

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение

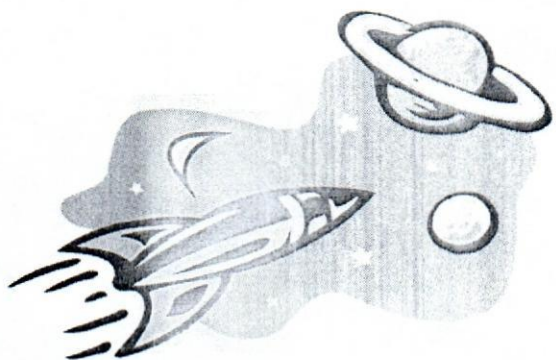
«Средняя общеобразовательная школа № 13» п.Синегорский

Утверждаю:

Директор МБОУ «СОШ №13»

И.Ю.Казанцева

« 31 » _____ 2022г.



Летняя оздоровительная компания

– время развития!!

Программа

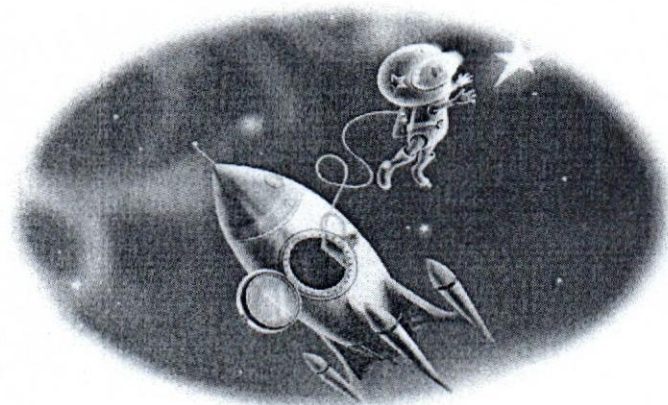
*летнего оздоровительного лагеря с
дневным пребыванием детей*

«Космическое

путешествие»

Возраст детей: 7-16 лет

Срок реализации: июнь 2022 год.



п.Синегорский

2022 год

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА.

Лагерь – это сфера активного отдыха, разнообразная общественно-значимая, спортивно-оздоровительная и досуговая деятельность, отличная от типовой назидательной, дидактической, словесной школьной деятельности. Лагерь дает возможность любому ребенку раскрыться, приблизиться к высоким уровням самоуважения и самореабилитации.

Лагерь с дневным пребыванием учащихся призван создать оптимальные условия для полноценного отдыха детей. Детские оздоровительные лагеря являются частью социальной среды, в которой дети реализуют свои возможности, потребности в индивидуальной, физической и социальной компенсации в свободное время. Летний лагерь является, с одной стороны, формой организации свободного времени детей разного возраста, пола и уровня развития, с другой – пространством для оздоровления, развития художественного, технического, социального творчества.

Лето для детей – это восстановление здоровья, развитие творческого потенциала, совершенствование личностных возможностей, время открытий и приключений, время игры и азартного труда, время событий и встреч с чудом, время познания новых людей, а главное - самого себя.

Истина гласит, что только здоровый человек с хорошим самочувствием, психологической устойчивостью, высокой нравственностью способен активно жить, успешно преодолевая различные трудности и достигая успехов в любой деятельности. Поэтому родителей, педагогов волнуют вопросы воспитания здорового, физически крепкого ребенка и развития в нем творческих способностей.

Анализ работы оздоровительного летнего лагеря прошедших годов показал, что очень эффективной является работа, построенная в форме игры. Ребята с удовольствием создавали свои команды, принимали активное участие в играх, эстафетах, конкурсах, сопереживали друг другу. Возможность лично окунуться в мир творчества и показать свои умения, никого из детей не оставило равнодушным.

Все это стало возможным благодаря продуманной работе взрослых и активной позиции детей. Проанализировав работу прошлых лет, коллектив учителей и ученики пришли к выводу, что такую работу следует продолжить, но чтобы не повторяться, решили изменить название и некоторые правила. В этом году работа лагерной смены будет проходить в «открытом космосе». На большом совете было решено, что за прошедшие сезоны дети стали более эрудированными, физически выносливыми, хорошо умеют ориентироваться в разных областях жизни, пора преступать к более серьезным испытаниям и покорить космическое пространство. И назвали мы нашу программу «Космическое путешествие».

Актуальность и значимость программы определяется:

- 1) тем, что не все учащиеся в период летних каникул могут отдыхать в профильных лагерях, лагерях с круглосуточным

пребыванием. Продуманная и организованная система планирования пришкольной лагерной смены позволяет каждому ребенку получить новые знания в области космонавтики, приобрести различные навыки и жизненный опыт, а приобретенные знания помогут в самосовершенствовании и самореализации своих возможностей;

- 2) ростом социальной дезадаптации детей, проявляющейся в утрате социальных связей с семьей и школой, увеличением процента ранней подростковой алкоголизации, курения и правонарушений во время летних каникул.

В целях профилактики асоциальных проявлений в детской и подростковой среде во время смены лагеря осуществляется профилактическая работа с детьми

« группы риска» через беседы, тренинги по социальному закаливанию, диспуты по просмотренным к/ф и прочитанным книгам, анкетирование и т.д.

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

- спросом родителей и детей на организованный отдых школьников;
- необходимостью упорядочить сложившуюся систему перспективного планирования;
- обеспечением преемственности в работе лагеря предыдущих лет;
- модернизацией старых форм работы и введением новых;
- необходимостью использования богатого творческого потенциала подростков и педагогов в реализации цели и задач программы.

Новизна и оригинальность программы заключается в гармоничном сочетании

спортивно-оздоровительной, общекультурной и духовно-нравственной деятельности учащихся посредством вовлечения детей в интеллектуальную, спортивно - игровую компетентности.

Планируется, что летний лагерь будут посещать дети из семей с малым достатком, а также дети из неблагополучных семей и состоящие на учете в ОДН.

Формируя воспитательное пространство лагеря, в основу организации смены закладывается легенда лагеря, согласно которой все дети, посещающие лагерь, становятся космонавтами - участниками длительной сюжетно-ролевой игры со своими законами и правилами.

Основная идея программы лагеря дневного пребывания «Космическое путешествие» – представление возможностей для раскрытия творческих способностей детей, создание условий для самореализации потенциала детей и подростков в результате общественно полезной деятельности. Программа ориентирована на работу в разновозрастном детском коллективе.

Результативность программы выявляется при помощи данных анкетирования, проведения соревнований, конкурсов, викторин.

Данная программа **по своей направленности** является комплексной, т. е. включает в себя разноплановую деятельность, объединяет различные

направления оздоровления, отдыха и воспитания детей в условиях оздоровительного лагеря в единую систему:

- общеинтеллектуальное;
- спортивно-оздоровительное;
- общекультурное;
- духовно-нравственное.

По **продолжительности** программа является краткосрочной, реализуется в течение одной лагерной смены.

С целью организации летнего отдыха организована детская оздоровительная площадка с дневным пребыванием детей. Предполагается за одну смену оздоровить 20 учащихся. Возраст детей от 7 до 16 лет. Продолжительность смены 21 день.

Проведение лагерной смены обусловлено необходимостью:

- ✦ летней занятости детей;
- ✦ укрепление здоровья учащихся.

*При написании программы использовались **принципы**, заложенные в воспитательной системе:*

- ✦ педагогический профессионализм;
- ✦ уважение личности ребёнка;
- ✦ сотрудничество, сотворчество, содружество;
- ✦ поддержка детских инициатив и творчества;
- ✦ самоуправление детского коллектива;
- ✦ сочетание индивидуального подхода и коллективного творчества.
- ✦ принцип возможности проявления способностей во всех областях досуговой и творческой деятельности всеми участниками лагеря;
- ✦ принцип распределения эмоциональной и физической нагрузки в течение каждого дня;
- ✦ принцип четкого распределения обязанностей и времени между всеми участниками лагеря;
- ✦ принцип моделирования и создания ситуаций успеха при общении разных категорий детей и взрослых;
- ✦ ежедневная рефлексия с возможностью для каждого участника лагеря высказать свое мнение о прошедшем дне.

Цель и задачи программы.

Цель программы: Организация безопасного отдыха и оздоровления учащихся школы в летний период, создание условий для укрепления здоровья детей.

Задачи:

- Пропагандировать здоровый образ жизни.
- Укреплять здоровье, содействовать полноценному физическому и психическому развитию.
- Приобщать ребят к творческим видам деятельности, развивать творческое мышление.

- Формировать культурное поведение, санитарно-гигиеническую культуру.
- Развивать потребности и способности ребёнка проявлять своё творчество.
- Формировать у школьников навыки общения и толерантности.
- Формировать положительное отношение родителей к работе органов школьного самоуправления и привлекать их к участию в этой деятельности.
- Сделать отдых детей более занимательным, насыщенным, полезным для физического и духовного здоровья.

Программа составлена с учётом нормативных документов:

- Конвенция о правах ребёнка;
- Закон «Об образовании»;
- Федеральный закон «Об основных гарантиях прав ребёнка в РФ»;
- Положение об организации отдыха детей Горноуральского округа.
- Положение о лагере, гигиенические требования к устройству, содержанию и организации режима в оздоровительных учреждениях с дневным пребыванием детей в период каникул.

Содержание и формы реализации программы.

Реализация программы проходит с помощью коммуникативных, творческих, развивающих и подвижных игр; организации коллективных творческих дел, выполнению заданий по рефлексии лагерных дел, физических упражнений.

Содержание программы направлено на знакомство детей с коллективным образом жизни через реализацию игры «Космическое путешествие», участниками которой являются дети, и взрослые.

Вся жизнедеятельность лагеря организована в форме сюжетно-ролевой игры «Космическое путешествие». Школа подразумевается, как большой космодром на планете Земля. Руководящий состав космодрома - это Земляне (педагогический состав, другие работники школы). Все дети – гости с других планет – космические туристы (космонавты). Отряд – экипаж космического звездолёта. Название звездолёта и планеты, с которой он прилетел, придумывают дети в первый день организационного этапа, затем проводится «Парад планет» (представление визитных карточек отряда-экипажа и звездолётов). Ежедневный сбор детей обыгрывается, как прилёт звездолётов на космодром Земли.

В целях стимулирования к позитивной творческой деятельности и соблюдения «космических законов» в лагере действует система поощрений и взысканий. Валютный фонд космодрома – это звезда, которая выдаётся космонавту за активное участие и особые успехи «космических туристов».

За нарушение Законов назначаются штрафные санкции: весь отряд лишается

звезды.

Каждый день на планёрке анализируется прошедшая работа и планируется следующее дело.

Стратегию участия в деле экипажа космического звездолета организуют бортинженеры и командиры экипажа. Экипаж создает свою систему жизнедеятельности, утверждает символику, ведёт вахтенный журнал, где отражает жизнь экипажа каждый день. Вся информация об условиях участия в том или ином деле представляется на информационном стенде. Стенд выполнен в виде звездного неба (*вселенной*), где в центре располагается название «Космическое путешествие». Путешествуя в космическом пространстве, космонавты (дети) открывают каждый день новую, неизведанную ранее планету.

Всего планет 21 – по количеству дней пребывания детей в лагере. Экипаж космонавтов, первым открывший планету (победивший в общелагерном деле), устанавливает на планету свой символический флажок и красочно оформляет планету в зависимости от темы дня. Тем самым будет наглядно видно, какие успехи достигнуты.

Рядом со звездным небом (*вселенной*) планируется расположить информационный стенд, на котором будут представлены Законы и Заповеди путешествия, режим работы, план работы и информация, отражающая результаты прошедшего дня.

Выполнение всех Законов и Заповедей предполагает сделать жизнь в лагере интересной и насыщенной, приносящей радость себе и другим.

