

Утверждаю
Директор МБОУ ООШ №41
В.И. Харлашкин
« 25 » марта 2025г.

**ОБРАЗОВАТЕЛЬНО – ДОСУГОВАЯ
ПРОГРАММА
ЛАГЕРЯ ДНЕВНОГО ПРЕБЫВАНИЯ**



« АЛЫЕ ПАРУСА »
(направление художественно – эстетическое)

1. Информационная карта программы

1.	Полное название проекта	Программа лагеря дневного пребывания «Алые паруса», организованного в МБОУ ООШ №41
2.	Цели и задачи программы	<p>Организация воспитательного пространства, обеспечивающего необходимые условия для полноценного отдыха и развития личности каждого ребенка.</p> <p>Задачи:</p> <p>Образовательные:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. организовать систему деятельности, способствующую самоопределению участников по разным направленностям. 2. Создать условия для формирования и развития компетенции в различных видах деятельности. 3. Способствовать созданию ситуации успеха. <p>Развивающие:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Развивать интерес к активному здоровому образу жизни. 2. Развивать познавательный интерес. <p>Воспитательные:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Создать условия для организованного, интересного отдыха детей. 2. Формировать навыки здорового образа жизни, режима питания и безопасной жизнедеятельности с использованием окружающей среды в качестве источника оздоровления ребёнка. 3. Развивать организаторские навыки детей путем включения в систему самоуправления, подготовки и проведения дел лагеря. 4. Способствовать воспитанию толерантности, гражданских и патриотических чувств.
3.	Ожидаемые результаты	<ul style="list-style-type: none"> - Общее оздоровление воспитанников; - Развитие творческих способностей, самостоятельности и самодеятельности; - Получение участниками умений и навыков индивидуальной и коллективной творческой и трудовой деятельности; - Развитие коммуникативных способностей и толерантности, активной гражданской позиции; - Повышение творческой активности детей путем вовлечения их в социально-значимую деятельность; - Приобретение новых знаний и умений в результате занятий в творческих объединениях; - Повышение общей культуры учащихся, привитие им

		социально-нравственных норм.
4.	Участники профильной смены	Педагогический коллектив школы в количестве 5 человек
5.	Руководитель программы	Еленецкая Елена Ивановна, заместитель директора по ВР
6.	Адрес проведения программы	Краснодарский край Каневской Район, хутор Большие Челбасы ул. Полтавская,76
7.	Краткое содержание программы	<p>Каждый человек мечтает хотя бы один раз в жизни встать на капитанский мостик прекрасного фрегата. Участники смены смогут осуществить эту мечту.</p> <p>Ребята и педагоги в течение всего сезона совершают сказочное кругосветное путешествие, при этом открывая для себя много нового и интересного. Они станут участниками различных конкурсов, состязаний, викторин.</p> <p>Каждый ребенок является юнгой; отряды - экипажами. Продвигаться экипажам вперед помогают: боцманы (воспитатели), вожатые (штурманы), адмирал (начальник лагеря), капитан - лидер среди детей, отвечающий за ведение карты экипажа и ведение бортового журнала, в который заносятся успехи и достижения членов экипажей.</p> <p>Экипажи пересекают моря и океаны, проходят испытания (озеро Внимания, холм Мудрости, ручей Творчества, скалу Патриотизма, реку Радости, Экологическую равнину, лес Сплоченности, поле Спорта), при выполнении которых ребята получают какой-то элемент корабля (якорь, компас, штурвал, парус и т.д.).</p> <p>Сюжетно-ролевая игра «Акватория» - это реальная жизнь в предлагаемых обстоятельствах. В такой игре создается ситуация выбора, ведь ребенок выбирает не только направление своего участия в игре, но и способ достижения цели.</p>
8.	Автор проекта	Еленецкая Елена Ивановна
9.	Почтовый адрес авторов программы.	Краснодарский край Каневской район ст. Стародеревянковская улица Садовая,17
10.	Телефон	89282809862
11.	Субъект РФ, рекомендующий проект	Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение основная общеобразовательная школа № 41 имени А.Е. Бойченко муниципального образования Каневской район
12.	Количество участников	30

	проекта	
13.	География проекта	Все участники программы – учащиеся одной школы.
14.	Сроки проведения	04.08.2025-24.08.2025
15.	Имеющийся опыт реализации проекта	Программа реализуется 21 день
16.	Финансовое обеспечение проекта	бюджетное

2. Содержание программы

Введение		Стр
1.	Раздел 1. Комплекс основных характеристик образования	5
1.1.	Пояснительная записка программы.	5
1.2.	Нормативно-правовая база программы	6
1.3.	Понятийный аппарат программы	7
1.4.	Краткая характеристика участников программы	8
1.5.	Педагогическая идея программы	8
1.6.	Целевой блок программы	9
1.7.	Ожидаемые результаты	9
1.8.	Критерии и способы оценки качества реализации программы	10
2.	Раздел 2. Комплекс организационно - педагогических условий.	11
2.1.	Содержание и средства реализации программы	11
2.2.	Кадровое обеспечение программы	32
2.3.	Партнеры реализации программы	32
2.5	Информационно-методическое обеспечение программы	32
2.6.	Система анализа реализации программы	33
2.7.	Особенности материально-технического обеспечения	34
2.8.	Список литературы.	36
2.9.	Приложения.	37

1. Раздел 1. "Комплекс основных характеристик образования"

1.1. Пояснительная записка

Летние каникулы составляют значительную часть свободного времени детей. Этот период как нельзя более благоприятен для развития их творческого потенциала, совершенствования личностных возможностей, приобщения к ценностям культуры, вхождения в систему социальных связей, воплощения собственных планов, удовлетворения индивидуальных интересов в личностно значимых сферах деятельности. Лагерь – это новый образ жизни детей, новый режим с его особым романтическим стилем и тоном. Это жизнь в новом коллективе, это, наконец, новая природосообразная деятельность. Ведь не зря в известной песне О. Митяева поется: «Лето – это маленькая жизнь!», а значит, прожить ее нужно так, чтобы всем: и детям и тем, кто будет организовывать отдых, было очень здорово. Это время игр, развлечений, свободы в выборе занятий, снятия накопившегося за год напряжения, восполнения израсходованных сил, восстановления здоровья. Это период свободного общения детей.

Значимость летнего периода для оздоровления и воспитания детей, удовлетворения детских интересов и расширения кругозора невозможно переоценить. Проблемы организации летнего оздоровительного отдыха вытекают из объективных противоречий:

- между потребностью семьи и государства иметь здоровое, сильное подрастающее поколение и неудовлетворительным состоянием здоровья современных детей;

- педагогической заботой, контролем и желанием детей иметь свободу, заниматься саморазвитием, самостоятельным творчеством.

Организация летнего отдыха детей и подростков, создание условий для полноценного развития подрастающего поколения - одно из приоритетных направлений государственной молодёжной политики.

Организованный отдых одновременно выполняет оздоровительную, образовательную, культурологическую, коммуникативную функции, в нём гармонично сочетаются духовно-эстетические, рационально-познавательные, идейно-нравственные начала.

Современный ребёнок живёт в мире сложном по своему содержанию и тенденции социализации. Это связано, во-первых, с темпом и ритмом технико–технологических преобразований, предъявляющих людям новые требования. Во – вторых, с насыщенным характером информации, воздействующей на ребёнка. В – третьих, с экологическими и экономическими кризисами, поразившими наше общество. Всё это диктует необходимость поиска новых путей развития образования, воспитания, оздоровления, досуговой деятельности ребёнка.

Анализ данной ситуации позволяет выделить следующие моменты:

- распространению негативных явлений (курение, алкоголизм и пр.) в подростковой среде способствует неорганизованное проведение свободного времени, в том числе, в период летних каникул;
- коллектив обучающихся в начальной школе нельзя назвать единым целым, так как свои личные интересы большинство учащихся ценят больше общественных интересов;

В связи с этим, в школе разработана программа летнего отдыха обучающихся школы в оздоровительном лагере с дневным пребыванием детей.

Указанная программа способствует профилактике детской безнадзорности и правонарушений, приобретению опыта общения, лидерского опыта, толерантности, готовности к социальным действиям.

Еще один немаловажный момент – это возможность общения ребенка с привычным кругом друзей. Программа насыщена развлекательными и физкультурно-оздоровительными мероприятиями, что позволяет ее участникам отдохнуть, восстановить силы, пережить положительные эмоции.

Программа летнего оздоровительного лагеря с дневным пребыванием называется «Алые паруса»

Учитывая возрастные особенности младшего и среднего школьного возраста, воспитание творчески активной личности будет проходить через сюжетно - ролевую игру, как ведущий тип деятельности.

Сюжетно - ролевая игра представляет собой исполнение детьми какого-либо сюжета. Эти игры проходят без зрителей, все - участники! Ценность сюжетно-ролевой игры определяется тем, насколько в ребенке она развивает такие качества как: настойчивость, смелость, умение ориентироваться в сложной ситуации, умение действовать в интересах коллектива, сообща добиваться победы, не разрушая позитивного отношения к действительности.

Ребята и педагоги в течение всего сезона совершают сказочное кругосветное путешествие. Каждый ребенок является новичком - юнгой; отряды - экипажами. Продвигаться экипажам вперед помогают: боцманы (воспитатели), адмирал (начальник лагеря), капитан - лидер среди детей, отвечающий за ведение карты экипажа и ведение бортового журнала.

Актуальность создания программы объясняется необходимостью организации содержательного досуга детей и подростков в летний период, создания условий для саморазвития личности ребенка в условиях летнего лагеря с дневным пребыванием детей. **Отличительной особенностью программы** является включение в содержание спортивно-оздоровительного, художественно-эстетического, экологического, патриотического, трудового направления.

Программа педагогически целесообразна «Алые паруса» так как направлена на развитие личности ребенка, посредством включения в разнообразную деятельность. Погружая детей в игровую модель летней школы мы даем им возможность получить целостную систему нравственных

ценностей, проявить положительные качества своей личности. Образовательно-досуговая программа «» летнего оздоровительного лагеря с дневным пребыванием детей полностью отвечает содержанию основных нормативных документов федерального и регионального уровня, регламентирующих сферы образования и воспитания РФ. Программа опирается на опыт реализации предыдущих летних образовательных программ, учитывает опыт реализации досуговых площадок и продолжает традиции воспитательной программы школы. По продолжительности программа является ознакомительной. Посредством вовлечения в сюжетно-ролевую игру, обучающиеся получают возможность получить предметные знания в областях, связанных с физкультурно-спортивной и художественной направленностью. В рамках реализации программы будут сформированы два отряда.

1.2. Нормативно-правовая база программы

1. Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации"
2. Федеральный закон от 24 июля 1998г. № 124-ФЗ "Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации" в редакции Федерального закона от 28 декабря 2016г. № 465-ФЗ "О внесении изменений в отдельные законодательные акты Российской Федерации в частности совершенствования государственного регулирования организации отдыха и оздоровления детей".
3. Федеральный закон от 21 ноября 2011г. № 323-ФЗ "Об основах охраны здоровья граждан в Российской Федерации".
4. Федеральный закон от 21 декабря 1996г. № 159-ФЗ "О дополнительных гарантиях по социальной поддержке детей - сирот и детей, оставшихся без попечения родителей".
5. Федеральный закон от 29 декабря 2010г. № 436 -ФЗ "О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию".
6. Федеральный закон от 4 декабря 2007г. № 329 - ФЗ "О физической культуре и спорте в Российской Федерации".
7. Федеральный закон от 27.12.2019г. № 514-ФЗ "О внесении изменений в Федеральный закон "Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации" в частности создания дополнительных гарантий безопасности в сфере организации отдыха и оздоровления детей".
8. Федеральный закон от 16.10.2019г. № 336-ФЗ "О внесении изменений в отдельные законодательные акты Российской Федерации в части совершенствования государственного регулирования организации отдыха и оздоровления детей".
9. Федеральный закон от 16.10.2019г. № 338-ФЗ "О внесении изменений в кодекс Российской Федерации об административных правонарушениях".
10. Концепция развития дополнительного образования детей, утвержденная распоряжением Правительства РФ от 4 сентября 2014г. № 1726-р.
11. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации до 2025 года, утвержденная распоряжением Правительства РФ от 29.05.2015г. № 996-р.

12. Комплекс мер по обеспечению организованного отдыха и оздоровления детей на 2019-2023г. (от 28.02.2019г. № 1814п-П8).
13. Приказ Министерства просвещения РФ от 9 ноября 2018г. № 196 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам"
14. Постановление № 1621 от 23 декабря 2017г. "О внесении изменений в некоторые акты Правительства Российской Федерации".
15. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4 июля 2014г. № 41 "Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14" Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей".
16. Постановление от 13 сентября 2019 года № 1196 "О внесении изменений в Правила организованной перевозки группы детей автобусами".
17. Приказ Минтруда России от 8 сентября 2015г. № 613н "Об утверждении профессионального стандарта "Педагог дополнительного образования детей и взрослых" (зарегистрирован Минюстом России 24 сентября 2015г., регистрационный № 38994).
18. Приказ Минтруда России от 10 января 2017г. № 10н "Об утверждении профессионального стандарта "Специалист в области воспитания" (зарегистрирован Минюстом России 26 января 2017г. регистрационный № 45406).
19. Приказ Минпросвещения России от 21.10.2019 года № 570 "Об утверждении общих принципов формирования и ведения реестров организаций отдыха детей и их оздоровления, а так же типового реестра организаций отдыха детей и их оздоровления".
20. Приказ министерства труда и социального развития Краснодарского края от 20 марта 2020г. № 356 "Об утверждении порядка формирования и ведения реестра организации отдыха детей и оздоровления, расположенных на территории Краснодарского края".
21. Краевые методические рекомендации по проектированию общеобразовательных общеразвивающих программ.
22. Постановление администрации муниципального образования Каневской район от 20 ноября 2014 г. № 1649 (с изменениями) «Об утверждении муниципальной программы муниципального образования Каневской район «Дети Каневского района» на 2015-2024 годы.
23. Приказ управления образования от 25.05.2021 № 655 «Об организации работы лагерей дневного пребывания на базе образовательных организаций и обеспечению иных форм отдыха, оздоровления и занятости несовершеннолетних в период летней оздоровительной кампании 2022 года

1.3. Понятийный аппарат программы

Спортивно-оздоровительное направление

Девиз: Солнце, воздух и вода – наши лучшие друзья.

Работа по поддержанию здорового образа жизни, включает витаминизацию, двухразовое сбалансированное горячее питание, дозированные солнечные и воздушные ванны, прогулки, утреннюю гимнастику, выполнение режимных компонентов в соответствии с возрастом детей. Занятия по интересам различными видами спорта: футбол, пионербол и т.д. Проведение различных спортивных соревнований, спортивных шуточных эстафет.

Экологическое направление

Девиз: Природу не уродуй,
Природу не обидь!
Родился человеком,
Так должен им и быть!

