

Администрация Татарского муниципального округа Новосибирской области
Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение Увальская
средняя общеобразовательная школа Татарского муниципального округа

ПРИНЯТО:

на педагогическом совете

МБОУ Увальской СОШ

протокол № 5 от 22.05.2026 г

УТВЕРЖДАЮ:



22.05.2026 г

ПРОГРАММА

смены лагеря дневного пребывания «Бригантина»

«Морская кругосветка с «Движением первых»

(Возраст: 6,6-15 лет)

Срок реализации: 01.06.- 22.06.2026 года (18 дней)



АВТОР: С.Р. Максименко
начальник ЛДП

с. Увальское, 2026 год

Оглавление

1. Общие положения,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,	3
2. Целевой раздел Программы.....	4
2.1 Цель и задачи воспитательной работы.....	5
2.2 Актуальность программы.....	5
2.3 Принципы реализации программы.....	5
2.4 Целевые приоритеты в воспитании детей разных возрастов...	6
2.5 Основные направления воспитательной работы.....	6
2.6 Целевые ориентиры результатов воспитания в соответствии с возрастными особенностями участников программы.....	8
3. Содержательный раздел Программы.....	11
3.1 Смысловые блоки интеграции.....	11
3.2 Игровая модель.....	14
3.3 Система стимулирования.....	18
3.4 Модули воспитательной работы.....	19
4. Организационный раздел.....	26
4.1 Этапы реализации программы	26
4.2 Оценка эффективности реализации программы.....	27
4.3 Партнёрское взаимодействие лагеря дневного пребывания с социумом.....	30
4.4 Взаимодействие с родительским сообществом.....	31
4.5 Кадровое обеспечение реализации программы.....	31
4.6 Материально – методическое обеспечение реализации программы.....	32
Список используемой литературы.....	34
Приложения	35

1. Общие положения

Программа смены «Морская кругосветка с «Движением первых» лагеря дневного пребывания МБОУ Увальской средней общеобразовательной школы Татарского муниципального округа (далее – Программа) разработана для организации летнего отдыха детей в пришкольном лагере с дневным пребыванием «Бригантина» в период с 01 июня по 22 июня 2026 года.

Программа направлена на сохранение и укрепление традиционных российских духовно-нравственных ценностей, к которым относятся жизнь, достоинство, права и свободы человека, патриотизм, гражданственность, служение Отечеству и ответственность за его судьбу, высокие нравственные идеалы, крепкая семья, созидательный труд, приоритет духовного над материальным, гуманизм, милосердие, справедливость, коллективизм, взаимопомощь и взаимоуважение, историческая память и преемственность поколений, единство народов России.

Программа разработана с учетом возрастных и психологических особенностей участников, направлена на формирование у них патриотизма, социальной ответственности и уважения к многообразию культур народов России, а также развитие личностных качеств, способствующих успешной социализации, формированию экологического сознания и эстетического вкуса, развитию способностей к самовыражению в различных видах творчества и уважительного отношения к труду, укреплению ценности семьи, дружбы, труда и знаний, поддержанию физического и психологического здоровья.

Методологической основой разработки и реализации Программы воспитательной работы являются два основных подхода: системно-деятельностный и аксиологический.

Системно-деятельностный подход подразумевает организацию воспитательной деятельности, в которой главное место отводится активной, разносторонней, самостоятельной познавательной деятельности ребенка и специальным образом организованной совместной деятельности детей, вожатых и педагогических работников в условиях временного детского коллектива или временных детских групп, развитию их субъектной позиции.

Аксиологический подход подразумевает систему педагогических техник и методов, которые способствуют развитию у детей и молодежи нравственных качеств, ценностного восприятия мира, пониманию места ценностей в окружающей действительности, формированию стремления к непрерывному саморазвитию.

2. Целевой раздел Программы

2.1 Цель и задачи воспитательной работы

Цель: создание благоприятных условий для полноценного отдыха, оздоровления, творческого и личностного развития детей в возрасте от 6.6 до 15 лет в период летних каникул.

Задачи:

Оздоровительная: укрепление физического и психического здоровья детей через организацию активного отдыха и спортивных мероприятий;

Воспитательная: формирование ценностного отношения к семье, Отечеству, природе, культуре через систему воспитательных мероприятий;

Развивающая: раскрытие творческого потенциала каждого ребёнка через участие в художественно-творческих мероприятиях;

Социализирующая: формирование навыков общения, сотрудничества, самоуправления в детском коллективе;

Патриотическая: воспитание гражданской позиции, любви к Родине, уважения к государственной символике и историческому наследию России.

2.2 Актуальность программы

Программа ориентирована на решение следующих важных проблем современного детства:

- Снижение уровня физической активности детей в период летних каникул;
- Недостаточная социализация детей в условиях цифровизации общества;
- Необходимость формирования ценностных ориентиров в соответствии с традиционными российскими духовно-нравственными ценностями;
- Потребность в организации безопасного и содержательного досуга для детей работающих родителей.

2.3 Принципы реализации Программы:

Актуальность — ориентированность на решение важных проблем современного детства;

Целостность и логичность — программа объединяет в единую систему все действия: от выдвижения целей до описания предполагаемого результата;

Реалистичность — программа выполнима, оптимальна для потенциала участников, заявленные результаты достижимы в рамках смены;

Контролируемость — программа определяет ожидаемые результаты, предлагает параметры и способы проверки конечных и промежуточных результатов;

Безопасность — соблюдение всех требований СанПиН и правил охраны жизни и здоровья детей;

Доступность — равные возможности для участия всех детей независимо от их социальных и экономических условий.

2.4 Целевые приоритеты в воспитании детей разных возрастов.

Участниками Программы являются дошкольники в возрасте от 6,6 лет, дети младшего школьного возраста (1–4 классы) и подросткового возраста (5–8 классы). Конкретизация цели воспитательной работы применительно к возрастным особенностям детей позволяет выделить в ней следующие целевые приоритеты:

В воспитании *детей младшего школьного возраста* таким целевым приоритетом является создание благоприятных условий для усвоения участниками социально значимых знаний — базовых норм поведения и культурно-исторических традиций общества. Воспитание в этом возрасте направлено на формирование у детей представлений о гражданских, нравственных и эстетических ценностях, развивая чувство принадлежности к семье, коллективу и Родине.

В воспитании *детей подросткового возраста* таким приоритетом является создание условий для развития социально значимых и ценностных отношений. Воспитательная работа в этом возрасте направлена на формирование самостоятельности в принятии решений, осознанного отношения к гражданским обязанностям, уважения к традициям и культурным ценностям, развивает способность к социальной активности и навыки взаимодействия с окружающими.

2.5 Основные направления воспитательной работы:

гражданское воспитание: формирование российской гражданской идентичности, принадлежности к общности граждан Российской Федерации, к народу России как источнику власти в российском государстве и субъекту тысячелетней Российской государственности, знание и уважение прав, свобод и обязанностей гражданина Российской

Федерации;

патриотическое воспитание: воспитание любви к своему народу и уважения к другим народам России, формирование общероссийской культурной идентичности;

духовно-нравственное воспитание: воспитание детей на основе духовно-нравственной культуры народов России, традиционных религий народов России, формирование традиционных российских семейных ценностей;

эстетическое воспитание: формирование эстетической культуры на основе российских традиционных духовных ценностей, приобщение к лучшим образцам отечественного и мирового искусства;

трудовое воспитание: воспитание уважения к труду, трудящимся, результатам труда (своего и других людей), ориентации на развитие самостоятельности, трудовую деятельность, получение профессии, личностное самовыражение в продуктивном, нравственно достойном труде в российском обществе, на достижение выдающихся результатов в труде, профессиональной деятельности;

физическое воспитание, формирование культуры здорового образа жизни и эмоционального благополучия: создание благоприятного психологического климата, обеспечение рациональной и безопасной организации оздоровительно-образовательного процесса, эффективной физкультурно-оздоровительной работы, рационального питания, создание безопасной среды, освоение детьми норм безопасного поведения в природной, социальной среде, чрезвычайных ситуациях;

экологическое воспитание: формирование экологической культуры, ответственного, бережного отношения к природе, окружающей среде на основе российских традиционных духовных ценностей;

познавательное направление воспитания: стремление к познанию себя и других людей, природы и общества, к знаниям, образованию с

учетом личностных интересов и общественных потребностей.

2.6 Целевые ориентиры результатов воспитания в соответствии с возрастными особенностями участников программы.

Целевые ориентиры результатов воспитания в лагере дневного пребывания направлены на формирование и развитие личности каждого ребенка с учетом его возрастных особенностей и потребностей. Они представляют собой ориентиры для деятельности педагогического коллектива, направленные на достижение гармоничного и целостного развития личности, ее успешной социализации и осознания своей роли в обществе. Целевые ориентиры формируются на основе российских гражданских, конституционных и духовно-нравственных ценностей, отражающих культурные и исторические традиции России:

Младший школьный возраст (7-10 лет)	Подростковый возраст (11-14 лет)
<i>Гражданско-патриотическое воспитание</i>	
Знающий и любящий свою малую родину, край, проявляющий уважение к государственным символам России. Имеющий представление о своей стране, ее территории, культурном многообразии и историческом наследии. Проявляющий уважение к традициям и ценностям своего народа, а также к другим культурам.	<i>Гражданское воспитание:</i> Осознающий свою гражданскую идентичность и уважающий государственные символы России. Проявляющий готовность к участию в социально значимой деятельности и жизни местного сообщества. Знающий нормы общественного поведения и уважающий права других людей. <i>Патриотическое воспитание:</i> Любящий свой народ, его традиции и культуру, уважающий историческое наследие России. Проявляющий интерес к изучению

	истории и культуры своего края и других народов России. Участвующий в мероприятиях патриотической направленности.
<i>Духовно-нравственное воспитание</i>	
Понимающий ценность человеческой жизни, уважающий достоинство и индивидуальность каждого человека. Умеющий анализировать свои поступки с позиции нравственных норм и проявлять доброжелательность к окружающим. Знающий и соблюдающий основные правила этикета, уважающий традиции своей семьи и общества.	Ориентированный на традиционные духовно-нравственные ценности и уважающий культуру своего народа. Умеющий оценивать свои поступки с позиции нравственных норм и нести за них ответственность. Проявляющий уважение к старшим, семейным ценностям и межнациональному согласию.
<i>Эстетическое воспитание</i>	
Способный воспринимать и ценить прекрасное в природе, искусстве и творчестве людей. Проявляющий интерес к художественной культуре и стремление к самовыражению через творчество. Уважающий культурное наследие своего народа и других культур.	Проявляющий интерес к различным видам искусства и понимающий его роль в жизни общества. Уважающий художественное наследие своего и других народов. Стремящийся к самовыражению через творчество и искусство.
<i>Физическое воспитание, формирование культуры здорового образа жизни и эмоционального благополучия</i>	
Соблюдающий основные правила здорового и безопасного образа жизни. Проявляющий интерес к физическому	Понимающий ценность здоровья и соблюдающий правила безопасного поведения.

развитию и занятиям спортом. Бережно относящийся к своему здоровью и здоровью окружающих.	Проявляющий активность в физическом развитии и спорте. Осознающий вред вредных привычек и стремящийся к здоровому образу жизни.
<i>Трудовое воспитание</i>	
Понимающий ценность честного труда и уважающий результаты труда других людей. Обладающий навыками самообслуживания и проявляющий интерес к доступным видам труда. Проявляющий бережное отношение к материальным ценностям и окружающей среде.	Уважающий труд и проявляющий интерес к изучению профессий. Участвующий в практической трудовой деятельности и решении социально значимых задач. Осознающий важность трудолюбия для будущей профессиональной самореализации.
<i>Экологическое воспитание</i>	
Понимающий ценность природы и необходимость ее сохранения. Проявляющий бережное отношение к природе и живым существам. Готовый осваивать навыки экологически ответственного поведения.	Понимающий глобальные экологические проблемы и свою ответственность за сохранение природы. Проявляющий активное неприятие действий, наносящих вред окружающей среде. Участвующий в природоохранной деятельности.
<i>Познавательное направление воспитания</i>	
Проявляющий любознательность, инициативность и самостоятельность в познании мира. Имеющий представление о природных и социальных явлениях как части	Проявляющий познавательный интерес к различным областям знаний. Ориентированный на использование научных знаний для понимания мира.

единого мира. Проявляющий интерес к науке и научным знаниям.	Развивающий навыки критического мышления и работы с информацией.
---	--

3. Содержательный раздел Программы

Особенности воспитательной работы в лагере дневного пребывания детей обусловлены прежде всего ресурсным потенциалом, продолжительностью пребывания ребёнка в лагере в течение дня, его занятостью, а также средой, в которой реализуется Программа воспитательной работы.

Для лагеря с дневным пребыванием детей характерны простые формы работы, не требующие длительной подготовки, с акцентом на игровые и конкурсные мероприятия. Педагогический коллектив формируется из сотрудников МБОУ Увальской СОШ, что определяет преобладание привычных для школы форматов в плане воспитательной работы.

3.1 Смысловые блоки интеграции

Программа построена на интеграции трёх смысловых блоков, которые пронизывают все мероприятия смены:

Блок «Мир». В содержании данного блока учитываются такие категории как мировая культура, знакомство с достижениями науки с античных времен до наших дней, вклад российских ученых и деятелей культуры в мировую культуру и науку; знакомство с духовными ценностями человечества.

Содержание блока «Мир» реализуется в следующих формах:

- литературные вечера, исторические игры, информационные часы "Жизнь замечательных людей", на которых детям демонстрируются образцы нравственного поведения через знакомство с историческими деятелями науки и культуры разных стран и эпох, с героями - защитниками Отечества;
- игровые форматы, направленные на знакомство с мировым и общероссийским культурным наследием литературы, музыки, изобразительного творчества, архитектуры, театра, балета, кинематографа, мультипликации;
- мероприятия и дела, направленные на изучение России, русского языка и языков народов России, родного края, населенного пункта как культурного пространства, фольклорные праздники в контексте мировой культуры и нематериального наследия;
- тематические беседы и диалоги на тему духовно-нравственного воспитания; проведение обсуждений на темы морали, духовных ценностей, честности, справедливости и милосердия.

Блок «Россия». Содержание блока отражает комплекс мероприятий, который основан на общероссийских ценностях:

- торжественная церемония подъема (спуска) Государственного флага Российской Федерации в день открытия (закрытия) смены и в дни государственных праздников Российской Федерации, а также ежедневные церемонии подъема (спуска) Государственного флага Российской Федерации;
- тематические дни;
- посещение мемориальных комплексов и памятных мест, посвященных увековечиванию памяти мирных жителей, погибших от рук нацистов и их пособников в годы Великой Отечественной войны;
- проведение тематических занятий о героизме и мужестве, раскрывающих важность сохранения памяти о подвигах наших предков,

защитивших родную землю и спасших мир от фашистской агрессии, о геноциде советского народа, о военных преступлениях нацистов, которые не имеют срока давности.

- литературные конкурсы, конкурсы чтецов; реконструкция русских народных праздников;
- экологические игры, актуализирующие имеющийся опыт и знания детей;
- конкурсы рисунков, плакатов, инсценировок на экологическую тематику.

Блок «Человек» Данный блок отражает комплекс мероприятий, направленных на воспитание культуры здорового образа жизни, личной и общественной. Реализация воспитательного потенциала данного блока предусматривает:

- проведение физкультурно-оздоровительных, спортивных мероприятий: зарядка, спортивные игры и соревнования;
- беседы, направленные на профилактику вредных привычек и привлечение интереса детей к занятиям физкультурой и спортом;
- проведение инструктажей и игр, знакомящих с правилами безопасного поведения на дорогах и в транспорте, правилами пожарной безопасности, правилами безопасности при занятиях спортом, правилами поведения на водоемах, правилами поведения в общественных местах, правилами поведения при массовом скоплении людей; проведение тренировочной эвакуации при пожаре или обнаружении взрывчатых веществ;
- мероприятия, игры, проекты, направленные на формирование у детей и подростков социально-ценностного отношения к семье как первооснове принадлежности к многонациональному народу России, Отечеству;
- игры, проекты, мероприятия, направленные на формирование бережного отношения к жизни человека, личностной системы семейных ценностей, воспитанных в духовных и культурных традициях российского народа;

- подготовка детей и подростков к осознанному выбору жизненного пути с ориентацией на создание крепкой и счастливой семьи с использованием проектной деятельности, различных игр, акций и мероприятий.

Приоритетный содержательный модуль летней компании 2026 года - **"Коллективная социально значимая деятельность в Движении Первых"**. Данный модуль включен в программу воспитательной работы лагеря дневного пребывания детей, с целью формирования у детей представления о назначении Движения Первых, о его месте и роли в достижении приоритетных национальных целей Российской Федерации и своем личном вкладе в социально значимую деятельность.

3.2 Игровая модель

Идея смены

Свои открытия ребята будут совершать по карте путешествий. Карта вывешивается в первый день смены на видном месте в холле. Пройденный путь отмечается на ней флажками. Каждый экипаж ведёт свой путевой дневник – «Бортовой журнал», куда заносит, зарисовывает, клеивает всё самое интересное, с чем встречается в пути. Введение в игру начинается с момента встречи с детьми в первый день лагеря. В этот день проводится общелагерная игра «Свистать всех наверх!».

Антураж смены

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

Начальник лагеря – адмирал.

Лидер среди детей, отвечающий за ведение карты экипажа и ведение бортового журнала, в который заносятся успехи и достижения членов экипажей - капитан.

Дети – юнги.

Комната совещаний Совета капитанов – капитанская рубка;

Место проведения линейки – капитанский мостик;

Место сбора экипажа – кают-компания;

Отряд – экипаж;

Воспитатели – боцманы;

Вожатые отрядов – штурманы;

Столовая – камбуз;

Информационный стенд – дневник путешествия.

В оформлении, одежде, ритуалах также элементы морской тематики: якоря, компасы, карта, глобус, рында (морской колокол), штурвал, капитанская фуражка (моряки называют ее - мица), спасательные круги, бескозырки и т.п. Ежедневно в игре добавляются новые слова и термины из морского словаря, который эстетично оформленный вывешивается на видном месте под названием «Морской глоссарий». Все участники отправляются в путешествие, полное приключений, испытаний и трудностей. В путешествии дети и взрослые станут участниками различных конкурсов, состязаний, викторин.

В основе Миссии путешествия – направления деятельности Движения Первых:

Направление Движения Первых и девиз	Игровая Миссия
Дипломатия и международные отношения «УМЕЙ ДРУЖИТЬ!»	Миссия «УМЕЙ ДРУЖИТЬ!» События дня направлены на формирование коммуникативных навыков и опыта эффективного взаимодействия участников смены
Образование и знания «УЧИСЬ И ПОЗНАВАЙ!»	Миссия «УЧИСЬ И ПОЗНАВАЙ!» События дня направлены на развитие познавательной активности участников.
Наука и технологии «ДЕРЗАЙ И ОТКРЫВАЙ!»	Миссия «ДЕРЗАЙ И ОТКРЫВАЙ!» События дня направлены на популяризацию научной деятельности среди детей.

Труд, профессия и своё дело «НАЙДИ ПРИЗВАНИЕ!»	Миссия «НАЙДИ ПРИЗВАНИЕ!» События дня предоставляют возможности ранней профориентации участников и знакомства с миром современных профессий.
Культура и искусство «СОЗДАВАЙ И ВДОХНОВЛЯЙ!»	Миссия «СОЗДАВАЙ И ВДОХНОВЛЯЙ!» События дня способствуют проявлению творческих способностей в актерской деятельности, музыке, писательстве и других видах искусства.
Волонтерство и добровольчество «БЛАГО ТВОРИ!»	Миссия «БЛАГО ТВОРИ!» События дня направлены на формирование у участников смены представлений о волонтерской деятельности и опыта её осуществления.
Патриотизм и историческая память «СЛУЖИ ОТЕЧЕСТВУ!»	Миссия «СЛУЖИ ОТЕЧЕСТВУ!» События дня направлены на формирование активной гражданской позиции, воспитание чувства патриотизма у участников смены.
Спорт «ДОСТИГАЙ И ПОБЕЖДАЙ!»	Миссия «ДОСТИГАЙ И ПОБЕЖДАЙ!» События дня направлены на развитие у участников интереса и готовности к занятиям физической культурой и спортом.
Здоровый образ жизни «БУДЬ ЗДОРОВ!»	Миссия «БУДЬ ЗДОРОВ!» События дня направлены на формирование у участников смены ценностного отношения к здоровому образу жизни.
Медиа и коммуникации «РАССКАЖИ О ГЛАВНОМ!»	Миссия «РАССКАЖИ О ГЛАВНОМ!» События дня направлены на развитие интереса к медиaprостранству Движения Первых
Экология и охрана природы «БЕРЕГИ ПЛАНЕТУ!»	Миссия «БЕРЕГИ ПЛАНЕТУ!» События дня направлены на формирование у участников смены экологической культуры

Туризм и путешествия «ОТКРЫВАЙ СТРАНУ!»	Миссия «ОТКРЫВАЙ СТРАНУ!» События дня направлены на формирование у участников смены интереса к своей Родине.
Миссия Движения «БЫТЬ В ДВИЖЕНИИ»	«День Первых» События дня направлены на формирование у участников смены представления о назначении Движения Первых и вовлечения в его деятельность.
Миссия Движения «БЫТЬ С РОССИЕЙ»	Миссия «БУДЬ С РОССИЕЙ» События дня направлены на формирование у участников смены традиционных российских духовно-нравственных ценностей, изучение истории России и родного края, формирование чувства гордости за страну.
Миссия Движения «БЫТЬ ЧЕЛОВЕКОМ»	Миссия «БУДЬ ЧЕЛОВЕКОМ» События дня направлены на формирование активной гражданской позиции участников смены.
Миссия Движения «БЫТЬ ВМЕСТЕ»	Миссия «БУДЬТЕ ВМЕСТЕ» События дня направлены на формирование навыка осуществления коллективной социально значимой деятельности, формирование отношения к коллективу как к ценности.
Миссия Движения «БЫТЬ ПЕРВЫМИ»	Миссия «БУДЬТЕ ПЕРВЫМИ» События дня направлены на формирование лидерских качеств и навыков организаторской деятельности у участников смены

Мероприятия двух дней смены посвящены Орлятам России.

В течение семи дней дети станут участниками профильной смены «Морская академия открытий капитана Врунгеля».

3.3 Система стимулирования

После старта регаты «Полный вперед!» каждый отряд (экипаж) получает

отрядный флаг, на который делает и укрепляет эмблему. За победу в различных делах экипаж может получить знак успеха на свой флаг в виде якоря.

Каждый якорь имеет свой цвет и значение:

Якорь красного цвета – 1 место и 15 миль;

Якорь синего цвета – 2 место и 10 миль;

Якорь зеленого цвета – 3 место и 5 миль.

За особые заслуги – золотой якорь.

Задача каждого экипажа – собрать как можно больше якорей, что может выявить лучший экипаж по номинациям:

«Самый дружный»,

«Самый творческий»,

«Самый интеллектуальный»,

«СУПЕРЭКИПАЖ».

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

Набрав 5 отличительных знаков успеха, участник игры получает звание «юнги» и отличительный знак – ленточку голубого цвета, который крепится к одежде.

Те, кто зарабатывает в сумме 10 знаков успеха – присваивается звание «матрос» и выдаётся ленточка зеленого цвета.