В программе смены разнообразные, лагерные и отрядные дела, игровые практикумы, спортивно-оздоровительные мероприятия, экскурсии, встречи с интересными людьми. Эта программа способствует расширению кругозора учащихся, улучшению памяти и внимания, воспитанию трудолюбия, самостоятельности, развивает навыки исследовательской деятельности.

Правила «Космического путешествия»

- Полное взаимодействие с другими участниками игры для достижения единого результата и работы над общей целью.
- Взаимоуважение к другим участникам игры.
- Умение слушать и слышать участников.
- Взаимопомощь внутри своей команды и по отношению к другим игрокам игры.
- Безукоризненное подчинение режимным моментам лагеря.

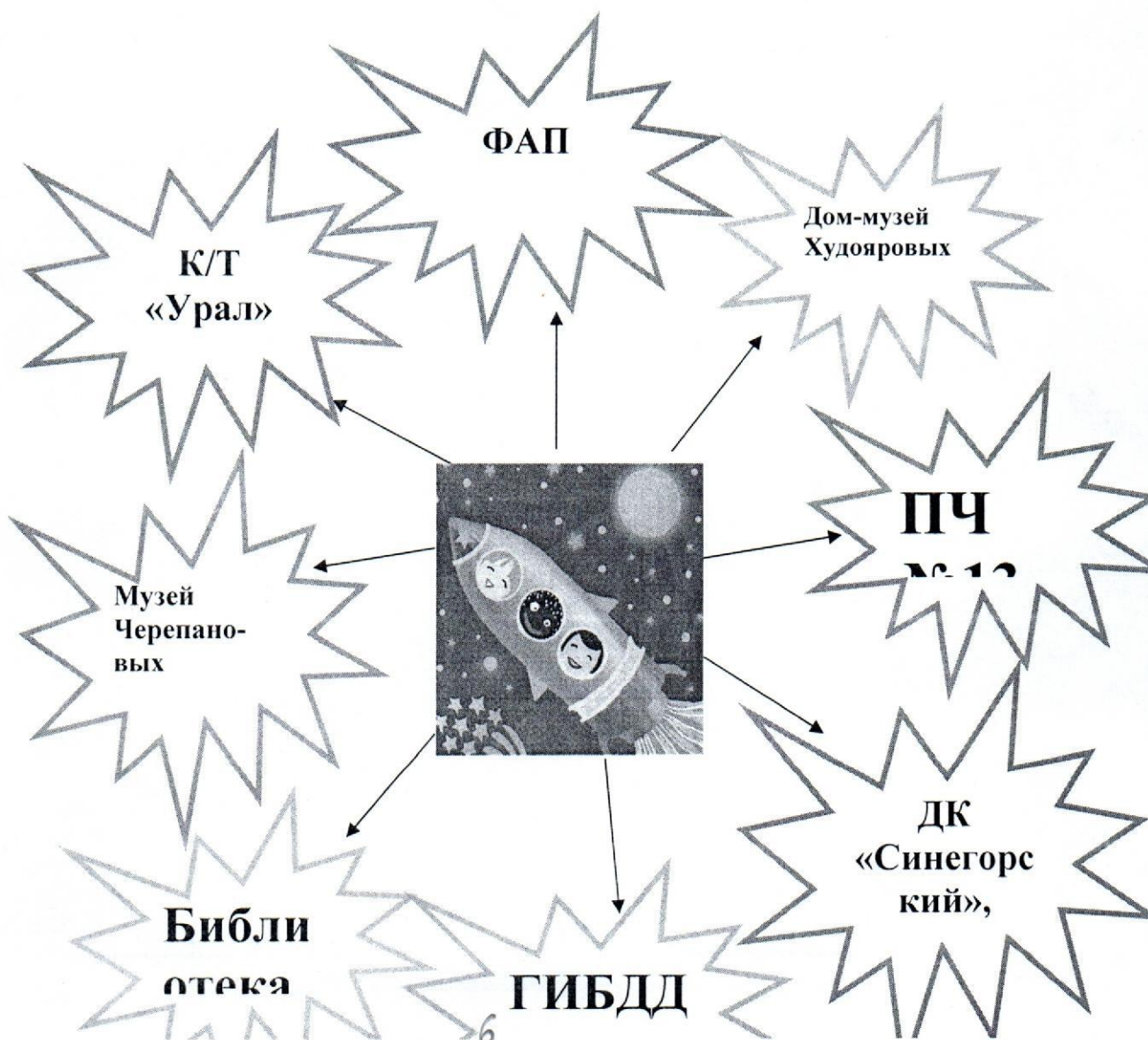
Формы и методы работы.

1. словесные методы (объяснение, беседа, рассказ, диалог).
2. экскурсии.
3. игра (игры развивающие, познавательные, подвижные, сюжетно-ролевые, народные, игры на развитие внимания, памяти, воображения, настольные, деловые игры).

4. проектно-конструкторские методы (разработка проектов, программ, сценариев праздников, моделирование ситуации, создание творческих работ).
5. практическая работа (упражнения, тренинги, учебно-исследовательская деятельность, тесты).
6. наблюдения (запись наблюдений)
7. тематические дни
8. спортивная викторина.

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

Организация взаимодействия летнего оздоровительного лагеря «Космическое путешествие» с социумом:



Условия реализации программы.

Для успешной реализации программы необходимо выполнение ряда условий:

- 1) Чёткое представление целей и постановка задач.
- 2) Конкретное планирование деятельности.
- 3) Кадровое обеспечение программы.
- 4) Методическое обеспечение программы.
- 5) Педагогические условия.
- 6) Материально-техническое обеспечение.

Участники программы.

Экипаж корабля:

- ✓ **Капитан** – начальник лагерной смены
- ✓ **Штурман** -1 воспитатель
- ✓ **Бортпроводник** – 2 воспитатель
- ✓ **Космодоктор**-медицинский работник
- ✓ **Космокок** - работники столовой
- ✓ **Космонавты** – дети

Методическое обеспечение.

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

Педагогические условия.

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

Материально-техническое обеспечение.

1. Выбор оптимальных условий и площадок для проведения различных мероприятий.
2. Материала для оформления и творчества детей.
3. Наличие канцелярских принадлежностей.

4. Аудиоматериалы и видеотехника.
5. Призы и награды для стимулирования.

Критерии эффективности программы.

- Постановка реальных целей и планирование результатов программы;
- Заинтересованность педагогов и детей в реализации программы, благоприятный психологический климат;
- Удовлетворенность детей и взрослых предложенными формами работы;
- Творческое сотрудничество взрослых и детей.

Чтобы оценить эффективность данной программы с воспитанниками лагеря проводится постоянный мониторинг, промежуточные анкетирования

Экипажем космонавтов разработана система стимулирования успешности и личностного роста. Каждый космонавт может ежедневно получать «звезду» за активное участие в жизни экипажа и в целом корабля. Если в экипаже набирается 10 «звездочек», то их можно обменять на одну большую звезду. В конце лагерной смены подводятся итоги: подсчитывается количество открытых планет тем, или иным экипажем космонавтов, а также количество «звезд» в целом. По итогам победители получают призы.

Ожидаемый результат.

В ходе реализации данной программы ожидается:

1. При активном участии детей и взрослых в реализации программы предполагается, что у каждого возникнет чувство сопричастности к большому коллективу единомышленников – космонавтов.
2. Успешность детей в различных мероприятиях повысит социальную активность, даст уверенность в своих силах и талантах.
3. При хорошей организации питания, медицинском наблюдении и правильно организованных спортивных мероприятиях предполагается оздоровить детей и своевременно обратить внимание на проблемы со здоровьем, если они существуют.
4. Осуществление экскурсий, походов, поездок помогут детям в обретении новых знаний о родном крае и научат их бережно и с любовью относиться к своей малой Родине
5. Предполагается, что время, проведенное в лагере, не пройдет бесследно ни для взрослых, ни для детей, и на следующий год они с удовольствием будут участвовать в работе лагеря.

Для достижения результативности программы планируется использовать следующие методы диагностики:

<i>Вводная диагностика</i>	Начало смены. Выяснение пожеланий и предпочтений, первичное выяснение психологического климата в детских коллективах: - анкетирование; - беседы в отрядах;
----------------------------	--

	- планерки администрации лагеря, вожатых и воспитателя.
<i>Пошаговая диагностика</i>	Цветопись по результатам мероприятий и дел лагеря. Беседы.
<i>Итоговая диагностика</i>	Анкетирование. Творческий отзыв (рисунок « Вместе мы отряд»). Беседы.

ОСНОВНЫЕ МЕРОПРИЯТИЯ, ПРОВОДИМЫЕ В ЛЕТНЕМ ПРИШКОЛЬНОМ ЛАГЕРЕ

- ✚ День памяти. Возложение цветов к памятнику погибшим воинам.
- ✚ Работа клуба «Почемучек».
- ✚ Экскурсии на природу.
- ✚ Веселые старты.
- ✚ Работа ШПБ (школа пожарной безопасности)
- ✚ Поле чудес «Путешествие в страну 01»
- ✚ Спортивный праздник «Сильные, смелые, ловкие»
- ✚ КВН юных пожарных
- ✚ Игры на свежем воздухе «Прятки», «Прочитай следы», «Повелитель лунки», «Передай мяч», «Вышибалы».
- ✚ Подвижные игры «Охотник и зайцы», «Третий лишний», «Горелки», «Море волнуется», «Салки-перебежки», «Из обруча в обруч», «Догони мяч», «Кошки-мышки», «Лапта».
- ✚ Конкурсы рисунков на асфальте «Пусть всегда будет солнце», «Счастливое детство», «Чтобы не было беды».
- ✚ Конкурсы рисунков «Моя малая Родина», «Мои любимые цветы», «Возьмемся за руки, друзья», «Миру – мир», «Традиции моего народа, «Город профессий».
- ✚ Игры с мячом, со скакалкой.
- ✚ Катание на велосипеде.
- ✚ Изготовление роботов из конструктора лего.
- ✚ Культпоходы.
- ✚ Посещение музея Черепановых, Худояровых
- ✚ Чтение книг, детских журналов, газет.
- ✚ Разучивание песен.
- ✚ Ролевые игры.
- ✚ Игры «Веселый светофор», «Загадай – мы отгадаем», «Красный, желтый, зеленый», «Игра в профессию», «Расскажи о собеседнике»...
- ✚ Беседы:
- ✚ Спасибо лету.
- ✚ О дружбе и товариществе.
- ✚ Помни их имена.
- ✚ В мире сказок.
- ✚ О красной книге.

- ✦ Все работы хороши.
- ✦ Мир глазами юных пожарных.
- ✦ О вреде употребления ПАВ, табачных изделий, алкоголя и т.п.
- ✦ Викторина по ПДД «Незнайка в пути».
- ✦ Эрудит-шоу «Кто хочет стать космонавтом?»
- ✦ Интеллектуальная игра «Наша Галактика».
- ✦ Путешествие в страну Дорожных знаков.

ЗНАМЕНАТЕЛЬНЫЕ ДАТЫ

- 1 июня – День защиты детей.
- 5 июня – Всемирный день окружающей среды.
- 6 июня – Пушкинский день России.
- 8 июня – Всемирный день океанов
- 9 июня – Международный день друзей
- 12 июня – День независимости России.
- 15 июня – День рождения Ю.В.Андропова.
- 19 июня – День Святой Троицы.
- 22 июня – День памяти и скорби.
- 23 июня – Международный олимпийский день.
- 26 июня – Международный день борьбы с наркоманией.
- 27 июня – День молодежи.

маршрут космического путешествия

План – сетка работы школьного оздоровительного лагеря «Космическое путешествие»

с дневным пребыванием детей на базе МБОУ СОШ № 13 п.Синегорский
/с 06 июня по 30 июня 2022 года/.