Организация познавательных викторин, бесед, экскурсий и экологических акций.

Художественно-эстетическое направление

Девиз: Быть эстетом очень важно,
Это дело для отважных.
Выставки, кино, театр,
Мы посмотрим все подряд!

Приобщение к искусству, активное деятельностное включение ребенка в творческий процесс через организацию и проведение выставок, конкурсов, посещение театров, кино. Осуществляется через взаимодействие с творческими объединениями общекультурной направленности.

Гражданско-патриотическое направление

Девиз: Россия – великая наша держава,
Россия – любимая наша страна.

Организация мероприятий, направленных на формирование активной гражданской позиции, патриотических чувств, толерантности через организацию проведения праздников, викторин, митингов.

Познавательно-творческое направление

Работа, раскрывающая интеллектуальный и творческий потенциал детей в процессе проведения конкурсов, турниров, посещение библиотеки, музея, использование информационных технологий и т.д.

Трудовое направление

Организация и проведение мероприятий направленных на приобщение детей к труду, развитие навыков общетрудовой дисциплины, взаимопомощи и поддержки. Осуществляется через проведение различных акций, поддержание чистоты и порядка на территории лагеря, реализуемых на протяжении смены. Посредством вовлечения в сюжетно-ролевую игру, обучающиеся получают возможность получить предметные знания в областях, связанных с физкультурно-спортивной и художественной направленностью.

1.4. Краткая характеристика участников программы

Образовательно-досуговая программа «Алые паруса» лагеря с дневным пребыванием детей разработана для детей 7 - 14 лет занимающихся в МБОУ ООШ №41.

Количество учащихся в смене – 30 человек.

Количество смен – 1 смена

1.5. Педагогическая идея программы.

Основная педагогическая идея, над которой работает педколлектив организации - организация летнего отдыха обучающихся через игровую модель сезонной летней смены.

Содержание программы направлено не только на профилактику здоровья, но и на развитие творческого потенциала детей в совместной коллективной деятельности, в обучении эффективному общению, уверенности в себе, умению управлять своими чувствами, построению позитивных отношений со сверстниками, принятию самостоятельных решений, осознанию негативных понятий и сопротивлению им.

1.6. Целевой блок программы

Цель: Организация воспитательного пространства, обеспечивающего необходимые условия для полноценного отдыха и развития личности каждого ребенка.

Задачи:

Образовательные:

- ✓ организовать систему деятельности, способствующую самоопределению участников смены по разным направленностям;
- ✓ создание условий для формирования и развития компетенции в различных видах творческой деятельности;
- ✓ способствовать созданию ситуации успеха сформировать образовательную среду для создания ситуации успеха в выбранном виде деятельности, и формированию позитивного опыта.

Развивающие:

- ✓ развить у детей и подростков интерес к активному здоровому образу жизни;
- ✓ развить познавательный интерес, рефлексивные, креативные качества учащихся, интеллектуальные способности участников смены.

Воспитательные:

- ✓ создать систему мероприятий, способствующих укреплению и развитию физического и психического здоровья участников смены;
- организовать систему воспитательных мероприятий, направленных на получение участниками смены положительного социального опыта.

1.7. Ожидаемые результаты

Образовательные:

- ✓ (организовать систему деятельности, способствующую самоопределению участников смены по разным направленностям - это задача) соответственно результат - самоопределение участников смены в выборе вида творческой деятельности;
- ✓ сформированы и развиты базовые компетенции участников смены в различных видах творческой деятельности;
- ✓ формирование позитивного опыта участников смены через ситуацию успеха в выбранном виде деятельности.

Развивающие:

- ✓ проявление интереса к активному здоровому образу жизни;
- ✓ проявление познавательного интереса, рефлексивных, креативных качеств личности, интеллектуальных способностей участников смены.

Воспитательные:

- ✓ проведение мероприятий, способствующих укреплению и развитию физического и психического здоровья участников смены;
- получение участниками смены положительного социального опыта

1.8. Критерии и способы оценки качества реализации программы

Критерии	Показатели	Способы оценки
Активное участие в творческих мастерских	- Количество и качество проводимых творческих мастерских; - Охват участников; - Увлеченность, личная заинтересованность ребенка в творческих мастерских.	- Метод наблюдения - Метод опроса - Анализ продуктов деятельности - Итоговая выставка детских работ, отчетный концерт
Активное участие в мероприятиях смены	- Увлеченность, личная заинтересованность ребенка в конкурсе; - Удовлетворенность отдыхом в лагере; - Охват участников мероприятиями смены;	- Метод наблюдения - Метод опроса - Анализ достижения участников смены - Анализ продуктов деятельности
Спортивный час, занятие физическими упражнениями, «тропа здоровья», закаливающие	- Количество и качество проводимых спортивных мероприятий; - Охват участников; - Увлеченность, личная заинтересованность ребенка в спортивных мероприятиях	- Метод наблюдения - Метод опроса - Анализ достижения участников смены - Анализ продуктов деятельности

процедуры, дыхательная гимнастика, гигиена		
Хорошее психологическое и физическое самочувствие	<ul style="list-style-type: none"> - Увлеченность и личная заинтересованность ребенка в смене; - Удовлетворенность отдыхом в лагере; - Количество случаев ухудшения состояния участников смены или заболевания участников смены. 	<ul style="list-style-type: none"> - Наблюдение - Беседа
Приобретение практических умений и навыков эффективной коммуникации и самоконтроля.	<ul style="list-style-type: none"> - Качество внутриотрядной работы по введению правил поведения и их соблюдению участниками смены. - Умение выстраивать эффективную коммуникацию со сверстниками и взрослыми. 	<ul style="list-style-type: none"> - Наблюдение - Беседа - Анализ сюжетно-ролевых игр и продуктов деятельности - Эффективность органов детского самоуправления

Методы диагностики

- ✓ опрос «срез ожиданий» (1 и 15 день);
- ✓ свечка – рефлексия, календарь настроения;
- ✓ цветограмма;
- ✓ наблюдение взаимоотношений между детьми.

Раздел 2. "Комплекс организационно - педагогических условий".

2.1. Содержания и средства реализации программы

Этапы реализации программы: «Алые паруса»

1. Подготовительный этап:

- ✓ изучение запросов учащихся
- ✓ анализ результатов деятельности за предыдущий год
- ✓ подбор и анализ литературы, аудио - и видеоматериалов по выбранным направлениям, тематике;
- ✓ планирование смены, корректировка планов, подготовка методических материалов и рекомендаций;
- ✓ работа с кадрами: подбор кадров, проведение инструктивно-методических семинаров для педагогических работников;
- ✓ разработка сценариев общелагерных мероприятий;
- ✓ подготовка оформления лагеря.

2. Основной этап (реализация программы):

Каждая смена логически включает три этапа:

- ✓ адаптивно-организационный,
- ✓ основной,
- ✓ заключительный.

Основной этап программы, при продолжительности смены в 15 дней делится на три периода:

- ✓ адаптивно-организационный период - 3 дня,
- ✓ основной период – 10 дней
- ✓ заключительный период - 2 дня.

Адаптивно-организационный период

- ✓ организация сбора детей, знакомство детей с программой, распорядком дня;
- ✓ планирование отрядных мероприятий, проведения инструктажей по технике безопасности, знакомство детей с правилами нахождения в лагере;
- ✓ оформление отрядных мест;
- ✓ формирование законов и условий совместной работы;
- ✓ выявление и постановка целей развития коллектива и личности (вводное анкетирование участников смены);
- ✓ праздник открытия смены.

Основной период

- ✓ реализация основных направлений смены (модули, разделы и т.д.);
- ✓ коллективно-творческая деятельность детей и взрослых по подготовке и проведению отрядных и общелагерных мероприятий;
- ✓ занятия в творческих мастерских и спортивных секциях;
- ✓ формирование детского коллектива и развития в нём самоуправления;
- ✓ укрепление здоровья детей;
- ✓ саморазвитие и самореализация детей;
- ✓ рефлексия, проведение диагностики, коррекция планов, форм, методов работы;
- ✓ подведение промежуточных итогов по видам деятельности (вечерние свечки, анализ участия в творческих мастерских и мероприятиях).

Итоговый период

- ✓ подведение итогов смены, награждение ребёнка за участие в жизни отряда и лагеря;
- ✓ проведения прощальной линейки;
- ✓ обработка и оформление материалов смены (газет-молний, информационных стендов по итогам смены);
- ✓ итоговое анкетирование участников смены;
- ✓ праздник закрытия смены, выставки творческих работ;

3. Аналитический этап:

- ✓ социально-психолого-педагогический анализ результатов по проведению смены;
- ✓ обработка и оформление материалов смены

Распорядок дня

8¹⁵ – Сбор детей
8³⁰ – 8⁴⁵ – Зарядка
8⁴⁵ – 9⁰⁰ – Линейка
9⁰⁰ – 09³⁰ – Завтрак
09³⁰ – 11⁰⁰ – Творческие мастерские
11⁰⁰ – 13⁰⁰ – Игры, спортивные мероприятия
13⁰⁰ – 13³⁰ – Обед
13.30-14.00 – Общелагерные мероприятия, проведение инструктажей по безопасности.
14⁰⁰ – 14³⁰ – Свечка

Учебный план

№	Наименование раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации, контроля
		всего	теор.	практ.	
1	Творческая мастерская "Декоративно-прикладное творчество и изобразительное искусство"	8	1	7	Педагогическое наблюдение, игры - опросы, участие в итоговой выставке.
2	Эстафетные состязания	3	0	3	Участие в соревнованиях. Победы в командных соревнованиях
3	Конкурсы спортивной направленности	2	0	2	Участие в конкурсах спортивной направленности. Победы в командных соревнованиях
4	Сюжетно-ролевые игры, конкурсы, мероприятия	15	4	15	Участие в играх, конкурсах, мероприятиях. Победы в конкурсах. Участие в заключительном Гала-концерте
5	Экскурсии	6	-	-	Участие в виртуальных и выездных экскурсиях
6	Свечки	15	-	-	Участие в свечках, поддержание диалогов, самоанализ

Содержание программы

1. Творческая мастерская "Декоративно-прикладное творчество и изобразительное искусство"

1. Работа с бумагой.
2. Основы декоративной композиции.
3. Аппликация с элементами коллажа.
4. Бумагопластика
5. Живопись как язык цвета
6. Праздник теплых и холодных цветов
7. Особенности акварели: прозрачность, «нежность»
8. Правила оформления стенгазет

2. Эстафетные состязания

1. Соревнования "Шуточная олимпиада"
2. Веселые старты
3. Флеш-моб «Здоровые дети – здоровая страна»

3. Конкурсы спортивной направленности

Футбол

1. Правила игры
2. тренировка
3. тренировка
4. Соревнования между отрядами по футболу

Волейбол

1. Правила игры
2. тренировка
3. тренировка
4. Соревнования между отрядами по волейболу

4. Сюжетно-ролевые игры, конкурсы, мероприятия

1. Игра "Остров сокровищ"
2. Мероприятие "Давайте познакомимся"
3. Мероприятие "Алло, мы ищем таланты"
4. Мероприятие "Фестиваль рекламы"
5. Мероприятие: "КВН "Однажды в лагере"
6. Мероприятие "Свистать всех наверх»
7. Мероприятие "Рекорды в стиле Гиннеса"
8. Мероприятие "День киностудий"
9. Мероприятие: "День бантиков: розыгрыш фантов"
10. Мероприятие: "Легенды нашего лагеря"
11. Мероприятие "Минута славы"
12. Мероприятие "Мисс лагеря"

13. Мероприятие "День Нептуна"
14. Линейка и концерт открытия смены
15. Линейка и концерт закрытия смены

5. Экскурсии

1. Экскурсия в Калининский парк.
2. Экскурсия в музей ст. Каневская
3. Экскурсия в храм ст. Каневская
4. Экскурсия в кинотеатр «Космос»
5. Экскурсия на Святой источник ст. Стародеревянковская
6. Экскурсия на конеферму ст. Каневская

6. Свечки

В течении смены в каждом отряде воспитатели проводят **15 свечек** (каждый вечер) по 15 минут, для подведения анализа дня и самоанализа участников отряда.

План - сетка программы

Дни	Время	Мероприятия	Ответственный
04.08.2025 «Давайте познакомимся» «День Безопасности»	08.15-08.30	Регистрация детей, комплектование отрядов.	Еленецкая Е.И.
	08.30-09.00	Линейка - открытие лагеря	Еленецкая Е.И.
	09.00-09.30	Завтрак	Еленецкая Е.И.
	09.30-11.00	Медосмотр	Тарасова Н.Н.
	11.00-12.00	Конкурс рисунков на асфальте «Детство – это мы!»	Азаренко А.О.
	12.00-13.00	Мероприятие «Давайте познакомимся»	Сагун Л.М.
	13.00-13.30	Обед	Еленецкая Е.И.
	13.30-14.00	Игровая программа «Счастливый случай»	Сагун Л.М.
	14.00-14.15	Тренировочное занятие по эвакуации во время пожара.	Азаренко А.О.
		Инструктаж по правилам безопасности в столовой.	Азаренко А.О.
		Инструктаж по профилактике коронавирусной инфекции.	Азаренко А.О.
	14.15-14.30	Свечка	Еленецкая Е.И.
05.08.2025 «День Внимания»	08.15-08.30	Сбор детей	Еленецкая Е.И.
	08.30-08.45	Зарядка	Донец М.А.
	08.30-09.00	Линейка	Еленецкая Е.И.

	09.00-09.30	Завтрак	Еленецкая Е.И.
	09.30-11.00	Мероприятие "Свистать всех наверх»	Турашева Н.Н
	11.00-12.00	Конкурс аппликаций « Животные Кубани»	Донец М.А.
	12.00-13.00	Мероприятие "Алло, мы ищем таланты"	Турашева Н.Н
	13.00-13.30	Обед	Еленецкая Е.И.
	13.30-14.00	Спортивные эстафеты	Турашева Н.Н
	14.00-14.15	Инструктаж по антитеррористической безопасности	Донец М.А.
	14.15-14.30	Свечка	Еленецкая Е.И.
06.08.2025 «День Сказок»	08.15-08.30	Сбор детей	Еленецкая Е.И.
	08.30-08.45	Зарядка	Сагун Л.М.
	08.30-09.00	Линейка	Еленецкая Е.И.
	09.00-09.30	Завтрак	Еленецкая Е.И.
	09.30-11.00	Мероприятие "Свистать всех наверх»	Сагун Л.М.
	11.00-12.00	Конкурс загадок.	Азаренко А.О.
	12.00-13.00	Игровая программа « Путешествие в сказку»	Сагун Л.М.
	13.00-13.30	Обед	Еленецкая Е.И.
	13.30-14.00	Спортивные эстафеты	Сагун Л.М.
	14.00-14.15	Инструктаж по правилам дорожного движения	Азаренко А.О.
	14.15-14.30	Свечка	Еленецкая Е.И.
07.08.2025 «День Мудрости»	08.15-08.30	Сбор детей	Еленецкая Е.И.
	08.30-08.45	Зарядка	Донец М.А.
	08.30-09.00	Линейка	Еленецкая Е.И.
	09.00-09.30	Завтрак	Еленецкая Е.И.
	09.30-11.00	Мероприятие "Фестиваль рекламы"	Турашева Н.Н
	11.00-12.00	Конкурс рисунков на асфальте « Нет ничего краше Родины нашей»	Донец М.А.
	12.00-13.00	Спортивные соревнования по футболу	Донец М.А.
	13.00-13.30	Обед	Еленецкая Е.И.
	13.30-14.00	Игра по станциям «Школа светофорных наук»	Турашева Н.Н
	14.00-14.15	Инструктаж по правилам	Донец М.А.