Звание «морского волка» и нагрудную ленточку красного цвета получают те, ребята, кто за смену набирает 20 знаков.

3.4 Модули воспитательной работы

Модуль "Спортивно-оздоровительная работа".

Спортивно-оздоровительная работа в организации отдыха детей и их оздоровления включает в себя организацию оптимального двигательного режима с учетом возраста детей и состояния их здоровья.

Физическое воспитание реализуется посредством:

- различных видов гимнастик, утренней вариативной зарядки (спортивная, танцевальная, дыхательная, беговая, игровая);
- спортивно-массовых мероприятий: спартакиады, спортивные соревнования, праздники, викторины, конкурсы.

Спортивно-оздоровительная работа строится во взаимодействии с медицинским персоналом с учетом возраста детей и показателей здоровья.

Модуль "Культура России".

Данный модуль реализуется в целях содействия формированию нравственной, ответственной, самостоятельно мыслящей, творческой личности, соотносится с задачами государственной политики в области интересов детей, а также в части поддержки и сохранения традиционных российских духовно-нравственных ценностей, а также является инструментом передачи свода моральных, этических и эстетических ценностей, составляющих ядро национальной российской самобытности, в деятельности организаций отдыха детей и их оздоровления.

Воспитательная работа предполагает просмотр отечественных кинофильмов, участие в виртуальных экскурсиях и выставках; постановки спектаклей; реализацию иных форм мероприятий на основе и с привлечением произведений, созданных отечественными учреждениями культуры.

Модуль "Детское самоуправление".

На уровне лагеря дневного пребывания детей самоуправление складывается из деятельности временных и постоянных органов. К временным органам самоуправления относятся: дежурный отряд, творческие и инициативные группы, советы дела. Постоянно действующие органы самоуправления включают в себя: совет отряда, совет командиров отрядов, деятельность клубов, штабов.

На уровне отряда: через деятельность лидеров, выбранных по инициативе и предложениям членов отряда, представляющих интересы отряда в общих делах лагеря дневного пребывания.

Система поощрения социальной успешности и проявлений активной жизненной позиции детей направлена на формирование у детей ориентации на активную жизненную позицию, инициативность, вовлечение их в совместную деятельность в воспитательных целях.

Система проявлений активной жизненной позиции и поощрения социальной успешности детей строится на принципах:

- публичности, открытости поощрений (информирование всех детей о награждении, проведение награждений в присутствии значительного числа детей);
- прозрачности правил поощрения (наличие положения о награждениях, соблюдение справедливости при выдвижении кандидатур);
- регулирования частоты награждений (недопущение избыточности в поощрениях, чрезмерно больших групп поощряемых);
- сочетания индивидуального и коллективного поощрения в целях стимулирования индивидуальной и коллективной активности детей, преодоления межличностных противоречий между детьми, получившими и не получившими награды;
- дифференцированности поощрений (наличие уровней и типов наград позволяет продлить стимулирующее действие системы поощрения).

Поощрения социальной успешности и проявлений активной жизненной позиции детей происходит на организационном уровне и предполагает привлечение ребенка к участию в делах отряда и всего лагеря дневного пребывания, включение в органы самоуправления, где ребенку

предоставляется право голоса при решении ряда проблем, как правило, социального характера;

на социальном уровне представляет собой: вручение наград, дипломов за участие и победу в конкурсных мероприятиях;

объявление благодарности ребенку за личные достижения; публичные поощрения отрядных и индивидуальных достижений.

Модуль "Инклюзивное пространство"

Специальными задачами воспитания детей с особыми образовательными потребностями являются: налаживание эмоционально-положительного взаимодействия с окружающими для их успешной социальной адаптации и интеграции в лагере дневного пребывания; формирование доброжелательного отношения к детям и их семьям со стороны всех участников воспитательного процесса; построение воспитательной работы с учетом индивидуальных особенностей и возможностей каждого ребенка.

Ключевым условием создания инклюзивного пространства является равноправное включение в общий воспитательный процесс всех участников смены (детей с ОВЗ, детей с особыми образовательными потребностями, их нормативно развивающихся сверстников, воспитателей, вожатых).

Модуль "Профориентация".

Воспитательная деятельность по профориентации включает в себя профессиональное просвещение, диагностику и консультирование по проблемам профориентации, организацию профессиональных проб и осуществляется через:

- профориентационные игры: симуляции, сюжетно-ролевые и деловые игры, квесты, решение кейсов (ситуаций, в которых необходимо принять решение, занять определенную позицию), расширяющие знания детей о типах

профессий, о способах выбора профессий, о достоинствах и недостатках той или иной интересной детям профессиональной деятельности;

- экскурсии на предприятия и встречи с гостями: экспертами в области профориентации, представителями разных профессий, дающие детям начальные представления о существующих профессиях и условиях работы людей, представляющих эти профессии.

При планировании и реализации содержания программы воспитательной работы необходимо обеспечить интеграцию смысловой основы и единых воспитательных линий, включая каждое пространство, в котором ребенок совместно с коллективом реализует и развивает свои способности.

Уровни реализации содержания включают в себя:

Общелагерный уровень, который определяет установки содержания и демонстрацию ценностного отношения по каждому из смысловых блоков: "Мир", "Россия", "Человек". Каждая встреча всех участников смены, включая все направления и всех специалистов, должна представлять собой совместное "проживание" участниками эмоционального опыта, способствующего принятию ценностей, определяющих воспитательный компонент.

Межотрядный уровень, который позволяет расширить спектр коммуникативного пространства для ребенка. События организуются исходя из возрастных особенностей и предполагают реализацию содержания по дружинам. Одной из эффективных и универсальных форм работы на данном уровне является гостевание отрядов ("отряд в гостях у отряда"), которое предполагает взаимную подготовку и знакомство друг друга с особенностями своего уклада.

Групповой уровень, который соотносится с реализацией содержания в формате объединений детей из разных отрядов в рамках единого выбранного самими детьми направления: секции, студии и кружки, органы

самоуправления на общелагерном уровне. Особенность работы заключается в разновозрастном формате совместной деятельности.

Отрядный уровень, который является ключевым воспитывающим пространством, создающим уникальную среду совместного проживания и совместного творчества детей и взрослых. Реализация воспитательного потенциала отрядной работы предусматривает:

- планирование и проведение отрядной деятельности;
- поддержку активной позиции каждого ребенка, предоставления им возможности обсуждения и принятия решений, создание благоприятной среды для общения;
- доверительное общение и поддержку детей в решении проблем, конфликтных ситуаций;
- организацию интересных и полезных для личностного развития ребенка совместных мероприятий, позволяющих вовлекать в них детей с разными потребностями, давать им возможности для самореализации, устанавливать и укреплять доверительные отношения, стать для них наставником, задающим образцы поведения;
- вовлечение каждого ребенка в отрядные дела и общелагерные мероприятия в разных ролях: сценаристов, постановщиков, исполнителей, корреспондентов и редакторов, ведущих, декораторов и других;
- формирование и сплочение отряда (временного детского коллектива) через игры, элементы тренингов на сплочение и командообразование, огонек знакомства, визитные карточки отрядов; предъявление единых требований по выполнению режима и распорядка дня, по самообслуживанию, дисциплине и поведению, санитарно-гигиенических требований;
- принятие совместно с детьми законов и правил отряда, которым они будут следовать в организации отдыха детей и их оздоровления, а также символов,

названия, девиза, эмблемы, песни, которые подчеркнут принадлежность к конкретному коллективу;

- диагностику интересов, склонностей, ценностных ориентаций, выявление лидеров, референтных групп, непопулярных детей через наблюдение, игры, анкеты;

- аналитическую работу с детьми: анализ дня, анализ ситуации, мероприятия, анализ смены, результатов;

- поддержку детских инициатив и детского самоуправления через деятельность лидеров, выбранных по инициативе и предложениям членов отряда, представляющих интересы отряда в общих делах лагеря дневного пребывания;

- проведение огоньков (особое межличностное внутригрупповое камерное общение, отличающееся откровенностью, доброжелательностью, эмпатичностью и поддержкой): огонек знакомства, огонек организационного периода, огонек - анализ дня, огонек прощания, тематический огонек, коллективное обсуждение отрядом и педагогами прожитого дня, анализ проведенных акций и складывающихся в отряде взаимоотношений;

- организация коллективно-творческих дел (КТД). КТД как особый тип формы воспитательной работы, как социальная деятельность детской группы направлена на создание нового продукта (творческого продукта), улучшающего окружающую действительность (основу данной методики составляет коллективная творческая деятельность, предполагающая участие каждого члена коллектива во всех этапах организации деятельности от планирования до анализа).

Планирование работы ЛДП осуществляется с учётом плана и режима дня:

Режим дня ЛДП

Время	Мероприятие
8.30- 9.00	прием детей - Стройся по порядку быстро на зарядку!
9.00– 9.10	утренний сбор всего лагеря - Пришёл с утра – умойся и на завтрак дружно стройся!
9.10 – 9:40	завтрак - Все за стол! Узнать пора, что сварили повара!
9.40 – 9.50	линейка
9.50 – 10.00	минутка здоровья, минутка безопасности, трудовой десант
10.00 – 12.00	Работа по плану отрядов, общественно полезный труд, работа кружков и секций.
12.00-13.00	Клубный час
13.00 – 13.30	обед - Ну-ка дружно приналяжем, поварам своим покажем наш здоровый аппетит!
13.30 – 14.00	занятия по интересам
14.00-14.30	игры на свежем воздухе
14.30	Круг дружбы. Итоги дня. Знакомство ребят с программой следующего дня, подведение итогов прошедшего дня, уход домой

4. Организационный раздел

Программа воспитания реализуется посредством формирования социокультурного воспитательного пространства при соблюдении условий создания уклада, отражающего готовность всех участников образовательных отношений руководствоваться едиными принципами и регулярно воспроизводить наиболее ценные воспитательно значимые виды совместной деятельности.

4.1 Этапы реализации Программы:

Подготовительный этап включает в себя со стороны управленческого звена образовательной организации подбор и обучение педагогического состава с практическими блоками освоения реализации содержания Программы, установочное педагогическое совещание с включением всего кадрового состава, подготовка методических материалов, планирование деятельности, информационную работу с родителем (родителями) или законным представителем (законными представителями).

Организационный период смены связан с реализацией основных задач:

адаптация детей к новым условиям, знакомство с режимом, правилами, укладом организации отдыха детей и их оздоровления, формирование временный детский коллектив. Содержание событий организационного периода представлено в инвариантных (обязательных) общелагерных и отрядных формах воспитательной работы в календарном плане воспитательной работы.

Основной период смены направлен на максимальное развитие личностного потенциала каждого ребенка посредством коллективной деятельности как на уровне отряда, так и в иных объединениях. Содержание событий основного периода представлено в инвариантных (обязательных) общелагерных и отрядных формах воспитательной работы в календарном плане воспитательной работы.

Итоговый период смены является ключевым этапом для подведения итогов совместной деятельности, фиксации и принятием участниками смены позитивного опыта и формированию индивидуальных маршрутов дальнейшего развития потенциала детей. Содержание событий итогового периода представлено в инвариантных (обязательных) общелагерных и отрядных формах воспитательной работы в календарном плане.

Этап последствий включает в себя подведение итогов реализации программы воспитательной работы, определение наиболее и наименее эффективных форм деятельности.

Анализ воспитательной работы организации отдыха детей и их оздоровления осуществляется в соответствии с целевыми ориентирами результатов воспитания, личностными результатами воспитанников.

4.2 Оценки эффективности реализации программы

Оценка эффективности программы осуществляется с использованием количественных и качественных методов:

Метод	Инструменты	Периодичность
-------	-------------	---------------

Метод	Инструменты	Периодичность
Анкетирование	Анкеты для детей и родителей	В начале и в конце смены
Наблюдение	Карты наблюдения за активностью	Ежедневно
Беседы	Индивидуальные и групповые интервью	По мере необходимости
Анализ продуктов деятельности	Портфолио, творческие работы	По итогам мероприятий

Критерии оценки:

Оценка осуществляется по трём уровням позитивных изменений:

Высокий уровень: ребёнок активно участвует во всех мероприятиях, проявляет инициативу, демонстрирует сформированные компетенции;

Средний уровень: ребёнок участвует в большинстве мероприятий, нуждается в поддержке педагога;

Низкий уровень: ребёнок пассивен, нуждается в индивидуальной работе педагога.

Показатели эффективности:

№	Показатель	Целевое значение
1	Количество участников смены	Не менее 50 человек
2	Доля участников, желающих вернуться в лагерь	Не менее 80%

№	Показатель	Целевое значение
3	Удовлетворённость родителей программой	Не менее 90%
4	Количество участников, реализующих планы после лагеря	Не менее 60%
5	Отсутствие травматизма и чрезвычайных происшествий	100%

Формы подведения итогов

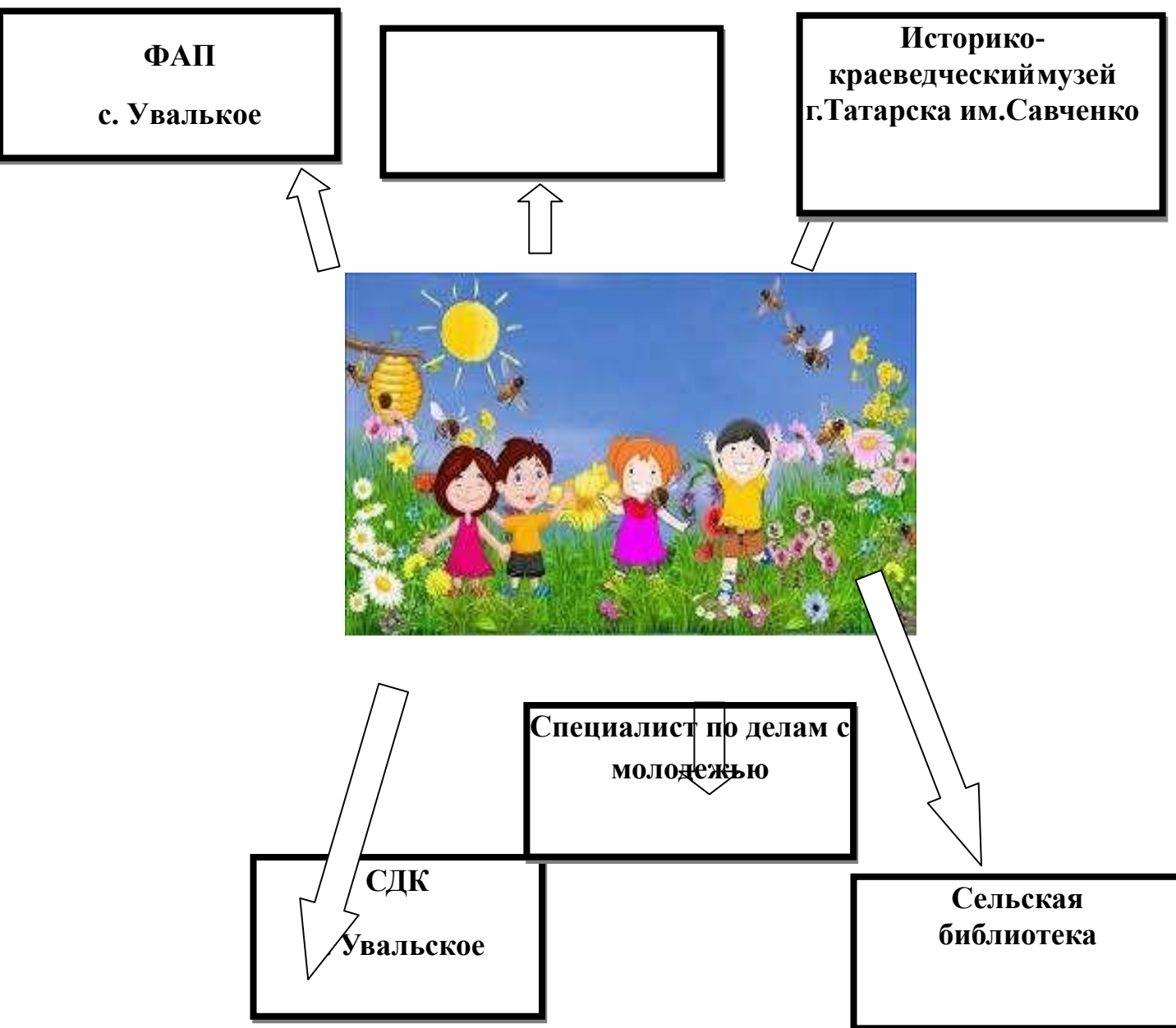
Итоговый сбор лагеря — торжественное награждение участников и отрядов;

Публичный отчёт — размещение отчёта на сайте школы и в социальных сетях;

Педагогический совет — анализ результатов смены с педагогическим коллективом;

Родительское собрание — презентация итогов для родителей.

4.3 Партнерское взаимодействие ЛДП с социумом



Реализация воспитательного потенциала партнерского взаимодействия предусматривает:

- участие представителей организаций-партнеров в проведении отдельных мероприятий в рамках данной Программы и календарного плана воспитательной работы (выставки, встречи, тематические дни, дни

открытых дверей, государственные, региональные, тематические праздники, торжественные мероприятия и т.п.);

- проведение на базе организаций-партнеров отдельных занятий, тематических событий, отдельных мероприятий и акций.

4.4 Взаимодействие с родительским сообществом

Реализация воспитательного потенциала взаимодействия с родительским сообществом – родителями (законными представителями) детей – предусматривает следующие форматы:

- информирование родителей (законных представителей) до начала СМЕНЫ ребенка об особенностях воспитательной работы, внутреннего распорядка и режима, необходимых вещах;
- размещение информационных стендов с информацией, полезной для родителей или законных представителей общелагерного уровня.

4.5 Кадровое обеспечение реализации программы воспитательной работы

В соответствии со штатным расписанием в реализации программы участвуют:

Начальник лагеря – осуществляет общее руководство летним оздоровительным отдыхом (*1 человек*).

Медицинский работник - оказание медицинской помощи, профилактика здорового образа жизни детей (*1 человек*).

Кураторы отрядов:

- воспитатели (*из числа педагогов школы*) - организация досуговой деятельности, развитие и воспитание детей лагеря, изучение их личности, сплочение дружного коллектива, воспитание толерантного отношения друг к другу (*3 человека*).
- вожатые (*из числа обучающихся*) - помощники воспитателей по организации досуга детей (*3 человека*) .

Воспитателями в лагере с дневным пребыванием становятся учителя школы. Важно это учитывать и выстраивать особый тип взаимодействия между детьми и взрослыми. Дети должны почувствовать, что учитель в лагере находится в другой роли. Этому способствует коллективная творческая деятельность, решение общих творческих задач. Решить данный вопрос помогает привлечение старшеклассников к работе в лагере с дневным пребыванием в качестве вожатых. Часто именно они становятся связующим звеном между педагогами и детьми.

Преподаватель физической культуры - пропаганда здорового образа жизни, укрепления здоровья посредством занятий физической культурой и спортом (*1 человек*).

Обслуживающий персонал (*из числа работников школы. 1 человек*).

4.6 Материально-техническое обеспечение реализации программы воспитательной работы

Летний оздоровительный лагерь расположен на территории школы, которая находится в центре села Увальское, рядом с ней – СДК, сельская библиотека, медпункт. В школе организованы: рекреация, отрядные комнаты, спортивный зал. Для проведения утренней зарядки, спортивных мероприятий имеется спортивная площадка. Для организации деятельности в ЛДП есть: компьютер, телевизор, видеокамера, цифровой фотоаппарат, проектор, музыкальный центр, магнитофоны, спортивный инвентарь. Для реализации питания имеется школьная столовая на 60 посадочных мест.

	Применение	Источник финансирования и материальная база
Кабинеты №3,4,5	Комната отдыха, игровая, отрядная комната	Материальная база школы, игры, подаренные родителями и приобретённые на внебюджетные средства

		школы
Актальный зал	Праздничные мероприятия и концерты, постановка спектаклей,	Материальная база школы
Спортивный зал	Занятия спортом, состязания, линейка (в случае плохой погоды)	Материальная база школы
Спортивная площадка	Проведение общелагерных игр на воздухе, спортивных состязаний, соревнований и т.п.	Материальная база школы
Школьный двор	Линейка, отрядные дела, игры-путешествия, квесты	Материальная база школы
Дом культуры	Мероприятия, работа детской творческой мастерской.	Материальная база ДК
Школьная, сельская библиотеки	Литература для педагогов и детей лагеря, совместные мероприятия, час чтения	Материальная база школы, сельской библиотеки
Школьная столовая	Завтрак, обед	Субсидии областного и местного бюджета с доплатой от родителей
Кабинет фельдшера	Оказания первой медицинской помощи	Материальная база школы, врачебной амбулатории с. Увальское

Список используемой литературы

Литература, которая использовалась при написании программы:

Евстегнеева А.А., Белова Т.И. Программа профильной смены Движения

Первых для разновозрастных отрядов лагерей с дневным пребыванием «Смены первых: Первооткрыватели лета» / Евстегнеева А.А., Белова Т.И. – М.: Кострома, 2024. – 216 с.

Литература, которая может быть полезна педагогам при реализации программы:

Байбородова Л.В. Использование субъектно-ориентированной технологии воспитания в проектной деятельности / Л.В. Байбородова // Воспитание школьников. – 2017. – № 4. – С. 3–10.

Гугни В. Настольная книга вожатого / В. Гугнин. – М.: Альпина Паблишер, 2016. – 297 с.

Куприянов Б.В. Технология и методика работы вожатого в лагере: учебное пособие / Б.В. Куприянов, О.В. Миновская – Кострома: Издательство «Авантитул», 2024. – 220 с.

Мотивация и личность. – СПб: Питер (Сер. Мастера психологии), 2021. – 400 с. Областной лагерь актива молодёжи имени А.Н. Лутошкина «Комсорг»: Школа лидера (цикл учебно-развивающих занятий областного лагеря актива молодёжи имени А.Н. Лутошкина «Комсорг» / Автор-составитель А.И. Тимонин. – Кострома: КГУ им. Н.А. Некрасова, 2012. – 84 с.

Рожков М.И. Теория и методика воспитания: учебник и практикум для вузов / М.И. Рожков, Л.В. Байбородова. – 2-е изд., перераб. и доп. – М.: Издательство Юрайт, 2024. – 330 с.

Тихомирова Е.В. Современные технологии воспитания: опорные точки дискуссии / Е.В. Тихомирова, А.Г. Самохвалова, А.Г. Кирпичник, Д.А. Долотова // Сибирский педагогический журнал. – 2018. – № 6. – С. 7–17.