Дата	Познавательно-развлекательные мероприятия	Спортивно-оздоровительные мероприятия	Тематические беседы
6 июня Понедельник Планета «Встреч»	1.Открытие оздоровительного лагеря «Отправляемся в полёт». 2. Игры "Давайте познакомимся", "Змейка", "Танцующая кепка", "Лучшие друзья", "Пойми меня", "Билеты и пассажиры"и др. 3. Литературно-костюмированный праздник, посвящённый Пушкинскому Дню России «Там, на неведомых дорожках...» 4. Операция «Уют» на территории лагеря.	1.Утренняя зарядка. 2. Игры на свежем воздухе (воспитатели)	1. Беседа – инструктаж по правилам дорожного движения и правилам поведения в общественном месте. 2. Техника безопасности и противопожарная безопасность.
7 июня Вторник Планета «Дружбы»	1. Минутка здоровья и безопасности. «Вместе весело живётся» (придумать эмблему, название, девиз экипажа, выбрать командиров экипажей, распределение обязанностей, оформление бортовых журналов и уголков). 2. Открытие пришкольного лагеря «Праздник радости и смеха» 4. Работа в экипажах. 5. Операция «Уют» на территории лагеря.	1. Утренняя зарядка. 2. Игры на свежем воздухе (воспитатели).	1. Беседа «Этикет, или просто хорошие манеры».
8 июня Среда Планета «Сказочная туманность»	1. Конкурсная программа «О сказках в шутку и всерьёз» (конкурс на лучшую современную сказку с иллюстрациями). 2. КТД«Сказочное путешествие» ко дню рождения А.С. Пушкина» - игра путешествие по станциям 3. Работа в экипажах.	1. Утренняя зарядка. 2. Игры на свежем воздухе (воспитатели).	1.Беседа «Для чего нужна утренняя гимнастика» 2.Беседа «Что такое хорошо и что такое плохо?» (о полезных и вредных привычках)

	4. Операция «Уют» на территории лагеря.		
9 июня Четверг Планета «Всезнаек»	1. Минутка здоровья и безопасности Занятия в кружках. 2. Конкурсно – развлекательная программа «Кто во что горазд!» 3. Работа в экипажах. 4. Операция «Уют» на территории лагеря.	1. Утренняя зарядка. 2. Игры на свежем воздухе (воспитатели).	1. Беседа «Я перехожу дорогу» 2. Беседа «Можно ли загорать на солнце?»
10 июня Пятница Планета «Моя Россия»	1. Соревнования «Скиппинг» 2. Викторина по символике России «Страна чудес» 3. Работа в экипажах. 4. Операция «Уют» на территории лагеря.	1. Утренняя зарядка. 2. Игры на свежем воздухе (воспитатели)	1. Беседа – инструктаж по правилам поведения и ТБ в пришкольном лагере
11 июня Суббота Планета «Олимпийская»	1. Конкурс рис. «Нарисуй космический корабль». 2. Спортивные соревнования «Звёздные старты» 4. Час интересных сообщений «О спорт – мир!» 5. Операция «Уют» на территории лагеря.	1. Утренняя зарядка. 2. Игры на свежем воздухе (воспитатели) 3. «Веселые спортивные эстафеты».	1. Беседа – инструктаж по правилам дорожного движения и правилам поведения в общественном месте.
14 июня Вторник Планета «Интеллектуалов»	1. Экскурсия 2. Эрудит-шоу «Кто хочет стать космонавтом» 3. Игровая программа «Полет в космос». 4. Операция «Уют» на территории лагеря.	1. Утренняя зарядка. 2. Игры на свежем воздухе (воспитатели)	1. Беседа – инструктаж по правилам поведения и ТБ в пришкольном лагере 2. Беседа « Береги зубы!»
15 июня Среда Планета «Перекресток»	1. Занятия в кружках. 2. Профилактический час «Твоя безопасность на дороге» 3. Познавательная квест-игра «Стоп, экстрим!» 4. Работа в экипажах. 5. Операция «Уют» на территории лагеря.	1. Утренняя зарядка. 2. Игры на свежем воздухе (воспитатели)	1. Беседа – инструктаж по ТБ в походе. 2. В гостях у космодоктора – «Береги глаза смолоду».
16 июня Четверг Планета «Инопланетяне»	1. Рис. на асфальте «Тайна неизвестных планет». 2. Экологический праздник «Планета ромашек» 3. Конкурс рис. «Костюм инопланетянина» 4. Оздоровительные игры на свежем воздухе. 5. Операция «Уют» на территории лагеря.	1. Утренняя зарядка. 2. Игры на свежем воздухе (воспитатели)	1. Беседа – правила дорожного движения. 2. Беседа «Внимание! Пляж!»

17 июня Пятница Планета «Бантиков и цветов»	1.Развлекательная мероприятие «Праздник Цветов и бантиков» Космонавтика, звёзды и планеты. 2. Весёлые старты 3.Опирация фантик 4.Работа в экипажах. 5. Операция «Уют» на территории лагеря.	1. Утренняя зарядка. 2. Игры на свежем воздухе (воспитатели)	1.Беседа – инструктаж по правилам поведения и ТБ в пришкольном лагере. 2. Беседа «Я в лесу»
18 июня Суббота Планета «Мульти- пульты»	1.Минутка здоровья «Закаливание солнцем, воздухом, водой». 2. Поход в кино «В стране киномультки» 3. Игра «Поле Чудес» на тему: «Я – мультиман» 4. Операция «Уют» на территории лагеря.	1. Утренняя зарядка. 2. Игры на свежем воздухе (воспитатели) 4. День бегуна «Дальше, выше, быстрее»	1.Беседа – инструктаж по правилам поведения и ТБ в пришкольном лагере. 2. Беседа «В мире растений и грибов»
20 июня Понедельник Планета «Секретов»	1.Викторина «А знаешь ли ты?» 2.Игра «Верю-не верю» 3.Конкурс «По секрету всему свету»	1. Утренняя зарядка. 2.Игры на свежем воздухе (воспитатели)	1.Беседа – инструктаж по правилам поведения и ТБ в пришкольном лагере.
21 июня Вторник Планета «Роботов»	1. Минутка здоровья и безопасности. 2.Квест-игра «По тропе Дерсу» 3. Творческая мастерская «Космические фантазии». Выставка – конкурс поделок из лего, костюмов инопланетян. 4.Работа в экипажах.. 5. Операция «Уют» на территории лагеря.	1. Утренняя зарядка. 2. Игры на свежем воздухе (воспитатели)	1.Беседа – инструктаж по правилам поведения и ТБ в пришкольном лагере.
22 июня Среда Планета «Подвиг»	1. Митинг-реквием «Тот самый первый день войны» 2. Игры на свежем воздухе «Краски», «Третий лишний» 3. Работа в экипажах. Конкурс «Письмо на фронт». 4. «Журавлики мира» – рисунки на асфальте. 5. Операция «Уют» на территории лагеря.		1. Беседа – инструктаж по правилам дорожного движения и правилам поведения в общественном месте. 2. Техника безопасности и противопожарная безопасность
23 июня Четверг «Планета экологии»	1.КТД – Экология – творчество – дети 2.Беседа – «Поведение в лесу» 3.Конкурс рисунков «Берегите природу!»		1.Беседа – инструктаж по правилам поведения и ТБ в пришкольном лагере.

24 июня Пятница «Планета путешествий»	1. Игры на космической орбите (игры на свежем воздухе) – спорт площадка школы 2. Театрализованная музыкальная программа «Тайна морского королевства»		1. Беседа – инструктаж по правилам поведения и ТБ в пришкольном лагере.
25 июня Суббота «Планета потех и шуток»	1. КТД «Потеха-шоу» 2. Игры на космической орбите (игры на свежем воздухе) – спорт площадка школы 3. - «Клоунада – шоу» 4. Просмотр любимых мультфильмов.		1. Беседа – инструктаж по правилам поведения и ТБ в пришкольном лагере. 2. Диспут «Береги честь смолоду»
27 июня Понедельник «Планета счастливого детства»	1. КТД - Турнир вежливости (Праздник для мальчиков) «Суперкосмонавт» 2. Поход в библиотеку 3. Танцевальная программа «MS taim»		1. Беседа – инструктаж по правилам поведения и ТБ в пришкольном лагере.
28 июня Вторник «Планета рекордов Гиннеса»	1. КТД - «ГИННЕС-ШОУ» 2. Конкурс рисунков на асфальте на тему: «ПУСТЬ ВСЕГДА БУДЕТ СОЛНЦЕ!»		1. Беседа – инструктаж по правилам поведения и ТБ в пришкольном лагере.
29 июня Среда «Планета талантов»	1. Игры на космической орбите (игры на свежем воздухе) – спорт площадка школы 2. КТД – «Наши руки не знают скуки» 3. КТД - Праздник для девочек «Мисс Лагерь - 2022»		1. Беседа – инструктаж по правилам поведения и ТБ в пришкольном лагере.
30 июня Четверг Планета «Земля»	1. Закрытие смены лагеря «Солнышко» 2. Выпуск газеты «Коллективный портрет экипажа».	1. Утренняя зарядка. 2. Игры на свежем воздухе (воспитатели)	1. Беседа – инструктаж по правилам дорожного движения и правилам поведения в

	3. Концерт, посвященный закрытию лагеря «Автограф на память!»		общественном месте. 2. Техника безопасности и противопожарная безопасность 3. Беседа «Как мы проведем лето»
--	---	--	---

План полета



8.30 – 9.00 – Сбор космонавтов (организационная линейка).

9.00-9.15 - Утренняя зарядка « Встреча с гуманоидом»

9.15 – 9.30 – Линейка. «Выход на орбиту».

9.30 - 10.00– Завтрак землянина.

10.40 – 12.00 Путешествие на орбитальные станции

– «Космостарты» (спортивно-оздоровительный час)

– «Предстартовые хлопоты» (внутри командное дело)

– «Космическая музыка» (музыкальный час)

– «Космическая прогулка»

- Посещение других планет

12.10 – 12.50 – КТД - «Экипаж - одна семья» (общелагерное дело).

13.00 – 14.00 – Обед марсианина

14.00 – 14.30 - Минутка безопасности: «Приведи в порядок себя и свою планету» (уборка отрядных комнат). Уход домой.

14.30-15.00 – ЦУП (Центр Управления Полётов). Планёрка.

Всем! Всем! Всем!

6 июня 2022 года лагерь «СОЛНЫШКО» отправляется в

БОЛЬШОЕ КОСМИЧЕСКОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ

на космическом корабле МБОУ «СОШ № 13»!

Экипаж корабля:

Капитан – начальник лагеря

Штурманы - педагог организатор Бортпроводники – воспитатели
(учителя школы)

Начальник орбитальной станции «Космостарты» - инструктор по
физкультуре,

Начальник орбитальной станции «Космическая музыка» - учитель
музыки

Космодоктор - медицинский работник

Космококи – работники столовой

Космонавты – дети

*Девиз, законы
лагеря*



*и заповеди
«Солнышко»*



Наш девиз:

«Солнышко» - наш дом, мы хозяева в нем.

Законы:

⚡ **Закон точного времени.**

Время дорого у нас, берегите каждый час.

Каждое дело должно начинаться и заканчиваться вовремя.

Не заставляй ждать себя и не беспокой напрасно других.

⚡ **Закон доброты.**

Будь добр к окружающим, и люди к тебе потянутся.

⚡ **Закон порядочности.**

Помни, что о тебе заботятся, хотят видеть в твоих поступках только хорошее.

‡ **Закон дружбы.**

Где дружба прочна, там хорошо идут дела.

Нет друга - ищи, а нашел - береги.

Взаимное доверие - основа дружбы.