		безопасности на водоемах	
	14.15-14.30	Свечка	Еленецкая Е.И.
08.08.2025 «День Науки»	08.15-08.30	Сбор детей	Еленецкая Е.И.
	08.30-08.45	Зарядка	Сагун Л.М.
	08.30-09.00	Линейка	Еленецкая Е.И.
	09.00-09.30	Завтрак	Еленецкая Е.И.
	09.30-11.00	Экскурсия в Калининский парк.	Сагун Л.М.
	11.00-12.00	Конкурс загадок.	Азаренко А.О.
	12.00-13.00	Мероприятие "День киностудий"	Сагун Л.М.
	13.00-13.30	Обед	Еленецкая Е.И.
	13.30-14.00	Литературная викторина « В мире поэзии»	Сагун Л.М.
	14.00-14.15	Инструктаж по профилактике детского травматизма	Азаренко А.О.
	14.15-14.30	Свечка	Еленецкая Е.И.
11.08.2025 « День Патриотизма»	08.15-08.30	Сбор детей	Еленецкая Е.И.
	08.30-08.45	Зарядка	Донец М.А.
	08.30-09.00	Линейка	Еленецкая Е.И.
	09.00-09.30	Завтрак	Еленецкая Е.И.
	09.30-11.00	Экскурсия в музей ст. Каневская	Турашева Н.Н
	11.00-12.00	Библиотечный урок « Герои Кубани»	Донец М.А.
	12.00-13.00	Спортивные соревнования по баскетболу	Турашева Н.Н
	13.00-13.30	Обед	Еленецкая Е.И.
	13.30-14.00	Конкурс рисунков «Моя «Россия»	Турашева Н.Н
	14.00-14.15	Инструктаж по пожарной безопасности	Донец М.А.
	14.15-14.30	Свечка	Еленецкая Е.И.
12.08.2025 « День Экологии»	08.15-08.30	Сбор детей	Еленецкая Е.И.
	08.30-08.45	Зарядка	Сагун Л.М.
	08.30-09.00	Линейка	Еленецкая Е.И.
	09.00-09.30	Завтрак	Еленецкая Е.И.
	09.30-11.00	Мероприятие: "КВН "Однажды в лагере"	Сагун Л.М.
	11.00-12.00	Викторина « Животные Кубани»	Азаренко А.О.
	12.00-13.00	Конкурс поделок « Красота природы Кубани»	Сагун Л.М.
	13.00-13.30	Обед	Еленецкая Е.И.

	13.30-14.00	Спортивные эстафеты	Сагун Л.М.
	14.00-14.15	Инструктаж по правилам поведения в природе.	Азаренко А.О.
	14.15-14.30	Свечка	Еленецкая Е.И.
13.08.2025 « День Здоровья»	08.15-08.30	Сбор детей	Еленецкая Е.И.
	08.30-08.45	Зарядка	Донец М.А.
	08.30-09.00	Линейка	Еленецкая Е.И.
	09.00-09.30	Завтрак	Еленецкая Е.И.
	09.30-11.00	Экскурсия на конеферму ст. Каневская	Турашева Н.Н
	11.00-12.00	Мероприятие "Рекорды в стиле Гиннеса"	Донец М.А.
	12.00-13.00	Спортивные игры на свежем воздухе	Турашева Н.Н
	13.00-13.30	Обед	Еленецкая Е.И.
	13.30-14.00	Конкурс рисунков « Сорт – это жизнь»	Турашева Н.Н
	14.00-14.15	Инструктаж по предупреждению детского травматизма	Донец М.А.
	14.15-14.30	Свечка	Еленецкая Е.И.
14.08.2025 «День Творчества»	08.15-08.30	Сбор детей	Еленецкая Е.И.
	08.30-08.45	Зарядка	Сагун Л.М.
	08.30-09.00	Линейка	Еленецкая Е.И.
	09.00-09.30	Завтрак	Еленецкая Е.И.
	09.30-11.00	Экскурсия на Святой источник ст. Стародеревянковская	Сагун Л.М.
	11.00-12.00	Конкурс аппликаций « Здравствуй, лето!»	Азаренко А.О.
	12.00-13.00	Мероприятие: "День бантиков: розыгрыш фантов"	Сагун Л.М.
	13.00-13.30	Обед	Еленецкая Е.И.
	13.30-14.00	Спортивные эстафеты	Сагун Л.М.
	14.00-14.15	Инструктаж по электротравматизму	Азаренко А.О.
	14.15-14.30	Свечка	Еленецкая Е.И.
15.08.2025 «День Смеха и фантазии»	08.15-08.30	Сбор детей	Еленецкая Е.И.
	08.30-08.45	Зарядка	Донец М.А.
	08.30-09.00	Линейка	Еленецкая Е.И.
	09.00-09.30	Завтрак	Еленецкая Е.И.
	09.30-11.00	Спортивные игры на свежем воздухе	Турашева Н.Н
	11.00-12.00	Игровая программа « Смешные	Донец М.А.

		истории»	
	12.00-13.00	Мероприятие "Минута славы"	Турашева Н.Н
	13.00-13.30	Обед	Еленецкая Е.И.
	13.30-14.00	Игра «Угадай-ка»	Турашева Н.Н
	14.00-14.15	Инструктаж по правилам дорожного движения.	Донец М.А.
	14.15-14.30	Свечка	Еленецкая Е.И.
18.08.2025 «День Семьи»	08.15-08.30	Сбор детей	Еленецкая Е.И.
	08.30-08.45	Зарядка	Сагун Л.М.
	08.30-09.00	Линейка	Еленецкая Е.И.
	09.00-09.30	Завтрак	Еленецкая Е.И.
	09.30-11.00	Экскурсия в храм ст. Каневская	Сагун Л.М.
	11.00-12.00	Мероприятие "Мисс лагеря"	Азаренко А.О.
	12.00-13.00	Конкурс рисунков « Я и моя семья»	Сагун Л.М.
	13.00-13.30	Обед	Еленецкая Е.И.
	13.30-14.00	Фотовыставка « Моя семья»	Сагун Л.М.
	14.00-14.15	Инструктаж по предупреждению детского травматизма	Азаренко А.О.
	14.15-14.30	Свечка	Еленецкая Е.И.
19.08.2025 «День Памяти»	08.15-08.30	Сбор детей	Еленецкая Е.И.
	08.30-08.45	Зарядка	Донец М.А.
	08.30-09.00	Линейка	Еленецкая Е.И.
	09.00-09.30	Завтрак	Еленецкая Е.И.
	09.30-11.00	Экскурсия в кинотеатр « Космос»	Турашева Н.Н
	11.00-12.00	Патриотический час « Герои живут рядом»	Донец М.А.
	12.00-13.00	Конкур рисунков « Война глазами детей»	Турашева Н.Н
	13.00-13.30	Обед	Еленецкая Е.И.
	13.30-14.00	Акция « Обелиск»	Турашева Н.Н
	14.00-14.15	Инструктаж по правилам дорожного движения	Донец М.А.
	14.15-14.30	Свечка	Еленецкая Е.И.
20.08.2025 «День Знатоков»	08.15-08.30	Сбор детей	Еленецкая Е.И.
	08.30-08.45	Зарядка	Сагун Л.М.
	08.30-09.00	Линейка	Еленецкая Е.И.
	09.00-09.30	Завтрак	Еленецкая Е.И.
	09.30-11.00	Математический КВН.	Сагун Л.М.
	11.00-12.00	Игровая программа « Знай и умей»	Азаренко А.О.

	12.00-13.00	Мероприятие "Фестиваль рекламы"	Сагун Л.М.
	13.00-13.30	Обед	Еленецкая Е.И.
	13.30-14.00	Спортивные игры на свежем воздухе.	Сагун Л.М.
	14.00-14.15	Инструктаж по соблюдению Закона 1539	Азаренко А.О.
	14.15-14.30	Свечка	Еленецкая Е.И.
21.08.2025 «День Нептуна»	08.15-08.30	Сбор детей	Еленецкая Е.И.
	08.30-08.45	Зарядка	Донец М.А.
	08.30-09.00	Линейка	Еленецкая Е.И.
	09.00-09.30	Завтрак	Еленецкая Е.И.
	09.30-11.00	Мероприятие "День Нептуна"	Турашева Н.Н
	11.00-12.00	Конкурс рисунков на асфальте « Море, солнце и вода – наши лучшие друзья»	Донец М.А.
	12.00-13.00	Спортивные игры на свежем воздухе	Турашева Н.Н
	13.00-13.30	Обед	Еленецкая Е.И.
	13.30-14.00	Конкурс пословиц	Турашева Н.Н
	14.00-14.15	Инструктаж по правилам безопасного поведения на воде	Донец М.А.
	14.15-14.30	Свечка	Еленецкая Е.И.
22.08.2025 «День Дружбы»	08.15-08.30	Сбор детей	Еленецкая Е.И.
	08.30-08.45	Зарядка	Сагун Л.М.
	08.30-09.00	Линейка, посвященная закрытию смены.	Еленецкая Е.И.
	09.00-09.30	Завтрак	Еленецкая Е.И.
	09.30-11.00	Игровая программа « Умники и умницы»	Сагун Л.М.
	11.00-12.00	Выставка работ «Дружат дети на планете»	Азаренко А.О.
	12.00-13.00	Спортивные эстафеты	Сагун Л.М.
	13.00-13.30	Обед	Еленецкая Е.И.
	13.30-14.00	Награждение за участие во всех видах деятельности.	Сагун Л.М.
	14.00-14.15	Инструктаж по предупреждению детского травматизма	Азаренко А.О.
	14.15-14.30	Свечка	Еленецкая Е.И.

Принципы построения программы

Для успешной реализации программы используется определенная группа принципов, составляющих целостную и неделимую основу программы:

- ✓ целесообразность – соответствие педагогических задач личностным целям детей;
- ✓ доступность – подача материала с учетом возможностей восприятия группы;
- ✓ позитивность – положительный, эмоциональный настрой на себя окружающих;
- ✓ наглядности - получение знаний осуществляется с опорой на чувственный опыт детей;
- ✓ учет возрастных особенностей детей – доступность предлагаемых форм работы;
- ✓ добровольность – участие детей и подростков в программе на добровольной основе;
- ✓ учет индивидуальных особенностей детей и подростков;
- ✓ совета и согласия – принятие решений на основе согласия всех или большинства членов органа самоуправления.

Законы лагеря

Законы все здесь выполняют, никогда не нарушают.

Закон 0:0 - быть вовремя на всех мероприятиях проходимых в сезонной летней школе.

Закон свободного слова - каждый человек имеет право высказаться.

Закон поднятой руки - если ученик школы хочет высказать какую-нибудь мысль, он поднимает руку, и ему дают право высказаться и его никто не должен перебивать.

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

Закон зелени - надо защищать окружающую среду среди нас, беречь и не рвать зеленые насаждения.

Закон здорового образа жизни - береги своё здоровье и здоровье окружающих тебя людей.

Закон заботы о себе - соблюдай безопасность жизнедеятельности

Система мотивации и стимулирования участников сезонной летней школы

Система мотивации развивается по двум направлениям – индивидуальный зачет и коллективный зачет. Индивидуальный зачет заключается в получении «монет», за участие и победу в мероприятиях, выполнение заданий, разгадывание загадок и т.д. (монеты можно, потратить в магазине лагеря)

Коллективный зачет – производится в конце смены за общее количество звезд в отряде (участие и победы в конкурсах, мероприятиях, социальной жизни лагеря). Результаты деятельности детей отражаются в "Экране успеха"

1 место - 3 звезды

2 место - 2 звезды

3 место - 1 звезда

По итогам всех мероприятий лагеря, самым активным участникам смены и участникам отряда, набравшего наибольшее количество звезд, вручаются грамоты сезонной летней школы.

2.2. Кадровое обеспечение

1. Руководитель смены-1

2. Физрук – 1

3. Воспитатели художественно-эстетического направления – 3

2.3. Партнеры реализации программы

- ✓ Управление образования администрации муниципального образования Каневской район.
- ✓ СДК хутор Средние Челбасы

2.4. Информационно-методическое обеспечение программы

Созданная в учреждении система взаимодействия воспитателей и учащихся позволяет целенаправленно подходить к вопросам воспитания, развития и оздоровления личности ребенка.

Учет возрастных особенностей, знания индивидуального уровня физического и психического развития, анализ интересов и потребностей детей разных категорий позволяет целесообразно использовать в практической деятельности педагогические технологии, способствующие самопознанию и самоопределению детей и подростков:

- методы разностороннего воздействия на сознание, чувства и волю отдыхающих (беседа, диспут, убеждение и т.п.);
- методы организации деятельности и формирования опыта общественного поведения (педагогическое требование, поручение, создание воспитывающей ситуации, общественное мнение);
- методы регулирования, коррекции и стимулирования поведения и деятельности (соревнование, конкурсы, поощрение, оценка);
- методы формирования сознания личности (идеалы, убеждения, моральные принципы и ценности).

Методическая работа осуществляется посредством следующих форм:

- педагогический совет;

- ежедневные планерки (в период смены)
- творческие мастерские;
- презентация работы воспитателей и вожатых (открытие, закрытие смены, вечер знакомств);
- индивидуальные и групповые тематические консультации;
- наличие программы лагеря, плана-сетки мероприятий;
- должностные инструкции, приказ об участии в профильной смене;
- подбор методического материала в соответствии с программой лагеря;
- подбор реквизита для КТД и спортивного инвентаря;
- разработка системы отслеживания результатов педагогической деятельности и деятельности воспитанников лагеря, подведение итогов, обеспечение гласности достигнутых успехов и результатов.
- Методика планирования (приложение № 1);
- Методика написания сценария (приложение № 2);
- Банк веселых затей (приложение № 3);
- Игры и тренинги на знакомство (приложение № 4);
- Эстафетные игры (приложение № 5);
- Анкеты для детей и родителей (приложение № 6)

2.5. Система анализа реализации программы

Результатом реализации программы будет являться оздоровление и отдых 30 мальчишек и девчонок нашей школы.

