

ПЛАН РАБОТЫ ЛАГЕРЯ

2 июня 2025 года – День детства

Время	Мероприятие	1 отряд	2 отряд	3 отряд	Примечания
08.30	Встреча детей. Торжественное открытие смены лагеря. Зарядка. Распределение по отрядам* (Ленточки).	Зарядка	Зарядка	Зарядка	Организационный период смены. Общелагерный уровень. «Человек»
9.15	Завтрак				
9.30	Игра на знакомство «Объявление в газету»	Игра на знакомство	Игра на знакомство	Игра на знакомство	«Человек»
10.20	Выходим в ДК. Мероприятие.	ДК	ДК	ДК	
13.00	Обед				
13.15	Гостевания. Игра на сплочение. «Вавилонская башня». Правила лагеря. Игры	Игра на сплочение	Игры	Правила лагеря.	«Человек»
		Правила лагеря.	Игра на сплочение	Игры	
		Игры	Правила лагеря.	Игра на сплочение	
14.20	Подведение итогов дня. Домашнее задание на след. день.				
14.30	Уход детей домой				

Торжественное открытие смены лагеря

Фонограмма: песни о России, детские песни

Ведущий: Добрый день, мальчишки и девчонки детского лагеря «Улей»!

Ведущий: Добрый день, гости и сотрудники нашего лагеря!

Ведущий: Сегодня мы собрались с вами для того, чтобы дать старт самой яркой и незабываемой смене «Лето-2025»!

Ведущий:

Российский флаг – Отечество и братство.

Российский флаг – священной веры флаг.

Российский флаг – наш символ и богатство.

Российский флаг – к победам смелый шаг!

Фонограмма: сигнал «Внимание»

Ведущий: Лагерь, внимание! Под Государственный флаг Российской Федерации смирно! Равнение на флаг!

Фонограмма: марш Преображенского полка

Вынос Государственного флага Российской Федерации

Ведущий: Вольно!

Ведущий: Дорогие друзья, наша смена действительно особенная, мы вместе сможем за 17 дней сделать очень много интересного и полезного – для нашей страны, для друзей и для себя. Мы вместе взяли на себя ответственность за всё, что будет происходить в нашем лагере – какие интересные события: конкурсы, творческие вечера, спортивные состязания. Мы вместе будем принимать решения и заботиться о каждом, и уверены, что 17 дней смены станет для каждого из нас большим стартом для будущего.

И нам всем вместе нужно сделать еще один – главный шаг к старту нашей смены.

Ведущий: Смена «Лето-2025» объявляется открытой!

Фонограмма: праздничная музыка

Ведущий: Друзья! Мы приглашаем к микрофону начальника детского лагеря «Улей» – Яковлеву Арину Николаевну.

Приветственное слово начальника детского лагеря

Ведущий: Спасибо, Арина Николаевна!

Ведущий: «Улей» – это детский лагерь, где всегда рады ребятам; это место, где каждый сможет найти дело по душе, научиться новому, найти друзей; это место, где каждый из нас отправляется в удивительное путешествие длиной в 17 дней.

Здесь, у нас, мы знаем точно. Все мечты сбываются.

Так вперёд же, дальше – больше! Смена начинается!

Флеш-моб – зарядка.

Ведущий: Итак, друзья, мы с вами стартуем в яркую смену, которая подарит нам единомышленников, поможет раскрыть таланты и научит создавать новое. Давайте сделаем это через «коридор ладошек», который подарит вам заряд энергии на всю смену!

Вожатые, сотрудники детского лагеря образуют «коридор», через который под музыку проходят все дети, касаясь ладошек взрослых

Ведущий: Мы поздравляем всех с открытием нашей удивительной смены в детском лагере «Улей»!

Ленточки – нарезаются ленточки и каждый вытягивает. 3 отряда – ленты трех разных цветов.

«Объявление в газету».

Участникам игры предлагается написать о себе объявление в газету. Написанное собирается ведущим и затем зачитывается. В это время остальные пытаются угадать, о ком идет речь.

Игра на сплочение «Вавилонская башня»

Цель: сплочение коллектива, выявление лидеров, приобретение навыков работы в микро группах.

Оборудование: Три набора предметов по одинаковому количеству предметов в каждом. Секундомер.

Содержание: Произвольно отряд делится на 3 микро группы. Каждой группе дается набор предметов, из которых нужно построить башню. Командам дается минута на обсуждении проекта и три мин. на постройку. Оценивается высота строения. Вожатый занимает позицию наблюдателя. После первого построения выделяются самые активные ребята, которые зачисляются в жюри. Командам дается еще 2 мин., за которые нужно вновь построить башню. Теперь оценивается оригинальность. Группам предлагается объединиться по две, включая команду жюри. Вновь строится башня. Вновь выявляются лидеры. Итогом игры будет построение общей башни.

Правила лагеря

Вступительная часть

Добрый день, друзья! Мы рады приветствовать вас в нашем детском лагере! Нам предстоит провести вместе незабываемую, наполненную интересными событиями смену. А для этого необходимо стать дружной, сплочённой, активной командой, которая позволит каждому из нас чувствовать себя в ней комфортно, защищённо и безопасно. Чтобы стать такой командой, нужно многое сделать. И предлагаю начать с того, чтобы договориться, по каким правилам мы будем с вами жить?

Беседа «Понятие о правилах»

Друзья, а как вы понимаете, что такое правило?

Дети отвечают.

Давайте посмотрим, как трактуется это понятие в Толковом словаре русского языка Сергея Ивановича Ожегова.

Слайд 1: Правило – положение, в котором отражена закономерность, постоянное соотношение каких-нибудь явлений; устав, постановление, предписание, устанавливающее порядок чего-нибудь (правила внутреннего распорядка, правила уличного движения).

Слайд 2: Правило – образ мыслей, норма поведения, обыкновение, привычка.

Предлагаю в нашем отряде считать правилом нормы поведения, некие условия или требования, которые соблюдают все. Согласны?

Дети отвечают.

А с какими правилами вам приходилось сталкиваться в жизни, например, дома, в школе? Может быть, слышали о каких-либо особых правилах?

Дети отвечают.

Возможные ответы детей:

Правила дорожного движения.

Правила поведения.

Правила учащихся (Устав школы).

Правила внутреннего распорядка.

Правила игры (в футбол, волейбол, шахматы).

Правила пользования (инструкция).

Действительно, существует много разных правил. Но нам нужно узнать, какие существуют правила в нашем детском лагере.

Как вы думаете, какие документы регламентируют (т.е. описывают, предписывают) правила вашего пребывания в детском лагере?

Дети отвечают.

Возможные ответы детей: Устав, Правила пребывания, Правила пожарной безопасности, Инструкции по безопасности и т.д.

Предлагаю сегодня обсудить общие правила поведения в детском лагере, во время нахождения в здании, правила пожарной безопасности. Предлагаю вам сыграть в игру «Крокодил».

Вожатый проходит мимо детей и предлагает им **взять фигуру восклицательного знака какого-либо цвета.** Прошу вас, друзья, собраться в группы по цвету восклицательного знака (например, жёлтые, синие, красные и т.д.).

Основная часть Игры «Крокодил»

Сейчас каждая группа получит карточку, на которой написано какое-либо правило. Ваша задача: в течение 2-х минут придумать, а затем разыграть небольшую сценку и без слов, с помощью жестов, мимики и движений постараться объяснить суть правила, которое вы получили.

Правила:

Детям, отдыхающим в детском лагере, запрещается самостоятельно покидать территорию лагеря.

Выход с родителями за территорию детского лагеря допускается только с разрешения начальника лагеря.

Запрещается передвижение детей не организовано, без сопровождения вожатого.

Дети постоянно должны находиться в поле зрения вожатого.

Детям, отдыхающим в лагере, категорически запрещается порча и посягательство на имущество других людей.

