

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Дмитриевская средняя общеобразовательная школа»

«Утверждаю»
Председатель экспертного совета
В.В.Зайцева
«__» _____ 2024 г.



«Утверждаю»
Директор МБОУ «Дмитриевская СОШ»
Л.М.Владька
«__» _____ 2024 г.

Программа
лагеря дневного пребывания детей
«Время Первых»
Социально-гуманитарная направленность
Возраст обучающихся: 6-15 лет
Срок реализации 21 день

Начальник лагеря:
Т.В. Ряскова

2024 год
П. Жилгородок

МУНИЦИПАЛЬНЫЙ ЭКСПЕРТНО-МЕТОДИЧЕСКИЙ СОВЕТ
в сфере организации отдыха и оздоровления детей муниципального образования
«Сакмарский район»

ЗАКЛЮЧЕНИЕ № 4
О ПРОХОЖДЕНИИ ОБЩЕСТВЕННО-ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ЭКСПЕРТИЗЫ

Данное Заключение подтверждает положительную оценку
программы организации отдыха и оздоровления детей лагеря дневного пребывания
«Время Первых»
открытого на базе

МБОУ «Дмитриевская СОШ»

по итогам общественно-профессиональной экспертизы,
проводимой муниципальным экспертно-методическим советом
в сфере организации отдыха и оздоровления детей муниципального образования
«Сакмарский район» в 2024 году

Председатель
муниципального экспертно-методического совета



В. В. Зайцева

СОДЕРЖАНИЕ

Введение 4

1. ЦЕЛЕВЫЕ УСТАНОВКИ ПРОФИЛЬНОЙ СМЕНЫ 6

2. ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ РЕАЛИЗАЦИИ

ПРОФИЛЬНОЙ СМЕНЫ 7

3. УЧАСТНИКИ СМЕНЫ 8

4. ОПИСАНИЕ КОНЦЕПТА ПРОФИЛЬНОЙ СМЕНЫ 9

4.1. Ключевая идея смены 10

4.2. Образовательный модуль «Будем первыми!» 10

5. ОРГАНИЗАЦИЯ САМОУПРАВЛЕНИЯ И ИГРОВАЯ МОДЕЛЬ СМЕНЫ 11

6. ЛОГИКА РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ СМЕНЫ 18

6.1. Описание основных этапов смены и режима дня 18

6.2. Анализ воспитательного процесса и результатов воспитания 19

6.3. План-сетка мероприятий 21

7. УСЛОВИЯ УСПЕШНОЙ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ СМЕНЫ 22

8. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ ОРГАНИЗАТОРОВ СМЕНЫ 23

9. ЧЕК-ЛИСТ ДЛЯ ОРГАНИЗАТОРОВ СМЕНЫ 24

Рекомендуемая литература 25

Пояснительная записка

Профильная спортивная смена «Достигай и побеждай» Общероссийского общественно-государственного движения детей и молодежи

«Движение Первых» (далее – Движение Первых, Движение) направлена на формирование здоровой разносторонне развитой личности через спортивно-тренировочную, коллективно-творческую и познавательную деятельность.

Физическое воспитание тесно связано с нравственным, трудовым, умственным, эстетическим воспитанием, учит дисциплинировать себя, вырабатывает твердый характер, учит четко выполнять нормы и правила спортивной этики, уважать соперника, судей, развивает умение бороться до победы, не проявлять зависти к победителям, не теряться при поражениях, искренне радоваться победам товарищей по борьбе. Спортивные занятия различного вида помогают закалять волю, учат добиваться успехов, совершенствовать свои умения и навыки в отдельных видах спорта.

Данная программа направлена на оздоровление ребенка. Но оздоровление мы понимаем в более широком смысле, чем только физическое. Истинное физическое воспитание и оздоровление ребенка невозможно без создания доброго климата в коллективе, без организации разнообразной творческой деятельности, дающей возможность духовного, интеллектуального и физического развития, удовлетворения разнообразных потребностей при условии благоприятного экологического окружения. На наш взгляд, помочь детям и подросткам раскрыть свои возможности, показать ему самому, как много он может достичь, может программа «Достигай и побеждай!», которая позволяет реализовать следующие

приоритетные направления:

- оздоровление;
- достижения и победы в спорте;
- развитие личности (формирование и развитие эмоционально-волевых качеств);
- коллективная творческая и социально значимая деятельность;
- «социальное закаливание»;
- воспитание патриота и гражданина страны.

Развитие, на наш взгляд, связано с освоением социально-культурного пространства, т.е. с приобретением в условиях временного объединения позитивного опыта взаимодействия с взрослыми и сверстниками,

формированием навыков эффективного общения, а также взаимоподдержкой, создавая благоприятные возможности для личностного роста и развития, здоровья, целостной и зрелой личности, развития эмоционально-волевой сферы личности.

Коллективная творческая деятельность создает культуру, гуманизирует мир, окружающий ребенка.

Социальное закаливание помогает формированию определенной социальной позиции и социальной ответственности, которые являются основой для вхождения детей и подростков в социальную среду.

Программа предусматривает приобщение обучающихся к *российским традиционным духовным ценностям*, включая культурные ценности своей этнической группы, правилам и нормам поведения в российском обществе.

Ценности Родины и природы лежат в основе патриотического направления воспитания.

Ценности человека, дружбы, семьи, сотрудничества лежат в основе духовно-нравственного и социального направлений воспитания.

Ценность знания лежит в основе познавательного направления воспитания.

Ценность здоровья лежит в основе направления физического воспитания.

Ценность труда лежит в основе трудового направления воспитания. Ценности культуры и красоты лежат в основе эстетического направления воспитания.

«*Ключевые смыслы*» системы воспитания, с учетом которых реализуется программа:

«*Люблю Родину*». Формирование у детей чувства патриотизма и готовности к защите интересов Отечества, осознание ими своей гражданской идентичности через чувства гордости за свою Родину и ответственности за будущее России, знание истории, недопустимость фальсификации исторических событий и искажения исторической правды, на основе развития программ воспитания детей, в том числе военно-патриотического воспитания, развитие у подрастающего поколения уважения к таким символам государства, как герб, флаг, гимн Российской Федерации, к историческим символам и памятникам Отечества.

«*Мы – одна команда*». Особое внимание в формировании личности ребенка, основ его поведения и жизненных установок отводится социальному окружению, важной частью которого является детский коллектив. Детский коллектив предоставляет широкие возможности для самовыражения и самореализации,

позволяет сформировать в детях инициативность, самостоятельность, ответственность, трудолюбие, чувство собственного достоинства.

Детский коллектив объединяет детей с разными интересами, потребностями и индивидуальными особенностями. Важно выстраивать работу и коллективные дела так, чтобы они были интересными и значимыми для каждого ребенка.

«Россия – страна возможностей». Ребенка воспитывает все, что его окружает. Окружающая среда формирует его взгляды, убеждения, привычки. Важно создавать воспитательную среду, доступную, интересную для ребенка. Создание благоприятной и разнообразной воспитательной среды возможно через вовлечение детей в конкурсы, мероприятия и проекты детских общественных объединений, где каждый ребенок может найти то, что ему по душе. Необходимо популяризировать все возможности и социально значимые проекты организаций.

Принимая участие в мероприятиях Российского движения детей и молодежи, воспитанники получают возможность активно участвовать в общественной жизни страны, формировать гражданскую позицию, основываясь на идеалах добра и справедливости, в том числе через систему личностного и социального роста.

Программа разработана с учетом следующих законодательных нормативно-правовых документов:

- Конституция Российской Федерации (принята всенародным голосованием 12.12.1993, с изменениями, одобренными в ходе общероссийского голосования 01.07.2020);
- Конвенция о правах ребенка (одобрена Генеральной Ассамблеей ООН 20.11.1989, вступила в силу для СССР 15.09.1990);
- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Федеральный закон от 31.07.2020 № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся»;
- Федеральный закон от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации»;
- Федеральный закон от 30.12.2020 № 489-ФЗ «О молодежной политике в Российской Федерации»;

Актуальность программы

ЛДП со Спортивно-оздоровительным направлением заключается в получении новых и закреплении уже имеющихся знаний, как в области полного, так и дополнительного образования. В современном мире проблемы спорта приобретают

поистине глобальный характер. Они затрагивают основы человеческого общества и во многом определяют возможности его выживания.

Одним из противоречий современной эпохи, затрагивающим самые основы существования цивилизации, является все углубляющееся противоречие между обществом и спортом

При оптимальной организации жизнедеятельности лагеря в сочетании оздоровительным и развивающим потенциалом окружающей среды становится возможным создание условий для оздоровления, формирования и развития личности. Одним из важных направлений в реализации программы лагеря является вовлечение в его деятельность детей «группы риска» из социально – незащищенных, малообеспеченных семей.

Отличительные особенности программы

Данная программа рассчитана на 21 день лагерной смены. Это модифицированная рабочая программа, создана на основе авторской программы, измененная с учетом предложений воспитанников и их родителей: введены разнообразные мероприятия по своей направленности, разработана кружковая работа.

Новизна программы

Новизна программы прослеживается в широком приобщении детей к разнообразному социальному опыту, созданию в лагере стиля отношений сотрудничества, содружества, сотворчества, участия детей в управлении детским лагерем. Данная программа по своей направленности является комплексной, т.к. включает в себя разноплановую деятельность в условиях лагеря.

По продолжительности программа является краткосрочной, т. е. реализуется в течение лагерной смены.

Направленность программы

- техническая – естественнонаучная;
- физкультурно-оздоровительная;
- художественная;
- туристско-краеведческая;
- социально-педагогическая.

Адресат программы

Программа рассчитана на обучающихся школы, преимущественного младшего школьного возраста в количестве 30 человек. Приоритет при зачислении в лагерь имеют дети из многодетных, неполных, малообеспеченных семей, дети-сироты, дети, лишившиеся попечения родителей.

Цель и задачи программы:

Цель формирование Спортивно-оздоровительной культуры по средствам включения обучающихся в различные виды деятельности.

Задачи:

Обучающие:

- расширять кругозор по физкультуре и оздоровлению в Оренбургской области;
- расширять знания, полученные при изучении школьных предметов;
- формировать у воспитанников активной жизненной позиции в области спорта и оздоровления

Развивающие:

- развитие потребности и способности ребенка проявлять свое творчество;
- развитие у детей представлений о социальной значимости разумного отношения человека к спорту, его изучения, рационального использования и сохранения по принципам природной гармонии;
- развивать инициативу и самостоятельность.

Воспитывающие:

- воспитание нравственно-эстетических качеств личности;
- воспитание чувства коллективизма, дружбы и взаимопомощи;
- воспитывать бережное отношение к своей малой Родине, природе, миру, культуре.

Организационные:

- создание условий для организованного отдыха детей;
- организация среды, предоставляющих ребенку возможность для самореализации в индивидуальном и личностном пространстве.