‡ **Закон безопасности.**

Сначала подумай, потом действуй.

‡ **Закон взаимовыручки.**

Если хочешь, чтобы помогали тебе, сам протяни руку помощи тем, кто в ней нуждается



Заповеди:

‡ **Экипаж – одна семья.**

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

Верь в себя и свои силы!

Найди занятие по душе.

Продемонстрируй все свои таланты и способности.



НАША РЕЧЕВКА

*Далекие звезды над нами горят,
Зовут они в гости наших ребят.
Собраться в дорогу нетрудно для нас-
И вот мы к полету готовы сейчас.*



наша песня

СОЛНЕЧНЫЙ КРУГ

Слова Л. Ошанина, музыка А. Островского

Солнечный круг,

Небо вокруг –

Это рисунок мальчишки.

Нарисовал

Он на листке

И подписал в уголке:

Припев:

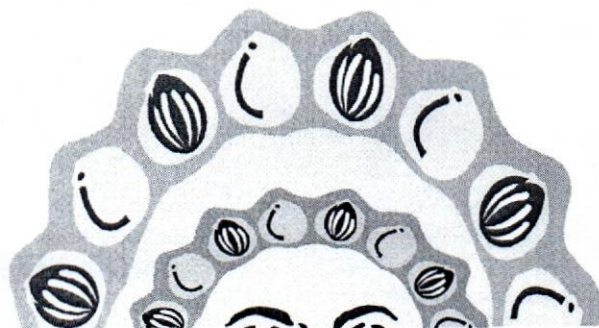
Пусть всегда будет солнце,

Пусть всегда будет небо,

Пусть всегда будет мама,

Пусть всегда буду я.

Милый мой друг,



Добрый мой друг,
Людам так хочется мира.
И в тридцать пять
Сердце опять
Не устает повторять:

Припев

Тише, солдат,
Слышишь, солдат, -
Люди пугаются взрывов.
Тысячи глаз
В небо глядят,
Губы упрямо твердят:

Припев

Против беды,
Против войны
Встанем за наших мальчишек.
Солнце – навек!
Счастье – навек! –
Так повелел человек.
Припев

Название, девиз и речевка отрядов

Отряд: «Лунтики»

Девиз:

Мы лунтики смешные и очень озорные, мы любим потрудиться и всласть повеселиться.

Речевка:

Винтики и шпунтики, фантики и фунтики, все - привсе нам интересно нам в отряде «ЛУНТИКИ».

Лагерная речевка:

Далекie звезды над нами горят, зовут они в гости наших ребят.
Собраться в дорогу нетрудно для нас - и вот мы к полету готовы сейчас.

Отряд: «Лучики»

Девиз:

Солнечные лучики летом дружно светят,
Мальчикам и девочкам будет веселее!

Речевка:

Один лучик – хорошо
Два – уже веселье!
Будет с нами всем тепло,
Веселей, светлее.

Лагерная речевка:

Далекie звезды над нами горят, зовут они в гости наших ребят.

Собратся в дорогу нетрудно для нас -и вот мы к полету готовы сейчас.

Отряд: «Звезды Галактики»

Девиз:

По всем галактикам летать, друзей в беде не оставлять.

Речевка:

Мы звезды галактики, пока еще на практике.

Научимся летать и будем зажигать.

Лагерная речевка:

Далекие звезды над нами горят, зовут они в гости наших ребят.

Собратся в дорогу нетрудно для нас - и вот мы к полету готовы сейчас.

Отряд: «Марсиане»

Девиз:

Экипажа лучше нас нет в лагере сейчас.

Речевка:

Ждет нас быстрая ракета

Для полета на планету,

Отправляемся на Марс-

Звезды в гости ждите нас.

Лагерная речевка:

Далекие звезды над нами горят, зовут они в гости наших ребят.

Собратся в дорогу нетрудно для нас-и вот мы к полету готовы сейчас

КРИЧАЛКИ:

Сидели два медведя

Сидели два медведя - Сидели два медведя

На тоненьком суку - На тоненьком суку

Один сидел как следует - Один сидел как следует

Другой кричал "ку-ку" - Другой кричал "ку-ку"

Раз ку-ку - Раз ку-ку

Два ку-ку - Два ку-ку

Оба шлёпнулись в муку - Оба шлёпнулись в муку

Рот в муке - Рот в муке

Нос в муке - Нос в муке

Оба в кислом молоке - Оба в кислом молоке

У меня есть паровозик - ТУ - ТУ - ЧИ - ЧИ

Он меня по рельсам возит - ТУ - ТУ - ЧИ - ЧИ

У него труба и печка - ТУ - ТУ - ЧИ - ЧИ

И волшебное колечко - ТУ - ТУ - ЧИ - ЧИ

Мы отправимся с вокзала - ТУ - ТУ - ЧИ - ЧИ

У него четыре зала - ТУ - ТУ - ЧИ - ЧИ

Мы поедим до Парижа - ТУ - ТУ - ЧИ - ЧИ

А быть может и поближе - ТУ - ТУ - ЧИ - ЧИ

Тут пошёл весенний дождик - ТУ - ТУ - ЧИ - ЧИ

И застрял наш паровозик - ТУ - ТУ - ЧИ - ЧИ

Мы стоим в огромной луже - ТУ - ТУ - ЧИ - ЧИ
Тут уж нам не до Парижу - ТУ - ТУ - ЧИ - ЧИ

Солнце светит ярко - ярко,
Нам от солнца жарко - жарко!
Лето, воздух и вода - Наши лучшие друзья!

Кто готовит нам?
Кто готовит нам? Повара!
Кто так любит нас? Повара!
Что же скажем поварам?
Скажем им: "Спасибо Вам!"

Чтобы день твой был в порядке,
Начни его с зарядки.

Спасибо Богу за хлеб,
А поварам за обед.

- Раз, два - три, четыре! Три, четыре - раз, два! Кто идет? Мы идем! Кто поет? Мы поем!
- Кто шагает дружно в ряд? Самый лучший наш отряд! Очень brave мальчишки, И девчонки ничего! Любим игры, любим книжки, А сейчас идем в кино.
- Раз, два - три, четыре! Три, четыре - раз, два! Посмотрите все на нас! Мы - ребята просто класс! Ах, какие молодцы, Чемпионы, удалцы! Не отстанем мы нигде, Вместе в спорте и в труде!
- Раз, два - мы идем! Три, четыре - мы поем! Ногу шире, тверже шаг, Выше наш отрядный флаг! Эй, ребята, не зевай, Песню дружно запевай!
- Раз, два - три, четыре!
Три, четыре - раз, два!
Кто шагает дружно в ряд?
Боевой отряд ребят!

Игры для летнего лагеря при школе

1. ИГРА «ДВА КОРАБЛЯ»

Сцена оформляется флажками на флагштоках, на сцене - штурвал. Звучат песни о море.

Ведущий: Дорогие ребята!

Придет время, и вы станете настоящими солдатами, отважными пехотинцами, смелыми десантниками, быстрыми летчиками, бесстрашными моряками. Сегодня мы с вами отправимся в путешествие на корабле. Игра состоит из нескольких конкурсов. Каждый конкурс будет оцениваться. За отличные результаты команде будет присуждаться звездочка. Выигрывает та команда, которая наберет большее количество звездочек. Оценочная система (еще один вариант) - флаги расцвечивания. Команде - победительнице - красный флаг. Команде проигравшей - синий флаг. Выигрывает та команда, которая набрала больше красных флажков. Для игры-путешествия необходимо укомплектовать команды (по 10 человек - 5 мальчиков и 5 девочек).

Выполняйте! (на сцену выходят команды).

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

1 ЗАДАНИЕ. Перед вами сложенные в стопки буквы. Из них вы должны *собрать название своего корабля*. Время пошло... (названия "Быстрый" и "Ветерок" ребята до игры не знают).

Молодцы! Быстро выполнили это задание. Тогда вот вам еще пакеты с буквами. Будут звучать вопросы, а *из полученных вами букв вы должны будете собрать ответы*. Договорились? Тогда слушайте: (каждая команда получает пакет с буквами: б,е,с,к,о,з,ы,р,к,а)

- а) домашнее животное (коза);
- б) обитатель рек, озер, морей и океанов (рыба);
- в) молочный продукт (сыр);
- г) жесткое покрытие на продуктах, на книгах и тетрадях (корка);
- д) неисправная готовая продукция (брак);
- е) рабочее платье моряков (роба);
- ж) обитатель морских глубин, имеющий клешни (краб);
- з) головной убор матроса (бескозырка);

В этом конкурсе оценивают быстроту выполнения заданий.

2 ЗАДАНИЕ. *Капитанам предстоит из бумаги сделать кораблики* - кто быстрее и лучше. Пока выполняется задание, ведущий читает свод морских законов, которым мы следуем в игре.

1. Сам утопай, а друга спасай.
2. Помни, только смелым покоряются моря.
3. Скуку за борт.
4. Улыбка - флаг корабля, а здоровый смех - настроение экипажа.
5. Никогда не хмуриться.
6. Крепи дружбу морским узлом.

Жюри оценивает сделанный кораблик.

3 ЗАДАНИЕ. *КОНКУРС сигнальщиков* (без помощи голоса, только мимикой и жестами) сигнальщики должны передать своим командам шифровки:

- а) 7 футов под килем,

б) Попутного ветра и т.д.

4 ЗАДАНИЕ. КОНКУРС лоцманов. Для того, чтобы корабль правильно следовал своим курсом, лоцманы должны хорошо потрудиться. Им предлагается провести корабль по сложному фарватеру с завязанными глазами. Для этого надо пройти между 8 кеглями, не сбить их и не посадить корабль на мель.

5 ЗАДАНИЕ. КОНКУРС болельщиков. Приглашаются на сцену по 2 болельщика от каждой команды. Их задача - шагать по сцене и на каждый шаг называть моря. Получит звездочку та команда, чей болельщик назовет больше морей.

Ведущий: Ребята, вы знаете, конечно, что когда вы сыты, настроение лучше и работа идет веселее.

*Здравствуй, милая картошка,
Низко бьем тебе челом!*

*Даже дальняя дорожка
Нам с тобою нипочем!*

Вряд ли найдется человек, который не любил бы картошку. Редкое блюдо обходится без этого замечательного продукта. Вы, наверно, догадались, что сейчас начнется конкурс поваров. От его искусства зависит настроение команды. Пожалуйста, повара, пройдите к этим столикам и послушайте задание.

6 ЗАДАНИЕ. КОНКУРС поваров. Вы должны быстро и качественно очистить эти картофелины, чтобы было меньше кожуры, а затем красиво нарезать кубиками. (Музыкальная пауза. Конкурс оценивается.) Спасибо поварам!

7 ЗАДАНИЕ. Поели - теперь все матросы собрались в кубрике, чтобы попеть. **Песенный аукцион. Тема: море.** Команды должны спеть хотя бы одну строчку из песен. Побеждает та команда, которая вспомнит больше песен о море.

8 ЗАДАНИЕ. КОНКУРС врачей. Перевязать голову члену экипажа. Побеждает тот, кто быстрее и качественнее справится с этим заданием.

9 ЗАДАНИЕ. Вы, ребята, умеете быстро строиться, дружно и четко выполнять команды. А *хорошо ли вы знаете морской язык?* Этот конкурс для болельщиков обеих команд. Я буду предлагать вам названия, а вы должны будете перевести его на морской язык.

(Ведущий поочередно обращается к болельщикам обеих команд):

- 1) Комната - каюта,
- 2) Кухня - камбуз,
- 3) Лестница - трап,
- 4) Передняя часть корабля (нос) - бак,
- 5) Задняя (корма) - ют,
- 6) Столовая - кают-компания,
- 7) Пол - палуба,
- 8) Окно - иллюминатор,
- 9) Повар - кок,
- 10) Веревка - канат.