Детям, имеющим ценные вещи, следует быть внимательными и не оставлять их без присмотра.

Тот, кто нашёл чужую личную вещь, обязан вернуть её владельцу или передать вожатому.

В детском лагере запрещается курение и употребление спиртных напитков.

В детском лагере запрещается совершать действия, наносящие вред здоровью окружающих, а также допускать действия, словесные выражения, поступки, оскорбляющие достоинство другого человека.

Дети, отдыхающие в лагере, обязаны бережно относиться к имуществу детского лагеря.

Категорически запрещается порча имущества. В случае нанесения ущерба необходимо возместить стоимость убытков в установленном законом порядке.

Дети по очереди разыгрывают «сценки» и пытаются отгадать, о каком правиле шла речь. После выступления каждой группы вожатый даёт комментарий и при необходимости уточняет то или иное правило.

Друзья, давайте аплодисментами скажем «спасибо» друг другу! Вам удалось самостоятельно составить краткий свод правил о безопасном пребывании в детском лагере. Какие мы можем сделать выводы?

Вожатый формулирует выводы вместе с детьми.

Для чего существуют правила? (Чтобы обеспечить безопасность).

Кто обязан выполнять правила? (Выполнение правил обязательно для всех: и детей, и взрослых).

Каковы могут быть последствия невыполнения правил? (Конфликтные ситуации, травмы, порча имущества, напрасно потраченное время).

Как вы думаете, что мы получим в итоге смены при выполнении и соблюдении правил? (Дружную команду, хорошее впечатление о лагере, об интересных делах, друзьях, событиях)

Игра «Будь внимателен!»

Друзья, а сейчас я предлагаю вам проверить, насколько вы внимательны. Из предложенного перечня тезисов, которые вы видите на экране, вам необходимо выбрать запрещающие, несоблюдение которых может повлечь случаи травматизма или заболевания. Придумайте новый тезис.

Слайд 3:

Громко кричать.
Перепрыгивать через несколько ступенек на лестнице.
Хлопать дверью комнаты.
Хранить в тумбочке продукты питания.
Передвигать кровати в комнате.
Толкать друг друга в умывальной комнате.
Трогать плафоны электроламп в детской комнате.
Оставлять мусор на столе.
Оставлять включённым свет.
Открывать форточки.
Перепрыгивать с кровати на кровать.
Бегать в холле.
Развешивать поделки в стиле оригами на шлейфах автоматической пожарной сигнализации.
Свешиваться с перил балконов. – Придумайте новый тезис.

Дети выполняют задание.

Заключительная часть

Ведущий задаёт вопросы, дети отвечают.

Ребята, о чём, о каких понятиях вы сегодня услышали впервые?

Какая информация была для вас наиболее интересной или удивила? Какие общие выводы можно сделать по окончании нашего разговора?

Может ли кто-то из вас сказать, что соблюдать правила пребывания в детском лагере – сложно?

От кого зависит ваша личная безопасность?

– Благодарю вас за активное участие в нашем разговоре. Вы должны знать, что сотрудники детского лагеря, обеспечивающие ваше комфортное проживание здесь, делают всё, чтобы ваш отдых был интересным и безопасным. Но любые усилия будут бесполезны без вашего участия.

– Соблюдайте простые, но эффективные правила. Берегите себя, будьте ответственными за свою жизнь и здоровье.

– Для каждого из вас итогом может стать девиз: «Моя безопасность – в моих руках!». Давайте его произнесём все вместе.

Дети произносят девиз.

– Именно такими словами хотелось бы закончить наш разговор.

– До новых встреч, друзья.

1 Игра «Место под Солнцем».

Цель игры: создание благоприятного эмоционального фона в отряде.

Условия проведения: ровная просторная площадка.

Описание игры: Все ребята встают в круг, в центр выходит ведущий. Он объявляет: «Поменяйтесь местами те, кто ...», и называет любой признак (например, кто сегодня проснулся с хорошим настроением, кто ждал начала лагеря, у кого карие глаза и т.д.). После этого названные ребята быстро меняются местами. Ведущий в этот момент старается успеть занять чье-нибудь место. Кому не достается места в кругу, тот выходит в центр и становится ведущим. Игра продолжается по тому же алгоритму. Следует обратить внимание ребят на безопасность перемещений в кругу.

2 – Игра «Атомы-молекулы».

Цель игры: взаимодействие ребят друг с другом и создание благоприятного эмоционального фона в отряде.

Условия проведения: ровная просторная площадка.

Описание игры: Все ребята встают в круг, и ведущий (педагог) объясняет им правила: «Представьте, что все мы с вами атомы, которые могут свободно перемещаться, пока играет музыка. Как только музыка прекращает играть, атомам нужно объединиться в молекулы. Но по какому признаку – я буду сообщать в нужный момент». Далее ребята начинают игру. Признаки могут быть следующие: по количеству человек (по 2, по 4, по 5, по 10 и т.д.) в «молекуле», по цветному элементу в одежде, по времени года рождения, по любимому домашнему животному и т.д. Возможно, понадобится объяснить младшим школьникам, что такое атомы и молекулы.

Домашнее задание

Сегодня мы поделились на отряды. Завтра состоятся выборы командиров отрядов. Для этого необходимо всем желающим придумать небольшой рассказ о том, почему именно он должен стать командиром отряда. По типу как делали сегодня «объявление в газету». Потом он выступит перед ребятами отряда, т.е. презентует себя. После ребята проголосуют за понравившуюся кандидатуру.

К 05.06 выучить стихотворения А.С.Пушкина. По несколько человек от отряда.

3 июня 2025 года – День отряда/ День безопасности

Время	Мероприятие	1 отряд	2 отряд	3 отряд	Примечания
08.30	Встреча детей. Зарядка – гимнастика.				Организационный период смены. Общелагерный уровень. Самоуправление
9.15	Завтрак				
9.30	ЮИД. Рассказывают о ПДД.	ЮИД.	Взвешивание	Оформление пространства.	
10.10	Оформление пространства отряда (название, девиз, список). Речевки. Выборы президента	Оформление пространства	ЮИД.	Взвешивание	Список в бассейн
11.00	Взвешивание	Взвешивание	Оформление пространства	ЮИД.	
11.40	Игра «Общая история»	Игра «Общая история»	Игра «Общая история»	Игра «Общая история»	
12.00	Оформление пространства. Презентация своего отряда.	Оформление/презентация	Оформление/презентация	Оформление/презентация	Рефлексия ПДД.
13.00	Обед				
13.15	Игра «Мост». Определить команды по 10-12 человек.	Игра «Мост»	Игра «Мост»	Игра «Мост»	
14.30	Уход детей домой				

Речевки: Выучите с ними речевки, которые используются в повседневной лагерной жизни. Это можно сделать во время перехода от станции к станции. Утренняя: 10 Вож.: Раз, два! Все: Три, четыре! Вож.: Три, четыре! Все: Раз, два? Вож.: Солнце только что проснулось Все: И ребятам улыбнулось! Вож.: Поскорей дружок вставай Все: На зарядку выбегай. Вож.: Солнце светит Все: Ярко—ярко! Вож.: Нам от солнца Все: Жарко—жарко! Вож.: Солнышко, сильнее грей Все: Воду в речке нам согрей! Вож.: Солнце, воздух и вода Все: Наши лучшие друзья! Для похода в столовую: Вож.: Раз, два! Все: Мы не ели! Вож.: Три, четыре! Все: Есть хотим! Открывайте шире двери, А то повара съедем Вож.: Руки? Все: Чистые! Вож.: Лицо? Все: Умыто! Всем, всем... Приятного аппетита!

Требования к оформлению пространства отряда: В каждом отряде должен быть список детей, название, девиз, оформленная стенгазета. !!! Сформировать кто из детей пойдет в бассейн с каждого отряда – кто в первый раз идет, кто ходит.