В ходе реализации программы «Алые паруса» мы предполагаем, рассматривать ожидаемые результаты смены через:

1. Результаты, актуальные для развития личности ребёнка:

- удовлетворение потребности в полноценном отдыхе,
- реализация интересов детей, их обогащение и побуждение к новым интересам;
- формирование у детей способности к самооценке и рефлексии;
- формирование у детей социально-значимой позиции по отношению к окружающему миру и самому себе.

2. Результаты, касающиеся детского объединения:

- создание у детей эмоционального настроения на работу во временных детских объединениях.
- формирование правильного отношения к детям разных национальностей и детям с физиологическими отклонениями.

3. Результаты, способствующие развитию воспитательной системы лагеря:

- апробация новой модели лагерной смены;

- совершенствование новых методик массовых, групповых, индивидуальных форм работы с детьми;
- пополнение копилки форм работы;
- развитие опыта деятельности пресс-центра лагеря.

4. Результаты, направленные на педагогический отряд вожатых:

- повышение уровня педагогического мастерства;
- апробация модели взаимодействия педагогического отряда с детским коллективом в рамках сюжетно-ролевых игр, самореализация вожатых.

2.6. Особенности материально-технического обеспечения

Для успешного выполнения программы необходимы:

- Кабинеты начальной школы
- Компьютерный класс
- Спортивный зал.
- Спортивная площадка.
- Библиотека.
- Школьный музей.
- Столовая.
- Аппаратура:
 - музыкальный центр;
 - микрофоны;
 - цифровой фотоаппарат;
 - компьютеры.
- Спортивный инвентарь:
 - баскетбольные и футбольные мячи;
 - волейбольные мячи;
 - резиновые мячи разных размеров;
 - скакалки, гимнастические обручи;
- Развивающие игры: шашки, шахматы, строительный конструктор.
- Настольные игры: домино, лото.
- Канцелярские товары.
- Бытовые предметы: столы и стулья в необходимом количестве.
- Медицинская аптечка.

Наглядное оформление лагеря:

1. Название смены.
2. Стенд, отражающий жизнь лагеря:
 - ✓ Режим дня
 - ✓ План работы на смену;
 - ✓ «Экран» санитарного состояния;
 - ✓ «Экран успеха»;

- ✓ План на день;
 - ✓ «Поздравляем!» (поздравление именинников)
 - ✓ Отрядные уголки;
 - ✓ Информация о жизни детей в лагере для родителей.
3. Плакаты по ПДД, ППБ.
 4. Спортивный инвентарь.
 5. Технические средства.
 6. Творческие мастерские.

2.7. Список литературы

1. Арсенина Е.Н. Возьми с собою в лагерь... (игры, викторины, конкурсы, инсценировки, развлекательные мероприятия). – Волгоград: Учитель, 2007. – 183 с.
2. Бузырева Л.М., Таран. Ю.Н. Социокультурное развитие детей. – Москва – Липецк, 2013 – 189с.
3. Григоренко Ю.Н., Кострцова У.Ю. Учебное пособие по организации детского досуга в летних оздоровительных лагерях и школе. - М.: Педагогическое общество России, 2012. – 295с.
4. Дик. Н. Ф. Организация летнего отдыха и занятости детей. Книга современного руководителя. – Ростов, 2016 – 219с.
5. Концепция духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина России. Проект (А. Я. Данилюк, А. М. Кондаков, В. А. Тишков) // Вестник образования.- № 17. - сентябрь 2009.
6. Колесниченко М.К., Кручинин А.А., Тимошенко Л.А. Спортивнооздоровительные мероприятия в школе (Дни здоровья, спортивные праздники, конкурсы). Методическое пособие. Издательство «Учитель» - Волгоград – 216с.
7. Кудашов Г.Н. Программа лагерной смены. Технология разработки и оформления, Тюмень, 2015
8. Лучшее – детям. Методический сборник. – Т.:«Ребячья республика», 2017.
9. Можейко О.В. и др. Школа вожатого и воспитателя. – Волгоград, Учитель, 2007.
10. Патриотическое воспитание в лагере: занятия, традиционные и творческие дела / авт. – сост. Соловьев А.Ю., Шихарев С.С.. – Волгоград, Учитель, 2007.
11. Шаламова Л.Ф., Ховрин А.Ю. Вожатый – старт в профессию. Учебнометод. пособие. – М., Пед. Общество России, 2015 – 170с.

2.8. Приложения

Приложение № 1

Методика "Планирования"

Цель: научить детей самостоятельному планированию своей деятельности.

Материалы: ватман, маркеры, листы - А4, разбивка, календарь, скотч, ножницы.

Ход:

- ✓ разбиваем детей на группы;
- ✓ на листы А4 наносим знаменательные даты из календаря, раздаем листы по группам;
- ✓ предлагаем детям в течении минуты набросать на листы мероприятия, которые можно было бы провести в этот праздник, затем передаем листы по кругу;
- ✓ собираем листы зачитываем мероприятия, голосуем за наиболее понравившееся, выбираем ответственную группу, даем им время на определение краткой формы хода мероприятия (либретто);
- ✓ затем группы зачитывают либретто, остальные могут вносить предложения, группа имеет право прислушиваться к ним или нет;
- ✓ назначается капитан группы, который назначает ответственных за основные блоки работы, и координирует их деятельность, обсуждаем приблизительно время на подготовку каждого блока и вносит в план - сетку все блоки и репетиции, необходимо следить за тем, что бы репетиции не пересекались с другими мероприятиями.

Методика написания сценария

Сценарий является основой любого мероприятия имеющего театрально-игровую основу. Основными особенностями сценария является: актуальность, документализм - он проявляется в реальности основного героя, в реальности основного места действия, в реальности основного фактического материала, злободневность этого материала, в реальности коллективного действия аудитории; избирательность - сценарий имеет большое педагогическое воздействие на аудиторию. Любой сценарий досуговых программ имеет две важнейших линии: информационно-логическую - прием иллюстрации, эмоционально-образную прием театрализации.

Театрализация это построение художественно-досуговых программ на основе образности сюжета, на основе ассоциативной тематики сквозного действия.

Идейно-тематический замысел выступает любого сценария художественно-досуговой программы. Он включает в себя следующие важнейшие элементы:

1. Тема
2. Идея
3. Цели (сверх задачи)
4. Конфликт
5. Сюжетно-сценарный ход или сквозное действие

Тема - отвечает на вопрос "О ком, о чем?", она определяет содержание сценария, отражает круг жизненно важных вопросов по данному содержанию в художественно-образной форме. В выборе темы, определении ее в сценарии, самым важным является ее конкретика т.е. недопустима ее многотематичность, это способствует подбору материала по выбранной теме. Частичное ее определение позволяет сценаристу выявить идею сценария.

Идея - отвечает на вопрос "Ради чего?". Она углубляет тему, помогает раскрыть ее содержание, выступает умозаключением к которому должна прийти аудитория. Четкость и ясность в идеи способствует достижению режиссером сверхзадачи.

Цель - сверхзадача определяет воспитательное значение досуговой программы ее направленность на аудиторию.

Конфликт в сценарии - противопоставление, борьба. В сценарии он является основой постановления сюжета. Способствует определению события, факта из жизни человека. Существует внешний и внутренний конфликт в сценарии чаще всего встречается внутренний конфликт героев и внешний конфликт в основном действий.

Виды конфликтов:

1. Конфликт ситуация - расстановка сил, характеристика среды в которой зарождается конфликт, расстановка времени.
2. Конфликт коллизия - микро-конфликт, ответвление - не раскрывает до конца всего конфликта.

3. Конфликт контраст - лежит в основе построения многих сценариев, т.к. является основой метода монтажа, конкретности, в нем происходит со - постановление противоположных явлений, конкретных по значению.
4. Интрига - сложное противоречиво развивающееся сочетание событий.

Сюжетно-сценарный ход - или сквозное действие - это основная линия по которой в ассоциативной образности раскрывается сюжет досуговой программы т.е. определяется художественный образ. Художественный образ является особым способом передачи понятий и явлений, путем прямого воздействия на эмоционально чувственную сферу человека, средствами художественной выразительности, которые носят иносказательный характер. Существуют в теории разработки сценариев следующие типы ассоциации художественной образности:

1. Образ персонаж - т.е. в конкретном персонаже действия пронизывающий весь сценарий раскладывается основной смысл содержания, к примеру Снежная королева.
2. Образ деталь - использование в построении сюжетно сценарного хода каких - то предметов, которые связаны с жизнью тех или иных людей, о которых пойдет речь в эпизодах.
3. Образ описание - наиболее сложный образ т.к. он требует особого построения монтажа, инсценировки, носит характер рассказа.
4. Образ обобщения - символа.
5. Образ места действия - особенностью разработки места действия в досуговых программах заранее предполагает различное место действия. Определяя образ сценария необходимо учитывать при разработке сюжетно - сценарного хода .подборки материала, основной вид типизации досуговой программы, который определяет не только содержание досуговой программы, сценария но и его форму, существует 2 вида:
 - 1.Собирательная типизация, которая более всего используется в образе обобщения, в образе места действия и в образе описания.
 2. Избирательная типизация - присуще образ персонаж, образ деталь в некоторых случаях образ места действия.

Композиция

Построения сюжета на основе принципов соединения различных эпизодов эпического произведения.

1. Экспозиция - ввод в действие. Подготавливает аудиторию к восприятию.
2. Завязка - ввод в основное действие, т.е. начало основного действия, пролог или эпилог.
3. Основное действие - существуют законы построения основного действия:
 - ✓ Логичность т.е. каждый эпизод должен логически по нарастающей линии вести к кульминации разрешению конфликта
 - ✓ Закон контрастности эпизодов т.е. этот закон предполагает разножанровость номеров в сценарии различных по своей художественной выразительности, он способствует наиболее эффективному раскрытию конфликта контраста.

- ✓ Закон законченности - каждого отдельного эпизода. Каждый эпизод представляет из себя микро сценарий и поэтому сюжеты в эпизоде выстраиваются по тем же элементам композиции что и весь сценарий.

Основное действие полностью раскрывает содержание замысла режиссера, т.е. действие помогает раскрытию сюжета, темы. Действие это основа сценария. Спецификой построения основного действия досуговых программ является то, что необходимо при постановке, обязательно учитывать активизацию аудитории, т.е. включать те методы, которые помогают аудитории быть не зрителями, а активными участниками

4. Кульминация - наивысшая точка эмоционально образного воздействия на аудиторию и отражение конфликта, в досуговых программах кульминация соединяется с пятым фрагментом т.е. с финалом.

Монтаж

1. хронология - построение сюжета по хронологии.
2. Ретроспектива - обращение в прошлое или широкое, объемное изображение событий.

Основные приемы монтажа:

- ✓ Параллелизм - параллельное прохождение действий, сюжета, одновременно на сценической площадке или в разных местах параллельно.
- ✓ Контрастности - монтажное сопоставления . выстраивание сюжета по двум позициям:
 1. Сопоставление контрастных факторов событий, явлений.
 2. Соединение контрастных по жанру номеров.
- ✓ Лейтмотив т.е. воспоминания.
- ✓ Ассоциативный монтаж - построение эпизодов, соединение номеров на ассоциативных образах.
- ✓ Звуко-зрительный монтаж - является наиболее распространенным в соц. культурной деятельности.

Основные уровни художественной разработки сценария.

1. Программа мероприятий или сценарный план - простейший уровень разработки сценариев. Основным является мезон - сцена, символика и костюмы. Сценарный план обозначает по порядку и по времени прохождения досуговой программы в нем не описываются диалоги, монологи, методы игровой активизации, они только обозначаются.
2. Иллюстрированный сценарий - прием эмоциональной конкретизации событийного материала в сценариях этого вида важное место отдается логике основной мысли являющемся стержнем содержания.

Методика разработки сценариев.

Сценарий должен включать в себя

- ✓ Точность объема содержания .
- ✓ Соотношение фактического документального и художественного материала.
- ✓ Соотношение диалога дикторского текста, звука и изобразительного ряда

- ✓ Количество и соотношение действующих лиц.
- ✓ Соотношение сюжетного и в несюжетного материала.
- ✓ Жанровое решение т.е. четкое определение жанра сценария.

Сцена - момент действия происходящий в одних и тех же предлагаемых обстоятельствах, в ряде форм сцена представляет из себя номер какого либо жанра.

Эпизод - завершенная часть программы из одной или нескольких сцен, развивающих общую тему или основной конфликт.

Сценарный ход - способ изложения сюжета аудитории, это художественный образ идейно тематической основы в сценарии.

"Банк веселых затей"

Сегодня многие теоретики от игры утверждают, что главное в игре - «получение наслаждения».

Мне кажется, что главное в игре - ощущение Радости. Во-первых, за это и корневая основа слов: Радость, праздник, игра. Во-вторых, «радость» включает в себя «наслаждение». А вот «наслаждение» не всегда бывает радостным. Радостью нельзя пытаться, а наслаждением можно.

Радость делится на многие составные: наслаждение, блаженство, веселье, усада, утеха, удовольствие, душевное удовлетворение и другие.

Мы говорим: «Радость великая!» И как-то кощунственно будет звучать: «Наслаждение великое!» Все равно что: «Глубокое удовлетворение».

«Наслаждение» необходимо человеку - как стимулятор передачи определенной жизненной (и родовой также) информации из поколения в поколение. Радость - стимулятор передачи оптимизма. Оптимизм - не информация. Оптимизм - Мироощущение. Мы испытываем радость при взгляде на изобильный, ломящийся от с меди стол, и получаем наслаждение, когда приступаем к самому потреблению праздничной снеди...

Радость больше связана с душой, а наслаждение - с телом...

Радость - это основное чувство Игры.

Игра, не приносящая Радость — плохая игра.

Игра теряет большую долю Радости - как высшего Сверхчувства - когда в нее внедряется интерес.

Давайте посмотрим, из чего состоит понятие интерес: польза, участие, желание узнать, понять, выгода, корысть, внимание к чему-либо, сочувствие, забота, занимательность (значительность), любопытство и т.п.

Какая радость при таком интересе?

Игра начинает распадаться на азартные, спортивные, коммерческие игры и... умирает, как «священный трепет».

С другой стороны: неинтересная игра радости не приносит.

Игра порождает обряды. Обряды сохраняют игры, дав им смысл. Без смысла игра становится пережитком: она или умирает совсем или становится просто развлечением.

Например, мало кто знает, что детская игра «Царь горы» - это тризненская, мальчишеская потеха. На тризне по павшим воинам в нее играли мальчишки, как бы давая понять душам погибших, что есть кому защищать Родину. Игра осталась, а смысл ее потерял. Да и играют в нее мальчишки все реже и реже.

Все купальские, рождественские, троичные, масленичные забавы, потехи имели свой смысл. Так же, как свой смысл имело и крашеное пасхальное яйцо и съедание блина...

Сегодня, с потерей обряда, с потерей смысла игр, теряется и смысл и наполненность Праздника.

Породив обряд - игры медленно умирают без него: игра -жизнь обряда, обряд - накопитель игр и их хранитель.