10 ЗАДАНИЕ. Показ домашнего задания. Ребята должны составить рассказ, слова в котором начинались бы только с букв "М" и "С" и проинсценировать свой полученный рассказ.

11 ЗАДАНИЕ. "Аврал на корабле". Проводится *морская комбинированная эстафета*

- 1) Перетягивание каната
- 2) Метание в цель
- 3) Передача мячей
- 4) Эстафета с кеглями

(Подводятся итоги.)

Ведущий: Итак, наше путешествие подходит к концу, на горизонте показалась земля. И наш корабль вошел в бухту веселья и находчивости. Большое спасибо членам команд и болельщикам. Наше путешествие предлагаю закончить веселой песней. (Например, "Если с другом вышел в путь").

2. ИГРА «КРЕСТИКИ-НОЛИКИ»

Вариант 1

Основная идея - это игра в игре. Она представляет собой подлинную игру в "Крестики-нолики". Развивает интерес к творческому поиску оригинальных решений, быстроту реакции и сообразительность. В игре важна как сама конкурсная система с четким, понятным заданием, так и все возрастающий интерес к игре, азарт борьбы, которая побуждает детей думать, действовать, применять свои знания на

практике. Конкурсные задания должны носить творческий, поисковый характер, рассчитанный на быстроту реакции и мышления, ориентации и раскованности ребенка, а также работать на сплоченность команды. Основная идея конкурсов: от способности каждого зависит успех всей команды.

Подготовка к игре.

1. Рисуется поле. Клетки игрового поля нумеруются и заполняются названиями 9-ти любых конкурсов. Число 9 служит неким символом игры.

Картина

Жили-были

Видеоклип

Я+ТЫ=МЫ

Сломанный телевизор

Ля-ля-ля Жу-жу-жу

Черный ящик

Хочу домой

Почемучки

2. Формируются 2 команды по 9 человек. Готовятся творческие представления команд (или "визитные карточки") на 2 минуты.

3. Определяется состав жюри, в которое должно войти 9 человек.

4. Ведущий, способный динамично вести и умело создавать эмоциональный настрой, готовит помощников, реквизит.

5. Подготовить содержание 9 переменок между конкурсами. Они должны быть непродолжительными по времени (не более 3-х минут).

Правила или условия игры.

Команда, выигравшая в конкурсе, ставит свой знак на игровом поле, перечеркивая клетку с названием выигранного конкурса. Команда, проигравшая в конкурсе, имеет право выбора новой клетки на игровом поле, определяя тем самым игру в следующем конкурсе. Победителем игры считается та команда, которой удастся во время игры выстроить в ряд (по горизонтали; вертикали; диагонали) подряд три свои знака. Если командам не удастся выполнить это условие, то выполняются задания всех 9 конкурсов, "X" и "O" заполняют все клетки игрового поля и побеждает та команда, у которой больше всех знаков на площадке. Если все же какая-нибудь команда поставит подряд три свои знака, то игра немедленно прекращается и остальные конкурсы не разыгрываются.

Ход игры.

1. По жребию определяется знак команды. Одни участники игры становятся "ноликами", другие - "крестиками".

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

2. Представляются члены жюри. Каждому из них дается краткая (желательно юмористическая) характеристика, чтобы поднять авторитет судейской коллегии. Члены жюри могут не только судить конкурсы, но также и проводить их.

3. Каждому члену жюри вручаются две карточки: на одной знак "X", на другой "O". Это будут конкурсные оценки.

4. Ведущий знакомит с условиями судейства конкурсов:

- по итогам каждого конкурса, все члены жюри поднимают карточки со знаком той команды, которой отдают победу в конкурсе;

- подсчитываются знаки. А так, как жюри состоит из 9 человек (нечетное количество), в общем случае одна из команд наберет большее количество своих знаков.

5. Ведущий знакомит с правилами (или условиями) игры.

6. Разыгрывается право выбора клетки на игровом поле, команды показывают свое творческое представление (или "визитную карточку"). Жюри оценивает выступление команд. Команда, набравшая большее количество своих знаков, выбирает клетку игрового поля, первого конкурсного задания.

7. Идет конкурсная программа по игровому полю по правилам (или условиям) игры. После каждого конкурса идут маленькие переменки (например, концертные номера, выступления членов жюри, интервью с залом, музыкальные заставки, реклама).

8. В конце игры определяется команда победительница. Вручаются награды.

Советы организаторам игры.

1. Играть в "крестики-нолики" могут дети любого возраста. Содержание конкурсов разрабатывается в зависимости от возраста играющих детей.

2. В игре необходим эффект неожиданности. Желательно придумывать оригинальные названия конкурсам, чтобы ничто не подсказывало содержание заданий. Этим самым дается свободное право выбора клетки игрового поля и снимает выработанный у детей стереотип мышления. (Не надо поступать так: если конкурс как-то связан с рисованием, то и заголовок пишут "нарисуй рисунок" или "конкурс художников" и т.п.).

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

4. Удобство формы игры "Крестики-нолики" заключается еще и в том, что вместо конкурсных заданий, можно вставлять вопросы, задания на любую тему. Будь то сборы знакомства в лагере, повторение пройденного материала в школе и т.д. Но не забывайте, что задания должны носить творческий характер. Возможно применения этой формы на Дне школы. Тогда игровая площадка будет заполнена следующими конкурсами: Урок музыки, Урок физкультуры, Урок истории, Урок рисования и т.д. Задания конкурсов придумывают и дают преподаватели этих предметов. Но оценивают все равно члены жюри, среди которых должны быть и взрослые, и дети.

Примерное содержание конкурсов.

1. КАРТИНА. Участники команд должны изобразить картину, которую можно было бы повесить, например, в кабинете врача, директора, в столовой и т.д. Ребята изображают сюжет картины, а один из участников, являясь экскурсоводом, рассказывает, что же изображено на картине.

2. ЖИЛИ - БЫЛИ. Именно с этих слов начинаются русские сказки. Ведущий рассказывает сказку (желательно русскую) с разными героями. Команды обыгрывают ее. Ведущий периодически останавливает свой рассказ (в тех местах, где в сказке появляются новые герои), приглашает по актеру из разных команд и продолжает свой рассказ. Команды обыгрывают эту сказку параллельно друг с другом, чтобы не было повторений. Ведущий должен придумать роли для всех участников команд.

3. ВИДЕОКЛИП. Включается фонограмма очень популярной песни (желательно, чтобы включенная фонограмма была известна многим ребятам). И пока звучит песня, ребята готовят видеоклип.

4. Я+ТЫ=МЫ. Этот конкурс рассчитан на быстроту реакции, ориентации, сплоченности команды. Ведущий предлагает командам по хлопку в ладони быстро перестроиться:

а) по цвету волос (от светлых к темным),

б) по алфавиту первых букв имен,

в) по размерам обуви (от меньшего к большему),

г) по цвету глаз (от темных к светлым),

д) по цвету носок (по цвету радуги).

После выполнения командами каждого задания, ведущий должен проверить правильность построения каждой команды. Оценивается также, насколько быстро ребята выполняют задания.

5. СЛОМАННЫЙ ТЕЛЕВИЗОР. Участники одной из команд встают в одну шеренгу в затылок друг другу. Крайнему из участников на ушко называется какой-то распространенный в быту прибор (возможен вариант: название прибора пишется на листочке, который потом показывается и зрителям и, обязательно, членам жюри. Это повышает интерес к конкурсу). Крайний из участников подходит и поворачивает к себе лицом 2-го участника своей команды. 1-й должен жестами и мимикой изобразить этот предмет (только без звуков!). Если 2-й участник понял показываемое, то он кивает головой "Да", но если не понял, то 1-й участник имеет право еще раз повторить. Но после этого он обязан отойти в сторону. 2-й участник поворачивает к себе 3-го и показывает то, что он понял. 3-ий показывает 4-му и т.д. Последний, 9-й участник, должен назвать тот предмет, который, как ему кажется, назвали 1-му участнику. В конкурсе оценивается не столько правильность ответа, хотя и это немаловажно, сколько артистичность ребят, насколько они быстро понимали друг друга.

6. ЛЯ-ЛЯ-ЛЯ, ЖУ-ЖУ-ЖУ. У ведущего в руках набор карточек с буквами алфавита. Он предлагает представителям обеих команд вытащить по одной карточке. Дается 30 секунд, чтобы команды могли подготовить и спеть некоторую часть, возможно только припев, какой-либо песни, содержание которой обозначает буква на взятой ребятами карточке. Например:

а - азартная,	о - обеденная,	э - эскадронная,
атасная	опасная	эскимосская
б - бурная,	п - папуасская,	ю - юморная,
бредовая	приключенческа	южная
в - вредная,	я	я - язвительная,
вольная	р - русская,	ябедная
г - грубая,	разбойничья	
гулящая	с - собачья,	
д - дубовая,	страшная	
деревенская	т -	
е - елочная,	танцевальная,	
ерундовая	тихая	
ж - жалобная,	у -	
жизненная	ультраамодная,	
з - забойная,	убойная	
звонкая	ф - флотская,	
и - игровая,	фазендовая	
истерическая	х - хитрая,	
к - козлиная,	хищная	
комсомольская	ц - царская,	
л - любовная,	цоевская	
любопытная	ч - чукотская,	
м - морская,	человечная	
мужественная	ш - шикарная,	
н - необычная,	шухарная	
настойчивая		

Оценивается артистичность, сплоченность команд.

• ЧЕРНЫЙ ЯЩИК. На сцену выносятся черный ящик, в котором лежат два пакета чем-то (один для одной команды, другой - для другой команды). Нужно отгадать, что лежит в черном ящике. Условия конкурса: по очереди каждый член команды задает всего один вопрос ведущему, на который тот может отвечать только словами "Да" или "Нет". После заданных девяти вопросов, команда, посоветовавшись минуту, называет то, что по их мнению лежит в этом черном ящике для их команды. Например, вопросы: "это съедобно? Мы этим пользуемся? Каждый день? А эти ингредиенты можно? На всех членов команды хватит? и т.п.) Главное, если ребята не отгадают, проследить их логику вопросов и ориентацию в ответах. Оценивается также - не повторяются ли вопросы, как быстро ребята дополняют свои вопросы вопросами предыдущих членов команды.

• ПОЧЕМУЧКИ. Постоянно приходится слышать вопросы, которые начинаются со слова "Почему?". Сейчас мы попробуем на некоторые вопросы ответить вместе. Каждому участнику игры будет задан вопрос, всего один, на который он должен правильно ответить. Слово "не знаю" употреблять нельзя. Первый вопрос первому члену команды задает ведущий, а последующие вопросы формируются из ответов предыдущего члена команды. Например: "Почему в нашей школе нет видеомэгаффона?" - ответ "Потому, что их нет в продаже в магазинах". Вопрос 2-му участнику: "Почему их нет в продаже в магазинах?" - ответ: "Потому что в стране нет цветного металла". Вопрос 3-му - "Почему не хватает цветного металла?" - ответ: "Потому, что не хватает сырья". Вопрос 4-му: "Почему нет сырья?" - ответ "Потому, что люди не собирают консервные банки". Вопрос 5-му: "Почему люди не собирают консервные банки?" - ответ "Потому что в продаже нет рыбных консервов". Вопрос 6-му: "Почему в стране в продаже нет рыбных консервов?" - ответ "Потому, что нет рыбы". Вопрос 7-му: "Почему нет рыбы?" - ответ "Потому что вода грязная и отравленная". Вопрос 8-му: "Почему вода грязная и отравленная?" - ответ "Потому, что люди не борются за очистку воды". Вопрос 9-му: "Почему люди не борются за очистку воды?" - ответ - "Жизнь такая!".