"Общая история": Начните с одной фразы, и каждый ученик по очереди добавляет по предложению, создавая общую историю. Это развивает креативность и командное взаимодействие.

Игра «МОСТ»

Проведение: на общем сборе или по радиосвязи дается старт. В соответствии с индивидуальным маршрутом отряды передвигаются по станциям. Мы предлагаем несколько возможных вариантов названий и содержания станций.

Станция 1. "Законы и традиции". - Закон 00: Уважая время, ты уважаешь людей. Точность — вежливость королей. - Закон поднятой руки — закон молчания. Рука вожатого, поднятая вверх, ладонь которой сжата в кулак — знак того, что все должны замолчать и сосредоточить свое внимание. - Законы общения: Один говорит - другие молчат. Критикуешь - предлагай, предлагаешь - делай. - Закон территории говорит о том, что покидать территорию лагеря можно только с разрешения вожатого. - Закон доброго отношения к людям. - Закон доброго отношения к окружающей нас природе. Если в лагере работает система паролей, то во время посещения отрядами этой станции следует познакомить с этой системой детей.

Станция 2. "Ля-ля Вам" На этой станции происходит знакомство с традициями орлятского круга: 1. Чередование мальчик — девочка: Мы встаем в орлятский круг: Слева - друг и справа - друг. Почувствуй руки новых друзей. Мальчишки, девчонки, - будьте смелее! 2. Нельзя проходить через круг: орлятский круг - символ единства собравшихся вместе людей, разрывать которое не позволено никому. 3. Нельзя прерывать песню. Уважение к песне - это не только уважение к ее словам, но и уважение к чувствам, которые эти слова вызывают у поющих людей. Не знаешь слова - помолчи, не мешай себе и другим! Если в лагере есть песня-гимн, то разучить ее можно на этой станции. Также, рекомендуется пропеть песни с повторениями типа "Алые паруса" или "Землю обмотали..." и т.п.

Станция 3. "Раз, два левой" Содержание этой станции - ответ на вопрос: "Как можно передвигаться по территории лагеря?" Оказывается, существует тысяча и один способ. Вот некоторые 12 из них: - строим в колонну по два или по три человека; - ручейком; - гусиным шагом; - паровозиком; - змейкой; - задом наперед (т.е. спиной вперед) и т.п. По окончании отработки предложенных способов, отряду дается задание придумать свой, отрядный, способ передвижения.

Станция 4. "На зарядку — становись!" На этой станции ребятам предлагается принять участие в тематической зарядке. Тематика может быть предложена самая разнообразная. Например: сборы на дискотеку, охота на мамонта; поход в зоопарк; веселый трамвай и т.д. Утренняя зарядка традиционно заканчивается диалогом: Физрук: "Здоровье в порядке?" Дети: "Спасибо зарядке!"

Станция 5. "Маразмы и приколы" В каждом лагере, наверняка, есть традиционные кричалки, игры настройки, создающие необходимый эмоциональный фон для проведения мероприятий, способствующие концентрации внимания и просто поднимающие настроение. Вож.: Парам - парэра! Все: Хэй! Вож.: Парам - парэра! Все: Хэй! Вож.: Парам - парэра! Все: Хэй! Хэй! Хэй! Вож.: Настроение каково? Все: Во! (Поднимают вверх кулак с отставленным вверх большим пальцем). Вож.: Все такого мнения? Все: Все без исключения! Вож.: Молодцы! Все: Ура! А вот еще одна "кричалка", после которой, как правило, звучит какая-нибудь песня (каждая строчка произносится дважды, один раз ее выкрикивает вожатый или лидер, а затем, повторяют все вместе): На берегу Большой реки 13 Пчела ужалила Медведя прямо в нос "Ой - ей - ей - ей!" - Вскричал медведь, Сел на пчелу И начал петь... После разучивания нескольких кричалок можно дать детям задание

попытаться самостоятельно придумать какую - либо кричалку. Перейдем к приветствиям: "Всем, всем доброго утра (вечера, дня)" На что все дружно отвечают: "За доброе слово горы своротим" или "Доброе слово и кошке приятно" и т.д.

Станция 6. "В гостях у Водяного" На этой станции происходит знакомство детей с правилами поведения на воде. Если есть возможность расположить станцию непосредственно возле воды, то неплохо устроить театрализованное шоу с ритуалом молитвы, обращенной к Нептуну, в которой дети просят о хорошей погоде, добрых вожатых, веселом настроении, а взамен обещают послушание и активность. Необходимо усвоить главный закон: «С рекой (морем) не шутят!»

Станция 7. "Уют". Здесь происходит ознакомление ребят с лагерными санитарно гигиеническими требованиями. Как заправлять кровать? Как убрать в палате и на территории? Как организовать дежурство в столовой и в лагере? На эти вопросы ребята должны получить подробные ответы. Можно провести конкурс на самую быструю заправку кровати.

Станция 8. "Первый взгляд". На этой станции ребята заняты своим первым творческим делом: коллективным выпуском газеты о первых впечатлениях первого лагерного дня. Эта газета может так и называться "Первый день в лагере".

Беседа ЮИД – отдельным файлом (презентацию и правила).

Домашнее задание вожатым – подготовить какой-то творческий интересный мастер-класс.

День творчества

Время	Мероприятие	1 отряд	2 отряд	3 отряд	Примечания
08.30	Встреча детей. Зарядка. Репетируем ходить строем.				Психолого-педагогическое сопр. Профорientация.
9.15	Завтрак				
9.30	«Минута славы»/ Мои таланты. Психологическое тестирование. Конкурс театрального мастерства. Конкурс рисунков на асфальте. Угадай мелодию	Конкурс театрального мастерства	«Минута славы»/ Мои таланты. Психологическое тестирование.	Конкурс рисунков на асфальте	
10.30		«Минута славы»/ Мои таланты. Психологическое тестирование.	Конкурс театрального мастерства	«Минута славы»/ Мои таланты. Психологическое тестирование.	
11.30		Конкурс рисунков на асфальте	Угадай мелодию	Конкурс театрального мастерства	
12.30		Угадай мелодию	Конкурс рисунков на асфальте	Угадай мелодию	
13.00	Обед				
13.15	Мастер класс от вожатых по творчеству	Мастер-класс	Мастер-класс	Мастер-класс	
14.30	Уход детей домой				

Минута славы

Дети рассаживаются по местам. Ведущий объясняет правила игры: говорит задание. Дети выполняют. Например: Встаньте, кто любит рисовать; Поднимите руки, кто любит петь; Хлопните в ладоши, кто любит танцевать; Скажите «я», кто умеет показывать фокусы; топните те, кто умеет играть на музыкальных инструментах; а теперь встаньте и потанцуйте те, кто считает себя талантом; потрите себе щеки, те кто умеет веселиться.

Психологическое тестирование

Тест «Мое дерево» Тест предназначен для обследования как детей, так и взрослых. Рисунок дерева дает особо богатый материал о «содержании жизни», то есть открывает конкретные ситуации прошлого или отражает черты личности тестируемого. Дерево, по всей видимости, показывает долговременные, неосознанные чувства по отношению к своему Я, которые главным образом существуют на базовом, первичном уровне. При выполнении теста очень важно отслеживать последовательность изображения деталей, все комментарии, самопроизвольно сделанные тестируемым во время рисования, а также его эмоции.

Задание Необходимо дать тестируемому лист бумаги для рисования, простой карандаш, ластик и попросить его нарисовать себя в образе дерева. После того как рисунок будет готов, предложите написать о жизни дерева: что оно чувствует, как ему живется в настоящий момент в лесу?

Интерпретация рисунка Определение наклонностей и особенностей характера человека

1. Человек, нарисовавший пальму или дерево экзотической породы, склонен к экстримности в своих поступках, рассуждениях, в манере одеваться. Он любит приключения, при которых получает массу новых впечатлений.