Ожидаемые результаты

Метапредметные УУД

- уметь работать с информацией;
- развивать творческие способности, детскую самостоятельность и самостоятельность;
- повышать творческую активность путем вовлечения в социально-значимую деятельность;
- приобретать практические Спортивно-оздоровительный навыки;

- знать законодательство о спорте;
- пропагандировать здоровый образ жизни;
- формировать умения и навыки индивидуальной и коллективной творческой и трудовой деятельности, устанавливать дружеские отношения со сверстниками;
- развивать лидерские и организаторские качества, социальную активность;
- уметь соблюдать правила поведения в спорте, осуществлять контроль своего поведения и поведения других по охране жизни в Сакмарском районе;
- организация полноценного летнего отдыха для детей, в том числе детей из неблагополучных, малообеспеченных семей, для трудных подростков, с целью их социализации;
- оздоровление детей через приобщение к здоровому образу жизни - спортивные и оздоровительные мероприятия;
- расширение и углубление знаний о спорте, об истории Родины, района и области;
- развитие коммуникативных навыков, практических умений детей;
 - снижение темпа роста негативных асоциальных явлений среди детей.

Принципы реализации программы:

➤ *Принцип гуманизации отношений.*

Построение всех отношений на основе уважения и доверия к человеку, на стремлении привести его к успеху. Через идею гуманного подхода к ребенку, родителям, сотрудникам лагеря необходимо психологическое переосмысление всех основных компонентов педагогического процесса.

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

Результатом деятельности воспитательного характера в летнем лагере «Чемпион» является сотрудничество ребенка и взрослого, которое позволяет воспитаннику лагеря почувствовать себя творческой личностью.

➤ *Принцип социально-педагогического партнёрства.*

Целесообразные партнёрские отношения с другими субъектами социализации: семьей, общественными организациями, учреждениями дополнительного образования, культуры и спорта.

➤ *Принцип дифференциации воспитания.*

Дифференциация в рамках лагеря дневного предполагает:

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

- активное участие детей во всех видах деятельности.

➤ *Принцип творческой индивидуальности.*

Творческая индивидуальность – это характеристика личности, которая в самой полной мере реализует, развивает свой творческий потенциал.

➤ *Принцип комплексности оздоровления и воспитания ребёнка.*

Данный принцип может быть реализован при следующих условиях:

- необходимо чёткое распределение времени на организацию оздоровительной и воспитательной работы;

- оценка эффективности пребывания детей на площадке должна быть комплексной, учитывающей все группы поставленных задач.

➤ *Принцип уважения и доверия.*

Этот принцип может быть реализован при следующих условиях:

- добровольного включения ребёнка в ту или иную деятельность;

- доверие ребёнку в выборе средств достижения поставленной цели, в основном на вере в возможность каждого ребёнка и его собственной вере в достижении негативных последствий в процессе педагогического воздействия;

- в учёте интересов обучающихся, их индивидуальных вкусов.

Методы реализации программы

➤ Метод поощрения - различные беседы, лекции, диспуты, с помощью которых формируются взгляды, представления, понятия;

➤ Метод игры — это самостоятельный и знакомый для детей вид деятельности равноправный со всеми иными, в которых дети выражают свою оригинальную интересную сущность, самовыражаются. Демонстрируют уровень организаторских, физических и интеллектуальных способностей;

➤ Метод театрализации знакомит детей с разнообразными сюжетами жизни;

➤ Метод состязательности стимулирует поиск, победу над собой, развивает творчество;

➤ Метод импровизации развивает творческую и практическую предприимчивость;

➤ Метод воспитывающих ситуаций (специально смоделированные ситуации для самореализации, успешности детей);

➤ Метод коллективной творческой деятельности (КТД) – коллективное, потому что планируется, готовится, совершается и обсуждается взрослыми и детьми, все участвуют в коллективном творчестве, планировании и анализе результатов.

Формы организации деятельности детей.

➤ Спортивные мероприятия – физическая зарядка, спортивные игры, спортивные соревнования, эстафеты;

- Отрядные дела – игры, конкурсы, викторины;
- Работа в творческих мастерских (рисование, поделки из бросового материала);
- Общие сборы детей – открытие и закрытие смены, театрализованные представления, конкурсы;
- Оздоровительные мероприятия и т.д.

Развитие детского самоуправления.

Развитие самоуправления в коллективе детей играет важную роль. С одной стороны, этот процесс обеспечивает их включенность в решение разных проблем, с другой, - формирует социальную активность, способствует развитию лидерства.

Детское самоуправление – форма организации жизнедеятельности коллектива ребят, обеспечивающая развитие их самостоятельности в принятии и реализации решений для достижения целей, поставленных в отряде, на смене.

Дети принимают активное участие в проведении игровых программ, концертов. Участвуют в больших коллективных делах лагеря. В лагере и в каждом отряде **действуют органы самоуправления**, отвечающие за разные направления работы: экологическое, спортивное, организаторы КТД (коллективно-творческих дел), редакторы.

Элементы системы самоуправления лагеря	Функции
Собрание членов лагеря. (<i>Собирается весь состав лагеря</i>).	Выбирает орган самоуправления - совета командиров (входят капитаны и их советники от двух отрядов, на которые делятся все члены лагеря)
Совет командиров (начальник лагеря, вожатая, два капитана и по два советника от каждого отряда – 8 человек)	Помогает педагогам организовать дежурство и дисциплину в лагере. Участвует в разработке сценариев и проведении мероприятий. Распределяет поощрения. Подводит итоги прошедшего дня и планирует работу на следующий день.
Совет творчества (временное объединение; выбирается в каждом	Помогает педагогам в оформлении помещений, подготовке мероприятий. Выпускает стенгазеты, листовки, оформляет выставки поделок и рисунков. Организует фотосъемку жизни лагеря,

отряде своё, может меняться в зависимости от вида мероприятия)	оформляет альбомы.
--	--------------------

Система мотивации и стимулирования.

- добровольность включения детей в разработку, подготовку общих дел, организацию жизни лагеря;
- сочетание индивидуального и коллективного включения детей в творческие, развивающие, интеллектуальные виды деятельности;
- информирование о результатах конкурсов, об условиях участия в том или ином деле;
- организация различных видов стимулирования детей, многообразие предлагаемых видов деятельности;
- учет возрастных и индивидуальных особенностей, способствующих обеспечению успешной самореализации ребенка;
- создание ситуации успеха в избранных ребенком видах деятельности, индивидуальное и публичное поощрение достигнутого.

Образовательная деятельность.

-Реализация образовательного компонента

Образовательная деятельность лагеря дневного пребывания «Чемпион» будет проходить по программам различных направлений:

1. Дополнительная общеобразовательная программа по ЮИД - педагог Ряскова Т.В.

Цель: формировать знания по БДД ребенка.

Задачи:

Образовательные:

- основам БДД;
- элементарным приемам БДД.

Воспитательные:

- усидчивость, трудолюбие, самостоятельность;
- доброжелательность, взаимопонимание, честность, уважение к труду других людей;
- умение общаться в коллективе с соблюдением норм этики и морали.

Развивающие:

- развивать мелкую моторику рук, образное, логическое и художественное мышление, эстетический вкус, творческое мышление;
- развивать индивидуальные способности ребенка;

- интерес к экологическим проблемам страны, области, района;
- способность к общению через созидание благоприятного микроклимата на занятиях объединения.

-Реализация дополнительных образовательных программ

2. Дополнительная общеобразовательная программа Шахматы - педагог Горшков С.В.

Цель- создание условий для личностного и интеллектуального развития учащихся, формирования общей культуры и организации содержательного досуга посредством обучения игре в шахматы.

Задачи:

Образовательные:

- познакомить с элементарными понятиями шахматной игры;
- помочь овладеть приёмами тактики и стратегии шахматной игры;
- научить воспитанников играть шахматную партию с записью;
- обучить решать комбинации на разные темы;
- обучить учащихся самостоятельно анализировать позицию, через формирование умения решать комбинации на различные темы;
- научить детей видеть в позиции разные варианты.

Воспитательные:

- воспитывать уважения к партнёру, самодисциплину, умение владеть собой и добиваться цели;
- сформировать правильное поведение во время игры;
- воспитывать чувство ответственности и взаимопомощи;
- воспитывать целеустремлённость, трудолюбие.

Развивающие:

- развивать фантазию, логическое и аналитическое мышление, память, внимательность, усидчивость;
- развивать интерес к истории происхождения шахмат и творчества шахматных мастеров;
- развивать способность анализировать и делать выводы;
- способствовать развитию творческой активности;
- развивать волевые качества личности.

3. Патриот – педагог Горшков С.В.

Цель: Развитие познавательной активности учащегося, вовлечение в гражданско-патриотическое воспитание, формирование внутренней потребности личности к самосовершенствованию, ценностных ориентаций, правового поля для дальнейшей профориентации, воспитание устойчивого приоритета здорового образа жизни, патриотизма, готовности к защите Отечества.

Образовательные:

- познакомить с историей развития армии и флота Российского государства через призму значимых дат и событий;
- обучить учащихся правилам стрельбы их пневматического оружия, правильном обращении с автоматом Калашникова;
- обучить учащихся технике вязания туристических узлов, правильности «читания» топографических карт и ориентировании на местности;
- познакомить с правилами этикета для детей в любых жизненных ситуациях .

Воспитательные:

- воспитать чувство гордости к Родине;
- привить дисциплинированность в выполнении поставленных задач, планировать свои действия работая самостоятельно и в команде;
- привить уважительное отношение к товарищам по учебному процессу и к окружающим людям.

Развивающие:

- развить историческую и визуальную память, внимание, критическое мышление и другие положительные качества личности
- формирование и развитие личности, обладающей качествами гражданина – патриота Родины и способной успешно выполнять гражданские обязанности в мирное и военное время

Учебно – тематический план общеобразовательной программы по направлению ЮИД- педагог Ряскова Т.В.

№ п/п	Название разделов, тем	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1	Введение в программу. Книга знаков.	1	0,5	0,5
2	Страна светофоров.	1	0,5	0,5
3	Безопасный маршрут	1	0,5	0,5
Итого		3	1,5	1,5

Учебно – тематический план общеобразовательной программы Шахматы - педагог Горшков С.В.

№ п/п	Название разделов, тем	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1	Шахматная доска. Начальное положение.	1	0,5	0,5
2	Шахматная комбинация.	1	0,5	0,5
Итого		2	1	1

Учебно – тематический план общеобразовательной программы Патриот- педагог Горшков С.В.

№ п/п	Название разделов, тем	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1	История Флота России	1	1	0
2	ДВС 7 июля - День победы русского флота над турецким флотом в Чесменском сражении; сражение произошло 24-26 июня (5-7 июля) 1770 года	1	1	0
Итого		2	1	0

Содержание учебного – тематического плана образовательного компонента общеобразовательной программы по Спортивно -оздоровительному направлению «ЮИД» - педагог Ряскова Т.В.

1. Введение. Книга знаков..

Знакомство с воспитанниками. Цель и задачи курса «ЮИД». План и режим работы объединения. Охрана жизни и безопасность на дороге. Правила гигиены, культура общения на занятиях. Вводная диагностика воспитанников. Задание: совершить как можно больше полезных для безопасности на дороге.

Воспитанники знакомятся с знаками на дороге. Учатся анализировать, сравнивать, делать выводы как себя вести на дороге.

2. Страна светофоров.

Беседа о светофоре. Знакомство с возникновением светофора. Разновидности и их применения на дороге.

3. Безопасный маршрут.

В данном блоке на занятиях дети повторяют – знаки на дороге. Изучение ситуаций при встрече дорожных знаков. Изучают, находят, повторяют маршруты безопасные для жизни

Содержание учебного – тематического плана образовательного компонента общеобразовательной программы Шахматы - педагог Горшков С.В.