Приложения

Приложение 1

План – сетка смены «Морская кругосветка с «Движением Первых»

Дни	Игровая Миссия	Крупнейшие мероприятия смены
День 1 01.06.2026 г. «Весёлый отлив»	Миссия «ЗНАКОМЬСЯ С ЛАГЕРЕМ!»	Общелагерные мероприятия: 1. Регистрация детей, комплектование экипажей. 2. Сбор – инструктаж. Принятие правил поведения. 3. Организационное мероприятие - собрание «Лагерная кругосветка». 4. Знакомство с маршрутом путешествия и остановками в пути. 5. Музыкально – игровая программа «На всех парусах в лето!»
День 2 02.06.2026 г. «Свистать всех наверх»	Миссия «ОТКРЫВАЙ СМЕНУ!»	Отрядные мероприятия: 1. Операция «Уют» - обустройство и оформление отрядных комнат. Общелагерные мероприятия: 2. Литературно – конкурсная программа «Время поднять паруса!»
День 3 03.06.2026 г. «Океан Первых»	Миссия «БУДЬ ПЕРВЫМ»	Общелагерные мероприятия: 1. Игра «Путешествие по страницам Движения Первых». 2. Спортивная эстафета «Вызов первых» Отрядные мероприятия: 3. Огонёк знакомства «Если вы есть, будьте первыми!»,
День 4	Миссия	Общелагерные мероприятия:

04.06.2026 г. «Материк Дружбы»	«УМЕЙ ДРУЖИТЬ!»	1. Весёлый праздник «Дружба начинается с улыбки!» Отрядные мероприятия: 2. Игры на сплочение и взаимодействие «Это я, это я, это все мои друзья!»
День 5 05.06.2026 г. «Необитаемый остров»	Миссия «ДОСТИГАЙ И ПОБЕЖДАЙ!»	Общелагерные мероприятия: 1. Спортивно – игровая программа «Джунгли зовут!» Отрядные мероприятия: 2. Спортивно — оздоровительное мероприятие «Спортивному движению — наше уважение!» Групповые мероприятия: 3. Профильная смена в ТР «Морская академия открытий капитана Врунгеля»
День 6 06.06.2026 г. «Страна Спортландия»	Миссия «ДОСТИГАЙ И ПОБЕЖДАЙ!»	Общелагерные мероприятия: 1. Спортивный праздник «Большая шуточная олимпиада» Межотрядные мероприятия: 2. Конкурсы — забавы «Мы за здоровый образ жизни»
День 7 08.06.2026 г. «Зелёный остров»	Миссия «БЕРЕГИ ПЛАНЕТУ!»	Общелагерные мероприятия: 1. Экологическая игра «Тропой Берендея» Отрядные мероприятия: 2. «Турнир знатоков природы «Экологическое ассорти» 3. Экологический десант.
День 8 09.06.2026 г. «Бермудский треугольник»	Миссия «ДЕРЗАЙ И ОТКРЫВАЙ!»	Общелагерные мероприятия: 1. Познавательный квест «Тайна Бермудского треугольника» Межотрядные мероприятия: 2. Интеллектуальная игра «Географический круиз»
День 9 10.06.2026 г. «Экватор»	Миссия «ДОСТИГАЙ И ПОБЕЖДАЙ!»	Общелагерные мероприятия: 1. Спортивное развлечение «День Нептуна»
День 10 11.06.2026 г. «Родная	Миссия «БУДЬ С РОССИЕЙ!»	Общелагерные мероприятия: 1. Коллективное творческое дело «Народов дружная семья». 2. Конкурсно – игровая программа «День русских

гавань»		забав» Отрядные мероприятия: 3. «Игры народов России»
День 11 13.06.2026 г. «Море игр»	Миссия «БУДЬ ЗДОРОВ!»	Общелагерные мероприятия: 1. Конкурсно – игровая программа «Вместе весело играть!» Межотрядные мероприятия: 2. Соревнования по подвижным играм. Групповые мероприятия 3. Профильная смена в ТР «Морская академия открытий капитана Врунгеля»
День 12 15.06.2026 г. «Сказочный залив»	Миссия «УЧИСЬ И ПОЗНАВАЙ!»	Общелагерные мероприятия: 1. КВН «Все сказки в гости к нам» 2. Спортивное мероприятие «Сказочные эстафеты» Отрядные мероприятия: 3. Конкурс рисунков «Мои любимые сказки»
День 13 16.06.2026 г. «Страна Орлят»	Миссия «БУДЬ ОРЛЁНКОМ»	Общелагерные мероприятия: 1. Путешествие по трекам «Орлята России» Групповые мероприятия 2. Профильная смена в ТР «Морская академия открытий капитана Врунгеля»
День 14 17.06.2026 г. «Страна Орлят»	Миссия «БУДЬ ОРЛЁНКОМ»	Общелагерные мероприятия: 1. Путешествие по трекам «Орлята России» Групповые мероприятия: 2. Профильная смена в ТР «Морская академия открытий капитана Врунгеля»
День 15 18.06.2026 г. «Мыс Творчества»	Миссия «СОЗДАВАЙ И ВДОХНОВЛЯЙ!»	Общелагерные мероприятия: 1. Стартин «Вы в танцах» 2. Мастер класс «Коллективная картина» Отрядные мероприятия: 3. Мастер — класс «Веселая акварель. Нетрадиционные техники рисования» Групповые мероприятия: 4. Профильная смена в ТР «Морская академия открытий капитана Врунгеля»
День 16 19.06.2026 г. «Остров	Миссия «ДОСТИГАЙ И ПОБЕЖДАЙ!»	Общелагерные мероприятия: 1. Квест - игра на местности «В поисках сокровищ» Межотрядные мероприятия:

сокровищ»		2. Турнир командных спортивных игр. Групповые мероприятия: 3. Профильная смена в ТР «Морская академия открытий капитана Врунгеля»
День 17 20.06.2026 г. «Море Талантов»	Миссия «СОЗДАВАЙ И ВДОХНОВЛЯЙ!»	Общелагерные мероприятия: 1. Гала - концерт «На всех парусах...» Отрядные мероприятия: 2. Коллективное творческое дело «Радуга талантов» Групповые мероприятия: 3. Профильная смена в ТР «Морская академия открытий капитана Врунгеля»
День 18 22.06.2026 г. «Бухта Памяти»	Миссия «СЛУЖИ ОТЕЧЕСТВУ!»	Общелагерные мероприятия: 1. Линейка памяти «Всем, кто ушёл в бессмертие – посвящается!» (проводится у памятника воинам Вов) 2. Военно – спортивная игра «Один за всех и все за одного» 3. Заккрытие лагерной смены. Подведение итогов. Отрядные мероприятия: 4. Доска пожеланий «А напоследок я скажу...»

Описание сценарных ходов событий смены (по дням)

Описание сценарных ходов событий 1-го дня смены

«Весёлый отлив».

Миссия «Знакомься с лагерем!»

Музыкально - игровая программа «На всех парусах - в лето»

Ход мероприятия

Здравствуйте гости и участники нашей программы «На всех парусах - в лето»! Я рада вас приветствовать. Ваши аплодисменты! Хочу поздороваться со всеми и с каждым в отдельности. В этом нам поможет такая рифмованная игра. Я начну, а вы продолжайте.

Когда встречаем мы рассвет

Мы говорим ему... Привет!

С улыбкой солнце дарит свет,

Нам посылая свой... Привет!

При встрече через много лет

Вы крикнете друзьям... Привет!

И улыбнутся вам в ответ

От слова доброго... Привет!

И вы запомните совет:

Дарите всем друзьям... Привет!

Давайте дружно все в ответ

Друг другу скажем мы... Привет!

Весёлая зарядка «Солнышко Лучистое»



Конкурс «Высший класс»

Сейчас задание для всех. Ваша задача изобразить то, о чем я буду читать.

Эй, мальчишки, эй, девчонки.

Что стоите вы в сторонке?

Проведу игру для вас.

Покажите высший класс!

Мальчики за руль садитесь.

И покрепче пристегнитесь.

Надавите-ка на газ!

Покажите высший класс!

Вам, девчонки, не слабо

Дружно прыгнуть высоко?

Прямо здесь, прямо сейчас!

Покажите высший класс!

Ну, мальчишки, молодцы!

Вы теперь у нас пловцы,

Вы плывете в стиле брасс.

Покажите высший класс!

Наши милые девчата -

Симпатичные котята.

Есть артисты среди вас?

Покажите высший класс!

Вы, ребята, не зевайте!

В цель снежки скорей кидайте.

У кого здесь меткий глаз?

Покажите высший класс!

Платье, туфли, сумка, грим...

Видеть модниц мы хотим.

Подиум заждался вас.

Покажите высший класс!

Нас, мальчишки, рассмешите,

Клоунов изобразите,

Чтоб смеялись целый час.

Покажите высший класс!

Кто из вас здесь музыкант?

Кто скрывает свой талант?

Инструмент ваш - контрабас.

Покажите высший класс!

Вы - народные танцоры.

И у вас гастроли скоро.

Вы пустились в дружный пляс.

Покажите высший класс!

Инопланетный танец

Одним из способов передачи настроения и эмоции с давних времен служит танец. Как и музыка, танец - это язык, который понятен каждому. Представьте, что Вы встретили инопланетянина с далекой неизвестной планеты. Не понимая вашего языка, он хочет показать свое расположение и дружелюбие в танце. Покажите этот Инопланетный танец.



Каждая команда изображает свой танец по команде ведущего:

- ❖ танцуют только ноги;
- ❖ танцуют только руки;
- ❖ танцует наша голова;
- ❖ танцует животик;
- ❖ танцуют только ушки.

Конкурс называется «Молекула».



Все команды встают в круг. Играет музыка, дети танцуют, как только музыка выключается, по команде ведущего все дети делятся на 2; 3; 4; и т.д. Тот, кто остался выбывает из конкурса.

Эстафета «Раз дождинка, два дождинка»

Дети делятся на 2 команды и выстраиваются 2-е команды в колонны, на расстоянии примерно 10 м. Около первых лежат обручи с рассыпанными в них дождинками - разноцветными пластмассовыми шарами. По сигналу «Раз – два – три! Дождинки собери!» дети по очереди берут по одному шару, бегут к ведру, кладут в него шар и возвращаются к своей команде, встают в конец колонны.

Конкурс «Наживка»



Дети встают в круг. Они – рыбки. Одному из них даётся в руки наживка – шарик продолговатой формы. Это – червяк. Под музыку дети передают шарик по кругу. У кого во время остановки музыки окажется в руках шарик, тот попался на наживку и выходит из игры. Кто последний остаётся в игре – самая ловкая рыбка.

Конкурс «Засели свою планету»

Капитанам команд даются по 1 воздушному шару. За 1 минуту под весёлую музыку они должны нарисовать как можно больше жителей.

Шуточные загадки

Где немытая посуда

Там усач живет не худо,

Очень сложно истребим,

Всюду проползет ... **Таракан**

Села птичка на дубу,

Завела свое «ку-ку»

Налетела вдруг гроза

Улетела ... **Кукушка**

Вдоль по листику ползет,

Бедный листик весь сгрызет.

У нее так много ног...

Кто же это ? ... **Гусеница**

Жизнь их связана с трудом,

Их горой обычно дом,

Тащат в домик всё подряд

Дружный стройотряд ... **Муравьев**

Он пищит, когда летит!

А укус его зудит.

Пока осень не задула,

Всех кусает нас ... **Комар**

В пруду, болоте иль реке

На одной она ноге,

Смотрит тщательно вокруг,

Лягушку хочет съесть ... **Цапля**

Всё в нем статно и красиво,
Тело, ноги, хвост и грива,
Скачет словно ураган
По полям бежит ... **Конь**

Чистый двор ей слишком скушен,
Ей бы поваляться в лужах,
Съест обед и хрюкнет сладко,
В лужу вновь бежит ... **Свинья**

Ночью слышен громкий вой,
Он всегда голодный злой,
Чуть в капкан не угодил,
Злой, зубастый ... **Волк**

Крылья пестрые расправит
И порхает и порхает,
Все любимы мы ей,
Это крошка ... **Бабочка**

Двор и дом свой охраняет,
Чужаков не подпускает,
У него отличный нюх
В конуре живет ... **Собака**

Мягко в джунглях он ступает
Никого не подпускает,
Его грива, как огонь,
Трон зверей возглавил... **Лев**

С пальмы вниз,
На пальму снова
Ловко прыгает... **Обезьяна**

В доме я ловлю мышей,
Развлекаю малышей.
Голос мой ласкает слух,
Называюсь я... **Кошка**

Сильный, смелый и игривый
Ходит зверь с косматой гривой.
Прячьтесь, звери, поскорей,
Ходит грозный ... **Лев**

Посредине океана
Поднялась струя фонтана.
Без труда и без забот
Жизнь в воде проводит ... **Кит**

Кукарекает спросонок
Этот славный ... **Петух**

Зимой в берлоге
Видит сон
Лохматый, косолапый... **Медведь**

На заборе поутру
Кукарекал... **Петух**

Она под панцирем живет,
На жизнь свою не злится,
Когда куда-нибудь ползет,
То не спешит ... **Черепаша**

Игра-танец «Чуча-чача»



Игра «Эхо»

В игре можно стать пожарником, космонавтом, охотником?
А можно ли стать эхом, ребята?
А как?

Выполните, как отвечает эхо на вопросы. Вот, например, я спрашиваю в лесу или в горах, где есть эхо: «Сколько времени сейчас?» Что он мне ответит?

Правильно: «час, час, час!» А может эхо ответить: «Московское время двенадцать часов, пятнадцать минут»?

Конечно же, нет. Итак, я думаю правила игры в «эхо» вам понятны. Начинаем играть. Только прошу вас свои ответы сопровождать такими же дружными хлопками в ладоши.

Собирайся детвора! (**ра-ра**)
Начинается игра (**ра-ра**)
Ты ладошек не жалей (**лей-лей**)
Бей в ладошки веселей (**лей-лей**)
Сколько времени сейчас (**час-час**)
Сколько будет через час (**час-час**)
И неправда, будет — два (**два-два**)

Думай, думай голова (**ва-ва**)
Как поет в селе петух? (**ух-ух**)
Да не филин, а петух? (**ух-ух**)
Вы уверены, что так? (**так-так**)
А на самом деле как? (**как-как**)
Сколько будет дважды два? (**два, два**)
Ходит кругом голова (**ва, ва**)
Это ухо или нос? (**нос, нос**)
Или может сена воз? (**воз, воз**)
Это локоть или глаз? (**глаз, глаз**)
А вот это, что у нас (**нас, нас**) (*показывает на нос*)
Вы хороши всегда? (**да, да**)
Или только иногда? (**да, да**)
Не устали отвечать? (**чать, чать**)
Разрешаю помолчать (**чать, чать**)

А теперь для вас творческое задание-игра «Мультики». Для вас будет звучать музыка из разных сказок, мультиков, а вы должны отгадать.

Музыка из мультиков:

«Шрек»



«Холодное сердце»



«Песня Красной Шапочки»



«Мадагаскар»



«Жил был пес»



«Трое из Простоквашино»



«Ну, погоди»



«Чип и Дейл»



«Бременские музыканты»



«Ледниковый период»



«Алеша Попович и Тугарин Змей»



«Кот в сапогах»



Конкурс «Переливай-ка»

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

Конкурс «Рыболовы»

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

Ну раз уж разговор пошел о бытовых вещах, предлагаю вам станцевать веселый и шуточный танец «Дрыц-дрыц холодильник».



Ну, что, ребята вот и наша с вами программа по танцевальным волнам заканчивается, пора нам прощаться, но, я думаю ненадолго! Всем до новых встреч! По нашей старой и доброй традиции фотография на память.

Игры:

Игра 1. «Новый знакомый». Отряд встаёт в два круга: внешний и внутренний – лицом друг к другу. Получившиеся пары в течение 2–3 минут знакомятся и рассказывают о себе, а затем внутренний круг смещается вправо на одного человека. Перемещение повторяется, пока не будет пройден весь круг. Можно использовать музыкальное сопровождение, провести игру в танце.

Игра 2. «Кто? Где? Когда?». Игроки становятся в круг. По сигналу водящего дети перестраиваются так, чтобы имена располагались: в алфавитном порядке, по месяцам рождения, по знакам зодиака и т.д.

Игра 3. «Стульчики». Все играющие сидят в кругу на стульях. Ведущий встаёт в центр круга, оставляя свободным один стул. Задача игрока, у которого с правой стороны свободен стул, ударить по нему правой рукой и назвать имя любого игрока. Игрок, чьё имя названо, переходит на свободный стул. Ведущий должен занять свободный стул до того времени, пока по нему ударят игроки и назовут имя. Если ему это удалось, то игрок, с правой стороны которого находится занятый ведущим стул, становится ведущим.

Игра 4. «Вспомни имя». Несколько ребят становятся в шеренгу и называют водящему свои имена. Потом водящий отворачивается, участники меняются местами, и водящий должен правильно назвать их по именам.

Игра 5. «Сказка». Отряд нужно разбить на 2–4 группы (в зависимости от численности) по 5–8 человек. Затем им даётся 5–7 минут для того, чтобы приготовить, озвучить и показать в действиях какую-либо сказку. Они могут взять всем известную сказку («Колобок», «Репка») или придумать свою. Главное задание, чтобы во время показа сказки каждый ребёнок из группы побывал «на сцене» и имя каждого ребёнка в группе было произнесено во время «спектакля» не менее 3(4, 5, 6) раз. Например: «Жили-были дед Витя и бабка Алёна. Пошёл как-то дед Витя и посадил репку Таню. Выросла репка Таня большая-пребольшая».

Игра 6. «Знакомство по парам». Участники разбиваются по парам, желательно по принципу «объединись с незнакомцем». В течение 3 минут рассказывают друг другу о себе, потом представляют партнера другим участникам, говоря о нем от первого лица, стоя за спиной и положив руки на плечо сидящего впереди партнера.

Игра 7. «Назовись». Все стоят в кругу, держа вытянутые руки перед собой. Начиная игру бросает мяч через центр круга одному из участников и называет при этом свое имя. После броска он опускает руки. После того, как

мяч обойдет всех, и все опустят руки, игра начинается по второму кругу. Каждый из участников бросает мяч тому человеку, которому он бросал в первый раз, и снова называет свое имя. Третий раунд этой игры несколько изменен. Опять же все стоят в кругу с вытянутыми руками, но теперь участник, бросавший мяч должен назвать имя того, кому адресован бросок, поймавший мяч проделывает то же самое и т. д.

Игра 8. «Мяч по кругу». Все сидят (стоят) в кругу. У первого игрока в руках мяч. Он называет чье-либо имя и кидает этому человеку мячик. Поймавший мяч должен назвать другое имя и кинуть ему мяч. Так до тех пор, пока не будет обойден весь круг, причем мяч должен побывать у каждого только один раз.

Описание сценарных ходов событий 2-го дня смены

«Свистать всех наверх!».

Миссия «Открывай смену!»

Литературно – конкурсная программа «Время поднять паруса!»

Ход мероприятия:

Ведущий: Дорогие друзья! Вы слышите шум моря? Впереди у нас с вами необычное путешествие, безоблачное небо, полные паруса и бесконечная синь теплых волн – романтика!

Капитан корабля: Приветствую вас, друзья, на нашем корабле! Матросы! Я хочу проверить все ли из вас достаточно умны и храбры. Тех, кто не отвечает правильно на вопросы, ожидает суровое наказание – мытье галюна целую неделю! Кто отвечает на вопросы правильно – зарабатывает пиастры!

Конкурс-викторина: «ЭРУДИТ» (Проверка на знание морских терминов)

- Приспособление для житья на море ... (корабль)
- Главный после капитана человек на корабле (боцман)

- Ученик-матрос (юнга)
- Высокая деревянная опора для паруса (мачта)
- Бок корабля (борт)
- Помещение для матросов (кубрик)
- Доска для спуска с корабля (трап)
- Тихая мелководная часть моря, врезающаяся в сушу. (лагуна)
- То, что удерживает корабль на месте (якорь)
- Пиратский захват судна с помощью крюков и веревок (абордаж)
- Рыба-людоед (акула)
- Руль корабля (штурвал)
- Дежурство на корабле (вахта)
- Место стоянки судов (порт)
- Передняя часть корабля (нос)
- Физический прибор для распознавания сторон света(компас)

Ведущий: Море, чайки, корабли, приключения. Но какие же могут быть приключения без пиратов?

Викторина «Вопросы из пиратского бочонка»

Что означают эти пиратские крылатые фразы?:

- «набивать трюм» — есть;

- «промочить горло» — пить;
- «направлять шхуну» — идти;
- «вешать на глаза черные метки» — спать;
- «мутить шторм в трюме» — напиваться;
- «пообщаться с Веселым Роджером» — посещать галюн;
- «сойтись якорями» — драться;
- «трясти костями» — танцевать;
- «бренчать золотишком», «метать пиастры» — покупать;
- «палить изо всех пушек» — ругаться;
- «мериться кладами» — хвастаться;
- «поднять Веселого Роджера» — веселиться;
- «пришвартоваться в тихой гавани» — жениться (выйти замуж);
- просаливать кости - купаться
- идти на всех парусах — спешить
- проглотить чёрную метку - обидеться, молчать
- побрататься с морским дьяволом - злиться
- сняться с якоря - уйти
- выкинуть белый флаг - сдаться

Капитан: Друзья, наш корабль напоролся на риф. В судне пробоина!
«Спасайся, кто может!»

Игра «Спасайся, кто может!»

Две команды, два устойчивых стула, можно составить несколько стульев вместе (но так, чтобы все равно было тесно). Стулья – это шлюпки. Цель – уместить в них как можно больше участников команды (можно садиться на колени друг к другу, брать кого-то на руки – как угодно). За короткое время (минута, например). Звучит музыка

Описание сценарных ходов событий 3-го дня смены

«Океан Первых».

Миссия «Будь Первым!»

Игра «Путешествие по страницам Движения Первых»

Цель игры: знакомство обучающихся с Движением Первых и его направлениями деятельности посредством игры.

Описание игры: Каждой команде выдается маршрутный лист (Приложение 1). На каждую станцию отводится от 3 до 5 минут. Всего 12 станций согласно направлениям Движения Первых. Задача детей, после выполнения заданий предположить, что за направление представлено на станции.

Станции

1. *Образование и знания «УЧИТЬСЯ И ПОЗНАВАЙ!»*

15	2	17	10	8	15	3	10	14	9	6

И) $12-3=$

А) $3+7=$

З) $2 * 4=$

В) $0+3=$

О) $25-10=$

Р)40-23=

Б)1 * 2=

Е)2 *3=

Н)2 *7=

2. Наука и технологии «ДЕРЗАЙ И ОТКРЫВАЙ!»

1. Существуют перелетные насекомые?
2. Самое большое наземное животное?
3. Какое животное считалось в Древнем Египте священным?
4. Как в старину называли глаз?
5. В какое время года сутки короче?
6. А правда, что люди пользовались беспроводными утюгами?
7. Какое изобретение лишнее? Лупа, очки, часы, микроскоп и телескоп.
8. Правда ли, что археологи проектируют здания?
9. В какой стране находится Эйфелева башня?
10. Правда ли, что на Земле больше соленой воды, чем пресной?

Ответы:

- 1:да, бабочки, стрекозы, божьи коровки и т.д.
- 2:слон
- 3:кошка 4:око
- 5:почти всегда одинаково
- 6:да, в старину
- 7:часы, тамнеувеличительного стекла 8:нет
- 9:во Франции
- 10:да, 97%

3. Труд, профессия и своё дело «НАЙДИ ПРИЗВАНИЕ!»

Перечислить наибольшее количество профессии по очереди.

4. Культура и искусство «СОЗДАВАЙ И ВДОХНОВЛЯЙ!»

Из набора карточек, на котором изображены сказочные персонажи, необходимо придумать свою сказку и презентовать её.

5. Патриотизм и историческая память «СЛУЖИ ОТЕЧЕСТВУ!»