2. Того, кто нарисовал ель, отличают хорошие организаторские способности. Но в то же время, по характеру такой человек может быть эмоционально неуравновешен и испытывать чувство отверженности.

3. Люди, рисующие дуб, честны и прямолинейны, относятся к независимым натурам.

4. Человек, изобразивший березу, – ранимый, эмоциональный и чувствительный.

5. Плакучая ива говорит о неудовлетворенности жизненной ситуацией рисующего, сниженном настроении, поиске позитивных контактов, стремлении обрести твердую опору.

6. Нарисованная яблоня может выражать у женщины желание иметь ребенка, в некоторых других случаях подчеркивает инфантильность личности рисующего.

7. Дерево с пышной кроной рисуют обычно люди с развитой интуицией.

8. Человек, изобразивший дерево с голыми ветками, обладает чертами детской непосредственности.

9. Если изображается дерево с птицами на ветвях, под солнцем или луной, то это говорит о склонности человека обдумывать любые жизненные ситуации.

Расположение рисунка

1. Если нарисованное дерево находится в правой части листа, это значит, что человек имеет сильную потребность опереться на чей-то авторитет.

2. Расположение дерева в левой части листа указывает на привязанность к матери и прошлому.

3. Дерево, нарисованное строго по центру, говорит о потребности в систематизации своего жизненного опыта, а также указывает на что-то особенно значимое для этого человека.

4. Расположение дерева в верхней части листа указывает на желание избавиться от депрессивного состояния.

5. Расположение дерева в нижней части листа говорит о чувстве самобичевания и депрессивном состоянии.

6. Если человек повернул лист бумаги по горизонтали и при таком расположении листа нарисовал дерево, то это указывает на его рассудительность и независимый характер.

Некоторые особенности рисунка

1. Дополнительные объекты на рисунке говорят об эмоциональности и хорошем воображении человека.

2. Если вокруг дерева прорисован пейзаж, то это указывает на чувствительность и сентиментальность рисующего.

3. Нарисованные два дерева показывают на отношение рисующего к окружающему миру и его жизненную позицию.

4. Множество деревьев – нежелание подчиняться общепринятым нормам.

Размеры рисунка

1. Мелкое изображение дерева говорит о том, что человек не может проявить себя в жизни.

2. Изображение дерева больших размеров указывает на внутреннюю свободу человека.

Характерные детали рисунка

1. Наличие плодов на дереве показательны для людей, стремящихся к результативной деятельности и достижению цели.

2. Если вместо дерева человек рисует пень, то это говорит о его противоречивом характере.

3. Сломанное дерево – пережитое потрясение.

4. Недорисованная вершина дерева указывает на большие незавершенные планы.

5. Дерево, раздвоенное от ствола, рисуется обычно теми, у кого очень сильны родственные связи с сестрами и братьями и которые чаще всего разорваны или утрачены. Также такие деревья часто рисуют близнецы.

6. Ветка вместо дерева говорит об инфантильности человека.

7. Опущенные ветви – низкий жизненный тонус и нежелание прилагать какие-либо усилия для преодоления неблагоприятных жизненных ситуаций.

8. Если ветви дерева направлены вверх, то это указывает на оптимистический настрой и энтузиазм, иногда на стремление автора рисунка к власти.

9. Ветви, идущие в разные стороны, означают поиск в расширении контактов и само утверждение себя.

10. Если ствол изображается без ветвей, это говорит о трудностях в установлении контактов.

11. Обозначение места, на котором стоит дерево, характерно для людей, которые нуждаются в утверждении себя и укреплении своего места в жизни.

Изображение листьев Листья символизируют способность к установлению контактов с окружающим миром, а также говорят о психологической защищенности человека в этих контактах.

1. Если листва дерева изображена широким веером, то это говорит о хорошем взаимодействии человека с окружающими и о его контактности.

2. Если нарисованная листва скудная и чахлая – контакт с внешним миром очень слабый.

1. Листья острой формы означают стремление человека защищаться от опасности.

2. Листва, изображенная схематично, похожая на пустой круг говорит о непроявленной агрессивности.

3. Нарисованные падающие или опавшие листья указывают на разочарование в жизни, чувство одиночества.

4. Листва, направленная вверх, – стремление к лидерству и наличие цели.

5. Листья в большом количестве, тщательно прорисованные, указывают на педантичность, но в то же время на чувствительность и эстетическую потребность человека.

6. Круги в листве – чувство разочарования, одиночества, желание обрести покой.

7. Листва дерева, прорисованная кривыми линиями, означает открытое принятие окружающего мира и восприимчивость.

8. Листва в виде узора – обаяние, приветливость, женственность, доброжелательность.

9. Листва-сетка выказывает желание уйти от неприятностей и проблем.

Ствол деревьев

1. Ствол, оторванный от земли, – недостаток контакта с внешним миром.

2. Ствол, расширяющийся книзу, – поиск устойчивого и стабильного положения в окружающем мире.

3. Ствол, сужающийся книзу, – изоляция и стремление укрепить свое Я.

4. Прорисованная кора на стволе указывает на осторожность и потребность в защите.

5. Ствол, нарисованный из одной линии, означает нежелание реально смотреть на вещи.

6. Ствол, не связанный с ветвями, – попытка убежать от реальности в мечты.
7. Ствол, связанный с ветвями и листвой, говорит о желании сохранить свой внутренний мир и хорошем интеллекте.
8. Если дерево изображается таким образом, что высота ствола больше величины кроны, можно говорить о преобладании у человека интереса к конкретным вещам, его умение жить в настоящем моменте.
9. Если размер кроны доминирует по отношению к размеру ствола – у автора рисунка хороший самоконтроль.
10. Ствол с наклоном влево рисует человек, пасующий перед агрессией.
11. Ствол с наклоном вправо означает, что человек ищет поддержки.
12. Ствол, как бы вырастающий из круга, изображает человек, чувствующий себя защищенным только в своем окружении.
13. Изображение на стволе дупла говорит о перенесенном заболевании или операции, а также о сексуальных переживаниях и травмах. Если дупло с птицами, то это указывает на потребность в защите и уюте.

Корни Корни дерева указывают на среду, из которой вышел человек, и свидетельствуют о его любознательности, импульсивности.

1. Нарисованные корни меньше ствола – желание увидеть то, что интересует, или спрятанное.
 2. Корни, равные по величине размеру ствола, – более сильное любопытство, чем просто увидеть интересное.
 3. Очень длинные корни говорят о чрезмерном любопытстве.
- Штриховка Штриховка дерева имеет большое значение при интерпретации рисунка. Она может быть ярче или бледнее, иметь различную форму. Исходя из этого и множества других признаков, можно делать определенные выводы о психологическом состоянии человека.
1. Затемнение листвы, ствола, корней является признаком тревожного состояния.
 2. Однородная, не слишком интенсивная штриховка говорит о повышенной чувствительности.
 3. Горизонтальные штрихи свидетельствуют о женственности, слабости, развитом воображении.
 4. Вертикальные штрихи – признак настойчивости и решительности.

Общелагерные мероприятия: КАМ (Конкурс Актерского Мастерства)

1 ТУР

Задание 1 (пластика, мимика, голос)

ВОКЗАЛ. Изобразите пластикой и голосом:

1. Ребенок, потерявшийся на вокзале.
2. Родителей потерявшегося ребенка.
3. Вам срочно надо уехать, а билетов нет.
4. Вы опаздываете на поезд.
5. Вы третьи сутки на вокзале.
6. Вы перебегаете дорогу перед «носом» паровоза.
7. Опять от вас сбежала последняя электричка...
8. У вас 2 чемодана, 3 сумки и ребенок, а ваш поезд уже прибывает, и вы пытаетесь добраться до перрона.
9. В зале ожидания собралась толпа и вам не терпится узнать почему...
10. Вы отправляетесь в путешествие с пятью детьми.
11. Вы сели в вагон, но на вашем месте уже едут двое.