1. Шахматная доска. Начальное положение. Просмотр диафильма «Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат». Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение. Игровая практика (игра всеми фигурами из начального положения).

2. Шахматная комбинация: Познакомить детей с тактическим приёмом - отвлечение фигуры, при котором фигура, вынужденная перейти на другое поле, перестаёт выполнять какие-либо важные функции.

Содержание учебного – тематического плана образовательного компонента общеобразовательной программы Патриот – педагог Горшков С.В.

1. История Флота России. Познакомить с историей отечественного Военно-Морского Флота.

2. ДВС 7 июля. Рассказать детям, что произошло 7 июля. День победы русского флота над турецким флотом в Чесменском сражении; сражение произошло 24-26 июня (5-7 июля) 1770 года.

Механизм оценки результатов программы.

- Качество организации отдыха детей;
- Использование новых методик и технологий по привитию детям навыков здорового образа жизни;
- Привлечение родителей и социальных партнеров к реализации программы смены;
- Адекватность и эффективность содержания, форм и методов работы с детьми разных возрастных категорий, учет интересов и потребностей детей;
- Сочетание традиционных и инновационных технологий воспитательно – образовательного процесса;
- Наличие в лагере объединений дополнительного образования детей;
- Использование различных форм организации детского самоуправления;
- Удовлетворенность детей и родителей результатами процесса летней работы.

<i>Задача</i>	<i>Критерии</i>	<i>Способы отслеживания</i>
Формирование благоприятной психологической среды общения со сверстниками, социализации; развитие коммуникативных навыков поведения в коллективе	Адаптированность ребёнка в коллективе; положительный эмоциональный микроклимат коллектива	Педагогическое наблюдение, индивидуальные беседы воспитателей с детьми, анкетирование
Развитие творческих способностей детей, включение в различные виды индивидуальной и коллективной деятельности, расширение их кругозора	Степень вовлеченности детей в творческую деятельность; активность детей в творческих делах лагеря	Педагогическое наблюдение, индивидуальные беседы педагогов с детьми, анкетирование, отслеживание количества детей, участвующих в коллективных делах
Привитие навыков здорового образа жизни, организация физической активности детей	Отсутствие у детей вредных привычек	Наблюдение педагогов, анкетирование, количество участников спортивных мероприятий

Познать те или иные стороны личности ребенка, воспитателю или вожатому могут дать педагогические диагностики, где можно спрогнозировать дальше развитие,

установить, какие интересы, мотивы, ценностные отношения, способности, нравственные качества следуют стимулировать, а какие устранить.

Этапы диагностики программы лагеря дневного пребывания «Достигай и побеждай»

Вводная диагностика	Начало смены. Выяснение пожеланий и предпочтений, первичное выяснение психологического климата в детском коллективе: -диагностические методики; - беседы; - планерки начальника лагеря и воспитателей;
Итоговая диагностика	-Диагностические методики; -Творческий отзыв (рисунки); -Беседы; -Заключительный этап подсчетов смайликов.

Факторы риска

программы лагеря дневного пребывания «Достигай и побеждай»

<i>Факторы риска</i>	<i>Меры профилактики</i>
Неблагоприятные погодные условия	Изменение режима дня по отношению к запланированным видам деятельности. Запасные формы работы, адаптированные для работы в помещении
Пассивность детей	Отбор эффективных методов и средств для повышения активности участников программы, стимулирование мотивации
Утомляемость детей	Хорошая организация мероприятий, чередование игровой деятельности с творческой, интеллектуальной, спортивной и другой.
Активность солнца	Беседа о необходимости ношения головных уборов, соблюдении теплового режима, о необходимости одеваться в соответствии с погодными условиями.

Возникновение ЧС	Профилактические мероприятия по предупреждению ЧС и охране жизни детей в летний период, ППБ, правила поведения детей на прогулках, спортивных мероприятиях, беседы по ПДД и тематические беседы о сохранении и укреплении здоровья.
------------------	---

Содержание программы смены.

Модель игрового взаимодействия

Для эффективного решения поставленных задач в лагере моделируется игровая ситуация. Жителями «Чемпион» являются ребята, отдыхающие в лагере. Каждый отряд представляет собой спортивную команду со своим названием и девизом. На нём ребята отправляются на помощь обитателям Голубой планеты, терпящей бедствие и находящейся на краю гибели. В конце каждого дня в отрядах проходит подведение итогов. Воспитатели напоминают ребятам, что происходило в лагере, чему был посвящён день, в чём они принимали участие, каковы результаты отряда в целом и каждого лично.

Ход реализации программы смены

Задача ребят – воспроизвести события дня, рассказать о том, что узнали, чему научились, сделать главные выводы, касающиеся спорта и здоровья, записать их в свой «Спортивный дневник». Таким образом, к концу смены у каждого отряда находится тетрадь, в которой зафиксированы основные правила поведения в природе и бережного к ней отношения, экономного использования спортивно-оздоровительных ресурсов, законы спорта, правила здорового образа жизни.

Для управления и организации жизнедеятельности в лагере создаётся орган детского самоуправления — Содружество планет. В его совет входят командиры отрядов, культ-организатор, организатор физкультурно-оздоровительной работы, начальник лагеря.

Совет командиров. Имеет постоянный состав (по одному представителю от отряда). Командиры дают оценку работе своего отряда, анализируют жизнедеятельность других отрядов. В их обязанности входят передача в отряд распоряжений совета и контроль за их исполнением.

Творческий совет. В него входят по 2–3 представителя от отрядов. Это объединение ребят, которые стремятся проявить свои организаторские способности, разработать и провести отрядные, межотрядные мероприятия. Они также являются членами детского жюри при проведении конкурсов и соревнований в лагере. Ребята из творческого совета – «источник» новых идей.

Игровые атрибуты смены

Чтобы информировать детей о жизнедеятельности лагеря, правилах и законах лагеря, планах работы на смену и на каждый день, оформляется стенд «Весёлый Чемпион» так, чтобы он привлекал к себе внимание окружающих необычным ярким видом.

Во время смены летнего лагеря дневного пребывания «Веселый Чемпион» действует система стимулирования. По итогам мероприятий отряды зарабатывают жетоны разных цветов: красный – 1-е место, синий – 2-е место, зелёный – 3-е место.

Жетоны наклеиваются на большие листы ватмана с изображением различных видов спорта, которые придумывает и оформляет каждый отряд. Таким образом, по итогам смены выявляется лидер в коллективном первенстве.

Чтобы наблюдать за настроением ребят на протяжении всей смены, узнать их впечатления от лагеря, оформляется стенд «Чемпионское настроение», на котором ребята в любое время могут по желанию разместить свои отзывы и предложения. Кроме того, в каждом отряде в конце каждого дня ребятам предлагается на листочке бумаги нарисовать звёздочки цветами, соответствующими их настроению.

Красный цвет — хорошее настроение весь день.

Жёлтый цвет — ничего особенного.

Зелёный цвет — было грустно.

Такая система позволяет наблюдать за настроением отрядов на протяжении всей смены.

Реализация данного проекта лагерной смены позволяет:

1. Укрепить физическое и психическое здоровье детей.
2. Расширить познания ребят о спорте и оздоровление.
3. Сформировать у подрастающего поколения спортивные потребности, мотивы, побуждения и привычки поведения, направленные на ведение здорового образа жизни
4. Научить детей прогнозировать и анализировать последствия своих поступков и действий, делать выводы, на их основе выявлять проблемы и находить пути их решения.
5. Совершенствовать коммуникативные навыки и опыт сотрудничества в группе, коллективе, через совместную деятельность.
6. Реализовать творческий, интеллектуальный, лидерский потенциал.

План – сетка смены лагеря дневного пребывания

Дата	ДЕНЬ	МЕРОПРИЯТИЕ	Время проведения
01.07 пн	«Открытие лагеря»	<p>1 Линейка «Открытие лагерной смены».</p> <p>Утренняя зарядка</p> <p>Завтрак</p> <p>- Инструктаж по ТБ Ои ПДД. –</p> <p>Отрядное дело: выбор названия, девиза, эмблемы, песни, органов самоуправления в отрядах.</p> <p>Игровая программа «Время первых»</p> <p>Обед</p> <p>- Спортивный праздник «Время первых»</p> <p>Итог дня – «Время впечатлений».</p> <p>Уход детей</p>	<p>8.45-8.55</p> <p>9.00-9.10</p> <p>9.15-9.30</p> <p>10.00-13.00</p> <p>13.00-13.30</p> <p>13.30-14.20</p> <p>14.30</p>
02.07 вт	«День русских традиций»	<p>- Утренняя зарядка</p> <p>Завтрак</p> <p>Минутка здоровья «Гигиена нашей кожи»</p> <p>- Кружковая работа</p> <p>Калейдоскоп национальных игр на свежем воздухе</p> <p>Обед</p> <p>Творческая мастерская Подвижные игры на воздухе</p> <p>Итог дня – «Время впечатлений».</p> <p>Уход детей</p>	<p>8.45-8.55</p> <p>9.00-9.10</p> <p>9.15-9.30</p> <p>10.00-13.00</p> <p>13.00-13.30</p> <p>13.30-14.20</p>

			14.30
03.07 ср	День Госавтоинспекции	<p>- Утренняя зарядка</p> <p>Завтрак</p> <p>Минутка здоровья «Правила пешехода» (Отряд ЮИД)</p> <p>- Кружковая работа</p> <p>Калейдоскоп национальных игр на свежем воздухе</p> <p>Обед</p> <p>- Отрядное дело: полив цветочных клумб</p> <p>СПОРТ</p> <p>- Итог дня – «Время впечатлений».</p> <p>Уход детей</p>	<p>8.45-</p> <p>8.55</p> <p>9.00-</p> <p>9.10</p> <p>9.15-</p> <p>9.30</p> <p>10.00-</p> <p>13.00</p> <p>13.00-</p> <p>13.30</p> <p>13.30-</p> <p>14.20</p> <p>14.30</p>

<p>04.07 чт</p>	<p>«Пушкинский день»</p>	<p>- Утренняя зарядка Завтрак Минутка здоровья «Береги зрение»</p> <p>- Кружковая работа Калейдоскоп национальных игр на свежем воздухе</p> <p>Обед</p> <p>Кружковая работа Школа безопасности Шахмат/констр</p> <p>- Просмотр мультфильмов по сказкам А.С. Пушкина - В мастерской художника (творческие проекты) - Подвижные игры на воздухе.</p> <p>- Итоги дня – «Время впечатлений». Уход детей</p>	<p>8.45-8.55 9.00-9.10 9.15-9.30</p> <p>10.00-13.00</p> <p>13.00-13.30</p> <p>13.30-14.20</p> <p>14.30</p>
<p>05.07 пт</p>	<p>«День Здоровья»</p>	<p>- Утренняя зарядка Завтрак Минутка здоровья «Почему надо переходить дорогу по пешеходному переходу?» (Отряд ЮИД)</p> <p>Игра-викторина «Путешествие в страну Безопасности» Кружковая работа ЗДручка 10⁰⁰-11⁰⁰ Шахмат/констр 10⁰⁰-11⁰⁰</p> <p>Обед</p> <p>Спортивный час 13³⁰-14¹⁰ Подвижные игры на свежем воздухе</p> <p>Итоги дня – «Время впечатлений».</p>	<p>8.45-8.55 9.00-9.10 9.15-9.30</p> <p>10.00-13.00</p> <p>13.00-13.30</p> <p>13.25-</p>