И вот и получается: "В школе нет видеомэгаффона, потому-то жизнь такая". На раздумывание ответа каждому играющему дается 30 секунд. Командам задаются разные вопросы. Оценивается сплоченность команд, их артистичность и образительность.

• ХОЧУ ДОМОЙ. Всем играющим завязывают глаза. В разную сторону ставят на сцене ведущий просит всех выполнять его команды: "Кругом, шаг вперед, направо, два шага в левую сторону и т.п." Потом по сигналу ведущего включается музыка, а все играющие должны собраться в свои команды, взяться за руки, т.е. вернуться ДОМОЙ»

ИГРА «КРЕСТИКИ-НОЛИКИ»

Вариант 2

Предлагаем вашему вниманию еще один вариант игры "Крестики-нолики" для младших школьников. И основан он будет на семи любимых сказках.

• КОНКУРС 1. "Марья-Искусница" (русская народная сказка).

Как известно, Марья-Искусница отличалась умением вышивать ковры изумительной красоты. В соответствующем конкурсе предлагается нарисовать портреты героев народных сказок: Бабы-Яги и Кощея-Бессмертного.

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

Условие: совещаться во время конкурса нельзя. Во время работы команд звучит музыка или разыгрывается какой-нибудь концертный номер.

В конце конкурса жюри оценивает качество нарисованного портрета. Для сравнения возможно использование заранее заготовленных портретов своих героев.

КОНКУРС 2. "Винни-Пух и все, все, все" (А.А.Милн).

Главный герой сказки, Винни-Пух, очень любит рассказывать о себе различные истории. В этом конкурсе командам предлагается следующее задание: команды выстраиваются в две колонны по обе стороны от ведущего.

Первый участник начинающей команды начинает рассказ на заданную тему и продолжает его в течении 20 секунд. После этого слово передается противоположной команде, которая начинает свой рассказ с последней фразы предыдущего рассказчика и так далее. Каждая команда должна развивать только свой сюжет.

В этом конкурсе команда "крестиков" рассказывает о том, как Винни-Пух ходил в гости к Кролику. Рассказ должен вестись от лица Винни-Пуха. Команда "ноликов" рассказывает о том, как Кенга мыла Пятачка. Рассказ ведется от лица Пятачка. После того, как все играющие примут участие в этом конкурсе, жюри оценивает остроумие, находчивость, связанность сюжета и т.п.

КОНКУРС 3. "Маленький Мука" (В.Гауф).

Если бы не умение Маленького Мука соотнести различные события и расставить все по свои местам, то он никогда бы не сумел избавиться от ослиных ушей. Участникам конкурса предлагается попробовать свои силы в решении таких же задач. Обеим командам выдается на руки пустая кроссвордная сетка без номеров:

XXX	XXX	XXX
XXX	XXX	XXX

Далее командам (в среднем темпе) зачитывается пять слов, которые им требуется отгадать и расставить в данной сетке. Команды предупреждаются о том, что конкурс проводится на время, а определения слов повторяться не будут.

Определения слов (сказочные):

1. Приспособление для передвижения по воздуху. (ковер)
2. Событие, происшедшее между Дядей Федором и его родителями и послужившее причиной его отъезда в Простоквашино. (ссора)
3. Материал, из которого был изготовлен солдат. (олово)
4. Шелковая ткань, из которой были сшиты платья дочерей купца в сказке "Аленький цветочек". (атлас)
5. Предмет, делающий человека невидимым. (шапка)

Ш	А	П	К	А
XXX	Т	XXX	О	XXX

О Л О В О
XXX А XXX Е XXX
С С О Р А

Выигрывает команда, выполнившая задание более быстро и полно.

КОНКУРС 4. "Конек-Горбунок" (сказка Ершова).

На многие вопросы пришлось ответить Коньку-Горбунку ради своего хозяина. Участники игры должны ответить на целый ряд вопросов. Вопросы задаются всем участникам игры по очереди; первому участнику начинающей команды, затем первому участнику противоположной и т.д. На обдумывание не более 10 секунд:

Варианты вопросов:

- 1) На какое слово Незнайка не смог придумать рифму? (Пакля)
- 2) В каком городе жил Незнайка? (В Цветочном городе)
- 3) Где Винни-Пух нашел хвост? (На двери у Совы)
- 4) У кого в дверях застрял Винни-Пух? (У Кролика)
- 5) Экзамен по какому предмету сдавал Волька Костыльков и провалился? (По географии)
- 6) Как звали мальчика, которого Старик Хоттабыч заставил лаять? (Гога)
- 7) Какое лекарство предпочитал Карлсон? (Варенье)
- 8) Любимое животное Фрекен Бок? (Кошка Матильда)
- 9) Сколько заплатил Буратино за обед в харчевне "Трех пескарей"? (Ни сольдо)
- 10) Сколько дней пролежали деньги Буратино на Поле чудес? (Ни дня)
- 11) Что послужило выкупом за жизнь Маугли? (Буйвол)
- 12) Как звали мудрого жителя джунглей? (Слон Хатхи)
- 13) За кем побежала Алиса в страну чудес? (За кроликом)
- 14) Кого подарили в чайнике? (Мышь Соню)
- 15) Кого маленькая разбойница дала в помощь Герде? (Оленя)
- 16) Осколок чего попал в глаз Каю? (зеркала троллей)
- 17) Кто помог Чиполино освободить своих друзей из тюрьмы? (Крот)
- 18) За что отца Чиполино посадили в тюрьму? (Он наступил на мозоль принцу Лимону)

Выигрывает команда, давшая больше правильных и развернутых ответов.

КОНКУРС 5. "Огниво" (Г.-Х.Андерсен)

В подземелье, куда спрятано огниво и деньги и куда опускался солдат, сидели три собаки. Они были уверены, что любой вошедший в подземелье - лишний. В этом конкурсе участники должны определить лишнее из четырех названных слов. Ведущий зачитывает четыре слова, а первые два участника из обеих команд должны назвать лишнее по их мнению. После чего зачитываются слова для второй пары участников и т.д.

Варианты слов:

- Молочная речка, Яблоня, печка, Баба-Яга (Баба-Яга - отрицательный герой)
- Кристофер Робин, Белый кролик, Трубадур, Малыш (Белый кролик - не человек)
- Пан Черника, граф Вишенка, Виноградинка, Лук Порей (не ягода)
- Артемон, Тортилла, Пьеро, Мальвина (Тортилла - не кукла)
- "Оле-Лукойе" , "Кошка, которая гуляла сама по себе", "Маугли", "Рикки-Тики-Тави" ("Оле-Лукойе" - автор - не Киплинг)

- "Сказка о рыбаке и рыбке", "Айболит", "Двенадцать месяцев", "Сказка о золотом петушке" ("Двенадцать месяцев" - не стихотворение)
- Элли, Стелла, Гингема, Бастинда (Элли - не волшебница)
- "Семь Симеонов", "Белоснежка и семь гномов", "Сказка о мертвой царевне", "Семь подземных королей" ("Сказка о мертвой царевне" - в стихах)

КОНКУРС 6. "Городок в табакерке"

Пока Миша не попал в табакерку и не задал свои вопросы Мальчику-колокольчику, он не смог узнать, что внутри табакерки.

В этом конкурсе играющие должны угадать, что находится в "Черном ящике" с помощью вопросов, на которые ведущий может ответить только "да" или "нет". Сперва свои вопросы задает одна команда для своего предмета (каждый член команды может задать свой вопрос), а потом другая. Участники игры предупреждаются, что в ящике находятся предметы, имеющие прямое отношение к русским народным сказкам. Для одной команды в ящике приготовлена скатерть (скатерть-самобранка), для другой - игла (жизнь Кошечки Бессмертного). Выигрывает команда, отгадавшая свой предмет. Если ни одной из них не удалось дать правильный ответ, то выигрывает команда, которая была ближе к правильному ответу. Это определяет жюри.

КОНКУРС 7. "Малыш и Карлсон". (А. Лингренд)

В этой сказке Карлсон постоянно похвастается и хвастается своими способностями. К концу сказки у нас складывается впечатление, что он и в самом деле самый воспитанный, в меру упитанный и т.д. Что это, как не хорошая реклама. И в этом конкурсе командам предлагается прорекламирровать два предмета, которые они получают от ведущего.

Варианты предметов: а) метла, б) клубок шерсти.

На подготовку конкурса командам дается по минуте. По окончании конкурса жюри оценивает, какая команда лучше справилась с предложенным заданием.

КОНКУРС 8. "Незнайка и его друзья" (Н. Носов).

Много интересного узнал Незнайка во время своих приключений. Участникам конкурса предлагается перечислить названия сказок, в которых одним из действующих лиц является царь (король). Участники конкурса дают ответы в порядке, аналогичном порядку конкурса № 2. Выигрывает команда, назвавшая больше таких сказок.

КОНКУРС 9. "Алиса в стране чудес" (Л. Кэрролл).

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

Форма игры "Крестики-нолики" проста и легка в повторении. Ее удобно применять на уроках обобщающе-повторительной темы. Стоит только приложить немного умственных усилий и эта игра выручит вас в самых затруднительных делах.

Игровое ассорти.

В программе смены иногда случаются незапланированные паузы. Например, когда работа на станции в игре закончилась раньше. Очень часто дети скучают, когда

возвращаются с экскурсии, во время регистрации на заезде, когда организовывают сбор отряда и ждут детей. Чтобы продуктивнее использовать это время, мы предлагаем вам поиграть в удовольствие себе и на радость детям.

1. Узел

Выводят одного или нескольких участников в другую комнату, остальные становятся в круг, берутся за руки и начинают "перепутываться", т. е. перешагивать через руки, проходить под руками, перекручиваться и т. д. Главное условие - нельзя расцеплять руки, иначе может ничего не получиться. Когда из участников игры образуется большой узел, начинается самое интересное - приглашают водящего, он распутывает этот узел (в итоге должен получиться круг, в котором все держатся за руки). Здесь также действует основной принцип соблюдения сцепления рук!

2. Сантики - фантики - лимпомпо

Участники становятся в круг. Выбираются двое водящих. Один из них по условиям игры показывает различные движения, которые все синхронно повторяют, незаметно меняя движения (назовём его условно - "танцор"). Второго водящего выводят в другую комнату, его задача - определить "танцора". Игра начинается всеми участниками со слов "сантики - фантики - лимпомпо". Затем "танцор" показывает различные движения, группа - копирует их, по-прежнему, сопровождая словами "сантики - фантики - лимпомпо". Задача водящего: с трех попыток определить "танцора". Таким образом, участники должны смотреть куда угодно, только не на "танцора"! Если водящий отгадал, то "танцор" автоматически занимает место водящего. Игра продолжается.

3. Арам-шим-шим

Участники берутся в кругу за руки (по принципу: мальчик и девочка). В центр круга выходит водящий, закрывает глаза и вытягивает руки (стрелой) в любом направлении. Круг начинает двигаться по часовой стрелке, а водящий - в противоположном направлении. При движении все повторяют хором слова: "арам-шим-шим, арам-шим-шим, арамия-дульсия - покажи-ка на меня! И раз, и два, и три!" На счет "три" все останавливаются. Игрок противоположного пола, на которого при остановке указал водящий выходит в центр круга. Эти игроки становятся спиной друг к другу и закрывают глаза, а остальные участники хором начинают считать до трех. На счет "три" игроки в центре поворачивают головы в любом направлении. Если повернули в одну сторону - целуются в щёчку, если нет - жмут друг другу руки.