12. Вы всю жизнь прожили в глухой деревне и, вдруг, попали на вокзал большого города.
13. Вы пытаетесь сдать билет на поезд, который отправляется через пять минут.
14. В кассе огромная очередь, а вы настойчиво пытаетесь что-то спросить у кассира, не стоя в ней.
15. Вы стоите в очереди в багажную кассу, перед вами некто пытается пролезть без очереди.
16. Вы очень плохо слышите, но старательно пытаетесь узнать у окружающих, когда прибывает ваш поезд.

Задание 2. Фразы. Интонации

Скажите с заданной интонацией:

1. Здравствуй, я ваша тетя! - *С горечью*
2. Эх, жизнь моя жестянка... - *С радостью*
3. Ваня, я ваша навеки! - *Печально*
4. А теперь покатай меня, большая черепаха! - *Гневно*
5. Я сказал: Горбатый! - *Ласково*
6. Отдай колбасу, я все прощу! - *Нежно*
7. Товарищи, в зоопарке тигру мяса не докладывают!.. - *С радостью*
8. Моя Маруся хуже динамиту! - *С любовью*

Задание 3 (пластика, мимика - пантомима)

СПОРТ. Изобразите:

- Штангиста (подход к штанге и её поднятие)
- Человека, заканчивающего марафонскую дистанцию.
- Прыгуна с шестом.
- Изящную акробатку.
- Цирковую гимнастку.
- Спортсмена, метящего молот.
- Вы - футбольный вратарь (момент атаки на ваши ворота).
- Туриста с тяжелым рюкзаком.
- Гимнастку, выполняющую упражнение на бревне.
- Вы - тренер проигрывающей команды.
- Футболиста, забивающего пенальти.
- Гимнаста с шестом, балансирующего на канате.
- Вы – всадник (наездник) на бешено брыкающейся лошади.
- Пловца на дистанции.
- Прыгуна с десяти метровой вышки.
- Вы - фехтовальщик на шпагах.
- Вы - болельщик и ваша любимая команда забивает гол.
- Вы – теннисист.
- Спортсмена по прыжкам в сторону.

- Вы - гимнастка с лентой.

Задание 4

ИМИДЖ

Участники по одному идут по кругу и выполняют задание:

- Вы - элегантная женщина, Ваш рост 180 см, а вес 120 кг. При этом Вы носите туфли на очень высоком каблуке, в правой руке - тяжелая сумка, сильно дергается левый глаз. Для того, чтобы произвести впечатление, Вы идете, высоко подняв голову и слегка покачивая бедрами.
- Вы - невысокий мужчина, очень комплексующий по поводу своей внешности: левое плечо выше правого, большие оттопыренные уши, небольшой горб на спине. Кроме того, Вы слегка прихрамываете на правую ногу. Для того, чтобы сгладить впечатление, Вы много улыбаетесь и, более того, часто и громко смеетесь.
- Вы - женщина, считающая себя ужасной толстухой. Однако, на самом деле Вы выглядите более чем худенькой. Вы носите объемную одежду и шляпу с большими полями. К тому же постоянно попадаете в нелепые ситуации: вот и сейчас на правой туфле сломался каблук, а с плеча постоянно спадает сумочка. Чтобы пережить все неприятности, Вы достаете из кармана «Ментос» и начинаете глотать таблетку за таблеткой.
- Вы - высокий шикарный мужчина, привыкший нравиться женщинам. Вы ходите широкими шагами, сильно размахивая руками и высоко подняв голову. Вы часто моргаете обоими глазами и встряхиваете головой, отбрасывая назад длинную челку. Вы держите в руках тяжелую папку, из которой постоянно что-то выпадает.

•

2 ТУР

Задание 1. ТЕАТРАЛЬНАЯ ПОСТАНОВКА

1. СЮЖЕТ ПЕРВЫЙ «ЦЫГАН – ВОР»:

Количество участников - в зависимости от количества желающих колеблется от 9 до 13 (с добавлением ролей деревьев и занавеса).

Ночь. Завывает ВЕТЕР. Раскачиваются ДЕРЕВЬЯ. Между ними пробирается ЦЫГАН-ВОР. Он ищет конюшню, где спит КОНЬ... Вот и конюшня. Спит конь, ему что-то снится, он слегка перебирает копытами и тоненько ржет. Недалеко от него пристроился на жердочке ВОРОБЕЙ. Он дремлет, иногда открывает то один глаз, то второй. На улице на привязи спит ПЁС. Деревья шумят, из-за шума не слышно как Цыган-вор пробирается в конюшню. Вот он хватает коня за уздечку... Воробей зачирикал тревожно... Пес отчаянно залаял... Цыган уводит коня. Пес заливается лаем. Выбежала из дома ХОЗЯЙКА, заохала, закричала. Она зовет мужа. Выскочил с ружьем в руках ХОЗЯИН. Цыган убегает.

Хозяин ведет коня в стойло. Пес прыгает от радости. Воробей летает вокруг. Деревья шумят, и ветер продолжает завывать. Хозяин гладит коня и бросает ему сена. Хозяин зовет хозяйку в дом. Все успокаивается. Спит пес, дремлет воробей на своем прежнем месте, стоя засыпает конь, он изредка вздрагивает и тихо ржет...

ЗАНАВЕС.

1. СЮЖЕТ ВТОРОЙ «ФИЛОСОФ»:

Количество участников в зависимости от количества желающих колеблется от 10 до 18 (с добавлением ролей волн, дельфинов и занавеса).

МОРЕ. Море волнуется. Находится в постоянном движении. У берега на КАМНЕ сидит ФИЛОСОФ. Он углубился в мысли, ничего не замечает вокруг. Со стороны кажется, что он дремлет. Не замечает ВОЛН, набегающих на берег. Не замечает, как подплыла АКУЛА, разинув хищную пасть, собираясь съесть философа. Не замечает он, как стайка веселых ДЕЛЬФИНОВ прогоняет злую акулу в море. Философ

сидит, погруженный в мысли. Ничто не может вывести его из раздумий о смысле жизни. Он так неподвижен, что прилетевшая ЧАЙКА принимает его за камень и садится ему на голову.

На берегу появляется ТОРГОВЕЦ с КОРЗИНОЙ. Целый день он продавал товар на рынке. Усталый, волочит корзину по песку. Торговец видит одинокую фигуру человека, сидящего на камне, и направляется к нему. Заметив человека, чайка с криком улетает. Философ сохраняет прежнюю задумчивость. Подойдя к философу, торговец просит присмотреть за корзиной. Раздевается и идет окунуться в море. В это время на берегу появляются ДВА ШУТНИКА. Они видят погруженного в мысли философа, крадучись подбираются к корзине с одеждой. Забирают ее и пускаются наутек. Торговец видит, как похищают его корзину с деньгами и одеждой, быстро плывет к берегу и кричит: «Спасите!» От крика философ пробуждается и бросается на помощь. Конечно, спасти человека для философа - это все равно, что спасти высшую ценность. Торговец отбивается от философа. Вскоре они оказываются на берегу. Шутники убегают все дальше и дальше. Торговец мечется по берегу, умоляя философа дать ему на время одежду, чтобы поймать шутников. Философ отвечает, что одежда - не самое главное в жизни, что она только средство, а не цель... И вновь впадает в глубокую задумчивость. Торговец прыгает вокруг, бьет философа по спине, пытаясь вывести его из задумчивости, становится на колени, умоляя об одежде.

Приплывают дельфины, обсуждают ситуацию. Чайка кричит, дает советы голому торговцу, философ невозмутим, дельфины уплывают, чайка улетает. Торговец раздевает философа, бежит спасать свое добро. На камне одинокий философ, погруженный в мысли о смысле жизни...

ЗАНАВЕС.