		Уход детей	14.20 14.30
08.07 пн	«День друзей»	- Утренняя зарядка Завтрак Минутка здоровья «О чем надо помнить пешеходу, выходящему из автобуса?» - Отрядное дело: полив цветочных клумб	8.45-8.55 9.00-9.10 9.15-9.30 10.00-13.00
		Обед - Викторина-игра «Если другом вышел в путь» Творческая мастерская «День разрисованных ладошек» Спортивный час - Итог дня – «Время впечатлений». Уход детей	13.00-13.30 13.25-14.20 14.30
09.07 вт	День «Фантазий и юмора»	- Утренняя зарядка Завтрак Минутка здоровья «Дорожная азбука загадках» - Кружковая работа Шахмат/констр Обед Просмотр мультфильма «Остров коровиц». Кружковая работа Школа безопасности Творческая мастерская «Символы моей страны» - Итог дня – «Время впечатлений».	8.45-8.55 9.00-9.10 9.15-9.30 10.00-13.00 13.00-13.30 13.25-14.20 14.30

		Уходдетей	
10.07 ср	День «моя Россия»	<p>- Утренняя зарядка Торжественная линейка Завтрак</p> <p>Минутка здоровья «Солнечный ожог. Первая помощь при ожоге». Беседа-викторина «Я гражданин своей страны» Творческая мастерская</p> <p>Обед</p> <p>Спортивный час 13³⁰-14¹⁰ Народные игры на свежем воздухе</p> <p>- Итоги дня – «Время впечатлений». Уходдетей</p>	<p>8.45-8.55 9.00-9.10</p> <p>9.15-9.30</p> <p>10.00-13.00</p> <p>13.00-13.30</p> <p>13.25-14.20</p> <p>14.30</p>
11.07 чт	«Международный день блогера»	<p>- Утренняя зарядка Завтрак</p> <p>Минутка здоровья «Опасные места в твоём доме. Как избежать беды?»</p> <p>- Отрядное дело: полив цветочных клумб Кружковая работа</p> <p>Шахматы/конструктор 10⁰⁰-11⁰⁰</p> <p>- Беседа «Интернет-вред и польза».</p> <p>Обед</p> <p>Викторина «Мульти-пульти-карнавал». Подвижные игры на свежем воздухе</p> <p>- Итоги дня – «Время впечатлений». Уходдетей</p>	<p>8.45-8.55 9.00-9.10 9.15-9.30</p> <p>10.00-13.00</p> <p>13.00-13.30</p> <p>13.25-14.20</p> <p>14.30</p>

12.07 пт	«День Отца»	<p>- Утренняя зарядка Завтрак Минутка здоровья «Правила велосипедиста». (Отряд ЮИД)</p> <p>Творческая мастерская Беседа-викторина «Почему семья – это 7Я?» Кружковая работа Шахмат/констр</p> <p>Обед</p> <p>- Беседа-викторина «Мой папа – самый, самый» Спортивный час - Трудовой десант.</p> <p>- Итог дня – «Время впечатлений». Уход детей</p>	<p>8.45-8.55 9.00-9.10 9.15-9.30</p> <p>10.00-13.00</p> <p>13.00-13.30 13.25-14.20</p> <p>14.30</p>
15.07 пн	«День гармонии»	<p>- Утренняя зарядка Завтрак Минутка здоровья «Есть такое слово-НЕЛЬЗЯ!»</p> <p>.</p> <p>- Отрядное дело: полив цветочных клумб</p> <p>ОБЕД</p>	<p>8.45-8.55 9.00-9.10 9.15-9.30</p> <p>10.00-13.00</p> <p>13.00-13.30</p>
		<p>Кружковая работа Школа безопасности Спортивный час - Чтение произведений К.Д. Ушинского, Л.Н. Толстого</p> <p>- Итог дня – «Время впечатлений». Уход детей</p>	<p>13.25-14.20</p> <p>14.30</p>
16.07		- Утренняя зарядка	8.45-8.55

вт	«Всемирный день детского футбола»	<p>Завтрак Минутка здоровья «Телефоны экстренных служб»</p> <p>Беседа-викторина «Что вы знаете о футболе?»</p> <p>- Кружковая работа Шахматы//конструктор 10⁰⁰-11⁰⁰</p> <p>Обед</p> <p>- Кружковая работа Школа безопасности 13³⁰ -14¹⁰(3 гр)</p> <p>- Творческая мастерская «Выдуваем-творим-создаем!»</p> <p>- Футбольный матч</p> <p>- Итоги дня – «Время впечатлений».</p> <p>Уход детей</p>	<p>9.00-9.10 9.15-9.30 10.00-13.00</p> <p>13.00-13.30</p> <p>13.25-14.20</p> <p>14.30</p>
17.07 ср	«День самолета и воздушного змея»	<p>- Утренняя зарядка Завтрак Минутка здоровья «Закаливание»</p> <p>Кружковая работа Беседа «как появились первые самолеты. Профессия-пилот»</p> <p>Обед</p> <p>Кружковая работа Спортивный час Шахматы/конструктор</p> <p>-</p> <p>- Итоги дня – «Время впечатлений».</p> <p>Уход детей</p>	<p>8.45-8.55 9.00-9.10 9.15-9.30</p> <p>10.00-13.00</p> <p>13.00-13.30</p> <p>13.25-14.20</p> <p>14.30</p>

<p>18.07 чт</p>	<p>«Деньрукопожатий »</p>	<p>- Утренняя зарядка Завтрак Минутка здоровья «Осторожность поведения с чужими незнакомыми вещами (сумками, пакетами) Беседа-игра «Кого мы называем другом?» Посещение библиотеки Чтение рассказов детям. Кружковая работа Школа безопасности Обед Творческая мастерская «Создание картин» Подвижные игры на свежем воздухе - Итог дня – «Время впечатлений». Уход детей</p>	<p>8.45-8.55 9.00-9.10 9.15-9.30 10.00-13.00 13.00-13.30 13.25-14.20 14.30</p>
<p>19.07 пят</p>	<p>«День памяти »</p>	<p>Торжественная линейка - Утренняя зарядка Завтрак Минутка здоровья «Правила поведения на водоёмах» Беседа, просмотр фильма «Дети войны» Акция «В память павших в великих сражениях» Возложение цветов к памятникам героев войны Кружковая работа 3 Дручка 10⁴⁰-11²⁰ Шахматы/конструктор 10⁴⁰-11²⁰ Обед Творческая мастерская «Мир без войны» Изготовление журавликов, символа мира.. - Отрядное дело: полив цветочных клумб, Сад памяти</p>	<p>8.45-8.55 9.00-9.10 9.15-9.30 10.00-13.00 13.00-13.20 13.25-14.20 14.30</p>

		-Итогидня– «Время впечатлений». Уходдетей	
22.07 пн	«День музеев»	- Утренняя зарядка Завтрак Минутказдоровья«Наши действия в случае возникновения пожара в школе» Беседа»Что такое музей? Какими бы вают музеи?» Посещение школьного музея	8.45-8.55 9.00-9.10 9.15-9.30 10.00-13.00
		Кружковая работа Читательский клуб 10 ⁴⁰ -11 ²⁰ Обед Спортивный час День труда и порядка Итогидня–«Время впечатлений». Уходдетей	13.00-13.30 13.25-14.20 14.30
23.07 вт	«День здоровья»	- Утренняя зарядка Завтрак Минутказдоровья«Безопасные ка	8.45-8.55 9.00-9.10 9.15-9.30

		<p>никулы (ОтрядЮИД)</p> <p>Беседа-викторина « День балалайки» Игровойквест«Сокрови щापиратов» Кружковая работа Школа безопасности</p> <p>Обед</p> <p>Спортивныйчас«Веселыестарт ы»</p> <p>- Итогидня–«Время впечатлений». Уходдетей</p>	<p>10.00-13.00</p> <p>13.00-13.30</p> <p>13.25-14.20</p> <p>14.30</p>
24.07 ср	«Деньсамолетика и Воздушногозмея»	<p>- Утренняязарядка Завтрак Минутказдоровья«Закаливание»</p> <p>Кружковаяработа Беседа«какпоявилисьпе рвыесамолеты. Профессия-пилот»</p> <p>Обед</p> <p>Кружковая работа Спортивный час Шахматы/конст руктор</p> <p>- - Итогидня–«Время впечатлений». Уходдетей</p>	<p>8.45-8.55 9.00-9.10 9.15-9.30</p> <p>10.00-13.00</p> <p>13.00-13.30</p> <p>13.25-14.20</p> <p>14.30</p>

<p>25.0 7 чт</p>	<p>«День друзей»</p>	<p>- Утренняя зарядка Завтрак Минутка здоровья «Осторожность поведения с чужими незнакомыми вещами (сумками, пакетами) Беседа-игра «Кого мы называем другом?» Посещение библиотеки Чтение рассказов о детях. Кружковая работа Школа безопасности Обед Творческая мастерская «Создание картин и подвижные игры на свежем воздухе - Итог дня – «Время впечатлений». Уход детей</p>	<p>8.45-8.55 9.00-9.10 9.15-9.30 10.00-13.00 13.00-13.30 13.25-14.20 14.30</p>
<p>26.0 7 пят</p>	<p>«Мы помним»</p>	<p>Торжественная линейка - Утренняя зарядка Завтрак Минутка здоровья «Правила поведения на водоёмах» Беседа, просмотр фильма « Дети войны» Акция «В память павших в великих сражениях» Кружковая работа Шахматы/конструктор Обед Творческая мастерская «Мир без войны» Изготовление журавликов, символов мира.. - Отрядное дело: полив цветочных клумб, - Итог дня – «Время впечатлений». Уход детей</p>	<p>8.45-8.55 9.00-9.10 9.15-9.30 10.00-13.00 13.00-13.30 13.25-14.20 14.30</p>

1.3 Условия реализации программы

Кадровое обеспечение программы лагеря дневного пребывания «Чемпион»

Оздоровление и развитие детей в значительной степени зависит от знаний, умений и подготовленности к работе тех взрослых, которые организуют жизнедеятельность лагеря. Штатное расписание лагеря подразумевает следующие категории работников:

<i>Должность</i>	<i>Обязанности</i>
Начальник лагеря	Определяет функциональные обязанности персонала, руководит, своей работой лагеря и несет ответственность за состояние воспитательной работы, соблюдение распорядка дня, трудового законодательства, обеспечение здоровья и жизни воспитанников, планирует, организует и контролирует все направления деятельности лагеря, отвечает за качество и эффективность.
Воспитатели	Несут ответственность за жизнь и здоровье детей, соблюдение распорядка дня, норм санитарной и пожарной безопасности, организацию и содержание воспитательной и досуговой деятельности, работу органов самоуправления и проведение досуговых мероприятий в рамках программы, анализирует деятельность отрядов.
Вожатые	Организуют работу органов самоуправления и привлекаются к проведению досуговых мероприятий в рамках программы, анализируют деятельность отрядов.

Педагогические работники (воспитатели) имеют педагогическое образование, знакомы с методами воспитания, знают педагогические приемы и средства возрастных и индивидуальных особенностей детей.

Для эффективной работы в течение всей смены существует педагогический совет, на котором решаются вопросы педагогического руководства программы и коллектива, определяет стратегию, ориентиры и приоритеты педагогической работы, осуществляет планирование и анализ.