Сама Игра, как и все целостное, имеет свойство делиться на мелкие составные части. Это принцип той же игрушки «Матрешка». Как большая «Матрешка» делится на более мелкие «матрешечки», так и Игра делится на игровые принципы.

Уже было много попыток систематизировать игровые разнообразия. Я предлагаю вам свой взгляд на эту тему.

Сегодня в работе многих культорганизаторов, массовиков, мастеров игровых программ и хорошего настроения замечен кризис. Кризис наступил давно. Его породило увлечение *сюжетно-игровыми программами*,

Госпожа Игра уступила дорогу его величеству Сюжету.

Уже много лет ведущие игровых программ выходят к зрителям не порадовать их игрой, а поразить сюжетным ходом, нестандартным образом, необычной раскрывкой предмета.

Да, вначале это было неожиданно, ново... А затем стало проступать то, что сегодня называется методической правильностью, раскрытием тематики и... скукой. Дошло до того, что сегодня дети на выступлениях массовиков не то что не смеются, но даже не улыбаются. Идет некий дубляж школы: не порадовать ребенка игрой, а научить его чему-нибудь нужному.

Игра "Пять звезд" **Подготовка к игре**

1. Для проведения игры надо изготовить следующий стенд (размер любой)

	А	Б	В	Г	Д	Е	Ж
1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.

2. Кроме того, необходимо изготовить 49 квадратов из картона с двумя отверстиями. Квадраты вешаются на стенд тыльной стороной наружу.
3. На квадратах в произвольном порядке размещаются рисунки: "звезда" (10 квадратов), "планета" (15 квадратов), "скаутская лилия" (7 квадратов), "астероид" (7 квадратов), "стрелка" (5 квадратов), "черная дыра" (5 квадратов).
4. Кроме указанного количества рисунков, к игре надо изготовить из картона жетоны: 15 звезд и 45 страков.

Правила игры:

1. В игре принимают участие пять игроков (ять команд). Побеждает тот, кто первым собрал 5 звезд, или, если пять звезд не собрал никто, тот, у кого больше звезд.
2. В начале соревнования игрок называет любой номер, например Б - 5, дальше игра складывается сама собой. Ассистент ведущего переворачивает квадрат с названным номером:
 - ✓ Квадрат "звезда". Игрок должен ответить на вопрос ведущего, при правильном ответе игрок получает жетон-звезду.
 - ✓ Квадрат "планета". Игрок должен ответить на вопрос- тест, при правильном ответе он получает три жетона - старка. За 10 старков можно купить одну звезду.
 - ✓ Квадрат "скаутская лилия". Переход хода (знак "скаутская лилия" можно заменить на знак "скрипичный ключ", что обозначает исполнением номера художественной самодеятельности)
 - ✓ Квадрат "астероид". Игрок теряет все старки, ход переходит к следующему игроку
 - ✓ Квадрат "стрелка". Открывает следующий квадрат по ходу стрелки.
 - ✓ Квадрат "Черная дыра". На обратной стороне этого квадрата скрыт номер, игрок под этим номером выбывает из игры. От "черной дыры" можно откупиться, отдав звезду.
 - ✓ После того как участниками игры дан ответ, ведущий может дополнять его, приводить примеры, комментировать.

Вопросы к розыгрышу фантов Угадать столицы государств.

1. Баку - Азербайджан
2. Дели - Индия
3. Малс - Мальдивы
4. Сана - Йемен
5. Сеул - Южная Корея
6. Амман - Иордания
7. Дакка - Бангладеш
8. Кабул - Афганистан
9. Пекин - Китай
10. Токио - Япония
11. Ханой - Вьетнам
12. Янгон - Мьянма
13. Актобе - Казахстан

Герои.

1. Егоров - Водрузил флаг над Рейхстагом
2. Бирюков - Командарм
3. Раевский - Генерал
4. Багратион - Генерал

Угадай кто поет данным голосом

1. Бас - мужской.
2. Альт - детский
3. Баритон - мужской
4. Дискант - детский
5. Сопрано - женский
6. Фальцет - мужской
7. Контральто - женский
8. Меццо-сопрано - женский

Города герои

Киев, Тула, Керчь, Минск, Москва, Одесса, Мурманск, Смоленск, Волгоград, Ленинград, Севастополь, Новороссийск.

1. Как называется полный оборот Земли вокруг своей оси? (Сутки)
2. Что такое ветер? (Движение воздуха).
3. Спутник Земли (Луна).
4. Самая близкая к нам звезда (Солнце).
5. Что такое воздух? (Смесь газов: кислород азот углекислый газ).
6. Почему леса называют "легкими планеты"? (источник кислорода).
7. Что такое явление природы? (Все изменения, происходящие в природе).
8. Какие млекопитающие откладывают яйца? (Утконос, ехидна)
9. Какие птицы спят на лету? (Стрижи).
10. Когда температура тела птицы ниже: зимой или летом? (Всегда одинаковая)

Суета - сует

Всем участникам этой игры раздаются карточки, представляющие собой табличку 3 x 3. Каждой из 9 клеток соответствует определенная позиция, которую называют сами участники, например:

1. Хорошо танцует
2. Хорошо поет
3. Хорошо рисует
4. Играет на
5. Хороший актер
6. Эрудит
7. Спортсмен
8. Знает много анекдотов
9. Турист

Задача состоит в том, чтобы в каждую клеточку вписать имя человека, который любит или может выполнить то, что указано в клеточке. Побеждают те, кто первыми заполнил свою табличку. (Обратить внимание на тех кто не справился, возможно у данных детей существуют некоторые коммуникативные комплексы. Кто выиграл - прирожденные лидеры.)

«Охота на уток» (салочки мячом):

Стоящим по кругу выдаются мячи. С центре круга «утки». По сигналу начинается обстрел «уток». «Охотники» не имеют права переступать черту круга и приближаться к «уткам». «Утка», получившая удар мячом, обязана покинуть круг. Когда в кругу остается одна «утка», игра заканчивается.

«Морские волны» и «морские волки»:

Принцип игры: «вороны» - «воробьи». Чертами отделяются «города». В центре (между городами) на расстоянии 2-х метров, спинами друг к другу, стоят равные по численности команды «волн» и «вол-

кон». Те, кого называют, бегут в свой «порт» (город), а другие, повернувшись, догоняют убегающих, стараясь их осалить. В «городе»

салить нельзя. Осаленные выходят из игры следующего кона, а остальные вновь встают на свои места. Игра кончается, когда одна из команд полностью вышла из игры.

«Ловля парами»

В одном из углов площадки чертят круг. Это - «дом» водящего, который входит туда перед началом игры. Остальные игроки размещаются свободно по площадке. По команде, водящий выбегает из «дома» и старается осалить кого-нибудь из игроков. Затем отводит этого игрока в «дом». После этого водящий и пойманный игрок берутся за руки и начинают ловить остальных играющих. Настигнув кого-либо, они быстро соединяют свободные руки так, чтобы игрок очутился между их руками. Пойманный игрок отводится в «дом» и ждет там, пока будет захвачен и приведен в «дом» еще один игрок.

Оба пойманных образуют вторую пару и начинают преследовать остальных игроков и т.д. Таким образом, в ходе всей игры из пойманных игроков составляются новые пары, которые выполняют роль ловцов.

Игра продолжается до тех пор, пока не будут переловлены все участники игры, кроме одного. Этот игрок считается самым ловким. Запрещается ловцам хватать игроков руками. Игроки, выбежавшие за границу площадки считаются пойманными.

«Рыбаки и рыбки»

На двух противоположных сторонах площадки чертят линии «домов». Площадку ограничивают боковыми линиями. Участники игры выбирают двух водящих — «рыбаков». Все остальные играющие - «рыбки». Они становятся за чертой одного из «домов». «Рыбаки» берутся за руки и становятся посередине площадки лицом к «рыбам». По сигналу «рыбаков»: «Раз, два, три - беги!» - «рыбки» перебегают через площадку в другой «дом», т.е. с одного берега на другой. «Рыбаки» же ловят «рыб», стараясь сомкнуть вокруг них руки. Пойманные становятся между «рыбаками», берутся с ними за руки и образуют таким образом сеть. Затем «рыбаки» опять подают команду, и нес «рыбки» снова перебегают на противоположную сторону, а «рыбаки» ловят их, окружая сетью. «Рыбки» могут выскользывать из сети до тех пор, пока она не замкнулась. Силой вырываться из сети нельзя. Пойманные «рыбки» снова присоединяются

к сети, и размеры ее все больше увеличиваются. Игра заканчивается, когда все играющие окажутся переловленными. Если во время ловли сеть порвется, т.е. игроки расцепят руки, то пойманные «рыбы» уходят на свободу. Играющие, выбежавшие за границы площадки, считаются пойманными.

«Столбы»:

Участники становятся в широкий круг. Игра начинается вольной переброской волейбольного мяча. Всякий, кому брошен мяч, должен отбить его ладонями другим. При этом каждый игрок внимательно следит за тем, как отбивают мяч остальные. И лишь только мяч упадет на землю, все тотчас же разбегаются в стороны, а уронивший мяч становится водящим. Его задача - как можно быстрее поднять мяч, крикнув при этом: «Стой!» Игроки останавливаются там, где их застиг этот возглас. Водящему надо отыграться. С места, где поднят мяч, он бросает его в ближайшего игрока. Тому разрешается увертываться от мяча, но ни в коем случае не отрывать ног от земли. Удалось водящему задеть мячом игрока - значит он отыгрался. Все опять становятся в круг и перебрасывают друг другу мяч. За промах водящего ставят «столбом»: он должен стоять на месте не двигаясь. Все остальные становятся в круг в пяти-шести шагах от «столба». Игра возобновляется. Когда наступает момент разбежаться, «столб», лишенный этого права, остается на месте.

«Мы веселые ребята»

Играющие за чертой. По сигналу ведущего они говорят хором:

Мы веселые ребята,

Любим бегать и играть.

Ну, попробуй нас догнать!

После слова «догнать» играющие перебегают на противоположную сторону за линию. Водящий старается коснуться их рукой. Пойманные отходят в стороны, когда их наберется 5-6, выбирают нового водящего.

«У медведя во бору»

За чертой играющие. На противоположной стороне «берлога медведя». По сигналу ведущего играющие выходят из дома, идут к «берлоге» медведя, изображая сбор ягод и грибов и хором говорят:

У медведя во бору,

Грибы, ягоды беру.

А медведь лежит

И на нас рычит.

После слова «рычит» медведь выбегает из берлоги, бежит за детьми, которые убегают в дом, и старается кого-нибудь запятнать. Пойманных медведь отводит в «берлогу». Выигрывает ни разу не запятнанный.

«Перелетный колокольчик»

Выбрав водящего, участники игры расходятся от него в разные стороны. У одного из них в руке колокольчик. Ведущий старается догнать и дотронуться до игрока с колокольчиком. Однако играющие на бегу передают колокольчик друг другу. Играющий, пойманный с колокольчиком, сменяет водящего.

«Хромая лиса»

нарисован круг в 10 шагов диаметром. Лиса становится в норку. В своей норе лиса имеет право стоять и бегать на обеих ногах, но если она перешагнет черту, то должна скакать только на одной ноге. Все играющие дразнят лису, стараясь выманить ее из норы. Лиса выжидает и высматривает, когда кто-нибудь из них зазеваается, потом внезапно бросается за ним, стараясь нагнать его, прыгая на одной ноге, и осалить. Если это ей удастся, то «осаленный» становится вместо нее «хромой лисой». Играющие могут бегать и по самой норе, но там лиса имеет право догонять их на обеих ногах.

«Хитрая лиса»

Играющие выбирают «хитрую лису», а потом делятся на «пятерки» и становятся кружками. Это «норки». В середине «норок» помещаются звери в одной - заяц; в другой - белка и т.д. Под музыку Лиса идет мимо «норок» и приглашает «зверей» идти за ней. Лиса подводит их к центру и начинает плясать. Звери повторяют за ней все ее движения. Неожиданно Лиса кричит: «Охотники идут!» и стремится как можно быстрее занять одну из норок. «Звери» тоже бегут в свои «норки». Тот, чью «норку» успеет занять Лиса, становится водящим и игра продолжается.

«Сахреоба» (прыговая игра):

Это разновидность классиков. Берутся десять бит длиной около метра, которые раскладываются на земле или на асфальте на расстоянии 50 сантиметров друг от друга. Перед первой и за десятой битой устанавливаются камни. Игрок становится к первому камню и начинает! прыгать. Поскольку задача всех классиков одна - из первого перейти в более старший, - следовательно, и задачи, как в школе, с каждым разом усложняются. Первый класс. Начиная игру от первого камня, необходимо на одной ноге пропрыгать до второго, перепрыгивая лежащие палочки зигзагом — справа и слева, справа и слева (получается что-то вроде слалом). Затем от второго камня нужно точно тем же путем вернуться назад. Естественно, если не коснулись другой ногой палки или земли. Во втором классе нужно повторить то же упражнение, но меняя ногу. Дальше на одной ноге пропрыгать от одного камня до другого и обратно, пересекая палки посередине. Ноги менять нельзя, нельзя делать и больше одного прыжка. На одной ноге, так же, как и в первом упражнении, пропрыгать зигзагом от одного конца палки к другому, но на этот раз - боком: ступни находятся параллельно палкам. Таким же образом вернуться назад. На двух ногах пропрыгать через все палки и вернуться назад. Сделать то же упражнение, но только спиной. На двух ногах перепрыгивать сразу две палки. Так же и обратно.

«Забегаль» (прыговая игра)

Для этой игры нужна веревка длиной 2-3 метра (иногда связываю две короткие скакалки). Вербку крутят двое, или можно один коне привязать к дереву или прочной стойке, и тогда крутит один человек. Когда веревку раскрутят, каждый из играющих по очереди забегает на крутящуюся веревку, делает прыжки условленным способом и выбегает с

противоположной стороны. Если прыжок не удался, прыгавший сменяет одного из крутивших веревку. Ошибкой считается не только не получившийся прыжок, но и любое задевание веревки, если это произошло не по вине крутивших. В последнем случае прыгавший имеет право на повторную попытку.

«Без соли соль»

(прыговая игра с элементом жмурок)

Двое водящих садятся на землю, вытянув друг к другу ноги так, чтобы подошвы их соприкасались взаимно. При этом они держат руки, закинутыми назад, а иногда, кроме того, им завязывают глаза платком, чтобы они не видели остальных играющих. После того каждый из игроков, подходя к сидящим с одной стороны, кричит: «Без соли» и беспрепятственно перепрыгивает через их ноги. На обратном пути он кричит: «Соль» или «С солью» и старается, как можно скорее перепрыгнуть через протянутые ноги, потому что сидящие на этот раз стараются поймать его за ноги своими руками. Если перепрыгивающий будет пойман, то он заменяет собой того из сидящих, который поймает его.