Задание 4. Конкурс «Крики на банкетках»

Сыграть эмоции бывает трудно, особенно когда это необходимо сделать одним голосом. Но и такое нужно уметь настоящему актеру:

- Вы престарелая бабушка, находитесь на своем балконе 9 этажа и видите, как внизу старшие ребята обижают Вашего любимого внука.
- Будучи вожатым, Вы видите ребенка из своего отряда на самом высоком дереве лагеря и Вам необходимо его оттуда снять.
- Стоя под окном любимой, которая живет на 8 этаже, Вы признаетесь в любви и приглашаете ее в кино.
- Ваш выход на сцену. Вы - чтец стихов, но микрофон не работает, а зал просто огромный.

3 ТУР

Задание 1. «Однажды, в студеную зимнюю пору...»

Прочитайте отрывок из стихотворения «Однажды в студёную зимнюю пору...»:

- Вопросительно
- Восклицательно
- Как перед расстрелом
- Как на похоронном митинге
- Как ребёнок, только что научившийся говорить
- Большой зал, а микрофоны не работают
- С горячей картошкой во рту
- С тяжёлым грузом на спине
- С грузинским акцентом

- Только что с марафонского финиша
- Выступление на свадьбе с тостом
- На 50-градусном морозе
- На 80-градусной жаре
- Человек, не видевший долго людей
- На суде, обвинение в преступлении

Задание 2. Изобразите голосом:

- Причаливающий мотор
- Водосточный бачок
- Заводящийся мотор
- Закипающий чайник
- Вой сирены
- Шторм на море
- Тормозящий автомобиль
- Топот коня
- Шум взлетающего самолёта

Задание 3. Телефон:

Вы спешите, уже опаздываете, но вдруг перед самым уходом вы слышите звонок телефона. Торопясь, вы поднимаете трубку и быстро отвечаете на вопрос:

- Скажите, что мне делать со своей дочерью?
- Подскажите животное из 7 букв?
- Когда привезут колбасу?
- Или вы сейчас расскажете в чём дело, или...?
- Ну а как насчёт кино?
- Как вам не стыдно?
- Шеф, клиент готов, что делать дальше?
- Ну, сколько ещё можно, уже 3 часа ждём?
- Мама, когда же ты меня отсюда заберёшь?
- Как быть, если она не пришивается?
- Скажите, зачем всё это?
- Алло, а у меня тут лампочка не зажигается? Что делать?
- Всё посмотрел, но чего-то не хватает. Чего же?

5 июня 2025 года - День сказки

Время	Мероприятие	1 отряд	2 отряд	3 отряд	Примечания
08.30	Встреча детей				«Мир». Спортивно-оздоровительная работа. Культура России
9.15	Завтрак				
9.30	Игра по Пушкину (актовый) см 06.06. День юмора в лагере – выход на футбольное поле (1ч 20 мин). Мультфильм	Интерактивная игра по Пушкину	Игра по Пушкину (актовый)	Конкурс на лучшего игрока в бадминтон	
10.30		День юмора в лагере – выход на футбольное поле	Конкурс на лучшего игрока в бадминтон	Игра по Пушкину (актовый)	
11.30		-//-	День юмора в лагере – выход на футбольное поле	Мультфильм	
12.00		Конкурс на лучшего игрока в бадминтон	-//-	-//-	
13.00	Обед				
13.15	Мультфильм (1ч 30мин). Беседа по правилам поведения на воде.	Мультфильм	Наша библиотека???	День юмора в лагере – выход на футбольное поле	
14.30	Уход детей домой				

Ссылка на мультфильм: <https://yandex.ru/video/preview/820857493715182618>

Открытие соревнований по бадминтону.

Участники мероприятия:

В мероприятии принимают участие учащиеся 2-5 классов школы. Состав команды 2 человека.

Награждение:

Победители и призеры награждаются грамотами и медалями.

ХОД МЕРОПРИЯТИЯ

Под звуки спортивного марша участники заходят в спортивный зал и строятся. (Во время прохождения учащихся на фоне музыки звучит текст)

ведущий:

Во имя грядущих побед,
Во славу школьного спорта,
Встречайте спортсменов сегодняшних дней,
Идущих к новым рекордам!

ведущий:

Шагайте дружно, сильные и смелые!
Расправьте шире плечи, загорелые!
Ребята, подтянись! За новые рекорды
Каждый день борись!

ведущий: Здравствуйте дорогие участники! Сегодня мы станем свидетелями интересных сетов, захватывающей борьбы, техничного владения ракеткой, молниеносных передач и точных ударов. Получим массу положительных впечатлений и заряд бодрости.

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____
9. _____
10. _____
11. _____
12. _____

ведущий:

Итак:

Что такое бадминтон?

Не похож он на футбол.

Бегать далеко не надо,

Только прыгай до упаду.

Бей по валанчику сильнее,

Ну и, главное, точнее.

Очень дружная игра,

Узнать побольше о ней пора.

Пусть этот день запомнит каждый,

Задор его с собой возьмет,

А с бадминтоном кто подружится однажды,

Сквозь годы эту дружбу пронесет!

Ни пуха! Ни пера!

Капитанов команд приглашаем на жеребьевку.

Соревнования.

Ведущий.

Провели мы состязанья

И желаем на прощанье

Всем здоровье укреплять

Мышцы крепче накачать.

Всем ребятам мы желаем

Не стареть и не болеть

Больше спортом заниматься

И в учёбе не отстать!

Классный час о правилах поведения на воде.

Безопасное поведение на воде — один из главных аспектов жизни, с которым учителя должны познакомить школьников. Удобнее всего проводить такой классный час перед летними каникулами, чтобы информация не утратила свою актуальность.

Очень хорошо будет пригласить на классный час о поведении на воде сотрудника МЧС, который сможет ответить на все вопросы, а также познакомит с главными способами оказания первой помощи. Однако, если такой возможности нет, можно познакомить с правилами поведения самостоятельно.

Правила поведения на воде для школьников

Отдых на природе — волшебное средство оздоровления организма. Летом начинается чудесная пора купального сезона, зимой на водоемах устраивают катки, занимаются рыбной ловлей. Однако счастливое времяпрепровождение может

закончиться плачевно, если не соблюдать простейшие правила безопасного поведения на воде.

Задача родителей и педагогов объяснить детям доступными им способами элементарные нормы безопасности.

Правила безопасного поведения на воде летом

Чтобы избежать печальных последствий отдыха у водоема, каждый человек должен своевременно научиться плавать, знать меры безопасности и способы оказания первой помощи. Ни в коем случае нельзя оставлять детей без присмотра взрослых у водоема и тем более в воде.

Свод основных правил поведения на воде поможет сделать летний отдых приятным и полезным