Информационное методическое обеспечение программы лагеря дневного пребывания «Чемпион»

Чтобы программа была реализована в полном объеме, создано её информационно – методическое обеспечение:

- Разработана и собрана нормативно – правовая документация, регламентирующая деятельность лагеря;
- Разработаны должностные инструкции и инструкции по ТБ, ППБ, правилам безопасности проведения массовых мероприятий, проведения экскурсий, организации выхода и транспортировки детей и т.д;
- Разработано программное и дидактическое обеспечение работы творческих мастерских;
- Разработана документация по работе лагеря:
 - график работы персонала, акт о приеме лагеря, режим дня, договора с родителями;
- Подготовлены журналы инструктажей, журнал посещаемости детьми лагеря;
- Разработаны планы лагерной смены;
- Разработано оформление лагеря и отрядных мест;
Кроме нормативно-правовой базы, грамотно разработанного плана работы, необходимо иметь еще и наглядные материалы.

Цель всего педагогического коллектива – создать такую обстановку, при которой дети не только интересно и с пользой проводят время, но и с удовольствием находятся в стенах учреждения. Для этого каждый педагогический коллектив исходит из своих возможностей, но работа по оформлению лагеря начинается за несколько дней до его открытия и продолжается в течение смены.

Ресурсное обеспечение программы

Для успешной реализации программы в рамках экологического направления необходимо следующее ресурсное обеспечение:

- Агитационные плакаты;
- Фотографии спортсменов;
- Журналы и книги о спорте;
- Конверты для заданий игры;
- Грамоты, дипломы по окончанию смены;
- Призы;
- Карты наблюдения;
- Игровой инвентарь;
- Эмблема;
- Значки;
- Компьютер;
- Проектор;
- Колонки.

1.4. Оценка эффективности программы

Система показателей оценки качества реализации программы лагеря дневного пребывания «Чемпион»

Система обратной связи

Для отслеживания результативности программы будут использованы следующие методы:

- Анкетирование детей на начальном этапе и в конце смены;
- Наблюдение за поведением детей во время игр, позволяющее выявить лидерские качества, уровень коммуникативности;
- Анализ участия отрядов в общелагерных творческих делах, уровня активности и достижений;
- Аналитический отчёт о результатах реализации программы, подготовлены фотоматериалы;
- Анкетирование родителей с целью выявления уровня удовлетворенности предоставляемой услугой.

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

день ребята заполняют экран настроения, что позволяет организовать индивидуальную работу с детьми.

Наше настроение



Оценка эффективности программы

Чтобы оценить эффективность данной программы с воспитанниками лагеря проводится постоянный мониторинг, промежуточные анкетирования. Каждый день ребята заполняют экран настроения, что позволяет организовать индивидуальную работу с детьми.

Список использованной литературы

1. Афанасьев С.П. Коморин С.В. - Что делать с детьми в загородном лагере, - М.: 2009 г.
2. Жиренко О. Е. Мир праздников, шоу, викторин, - М.: «5» за знания, 2008 г.
3. Лобачёва С.И., Великородная В.А. Загородный летний лагерь.– М.: ВАКО, 2008 г.
4. Роткина Т. С., Курзова О. А., Нестеренко А. В. Уроки добра и милосердия, - О.: «Детство», 2007 г.
5. Соколова Н. В. Лето, каникулы – путь к успеху: сборник программ и игр для детей и подростков в условиях детского оздоровительного лагеря, - О.: «Детство», 2009 г.
6. Титов С.В. Здравствуй, лето! - Волгоград, Учитель, 2007 г.
7. Шмаков С.А. Игры-шутки, игры-минутки. М., 2009 г.
8. Нещерт Л. Г. Детские праздники в школе и дома.-М.,2000
9. Савинова С.В.« Ах, лето!» Волгоград 2008г.
10. Ура, каникулы! Библиотека вожатого. С.В. Титов. – М.: ТЦ Сфера, 2003.
11. Журналы «1 сентября», электронная версия газеты «1 сентября. Начальная школа». 2015-2016
12. [Социальная сеть работников образования](#)
13. kopilkaurokov.ru
14. «Внимание, каникулы!», сборник программ и материалов по организации каникулярного отдыха детей / сост. Н.В.Соколова; конс. М.Н.Крухмалева, В.А.Федулова.- Оренбург: Изд-во «Детство», 2010.-136с.
15. «Здравствуй, лето!», В помощь организаторам летнего отдыха детей и подростков. Вып.5 / сост. О.Л. Иванова, Е.Б. Шарец. - Екатеринбург: Дворец Молодежи,2005.-40с.
16. «Лето – 2010». Цели. Задачи. Приоритеты: сборник тезисов выступлений участников областного инструктивного семинара – совещания в сфере организации отдыха, оздоровления и занятости детей и подростков. – Оренбург, 2010
17. Нормативно-законодательная база в сфере организации каникулярного отдыха и оздоровления детей и подростков: сборник нормативно-правовых документов и материалов. - Оренбург, 2010.
18. Панченко С. Как подготовить ребят к активной жизни в летнем лагере // Народное образование. - 2009.-№3.-С.217-223.
19. Панченко, С. Планирование лагерной смены // Народное образование.- 2008.-№3.-С.212-220.
20. Правовое и методическое обеспечение деятельности летнего оздоровительного лагеря: Регламентирующие документы. Примеры оздоровительных проектов: Практическое пособие / авт.-сост. В.Д.Галицкий, И.А. Кувшинкова. - М.: АРКТИ, 2008. – 112 с.

21. Рудченко В.И. Лучшие сценарии для летнего лагеря. Настольная книга воспитателя и вожатого. - Ростов-на-Дону: «Феникс», 2003.-192с.
22. Сысоева М.Е. Организация летнего отдыха детей: Учебно-методическое пособие. - М.: ВЛАДОС, 1999. – 176 с.
23. «Лето – дело серьезное», сборник методических материалов / сост. Н.В. Соколова, Т.М. Пулова; под ред. М.Н. Крухмалевой; науч. конс. А.И. Щетинская. – Оренбург: ООДТДМ, 2012. – 120с.
24. Программа разработана с учетом следующих законодательных нормативно- правовых документов:
 - Конвенция о правах ребенка;
 - Конституция Российской Федерации;
 - Федеральный закон от 24 июля 1998 года № 124-ФЗ «О гарантиях прав ребенка в Российской Федерации».

Правовые акты федерального уровня:

- Трудовой кодекс Российской Федерации;
- Налоговый кодекс Российской Федерации;
- Федеральный закон от 12 марта 1999 года № 52-ФЗ «О качестве и безопасности пищевых продуктов»;
- Постановление Правительства Российской Федерации от 7 марта 1995 года № 233-п «Об утверждении типового положения об образовательном учреждении дополнительного образования детей»;
- Постановление Правительства Российской Федерации от 25 апреля 2012 года № 390 «О противопожарном режиме»;
- Постановление Правительства Российской Федерации от 17 декабря 2013 года № 1177-п «Об утверждении правил организованной перевозки группы детей автобусами»;
- ГОСТ Р 52887-2007 «Услуги детям в учреждениях отдыха и оздоровления»;
- СанПиН 2.4.4.3155-13 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации работы стационарных организаций отдыха и оздоровления детей»;
- СанПиН 2.4.2.2842-11 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации работы лагерей труда и отдыха для подростков»;
- СанПиН 2.3.2.1940-05 «Организация детского питания»;
- Письмо Федеральной службы по надзору в сфере защиты прав потребителей и благополучия человека от 15.06.2011 № 01/7310-1-32 «О требованиях к организации питания детей в летних оздоровительных учреждениях»;
- Приказ министерства здравоохранения и социального развития Российской Федерации от 16.04.2012 № 363-н «Об утверждении Порядка оказания медицинской помощи несовершеннолетним в период оздоровления и организованного отдыха»;
- Методические рекомендации № 2.4.4.01-09 Федеральной службы по надзору в сфере защиты прав потребителей и благополучия человека «Оценка

эффективности оздоровления детей и подростков в летних оздоровительных учреждениях»;

➤ Методическое письмо министерства образования и науки России от 14.04.2011 № МД-463/06 «О рекомендациях по организации детского оздоровительного отдыха» и др.

На региональном уровне, организация отдыха и оздоровления детей, регламентируется следующими нормативными правовыми актами:

➤ закон Оренбургской области от 18.12.2009 № 3271/751-IV-ОЗ «Об осуществлении и финансовом обеспечении отдыха и оздоровления детей в Оренбургской области»;

➤ Постановление Правительства Оренбургской области от 02.04.2013 № 255-п «О порядке осуществления и финансового обеспечения отдыха и оздоровления детей в Оренбургской области»;

➤ Указ Губернатора Оренбургской области от 12 апреля 2012 года «Об организации отдыха, оздоровления и занятости детей и подростков в Оренбургской области в 2012 году и последующие годы»;

ПРИЛОЖЕНИЯ

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

РЕЖИМ

ДНЯ

1. Сбор, зарядка

*Музыка звучит:
пора, пора! С
добрым утром,
детвора, И тотчас
же по порядку Всем
ребятам на
зарядку!*

9⁰⁰.9¹⁵



2. Линейка

Все ребята собрались?

На линейку становись!

9¹⁵.9³⁰



3. Завтрак

*Всем за стол! Узнать пора,
Чем богаты повара!*

9³⁰.10⁰⁰

4. Работа по плану, общественно-полезный труд 10⁰⁰.11⁰⁰

5. Мероприятия, игры, конкурсы по плану работы 11⁰⁰.13⁰⁰

*Кто куда...кто в поход,
Кто в цветник, на огород
Мы же в лес идём все вместе,
Ничего нет интересней
Загорай и закаляйся,
В быстрой речке искупайся
Раз пришёл весёлый час,
То играют все у нас!*



6.Обед

13⁰⁰-13³⁰

*За столом серьёзный вид,
Приналяжем и покажем,
Наш ребячий аппетит!*

7.Занятия на свежем воздухе, оздоровительные мероприятия, спортивные праздники 13³⁰-14⁵⁰

Занятия по интересам

8.Уходдомой 15⁰⁰

УТВЕРЖДЕНО

Директор МБОУ

«Дмитриевская СОШ»

_____ Владыка Л.М

РЕЖИМ ДНЯ

ЛЕТНИЙ ШКОЛЬНЫЙ ЛАГЕРЬ «Чемпион»

МБОУ «Дмитриевская СОШ»

8.30 - 8.45 встреча детей **«Мы вам рады»;**

8.45 - 9.00 утренняя зарядка:

«Чтобы быть весь день в порядке, надо делать нам зарядку!»;

9.00 - 9.30 завтрак **«Нас столовая зовет, полезная каша и вкусный компот!»;**

9.30. – 11.00 занятия в отрядах по направлению лагеря; **Минутка здоровья**

11.00-12.30 спортивно-оздоровительный час:

«Лишь заслышим зов игры, быстро на улицу выбежим мы, ждет нас здесь много забав интересных, соревнований, прогулок чудесных!»

12.30-13.00 инструктаж по ТБ

13.00-13.30 обед

«Время обеда настало, и вот отряд за отрядом к столовой идет»;

13.30 -14.20 художественно-творческая деятельность (конкурсы, творческие мероприятия):

«Вместе с отрядом сил не жалея, пой, танцуй, рисуй и клей!»