Обучающимся необходимо сопоставить понятие и его определение

Государственный гимн	торжественная патриотическая музыкальная композиция, признанная правительством страны одним из государственных символов в качестве официальной национальной песни.
Герб	визуальный (то есть, существующий прежде всего в виде изображения) опознавательный знак (подвид эмблем), служащий для отличия владельца (личности, семьи, рода; населённого пункта, города, территории, государства, межгосударственного объединения от других.
Отечество	Родная страна.
Государственный флаг	Один из символов государства; представляет собой одноцветное или многоцветное полотнище различной формы с определённым соотношением сторон, прикрепленное с одной стороны к древку (или шнуру).
Государственный гимн	торжественная патриотическая музыкальная композиция, признанная

	правительством страны одним из государственных символов в качестве официальной национальной песни.
Герб	визуальный (то есть, существующий прежде всего в виде изображения) опознавательный знак (подвид эмблем), служащий для отличия владельца(личности, семьи, рода; населённого пункта, города, территории, государства, межгосударственного объединения от других.
Отéчество	Родная страна.

6. Спорт «ДОСТИГАЙ И ПОБЕЖДАЙ!»

Проведение эстафеты

Задания: прокрутить обруч 20 раз, попасть 3 мячами в корзину, на скакалке попрыгать 10 раз, собрать фразу «О СПОРТ – ТЫ МИР!»

7. Здоровый образ жизни «БУДЬ ЗДОРОВ!»

Придумать и провести для других команд веселую зарядку.

8. Медиа и коммуникации «РАССКАЖИ О ГЛАВНОМ!»

Обучающимся необходимо будет придумать ответы на вопросы и озвучить их на камеру:

1. Лагерь - это ...
2. Почему я пришел в лагерь ?
3. Что больше всего мне в нем нравится?

9. Дипломатия и международные отношения «УМЕЙ ДРУЖИТЬ!»

Перед обучающимися представлены фотографии, как принято здороваться в других странах. Задача ребят повторить движения, жесты и догадаться, что за страна.

10. Экология и охрана природы «БЕРЕГИ ПЛАНЕТУ!»

Обучающимся необходимо придумать правила, акции, мероприятия, которые смогут помочь сберечь природу.

11. Туризм и путешествия «ОТКРЫВАЙ СТРАНУ!»

Обучающимся необходимо определить по фото достопримечательности России.

Спортивная эстафета «Вызов первых»

Примерный сценарный план.

Ведущий: Дорогие ребята, сегодня мы бросаем вам вызов! Мы проверим, какая из команд самая быстрая, самая смелая, самая внимательная, самая ловкая. Мы будем делать с вами то, что вы любите и умеете, потому что всегда занимаетесь физкультурой и делаете зарядку! Прежде чем начать наши соревнования, надо торжественно открыть праздник! Ведущий: Приготовиться к торжественному выносу флага. Под звуки марша дети несут флаг по кругу. Ведущий: Считать эстафеты «Вызов первых» открытыми! Ура! Дети: УРА! Приветствие команд: (название, девиз)

Дети: Кто пришёл на вызов первых? Это я! (все вместе)

У кого стальные нервы? Это я! (все вместе)

В спорте кто себя проявит? Это я! (все вместе)

И рекорды нам заявит? Это я! (все вместе)

Кто мячом у нас владеет? Это я! (все вместе)

Быстро бегать кто умеет? Это я! (все вместе)

Кто допрыгнет дальше всех? Это я! (все вместе)

А кого тут ждёт успех? Меня (все вместе)

Далее возможно сделать общую музыкальную разминку с командами.

Примеры эстафет.

Эстафета «Кто быстрее» Первый участник берет в руки эстафетную палочку, бежит, обегает стойку и, возвращаясь к команде, передает эстафету следующему участнику. Побеждает команда, закончившая эстафету первой.

Эстафета «Веселый мяч». Сидя на мячах, прыжками преодолевают расстояние от старта до финиша. Первая команда, пришедшая к финишу, побеждает.

Эстафета «Обручи» На расстоянии 3 и 5 м напротив каждой колонны лежат один за другим два обруча, а на расстоянии 7 м – мяч. За сигналом ведущего первые игроки каждой из команд бегут до первого обруча, останавливаются перед ним, берут его двумя руками, поднимают над головой, одевают обруч на себя, приседают, кладут обруч на пол, бегут ко второму обручу, встают в центр него, берут руками, поднимают над головой и опускают на пол. После этого игроки оббегают мяч и возвращаются на свое место. Игру продолжает следующий ребенок. Выигрывает та команда, которая справилась с заданием быстрее.

Эстафета «На болоте». Двум участникам дают по два листа бумаги. Они должны пройти через «болото» по «кочкам» – листам бумаги. Нужно положить лист на пол, встать на него двумя ногами, а другой лист положить впереди себя. Переступить на другой лист, обернуться, взять снова первый лист и положить впереди себя. И так далее, выигрывает тот, кто первый пройдет через препятствие и вернется назад.

Эстафета «Чехарда» Игроки строятся в колонны, в 10 шагах перед каждой из них чертится квадрат со сторонами один метр или такого же диаметра круг. В

них встают первые игроки каждой команды. Они упираются руками на одну ногу, наклоняются вперед и прячут голову. По сигналу игроки, стоящие впереди колонны, бегут вперед, прыгают, отталкиваясь руками от спины (чехардой) игроков в квадратах, и становятся на их места. Игроки, через которых прыгали, бегут обратно к своим колоннам, касаются ладонью следующих игроков, после чего становятся позади своих команд. Игроки, получившие эстафету (в данном случае прикосновение), бегут вперед, также перепрыгивают чехардой через стоящих в квадрате и занимают их место, а те возвращаются в колонну и т. д. Эстафета заканчивается, когда игрок, первоначально стоявший в квадрате, совершит прыжок (оставаясь затем в квадрате), а тот, кто перепрыгнул (последний в колонне), пересечет линию старта.

«Ходьба и бег с картоном на голове» Построение такое же, как в линейной эстафете, только играющие передвигаются с картоном на голове, сохраняя равновесие. Если во время ходьбы или бега картон упадет, то игрок должен остановиться, поднять его, положить на голову и продолжать движение. Картон нельзя придерживать руками.

Эстафета «Помоги капитану» Капитан с мячом на контрольной метке стоит перед командой. Команда стоит перед капитаном в колонне по одному. Капитан кидает мяч игрокам команды по очереди. Каждый игрок после приёма мяча возвращает мяч капитану и приседает. После передачи мяча последним игроком команда встаёт.

Конкурс «Солнышко» У старта перед каждой командой лежат палки по количеству игроков. Впереди каждой команды на расстоянии 5-7 м кладут обруч. Задача участников эстафеты – поочередно, по сигналу ведущего, выбегая с палками, разложить их лучами вокруг своего обруча («нарисовать солнышко»).

Побеждает команда, которая быстрее справится с заданием.

Описание сценарных ходов событий 4-го дня смены

«Материк Дружбы»

Миссия «Умей дружить!»

Весёлый праздник «Дружба начинается с улыбки!»

Ход праздника

Добрый день, дорогие друзья! Нам всем хорошо знакомо слово «друг». А вот как оно возникло, мы узнаем из стихотворения, которое так и называется «Слово «друг».

Когда ещё никто не знал ни слова –

Ни «здравствуйте», ни «солнце», ни «корова» -

Соседям древний человек привык

Показывать кулак или язык

И корчить рожи (что одно и тоже),

Но, словом стал гортанный резкий звук,

Осмысленней лицо, умнее руки,

И человек придумал слово «друг»,

Стал друга ждать и тосковать в разлуке.

Ему спокойно за друзей моих.

Как жил бы я, что делал бы без них?

Друзей – людей, которых я люблю,

Я никогда ничем не оскорблю.

Ведущие приглашают всех участников прокатиться в поезде Дружбы, рассказывая, что по пути следования будут необычные станции. Песня «Голубой вагон бежит, качается...» звучит перед каждой станцией.

Первая станция: ЛИТЕРАТУРНАЯ.

1 конкурс – «Кто больше».

Надо назвать как можно больше пословиц или поговорок о дружбе. Кто готов к ответу, поднимает руку, все замолкают, чтобы выслушать ответ. За верную пословицу участник получает громкие аплодисменты. Например:

- Вещь хороша, когда новая, а друг - *когда старый*.
- Вместе и беда *легче переносится*.
- Все за одного, *один за всех*.
- *Где дружба прочна, там хорошо идут дела*.
- Добрая шутка дружбы не рушит.
- Добро потеряешь - опять наживёшь, друга потеряешь - *уже не вернёшь*.
- Доброе братство милее *богатства*.
- Друзья познаются *в беде*.
- Крепкую дружбу и топором *не разрубишь*.
- Лучше вода у друга, чем мёд у *врага*.
- Лучше выслушать упрёки друга, чем потерять его.
- Не в службу, *а в дружбу*.
- Не имей сто рублей, а *имей сто друзей*.
- Нет друга - ищи, а нашёл - *береги*.
- Один в поле *не воин*.
- С тем не ужиться, кто любит *браниться*.
- С хорошим другом горы свернёшь, а с плохим - *горя хлебнёшь*.
- Старый друг лучше *новых двух*.
- Дерево держится корнями, а человек – *друзьями*.

2 конкурс – «Найди вторую половину».

Всем желающим (минимум 20 человек) раздаются листочки, на которых указан один герой сказки или рассказа. Дается пару минут, чтобы найти второго героя этой же сказки или рассказа. В образовавшейся паре демонстрируется рукопожатие.

Красная шапочка и Серый волк

Волька и старик Хоттабыч

Иван Царевич и Василиса Прекрасная

Принц и Золушка

Малыш и Карлсон

Заяц и Волк

Маша и медведь

Чук и Гек

Кай и Герда

Крокодил Гена и Чебурашка

Зеленый крокодил Гена и ... (*Чебурашка*)

Озорная Маша и.... (*Медведь*)

Забавный мишка Винни- пух и ... (*Пятачок*)

Доверчивый Буратино и ... (*Мальвина*)

Добрая Белоснежка и.....(*7 гномов*)

Забавные бурундучки Чип и.....(*Дейл*)

Лунтик и(*Кузя*)

Котёнок по имени Гав и(*щенок*)

Вторая станция: ХИМИЧЕСКАЯ.

Игра «Молекулы».

Все участники хаотично передвигаются по залу. Как только ведущий громко объявляет любое число от 1 до 9, надо сцепившись образовать «Молекулу» из указанного количества людей. Затем «Молекула» распадается и, по-прежнему, все участники хаотично передвигаются по залу, пока ведущий так же громко не объявит другое число. Все повторяется.

Игра «Сходства и различия».

Образуются пары, в которых участники называют по 2 схожие черты и 2 отличающие их черты. Далее ведущие будут искать «родственные души», например:

- у кого темные волосы;
- у кого день рождения в каком-нибудь определенном месяце;
- у кого у кого есть брат или сестра;
- кто любит мороженое;
- у кого дома есть кошечка и т.д.

Третья станция: БИОЛОГИЧЕСКАЯ.

Конкурс – «Чья гусеница доползёт?».

Приглашаются все желающие и организуются «Гусеницы» (количество человек в «Гусенице» не меньше 10).

Задание 1.

В каждой «Гусенице» сосед справа кладет свою левую руку на плечо соседу слева. Под музыку «Гусеница» начинает «ползти» под музыку, сначала потихоньку. Затем музыка ускоряется и соответственно «Гусеница» «ползет» быстрее и быстрее. Кто расцепился - выходит из игры. Побеждает команда, в которой осталось большее количество участников.

Задание 2.

Вновь организуются «Гусеницы», в которых сосед справа берет за пипочку носа соседа слева и движение повторяется.

Задание 3.

Вновь организуются «Гусеницы», в которых сосед справа берет за ушко левого соседа и движение повторяется.

Задание 4.

Вновь организуются «Гусеницы», в которых все приседают и движение повторяется.

Четвертая станция: ФИЗКУЛЬТУРНАЯ.

Выбираются команды по 6 - 8 человек.

1 конкурс - «Спортивные старты».

Участники становятся в колонну друг за другом и по команде ведущего передают мяч: в одну сторону над головой, обратно между ног. Если мяч падает из рук участника, то один игрок выбывает. Побеждает команда, у которой останется большее количество человек.

2 конкурс - «Эстафета».

Участники так же остаются в колонне друг за другом и по команде ведущего по - отдельности бегут до флажка, удерживая мяч между ногами. Если мяч выкатывается, игрок выбывает. Побеждает команда, у которой останется большее количество человек.

3 конкурс – «Самые ловкие».

Участники выстраиваются в шеренгу. Ведущие натягивают веревочку и по команде под ней начинают проходить по - очереди все команды. Веревочка опускается ниже. Побеждает команда, которая «возьмет» самый нижний рубеж.

Победителей ждут бурные аплодисменты всех участников праздника.

Пятая станция: МУЗЫКАЛЬНО-ТАНЦЕВАЛЬНАЯ.

Образуются несколько команд. Звучит разная музыка и поочередно одна команда делает одинаковое движение, одновременно двигаясь вперед, а потом назад, например, навстречу второй команде и потом наоборот.

Затем, можно станцевать совместный флешмоб.

Шестая станция: МУЗЫКАЛЬНО-ВОКАЛЬНАЯ.

Организуются несколько групп, которым раздаются слова:

хрю-хрю; гав-гав; кря-кря; мяу-мяу; бе-бе; ку-ку-ре-ку и т.д.

Под мелодию песни «Если с другом вышел в путь» командам надо пропеть ее выбранными словами.

В заключение конкурса все поют эту песню в оригинале.

А какими качествами должен обладать человек, чтобы его можно было назвать другом? Это мы с вами выясним на следующей станции

Седьмая станция: «ЦВЕТОК ДРУЖБЫ»

У меня в руке **конверт**, в нем лежат лепестки цветка. На них написаны качества друга. Выберите из них только те, которыми на ваш взгляд, должен обладать друг и из этих лепестков составьте **цветок ДРУЖБЫ**. (на парте – цветок без лепестков. Дети выбирают лепестки с нужными качествами и крепят их к цветку)

Честность, враньё, грубость, доброта, верность, взаимовыручка, бескорыстие, драчливость, сострадание, злой, отзывчивый, честный, лживый, искренний, смелый, враждебный, добросовестный, безответственный, заботливый, щедрый, жадный, целеустремленный, храбрый, порядочный.

В завершение праздника ведущие читают стихи:

Кто верит в дружбу горячо,

Кто рядом чувствует плечо,

Тот никогда не упадет,

В любой беде не пропадет!

А если и споткнется вдруг,

То встать ему поможет друг!

Всегда в беде надежный друг

Ему протянет руку.

Проводится *словесная игра "Да-да-да, нет-нет-нет"*.

- Будем крепко мы дружить?

-Да-да-да.

-Нашей дружбой дорожить?

-Да-да-да.

-Мы научимся играть?

-Да-да-да.

-Друг другу будем помогать?

-Да-да-да.

-Друга нужно разозлить?

-Нет-нет-нет.

-А улыбку подарить?

-Да-да-да.

-Друга стоит обижать?

-Нет-нет-нет.

-Чай с друзьями будем пить?

-Да-да-да.

-Будем крепко мы дружить?

-Да-да-да.

- Молодцы! Правильно ответили на все вопросы.

Руку дружбы протяните,

В глаза друг другу посмотрите,

Пусть любовь в сердцах у вас всегда звучит

И дружба крепкая нас всех объединит!

Описание сценарных ходов событий 5-го дня смены

«Сказочный залив».

Миссия «Учись и познавай!»

КВН «Все сказки в гости к нам»

Ход мероприятия

Ведущий: Слушай, сказочный народ,

Собираемся на сход!

Поскорее в строй вставайте,

КВН свой начинайте!

Сегодня мы с вами вспомним сказки, которые учат нас уму-разуму, а заодно посмотрим, кто из вас сильнее и выносливее и может стать русским богатырем, кто мудрее и добрее и может стать девицей красной.

«Разминка».

Ведущий задает вопросы по сказкам:

К каким героям приплыла золотая рыбка?

Как звали черепаху в сказке «Золотой ключик»?

В чем должен искупаться Иван-дурак, чтобы стать Иваном-царевичем?

В какой сказке сердце у мальчика превратилось в кусочек льда?

Кто автор сказки «Петушок – золотой гребешок»?

Ведущий: А сейчас мы будем отгадывать, о какой сказке идет речь. Сказка – это занимательный рассказ о необычных событиях и приключениях. «Что за прелесть эти сказки! Каждая есть – поэма!» - писал А.С. Пушкина своему брату.

Кто-то за кого-то ухватился цепко,

Ох, никак не вытянуть, ох, засела крепко,

Но ещё помощники скоро прибегут.

Победит упрямицу дружный общий труд! («Репка»)

Колотил да колотил по тарелке носом,

Ничего не проглотил и остался с носом. («Лиса и Журавль»)

А дорога далека, а корзина нелегка,

Сесть бы на пенёк, съесть бы пирожок. («Маша и Медведь»)

Ах ты, Петя – простота,

Оплошал немножко: не послушался кота,

Выглянул в окошко. («Кот и Петух»)

Нет ни речки, ни пруда,

Где воды напиться.

Очень вкусная вода

В ямке от копытца. («Сестрица Алёнушка и братец Иванушка»)

Красна девица грустна,

Ей не нравится весна,

Ей на солнце тяжко,

Слёзы льет бедняжка. («Снегурочка»)

Перечислить название всех сказок А.С. Пушкина и их героев:

«Сказка о рыбаке и рыбке»,

«Сказка о золотом петушке»,

«Сказка о мёртвой царевне и о семи богатырях»,

«Сказка о царе Салтане...»,

«Сказка о попе и его работнике Балде».

Блиц-викторина по произведениям А. С. Пушкина

- 1) Каким фруктом отравилась царевна в «Сказке о мертвой царевне и семи богатырях»? (яблоко)
- 2) Мимо какого острова проплывали гости-господа? (мимо острова Буяна)
- 3) В какой сказке Пушкина «в синем небе звезды блещут, в синем море волны хлещут?» («Сказка о царе Салтане...»)
- 4) От кого князь Гвидон спас царевну-Лебедь? (От колдуна)
- 5) В кого превратила царевна-Лебедь князя Гвидона? (в комара, шмеля)
- 6) В каких сказках Пушкина присутствует цифра 33?

7) Из какой это сказки:

Выбрал я жену себе,
Дочь послушную тебе,
Просим оба разрешенья,
Твоего благословенья?

8) Из какой это сказки:

Царь с царицею простился,
В путь-дорогу снарядился,
И царица у окна
Села ждать его одна?

9) А эти вопросы об известной всем вам сказке А. С. Пушкина «Сказке о рыбаке и рыбке»:

— Сколько лет рыбачил старик? (33)

— Сколько раз закинул старик невод в море, прежде чем поймал золотую рыбку?

— Кем предстала перед стариком его старуха в первый раз?

— Сколько времени была царицей старуха?

— Сколько просьб старика выполнила рыбка?

— Последнее желание сварливой старухи?

10) Как изображает А.С. Пушкин царевну-лебедь?

11) Кто говорит:

«Я ль на свете всех милее,
Всех румяней и белее».

12) Какими словами начинается «Сказка о рыбаке и рыбке»?

13) Какими словами обращался старик к золотой рыбке?

14) Какими словами начинается «Сказка о царе Салтане»?

15) Какими словами заканчивается «Сказка о царе Салтане»?

Конкурс «Дополни имя».

У некоторых сказочных героев двойные имена. Я назову вам первую часть

имени, а вы догадайтесь, о каком сказочном герое идет речь.

Для 1 команды:

Елена ...

Сестрица...

Василиса...

Крошечка ...

Марья...

Для 2 команды:

Кощей...

Мальчик...

Братец...

Иван...

Змей...

Конкурс «Сказочные загадки».

Уплетая калачи,

Ехал парень на печи.

Прокатился по деревне

И женился на царевне. (Емеля)

У Аленушки - сестрицы

Унесли братишку птицы.

Высоко они летят,

Далеко они глядят. (Гуси-лебеди)

Был друг у Ивана немного горбатым,

Но сделал счастливым его и богатым (Конек-Горбунок)

Сладких яблок аромат

Заманил ту птицу в сад.

Перья светятся огнем,

И светло в ночи, как днем. (Жар-птица)

Эта скатерть знаменита
Тем, что кормит всех досыта,
Что сама собой она
Вкусных кушаний полна. (Скатерть-самобранка)
Ждали маму с молоком,
А пустили волка в дом.
Кем же были эти
Маленькие дети? (Семеро козлят)

- Ведущий: 1. Какие сказки о животных вы можете назвать?
2. Каким животным в сказках народ симпатизирует, а каких осуждает?
3. Какие сказки начинаются словами: «В некотором царстве, в некотором государстве...»?
4. Какое настоящее имя царевны-лягушки?
5. Почему всегда побеждает Иван-царевич или Иван-дурак?
6. Какие сказочные предметы покоряют время и расстояние?
7. В сказках часто встречается выражение: «Ложись спать...», а дальше какие слова нужно сказать?

Герои сказок отгадывают иногда такие загадки:

Что на свете всех быстрее?

Что на свете всех слаще?

Что на свете всех жирнее?

Ведущий: По опорным словам отгадай название сказки:

СОЛДАТ СТАРУХА ТОПОР («Каша из топора»)

БРАТ СЕСТРА ГУСИ БАБА-ЯГА («Гуси – Лебеди»)

ДВА БРАТА КУПЕЦ КРЕСТЬЯНИН («умная дочка»)

БАБКА МЫШКА КУРОЧКА («Курочка Ряба»)

Конкурс: «Изобрази пантомиму».

Прочитать отрывок, отгадать сказку и показать так, чтобы зрители поняли, о чём идёт речь.

Отрывки из сказок для конкурса:

Поле всё Иван обходит,

Озираючись кругом,

И садится под кустом;

Звёзды на небе считает

Да краюшку уплетает.

Прорубил лёд, зачерпнул вёдра и поставил их, а сам глядит в прорубь. И увидел Емеля в проруби щуку. Изловчился и ухватил щуку в руку.

Сыновья поклонились отцу, взяли по стреле, вышли в чистое поле, натянули луки и выстрелили.

Прибежали кот и дрозд к лисицыной норе, кот настроил гусельцы и давай натренькивать. Лиса слушала, слушала и вылезла из норы. Кот и дрозд её схватили - и давай бить – колотить, покуда она ноги не унесла.

Подведение итогов. Награждение победителей.

Спортивное мероприятие «Сказочные эстафеты»

Ход эстафеты

Конек-горбунок

По названию ясно, что участникам этой эстафеты предстоит изобразить Конька-горбунка из сказки П. Н. Ершова. Для этого потребуется лишь волейбольный мяч или воздушный шарик. Участники сгибаются в поясе, берут мяч и кладут его себе на спину. Чтобы мяч не упал во время движения, его необходимо придерживать рукой, оставаясь при этом в полусогнутом состоянии. В этой эстафете «конькам-горбункам» придется во время скачки преодолевать препятствия, например, поставленные на линии эстафеты табуреты, на которые необходимо будет взобраться, затем соскочить с них, и все это быстро и не теряя при этом «горб» — мяч за спиной. Победят те «коньки-горбунки», которые окажутся более ловкими и стремительными.