- **Необходимо быть сосредоточенным, находясь в водоеме.** По статистике, чаще всего тонут люди, умеющие хорошо плавать. Уверенность в себе может сыграть злую шутку, потому что человек уже не будет столь же внимательным, как тот, кто еще не овладел искусством плавания на 100 %.
- **Не паниковать и не бояться.** Распространены случаи, когда люди теряют ориентацию, заплывая слишком далеко или пугаясь. Чтобы восстановить равновесие необходимо научиться отдыхать прямо на воде. Это довольно просто сделать. Нужно лечь на спину, раскинуть ноги и руки в стороны. Стараться дышать ровно. Если ноги начинают опускаться под воду, надо согнуть руки в запястьях и приподнять кисти над водой. Передохнув таким образом и успокоив свое внутреннее состояние, можно продолжить путь к берегу.
- **Купаться сразу после еды не рекомендуется,** лучше подождать 1,5 — 2 часа.
- **Нельзя купаться в открытых водоемах с температурой воды ниже 15 градусов.** Это может привести к судорогам, холодному шоку и потере сознания.
- **Можно купаться только в специально отведенных для этого местах.** Необходимо избегать незнакомых территорий, нырять там. Ведь под водой могут находиться коряги, бревна и прочий мусор, за который легко зацепиться.
- **Не заплывать за буйки и специальные ограждения,** отвечающие нормам безопасности.
- **Ни в коем случае нельзя прыгать и нырять с мостов, лодок и других сооружений,** не приспособленных для этого.
- **Не стоит подплывать близко к лодкам, катерам и другим видам водного транспорта.** Рядом с ними уровень воды повышается, при их отплытии человека может затянуть под воду.
- **Избегать заболоченных мест.** Зачастую под водой прячутся тина и водоросли, в которых можно запутаться. Если это произошло, не надо пугаться, лучше позвать на помощь или медленно выбираться самому. Грести нужно у самой поверхности воды, а также делать частые остановки, чтобы освободиться от стеблей растений.
- **Запрещается резко входить в воду** после длительно пребывания на солнце, организму необходима адаптация к перепаду температур.
- **Необходимо сообщить спасателям, если заметили в водоеме нетрезвого человека.** Ведь купаться в состоянии алкогольного опьянения нельзя.
- **Следует избегать мест с сильным течением и водоворотами.** Если этого сделать не удалось, нужно глубоко нырнуть и резко отплыть в сторону. Так можно избежать воронки. Плыть же стоит по течению, стараясь продвигаться к берегу.
- **Нельзя входить в водоем во время шторма, сильного прибоя, непогоды.**
- **Запрещается подавать ложные просьбы о помощи.**
- **Нельзя баловаться в воде,** толкать кого-то в воду, неожиданно подплывать под водой и тянуть вниз, а также топить в шутку. Шалости могут обернуться серьезными последствиями.

6 июня 2025 года День лета - бассейн

Время	Мероприятие	1 отряд	2 отряд	3 отряд	Примечания
08.30	Встреча детей				
9.15	Завтрак				
9.30	Подготовка к выходу, строимся				
11.00 /10.30	Бассейн	Бассейн	Бассейн	Н.А.Некрасова «Волшебный лес Некрасова» - те, кто не идет в бассейн.	
12.00		-\\-	-\\-	-\\-	
13.00	Обед				
13.20	Игра по Пушкину	Игра по Пушкину (актовый)	Интерактивная игра по Пушкину	Интерактивная игра по Пушкину	
14.30	Уход детей домой				

Мультфильм

Игровая программа, посвященная Дню рождения А.С. Пушкина.

Звучит музыка.

(На сцену выходят ведущий и Кот ученый)

Кот:

Ветер по морю гуляет,
Дует в паруса.
Никогда не перестанем
Верить в чудеса.

Где царевна оживает,
Злу наперекор,
Где красавиц похищает
Мрачный Черномор.

1 Ведущий: Здравствуйте, дорогие мальчики и девочки! Я рада приветствовать вас на празднике, посвященном дню рождения А.С. Пушкина.

2 ведущий: Вы привыкли, что день рождения - это накрытый празднично стол, пирожные, торты и другие вкусные вещи. А сегодня тоже праздник, так как этот день рождения празднуют все, кто любит замечательного человека, прекрасного поэта и писателя – Александра Сергеевича Пушкина.

1 Ведущий: Я убеждена, что все из вас хоть раз в жизни читали стихи и произведения великого мастера слова.

2 ведущий: И как на всяком дне рождении, мы будем веселиться, играть и вспоминать произведения А.С. Пушкина. Итак, мы начинаем.

Звучит музыка, выход Бабы-Яги

Баба-Яга: (нухает) Фу-фу! Русским духом пахнет. Раньше за ним гонялась, а теперь сам в нос лезет. Здорово, косатики! Зачем пожаловали? Если делом, то ладно! А то я терпеть лодырей - бездельников не могу! На питание только и годятся! Зачем в сказку пожаловали? Ох, голова моя непутевая, сегодня же праздник «Пушкинский день». Кто же такой Пушкин? Знаю, знаю, я ведь его персонаж! Ох, как я его сказки люблю! Сейчас начну проверять вас, как вы знаете сказки Пушкина.

1. Золотое украшение дуба (цепь)
2. Как называется остров, мимо которого плыли корабельщики в царство Салтана (Буян)
3. Что делал кот ученый? (песни пел, сказки говорил)
4. Отравленный подарок нищенки (яблоко)
5. Кто гоняет стаи туч? (ветер)
6. Транспортное средство бабы Яги (ступа)
7. Кто чахнет над золотом? (Кощей)
8. Кто ходит круглый год по небу и сводит зиму с теплой весной? (солнце)
9. Средство от чертей, придуманное Балдой (веревка)
10. С чем пришел невод второй раз? (С травой морскою)
11. Обительница шатра, покоровшая Дадона своей красотой (Шамаханская царица)
12. Сколько сыновей было у царя Дадона?(2)

13. Кто сидит в тулупе, в красном кушаке? (ямщик)
14. Кто, по словам Пушкина, «не рукавица, с белой ручки не страхнешь и за пояс не заткнешь»? (жена)
15. Имя бабушки князя Гвидона (Бабариха)

Баба-Яга: Молодцы ребята, отлично справились с заданием. А теперь устроим состязания. Приглашаю 2 команды по 5 человек. Будем на моей метле гонять.

Игра «Гонки на метле»

Звучит музыка, выходит Кот ученый

Кот: МУуур!

Кот Ученый – это я.

Я со сказками дружу,

В гости к детям прихожу!

По улицам наших сказок разбросаны объявления. Только вот ничего понять не могу. Можете мне помочь? Найдите адресаты?

1. *Объявление:* Кто желает поменять старое, разбитое корыто на новое или квартиру на новый дом? Обращаться... (К золотой рыбке из «Сказки о рыбаке и рыбке») Обращаться по адресу: "К золотой рыбке из «Сказки о рыбаке и рыбке»".
2. *Объявление:* Один дядька и тридцать три румяных бравых парня предлагают услуги по охране границ. Обращаться по адресу: "Сказка о царе Салтане".
3. *Объявление:* Квалифицированный мастер ищет работу. Могу быть нянкой, поваром, конюхом, плотником. Зарплата по договорённости. Обращаться по адресу: "Сказка о попе и о его работнике Балде".
4. *Объявление:* Продаётся рыжий зверёк. Любит петь песни и грызть орехи. Обращаться по адресу: «Сказка о царе Салтане».
5. *Объявление:* Модники и модницы! Кто желает приобрести волшебное зеркальце, умеющее говорить? Наш адрес... Обращаться по адресу: «Сказке о мёртвой царевне и о семи богатырях».
6. *Объявление:* Тем, кто не может утром проснуться по звонку будильника, предлагаем приобрести петушка из чистого золота, который выручит вас всегда и везде. Обращаться по адресу: «Сказке о золотом петушке»

Кот-Ученый: А вас ждет новое испытание по сказкам!

Изобразить сказочных героев.

Один из участников отряда выбирает листочек с названием сказочного героя, используя только жесты. Команда должна отгадать.

- 1 от. - Золотая рыбка, комар.
- 2 от. - Белка, старик.
- 3 от. - Спящая царевна, золотой петушок.
- 4 от. - Лебедь, старуха.

1 Ведущий: Дорогой Ученый Кот, давай теперь мы с тобой поиграем. Поймаем тебе рыбки. Приглашаем 2 команды по 5 человек

Игра «Наловим рыбы» (добежать до бассейна, взять 1 рыбу и вернуться обратно).

Кот ученый: Спасибо вам, ребята, за рыбку, приходите в сказку и не забывайте меня! До свидания!

Звучит Шум моря, плеск волн. Появляется старик и старуха.

Старик.

Я сегодня поймал было рыбку,
Золотую рыбку, не простую;
По-нашему говорила рыбка,
Домой в море синее просилась,
Откупалась, чем только пожелаю,
Не посмел я взять с нее выкуп;
Так пустил ее в синее море.

Старуха.