14.20 -14.30 операция «Уют»

«Надо в порядок все привести, в классе убрать и пол подмести!»;

14.30 - роспуск детей по домам «До свидания! До новых встреч!».

ПРИЛОЖЕНИЕ 2

Законы и правила лагеря



Закон хозяина.

Лагерь - наш дом, мы хозяева в нем. Чистота, порядок, уют и покой зависят, прежде всего, от нас.

Закон точности.

Время дорого у нас, берегите каждый час. Каждое дело должно начинаться и заканчиваться вовремя.

Не заставляй ждать себя и не беспокой напрасно других.

Каждый в ответе за то, что с ним происходит.

Помни, что о тебе заботятся, хотят видеть в твоих поступках только хорошее. Сначала подумай, потом действуй. Не стесняйся спросить совета.

Верь в себя и свои силы.

Найди занятие по душе. Продемонстрируй все свои таланты и способности.

Анкета(на входе)

Мы снова вместе! Для того чтобы сделать жизнь в нашем лагере более интересной, мы просим тебя ответить на некоторые вопросы:

- Твои первые впечатления от лагеря?
- Что ты ждешь от лагеря?
- Есть ли у тебя идеи, как сделать жизнь в нашем лагере интересной и радостной для всех?
- В каких делах ты хочешь участвовать?
- Что тебе нравится делать?
- Хочешь ли ты чему-нибудь научиться или научить других?
- Кто твои друзья в лагере?

– Пожалуйста, закончи предложения (фразы):

Я пришел в лагерь, потому,
что.....

Я не хочу, чтобы.....

Я хочу, чтобы.....

Я боюсь, что.....

ПРИЛОЖЕНИЕ 4

Анкета(на выходе)

- Что ты ожидал (а) от лагеря?
- Что тебе понравилось в лагере?
- Что тебе не понравилось?
- С кем из ребят ты подружился?
- Какие из мероприятий лагеря понравились тебе больше всего? Почему?
- Какие мероприятия ты будешь рад увидеть в лагере в следующем году?
- Было ли скучно в лагере?

- Было ли тебе страшно?
- Жалеешь ли ты о чем-то, что произошло за время пребывания в лагере? О чем?
- Что из того, что ты получи (а) в лагере, ты можешь использовать в своей повседневной жизни уже сейчас?
- Что бы ты хотел(а) пожелать себе?
- Что бы ты хотел(а) пожелать другим ребятам?
- Что бы ты хотел(а) пожелать педагогам?.
- Самое важное событие в лагере? Было или оно?
- Можно ли сказать, что ты чему-то научился в лагере?

– Закончи предложения: Я рад, что

Мне жаль, что.....

Я надеюсь, что.....

ПРИЛОЖЕНИЕ 5

ИГРЫ В ЛАГЕРЕ

1. НЕ ХУЖЕ КЕНГУРУ

Нужно пробежать, а вернее - пропрыгать определенное расстояние, зажав между коленями теннисный мяч или спичечный коробок. Время засекают по часам. Если мяч или коробок падает на землю, бегун поднимает его, снова зажимает коленями и продолжает бег. Побеждает показавший лучшее время.

2. КТО ЭТО?

Возьмите каждый по листку бумаги и нарисуйте сверху голову - человека, животного, птицы. Загните лист так, чтобы нарисованного не было видно - только кончик шеи. И передайте рисунок соседу. У каждого участника игры оказался новый лист с изображением, которого он не видел. Все рисуют верхнюю часть туловища, снова "прячут" рисунок и передают соседу, чтоб на новом полученном листке дорисовать конечности. А теперь разверните все рисунки и посмотрите, какие на них изображены существа.

3. КТО САМЫЙ ЛОВКИЙ?

Расставьте фигурки на полу. Все ходят по кругу под музыку за ведущим и по свистку или как прекратилась музыка, должны схватить фигурку. Кому не досталось, тот выходит из игры. Количество фигурок уменьшается каждый раз на одну.

4. ПОЖАРНИКИ.

Выверните рукава двух курток и повесьте их на спинки стульев. Стулья поставьте на расстоянии одного метра спинками друг к другу. Под стульями положите веревочку длиной два метра. Оба участника стоят у своих стульев. По сигналу они должны взять куртки, вывернуть рукава, надеть, застегнуть все пуговицы. Потом обежать вокруг стула соперника, сесть на свой стул и дернуть за веревочку.

5. ДОСТАНЬ ЯБЛОКО

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

6. ОТКУСИ ЯБЛОКО.

Яблоко привязывают за черенок и подвешивают. Участники подходят к яблоку по одному и пробуют откусить его, держа руки за спиной. А сделать это трудно.

7. СОРЕВНОВАНИЕ ТЕЛЕФОНИСТОВ.

Две группы играющих 10-12 человек рассаживаются двумя параллельными рядами. Руководитель подбирает труднопроизносимую скороговорку и сообщает ее (по секрету) первому в каждой команде. По сигналу руководителя первые в ряду начинают передавать ее на ухо второму, второй-третьему и так до уха последнего. Последний, получив "телефонограмму", должен встать и громко и внятно произнести скороговорку. Выигрывает та команда, которая быстрее передаст скороговорку по цепи и представитель которой точнее и лучше ее произнесет.

Скороговорки

- Расскажи мне про покупку. Про какую, про покупку? Про покупку, про покупку, про покупочку свою;

- Сорок сорок съели сырок с красивою красною коркой, сорок сорок в короткий срок слетелись и сели под горкой;
- Променяла Прасковья караси на три пары чистокровных поросят, пробежали поросята по росе, простудились поросята, да не все;
- Рапортовал, да не дорапортовал, а стал дорапортавывать-зарапортовался;
- Наш чеботарь всем чеботарям чеботарь, никому нашего чеботаря не перечеботарить.

8. ИСПОРЧЕННЫЙ ТЕЛЕФОН

Все садятся в рядок. Левый крайний шепчет что-то своему соседу на ухо, тот дольше. Правый крайний говорит вслух то, что до него дошло. Тот, кто начинал, сообщает, что именно хотел передать он. Порой искажения бывают очень забавными. После каждого "звонка" надо пересаживаться, чтобы все смогли побывать на концах "провода"

9. НАЙДИ МЕСТО

В ряд, ставят стулья, сиденьями поочередно в разные стороны. Водящий берет в руки длинную палку и начинает обходить сидящих на стульях. Если около кого-то он стукнет палкой об пол, этот играющий должен встать со стула и пойти следом за водящим. Так водящий ходит вокруг стульев, стучит то тут, то там, и вот за ним следует целая свита. Водящий начинает удаляться от стульев, ходит кругами, змейкой; остальные повторяют все за ним. Вдруг, в неожиданный для всех момент, водящий, дважды стучит по полу. Это сигнал к тому, чтобы все немедленно заняли свои места. А это теперь не так-то просто, поскольку стулья смотрят в разные стороны. Сам водящий старается занять место одним из первых. Теперь водит тот, кому не досталось места.

10. ЛУЧШИЙ ШОФЕР

К двум машинкам привязываем длинные нитки, а на их концах карандаши; игроки начинают наматывать нитки на карандаши. Побеждает тот, кто быстрее смотает всю нитку.

11. МАТРЕШКИ

На стуле лежат два сарафана и две косынки. Кто быстрее наденет сарафан и повяжет косынку, тот победитель.

12. БЫСТРЫЕ ВОДОНОСЫ

Участвуют два человека. На двух стульях стоит миска с водой и лежит по одной ложке. В нескольких шагах стоит еще два стула, а на них пустой стакан. Кто первый заполнит пустой стакан, тот - победил.

13. ВЕРЕВОЧКА

Два стула ставятся спинками друг к другу, под ними продевается веревочка. По команде ведущего два участника ходят вокруг своих стульев. По команде садятся на свой стул и выдергивают из-под него веревочку. Игра проводится до трех раз. Кто побеждает дважды - получает приз.

14. ВОПРОС СОСЕДУ

Все садятся в круг, ведущий - в центре. Он подходит к любому игроку и задает вопрос, например: "Как тебя зовут?", "Где ты живешь?" и т.д. Но отвечать должен не тот, кого спрашивают, а его сосед слева. Если ответит тот, кого ведущий спрашивал, он должен отдать фант. После игры фанты разыгрывают.

15. ХОЗЯЮШКИ

Две куклы лежат в кроватках. Два участника игры должны разбудить кукол, сделать с ними зарядку, умыться, почистить им зубы, причесать, убрать постель, одеть, накормить, погулять с куклой, поиграть с ней, вымыть ей руки, накормить, умыться, раздеть, положить в постель и спеть колыбельную песенку. Побеждает тот, у кого это быстрее и лучше получится.

16. НА БОЛОТЕ

Двум участникам дают по два листа бумаги. Они должны пройти через "болото" по "кочкам" - листам бумаги. Нужно положить лист на пол, стать на него двумя ногами, а другой лист положить впереди себя. Переступить на другой лист, обернуться, взять снова первый лист и положить впереди себя. И так, кто первый пройдет через комнату и вернется назад.

17. РАЗДАВИТЬ ШАРИК СОПЕРНИКА

Двум человекам дается по одному надувному шару, который они привязывают к левой ноге. Правой же ногой надо раздавить шар соперника.

18. РАЗЫГРЫВАНИЕ ПРИЗА НА СЧЕТ ТРИ

Два участника стоят друг против друга - перед ними на стуле лежит приз. Ведущий считает: раз, два, три... ста, раз, два, три...надцать, раз, два, три...дцать и т.д. Побеждает тот, кто окажется внимательней и первым возьмет приз, когда ведущий скажет - три.

19. КЕГЛЯ

Играющий становится перед стулом с кеглей, идет 8-10 шагов вперед, останавливается. Затем ему завязывают глаза, предлагают повернуться вокруг себя один - два раза, пройти обратно то же количество шагов обратно к стулу и, подняв руку, сверху опустить ее на кеглю. Выполнивший задание получает приз.

20 КАРТОШКА В ЛОЖКЕ

Надо пробежать определенное расстояние, держа в вытянутой руке ложку с большой картофелиной. Бегут по очереди. Время бега засекают по часам. Если картофелина упала, ее кладут обратно и продолжают бег. Бежать без картофелины нельзя! Побеждает показавший лучшее время. Еще увлекательнее состязание команд.

21. ЗОЛУШКА

Смешайте на столе кучку из гороха, фасоли, чечевицы, сушеной рябины, калины - что найдется под рукой: 3-4 разных вида, не больше. Надо разобрать все на однородные кучки - с завязанными глазами. Побеждает тот, кто за определенное время (его устанавливают заранее) разберет большее число зерен и ягод. Если что-то попадет не в ту кучку, из нее вынимают два зерна или ягоды - как штраф.

22. СМОТАЙТЕ ШНУР

На середине шнура завязывают узелок, а к концам прикрепляют по простому карандашу. Нужно намотать свою часть шнура на карандаш. Кто быстрее дойдет до узелка - победитель. Вместо шнура можно взять толстую нитку.