Ядро барона Мюнхгаузена

Помните, барон Мюнхгаузен передвигался однажды, оседлав пушечное ядро. Предложите ребятам освоить этот необычный вид «транспорта». Ядром у них будет обычный воздушный шарик, на котором сбоку яркой краской написано: «ядро».

Участники должны оседлать ядро, зажав его между коленками и придерживая руками.

По сигналу в таком положении они должны проделать путь до флажка и обратно. Затем ядро передается следующему игроку и так далее, пока не выяснится, какая команда быстрее освоила «полеты на ядре».

Не забывайте, что при неосторожном обращении шарики имеют свойства лопаться. Предупредите об этом ребят. Если шарик-ядро лопнет, команда выбывает из игры и «оплакивает погибшего ядролетателя».

Кот в сапогах

Для этой эстафеты потребуется найти сапоги очень большого размера. Сапоги устанавливаются на линии старта. Первый участник по сигналу должен быстро надеть их и так же быстро добежать до финиша. Но это ему сделать будет очень трудно, и не только потому, что сапоги очень тяжелые и неудобные. Как вы помните, Кот в сапогах обладал хорошими манерами.

Потому на пути следования надо поставить кегли. Пробегая мимо них, каждый участник должен задержаться и совершить поклон, красивый и оригинальный. Добежав до финиша, участник возвращается обратно и отдает сапоги следующему). И так бежит вся команда. Победители выражают свою радость громким и мелодичным мяуканьем.

Канатоходец Тибул

В сказке Юрия Олеши «Три толстяка» смелый Тибул ходил по канату. Однажды он прошел по натянутой проволоке над площадью прямо над головами стреляющих в него гвардейцев. В этой эстафете канатоходцам придется немного проще, в них

никто не будет стрелять, и опасность упасть с огромной высоты и разбиться им не угрожает. Канат, т. е. обыкновенную веревку, можно просто протянуть по земле от старта до финиша. Все игроки по очереди пробегут по нему до поворота, а на обратном пути попробуют всю дистанцию пропрыгать на одной ноге. При этом

нужно быть все-таки очень аккуратным: каждый раз ногу ставить на веревку, а не мимо. Иначе раздастся «выстрел» — хлопок судьи, которым он предупредит о «грозной опасности». Самые ловкие «Тибулы» принесут победу своей команде.

Лиса Алиса и кот Базилио

Что отличает этих персонажей сказки А. Толстого «Приключения Буратино»? Они умеют притворяться. Лиса притворялась, что она хромая, а кот, что он слепой. Участникам эстафеты придется изображать мошенников. На старте команды делятся на пары. Один в каждой паре — лиса Алиса, другой — кот Базилио. Тот, кто изображает лису, сгибает в колене одну ногу и придерживает ее рукой, стоя, таким образом, на одной ноге. Участнику, изображающему кота Базилио, завязывают глаза. «Лиса» кладет свободную руку на плечо «коту», и по сигналу эта парочка преодолевает эстафетное расстояние, возвращается и передает эстафету следующим участникам.

Лягушка-путешественница

В сказке лягушка заставила уток взять в клювы палку, а сама, уцепившись за нее лапками, взлетела вместе со стаей. В этой эстафете участникам придется проделать почти то же самое. Два самых сильных участника из команды берут гимнастическую палку и кладут ее на плечи. Третий берется за палку руками, ноги отрывает от земли и оказывается, таким образом, «лягушкой-путешественницей».

Теперь по сигналу все трое начинают движение вперед. Тому игроку, который висит на палке, категорически нельзя касаться ногами земли. Когда «утки с лягушкой» добегают до финиша, участник, висевший на палке, отцепляется, а два других его товарища возвращаются на старт, чтобы взять нового «путешественника». И так до тех пор, пока вся команда не окажется на финише.

Змей Горыныч

У этого сказочного существа, как известно, три головы, четыре лапы и два крыла. Сделать Змея Горыныча несложно: трое участников встают рядом, кладут руки на пояс или на плечи друг другу, ноги участника, стоящего в середине, связываются с ногами партнеров, стоящих по бокам — получается как бы четыре ноги. По сигналу «Змей Горыныч» начинает движение, причем участники, стоящие

по бокам, должны выполнять руками движения, напоминающие взмахи крыльев. Добежав (доскакав, долетев) до финиша, тройка разворачивается, возвращается и передает эстафету следующим участникам. Ноги всем тройкам лучше связать до начала эстафеты. Побеждает та команда, которая закончит эстафету быстрее всех.

Незнайка на воздушном шаре

Известно, что Незнайка из сказки Н. Носова «Незнайка и его друзья» летал со своими друзьями в Цветочный город на воздушном шаре. Как устроен воздушный шар, все, наверное, знают. По мере охлаждения воздуха в шаре из гондолы (корзины под шаром) выбрасывается балласт. В нашей эстафете корзиной послужит обыкновенное ведро. В него положим балласт: мячи, кегли, кубики и т. д. Количество предметов должно быть равно количеству участников эстафеты. На роль воздушного шара великолепно подойдет воздушный шарик.

Старт! С ведром и шариком игрок бежит к линии финиша, где находится заранее положенный обруч. Игрок, добежав, выкладывает в обруч один предмет из ведра, т. е. «облегчает корзину». Вернувшись к команде, он передаст ведро и шар следующему участнику. Тот в свою очередь проделывает то же самое. Таким образом, к концу эстафеты все предметы из ведра должны быть выложены в обруч. Последний участник должен снова собрать их в ведро и вернуться к команде.

Баба Яга

Непременными атрибутами Бабы Яги были ступа и метла. В эстафете в качестве ступы можно использовать пустое ведро, а в качестве метлы — швабру. Участник встает одной ногой в ведро, другая остается на земле. Одной рукой он держит швабру. А теперь в таком положении необходимо пройти всю дистанцию и передать «ступу» и «метлу» следующему.

Колобок

Все помнят, что в одноименной сказке Колобок ловко обошел Зайца, Медведя и Волка, но угодил в пасть Лисе. В эстафете первых трех зверей заменят кегли, а последнего — ведро. Каждый участник будет катить (пинать ногами) свой «Колобок» (футбольный мяч) между кеглями. Подведя мяч к ведру, участник должен, не прибегая к помощи рук, забросить мяч в ведро, т. е. отправить

«Колобок» в пасть «Лисы». После того как мяч-«Колобок» все же оказался в ведре, участник вынимает его руками и быстро бежит к следующему игроку, чтобы тот тоже смог пройти со своим «Колобком» все препятствия.

Доктор Айболит

Добрый доктор Айболит начинал лечение с того, что ставил градусники своим пациентам. Вот и в этой эстафете участникам придется ставить друг другу градусники. Но не настоящие — их заменят обычные кегли или другие предметы, которые на них похожи. Перед началом эстафеты команда выстраивается в колонну на линии старта. Первый участник стоит с ведром и сумкой, наполненной кеглями. Количество кеглей на две меньше, чем участников.

По сигналу первый «Айболит» бежит с ведром до определенной отметки и возвращается. Это он проделал путь в Африку. По возвращении он достает из ведра кегли и по очереди ставит их всем участникам, как градусники, т. е. под мышку каждому участнику. Кроме последнего. Последнему он отдает ведро, сам же уходит в сторону, выбывает из игры.

Участник, получивший ведро (сумку), быстро собирает кегли у команды и вновь проделывает то, что проделывал первый игрок. Нельзя ронять кегли на землю, помните, что градусники — дефицит, а уж если уронили, тут же поднимите. Эстафета заканчивается, когда остается один «Айболит», вернувшийся из «Африки», и ни одного больного.

Золушка

Золушка была трудолюбива и ни минуты не сидела без дела. Участникам этой эстафеты тоже придется потрудиться. Для этого надо приготовить заранее ведро, веник и совок, а также по пять кубиков на каждую команду. Команда делится на две равные половины. Одна встает на линии старта, другая на финише, лицом друг к другу. С одной стороны участники будут «Золушками», а с другой — «злыми мачехами». В руках у первой «Золушки» ведро, веник и совок. На линии движения от старта до финиша разбросаны пять кубиков — «мусор». Первый участник двигается вперед, собирая по дороге кубики в ведро. При этом помогать себе руками нельзя. То есть каждый раз надо поставить ведро на землю, веником замести кубик

на совок, затем с совка в ведро. Когда все кубики собраны, «Золушка» передает ведро с кубиками, веник и совок «мачехе», т. е. участнику команды, стоящему напротив.

«Мачеха», как и полагается злой и вредной мачехе, разбрасывает кубики по всей линии движения. Новой «Золушке», которой «мачеха» передает орудие труда, вновь придется собирать мусор. И это «безобразие» творится до тех пор, пока обе группы не поменяются местами.

Теремок

Для начала вспомним, кто жил в теремке: Мышка-норушка, Лягушка-квакушка, Зайка-попрыгайка, Лисичка-сестричка, да Комар-пискун. Шестым же пришел Медведь и разрушил теремок. Попробуем эту сказку разыграть в эстафете. В ней будут участвовать только шесть человек — по числу персонажей в сказке. А роль теремка выполнит обруч. Эстафету начинает «Мышка». Участник, играющий эту роль, по сигналу бежит к финишу, где лежит обруч — «теремок». Добежав, он продевает обруч через себя, кладет его на место и бежит за следующим участником, т. е. за «Лягушкой». Теперь они бегут к «теремку» вдвоем, обязательно взявшись за руки. Добежав, они вдвоем пролезают через обруч, не расцепляя при этом рук. Сделав это, они бегут за третьим, потом за четвертым, потом за пятым. Когда пятеро, не разжимая рук, продевают через себя обруч и бегут за шестым, это оказывается «Медведь». Но они все же берут его за руку и ведут с собой к «теремку». Пять человек надевают обруч и удерживают его на уровне пояса. «Медведь» в это время берет обруч рукой и тянет его вместе со всеми участниками, находящимися внутри, к старту. Те, кто находится внутри обруча, бегут, помогая «Медведю». Кто сюжет этой сказки «расскажет» быстрее, тот победил.

Волк и семеро козлят

По сказке семеро козлят были заперты дома, но волк обманным путем проник к дом и козлят съел. Домами в этой эстафете будут две половинки волейбольной площадки. Одна половина — дом «козлят» одной команды, вторая половина — дом другой команды. В каждой команде нужно выбрать семь «козлят» и одного «волка». «Козлята» сразу занимают свои дома и располагаются в них, кому как нравится. По

сигналу оба «волка» входят в дом противоположной команды и начинают ловить «козлят». Тот, кого поймали (дотронулись рукой), уходит с площадки (он съеден). Чей «волк» быстрее съел всех «козлят», та команда и побеждает. «Козлятам» в этой игре-эстафете можно убежать от «волка», но нельзя покидать дом, т. е. выскакивать за пределы площадки.

Описание сценарных ходов событий 6-го дня смены

«Страна Спортландия».

Миссия «Достигай и побеждай!»

«Большая Шуточная Олимпиада»

Пояснительная записка

Шуточная олимпиада – это набор эстафет, в которых как бы пародируются существующие в мире виды спорта. Большая их часть входит в олимпийскую программу. Перед каждым выступлением команды рассказывать ребятам о том, что представляет собой вид спорта, в котором они будут принимать участие, как надо играть.

Ход мероприятия

Виды упражнений

Прыжки в длину.

В эстафете не будет разбега, а вот “заступать” будет категорически нельзя. Эстафета проходит так:

Первый участник встает на линию старта, совершает прыжок с места в длину.

После приземления он не должен двигаться с места, пока не проведут черту, которая фиксирует место “посадки”. Черта проводится по носкам обуви прыгающего.

Следующий участник ставит ноги прямо перед чертой, не “заступая” её. И тоже совершает прыжок в длину. Вся команда совершает один коллективный прыжок в длину. Прыгать надо аккуратно и не падать при посадке – иначе аннулируется результат прыжка. Самый длинный коллективный прыжок – победный.

Стрельба «из лука».

Мишень – это обычные ведра. Лук – обыкновенный репчатый лук. Ведро-мишень ставим на 5 м от финишной прямой. Луковицы укладываем на финишной черте, их число равно числу участников. Участник №1 по сигналу начинает движение от старта к финишу. Прибежав, он берет луковицу и бросает её в ведро. Каждое попадание – одно дополнительное очко. Независимо от попадания, первый стрелок не задерживается долго возле финиша, а бежит к своей команде, чтобы передать эстафету следующему. Так, все члены команды, по очереди совершают луковую стрельбу. Побеждает команда, быстрее всех и точнее всех забросившая все луковицы.

Вольная борьба.

На земле чертится круг диаметром в 1 м, в него входят представители двух команд, встают друг к другу спиной, упираются в землю ногами и пытаются вытолкнуть противника из круга. Помогать себе руками нельзя, начинать выталкивать необходимо по сигналу. За каждого вытолкнутого присуждается 1 очко, по окончании упражнения очки суммируются. Победитель тот, у кого больше очков.

Бадминтон.

Ракеткой чеканить будем обычный воздушный шарик. На линии старта стоит первый участник забега. В одной руке у него ракетка, в другой – шарик. Напротив, на линии финиша, установлено ведро. Игрок должен, ударяя ракеткой по шарiku, провести шар до финиша и уложить его в ведро. Затем игрок возвращается и

передает эстафету следующему. Второй участник бежит к ведру, достает из него шарик и ведет его к команде. Никто не имеет права нести шар в руках или ударять его рукой, все только ракеткой. Победит команда, первой освоившая правила такого бадминтона и сделавшая все быстрее других.

Скачки.

Лошади в этой эстафете не совсем обычные. Их заменяют табуретки или стулья.

“Всадник “ в этой эстафете должен на старте “оседлать” табуретку, взяться за её края вместо уздечки и, помогая себе ногами, проделать путь от старта до финиша и обратно. Вслед за первым “седоком” этот путь преодолевает вся команда. Побеждают во всех “конных забегах” самые выносливые и быстрые.

Велогонки.

Велосипед может заменить обычная гимнастическая палка. Её нужно “оседлать” сразу двум участникам. Они – велосипедисты. Каждому “велодуэту” предстоит “проехать” до поворотной отметки и обратно, удерживая между ногами “велосипед”. Побеждают самые быстрые.

Перетягивание каната.

Канат надо перетягивать, пропустив его между ногами, и стоя спиной друг к другу.

Стрельба по движущейся мишени.

Оружие – теннисные мячи: по одному на каждого участника эстафеты. Мишень – табурет. Чтобы мишень стала “движущейся”, необходимо к её ножке привязать веревку. Капитан, стоя в сторонке, возьмет в руки конец веревки, а команда выстраивается в колонну на “огневом рубеже” на линии старта. Расстояние – не менее 10 м. По сигналу капитан начинает тянуть на себя веревку, табурет двигается, и, пока он перемещается, все игроки должны произвести по одному

“выстрелу”. Это нужно делать быстро: кинуть мяч и тут же отпрыгнуть в сторону, чтобы на “рубеж огня” вышел стоящий сзади, следующий участник. Времени на движение мишени – 30 сек.

Выигрывает та команда, у которой больше точных попаданий. В перерывах можно устраивать рекламные паузы, делать репортаж с места событий, показывать мини-концерты болельщиков.

Канатаходцы.

На полу из полосок бумаги или шпагата протягивается ленточка-дорожка, по которой надо пройти с закрытыми глазами. Побеждает команда, сделавшая большее число точных шагов по ленточке.

Кастрюльбол.

Для игры нужно: пакет камушек, тазик, 2 чашки или кастрюли, сильно различающиеся по размеру, которые бы входили в тазик.

Приготовление: установите чаши одна в другую и поместите их обе в тазик.

Предоставьте игрокам возможность поочередно кинуть по три ореха в центральную (самую маленькую) чашу. Если добавить немного воды в большие кастрюли, то мишень станет плавать, что сделает игру ещё интереснее! Присуждается по 5 очков за орехи, попавшие в центральную чашу (и оставшиеся там), 3 очка за попадание в более крупную чашу и 1 очко за каждый орех, оставшийся в тазике.

Побеждает команда, набравшая большее количество очков.

Описание сценарных ходов событий 7-го дня смены

«Зелёный остров».

Миссия «Береги природу!»

Экологическая квест-игра «Тропой Берендея»

Ход мероприятия

Ведущий 1: Здравствуйте, дорогие друзья! На календаре жаркое лето. В городе жарко и всем нам, конечно, хочется укрыться от этой жары. Мы с большим удовольствием отправляемся в парки, скверы, лес. Но всегда ли помним, что это МЫ приходим В ГОСТИ К ПРИРОДЕ, умеем ли вести себя так, чтобы и природа была тоже рада встрече с нами, чтобы Царство Природы с радостью принимало нас как дорогих гостей.

Ведущий 2: Мы сегодня участвуем в увлекательной квест-игре «Тропой Берендея». Каждый отряд не только покажет свои знания и умения, но и узнает для себя что-то новое, мы в этом уверены. Вас ждут загадки, игры, песни и танцы, полезные конкурсы и соревнования. Все они так или иначе связаны с Царством Природы.

Ведущий 1: Но чтобы начать игру нам надо представиться. Каждый отряд должен сказать своё название и девиз.

Ведущий 2: Приветствуем команду первого отряда!

Представление второго отряда:

Встречаем ребят третьего отряда! ...

Ведущий 1: Каждая команда получает маршрутный лист. Ваша задача пройти все этапы, указанные в маршрутном листе, выполнить все задания, набрать как можно больше очков и получить «волшебные буквы», чтобы собрать важное для природы слово-понятие. (Вручение маршрутных листов командирам отрядов)

Ведущий 2: После выполнения заданий мы снова встретимся на этой площадке и узнаем, кто же оказался самым лучшим знатоком природы. На

каждом этапе игры вы будете получать не только баллы за выполнение задания, но и букву, для составления важного для природы понятия. Максимальное количество баллов за выполнение заданий на каждом этапе - 5 баллов. Для их получения вам надо быть дружными, внимательными и не терять времени даром, чтобы успеть всё выполнить. Удачной всем игры!

(Отряды расходятся на этапы игры в соответствии с маршрутными листами под песню «Вместе весело шагать».)

Этап № 1. «Знатоки природы»

Ведущий 1: Здравствуйте, ребята! Приветствую знатоков природы! Я уверена, что вы много знаете об окружающей вас живой природе, о её живых обитателях. Мы с вами попытаемся показать свои знания и получить новую полезную информацию. В любом соревновании важна разминка. Предлагаю её сделать – поиграем в игру. Сегодня в нашем лагере был сильный ветер, и части поговорок, в которых упоминаются качества животных, рассыпались. Перед вами половинки высказываний. Вам надо их верно соединить и попытаться объяснить, в какой ситуации так говорят.

Игра «Разминка»

Трудится как.... (пчела)

Поёт как (соловей)

Хитрая как (лиса)

Трусливый как... (заяц)

Надоедливый как(муха)

Неуклюжий как (медведь)

Голодный как (волк)

Отважный как (лев)

Ведущий 2: Молодцы! Вы хорошо справились с разминкой. Но каждое живое существо должно иметь свой дом. Вы знаете, кто где живёт? Давайте проверим ваши знания. Я буду называть животного, а вы должны вспомнить, как называется его дом.

Игра «Кто где живёт?»

Будка собаки – ... (конура)

Дом медведя – ... (берлога)

Домик пчёл – ... (улей)

Паук плетёт – ... (паутину)

Свиньи живут в ... (свинарнике)

Куры высиживают яйца в ... (курятнике)

Дом, который строят муравьи – ... (муравейник)

Там, живут мыши, кроты, лисы ... – (нора)

Бобры строят на реке (плотины), а живут в ... (хатке)

Ведущий 1: У вас всё замечательно получается! Вы настоящие знатоки природы. А теперь самое сложное задание:

Вопросы экологического теста

Предлагаю вам ответить на вопросы экологического теста. Необходимо из трёх предложенных вариантов ответа выбрать один правильный. Попробуйте объяснить, почему именно этот ответ считаете верным. (Если в отряде много маленьких детей дошкольники и первоклассники, то читать вопросы и варианты ответов должен или ведущий или воспитатель. Если ребята хорошо читают, то читает командир отряда.)

1. Зачем зайцу большие уши?

а) чтобы лучше слышать;

б) для торможения на повороте;

в) чтобы не перегреться (в жару уши отводят 1/3 тепла, образующегося при обмене веществ).

2. Зачем страус голову в песок прячет?

- а) от страха;
- б) разыскивает пищу;
- в) освобождается от паразитов** (засунет в горячий песок и ждёт, сколько сможет, пока погибнут или сбегут все паразиты).

3. Почему дрожит мышка?

- а) боится кошки;
- б) проветривает шкурку;
- в) греется** (при дрожании биохимические реакции выделения тепла резко ускоряются);

4. Зачем белке хвост?

- а) чтобы греться;
- б) для красоты;
- в) для музыкальных упражнений** (хвост может воспроизвести любой звук от фортепианного концерта до крика зайца).

Игра «Летает – не летает» (если осталось время)

Ведущий 2 называет животных. Если животное летает – дети встают на носочки и машут руками. Если животное не летает – дети опускают руки и приседают. Ведущий пытается запутать ребят, выполняя неверные движения. Кто ошибся, тот выходит из игры. Побеждает самый внимательный. (Слон, муха, паук, страус, пчела, пингвин, воробей, волк, стрекоза и др.)

Максимальное количество баллов за выполнение заданий – 5. Дети после выполнения заданий получают букву «Я»

Этап № 2. «Волшебные деревья».

Ведущий 1: Здравствуйте, ребята! Вы, конечно, знаете, что в лесу растёт много разных деревьев и трав. Можете назвать, какие растения мы можем встретить в наших лесах? Предлагаю вам разгадать названия растений и исключить лишнее.

Игра «Что лишнее?»

УДБ, НЁКЛ, АНИБЯР, АМК (дуб, клён, рябина, мак - лишнее слово **мак**)

АЗЁРБЕ, АСОНС, АКШАК, ПАИЛ, (берёза, сосна, кашка, липа - лишнее слово **кашка**)

Ведущий 1: Молодцы, ребята! Вы быстро смогли справиться с заданием. Названия растений определили. Вот только деревья в лесу растут не так быстро. Для того, чтобы дерево выросло, должен пройти не один год. Поэтому нам надо бережно относиться к растениям леса. Чтобы сохранить деревья, мы собираем макулатуру. Надо помнить, что 60 кг макулатуры сохраняет от вырубки 1 дерево.

Ведущий 2: Предлагаю вам «вырастить» волшебное дерево вашего отряда. Наш лес сказочный. Значит и дерево будет необычным. Вам надо будет разделить обязанности для «выращивания» дерева отряда. Надо решить, кто будет рисовать и раскрашивать ствол, кто будет вырезать листочки, кто будет выбирать цвета и раскрашивать вырезанные листики, а кто будет клеить листочки на волшебное дерево. На работу вам отводится 5 минут. А потом мы посмотрим, у какого отряда получится самое красивое дерево.

Максимальное количество баллов за выполнение заданий – 5. Дети после выполнения заданий получают букву «И»

Этап №3. «Спортивная полянка»

Ведущий : Приветствую вас, ребята, на «Спортивной полянке». Здесь вам надо будет проявить свою сноровку, постараться дружно выполнять задания.