4. Охотники

Участники образуют круг. Один из игроков в роли охотника должен сложить руки пистолетом и, направляя этот жест на кого - либо одного, должен имитировать выстрел, при этом необходимо сопровождать выстрел звуком "У". "Жертва" мгновенно реагирует на этот выстрел, отклоняется назад, поднимает руки вверх и произносит звук "У". Одновременно с ним, те участники, которые стоят слева и справа от "потерпевшего", наклоняются в его сторону, присоединяют ладонь к ладони и произносят тот же звук. Далее "жертва" становится охотником. Все это должно происходить очень быстро. Кто не успевает - покидает игру.

5. Летел лебедь

Участники становятся в круг, вытягивают руки, при этом ладони необходимо держать вертикально, положив свою правую ладонь на левую ладонь соседа справа.

Все игроки поочередно произносят по одному слову из считалки, под каждое слово делают ход - хлопок по левой руке соседа слева. "Летел - лебедь - по - синему - небу - загадал - число - ...". Тот человек, на кого выпало слово "число", называет вслух любое число и делает хлопок. Хлопки вслух поочередно считают. Задача игрока, на которого "выпадает" названное число, быстро убрать руку из под хлопка. Кто не успел - выбывает. Таким образом, выясняется самый ловкий в отряде.

6. 100 пионеров

Участники становятся в круг и повторяют за водящим следующие слова и движения.

У нас в отряде 100 пионеров,

100 пионеров у нас в отряде.

Они играют, они смеются

И вместе делают вот так!

Затем водящий поочередно называет части тела, которыми необходимо начать трясти. Например, у нас в отрядеи вместе делают вот так: правая рука (все начинают трясти правой рукой). Продолжаем: у нас в отрядеделают вот так: правая рука, левая рука (продолжают трясти правой рукой и начинают левой трясти). Далее называют, правую и левую руки, правое и левое плечи, голову, туловище. Таким образом, через несколько туров играющие становятся похожи на "таракашек", что вызывает у ребят прилив положительных эмоций.

7. Себе - соседу

Для игры понадобится небольшой предмет: колечко, ключик, пуговица, брелок и т.д. Участники становятся в круг, руки вытягивают в стороны: ладонь левой руки - ковшиком, ладонь правой - как будто что-то держат пальцами. Одновременно повторяя слова: "себе - соседу", все игроки перекаладывают из своей левой ладони в левую ладонь соседа справа небольшой предмет. Задача водящего: угадать у кого он в ладони.

8. Месим, месим тесто

Участники становятся в круг, взявшись за руки и дружно повторяют слова: "Месим, месим тесто, месим, месим тесто", при этом сходятся как можно плотнее. Под слова: "Раздувайся пузырь да не лопайся, раздувайся пузырь да не лопайся!", расходятся как можно шире, стремясь разорвать круг. Два человека, чей узел разорвался, становятся в центр круга, и их уже "месят". Находящиеся в кругу, имеют право помогать разрывать своими спинами "пузырь". Побеждают сильные и ловкие.

9. Ти - я - я

Участники становятся в круг, левая рука на плече соседа слева, правая рука на поясе соседа справа. Все участники, покачиваясь сначала вправо, потом влево, поют забавную песенку:

"Ти - я - я, ти - я - я, ти - я - я - о,

Ти - я - я, ти - я - я, ти - я - я - о,

Ти - я - я, ти - я - я, ти - я - я - о,

Ти - я - я, ти - я - я, о - я - о.

Я - о, я - о, ти - я - я, ти - я - я, ти - я - я - о,

Я - о, я - о, ти - я - я, ти - я - я, о - я - о."

Когда произносят звук "о" - наклоняются вперед. Игра продолжается, но теперь поют быстрее и быстрее...

10. Телеграмма

Участники становятся в круг, держатся за руки. В центре круга - водящий. Кто-нибудь из игроков начинает: " Я отправляю поздравительную открытку Кате, в которой желаю ей добра". Как только произносит слова, лёгким пожатием руки любого из соседей, "отправляет" открытку. По цепочке открытка должна дойти до адресата. Важно слегка пожимать руки друг другу, чтобы водящий не смог перехватить почту. Как только адресат получает открытку, сразу говорит слово "получил" и, теперь он, отправляет свою открытку кому-то в кругу. Отправлять можно письма, посылки, бандероли, телеграммы и т. д. Если водящий заметил, где пожимают руку, т.е. где проходит почта, тот игрок становится водящим.

11. Контакт

Один из игроков загадывает слово и говорит, на какую букву оно начинается. Все остальные должны разгадать слово. Например, ведущий говорит, что слово начинается с буквы "л". Для того, чтобы ведущий открыл вторую букву, необходимо подобрать слово на букву "л" и дать ему небольшую характеристику. Например, кто-то из игроков говорит: "Это есть ночью на небе". Кто догадался, говорит "контакт" и вместе с игроком, который давал характеристику, считают до 10 и называют слово. Если слова оказались разными, тогда игроки продолжают подбирать слова на букву "л". Если слова совпали, тогда ведущий называет следующую букву, например буква "а" и тогда образуется слог "ла". Теперь начинают подбирать слова на этот слог, давать характеристику им, считать до 10 и т. д. Ведущий тоже может отгадывать слова, которые участники характеризуют. Если он отгадает, тогда придётся подбирать новые слова. В этой игре ведущему важно, чтобы его слово как можно дольше не смогли разгадать.

12. Тыр - тыр

Все участники произносят слова, сопровождая их движениями.

"Тыр - тыр, пулемёт, (держат обеими руками ручки "пулемёта")

Выше, выше, самолёт, (рука движется снизу вверх наискосок)

Бац! - артиллерия, (хлопок)

Скачет кавалерия, (одной рукой машут воображаемой шашкой над головой)

Ура!"

Игра продолжается, но с каждым разом необходимо ускорять темп, стараться успевать и говорить, и правильно показывать движения.

Игры в помещении

1: Волшебная цепочка

Ведущий называет любое слово, а игроки должны придумать слова, которые бы начинались с этой буквы. Например, ведущий говорит: »Придумайте слова, которые бы начинались с буквы «р». Игроки: «река, репка, рак, радуга, радио». Выигрывает тот, кто больше придумает количество слов на эту букву.

2:Поймай камушек

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

3.Аукцион

Ведущий называет любое слово. А игроки должны придумывать слова, которые бы начинались с последней буквы. Побеждает тот, кто придумает больше всех слов.

4. Что изменилось?

На столе расставляются в определенной последовательности несколько предметов (мяч, скакалка, гантели и др.) спортивного инвентаря. Детям предлагается подойти и запомнить, как стоят эти предметы. Затем дети поворачиваются и идут к противоположной стороне стола и поворачиваются спиной. В это время воспитатель переставляет предметы и предлагает вернуться и посмотреть, что изменилось. Кто быстрее определит изменения, тот и выигрывает.

5. Найди и промолчи

Ученики находятся в комнате, лицом к воспитателю. Воспитатель показывает детям ленточку и предлагает ее найти, после того, как он ее спрячет. Тот, кто найдет ленточку, должен подойти к воспитателю, тихо сказать, где спрятана ленточка, и стать на свое место. Затем воспитатель предлагает повернуться всем спиной и закрыть глаза. В это время ленточку прячут. По сигналу "Можно открыть глаза!" дети расходятся по комнате в поисках ленты. Игра продолжается до тех пор, пока большинство детей не найдут ленточку. Побеждает тот, кто первый обнаружит ленточку, а также отмечаются дети, проявившие наибольшую выдержку, наблюдательность и сообразительность.

6. Арифметические кубики

Для игры нужны 3 кубика. Каждый бросает их по 3 раза. Если среди выпавших чисел окажутся одинаковые, они складываются (например, выпало 3, 5 и 3, играющий сумму $3+3=6$, а если выпадут все разные числа, допустим 5, 2 и 3 - они не учитываются). Если же случится так, что после очередного броска все 3 числа окажутся одинаковыми (например, 4, 4 и 4), то сумма этих чисел еще и удваивается. Побеждает тот, у кого в результате трех бросков окажется наибольшая сумма чисел.

7. Не замочив ноги

В комнате, на полу, нарисован ручеек. Ребенок должен перепрыгнуть ручеек в самом широком месте так, чтобы не замочить ноги.

8. Пройди по линии

На полу рисуется линия. Участникам игры завязываются глаза. Их задача - пройти по этой линии ни разу не оступившись. Выигрывает тот, кто "ровнее" всех прошел.

9. Попади в мишень

На стене нарисованы 5 мишеней диаметрами 50, 30 и 20 см, за попадание в которые мячом даются соответственно 1, 3, 4 очка. В каждую мишень играющий делает по 2 броска, лучший из двух дает очки. Выигрывает тот, кто больше всех наберет очков. Броски выполняются из различных расстояний (3, 5, 10).

10. Прыгни дальше

На полу расставить 4 - 6 игрушки на расстоянии 15 см одну от другой. Прыгнуть вдоль игрушек как можно дальше, отталкиваясь двумя ногами. Длину прыжков определяют по игрушкам.

11. Да или нет

Игроки выбирают ведущего. Он загадывает слово. Это может быть предмет, человек, фрукт, животное. Другие игроки стараются отгадать загаданное слово, ставя ведущему вопросы, на которые он должен отвечать: "Да" или "Нет". Если он не может дать точного ответа, то говорит: "Не знаю". Кто отгадает слово - тот становится ведущим.

12. Испорченный телефон

Дети выбирают ведущего. Все остальные игроки садятся на стулья, поставленные в ряд. Ведущий очень тихо (на ухо) говорит тому, кто сидит первым в ряду, какое-нибудь слово, а тот передает его следующему и так до последнего игрока. Переспрашивать не разрешается. У последнего игрока ведущий спрашивает: "Какое слово ты услышал?". Если ребенок скажет слово, предложенное ведущим, значит "телефон исправный". Если же слово не то, ведущий спрашивает всех по очереди (начиная с конца), какое они слышали слово. Так находят того, кто "испортил телефон". Кто не правильно передал слово, занимает место ведущего.

13. Угадай, кто это

Дети выбирают ведущего. Потом игроки должны каким то образом следить за кем-нибудь со своих товарищей. Каждый выбирает себе свой объект. Они должны запомнить цвет его волос, глаз, особенности одежды, цвет обуви. Ведущий вызывает одного из игроков, тот поворачивается спиной к остальным и описывает объект своего наблюдения. Но описывает он, не поворачиваясь к детям. Когда игрок закончит описание, игроки должны отгадать, кто это был. Выигрывает тот, кто правильно узнает своего товарища.

14. Кто это?

Придумайте разные слова и напишите их на листах бумаги, заверните и киньте в коробку или корзинку (словами могут быть названия животных, разные виды транспорта, даже некоторые короткие названия фильмов или простое слово, которое нужно изобразить жестами, без слов). Игрок вынимает с коробки лист бумаги с написанным на нем словом и старается его показать, изобразить, а остальные должны отгадать это слово. Тот, кто отгадал, получает приз.

15. Отгадывание теней

Один из игроков садится вблизи светлой, по возможности не заставленной стены, лицом к ней. Сзади, в нескольких шагах, устанавливается свечка или тусклая лампа. Кто-нибудь из игроков должен проходить между спиной сидящего и лампой. Лампа должна быть поставлена так, чтобы вышла максимально резкая тень. Сидящий, не оборачиваясь, по тени должен угадать кто прошел у него за спиной. Угаданный садится на его место и начинает отгадывать тени.

И т. д.

16. В настроении

Ведущий шепотом, на ухо, одному из игроков говорит, какое выражение лица ему надо изобразить, для передачи того или другого настроения: "Сделай счастливое лицо" или "Сделай грустное лицо". Все остальные игроки отгадывают "настроение".

17. Предметы

Дети приносят с собой какие-нибудь небольшие предметы и складывают их в одно место. Далее выбирают одного из игроков, который становится спиной к предметам. Ведущий, указывая на один из предметов, спрашивает: "Что делать тому, кому принадлежит этот предмет?". Все игроки видят это предмет, но один стоит к нему спиной и не знает, на чей предмет указывает ведущий. Задание этого игрока - назначить "штрафы", задание, которое должен выполнить хозяин предмета, чтобы выкупить предмет.