23. БИЛЬБОКЕ

Старинная французская игра с привязанным шариком, который подбрасывается и ловится в ложечку. Возьмите толстую нитку или шнурок длиной 40 см. Один конец приклейте липкой лентой к шариком от настольного тенниса, а другой - к доньшку пластмассового стаканчика или привяжите к ручке пластмассовой кружки. Ваше бильбоке готово. Играют несколько человек. Надо подбросить шарик вверх и поймать его в стаканчик или кружку. За это начисляется одно очко. Ловить шарик по очереди до промаха. Промахнувшийся передает бильбоке следующую за ним игроку. Победителем становится тот, кто первым наберет условленное количество очков.

24. СЛОН

Хозяйка предлагает по листу бумаги командам, на котором коллективно рисуется слон, с закрытыми глазами: один рисует тело, другой закрывает глаза и рисует голову, третий ноги и т.д. Кто быстрее и похожее нарисует - получает очередное очко.

25. ЗОМБИ

Выходят по двое от каждой команды и становятся рядом: рука об руку. По парам соприкасающиеся руки связывают, а свободными руками, то есть один из участников левой, а другой правой рукой должны завернуть приготовленный заранее сверток, обвязать его тесемкой и завязать на бантик. Чья пара вперед - получает очко.

26. КРИВАЯ ДОРОЖКА

На полу проводят мелом кривую, змеевидную черту - дорожку. Смотря все время под ноги сквозь перевернутый бинокль, нужно пройти дорожку с одного конца на другой и не споткнуться.

27. КОЛПАК НА КОЛПАКЕ

Склейте один большой колпак и несколько маленьких - желательно разноцветных. Маленькие колпаки подвешивают на крепкой нитке. Играющие по очереди надевают большой колпак и завязывают глаза. Надо три раза повернуться вокруг своей оси, присесть и, выпрямившись, попасть большим колпаком в маленький.

28. НАРЯДИ ЕЛОЧКУ

Делают несколько елочных игрушек из ваты (яблочки, груши, рыбки) с проволочными крючками и удочку с таким же крючком. Нужно с помощью удочки повесить на елку все игрушки, а потом той же удочкой снять их. Выигрывает тот, кто сумеет сделать это за установленное время, например за две минуты. Елочкой может служить укрепленная на подставке еловая ветка и даже какая-нибудь сухая ветка с сучками.

29. ГРАДУСНИК

Без помощи рук обе команды на скорость передают бутафорский градусник так, чтобы он обязательно находился под левой рукой.

30. ПУТЕШЕСТВИЕ

Цветным мелом на полу рисуется несколько пересекающихся, переплетающихся "тропинок" разного цвета. Игроки, выбрав свою "тропинку",

стараятся как можно быстрее дойти, добраться до конца пути. Кто первым окажется у цели - победитель.

31. ПРОВОРНАЯ ГОЛОВА

Участникам конкурса выдаются колпаки, на концах которых укреплены иглы. Необходимо, как можно быстрее иглой лопнуть большее количество воздушных шаров.

32. ПИСАТЕЛЬ

Участникам предлагается составить рассказ из названий газетных статей, вырезанных и закрепленных на карточки.

33. ВЗЛОМЩИК

Игрокам выдается связка ключей, закрытый навесной замок. Необходимо как можно быстрее подобрать ключ из связки и открыть замок.

34. МОРСКОЙ ВОЛК

Игрокам предлагается на толстой веревочке завязать по пять узлов как можно туже. Узлы могут быть любые - как морские, так и обыкновенные. Когда задание выполнено, предлагается развязать узлы. Кому это удалось сделать быстрее, тот и получает призовое очко.

35. КУРИЦА

Необходимо написать - "как курица лапой". Участникам к ногам крепятся фломастеры, кто быстрее и понятнее написал заданное слово - победил в игре.

36. АВТОПОРТРЕТ

На листе ватман сделаны две прорези для рук. Участники берут каждый свой лист, продев руки в прорези, рисуют кистью портрет, не глядя. У кого "шедевр" получился удачнее - забирает приз.

37. НЮХАЧЬ

По запаху с завязанными глазами необходимо определить и сказать название цветка.

38. ЗНАТОК ЖЕНЩИН

В игру приглашаются двое мужчин, каждый получает по указке в руки. Выносятся плакаты с нарисованными на них женскими платьями. На платьях есть все детали - рюшки, зацепы, пройма, шлица, разрез и т. д. Ведущий, не

показывая, называет деталь, а мужчины показывают указкой. Кто не смог - проиграл.

39. БАБОЧКА

Два участника получают по большому сачку на длинной палке и по воздушному шару. Задача игроков - как можно скорее поймать соперника в сачок, стараясь не "потерять" шарик.

40. НАДЕНЬ КОЛПАК

Бумажный колпак, расположенный на длинной палке, необходимо надеть на голову соперника. Играют два участника, стараясь как можно быстрее "околпачить" друг друга.

41. ГЛАВНЫЙ БУХГАЛТЕР

На большом листе ватмана вразброс изображены различные денежные знаки. Их необходимо быстро сосчитать, причем вести счет нужно так: один доллар, один рубль, одна марка, две марки, два рубля, три марки, два доллара и т.д. Кто сосчитает верно, не сбившись, дойдя до дальней купюры - тот и победитель.

42. МАРАФОН

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

43. СКАЗОЧНИК

Гостям напоминаются сюжеты известных русских сказок и предлагается составить и рассказать новые версии - в жанре детектива, любовного романа, трагедии и т.д. Победителя определяют гости с помощью аплодисментов.

44. ДВА ВОЛА

На участников конкурса надевается как упряжка, длинная веревка, и каждый из двух участников старается "утянуть" соперника за собой, в свою сторону. При этом каждый старается дотянуться до приза, который расположен в полуметре от каждого игрока.

45. ФИЛЬМ УЖАСОВ

Условия таковы - в кассете пять яиц. Одно из них сырое, предупреждает ведущий. А остальные - вареные. Необходимо разбить яйцо об лоб. Кому попадется сырое, тот самый смелый. (Но вообще-то яйца все вареные, а приз

получает просто последний участник - он осознанно шел на риск стать всеобщим посмешищем.)

46. САМЫЙ ВНИМАТЕЛЬНЫЙ

Играют 2-3 человека. Ведущий читает текст: Расскажу я вам рассказ в полтора десятка фраз. Лишь скажу я цифру 3, - приз немедленно бери. " Однажды шуку мы поймали, распотрошили, а внутри рыбешек мелких увидали, и не одну, а целых семь". Когда стихи запомнить хочешь, их не зубри до поздней ночи. Возьми и на ночь повтори разок - другой, а лучше 10". "Мечтает парень закаленный стать олимпийским чемпионом. Смотри, на старте не хитри, а жди команду: раз, два, марш! " Однажды поезд на вокзале мне 3 часа пришлось прождать..." (если не успевают взять приз, его забирает ведущий). " Ну что ж, друзья, вы приз не брали, когда была возможность брать".

47. МОРСКОЙ ВОЛК

В игре участвуют две команды по два человека. Ведущий дает задание: "Если на море сильный ветер, моряки знают одну хитрость - они завязывают ленточки бескозырки под подбородком, плотно закрепляя их тем самым на голове. Бескозырка - одна на команду". Каждый игрок выполняет команду одной рукой.

48. ВОДОЛАЗ

Игрокам предлагается, одев ласты и глядя в бинокль с обратной стороны, пройти по заданному маршруту.

49. ПЕРЕДАВАЙ ШАПКУ

Все участники встают в два круга - внутренний и внешний. У одного игрока на голове шапка, ее нужно пустить по своему кругу, условие одно - шапку передавать с головы на голову, не касаясь ее руками. Выигрывает та команда, в которой игрок под номером один вновь окажется в шапке.

50. РАЗБЕЙ ГОРШОК

На кол вешается горшок (можно положить его на землю или на пол). Водящему завязываются глаза и дается палка. Задача - разбить горшок. Чтобы усложнить игру, водящего можно "запутать" : перед тем, как дать палку, покружить вокруг себя несколько раз.

51. ВЕСЕЛЫЕ МАРТЫШКИ

Ведущий говорит слова: "Мы - веселые мартышки, мы играем громко слишком. Мы в ладоши хлопаем, мы ногами топаем, надуваем щечки, скачем на носочках и друг другу даже язычки покажем. Дружно прыгнем к потолку, пальчик поднесем к виску. Оттопырим ушки, хвостик на макушке. Шире рот откроем, гримасы все состроим. Как скажу я цифру 3, - все с гримасами замри.". Игроки повторяют всё за ведущим.

52. БАБА-ЯГА

Игра эстафетная. В качестве ступы используется простое ведро, в качестве метлы - швабра. Участник встает одной ногой в ведро, другая остается на земле. Одной рукой он держит ведро за ручку, а в другой руке - швабру. В таком положении необходимо пройти всю дистанцию и передать ступу и метлу следующему.

53. ЗОЛОТОЙ КЛЮЧИК

Участникам игры придется изобразить мошенников из сказки "Золотой ключик". Вызываются две пары. Один в каждой паре - лиса Алиса, другой - кот Базилио. Тот, кто Лиса - сгибает в колене одну ногу и, придерживая ее рукой, вместе с Котом, у которого завязаны глаза, обнявшись, преодолевают заданную дистанцию. Пара "доковылявшая" первая получает "золотой ключик" - приз.

54. ИЗГОТОВИМ КРЫШЕЧКИ

Участникам игры предлагается издали посмотреть на набор банок различной величины и формы. Брать в руки их нельзя. У каждого игрока - кусочек картона, из которого они должны выстричь крышки так, чтобы они точно совпали с отверстиями банок. Побеждает тот, у кого больше крышек точно совпало с отверстиями банок.

55. ПОРОСЮШКИ

Для этого конкурса приготовьте какое-нибудь нежное блюдо - например, желе. Задача участников - съесть его как можно быстрее с помощью спичек или зубочисток.

56. СБОР УРОЖАЯ

Задача игроков каждой команды - как можно быстрее без помощи рук перенести в определенное место апельсины.

57. ПЕРВООТКРЫВАТЕЛЬ

Сначала участникам конкурса предлагается "открыть" новую планету - надуть как можно быстрее воздушные шары, а затем "заселить" эту планету жителями - быстро нарисовать на шаре фигурки человечков фломастерами. У кого "жителей" на планете окажется больше - победитель!

58. ЦЕПЬ

За отведенное время изготовить цепь с помощью скрепок. Чья цепь окажется длиннее - побеждают в конкурсе.

59. БАНКИР

"Банкиром" станет тот, кто быстрее всех вытрясет содержимое банок с монетами через узкую прорезь в крышке, не прибегая к помощи посторонних предметов.

60. ПОРВИ ГАЗЕТУ

Одной рукой правой или левой все равно - разорвать газету на мелкие куски, рука при этом вытянута вперед, свободной рукой помогать нельзя. Кто мельче выполнит работу.

61. СКАЗКА

Когда у вас собрались не менее 5-10 гостей (возраст значения не имеет), предложите им эту игру. Возьмите детскую книжку со сказкой (чем проще - тем лучше, идеально подходят - "Курочка Ряба", "Колобок", "Репка", "Теремок" и т.д). Выберите ведущего (он будет чтецом). Из книжки на отдельные листочки выпишите всех героев сказки, включая, если позволяет количество человек, деревья, пеньки, речку, ведра и т.д. Все гости тянут бумажки с ролями. Ведущий начинает читать сказку, и все герои "оживают".