Все участники отряда должныделиться на 2 команды. Соревнуются команды между собой. Каждое спортивное задание выполняется 2 раза: сначала - для тренировки, затем – соревнуйся. Оценивается дружное

*выполнение заданий, взаимовыручка участников соревнования.
(Выполняются соревновательные задания под весёлую детскую музыку)*

«Переправа по болоту»

Ведущий : В лесах встречаются болотистые места. Представьте, что мы должны перейти это болотце. Но передвигаться можно только по «кочкам». Роль кочки выполняют обручи.

Команды выстраиваются в колонну по одному, каждая напротив своей фишки, стоящей на расстоянии 10 м от линии старта. У первого игрока 2 обруча. По сигналу игрок кладёт первый обруч перед собой, становится внутрь его, затем второй обруч кладёт перед собой так, чтобы можно было перепрыгнуть в него. Надо прыгать из обруча в обруч, перекладывая его. Так первый игрок, дойдя до противоположной стороны, огибает фишку, возвращается передвигаясь из обруча в обруч, отдаёт обручи следующему игроку, становится в конец колонны. Игра заканчивается тогда, когда все игроки выполнили задание.

«Дружные муравьи»

Ведущий : Вы, наверное, видели, как дружно работают муравьи, как они помогают друг другу строить и ремонтировать муравейник, как дружно делают запасы. Представьте, что вы – дружные муравьи. Ваша задача передать из рук в руки мяч слева направо и обратно, не уронив мяча. (Команды становятся в шеренгу лицом друг к другу. Мяч передают из рук в руки. Необходимо быстро, но аккуратно передавать мяч. Как только мяч вернулся к капитану, его надо поднять вверх. Так команда показывает, что завершила выполнение задания.) Начали! А теперь быстрее! Молодцы!

(1 раз выполняем медленно, второй раз на скорость – кто быстрее)

«Сороконожка»

Ведущий : Есть в природе интересное насекомое: туловище – одно, голова – одна, а ног – много. Кто знает, кто это? Конечно, сороконожка. Вот вы сейчас и будете изображать сороконожку.

Все участники становятся друг за другом, обнимают за пояс впереди стоящего и передвигаются, не расцепляясь «змейкой» огибая кегли. Двигаться надо дружно. (Подсказка: начинать движение надо с одной ноги. Лучше, если кто-то будет считать вслух.) Выигрывает команда, которая первая дойдёт от старта до финиша, не расцепившись во время движения.

Максимальное количество баллов за выполнение заданий – 5. Дети после выполнения заданий получают букву «О»

Этап №4. «Грибная поляна».

Ведущий 1: Здравствуйте, ребята! Мы с вами встретились на волшебной поляне. Здесь есть необычное дерево. На нём кроме листьев растут загадки. Давайте попробуем их отгадать.

1. Я в красной шапочке расту

Среди корней осиновых.

Меня узнаешь за версту,

Зовусь я ... (*подосиновик*)

2. Не спорю, не белый.

Я, братцы, попроще.

Расту я обычно

В берёзовой роще. (*подберёзовик*)

3. Нет грибов, дружней, чем эти.

Знают взрослые и дети.

На пеньках растём в лесу,

Как веснушки на носу. *(опята)*

4. Очень дружные сестрички.

Ходим в рыженьких беретах,

Осень в лес приносим летом. *(лисички)*

5. Вдоль лесных дорожек

Много белых ножек.

В шляпках разноцветных,

Издали приметных,

Собирай, не мешкай

Это... *(сыроежки)*

Ведущий 2: А теперь я открою вам секрет: на нашей полянке спрятались грибы. Ваша задача – найти эти грибы, собрать их в корзинку, сказать, как они называются и отделить съедобные от несъедобных.

Карточки с грибами разложить в две кучки: съедобные и несъедобные. Проверяется выполнение задания: показать карточку, назвать гриб и озвучить: съедобный он или нет. (Дети должны найти 10 карточек – подберёзовик, подосиновик, опята, лисички, 2 белых гриба, 2 мухомора, бледная поганка, шампиньон. Несъедобные – мухоморы, бледная поганка).

Ведущий 1: Собирая грибы в лесу, мы должны помнить о том, что грибы

надо аккуратно срезать, чтобы не повредить грибницу. А несъедобные для человека грибы нельзя топтать или сбивать палками. Ими лечатся многие лесные жители.

Максимальное количество баллов за выполнение заданий – 5. Дети после выполнения заданий получают букву «О»

Этап № 5. «Лесные жители».

Ведущий 1: Здравствуйте, ребята! Знаете ли вы лесных жителей? Сейчас мы это проверим! Отгадайте загадки

1. Не барашек и не кот,
Носит шубу круглый год.
Шуба серая – для лета,
Для зимы – другого цвета.
(Заяц).
2. Хитрая плутовка,
Рыжая головка,
Пушистый хвост – краса,
А зовут её (Лиса).
3. В яме спит зимою длинной,
Но чуть солнце станет греть,
В путь за мёдом и малиной
Отправляется....(Медведь).
4. Вот иголки и булавки
Выползают из-под лавки. (Ежик).
5. По полю рыщет,
Телят, ягнят он ищет (Волк).

Ведущий 2: Перед вами карточки с изображением животных. Разделите их на 2 части. Объясните своё решение. (Дикие и домашние животные)

Ведущий 1 и 2: Предлагаем поиграть в игру. Мы сейчас узнаем, какие вы внимательные и наблюдательные, как хорошо умеете понимать друг друга.

Игра «Пойми меня» на тему «Лесные жители»

Ведущий шёпотом называет игроку лесного жителя (медведь, заяц, лиса, волк, белка, лось (олень), ёжик, муравей и др.) Один игрок команды молча пытается изобразить заданного животного, другие угадывают. На демонстрацию 1 слова отводится 30 секунд. Если отряд за это время смог назвать слово, то с заданием справились.

Максимальное количество баллов за выполнение заданий – 5. Дети после выполнения заданий получают букву «Э»

Этап №6. «Чистота в доме»

Ведущий 1: Здравствуйте, ребята! Мы все наводим в доме чистоту. Ведь в чистом доме приятно находиться. Природа – это дом для растительного и животного мира. Природа сама заботится о переработке останков животных и растений. А человек, приходя в гости к природе, часто оставляет после себя много мусора, с которым сама природа часто не в силах справиться.

Ведущий 2: Но люди поняли, что отходам можно дать вторую жизнь. Их надо только правильно перерабатывать, используя сортировку мусора. Из переработанной бумаги снова можно сделать бумагу и напечатать газеты и книги. Пластик и стекло тоже обретают вторую жизнь. Пищевые отходы становятся хорошим удобрением для растений. На улицах городов стали появляться мусорные контейнеры разных цветов. В них складывают соответствующий мусор. Чтобы система раздельного сбора мусора приносила ожидаемые результаты, необходимо активное участие каждого, кто выбрасывает мусор. Мы тоже сегодня попробуем это сделать.

Задание: Перед вами 4 пакета разного цвета.

1. Жёлтый – бумажные предметы.
2. Красный – пластик.
3. Зеленый – стекло.
4. Чёрный – пищевые отходы.

Предметы, изображающие мусор, разложены по площадке. (газета, тетрадь, журнал, картонная коробка, пластиковая бутылка, пластиковый стаканчик, контейнер для еды, баночка из-под жидкого мыла, стеклянная банка из-под кофе с пластиковой крышкой, стеклянный стакан, стеклянная фигурка животного, стеклянный флакончик от духов, огрызок яблока, чёрствый хлеб с плесенью, карамелька без фантика.)

По команде вы должны разложить мусор по пакетам нужного цвета. Время выполнения задания 1 минута. Складывать мусор в пакеты надо аккуратно. (Участники выполняют задание в одноразовых полиэтиленовых перчатках, которые тоже потом складывают в пакет нужного цвета)

Ведущий 1: Молодцы, ребята! Вы хорошо справились с заданием. А теперь мы предлагаем вам самим придумать и нарисовать знаки, которые можно будет разместить в местах пребывания людей. Они будут напоминать о необходимости уборки мусора за собой. (Ребята обсуждают и выполняют задание)

Максимальное количество баллов за выполнение заданий – 5. Дети после выполнения заданий получают букву «Г»

Этап №7. «Музыкальный уголок»

Ведущий 1: Здравствуйте, ребята! Рады приветствовать вас в нашем «Музыкальном уголке»! Здесь мы с вами будем петь и танцевать. А все наши музыкальные произведения будут связаны с животным миром.

(Ведущий включает караоке детских песен - ребята отгадывают, подпевают и танцуют вместе с ведущими на данном этапе игры)

Музыкальные произведения:

«Танец маленьких утят» слова Ю. Энтин, муз. В.Томас
«В траве сидел кузнечик» слова Н. Носов, муз. В. Шаинский

«Песня мамонтёнка» слова Д. Непомнящая, муз. В. Шаинский
«Чёрный кот» слова М. Танич, муз. Ю. Саульский
«Песня Красной Шапочки» слова Ю. Ким, муз. А.Рыбников

«Два весёлых гуся» слова М. Клокова-Лапина, муз. М. Карасёв
«Оранжевая песня» слова А. Арканов, муз. К. Певзнер

Максимальное количество баллов за выполнение заданий – 5. Дети после выполнения заданий получают букву «Л»

Этап №8 «Воскресное путешествие».

Ведущий 1: Здравствуйте, ребята! Мы с вами часто выходим на прогулку в парк, сквер и даже в лес. Но всегда ли мы правильно ведём себя в гостях у природы? Давайте проверим, знакомы ли нам эти правила поведения.

Ведущий 2: Говорят, что на ошибках учатся. Но лучше учиться на чужих ошибках, чем совершать самим. Предлагаем вам прослушать одну историю, которая произошла с ребятами и решить, правильно ли вели себя дети. Постараемся найти все ошибки, которые они совершили.

(Ведущие поочередно читают по 2 абзаца текста и выясняют у отряда, всё ли правильно делали участники истории)

Мы долго готовились к поездке в лес всем классом. В последний момент заболела учительница. Но мы всё же решили сами поехать в лес в воскресенье. Дорогу мы знали. Запаслись продуктами, взяли компас, не забыли и про музыкальную колонку, чтобы было веселее путешествовать. Электричка довезла нас до нужной станции в пригороде.

Весёлой музыкой мы оповестили лес о своём прибытии! Погода стояла жаркая, сухая, но в лесу жара не чувствовалась. Знакомая дорога привела нас к берёзовой роще. По дороге нам часто попадались грибы - белые,

подберёзовики, сыроежки и те, которые мы не знали. Кто-то срезал крепкие ножки грибов, **кто - то выкручивал их, а кто - то и вырывал их с корнем.** Незнакомые нам **грибы мы сбивали палками.**

Устав, мы организовали привал. Быстро **наломали веток** с соседних деревьев и кустарников, разожгли костёр. Заварили в котелке чай, перекусили продуктами, которые взяли с собой, и пошли дальше. Перед уходом из роуи Миша **выбросил банки и полиэтиленовые пакеты и упаковки** в овражек, сказав: «Микробы их всё равно разрушат!» **Горящие угли костра весело подмигивали нам на прощанье.**

В кустах мы нашли гнездо какой-то птицы. **Поддержали тёплые** маленькие **яички** и положили их обратно. Солнце поднималось всё выше, становилось всё жарче.

На лесной опушке мы нашли маленького ёжика. Решив, что мама его бросила, девочки **взяли его с собой** - в школе пригодится. Мы уже сильно устали. В лесу нам встречалось много муравейников. Костя решил показать нам, как добывают муравьиную кислоту. Он набрал палочек и **начал ими протыкать весь муравейник.** Через несколько минут мы уже с удовольствием обсасывали «муравьиные» палочки.

Постепенно начали набегать тучи. Стало темнее. Затем засверкали молнии, загремел гром. Начался сильный ливень. Но нам было уже не страшно - **мы успели добежать до высокого одиноко стоящего дерева на опушке** и спрятаться под ним.

Весёлые и довольные мы шли на станцию, перепрыгивая лужи. И вдруг на дорогу перед нами выползла какая-то змея. «Это гадюка!» - закричал Серёжа и **ударил её палкой.** Мы подошли к неподвижной змее и увидели у неё на затылке два жёлтых пятнышка. «Это не гадюка, это уж», - тихо сказала Маша. «Всё равно - гадина!» - ответил Серёжа.

С охапками луговых и лесных цветов и ёжиком в рюкзаке мы подошли к станции. Через час электричка подошла к городу. Весело прошёл день!

ОШИБКИ

1. **Заболела учительница. Но мы всё же решили сами поехать в лес в воскресенье.** (Нельзя одним, без взрослых, посещать лес. Это опасно.)
2. **Веселой музыкой мы оповестили лес** (Нельзя нарушать тишину и спокойствие обитателей леса)
3. **... кто - то выкручивал их, а кто - то и вырывал. Незнакомые нам грибы мы сбивали палками.** (Грибы можно только аккуратно срезать ножом, чтобы не повредить грибницу. Нельзя сбивать грибы палками)
4. **... наломали веток** (Для костра собирают сухие ветки. Нельзя ломать ветви деревьев)
5. **... выбросил банки и полиэтиленовые пакеты и упаковки** (Мусор надо сложить в пакет или мешок и забрать с собой. Нельзя его выбрасывать в лесу. Это загрязняет природу. Многие отходы разлагаются очень долго. А банки могут поранить зверей и птиц)
6. **Горящие угли костра весело подмигивали нам на прощанье.**
(Костёр необходимо потушить, залить угли водой или засыпать песком(землёй). Проверить, что все угли погасли. Непотушенные угли могут начать лесной пожар.)
7. **Нашли гнездо. Подержали теплые яички.** (Нельзя трогать яички в гнезде или птенчиков.)
8. **Взяли ёжика с собой** (Нельзя забирать животных из леса к себе домой.)
9. **... начал ими протыкать весь муравейник** (Нельзя разрушать дом муравьёв)

10. ... *успели добежать до высокого одиноко стоящего дерева на опушке* (Нельзя прятаться от грозы под одиноко стоящим деревом. В него может попасть молния)
11. ... *ударил змею палкой* (Нельзя бить палкой змею. Змеи сами не нападают на людей, если люди не создают опасных для них ситуаций)
12. *С охапками луговых и лесных цветов* (Не надо рвать луговые и лесные цветы охапками. Цветы завянут в дороге. А в природе они доставят радость другим людям и пользу птицам, зверям и насекомым. Многие из растений занесены в Красную книгу.)

Максимальное количество баллов за выполнение заданий – 5. Дети после выполнения заданий получают букву «К»

На каждом этапе игры вместе с маршрутным листом, в котором отмечается набранное отрядом количество баллов, ребята получают букву, для составления слова - понятия важного для природы. После прохождения всех этапов игры, необходимо сложить из букв слово (ЭКОЛОГИЯ) и объяснить его значение.

Ведущий: Вот и закончились наши испытания. Все вы молодцы! Хорошо справились с заданиями! Вы показали свои знания и получили новые. Но мы всегда должны помнить, что все мы гости в царстве природы. А значит, должны выполнять правила поведения в гостях. А теперь предлагаю пообещать вести себя в лесу так, чтобы лес тоже был рад встрече с вами! Готовы принять такую клятву?

КЛЯТВА ГОСТЕЙ ЦАРСТВА ПРИРОДЫ

Мы, гости Царства Природы, клянёмся вести себя в лесу так, как ведут себя вежливые гости.

- Клянёмся!

Зелёных деревьев не ломать, цветов без надобности не рвать.

- Клянёмся!

Нор звериных, птичьего гнезда разорять не будем никогда!

- Клянёмся!

Громко музыку не включать и не кричать, чтобы птицам рядом с нами захотелось петь.

- Клянёмся!

Не сорить, не мусорить в лесу. И поддерживать лесную красоту!

- Клянёмся!

Костры жечь только на кострищах и не портить травянистые жилища

- Клянёмся!

При отъезде всё за собой убрать, чтоб захотелось придти сюда опять.

- Клянёмся!

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ ИГРЫ

Описание сценарных ходов событий 8-го дня смены

«Бермудский треугольник».

Миссия «Дерзай и открывай!»

Познавательный квест «Тайны Бермудского треугольника»

Ход мероприятия:

Воспитатель: Добрый день, ребята! Я подготовила для вас сюрприз! У всех отрядов будут разные маршруты и задания. Сам сюрприз спрятан за

кодовым замком. Что бы его найти и открыть, Вам нужно отгадать и запомнить 6 цифр. Эти цифры расположены в разных местах.

Итак, сейчас я дам Вам подсказку, где спрятан конверт №1. В нём Вы найдете карточки с заданиями или загадками. Выполнение одного задания даст Вам цифру для кода от замка. Отгадка на второе задание подскажет Вам место, где спрятан следующий конверт. Понятно? Мы будем следовать по маршруту вместе с Вами и подсказывать, если что-то будет не ясно. Вам пригодится ручка!

МАРШРУТ №1

Внимание! Первая подсказка!

1. «Конверт №1 спрятан в комнате

Он чужак или невежда?

На любого посмотри:

Сверху носит он одежду.

У него она — внутри.

2. Месторасположение – раздевалка, гардероб.

Дети находят конверт №1. В нем две карточки.

ЦИФРА № 1 - _____ Найди конверт № 2

Сколько яиц можно
съесть натошак?

Крутая гора,
Что ни шаг,
То нора.

Первая цифра кода «1». Записываем ответ в карточке и забираем ее с собой.

Следующий конверт ищем на последней ступени лестницы.

3. Месторасположение – лестница.

Дети находят конверт №2. В нем две карточки.

ЦИФРА № 2 - _____ Найди конверт № 3

Ищите цифру в слове
СЕМЬЯ

Разный там сидит народ.
Там дают гуляш, компот
И котлеты, и борщи,

И наваристые щи!

Вторая цифра кода «7». Записываем ответ в карточке и забираем ее с собой.

Следующий конверт ищем в столовой.

4. Месторасположение – столовая.

Повара отдают конверт №3. В нем две карточки.



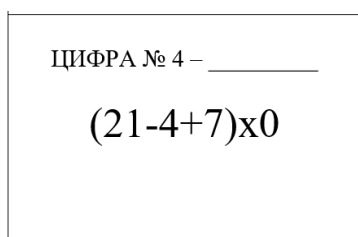
Третья цифра кода «9». Записываем ответ в карточке и забираем ее с собой.

Следующий конверт спрятан под музыкальным центром.

5. Месторасположение – актовый зал.

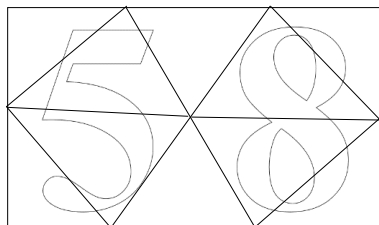
Дети находят конверт №4. В нем пазл (размера А4) и 3 карточки.

Одна из карточек – математический пример.



Четвертая цифра кода «0».

Пазл – это пятая и шестая цифры от кода замка.



Карточки с игрой «Морской бой» – подсказка к месту, где спрятан сюрприз.

Найди место, где спрятан сюрприз.

	А	Б	В	Г	Д	Е
1	К	Е	Ч	Ё	З	П
2	Т	Ю	Д	Б	Р	Ш
3	Ь	С	Х	Я	Н	Й
4	Ф	В	З	Ъ	Ь	Ы
5	О	И	Щ	А	Н	Ж
6	Т	Й	С	Л	Э	О

Г2	
Б1	
В4	
А5	
Е1	
Г5	
В6	
Д3	
Е6	
Б3	
А2	
Д4	

В карточке зашифровано слово «безопасность».

Следующее место – комната охраны.

6. Месторасположение – комната охраны.

Воспитатель: Теперь внимательно вводите по порядку числа, которые Вы угадали ранее (код от первого замка 179, код от второго – 058).

Все! Квест окончен! Вы – отличная команда! Разбираем подарки!

МАРШРУТ №2

Внимание! Первая подсказка!

1. Загадка для места, где спрятан Конверт №1: «Ноги есть, но не сбежит. Спинка есть, но не лежит. Всегда стоит, и всем сидеть велит!»

(крепим конверт малярным скотчем под сидушкой одного из стульев в комнате, где проводится мероприятие)

2. Месторасположение – игровая комната, в которой проводится мероприятие.

Дети находят конверт №1. В нем две карточки:

ЦИФРА № 1 - _____ Найди конверт № 2

Сколько ушей у двух Физкультура здесь у нас!
мышей? На уроке целый класс.

Кувыркались мы, скакали
Классом всем в...

Первая цифра кода «4».

Следующий конверт ищем в спортзале.

3. Месторасположение – спортзал.

ЦИФРА № 2 - _____

Найди конверт № 3

Сколько в яркой радуге цветов? Здесь учитель в перемену
Ищет классный наш журнал,
Здесь учитель непременно
Отдыхает, коль устал.
Входа школьникам тут нет,
Только лишь на педсовет.

Вторая цифра кода «7».

Следующий конверт ищем в учительской.

4. Месторасположение – учительская.

Дети находят конверт №3.

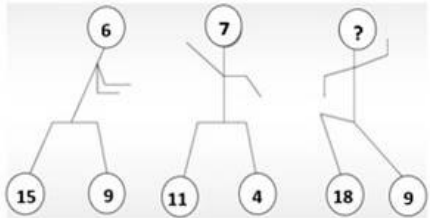
ЦИФРА № 3 - _____ В семье пять сыновей. У каждого есть сестра. Сколько всего детей в семье?	Найди конверт №4. Поставь в начале каждого слова одну букву так, чтобы получилось новое. Затем в выделенных клетках прочтите ключевое слово <table border="1"><tr><td></td><td>ЛЕЧО</td></tr><tr><td></td><td>НОТЫ</td></tr><tr><td></td><td>АД</td></tr><tr><td></td><td>ВАЛ</td></tr><tr><td></td><td>ОСА</td></tr></table>		ЛЕЧО		НОТЫ		АД		ВАЛ		ОСА
	ЛЕЧО										
	НОТЫ										
	АД										
	ВАЛ										
	ОСА										

Третья цифра кода «6».

Следующий конверт ищем в контейнере с песком.

5. Месторасположение – песочница.

Дети находят конверт №4. В нем:

ЦИФРА № 4 - _____ 	Найди конверт №5. Разгадай слово, используя шифр Чудак математик В Германии жил. Он хлеб с колбасою Случайно сложил. Затем результат Положил себе в рот. Вот так человек Изобрел бутерброд.	Первая шифра – это строка. Вторая шифра – это слово в строке. Третья шифра – это буква в слове. <table border="1"><tr><td></td><td>1-1-3</td></tr><tr><td></td><td>6-2-2</td></tr><tr><td></td><td>8-2-5</td></tr><tr><td></td><td>3-2-3</td></tr><tr><td></td><td>7-3-5</td></tr><tr><td></td><td>4-1-8</td></tr></table>		1-1-3		6-2-2		8-2-5		3-2-3		7-3-5		4-1-8
	1-1-3													
	6-2-2													
	8-2-5													
	3-2-3													
	7-3-5													
	4-1-8													

Четвертая цифра кода «9».