«Лиса в норку» (прыговые салочки)

Играющие выбирают «лису». Один из углов комнаты назначается ей «норкой», в которой она стоит на одной ноге. В руках у «лисы» легкая поролоновая дубинка. Играющие дразнят лису, теребя ее за одежду, подражая лаю собак, хлопая в ладоши и т.д. «Лиса» быстро поворачивается, делает прыжок и старается ударить кого-нибудь дубинкой. В свою очередь, бегающие вокруг «лисы» следят за каждым ее движением, увертываются от ее прыжков, а если замечают, что она стала на обе ноги или переменяла ногу, то кричат: «Лиса в нору,

лиса в нору!» И в это время каждый старается шлепнуть ее рукой. Тот, которого ударит «лиса» дубинкой, прыгая на одной ноге делается «лисой», а «старая лиса» присоединяется к остальным играющим.

«Волк во рву» (прыговые салочки)

На площадке нужно начертить коридор (ров) шириной до одного метра. Ров может быть и зигзагообразным - где уже, где шире. Во рву располагаются водящие «волки» - один, два, три и больше: это зависит от количества играющих. Все остальные играющие - «зайцы» или «козы» — стараются перепрыгнуть через ров и не оказаться запятнанными. Если «зайца» запятнали, он выбывает из игры. Волки могут пятнать «зайцев», только находясь во рву. «Зайцы» ров не перебегают, а перепрыгивают. Не разрешается задерживаться перед рвом более 5 секунд и заступать ногой в ров. «Зайцы», нарушившие это правило, считаются пойманными. Но они не считаются пойманными, если запятнаны «волком», который заступил за пределы рва.

«Обыкновенные прятки»

Водящий становится лицом к стене и, закрыв глаза, начинает считать, например, до 50, чтобы остальные успели спрятаться. Потом громко кричит: «Раз, два, три, четыре, пять - я иду искать! Кто не спрятался, я не виноват!» Если возражающих нет,

значит все успели скрыться. Если кто-то замешкался, водящий считает до десяти. Потом начинается поиски. Игра продолжается до тех пор, пока не будут найдены все играющие. Обнаруженный первым или последним становится водящим. Пока водящий ищет, нельзя перебегать с одного места на другое.

«Палочка-выручалочка»

Схема игры в прятки остается прежней. Но у места, где считает водящий, например у скамейки, кладется «палочка-выручалочка». Обнаружив спрятавшегося, водящий кричит: «Вижу такого-то! - и бежит к «палочке-выручалочке», стучит ею по скамейке и кричит: «Стука-тук-такой-то!» Обнаруженный может обогнать водящего, схватить «палочку-выручалочку» и прокричать: «Стука-тук выручен!» Тогда водящий обязан дать ему возможность спрятаться снова. Иногда договариваются, что завладевший палочкой выручает не только себя, а и всех найденных и «застуканных» ранее.

«Прятки с кашей»

Игра отличается тем, что водящий, как только находит кого-то одного, так сразу называет его имя, а потом кричит: «На кашу, ребята!» Все играющие выходят из своих укрытий, а найденный должен водить. В этом случае долго искать не приходится, поэтому количество участников не ограничивается.

Прикольные вопросы

1. Вопрос: Какого цвета дома холодильник?

Ответ....

2. Вопрос (мгновенно, без паузы): Что пьет корова?

(Обычный ответ: "Молоко". Правильный ответ: «Воду»)

3. Вопрос: Винни-Пух - это кабан или свинья?

(Правильный ответ: медведь).

4. Вопрос: Маленький, серенький - на слона похожий?

(Правильный ответ: слоненок)

5. Вопрос: Почему у бегемота глаза красные?

(Ответ: чтобы в помидорах легче маскироваться)

6. Вопрос: Вы хоть раз видели бегемота в помидорах?

(Обычно звучит ответ «нет». На него тут же следует

фраза: «Значит, здорово замаскировался»)

7. Вопрос: Как правильно сказать: «Гигипотам или гегепотам?»

(Обычно говорят: «Гигипотам». А правильно: «Гиппопотам»)

8. Вопрос: Почему у бегемота ступни ног круглые?

(Ответ: чтобы по кувшинкам легче прыгать)

9. Вопрос: Маленький, зеленый, живет на глубине семи метров в земле?

(Маленький зеленый камнеед)

10. Вопрос: Что будет, если просверлить Земной шар насквозь и бросить туда булыжник?

(Правильный ответ: на глубине семи метров его съест маленький зеленый камнеед)

11. Вопрос: Во сколько приемов можно посадить слона в холодильник?

(В три приема: открыл холодильник, посадил слона, закрыл, холодильник.)

12. Вопрос: Во сколько приемов можно посадить лошадь в холодильник?

(В четыре приема: открыл холодильник, вынул слона, посадил лошадь, закрыл холодильник.)

13. Вопрос: Кто быстрее пробежит стометровку - черепаха или лошадь?

(Конечно, черепаха: лошадь-то в холодильнике)

14. Вопрос: Как узнать: катается ли мишка на велосипеде?

(Ответ: подойти к окну и посмотреть, катается ли мишка на велосипеде)

15. Вопрос: Бегают по потолкам - лампочки грызет. Кто это?

(Ответ: потолочный лампогрыз)

16. Вопрос: Между грядками лежит, балаболит, пятками шевелит?..

(Ответ: межгрядковый балабол пяткошевелитель)

Шуточные (каверзные) вопросы

1. Каким гребнем волосы не расчешешь? (*петушиным*)
2. Что можно приготовить, но нельзя съесть? (*уроки*)
3. Сколько месяцев имеют в году 28 дней? (*все месяцы*)
4. Что может путешествовать по свету, находясь в одном и том же углу? (*почтовая марка*)
5. Как может брошенное яйцо пролететь три метра и не разбиться? (*нужно бросить яйцо на четыре метра, тогда первые три метра оно пролетит в воздухе*)
6. Что станет с желтым полотенцем, если оно упадет в Красное море? (*оно станет мокрым*)
- 7.. Что все люди на земле делают одновременно? (*становятся старше*)
8. Что становится больше, если его поставить вверх ногами? (*число «6»*)
9. Как спрыгнуть с десятиметровой лестницы и не ушибиться? (*надо прыгать с нижней ступеньки*)
10. Что не имеет длины, глубины, ширины, высоты, а можно измерить? (*время, температура*)
- П. Какой рукой лучше размешивать чай? (*чай лучше размешивать ложкой*)
12. На какой вопрос нельзя ответить «да»? (*«вы спите?»*)
13. На какой вопрос нельзя ответить «нет»? (*«вы живы?»*)
14. Когда Александр Македонский стоял на одной ноге? (*когда садился на коня: одну ногу поднял, другой стоял на земле*)
15. В каком веке древние греки ходили пятками назад? (*Они и сейчас так ходят: пятки-то сзади*)

«Гипноз»

Ведущий вызывает 5-6 человек, желающих подвергнуться гипнозу, и одного помощника. Желющие встают в линию пред ним, а помощник рядом.

Ведущий: «Представьте себе, что перед вами распускается чудесный цветок: розовый бутон, резные листья. От его слепящей красоты вы

закрываете глаза... *(Вызванные люди выполняют все, что говорит ведущий.)* И в восхищении опускаетесь на одно колено, прижимая руку к сердцу. *(Все выполняют то, что им говорится.)* Цветок издает удивительный аромат. Вы почувствуете? Потянитесь к цветку носом... *(Задание выполняется.)* Вы захотели его сорвать, чтобы его подарить своему лучшему другу. Но осторожно - стебель колючий, поэтому протяните вперед расслабленную руку...*(Задание выполняется.)* Вам жарко! Вы хотите пить, а на лепестке цветка застыла большая капля росы. Так захотелось ее лизнуть. Пожалуйста, высуньте язык. *(Просьба выполняется.)* Замерли! Открыли глаза! *(Ведущий подходит к помощнику, отдает ему по-военному честь и говорит).* Товарищ старшина! Группа... *(жест на тех, кто на сцене застыл в позах)* сторожевых собак для охраны государственной границы построена!»

От себя добавлю: подобные приколы надо проводить там, где собралась своя компания, где между людьми хорошие отношения и где у людей есть чувство юмора.

«Домино»

Танцующим раздаются картонные карточки домино: девушкам одного цвета, юношам - другого. Девушки и юноши ищут себе партнера для танца по заранее заданной сумме очков на карточках. Эту сумму определяет ведущий. Например, названо число «двенадцать». Это значит, что общее количество очков на карточках каждой пары должно равняться «12».

«Убегающая шляпа»

В середину круга выходит ведущий со своей партнершей. Они приглашают к себе еще одну пару. Ведущий дает юноше маленький ватный мячик на длинном шнуре, а себе берет шляпу. Обе пары начинают танцевать. При этом ведущий во время танца держит за спиной в левой руке перевернутую шляпу. Юноша другой пары, танцуя, должен забросить в шляпу ватный мячик, который находится у него в левой руке (в случае неудачи юноша с помощью шнура подтягивает мячик к себе и делает новую попытку забросить мячик в шляпу). Сделать это не так просто, тем более, что обе пары должны непрерывно и хорошо танцевать. Задача ведущего - не допустить, чтобы в его шляпу попал мячик. Время играющим дается ограниченное и не более 1-1,5 минуты. Если юноша из второй пары не сумел забросить мячик в шляпу, мяч получает новая пара. Если же мяч попал в шляпу, ведущий передает шляпу юноше-победителю. Теперь этот юноша и его партнерша будут танцевать со шляпой, а мячик передается юноше из другой пары.

«Танцевальный марафон»

Все желающие играть разбиваются на группы по 8-10 человек и по группам рассаживаются на стулья вдоль стен. Каждая группа выбирает себе мелодию какого-нибудь танца. Звучит веселый, прикольный марш. Ведущий приглашает по очереди играющих за собой. Те, на кого он указал, идут маршем вслед за ним. Когда по залу, извиваясь движется цепочка играющих, происходит смешение групп. Мелодия марша вдруг обрывается и звучит

мелодия одного из выбранных танцев. Группа, танец которой исполняется, должна сесть на свои места, пока ведущий не успел сосчитать до трех. Те, кто на счет «три» еще на месте - выбывают из игры. Выигрывает та группа, которая к концу игры будет насчитывать большее количество человек. Танец, который выбрала группа-победительница, исполняют все.

«Приглашение парой»

На эстраде стоит юноша с цветком в руке. К нему подходят две девушки. Одну из них он приглашает на танец, другой отдает цветок. К девушке, оставшейся с цветком, подходят два юноши. Одному она отдает цветок, с другим идет танцевать. И т.д.

«Околпачивание»

Во время танца среди танцующих появляются юноша и девушка с колпаками в руках. Они стараются надеть колпаки на танцующих (девушка на девушку, юноша на юношу). На кого надет колпак, тот становится водящим, а бывший водящий танцует с его партнершей.

«Литературные пары»

Организаторы игры составляют заранее таблички с именами литературных героев. Таблички с женскими именами раздаются девушкам, с мужскими - юношам. Ромео должен отыскать и пригласить на танец Джульетту, Тристан - Изольду, Тахир - Зухру, Садко - Любаву, Демон — Тамару, Евгений Онегин — Татьяну Ларину, князь Андрей — Наташу Ростову и т.д. Вариант: имена известных эстрадных пар: Алла и Филя и т.п.

«Вальс среди булав»:

На расстоянии 1 -2 шагов одна от другой, на полу в ряд расставляются булавы. Соревнуются несколько пар. Задача протанцевать вальс, обойдя каждую из булав и не задев ни одну.

Игра - "Ромашка"

Всем, пожалуй, известен творческий конкурс "Ромашка". Он не требует длительной подготовки, всегда нравится ребятам, да и взрослым. Суть его проста. Надо сделать из бумаги цветок ромашки и на обратной стороне на белых лепестках написать задания. Задания должны быть творческими, интересными. Затем участники делятся на группы (а можно индивидуально), подходят к ромашке, отрывают лепестки, выполняют те задания, которые им предложены, а потом показывают их всем остальным. При желании можно даже выбрать жюри для оценки выступлений. Подготовка проста. С ней трудностей нет. Проблемы чаще всего возникают с творческими заданиями. Что предложить? Мы постараемся вам помочь. Вот некоторые творческие задания для "Ромашки".

Для детей младшего школьного возраста.

1. Пофантазируйте и изобразите: горячий утюг; будильник; чайник; телефон; кофемолку; другие предметы, которые можно видеть в наших квартирах, а другие пусть угадают, что вы изображали.

2. Попробуйте изобразить походку: человека, который только что пообедал, человека у которого жмут ботинки, человека у которого внезапно начался приступ кашля, человека, который неудачно пнул кирпич, человека который оказался один ночью в лесу.
3. Представьте и мимикой, походкой, звуками изобразите: встревоженного кота; грустного пингвина, восторженного кролика, хмурого орла, разгневанного поросенка.
4. Вспомните, как выглядят, и изобразите архитектурные сооружения - визитные карточки некоторых стран: египетские пирамиды; Эйфелеву башню; статую Свободы; Пизанскую башню; Великую Китайскую стену.
5. Попрыгайте, как: воробей, кенгуру, заяц, лягушка, кузнечик.
6. Представьте что вы животное, которое любит музыку, но не может говорить по человечески. Представили? Теперь спойте песню "Солнечный круг": прогавкайте, промяукайте, прокукарекайте; промычите, прокрякайте. Если вам понравилось теперь точно так же исполните другую песню
7. Нарисуйте растение (или животное) , которое никогда не существовало, и придумайте ему название.
8. Прочитайте одно из стихотворений Агнии Барто (Идет бычок, качается...), словно вы: оправдываетесь перед товарищем, обиделись на бабушку, хвастаетесь перед ребятами, рассердились на младшего брата, испугались собаки.
9. Исполните песню "В лесу родилась елочка" так, как будто вы: африканские аборигены, индийские йоги, кавказские горцы, оленеводы Чукотки, индейцы племени апачи.
10. Все вместе исполните песню "Во поле березка стояла" словно вы: хор Российской Армии; хор ветеранов труда; хор духовной семинарии.
11. Нарисуйте пословицу: "На чужой каравай рта не разевай"; - "За двумя зайцами погонишься - ни одного не поймаешь"; - "Даренному коню в зубы не заглядывают"; "Одна голова хорошо, а две лучше"; "Доброе слово и кошке приятно".
12. Вспомните, как обычно себя ведут на сцене эстрадные певцы, и сделайте дружеские шаржи на: Валерия Леонтьева, Аллу Пугачеву, Александра Малинина, Лайму Вайкуле, Владимира Преснякова, других популярных певцов
13. Задание похожее на предыдущее, но более сложное: попробуйте сделать дружеский шарж на артистов, Евгения Леонова, Михаила Боярского, Людмилу Гурченко, Никиту Михалкова, Дмитрия Харатьяна. Для того чтобы это задание выполнить, надо вспомнить фильмы с участием этих актеров.
14. Придумайте 20 новых применений старому, никому не нужному предмету, пустой консервной банке, дырявому носку, лопнувшему воздушному шару, перегоревшей лампочке, пустому стержню от ручки.
15. Вы знаете, что во время танца часто используются предметы - шары, мячи, ленты. А вы придумайте танец: со шваброй, со стулом, с чемоданом, с чайником, с подушкой.