62. ХОХОТУНЬЯ

Играет любое количество участников. Все участники игры, если это свободная площадка, образуют большой круг. В центре - водящий с платочком в руках. Он кидает платочек вверх, пока он летит до земли все громко смеются, платочек на земле - все утихают. Только платочек коснулся земли, вот здесь-то и начинается смех, и с самых смешливых берем фант - это песня, стих и т.д.

63. ВЕРЕВОЧКА

Необходимо, чтобы большинство собравшихся до этого в нее не играли. В пустой комнате берется длинная веревка, и натягивается лабиринт так, чтобы человек, проходя, где-то присел, где-то переступил. Пригласив очередного

игрока из соседней комнаты, ему объясняют, что он должен с завязанными глазами пройти этот лабиринт, перед этим запомнив расположение верёвки. Зрители будут ему подсказывать. Когда игроку завяжут глаза, веревка убирается. Игрок отправляется в путь, переступая и подлазя под несуществующую верёвку. Зрителей заранее просят не выдавать секрет игры.

64. С ТАБЛИЧКАМИ

При входе каждый гость получает своё новое имя - ему прикрепляется на спину бумажка с надписью (жираф, бегемот, горный орёл, бульдозер, хлеборезка, скалка, огурчик и т.д.). Каждый гость может прочитать, как называются остальные гости, но, естественно, не может прочитать как называется он сам. Задача каждого гостя - на протяжении вечера узнать у остальных своё новое имя. Гости на вопросы могут отвечать только "Да" или "Нет". Побеждает первый узнавший что написано на его бумажке.

65. ИГРА-ШУТКА

Все гости становятся в круг и кладут руки друг другу на плечи. Ведущий каждому на ухо говорит "утка" или "гусь" (в разброс, "утка" сказать большему числу игроков). Затем объясняет правила игры: "Если я сейчас скажу: "Гусь" - то все игроки, которых я так назвал, поджимают одну ногу. А если "Утка", то игроки, которых я назвал "Уткой", поджимают обе ноги". Куча-мала вам гарантирована.

66. "ЗАГАДОЧНЫЙ СУНДУК"

У каждого из двух игроков - свой сундук или чемодан, в котором сложены различные предметы одежды. Игрокам завязывают глаза, и по команде ведущего они начинают надевать вещи из сундука. Задача игроков - нарядиться как можно быстрее.

67. ЦВЕТА

Игроки становятся в круг. Ведущий командует: "Коснитесь жёлтого, раз, два, три!" Игроки как можно быстрее стараются взяться за вещь (предмет, часть тела) остальных участников в круге. Кто не успел - выбывает из игры. Ведущий снова повторяет команду, но уже с новым цветом. Побеждает оставшийся последним.

68. ПРОКАТИСЬ НА МЯЧЕ

Все участники соревнования выстраиваются в команды по 3 человека. Каждая "тройка" игроков получает тугой волейбольный мяч. По сигналу ведущего один

из игроков тройки, поддерживаемый под локти двумя другими игроками, переступая на мяче, катит его. Группа, первая дошедшая до финиша, побеждает.

69. НАРИСУЙ СОЛНЫШКО

В этой эстафетной игре принимают участие команды, каждая из которых выстраивается в колонну "по одному". У старта перед каждой командой лежат гимнастические палки по количеству игроков. Впереди каждой команды, на расстоянии 5-7 метров, кладут обруч. Задача участников эстафеты - поочередно, по сигналу, выбегая с палками, разложить их лучами вокруг своего обруча - "нарисовать солнышко". Побеждает команда, которая быстрее справится с заданием.

70. СКУЛЬПТОРЫ

Участникам игры выдается пластилин или глина. Ведущий показывает или называет какую-то букву, а игроки должны как можно быстрее слепить предмет, название которого начинается с этой буквы.

71. ВСЕ НАОБОРОТ

Игрокам предлагается попробовать нарисовать или раскрасить что-то, но левой рукой, а кто левша - правой.

72. ПОЧТАЛЬОНЫ

Командная игра. Перед каждой командой на расстоянии 5-7 метров на полу лежит толстый лист бумаги, разделенный на клетки, в которых написаны окончания имен (тя; ня; ля и т.д.). Другой лист бумаги с первой половиной названия имен заранее разрезается на части в виде открыток, которые складываются в заплечные сумки. Первые номера команд надевают сумки на плечо, по сигналу ведущего спешат к бумажному листу на полу - адресату, вынимают из сумки открытку с первой половиной имени и приставляют ее к нужному окончанию. Вернувшись, передают сумку следующему игроку своей команды. Команда, чья почта быстрее найдет свой адресат, побеждает в игре.

73. "ПУТЕШЕСТВИЕ В ТЕМНОТЕ"

Для этой игры потребуются кегли и повязки на глаза по количеству участников. Игра командная. Кегли расставляются "змейкой" перед каждой командой. Команды, взявшись за руки, с завязанными глазами пытаются пройти дистанцию, не задев кегли. У чьей команды окажется меньше сбитых кеглей, та и победит в "путешествии". Сколько не сбитых кеглей - столько очков.

74. КОСМОНАВТЫ

По краям площадки чертят 6-8 треугольников - "ракетодромов". Внутри каждого из них рисуют круги - "ракеты", но обязательно на несколько кругов меньше, чем играющих. Все участники встают в круг в центре площадки. По команде ведущего идут по кругу, взявшись за руки, говоря слова: "Ждут нас быстрые ракеты для прогулок по планетам. На какую захотим, на такую полетим! Но в игре один секрет: опоздавшим места нет!" После этого все бегут к "ракетодрому" и занимают места в "ракетах". Кто не успел занять место - выбывает из игры.

75. В ПОЛЕ ВЫРОСЛА - РУБАШКА

Карточки с рисунками (рулон ткани, клубок, прялка, кустик льна, веретено, рубашка) спрятаны в конверте. Участникам игры необходимо быстро расставить карточки так, чтобы получился путь, который "проходит" рубашка от кустика льна до готовой модели.

76. МЫ ВСЕ ДРУЖНЫЕ РЕБЯТА

Участникам игры предлагается как можно дольше попрыгать со скалкой, разбившись на пары, тройки, четверки игроков.

77. ЛИТЕРАТУРОВЕДЫ

Участникам конкурса зачитываются эпизоды или цитаты, или отдельные фразы из какого-то литературного произведения. Участники должны из множества книг выбрать ту, про которую, по их мнению, идет речь. Первый, назвавший правильный ответ, получает титул победителя.

78. ПОРОДИСТЫ

Будущим певцам выдаются карточки, на которых написаны фамилии политических лидеров разных лет (Горбачев, Ленин, Сталин, Брежнев, Ельцин, Жириновский и т.д.). Задача игроков - исполнить песню в том образе, который указан на карточке. Тексты песен, которые предлагаются для исполнения, должны быть хорошо знакомы, а еще лучше - напечатаны на карточках с обратной стороны.

79. ЛОПНИ ШАР

Конкурсанты получают боксерские перчатки. Им дается задание - как можно быстрее лопнуть определенное количество воздушных шаров за отведенное ведущим время.

80 ОБЪЕМ ЛЕГКИХ

Надуть воздушные шары за отведенное время без помощи рук.

81. ВОДОХЛЁБЫ

Задача каждой команды с помощью рук заполнить водой дуршлаг. У какой команды он переполнится, та и побеждает.

82. С ЧАСАМИ

Ведущий предлагает зрителям отдать ему свои наручные часы для проведения конкурса. Получив их, он предлагает участнику конкурса завязать глаза, затем раскладывает часы по пути следования конкурсанта и предлагает игроку пройти с завязанными глазами дистанцию, не наступая на разложенные часы. Осторожно ступая, участник продвигается по дистанции, а ведущий перед ним убирает часы. Вышагивание игрока, старающегося не наступить на часы, вызывает смех у окружающих. После завершения маршрута часы возвращаются хозяевам.

83. "ПОПРОБУЙ ДОГАДАТЬСЯ"

В записи звучит какой-либо информационный текст - возможно метеорологическая сводка. Предложив участникам внимательно слушать текст, чтобы потом суметь воспроизвести его, ведущий через каждые доли секунды убирает громкость записи, затем снова на долю секунды добавляет звук. Игроки после прослушивания произносят свой вариант текста, а затем слушают его таким, как он должен звучать. Наиболее внимательные и догадливые, сумев безошибочно досказать то, что было упущено, получают награду.

84. КОНКУРС СВИСТУНОВ

Чей свист окажется самым громким и залихватским? Конкурс можно проводить под музыкальную фонограмму. Лучший "соловей-разбойник" получает приз.

85. "КОНДУКТОР"

Игрокам раздаются билеты - карточки с названиями городов - это место назначения. "Кондуктор" - ведущий спрашивает: "Вы знаете в какой стране находится этот город?" Если владелец "билета" с названным городом отвечает правильно, его "билет" "компостируют". Выигрывает тот, у кого больше "прокомпостированных билетов".

86. "ОХ, РЕКЛАМА!"

Для проведения этого конкурса необходимо заранее записать фонограмму вступлений к телерекламам и предложить участникам продолжить текст, который, по их мнению, звучит после музыкальной заставки. Наиболее сведущие - получают призы - те вещи, предметы, рекламу которых они знают наизусть. Для этого конкурса лучше иметь фонограммы тех рекламных телероликов, которые уже немного подзабылись.

87. "КУХНЯ"

Каждый из играющих выбирает себе имя по названию одной из кухонных вещей, например, тарелка, вилка, нож, кочерга и т.д. Один из играющих начинает спрашивать про самые разные предметы из окружающей их обстановки, про самого себя, про собеседника - его внешний вид, привычки, привязанности и т.д. Например: "У вас вместо глаз что?" Или: "С кем вы чаще всего целуетесь?" или: "Чем вы любите угощать гостей?" или: "Что больше всего возбуждает ваш аппетит?" Главная задача водящего - поставить такой вопрос, ответ на который невольно вызывает смех как у конкретного собеседника, так и у всех играющих. Отвечающий на вопросы должен прибегать, отвечая, только к одному слову - к имени, которым он назвался - вилка, нож и т.д. Дополнительно разрешается использовать только предлоги. Засмеявшийся выбывает из игры.

88. ОТЫЩИ НЕВЕСТУ

Участникам состязания выдаются клубки, концы которых у кого-то в конце зала. Задача конкурсантов - сматывая нить, как можно быстрее добраться до той, у кого в руках кончик ниточки клубка.

89. ДИЗАЙНЕРЫ-МОДЕЛЬЕРЫ

Задача участников - как можно быстрее с помощью брызгалок, наполненных растворами разных цветов, разукрасить футболку, майку - "Аля авангард!" Чей "проект" неотразимее определяют зрители. Все игроки получают эти футболки на память.

90. СОБЕРИ КОЛОДУ

Участников игры - двое или четверо. Помогать им будет весь зрительный зал. Игрокам выдается по одной карте - туз какой-либо масти. Остальные карты раздаются в зале. Задача "тузов" собрать все карты своей масти от "шестерки" до "короля" как можно быстрее. Обладатели карт - зрители могут бежать к "тузу" только после того, как уже рядом с ним оказалась предыдущая карта.

91. ГЕРАЛЬДИКА

Рисунки гербов разных городов, стран разрезаются по горизонтали пополам. Задача участников - как можно быстрее отыскать правильные варианты и предложить их на суд ведущего и зрителей. По количеству верных изображений гербов определяется победитель.