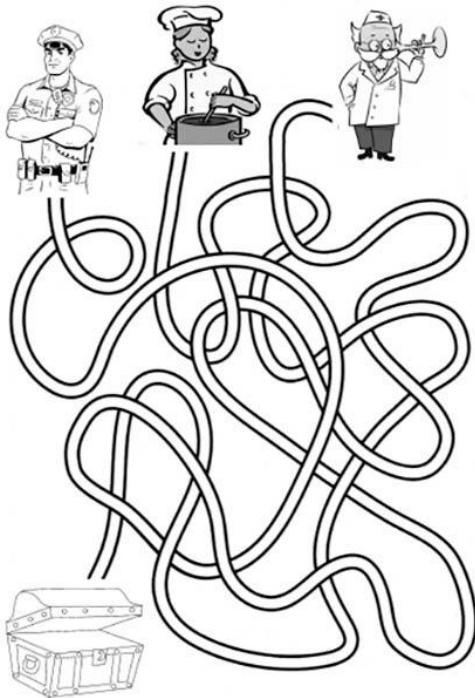
Следующий конверт ищем на (около, под, за) дереве.

6. Месторасположение – дерево

ЦИФРА № 5,6 - _____

В одном известном
мультфильме длину
удава измеряли
попугаями.
Какой результат у героев
получился ?

Воспитатель: Ребята, теперь у вас есть шесть цифр и все фрагменты лабиринта. Собрав лабиринт, вы поймете у кого спрятаны подарки.



МАРШРУТ № 3

Внимание! Первая подсказка!

1. Загадка для места, где спрятан Конверт №1:

Если хочешь умным стать,

Нужно много книг читать.

Чтоб найти все книги века,

Приходи в.....

ЦИФРА № 1 - _____ Найди конверт № 2

Бабушка, две матери и Здесь пахнет странно, но
две дочери вместе пошли наука
на бейсбольный матч и Готовит нам сюрпризы
купили по одному тут.
билету. Сколько всего В пробирках жизнь
билетов они купили? бурлит, как звука,
И колбы знания несут.

Первая цифра кода «3».

Следующий конверт ищем в кабинете химии.

3. Месторасположение – кабинет химии.

ЦИФРА № 2 - _____ Найди конверт № 3

Сколько действующих В нем числа танцуют, а
лиц в сказке «Репка»? формулы поют,
Геометрия правит и
уравнения живут,
Здесь ум тренируют,
задачи решают,
И знания новые дети
получают.

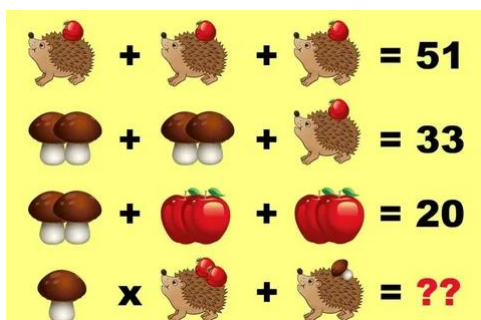
Вторая цифра кода «7».

Следующий конверт ищем в кабинете математики.

3. Месторасположение – кабинет математики.

ЦИФРА № 3 - _____ Найди конверт № 4

Здесь мы кроссы
пробегаем
И здоровье укрепляем,
Здесь играем мы в футбол.
Это школьный.....



Квест окончен! Вы – отличная команда! Разбираем подарки!

Описание сценарных ходов событий 9-го дня смены

«Экватор».

Миссия «Достигай и побеждай!»

Спортивное развлечение «День Нептуна»

Ход мероприятия:

Ведущая: Здравствуйте, ребяташки, девчонки и мальчишки! Летняя пришла жара, громко крикнем ей УРА! Будем вместе отдыхать, петь, купаться и играть! Сегодня у нас необычный водный праздник-праздник царя морей-НЕПТУНА! С праздником всех поздравляю! Попутного ветра желаю, пусть праздник шумит водопадом, мы все ему очень рады!

Разминка

Дети выполняют комплекс гимнастики, повторяя движения за ведущей.

Ведущая:

1. Много в воде удивительных рыб,
И разных известных животных морских,
Не хочет Нептун с ними играть,
А просит ребят к себе в гости позвать.

(ходьба на месте)

2. Мы с весёлым ручейком
В гости в сказку попадём.

(бег на месте)

3. Ручеёк звенит, журчит,
Быстро, весело бежит.

(руками показать змейку)

4. Скачут капли-капитошки,

Поднимайте выше ножки.

(бег на месте с высоким поднятием колена)

5. Вот уже течёт река,

Широка и глубока.

(ходьба на месте)

6. К морю подбирается,

Шире разливается.

(руки в сторону)

7. И вот перед нами море.

Бушует, шумит на просторе.

(И.п.: основная стойка дети стоят в три ряда)

Вып.: волнообразные движения поднятыми в стороны руками)

8. А в море высокая ходит волна,

Вверх до небес и вниз до дна.

(И.п.: основная стойка.

Вып.: поднять руки вверх через стороны. Подняться на носки, присесть,

коснуться руками пола, выпрямиться)

9. Качает вода солёная

Водоросли зелёные.

(И.п.: ноги на ширине плеч, руки вверху.)

Вып.:руки вверху делаем волну.)

10. А морские коньки

Резвы, быстры и легки,

Не угонишься за ними –

До того они ловки.

(И.п.: основная стойка, руки на поясе.)

Вып.:ноги на ширине плеч , достаём до пола)

1.Эстафета: «Кто больше принесет воды»

На каждую команду требуется: 1 ведро с водой, 1 стаканчик, 1 таз.

Игрок зачерпывает воду стаканчиком и выплескивает ее в таз, стоящий поодаль от команды. И так по очереди. Чья команда наплещет больше воды в таз за 3 минуты, та и получает призовые баллы

2. Эстафета: «Осьминожки»

Ведущая: Посмотрите, восемь ног! Это, дети, осьминог.

Быстро поменял он цвет, был он тут-теперь уж нет!

В эстафете участвуют 4 человека. Они встают в обруч. "осьминогу" необходимо пройти до ориентира и обратно.

3. Эстафета: "Водная почта"

На каждую команду требуется: по 2 стаканчика,

Первый игрок бежит с полным стаканчиком воды до стульчика, оббегает его и на старте переливает воду в пустой стаканчик следующего игрока.

Команда, сохранившая при этом больше воды, и побеждает.

4. Эстафета: "Рыба-шар"

Ведущая: Хватит дел у рыб на день, плавать рыбкам ведь не лень! Надо вкусно пообедать и окрестности разведать.

Двое участником становятся лицом к друг другу и животами зажимают воздушный шар. В таком положении они двигаются до ориентира и обратно

5. Эстафета: "Водный доставала"

На каждую команду требуется: 1 таз с водой, мелкие предметы в количестве равном, количеству игроков в команде (камешки марблз)

Каждый игрок подбегает к тазу с водой, в котором плавают игрушки, достает ложкой и несет в ведро.

6. Эстафета: "Ударь ладошкой по воде"

Каждый игрок подбегает к тазу с водой и ударяет ладошкой по воде, пытаясь как можно больше воды разбрызгать.

У какой команды останется меньше воды, та команда и выиграла состязание.

Барсук и дети.

Выбирается «барсук», он спит в норке, в руках у него «брызгалка». Дети идут ему с противоположной стороны площадки со словами:

Хоть и жарко, хоть и зной,
Занят весь народ лесной.
Лишь барсук - лентяй изрядный –
Сладко спит в норе прохладной.
Эй, барсук, не спи – вставай!
Всех ребяток поливай!
Барсук просыпается и брызгает водой на детей

Таня брызгалку нашла

Дети ходят по кругу, одна девочка - в центре. Она выполняет движения, соответствующие словам, которые произносят дети:

По дорожке Таня шла,
Таня «брызгалку» нашла. Стала Таня выбирать,
Кому «брызгалку» отдать.
Солнце, воздух, луг, цветы,
Брызгать деток будешь ты!
Таня передает «брызгалку» любому игроку из круга, тот брызгает водой на детей – они разбегаются.
В завершении праздника дети рисуют водой на асфальте.

Описание сценарных ходов событий 10-го дня смены

«Родная гавань».

Миссия «Будь с Россией!»

Конкурсно – игровая программа «День русских забав»

В зале всех встречают **скоморохи**:

Заходи, честной народ,

В зал, где много игр вас ждёт!

В день забав повеселимся,

Поиграем, порезвимся!

Будем вместе забавляться,

Танцевать и развлекаться!

Скоморох 1: Здравствуйте гости дорогие, маленькие и большие!

Скоморох 2: Здравствуйте гости, милости просим!

Скоморох 1:

Не хотите ль поиграть,

Свою удаль показать?

Скоморох 2:

Отчего ж не поиграть?

Всегда мы играм рады!

А будут ли награды?

Скоморох 1:

А наградой будет смех

Задорный и веселый!

Ведущая:

Времена теперь другие,

Как и мысли и дела –

Далеко ушла Россия

От страны, какой была.

Умный, сильный наш народ,

Далеко гляди вперед.

Но приданья старины

Забывать мы не должны.

- Ребята, как вы думаете, как развлекались и отдыхали от работы люди на Руси в старые давние времена, когда не было ни телевизоров, ни компьютеров..? (ответы детей)

- Да, люди играли. А весело играть получается не в одиночку, а когда много участников игры!

- Для начала наши скоморохи загадают вам «Богатырские загадки», ведь в народе русском всегда любимы сказки о богатырях. А мы с жюри (представление жюри) проверим вашу смекалку.

Игра «Богатырские загадки» (загадки имеют богатырскую специфику. Сначала предлагаются несложные и забавные задания).

Богатырская цифра (три);

Не один в поле (воин);

Ведьмолёт (помело);

Отчество Змея (Горыныч);

- Ну, а теперь пойдут загадки посложнее- старинные! Справитесь?

5. Чёрное семя руками сеют, ртом собирают (буквы);

6. Зубов много, а ничего не ест (гребень);

7. Потайная кладовая со всей обновкой: тут и спички, и табак, и медный пятак (карман);

8. В лесу родился, в лесу вырос, в дом пришёл, всех вокруг себя собрал (стол);

9. Не крылата, а перната, как летит, так и свистит, а сидит, так молчит (стрела);

10. Сидит Пахом на коне верхом, грамоты не знает, а читает (очки).

- Молодцы! Справились достойно!

Далее ведущий вызывает желающих участвовать в состязаниях. Делит желающих на 2 команды (количество участвующих в каждой команде должно быть чётным).

-Давайте вспомним ещё раз о богатырях. Без кого не может богатырь отправиться в далёкие края на исполнение благих дел? (ответы детей). Правильно, у богатыря обязательно должен быть хороший конь, который тоже должен быть крепким и сильным, готовым к любым испытаниям.

Эстафета «Переездной конь»

Все участники делятся на две команды: одни – "кони", другие – "наездники". "Наездники" садятся на "коней" и образуют круг. Одному из "наездников" вручается мяч. "Наездники" передают мяч по кругу в ту или иную сторону,

например, вправо. И нужно, чтобы мяч прошел несколько кругов, по договоренности до игры. После чего команды меняются местами, но, как правило, игра складывается иначе. Если во время переброски мяча он оказывается на земле, то команды моментально меняются местами: "кони" становятся "наездниками", а "наездники" – "лошадками".

- Вот мы и посмотрели каковы наездники и кони бывают в бою. А теперь проверим вашу ловкость и быстроту!

Эстафета «Бег в калошах»

Для эстафеты используются калоши 45-го размера. Игрокам необходимо добежать до указанного места и, вернувшись обратно, передать эстафету следующему участнику.

Скоморохи: Теперь бой скороговорок разрешите нам начать. Кто-то пусть скороговорит, остальных прошу молчать.

Слушайте, запоминайте,

Да складно, быстро повторяйте.

*Три сороки-тараторки

Тараторили на горке.

*Дали Клаше каши с простоквашей.

Ела Клаша кашу с простоквашей.

- Следующее состязание нам покажет силу и ловкость участников.

«Бой петухов»

Игроки, прыгая на одной ноге, закладывают руки за спину и толкаются не ладошками, а плечо в плечо. Побеждает игрок, которому удастся вытолкнуть соперника за пределы круга или же если соперник встанет на обе ноги. Побеждает команда, набравшая большее количество индивидуальных побед.

Ведущий: А теперь отгадайте такую загадку:

В этом доме печь стоит,

Да не каждый день дымит.

Есть и веник, вот беда-

Не метёт он никогда.

Уважают в доме жар,

А хозяин в доме – пар.

(Баня)

Конкурс «Русская баня»

Кто попариться желает

Кто парную уважает,

Приходи скорей-

Есть и веник, и вода,

Веник в руки и, как встарь,

Сам соперника попарь.

Побеждает только тот,

Кто веник быстро обобьёт!

(По два человека «парятся» вениками из газеты)

Конкурс проходит под музыкальное сопровождение- песня «Русская баня»

Игра «Перетягивание каната»

Скоморох: Всех ребят, парней, девчат

Вызываю на канат.

Десять слева, десять справа

Только мускулы трещат!

(Дети встают по обе стороны каната, по сигналу начинают тянуть в разные стороны. Выигрывает та команда, которой удастся перетянуть канат через черту).

Игра со всем залом.

-Я вас по очереди буду говорить начало пословицы, а вы мне будете отвечать ее окончание.

1. Семь раз отмерь. (один раз отрежь).
2. Без труда. (не вытащишь рыбку из пруда).
3. Дареному коню. (в зубы не смотрят).
4. Один в поле. (не воин).
5. С кем поведешься,. (от того и наберешься).
6. Слово не воробей. (вылетит не поймашь).
7. Лучше синица в руках,. (Чем журавль в небе).
8. Не имей сто рублей,. (а имей сто друзей).
9. Любишь кататься,. (люби и саночки возить).

10. Пospешишь. (людей насмешишь).

- Продолжаем наше состязание. Следующий конкурс - **русская народная игра «Прыжки».**

Для игры нужно наметить линию, это будет линия старта. Игроки по очереди прыгают с места в длину. Представитель первой команды прыгает от линии старта, место, куда он приземлится, отмечается. Представитель второй команды должен прыгать от линии отметки в противоположную сторону. И так пока не прыгнут все игроки. Чья команда победит зависит от прыжка последнего игрока. Если игрок приземлится за линией старта, то команда, которой принадлежит этот игрок, выигрывает, если же игрок не допрыгнет до линии старта и приземлится перед ней, то его команда проигрывает.

-А теперь ответьте мне: какая обувь является визитной карточкой Руси? (лапти). Правильно!

Конкурс «Лапти».

Участники снимают с одной ноги обувь и относят в указанное место. Далее все выстраиваются в колонны, а ведущий перемешивает обувь. По сигналу старта каждый из участников должен подбежать к этой куче, обуться в свою обувь и в обуви добежать до своей команды, передав эстафету следующему. Выигрывают умеющие быстро обуваться!

Эстафета «У Салохи»

Конкурс по мотивам известного произведения Н. В. Гоголя. Салоха «упаковывает» всех своих поклонников в мешки так, чтобы мешок доходил до пояса, а одна рука его придерживала. Участники должны по очереди доскакать до указанного места и, вернувшись обратно, передать эстафету следующему.

Игра с залом «Пол, нос, потолок»

Эта игра также является хорошей проверкой внимательности. Она очень проста, ее правила легко объяснить. Правой рукой покажите на пол и назовите: «Пол». Затем покажите на нос (лучше будет, если вы его коснетесь), скажите: «Нос», а потом поднимите руку вверх и произнесите: «Потолок». Делайте это не торопясь. Пусть ребята показывают с вами, а называть будете вы. Ваша цель запутать ребят. Скажите: «Нос», а сами покажите в это время на потолок. Ребята должны внимательно слушать и показывать правильно. Хорошо, если вы весело прокомментируете происходящее: «Я вижу, у кого-то нос упал на пол и там лежит. Давайте поможем найти отвалившийся нос». Игра может повторяться много раз с убыстрением темпа. В конце игры можно торжественно пригласить на сцену обладателя «самого высокого в мире носа».

Конкурс капитанов: Борьба «вручную»

Игроки становятся напротив друг друга, ноги на ширине плеч, правая нога одного участника находится рядом с правой ногой второго участника. Затем они сжимают правые руки и по сигналу начинают толкать или тянуть друг друга, пытаясь заставить другого потерять равновесие. Кто первый сдвинулся с первоначальной позиции – проиграл.

Конкурс «Достань яблоко»

Для игры необходим большой таз с водой. В таз бросают несколько яблок, а затем игрок встает на колени перед тазом, держа руки за спиной, и пытается зубами поймать яблоко и достать его из воды.

Жюри подводит итоги.

- Пока жюри подводит итоги, я приглашаю всех желающих поиграть в русскую народную игру «Ручеёк»

Эту игру знали и любили еще наши прабабушки и прадедушки, и дошла она до нас почти в неизменном виде. В ней нет необходимости быть сильным, ловким или быстрым. Эта игра иного рода — эмоциональная, она создает настроение, веселое и жизнерадостное. Правила просты. Играющие встают друг за другом парами, обычно мальчик и девочка, юноша и девушка, берутся за руки и держат их высоко над головой. Из сцепленных рук получается длинный коридор. Игрок, кому пара не досталась, идет к «истоку» ручейка и, проходя под сцепленными руками, ищет себе пару. Взявшись за руки, новая пара пробирается в конец коридора, а тот, чью пару разбили, идет в начало «ручейка». И проходя под сцепленными руками, уводит с собой того, кто ему симпатичен. Так «ручеек» движется — чем больше участников, тем веселее игра, особенно весело проводить под музыку.

Ни один праздник в старые времена не обходился у молодых людей без этой игры. Тут вам и борьба за любимую, и ревность, и испытание чувств, и волшебное прикосновение к руке избранной. Игра замечательная, мудрая и крайне многозначительная.

Озвучивание жюри результатов состязания.

Скоморох 1:

Отдохнули мы на славу,

Победили все по праву.

Порезвились, наигрались,

С настроением все остались!

Описание сценарных ходов событий 11-го дня смены

«Море игр».

Миссия «Будь здоров!»

Конкурсно – игровая программа «Вместе весело играть»

Ход мероприятия:

— Здравствуйте, дорогие ребята! На дворе летние каникулы: замечательное время, которое можно посвятить встречам с друзьями и любимым занятиям. А что можно назвать любимым занятием всех без исключения детей? (ответы детей)

- Конечно же игры! В мире существует множество разных игр: спортивные, интеллектуальные, народные, командные, настольные, музыкальные, словесные, подвижные, театральные, и даже Олимпийские. Как вы думаете, что есть в каждой игре? Без чего игра не состоится? (Правила и участники).

— Подумайте, чему могут научить игры? (Ответы детей)

— Сегодня мы с вами поиграем в различные игры, в каждой будут свои правила и участники. Возможно, некоторые игры вам знакомы, о некоторых вы узнаете и возможно будете играть вместе с друзьями. И я думаю, что все наши игры помогут вам сегодня отдохнуть посоревноваться и проявить себя. Чтобы нам комфортно было общаться друг другом нашей первой игрой игра на знакомство:

Игра на знакомство «Угадай с полуслова» Дети сидят или стоят по кругу. Детям дается мячик. Первый игрок должен бросить его любому игроку и назвать начальный слог своего имени. Игрок, которому бросили мячик, пытается угадать второй слог имени. В случае верного ответа игрок, бросивший мячик, называет свое имя, в случае неверного – отвечает «Нет» и

ожидает, пока кто-либо из остальных участников отгадает его имя. Игра заканчивается, когда имена всех ребят названы.

— Вот мы и познакомились! Можем начинать играть! У нас есть заготовленные карточки, на которых написаны различные игры. Сегодня вы сами будете определять в какие игры и в какой последовательности вы будете в них играть!

Далее дети вытаскивают карточки, на которых написаны названия игр. После того как ребенок вытаскивает карточку, участникам объясняются правила, выдается реквизит (если требуется).

«Лимбо»	«Города»
«Баба Яга»	«У оленя дом большой»
«Пазлы»	«Черепашьи бега»

«Города»

Есть на букву «А» река,
Есть растенья, города,
Вспомню мультики, цветы.
Вспоминай скорей и ты.
Будем вместе проверять,
А потом очки считать...
И буду помнить я всегда
Игру с названием... («Города»)

«Пазлы»

Одну деталь к другой я подберу,
Рисунок из мозайки соберу.
Друг в друга вставляю я кусочки разные,
Картину целую составляю... (пазлами)

А знаете ли Вы, что первые пазлы появились на свет примерно в 1760 году. И использовались они для того чтобы учить детей географии. Дело в том, что

изначально они имели вид географической карты, разрезанной по границе стран. Ученики складывали карту мира из кусочков и играючи запоминали расположение стран и континентов. Поначалу пазлы так и назывались: «Распиленная карта». Со временем сверху вместо карт появились забавные картинки и пазлы превратились в детское развлечение.

Оборудование: пазлы, или заранее разрезанные картинки.

Правила: Дети делятся на группы и собирают пазлы. Можно устроить по командам на скорость.

«Баба-Яга»

Это народная подвижная игра.

Правила: один из играющих ребят – Баба Яга, он становится в «углу избы».

Ребята подходят к нему и дразнят:

Баба Яга – Костяная нога,

С печки упала, ногу сломала.

Пошла на улицу, раздавила курицу.

Пошла на базар раздавила самовар!

Баба Яга начинает прыгать на одной ноге, стараясь поймать одного из увертывающихся и бегающих детей. Кого Баба Яга поймает, с тем меняется ролями и игра продолжается.

Музыкальная игра – повторялка

Включается любая игра с повторением и ускорением

(н-р «У оленя дом большой»)

Черепашьи бега

Это игра – соревнование.

Оборудование: 2 игрушечные черепахи, веревки (длиной от 5 метров), 2 палочки.

Правила: к одному концу веревки нужно привязать черепаху, к другому – палочку. Детям, желающим участвовать, выдается по одной веревке. Отмечается линия финиша, дети встают на расстоянии в 1-2 шага от нее.

Веревки вытягиваются, черепахи участников располагаются на одинаковом расстоянии.

По команде ведущего участники начинают наматывать веревку на палочку, тем самым приводя черепах в движение. Чья черепаха быстрее окажется за финишной чертой, тот участник побеждает.

«Эстафета»

Оборудование: 2 листа бумаги (можно из тетради)

Правила: игроки делятся на две команды, которые строятся параллельно одна к другой. Первому игроку каждой команды кладут на ладонь по листку. Во время игры лист должен лежать на ладони сам по себе — его ни как нельзя придерживать. Первые игроки с каждой команды бегут к флажку. Если листик вдруг упадёт на землю, его нужно поднять, положить на ладонь и продолжить свой путь. Добежав до своей команды, игрок должен быстро переложить листик на правую ладонь следующего в очереди товарища, который сразу бежит вперёд. Тем временем первый встаёт в конец ряда. Так продолжается до тех пор, пока очередь не дойдёт до первого. Побеждает та команда, которая быстрее справилась с заданием.

Загадки

Укрепи бумагу в раме, разрисуй её цветами,

К раме длинный хвост приклей.

Получился чудный зверь!

Летит над всей долиной

Он на нитке длиной (**Бумажный змей**)

Мелом вычерчена сетка,

Лихо прыгает соседка.

Что за странная игра

Здесь затеяна с утра? (**Классики**)

Эти чудо-кирпичи

Я в подарок получил.