16. Возьмите газету и из заголовков составьте маленький рассказ (что бы рассказ было удобнее составлять вырежьте заголовки).
17. Все вы знаете, танец маленьких утят, в котором движения напоминают утенка, машущего крыльями и хвостиком, открывающего клювик. А вы попробуйте под ту же мелодию придумать танец других животных и исполнить его. У вас может получиться: танец маленьких котят, щенят, жеребят, поросят, обезьянок. А теперь научите этому танцу всех ваших друзей.
18. Представьте что сейчас прозвучит песня "Улыбка". Попробуйте придумать под эту мелодию танцевальную композицию: "Я получил двойку", "Мне купили футбольный мяч", "Я разбил мамину любимую чашку", "Ко мне придут сегодня гости", "Я потерял ключ от квартиры".
19. Попробуйте сделать шумовой оркестр, в котором все "инструменты" будут из одного какого-то материала: из стекла, из камня и кирпича, из синтетических материалов. А теперь в исполнении вашего "оркестра" пусть прозвучит какая-то наиболее подходящая мелодия.
20. Звуками и движениями изобразите оркестр русских народных инструментов; симфонический оркестр. Если вы не знаете или забыли, какие инструменты бывают в этих оркестрах, спросите у взрослых.
21. Вспомните что делают дирижеры, когда управляют оркестром. А теперь возьмите дирижерскую палочку, взмахните ею и представьте что ваш воображаемый оркестр сейчас исполнит старинный вальс, военный марш, симфонию, современную танцевальную музыку, русскую народную песню.
22. Любая фраза в русском языке может быть сказана другими словами. Попробуйте сказать другому, не против ни одного слова, но сохранив, смысл, следующие предложения: муха села на варенье, на столе стоит стакан, бьют часы 12 раз, воробей влетел в окно, шел солдат по берегу.
23. Составьте из спичек картину, которая называется: "Приехали!", "Наши идут", "Ну и ну!", "Так и надо!", "Кто последний?".
24. Вспомните как можно больше названий кинофильмов и из этих названий составьте веселый рассказ. Вам легче будет составить рассказ, если вы все названия выпишите на одном листке.
25. Досочините еще две строчки, что бы получилось четверостишие.

Шла собака по роялю,
Говоря примерно так...

В зоопарке плачет слон:
Увидал мышонка он...

Царь издал такой указ:
"Всем боярам тот же час"

Вы слышали: на базаре

Чудо-птицу продавали...

Удивляется народ:
Почему серит Федот...

26. А теперь сочините стихотворение, в котором четыре строчки, и эти строчки заканчиваются такими словами: Кошка-ложка-окошко-немножко; Стакан - банан - карман - обман; Бег - снег - век - человек; Кружка - подружка - лягушка - частушка; Конь - гармонь - огонь - ладонь.
27. Придумайте новый конец сказки: Колобок, Курочка ряба, Теремок, Репка, Волк и семеро козлят.
28. Сочините историю про: собаку, которая жила в холодильнике; ворону, которая любила кататься на велосипеде; березу, которая хотела научиться плавать, майского жука, который очень боялся высоты.
29. Придумайте новое (другое) название урокам: математики, музыки, физкультуры, труда, русского языка.
30. И последний самый простой конкурс: перенесите стул из одного конца комнаты в другой, но без помощи рук; как будто это таз, наполненный до краев водой, как будто вы Чарли Чаплин, словно вы идете по минному полю, совершенно не касаясь пола ногами.

Игра "Друзья природы".

В игре участвуют две команды.

Конкурс "Приветствие"

Визитная карточка команд. Расшифровка эмблем (отразить экологическую тематику).

Конкурс "Разминка"

1. Как называется полный оборот Земли вокруг своей оси? (Сутки)
2. Что такое ветер? (Движение воздуха).
3. Спутник Земли (Луна).
4. Самая близкая к нам звезда (Солнце).
5. Что такое воздух? (Смесь газов: кислород азот углекислый газ).
6. Почему леса называют "легкими планеты"? (источник кислорода).
7. Что такое явление природы? (Все изменения, происходящие в природе).
8. Какие млекопитающие откладывают яйца? (Утконос, ехидна)
9. Какие птицы спят на лету? (Стрижи).
10. Когда температура тела птицы ниже: зимой или летом? (Всегда одинаковая)

Конкурс оценивается 5 баллов.

Игровой конкурс "Узнай меня".

Участник от каждой команды выходит к ширме, к которой прикрепляется большое изображение животного (150 см.) Вместо мордочки животного

круглое отверстие. Участник приставляет свое лицо к отверстию с обратной стороны и задает вопросы, помогающие отгадать изображенное животное.

- Я хищное или травоядное животное?
- У меня когти или копыта?
- У меня короткий или длинный хвост?
- Я большой или маленький?

Конкурс оценивается в 10 баллов.

Конкурс "Домашнее задание".

Подобрать две пословицы о животных или растениях. И обыграть их.

Конкурс оценивается 3 балла.

Конкурс "Умелые руки не знают скуки".

Каждая команда за 5 минут должна сделать оригинальную композицию из бросового материала.

Конкурс оценивается в 5 баллов.

Конкурс капитанов.

Капитаны команд по очередности вытаскиваются карточки с вопросами и отвечают на них.

1. Какая связь между состоянием природы и здоровьем человека?
2. Какие существуют международные экологические организации и какие мероприятия они проводят?
3. Что такое Красная книга, когда и как она была создана?
4. Какие функции выполняют заповедники и заказники?

Конкурс оценивается в 10 баллов.

Конкурс "Узнай на вкус"

Всем участникам команд предлагаются напитки, настоянные на лекарственных травах (ромашка, смородина, малина, шиповник).

Необходимо определить название растения и рассказать о его лечебных свойствах. Конкурс оценивается в 3 балла.

Конкурс "Музыкальный"

Под различные мелодии при помощи пантомимы изобразить повадки любого животного. Конкурс оценивается в 5 баллов.

Жюри подводит итоги и называет победителей

Игра "Голубой вагон"

Ход.

Задача отрядов пройти по всем станциям взявшись за руки, если отряд приходит на станцию или уходит со станции расцепив руки им снимают 2 бала. Максимальный бал 10. Станции можно разрабатывать абсолютно разные. Мы предлагаем следующие:

1. Интеллектуальная
2. "Слабо"
3. "Поэтическая"
4. "Танцевальная"
5. "Музыкальная"
6. "Художественная"
7. "Спортивная"

День Нептуна

Действующее лицо	Текст
Ребята выстраиваются на линейку (за основу берется любая тема, вплоть до приезда комиссии), вместо линейки воспитатели начинают обливать детей водой из ранее приготовленных бутылок. После всеобщего обливания выходит водяной	
Водяной	С визитом мадам Нептун, ея свекровь и ея дочь! Со свитой!.
(Выход в порядке очередности)	
м. Нептун	Ребята, мужа ищу: целое лето по лагерям да по лагерям. Затерялся где-то. У вас его не было?
Свекровь	Красивый такой: личико зелененькое, бородушка метра четыре, слуги следом несут, самому-то нельзя, не по рангу.
Дочь	Здоровенный, громогласный!
м. Нептун	Ща, громогласный. Как я скажу, так и будет!
Свекровь	Потому и сбег. Грубая ты.
м. Нептаун	Будешь тут ласковой - без мужика подводным государством управлять. Дочка - вот на выданье, приданное справлять надо.
Дочь	Купи джинсы. Женихи толпами ходят, а у меня нового прикида нету.
м. Нептун	Где ты толпы-то видела? Все разбежались, так выглядишь. Платье надо свадебное. Вот папашу найди у него и проси.
Свекровь	Не кричи на внученьку! Грубиянка!
м. Нептун	Сил моих нету! Все-то слезоньки выплакала, вот последняя бутылка осталась. (плачет, поливает детей слезами.)
Представитель лагеря	Мадам Нептун, не плачь, мы гостям всегда рады, встречаем всех с песнями и плясками. И тебя со свекровью, дочерью и свитой порадует.
Номера художественной самодеятельности	
Эстафеты с водой (свита принимает участие)	
м. Нептун	Ну посмешили, ну развеселили.
Свекровь	Может теперь добрее будет!
Дочь	Купи джинсы

М. Нептун	Платье
Свекровь	Не груби!
Уходят также споря	

Игры ко Дню Нептуна **Перенеси рыбку**

В игре принимают участие дети из каждого отряда на против каждого из них стоит стул. На стуле лежат 10 бумажных рыбок и два карандаша. Задача игрока карандашами взять рыбку и перенести ее на противоположный стул. Чем быстрее игрок перенесет всех рыбок тем больше баллов он наберет (можно сделать игру в качестве эстафеты).

Фонтан

Предварительно в бутылки набирают воду, а в крышках прорезают дырки. Игрокам раздаются одноразовые стаканы. Ведущий игры выдавлиывает воду из бутылок, тем самым образуя фонтан. Задача игроков набрать как можно больше воды. Выигрывает тот у кого воды больше.

Волшебный песок

Предварительно пластиковые бутылки разрезаются напополам, в нижнюю часть набирается песок. Напротив бутылок с песком выставляют пустые бутылки. Задача игрока перенести песок крышечкой от бутылки. Выигрывает тот кто быстрее перенесет песок. (Игру можно использовать в качестве эстафеты)

Забавная ходьба

На голову участника ставится пластиковый стаканчик с водой. Его задача пройти определенное расстояние не пролив воды. Выигрывает тот у кого осталось больше воды. (Игру можно использовать в качестве эстафеты)

Забросить невод.

В качестве реквизита используется кольцоброс. Задача игрока накинуть на мишень как можно больше колец. (Игру можно использовать в качестве эстафеты).

Летающая рыбка

В качестве рыбки используется лист бумаги формата А4. На асфальте рисуются метки. Сперва лист кидают не сгибая. Затем складывают его напополам. Потом на три части, затем на четыре. Последний итог скомкивают лист. Выигрывает тот кто дальше всего бросал лист.

Игровая программа «Я первый!»

Количество участников и их возраст не ограничен.

I этап :

Все участники по очереди (один раз) бросают кубик. Тот кто выбрасывает первым 18 очков, тот идет на следующую станцию. Результаты каждого броска записывают на личную карточку игрока.

Оборудование: личные карточки игроков, гелиевые ручки, кубик.

II этап:

Необходимо дать правильные ответы на три вопроса. Ответив на которые игрок переходит на следующий этап. Территорию этапа необходимо обвести мелом. За этой линией находится только один игрок, тот кто раньше прошел предыдущий этап, остальные ждут своей очереди. Игрок переходит на следующий этап, ответив только на все три вопроса. Если игрок не ответил, то он может вернуться на первый этап и начать игру заново или выйти из игры, сесть на скамейку запасных.

Оборудование: перечень вопросов, ручка для отметок в личной карточке, стол и стулья для мастера игры.

III этап:

«Мастер игры» предлагает игроку выбрать из десяти разноцветных полосок короткую, у каждого игрока три попытки, если угадывает, то переходит в следующий этап. Место проведения игры также обведено мелом. Одновременно на нем находится только один игрок. Мастер приглашает очередного игрока только по мере подготовки. Проигравший может вернуться на первый этап и начать игру заново или выйти из игры.

Оборудование: полоски из цветного картона разной длины. Лист белого картона, из под которого видны концы полосок. Короткие полоски должны быть разных цветов. Ручка для отметок результатов, стол и стул.

IV этап:

«Мастер игры» и игрок строят башню из спичечных коробков, у кого упала, тот проиграл. Победитель переходит на следующий этап. Одновременно на нем находится только один игрок. Мастер приглашает очередного игрока только по мере подготовки. Проигравший может вернуться на первый этап и начать игру заново или выйти из игры.

Оборудование: 20 спичечных коробков, стул, стол, ручка.

V этап:

Необходимо бросая кубик пройти игровое поле. Тот, кто первый достигает финиша становится победителем игры. Игровое поле можно начертить на асфальте мелом или сделать настольный вариант. Игроки бросают кубик по очереди по мере вступления в игру получают фишки с личным номером. Результат каждого броска и последующее место нахождения записываются в личную карточку. Фишки делаются из картона, в форме круга или треугольника, с указанием номера.

Оборудование: игровое поле, фишки, кубик, ручка.

Игры и тренинги на знакомство

Снежный ком.

Цель игры: познакомить детей друг с другом.

Ход игры: участники игры становятся в круг ведущий говорит свое имя и прилагательное которое его характеризует, начинающееся на первую букву своего имени. И предлагает следующему игроку его повторить. Следующий игрок повторяет имя и прилагательное предыдущего игрока, а затем называет свое, следующий игрок называет имя и прилагательное всех предыдущих игроков и т.д.

Для того чтобы дети лучше запомнили друг друга необходимо после игры раздать им бейджики.

Знакомство.

Цель: дать возможность детям продемонстрировать себя с лучшей стороны.

Ход игры: садимся в круг, предлагаем вам задуматься о том, что в вас, в вашем характере является самым важным, самым существенным. А теперь попробуйте найти к этому краткую форму выражения, можно в стихотворной форме ("Лед и пламя", "тиха, молчалива, печальна" и т.д.). По очереди, по кругу начинают представляться. Сначала назовите свое имя, а затем скажите несколько слов о себе, о своей сути. Обсудите чьи представления произвели наибольшие впечатления.

Веселый зоопарк.

По одному человеку от каждого отряда. Разделиться на две группы. При помощи пантомимы (коллективно или по одному) изобразить пять животных, а другой определить какие это животные. Приз: жевательная резинка.

2. (продолжение конкурса).

Маленький праздник больших пузырей.

Кто надует самый большой пузырь.

Конкурс шумовых оркестров.

Использовать следующие звуки: хлопанье в ладони, топание ногами, пальцем по губе, по носу.... Конкурирующая команда должна отгадать исполняемую мелодию (уходят готовиться).

Конкурс пантомимы на известные пословицы и поговорки.

А) "Без труда не вытащишь рыбку из пруда".

Б) "Поспешись - людей насмешишь".

В) "Что с воза упало, то пропало".

Г) "Один с юшкой - семь с ложкой"

Инсценировка колыбельной песни.

А) "Спят усталые игрушки"

Б) "Баю, баюшки - баю"

(Уходят готовиться)

Музыкальный

Две команды по очереди поют песни, но первая команда поет и обрывает песню в любом слове, следующая команда начинает песню с этого слова.

Конкурс запевал.

Команды должны спеть песенку на заданный мотив (помощь воспитателей)

А) "Улыбка" - на мотив "Катюши"

Б) "Катюша" - на мотив "Улыбки"

(Уходят готовиться).