18. Четыре угла

Один игрок выходит из комнаты, другие дети договариваются, к какому углу каждый будет "приписан". Когда позовут назад в комнату ребенка, который вышел за двери, те спрашивают: "Что ты сделаешь с этим углом?". Он может ответить, например, так: "С этим углом я хочу потанцевать, а остальные пропоют нам песню", или "А этот угол пусть попрыгает со мной на одной ноге", или "С этим углом хочу поиграть в снежки". После этого все дети разбегаются по своим углам и - если это будет возможно, исполняют пожелания ведущего.

19. Живое - неживое

Ведущий называет попеременно живые и неживые предметы, а дети отвечают хором только "живое", а на "неживое" молчат. Выигрывают дети, которые меньше всех ошиблись.

20. Ухо, горло, нос

Игроки становятся в шеренгу. Ведущий встает перед ними и говорит: "Каждый будет закрывать то, что буду называть". Дети должны закрывать только те части лица, которые называет ведущий. Он начинает по очереди называть и закрывать ухо, горло, нос, но при этом специально путать игроков. Кто ошибается, тот выбывает из игры. Выигрывает тот, кто остался последним.

КТД - "Ромашка"

Младший возраст

Всем вам, уважаемые коллеги, конечно же известна простейшая форма КТД - "Ромашка". Мы хотим представить набор заданий для "Ромашки" - конкурсы для ребят разных возрастов.

1. Изобразить (зрителям угадать): - утюг, - будильник, - чайник, - телефон, - кофемолку.
2. Изобразите походку человека: - хорошо пообедавшего, - у которого жмут ботинки, - неудачно пнувшего кирпич, - с острым приступом радикулита, - одного оставшегося ночью в лесу.
3. Мимикой и звуками изобразить: - встревоженного кота, - грустного пингвина, - восторженного кролика, - хмурого орла, - разгневанного поросенка.
4. Мелодию песни "Солнечный круг" : - прогавкать, - промяукать, - промычать, - прокрякать, - прокудахтать (прокукарекать).
5. Прочитать стихотворение "Идет бычок, качается..." словно: - оправдываясь перед товарищем, - обиделись на бабушку, - хвастаетесь перед ребятами, - рассердились на младшего брата, - испугались собаки.
6. Попрыгать как: - воробей, - кенгуру, - лягушка, - кузнечик, - бегемот.
7. Нарисовать животное или растение, которое никогда не существовало и дать ему название.
8. Песню "В лесу родилась елочка" поют: - африканские аборигены, - индийские йоги, - кавказские горцы, - оленеводы Чукотки, - индейцы племени апачи, - английские джентельмены.
9. Песню "Во поле березка стояла" исполняют: - хор Красной Армии, - хор ветеранов труда, - хор детского сада, - казачий кубанский хор, - хор духовной семинарии.

10. Изобразить пантомимой пословицу: - "На чужой каравай рот не разевай", - "За двумя зайцами погонишься - ни одного не поймаешь", - "Дареному коню зубы не смотрят", - "Доброе слово и кошке приятно".
11. Придумать новое применение предметам: - пустой консервной банке, - дырявому носку, - лопнувшему воздушному шарiku, - перегоревшей лампочке, - пустому стержню от ручки.
12. Изобразите танец: - со шваброй, - со стулом, - с чемоданом, - с чайником, - с подушкой.
13. Составить рассказ из вырезанных газетных заголовков.
14. Танец: - маленьких котят, - щенят, - жеребят, - поросят, - обезьянок.
15. Придумайте танцевальную композицию: - "Я опять получил двойку", - "Мне купили футбольный мяч", - "Я разбил мамину любимую вазу", - "Ко мне придут сегодня гости", - "Я потерял ключ от квартиры".
16. Шумовой оркестр. Вы - вокально-инструментальный ансамбль. Должны исполнить любую популярную песню, но сопровождать себя будете на подручном материале, то есть на том, что найдете в помещении: на швабре, кастрюлях и т.д. Время на подготовку - 5 минут.
17. Звуками и движениями изобразить: - оркестр русских народных инструментов, - симфонический оркестр, - рок-группу, - военный духовой оркестр, - джазовый оркестр.
18. "Дирижировать" оркестром, исполняющим: - вальс, - симфонию, - военный марш, - современную танцевальную мелодию, - русскую народную песню.
19. Не изменив смысла, но другими словами сказать фразу: - муха села на варенье, - на столе стоит стакан, - бьют часы 12 раз, - воробей влетел в окно, - шел отряд по берегу.
20. Составить рассказ из названий кино или видеофильмов.
21. Дописать еще две строчки:
- а) Шла собака по роялю,
Говори примерно так...
- б) Вы слышали? На базаре
Чудо-птицу продавали...
- в) В зоопарке плачет слон -
Увидал мышонка он...
- г) Удивляется народ -
Почему сердит Федот?
- д) Царь издал такой указ:
"Всем боярам в тот же час..."
22. Придумайте стихи с рифмами: - кошка, ложка, окошко, немножко, - стакан, банан, карман, обман, - бег, век, снег, человек, - кружка, подружка, лягушка, частушка, - конь, гармонь, огонь, ладонь.
23. Придумать новый конец сказке: "Колобок", "Курочка Ряба", "Теремок", "Репка", "Волк и семеро козлят".
24. Сочинить историю про: - собаку, которая жила в холодильнике; - ворону, которая любила кататься на велосипеде; - щуку, которая играла на гитаре; - березу, которая хотела научиться плавать; - майского жука, который очень боялся высоты.

25. Придумать новые названия урокам: - математики, - музыки, - истории, - труда, - физкультуры и т.д.

26. Принести стул: - совершенно не касаясь пола ногами, - без помощи рук, - как будто это таз с водой, - как будто вы Чарли Чаплин, - словно вы идете по минному полю.

КТД - "Ромашка"

Средний возраст

1. Изобразите скульптуры "Жертвы спорта": - штангист, не успевший вовремя отпрыгнуть от штанги; - вратарь, поймавший шайбу зубами; - парашютист, забывший за что нужно дернуть; - гимнаст, не вышедший вовремя из тройного пируэта; - горнолыжник, не убежавший от лавины.

2. Написать письмо Ваньки Жукова из: - музыкальной школы, - детской больницы, - спортивной секции, - турпохода.

3. Создать частушку, начинающуюся словами: "Вот бы нам..."

4. Создать костюмы: - рабочий - Бабе Яге, - парадно-выходной - Ивану-дурачку, - домашний Змею-Горынычу, - спортивный - Кощею Бессмертному, - зимний - Водяному.

5. Перед вами - картины. Изобразите, как развивались события, спустя 3 минуты. Картины: - "Бурлаки на Волге", - "Опять двойка", - "Иван Грозный убивает своего сына", - "Охотники на привале", - "Три богатыря".

6. Назовите 5 видов товаров в магазине: - "Все для двоечников", - "Все для прогульщиков", - "Все для нерях", - "Все для второгодников»

7. Придумайте рекламу: - пуговицы трехдырочные, - галстук бисквитный, - молния с дистанционным управлением, - заколки чугунные, - шнурки быстрорастворимые.

8. Придумайте текст и изображение для плаката в школе: - на гардеробе, - над кабинетом директора, - на дверях школьной столовой, - возле столярной мастерской, - у входа на школьный чердак.

9. Создайте прическу: - Атака левым флангом, - Не сжатая полоса, - Взрыв на макаронной фабрике, - Бахчисарайский фонтан, - Сход снежной лавины.

10. Изобразите сюжет сказки "Куручка Ряба" применительно к историческим временам: - первобытнообщинный строй, - рабовладельческая эпоха, - средние феодальные века, - ранний капитализм.

11. Изобразите памятник на тему: - В споре рождается истина, - Любви все возрасты покорны, - Я волком бы выгрыз бюрократизм, - Не имей сто рублей, а имей сто друзей, - Сытый голодному не товарищ.

12. Продемонстрируйте изготовление, применение и название лекарства для: - врунов, - лентяев, - плакс, - ябед, - драчунов.

13. Изобразите сказку "Колобок" в жанре: - комедии, - трагедии, - оперы, балета, - фильма ужасов.

14. Досочините рассказ:

а) "Дятел высунул голову из дупла..."

... В бухту входил эсминец".

б) "Дождь смыл все следы..."

... На кровати лежал отбойный молоток".

в) "Костер давно потух..."

... Балкон выкрасили в зеленый цвет".

- г) "Кактус сбросил колючки...
... Начиналось лунное затмение".
- д) "Айсберг возвышался над морем...
... Мухи попрятались в щели".
15. Проинсценируйте ситуации: - Вор в чужой квартире, - Композитор сочиняет музыку, - Контролер в общественном транспорте, - Режиссер на репетиции своей пьесы, - Хирург в операционной.
16. Придумайте головной убор для: - Винни Пуха, - Пятачка, - Совы, - Кролика, - Ослика Иа.
17. Включите в сказку новый персонаж: - "Красная шапочка" - светофор, - "Кот в сапогах" - бормашина, - "Золушка" - бульдозер, - "Синяя борода" - радиоприемник, "Мальчик-с-пальчик" - пожарная машина.
18. Букет для знаменитости: - спортсмену: "Удар! Еще удар!", - космонавту: "5 минут! Полет нормальный!", - народному депутату: "4-й микрофон включен", - артисту: "Аплодисменты! Аплодисменты!", - учителю: "Урок окончен".
19. Памятник и речь на открытие: - "Первому собирателю утильсырья в России" - Плюшкину, - "Первому активисту ОСВОДа" - деду Мазаю, - Первому представителю общества Красного Креста в Африке" - доктору Айболиту, - "Первому организатору спортивных соревнований" - Балде, - "Передовику ткацкой промышленности" - Царевне-лягушке.
20. Расшифруйте название отряда:
- РОМБ, КРУГ, ЗИГЗАГ.
- ШКВОРЕНЬ, БУБЛИК, СИРОП.
- ЧУР, ОХ, УРА.
- БАЛДА, ТРЮХА, УВАЛЕНЬ.
- ПОЛЕНО, КРЯЖ, БРЕВНО.

УДОСТОВЕРЕНИЕ КОСМОНАВТА

Ф.И. _____

Является настоящим Космонавтом, т.к. прошел настоящую космическую подготовку на Орбитальной станции МБОУ «СОШ №13» и в течение 21 дня находил (ся, ась) в открытом космосе, участвуя в «Большом космическом путешествии».

Капитан Орбитальной станции _____

Штурман _____



Список использованной литературы:

1. Вараксин В.Н. «Организация отдыха и досуговой деятельности детей»: Пособие для работников детских оздоровительных центров.- М.: Школьная пресса. 2006.
2. Григоренко Ю.Ф, «Планирование и организация работы в детском оздоровительном лагере»- М.: Педагогическое общество России. 2003
3. «Школьная площадка» А.Н. Никульников, Новосибирск. 2010.
4. «С игрой круглый год» М.С. Коган. Сибирское университетское издательство. Новосибирск. 2010.
5. Серия: «Праздник в школе». Минск. «Красико-Принт». 2011.
6. Газета «Педсовет» за 2005-2014 год.
7. Газета: «Последний звонок» за 2005-2014 год.
8. Научно-практический журнал «Завуч начальной школы», №2 – 2008.
9. «Необычные праздники дома, в школе и во дворе». Л. Соколова. Новосибирск. 2010.
10. Уварова Н.А. «Организация сотрудничества с семьей в системе дополнительного образования рекомендации. - Екатеринбург, Дворец молодежи. 2005.