Что сложу из них — сломаю,

Всё сначала начинаю **(Кубики)**
Я хорошая игрушка,
Буду девочкам подружка,
Я могу сидеть в коляске,
Закрывать умею глазки **(Кукла)**
Ростом мал, да удал,
От меня ускакал.
Хоть надут он всегда —
С ним не скучно никогда **(Мяч)**
Сам металлический, мозг электрический **(Робот)**
Легкий, круглый, но не мяч,
И не прыгает он вскачь.
На верёвочке висит,
Зазеваюсь — улетит **(шарик)**
Вся доска в квадратах,
На них — полно солдатиков.
Нет патронов у солдат,
Но поставят шах и мат. **(Шахматы)**
Бочку за бочкой тяну из мешочка **(Лото)**
Под ногами доска,
А в руках веревки.
На доске под облака
Мы взлетаем ловко. **(Качели)**

«Лимбо»

Это популярная гавайская игра, которая проводится под музыку. В этой игре каждый может стать победителем, соревнуясь с участниками в ловкости и гибкости.

Оборудование: лента или длинная палка.

Правила: двое участников держат шест или ленту на уровне выше роста детей, а дети проходят под ним, танцуя. Когда все пройдут, планка немного

опускается. И так каждый раз. Условие – проходить под планкой, не наклоняясь вперед (нужно отклоняться назад и приседать, но не наклоняться!). Когда канат или шест будет низко, не все дети смогут пройти, не коснувшись его. В этом случае участник выбывает. Игра ведется до тех пор, пока не останется один, самый гибкий участник.

«Частушка»

Игра в которой вам нужно не только проявить свои интеллектуальные способности, но и быстроту реакции.

Оборудование: буквы Ч А С Т У Ш К А

Правила: дети делятся на команды, каждый участник берет себе букву. Ведущие читает детям загадки, из предложенных букв нужно составить отгадку. Буквами менять нельзя, можно меняться только местами. Команда, которая составит слово, получает балл. Побеждает команда, набравшая наибольшее количество баллов.

Сел Сережа на матрас и сидит который ... ЧАС

Не хочу- кричала Маша, надоела эта ...КАША

Над озером летала утка — это вовсе вам не ШУТКА

Не бублик, не ватрушка, а кругленькая ... СУШКА

В поле белая ромашка — на столе с узором....ЧАШКА

Шариковая авторучка — это пишущая... ШТУЧКА

Испугалась дождя внучка — закрыла солнце в небе ТУЧКА

Не страшна любая качка, у меня есть супер ...ТАЧКА

Про Аленку и Ванюшку есть веселая ЧАСТУШКА

Дорогие друзья! Наша игровая программа подошла к концу. Сегодня вы не только получили возможность как следует отдохнуть и повеселиться, но и научились новым играм, научились действовать в команде, смогли проявить свои способности. До новых встреч!

Описание сценарных ходов событий 12-го дня смены

«Необитаемый остров».

Миссия «Достигай и побеждай!»

Спортивно – игровая программа «Джунгли зовут!»

Описание сценарных ходов событий 13-го и 14-го дней смены

«Страна Орлят».

Миссия «Будь Орлёнком!»

Путешествие по трекам «Орлята России»

Цель: Познакомить и заинтересовать детей пришкольного лагеря с проектом, с 7-мью треками проекта РДДМ(РДШ) «Орлята России».

Материалы необходимые для проведения квеста:



Станция по треку «Орленок - Доброволец»

Вожатый - ведущий: Здравствуйте ребята. Меня зовут_____ и я волонтер!

Вопрос: Кто из вас знает, что такое «волонтерство»?

Ответ: Волонтерство, (от лат. voluntarius — добровольный) или добровольчество, добровольческая деятельность — это широкий круг деятельности, включая традиционные формы взаимопомощи и самопомощи, фандрайзинг, официальное предоставление услуг и другие формы

гражданского участия, которая осуществляется добровольно на благо широкой общественности без расчёта на денежное вознаграждение..

Вопрос: А кто такой волонтер (доброволец) и что они делают?

Ответ: Волонтер — это человек, который бесплатно, по личной инициативе занимается общественно полезными делами. Волонтеров можно встретить в приютах для животных и домах престарелых, на лесных пожарах и музыкальных фестивалях, в ночлежках, хосписах и других местах, где людям нужна помощь.

А теперь прошу выполнить задания:

1. Посмотрите картинки презентации «Как помогают волонтеры?». Поясните каждую картинку и каким волонтером вы видите себя?
2. Давайте споем песню: «Совершите чудо» (слова Михаила Пляцковского, музыка Евгения Птичкина)
- 3.

СОВЕРШИТЕ ЧУДО

Землю обмотали тоненькие нити,
Нити параллелей и зеленых рек...
Совершите чудо: руку протяните -
Надо, чтобы в дружбу верил каждый человек!
Обогрейте словом, обласкайте взглядом -
От хорошей шутки тает даже снег.
Это так чудесно, если с вами рядом
Станет добрым и веселым хмурый человек!
Мы не зря мечтали о волшебном чуде,
Пусть планету кружит всемогущий век.
Совершите чудо: пусть выходит в люди,
Пусть выходит, пусть выходит в люди человек!

4. Давайте выполним упражнение «Круг добра». Перед вами круг впишите в него все добрые дела которые вы делали, а за пределами круга напишите какие дела добрые вы можете сделать в будущем.
5. Предлагаю ввести добрую традицию «7-мь объятий в день!». В течение прибывания в лагере обнимите тех кто вам друг! Давайте потренируемся!
6. **ВЫ ВСЕ БОЛЬШИЕ МОЛОДЦЫ! ПРЕКРАСНО СПРАВИЛИСЬ С ЗАДАНИЯМИ! ПОЛУЧАЕТЕ «РУКА ДОБРА» С БАЛЛАМИ «__».**

Станция по треку «Орленок - Эколог»

Вожатый - ведущий:

Здравствуйте ребята. Меня зовут_____ и мой помощник Эколошек!

Вопрос: Кто из вас знает, что такое «Экология»?

Ответ: Экология («экос» — дом, «логос» — наука) — это наука о взаимосвязи живых существ друг с другом и со средой обитания.

Вопрос: А кто такой эколог?

Ответ: Эколог — учёный, который изучает связи между организмами и средой их обитания.

А теперь прошу выполнить задания:

1. Вам нужно собрать из разных слов, высказывания о экологии, и объяснить смысл.

Природа удивительно прекрасна, люби ее а не губи напрасно!

Бережем природу – бережем и родину свою!

Человек без воды – что дерево без корня! (Приложение № 2)

2. Игра по карточкам «Определи следы» см. трек Орленок - Эколог
 3. Что такое фильтр для воды? Ждем ответ. (Приложение № 2)
- А можем ли мы его собрать? Ждем ответ. (Приложение № 2)

Рассказать и показать о том как можно собрать фильтр для воды.

4. Что в прозрачной емкости? По вашему это Мусор или вторсырье?

А что такое вторсырье?

Отсортируйте все что в емкости! И расскажите как это можно применять дальше.

Бумага б/у не мусор, а переработка макулатуры. Спасаем деревья!

Пластиковые крышечки: Это не мусор, а средство переработки и возможность для многих получить деньги на лечение.

Батарейки: Если переработать, то это новые «месторождения» полезных ископаемых.

ВЫ ВСЕ БОЛЬШИЕ МОЛОДЦЫ! ПРЕКРАСНО СПРАВИЛИСЬ С ЗАДАНИЯМИ! ПОЛУЧАЕТЕ РЮКЗАЧЕК ЭКОЛОГА С БАЛЛАМИ «__».

Станция по треку «Орленок - Хранитель»

Вожатый - ведущий: (книга, газета, фотография, легенда, песня, былина, альбом....)*

Здравствуйте ребята. Меня зовут_____ !

Вопрос: А кто такой ХРАНИТЕЛЬ?

Ответ: Харанитель - это человек который хранит память о чем то.

Вопрос: Кто из вас знает, что означает словосочетание «хранитель исторической памяти»? в чем можно хранить память о событиях, людях , эпохах?

Ответ: **

А теперь прошу выполнить задания, но вам нужно разделиться на 4 группы по 5 человек (Приложение № 3):

1. Вам сейчас выдам бланки и времени по 5 минут на заполнение.

2. После вам нужно будет защищать свои ответы.

ВЫ ВСЕ БОЛЬШИЕ МОЛОДЦЫ! ПРЕКРАСНО СПРАВИЛИСЬ С ЗАДАНИЯМИ! ПОЛУЧАЕТЕ эмблему хранителя «АЛЬБОМ ПАМЯТИ» С БАЛЛАМИ «__».

Станция по треку «Орленок - Эрудит»

Вожатый - ведущий:

Здравствуйтесь ребята. Меня зовут_____ !

Вопрос: Кто из вас знает, что такое «эрудиция»?

Ответ: Эруди́ция (лат. *eruditio* «учённость, просвещенность») — это глубокие и всесторонние познания в какой-либо области или нескольких областях, которые возникли в результате изучения и осмысления разных литературных и других источников. По сути, это продукт памяти, отражающий способность человека запоминать и воспроизводить большие объёмы информации.

Вопрос: А кто такой ЭРУДИТ?

Ответ: Эрудит — человек, обладающий обширными познаниями

А теперь прошу выполнить задания:

«Вопросы от эрудитов» Приложение № 4

ВЫ ВСЕ БОЛЬШИЕ МОЛОДЦЫ! ПРЕКРАСНО СПРАВИЛИСЬ С ЗАДАНИЯМИ! ПОЛУЧАЕТЕ эмблему ТРЕКА ЭРУДИТ «КОНВЕРТ - КОПИЛКА» С БАЛЛАМИ «__».

Станция по треку «Орленок - Спортсмен»

Вожатый - ведущий: (нужен мяч)

Здравствуйте ребята. Меня зовут_____ !

Вопрос: Кто из вас знает, что такое «Спорт»?

Ответ: Спорт — организованная по определённым правилам деятельность людей (спортсменов), состоящая в сопоставлении их физических и/или интеллектуальных способностей.

Вопрос: А кто такой спортсмен?

Ответ: Спортсмен (также спортсмен или спортсменка) - это человек, который соревнуется в одном или нескольких видах спорта, которые предполагают физическую силу, скорость или выносливость, интеллектуальные способности.

А теперь прошу выполнить задания:

1. Я предлагаю встать в круг и передать по кругу **предмет** (мяч) таким образом, чтобы никто не повторялся, то есть каждый раз передавать предмет нужно новым способом.
2. Я предлагаю ребятам зарядить «батарейку». Для этого я изображаю руками уровень заряда. Как только заряд начинает падать – ребятам нужно быстро-быстро бежать на своём месте, а как только батарейка заряжена, ребята могут немного отдохнуть. Так повторяется несколько раз.
3. И последнее задание! я вам предлагаю вам ребята объединиться парами и в паре изобразить мимикой и жестами тот вид спорта, который является любимым/которым увлекаются/увлекались в детстве родители ребёнка или он сам.

ВЫ ВСЕ БОЛЬШИЕ МОЛОДЦЫ! ПРЕКРАСНО СПРАВИЛИСЬ С ЗАДАНИЯМИ! ПОЛУЧАЕТЕ эмблему ТРЕКА «КУБОК» С БАЛЛАМИ «__».

Станция по треку «Орленок - Лидер»

Вожатый - ведущий:

Здравствуйтесь ребята. Меня зовут_____ !

Вопрос: Кто из вас знает, что такое «лидерство»?

Ответ: Лидерство - процесс социального влияния, благодаря которому лидер получает поддержку со стороны других членов сообщества для достижения цели.

Или

Лидерство – это положение определенной личности в группе или в обществе в целом, которое характеризуется способностью занимающего его лица оказывать влияние на других людей, направляя их усилия на достижение определенных целей

Вопрос: А кто такой лидер?

Ответ: Лидер — представитель группы людей, которого остальные члены наделяют правом принимать решения и действовать от лица коллектива. Он пользуется авторитетом окружающих и способен вести за собой людей в прямом и переносном смысле.

А теперь прошу выполнить задания:

1. «Орлятская тропинка»: на полу в кабинете или на асфальте с помощью малярного скотча наклеивается тропинка изогнутой формы небольшой ширины. Все встают в «паровозик» друг за другом, кладут руки на плечи впереди стоящему, и все, кроме последнего закрывают глаза. Задача ребят пройти по этой тропинке, не заступая за её пределы.
2. Упражнение «Архитекторы»: из подручных средств ребятам за определённый промежуток времени необходимо построить самую высокую, прочную, креативную башню и презентовать её;

3. Упражнение «Паутинка»: между деревьями в произвольном порядке натягиваются верёвки; участники берутся за руки и такой неразрывной цепочкой им нужно преодолеть эту паутинку; нельзя расцепляться и нельзя задевать верёвку – прикасаться к ней.
4. **И последнее:** предлагаю каждой группе сделать «солнышко» (все участники встают в круг, вытягивают вперёд правую руку и сцепляются друг с другом. При покачивании такого «солнышка» произносят речёвку: чтоб нам в деле повезло (3 раза), мы ребята ничего, мы ребята просто – во! (расцепляют руки и показывают «класс»); все такого мнения? Все без исключения!). После чего группы делают общие фото.

ВЫ ВСЕ БОЛЬШИЕ МОЛОДЦЫ! ПРЕКРАСНО СПРАВИЛИСЬ С ЗАДАНИЯМИ! ПОЛУЧАЕТЕ эмблему трека «Конструктор пазл лидера» С БАЛЛАМИ «__».

Станция по треку «Орленок - Мастер»

Вожатый - ведущий:

Здравствуйтесь ребята. Меня зовут_____ !

Вопрос: Кто из вас знает, что такое «Мастерство»?

Ответ: Мастерство – это искусное владение изготовлением чего-либо. Это формируемый уровень профессионализма, вырабатываемый личный опытом, наблюдательностью, высокими способностями к творчеству в данном виде деятельности. Мастерства можно достичь в любом деле – в спорте, искусстве, в практике обучения и воспитания детей, в производстве. Человек, достигший мастерства, искусен во всяком деле, о нем говорят как об имеющем «золотые руки».

Вопрос: А кто такой мастер?

Ответ: Мастер — человек, достигший высокого искусства в своем деле, вкладывающий в свой труд смекалку, творчество, делающий предметы необычные и оригинальные, а также превосходно знающий своё ремесло

А теперь прошу выполнить задания:

1. Упражнение «Мяч плюс профессия» или кто назовет больше профессий?». Все встают в круг. Участники, бросая мяч друг другу, называют профессию. Побеждает тот, кто назовет большее количество профессий.
– Нельзя дважды подряд бросать мяч одному и тому же игроку, повторять уже названную профессию и держать мяч более трех секунд.
2. «Шаги мастера» см. трек Орленок-мастер по ссылке в литературе стр 31.
3. «Умное о мастерах». Предлагаю ребятам выбрать из предложенных одну пословицу или поговорку про мастеров/мастерство/ремесло/труд и пояснить свой выбор. см. трек Орленок-мастер по ссылке в литературе стр 31.
4. Песня «Алые паруса»

ВЫ ВСЕ БОЛЬШИЕ МОЛОДЦЫ! ПРЕКРАСНО СПРАВИЛИСЬ С ЗАДАНИЯМИ! ПОЛУЧАЕТЕ эмблему трека «Шкатулочка мастера» С БАЛЛАМИ «__».

Описание сценарных ходов событий 15-го дня смены

«Мыс Творчества».

Миссия «Создавай и вдохновляй!»

Стартин «Вы в танцах!»

1 конкурс

Ведущий: Итак, внимание. Сейчас будет играть музыка, под которую

необходимо станцевать всем отрядом, но не всё так просто. Танцевать нужно, соприкасаясь различными частями тела с соседями. Начнём с простого: танцуем, держась за руки! *** А теперь коленями! *** Локтями! *** Мизинцами! *** И наконец, головами! *** Все прекрасно справились с заданиями, а это означает, что пришло время второго конкурса.

2 конкурс

Ведущий: Ваша задача: разбиться на пары и танцевать на листе бумаги таким образом, чтобы ноги не выходили за границы листочка. Сложность заключается в том, что, когда мы просим, нужно будет складывать листочек вдвое и продолжать танцевать на том кусочке, что останется. Удачи вам и пусть победит сильнейший!

3 конкурс

Ведущий: Итак, дорогие друзья, у нас третий конкурс «Имаджинариум», для которого мне будут нужны добровольцы. Один участник под музыку будет показывать какого-то персонажа, а весь отряд соответственно будет угадывать того, кого ему показывает отряд. Главное условие конкурса: участник должен не просто показывать героя, а танцевать. Все большие молодцы! Прекрасно справились с заданиями.

4 конкурс Ведущий: Правила этого конкурса знакомы всем с самого детства: это всеми любимый музыкальный стул. Все участники бегают вокруг стульев, а как только заканчивается музыка, стараются занять свободный стул. Итак, у нас есть победитель! Поздравляем! А нас ждёт следующее задание.

5 конкурс Ведущий: Итак, для этого задания мы предлагаем девочкам и мальчикам лагеря поделиться на две группы: слева – мальчики, а справа девочки. Добро пожаловать на танцевальный батл. Сейчас мы и выясним, кто же более активный? Мальчики? Или девочки? *танцуют под разные стили

музыки* Ведущий – Отлично! Переходим к следующему конкурсу.

6 конкурс Ведущий: Нас ждёт последний решающий этап – нужно танцевать лагерный танец, но есть пара условий. Сначала танцуем на пяточках! *** А теперь на носочках! *** Танцуем на внешней стороне стопы! *** А сейчас на внутренней! *** Ну и наконец, самое сложное, танцуем вприсядку. Все большие молодцы и справились с заданиями, но осталось ещё одно – финальная точка – представляем вашему вниманию отрядный танец!

Отрядный танец Ведущий: Что же скажет наш режиссёр? Режиссёр: Пока мне сложно сказать что-то определённое, поэтому я бы хотела посоветоваться с судьями. Ведущий: Итак, слово многоуважаемому жюри. ***Подведение итогов***

Мастер-класс «Коллективная картина»

Перед началом работы ведущий приглашает к себе связных, показывает им ту картину, которую они будут совместно рисовать, выдаёт каждому связному фрагмент этой картины. Каждая команда будет рисовать свой кусочек пазла. Правила работы:

1. Команды работают в полной тишине.
2. Только связной может общаться с ведущим, со связными других команд.
3. Для уточнения вопросов по расположению объектов, цветов рисунков и т.п. связные подходят к ведущему и только возле него могут обсуждать данные вопросы, а далее в тишине передают информацию своим командам.
4. За время работы каждый связной может по 1 разу попросить ведущего ещё раз показать общую картину.
5. Время на работу команд – 60 минут. Как только все фрагменты нарисованы, пазл собирается, склеивается и помещается в отрядном уголке.

Возможные темы для рисования: 1. Кадры из известных мультфильмов,

фильмов. 2. Сюжеты сказок, рассказов, повестей. 3. Путешествия: морские, по суше, в космос и т.д. 4. Известные личности.

Описание сценарных ходов событий 16-го дня смены

«Остров сокровищ».

Миссия «Достигай и побеждай!»

Квест – игра на местности «В поисках сокровищ»

Описание сценарных ходов событий 17-го дня смены

«Море Талантов».

Миссия «Создавай и вдохновляй!»

Итоговый гала – концерт «На всех парусах...»

Описание сценарных ходов событий 18-го дня смены

«Бухта Памяти!».

Миссия «Служи Отечеству!»

Военно – спортивная игра «Один за всех и все за одного»

Место, время и название испытания каждая команда получает в конверте не ранее, чем за 15 минут до начала каждого испытания. В конверте указано время начала испытания, его название, место построения команд. Испытания проводятся в два дня и между испытаниями, которые проходят в один день дается время на отдых.

Игра проходит под общим девизом: "Один за всех и все за одного". В связи с этим, каждое испытание состоит из двух частей: первая часть включает в себя испытание для "одного" из членов команды, который пытается добыть преимущество для своей команды, вторая часть - испытание для всей команды, по итогам которого подводится итог испытания. Всего испытаний - семь, каждый из членов команды может быть "одним" лишь один раз, т.е.

каждый из членов команды будет "одним". За прохождением каждого испытания следят наблюдатели. В случае выявления ими нарушения, команда получает штраф или снимается с данного испытания. В случае нарушения основ игр, правил проживания на базе, грубого нарушения правил игры команда снимается с игры вообще.

Испытание "Тропа следопыта"

Участвуют одновременно все команды. По общему сигналу "один" бежит к условленному месту и добывает карту для своей команды. Команда, получив карту должна в полном составе за наименьшее время пройти по маршруту, указанному в карте и собрать метки с каждого контрольного пункта, помеченного на карте. Побеждает команда, выполнившая задание быстрее других.

Испытание "Охотничьи забавы"

Представители команд стартуют по одному согласно жребию. "Один" участник бежит по пересеченной местности к пункту №1, где бросает гранату в цель. В случае попадания двигается дальше, в случае промаха - отжимается 10 раз (судья контролирует количество и качество отжиманий). Далее участник двигается к пункту №2, где бросает 3 дара в цель. За каждый промах боец отжимается 5 раз. К следующему пункту №3 участник двигается бегом и на огневом рубеже выполняет 5 выстрелов из пневматической винтовки по мишеням. Каждое точное попадание - минус 10 секунд от общего времени участника. Команда, боец которой показал наименьшее время, получает преимущество в два мяча на командном этапе.

На командном этапе командам предстоит "охота" друг на друга ("выжигало"). Все команды встречаются друг с другом по круговой системе.

Правила игры: одна команда встает в круг, другая находится за кругом. За 40 секунд команда, находящаяся за кругом, пытается выбить 4-мя футбольными мячами членов команды соперника. Затем команды меняются. Счет игры складывается из количества выбитых игроков соперника. Итог испытания подводится по наилучшей разнице выбитых - убитых игроков.

Испытание "Памятью и разумом"

"Один" отгадывает загадку в течение 1-й минуты. Если он отгадывает загадку - команда получает ключевое слово и приступает к разгадыванию сканворда. Если "один" не отгадал загадку, то команда ключевое слова не получает, но должна его представить по окончании испытания. Победителем становится команда, отгадавшая правильно весь сканворд быстрее других.

Ж	У	К	О	В			Р	Е	С	Й	Е	Р	К	А	И	В	А
	С			Р	О	Д		Д	О								Р
				А	Д			А	Н							О	М
		П		Г	Р	И	М			Б	О	И		П	О	Н	И
М	Р	А	К				И		Д	А						И	Я
А		У			Б	А	Г	Р	А	Т	И	О	Н			Д	
Р	Я	Л	У	К	О					А		К	А	Р	Т	О	Н
С		Ю		Ю	М					Л		О	П		А	Р	
	А	С			Б					И	П	П	О	Д	Р	О	М
П		С	Т	Р	А	Т	Е	Г	И	Я			Л		А	Б	
П			У	И	Н	С	Т	О	Н			Н	Е	О	Н		И
Ш	Т	У	Р	М				Н		Я	Д	Р	О			М	С
	Р		Е			Т		Г				А	Н		Д	Ы	Х

К	О	А	Л	И	Ц	И	Я					В		П	О	Л	О
	Ф		Б		А	Р	Б	А	Л	Е	Т		К	А	Т	О	Д

Определение победителей:

В каждом испытании команде начисляются баллы за занятое место. Победителем становится команда, набравшая наибольшее количество баллов. При равенстве баллов предпочтение отдается команде выигравшей испытание "Штурм горы".