Конкурс болельщиков

Представьте, что мы на необитаемом острове. Я предлагаю назвать предметы, которые, по вашему мнению самые необходимые. Спрашиваю того, кто поднимает руку.

Себе соседу.

Все становятся в круг, водящий становится во внутрь круга. По кругу незаметно передается монетка или другой мелкий предмет. Одновременно игроки говорят: "Себе, соседу...". Задача игрока стоящего в кругу найти у кого находится монетка. После чего он становится в круг, человек у которого была монетка становится ведущим.

Гора Хусиама

Цель игры: занять пустующее место.

Ход игры: Играющие становятся в круг (плотно друг к другу) один из игроков становится водящим. Он ходит по кругу, подходя к одному из игроков стоящих в кругу он говорит "Пойдем со мной на гору хусиаму" игрок стоящий в кругу должен ответить "Пойдем", после чего они бегут в разные стороны вдоль круга, при встречи они должны сказать друг другу "Чио-чио-сан". Игрок который первый становится на пустующее место выигрывает, проигравший становится ведущим.

Звездный дождь

(Игра с залом)

Держим перед собой левую ладонь. Указательным пальцем начинаем стучать по ладони, постепенно добавляем по одному пальцу и так до тех пор, пока не будет хлопать вся ладонь, а потом постепенно убираем по одному пальцу.

Арам-шим-шим.

В центре круга стоит водящий с закрытыми глазами и вытянуто в перед рукой. Остальные начинают водить вокруг него хоровод, громко говоря: "Арам-шим-шим, арам-шим-шим, Арамия-Зулюфия, покажи-ка на меня!" Круг и водящий по окончанию слов сразу останавливается. Тот на кого указывает рука водящего выходит в круг. Это должно быть лицо

противоположного пола (если вдруг рука остановилась на человеке того же пола, нужно смотреть по часовой стрелке первого подходящего). Водящий и выбранный становятся лицом друг к другу. Круг начинает считать: "И - раз, и - два, и - три". При счете три оба резко поворачивают голову, в выбранные им стороны, если головы повернуты в одну сторону, они целуют друг друга в щеку, если в разные то обмениваются рукопожатием. Водящий встает хоровод, выбранный становится водящим.

Тренинги Комплимент.

Цель: данного тренинга заключается в том, чтобы научиться правильно произносить и принимать комплименты.

Ход: произносим по очереди друг другу комплименты, человек получивший комплимент должен ответить на него.

Построение.

Цель: научиться работать слаженно всем коллективом.

Ход: необходимо дать задание без слов построится сперва по цвету глаз от самого темного до самого светлого, потом по цвету волос, геометрическую фигуру, и наконец самое сложное по дням рожденьям.

Самокритика.

Возьмем лист бумаги, подпишем его и расчертим на три равные части. Быстро в одном из столбиков мы пишем 10 слов - эпитетов на вопрос "Кто я?"

Во втором пишем 10 слов "Что сказали бы о нас родители". В третий столбик пишет кто ни будь из товарищей. Потом сравниваем слова, какого из слов окажется больше всего, значит та черта характера в нас больше всего присутствует.

Восковая палочка.

Встаем в круг, плотнее друг к другу. Один участник становится в центр круга. Играющий в кругу должен расслабиться. Остальные должны выставить перед собой руки и покачивая участника из стороны в сторону, поддерживая его, не давая ему упасть, передавать по кругу. После этого участник центровик описывает свои ощущения.

За что мы любим.

Возьмем лист бумаги, выберем человека, который вам особенно нравится и напишите 5 самых положительных качеств этого человека. Остальные должны угадать кто это.

Эстафетные игры

Эстафета — это соревнование, в котором очень важно объективно определить команду-победительницу. Следовательно, надо вовремя фиксировать все нарушения правил игры и по возможности предупреждать их.

Эстафетный бег

Желательны большое количество участников в команде и не большой отрезок пробегаемого ими расстояния. Бег проводится по дорожке стадиона или по периметру спортплощадки. По сигналу первые номера команд берут общий старт, передавая эстафетную палочку по этапам вторым номерам, которые передают палочку третьим номерам и т. д. По очередности прихода последнего участника к финишу определяются места команд.

Челночный бег (встречная эстафета)

Команда поделена на две подгруппы, которые выстроены в колонны по одному, лицом друг к другу на расстоянии 10-30 м (в зависимости от возраста участников и размеров площадки). В руках у направляющего эстафетная палочка. По сигналу первый участник бежит на противоположную сторону, обегает вторую подгруппу и передает эстафету ее направляющему, после чего сам становится в конец колонны. То же повторяет второй участник, обегая первую подгруппу и становясь у нее на левом фланге, и т. д. Эстафета считается законченной, когда последний участник, обегав противоположную колонну, становится у нее впереди и поднимает вверх эстафетную палочку.

Гонки преследования

Необходима круговая дорожка диаметром 10-20 м. Построение команд на противоположных сторонах поля (рис. 1). Первые номера по сигналу начинают бег, стараясь догнать друг друга, затем передают эстафетную палочку следующему участнику и т. д. Выигрывает команда, первой закончившая эстафету.

Варианты эстафеты:

1. Каждый участник бежит 2-3 круга подряд.
2. Каждый участник бежит по одному кругу, но эстафета повторяется без остановки 2-3 раза

Круговая эстафета.

Все играющие делятся по 3-5 команд и встают лучами от центра круга (наподобие спиц колеса), повернувшись левым или правым боком к центру. Каждый луч-шеренга является командой. Игроки, стоящие крайними от центра круга, держат в правой руке эстафетную палочку (теннисный мяч).

По общему сигналу крайние игроки с эстафетой бегут по кругу с внешней стороны мимо остальных «спиц» к своей команде и передают палочку

ожидающему игроку, а затем бегут на другой конец своей шеренги (ближе к центру) и становятся там.

Получивший эстафету так же обегает круг и передает ее третьему номеру и т. д. Когда начинавший игру окажется с краю и ему принесут предмет, он поднимает его вверх, возвещая об окончании игры его команды.

Правила запрещают во время игры касаться стоящих в «спицах» игроков, мешать тем, кто совершает перебежки. Упавшую палочку поднимают и продолжают бег. За нарушение правил начисляются штрафные очки.

Эстафету по кругу так же, как и встречную, можно проводить с ведением баскетбольного мяча. Можно менять направление движения, т. е. повторяя игру, давать задание участникам бежать по кругу в другую сторону.

Прыжок за прыжком

Игроки в колоннах разделяются на пары, имеющие одну короткую скакалку. Команды встают в 3-4 шагах друг от друга, расстояние между игроками — один шаг. Пара игроков держит скакалку за ручки, натянув в 50-60 см от пола.

По сигналу первые пары кладут скакалку на землю и оба игрока бегут (один — налево, другой — направо) в конец своей колонны, а затем последовательно перепрыгивают через скакалки всех впереди стоящих пар. Добежав до своих мест, оба игрока останавливаются и снова берут свою скакалку за концы.

Как только первая скакалка поднята с земли, вторая пара кладет свою скакалку на землю, прыгает через скакалку первой пары, бежит мимо колонны в ее конец и перепрыгивает через скакалки до своего места. Затем в игру вступает третья пара и т. д. Эстафета продолжается до тех пор, пока все игроки в командах не закончат прыжки.

Побеждает команда, игроки которой закончили прыжки первыми и без нарушения правил.

Лиса Алиса и кот Базилио

Команды разбиваются на пары. В каждой паре одному участнику завязывают глаза. Он кладет руку на плечо товарищу который должен согнуть одну ногу в колене и придерживать ее рукой. В таком положении (один — «слепой», другой — «хромой») они движутся по трассе, возвращаются и передают эстафету следующей паре.

Мы строим дом

Для игры необходимы 8-12 человек. Команды построены в колонну по одному перед стартовой линией. Сбоку от направляющих сложены деревянные или пластмассовые кирпичи (кубики). По сигналу первые номера берут по кирпичику и бегут 6-10 м к обозначенному месту, где ставят свой кирпичик. Затем быстро возвращаются назад и, сделав хлопок двумя руками о ладони следующего участника, становятся в конец колонны. Второй номер повторяет то же. Постепенно команда возводит из кирпичиков какое-либо строение. Выигрывает команда, первой закончившая

«постройку дома». За плохое качество постройки можно начислять штрафные очки.

Эстафета с воздушными шарами

Состав команды — 6-8 человек. Команды построены в колонны по одному, в руках у направляющих по одному воздушному шару. По сигналу первые игроки подбрасывают шар и, ведя его перед собой, добегают до финишных стоек. Огибают их и возвращаются назад. Вторые игроки повторяют то же задание и т. д. Выигрывает команда, первой закончившая эстафету. Брать шар в руки не разрешается, его можно только подбивать рукой.

Кто быстрее

Эстафета челночного бега — 3х20-30 м. Дистанция бега -10-15 м. Участники поочередно оббегают стойку на противоположной стороне площадки и, возвращаясь назад, передают эстафетную палочку следующему.

Эстафета с ведением мяча

Участники становятся в две колонны за линию старта. У капитанов в руках баскетбольный мяч. В 15-20 м стоят флажки для поворота. По сигналу капитаны начинают ведение мяча правой рукой. Обогнув флажок, они выполняют ведение левой рукой. Вернувшись к линии старта, они передают мяч вторым участникам и т. д. Мяч нельзя вести двумя руками, задерживать его, катить. Если такое случится, то судья возвращает игрока на то место, где это произошло, и ведение мяча продолжается с того места. Побеждает команда, капитан которой первым окажется снова на линии старта и поднимет мяч вверх.

Прыжки через палку

Игроки становятся шеренгой или колоннами на расстоянии шага друг от друга. Расстояние между колоннами (командами) — 4-5 шагов. В 10-12 метрах перед командами ставят флажки (другие предметы). Первые номера держат в руках гимнастическую палку длиной 90-100 см.

По команде игрок с палкой устремляется вперед, огибает флажок и, возвратившись к своей колонне, протягивает один из концов палки второму номеру (обычно в правую руку). Затем оба игрока, опустив палку, проносят ее в конец колонны под ногами всех играющих. Те внимательно следят за продвижением палки и подпрыгивают, когда нужно пропустить палку.

Первый номер остается в конце колонны, а второй игрок бежит с палкой к флажку, огибает его и, вернувшись обратно, так же проносит палку (вместе с третьим номером) под ногами всех игроков и т. д.

Игра заканчивается, когда все участники команды выполняют упражнение и палка снова будет в руках у капитана команды.

Если игрок не перепрыгнул, а перешагнул через палку или при проносе палки игроки отпустили

Посадка картошки

Команды выстраиваются перед стартовой линией, на расстоянии 10-20 шагов (зависит от размеров игровой площадки и возраста игроков) чертят перед колоннами 4-6 кружков в 1,5 шага один от другого. Стоящим впереди дают по мешочку, наполненному картофелем (по количеству кружков).

По сигналу игроки с мешочками, продвигаясь вперед, кладут по одной картофелине в каждый кружок. Затем возвращаются обратно и передают пустые емкости очередным игрокам. Те бегут вперед собирать посаженную картошку и, наполнив мешочки, возвращаются к третьему номеру команды, который снова бежит вперед «сажать картошку». После пробежки игрок встает в конец своей колонны. Закончить раскладку и сбор картошки обязаны все игроки команды. При этом упавшую картофелину они должны поднять, положить в мешок и только после этого продолжать движение. Команда, сумевшая быстрее других закончить посадку и сбор картофеля, считается победительницей. Вместо кружков можно положить перед командами небольшие пластмассовые обручи, картофелины заменить теннисными мячами. Если нет мешочков, можно взять сумки, детские корзинки.

Эстафета со скакалкой

Для эстафеты необходимы короткие скакалки. Построение команд в колонны по одному. Первые номера начинают передвижение по сигналу, прыгая обусловленным способом через скакалку, и, обогнув стойку, находящуюся на расстоянии 6-8 м, возвращаются назад, передавая скакалку вторым номерам и т. д.

Передвигаясь, следует учитывать расстояние и сделать не менее 8-12 оборотов скакалки.

Способы прыжков:

- а) прыжки на двух ногах без промежуточных прыжков;
- б) «качалочка» — на два шага одно вращение скакалки;
- в) бегом — на каждый беговой шаг одно вращение скакалки;
- г) прыжки на двух ногах с промежуточными прыжками.

Лягушка-путешественница

Для эстафеты необходима гимнастическая палка. Два самых сильных участника игры (утки) кладут палку на плечи, а третий (лягушка) берется за палку руками и отрывает ноги от земли. По сигналу все трое начинают движение вперед. Игрок, висющий на палке, не должен отцепляться, а утки возвращаются на старт, чтобы взять нового путешественника. Таким образом, вся команда должна оказаться на финише.

Баба-Яга

Эта героиня путешествует в ступе, которую можно заменить ведром, а вместо помела взять швабру. Участник встает одной ногой в ведро, а другой остается на земле. Одной рукой он придерживает за ручку ведро, а в другой держит швабру. В таком положении необходимо пройти всю дистанцию и передать реквизит следующему участнику.

Эстафета в ходьбе

Одновременно несколько детей (в зависимости от числа полос препятствий) преодолевают различные препятствия (подлезают, пролезают, перешагивают и т. д.). Побеждает ребенок, пришедший к финишу первым и правильно выполнивший все задания.

1-й вариант: пройти по узкой дорожке (ширина — 15-20 см, длина — до 10 м), перелезть через бревно.

2-й вариант: пройти по извилистой тропинке (ширина — 20 см, длина — до 10 м); подлезть под натянутый шнур.

Побегаем

1. Необходимо пробежать со скакалкой 30 шагов и не задеть веревочку. Можно это делать и вдвоем.
2. Делают пропеллер из бумаги и палочки и бегут с ним. Кто быстрее бежит, у того быстрее он вертится.
3. У всех участников игры прутики с картонными бабочками. Необходимо догнать бабочку и накинуть на нее сачок или кольцо из прутика. Пойманная бабочка догоняет игроков, а прежний водящий будет бабочкой.
-
4. У водящего самолетик, сделанный из бумаги. Игроки становятся за линию перед водящим, который громко командует «Вперед!» и запускает самолетик вперед. Дети быстро бегут вслед и стараются поймать его на лету. Поймавший побеждает и идет водить.
5. Двое становятся у концов веревочки лицом к своим флажкам. Воспитатель говорит: «Внимание, марш!» Дети стараются быстрее обежать свой флажок и, вернувшись к веревочке, дернуть ее за конец в свою сторону. Кому это удастся выполнить, тот и победит.

Без промаха

Игроки становятся за одну (общую) черту, запускают бумажные стрелки-планеры и бегут за ними, пока они не упадут. Каждый поднимает свою стрелку и запускает ее опять по направлению к «посадочной площадке» (кружку, нарисованному в 20-25 шагах от общей черты). Кто сумеет проделать весь путь с меньшим количеством «посадок» стрелки, тот и победит.