Дурачина, ты, простофиля!
Не умел ты взять выкупа с рыбки!
Хоть бы взял ты с нее корыто,
Наше-то совсем раскололось.

2 Ведущая. Ребята! Эти персонажи из какой сказки?

Дети отвечают на вопрос.

Старик. А сейчас скажите мне, сколько лет мы со старухой жили у синего моря? (30 лет и 3 года.)

Старуха. Какими словами я бранила старика в этой сказке? Дурачина ты, простофиля.

Старик. Сколько раз я закидывал невод в море? (3 раза.)

Старуха. В кого я поочередно хотела превратиться в этой сказке? (В столбовую дворянку, вольную царицу, владычицу морскую.)

Старик. Знаете прекрасно, из какой мы сказки.

Старуха. Ох, устали, пора отдыхать нам. Пошли, старик, домой воротимся. Может и рыбка над нами сжалуется.

Старик: Ох, старуха, опять ты за свое! До свидания, ребята.

Прощается, уходит.

2 Ведущий: А мы, ребята, с вами поиграем. Я приглашаю 2 команды по 6 человек.

Игра «Перенеси воду» (кто быстрее ложками перенесет воду из одного ведерка в другое)

Звучит веселая мелодия. Идет царица, подходит к зеркалу.

Царица (сидя перед зеркалом).

Свет мой, зеркальце! Скажи

Да всю правду доложи:

Я ль на свете всех милее,

Всех румяней и белее?

Зеркало (в записи на фоне музыки).

Ты, конечно, спору нет;

Ты, царица, всех милее,

Всех румяней и белее...

Но царевна всех милее,

Всех румяней и белее.

Царица.

Ах ты, мерзкое стекло!
Это врешь ты мне назло.

Ой, ребята, это вы? Ну, скажите, я всех милее, всех румяней и белее? Скажите, из какой я сказки? *(Сказка о мертвой царевне и о семи богатырях)*

1 Ведущий: Правду молвить, молодица,

Уж и впрямь была царица:

Высока, стройна, бела,

И умом и всем взяла;

Но зато горда, ломлива,

Своенравна и ревнива.

Я предлагаю поиграть в игру «Свет мой, зеркальце скажи..». Приглашаются 2 участника. 1 говорит слова, а другой должен в роли зеркала сказать комплименты.

Царица: Отлично ребята потрудились, ну а мне пора. До свидания, детвора!

Уходит.

2 Ведущий: Ну что, ребята, наш праздник подходит к концу. Давайте завершим его строчками из стихотворений А. С. Пушкина. Кто помнит стихи А. Пушкина, выходите!

Чтение стихов А. Пушкина.

1 Ведущий:

Вам понравилось, мы знаем,

Все играли от души.

Спасибо всем сидящим в зале

За то, что к нам сюда пришли.

2 Ведущий: До свидания, до новых встреч!

1. **"К золотой рыбке из «Сказки о рыбаке и рыбке»".**

"Сказка о царе Салтане ".

«Сказка о попе и о его работнике Балде ".

«Сказка о царе Салтане».

«Сказке о мёртвой царевне и о семи богатырях».

«Сказке о золотом петушке»

Золотая рыбка,	Белка	Спящая царевна	Лебедь
комар	старик	золотой петушок	старуха

Интерактивная игра по сказкам А.С. Пушкина «Пушкинский узор»

Цель: привлечение внимания учащихся к книге и чтению как важным факторам сохранения и развития отечественной культуры и науки.

Задачи:

- Познакомить детей с биографией и творчеством А.С. Пушкина.
- Развивать интерес и мотивацию к чтению.
- Развивать память, устную речь, внимание, образное и логическое мышление, воссоздающее творческое воображение детей.
- Воспитание уважения к книге и включение чтения в структуру приоритетных культурных потребностей учащихся.

Оборудование: мультимедиа (показ слайдов), картины из сказок А.С.Пушкина, рисунки учащихся из сказок А.С.Пушкина,

Предварительная работа: Прочитать сказки:

“Сказка о рыбаке и рыбке”

“Сказка о мёртвой царевне и семи богатырях”

“Сказка о царе Салтане”

“Сказка о золотом петушке”

“Сказка о попе и о работнике его Балде”.

Ход занятия

1. Слово учителя:

Ребята, я приглашаю вас сегодня ещё раз побывать в удивительном мире сказок А. С. Пушкина. Мир сказок открыт нам с детства. Как писала Юнна Мориц:

«Сказка по лесу идёт,

Сказку за руку ведёт.

Из реки выходит сказка!

Из трамвая! Из ворот!

Это что за хоровод?

Это сказок хоровод!

Сказка- умница и прелесть,

С нами рядышком идёт”.

А. С. Пушкина писал о сказках так: «Что за прелесть эти сказки...» И нет такого человека, который бы не знал его сказок. А насколько вы хорошо с ними знакомы, мы с вами и проверим сегодня.

II. Актуализация опорных знаний учащихся.

Но прежде чем говорить о сказках, давайте вспомним, что мы знаем о самом авторе.

* Пушкин происходил из дворянского рода, восходившего по генеалогической легенде к «мужу честну» Радше, современнику Александра Невского. Прадед Пушкина по матери - африканец Абрам Петрович Ганнибал, слуга и воспитанник Петра I, ставший потом военным инженером и генералом. Мать Пушкина - Надежда Осиповна - внучка Ганнибала.

(слайд 2)

* У Надежды Осиповны и Сергея Львовича Пушкиных было восемь детей. Пятеро умерли в малолетстве. Остались трое: Ольга, Александр и Лев. Они были очень дружны между собою. Своим первым другом Александр Сергеевич называл сестру Ольгу. «Друг бесценный» - так он обращался к ней. (Слайд 3-5)

*Родители обходили вниманием Александра, не жаловали ему свою любовь. Лишь бабушка, Мария Алексеевна Ганнибал испытывала к Сашеньке и любовь, и жалость, и нежность.(Слайд 7)

* До семи лет Саша был молчаливым, робким и малоподвижным мальчиком. Он не любил шумных игр, дальних прогулок и беготни со сверстниками, а охотнее проводил время с бабушкой и няней.

В доме за детьми ухаживала няня Арина Родионовна – крепостная крестьянка семьи Пушкиных. Няня знала много народных русских песен, былин и сказок . Маленький Саша заслушивался рассказами своей няни, она была замечательной рассказчицей. Со слов няни он записал несколько песен и 7 сказок в т.ч. «Пролог» к «Руслану и Людмиле» (Слайд 8)

* Отец Александра, Сергей Львович, слыл знатоком французской классической литературы, сам писал стихи и каламбуры, а родной дядя Василий Львович был известным в то время поэтом.

* В восемь лет Саша уже сочинял на французском языке маленькие комедии и эпиграммы. Сам поэт считал, что он начал писать с тринадцатилетнего возраста. (Слайд 9)

* А.С. Пушкин знал французский и английский, немецкий и итальянский, испанский, латинский, греческий, славянские языки - одни в совершенстве, другие не переставал изучать всю жизнь. В его библиотеке насчитывалось 3560 томов - 1522 названия, из них 529 на русском языке и 993 на четырнадцати иностранных языках.

*В 12 лет Александра родители отдали в Царскосельский лицей под Петербургом, где располагалась летняя резиденция русских императоров. 6 лет Пушкин учился в Царскосельском лицее. Там он написал много стихов. А с некоторыми одноклассниками подружился на всю жизнь.(слайд 10)

*После окончания лицея Пушкин переехал в Петербург. В это время он много пишет, общается с другими писателями и поэтами. (Слайд 11)

*При жизни Пушкина и позднее многие его стихи запрещали помещать в учебниках и хрестоматиях. Стихи, в которых звучали гневные строки считались политическими и не разрешали печатать. В 1820 году напечатали первую большую поэму Пушкина «Руслан и Людмила!»(Слайд 12)

*Популярность Пушкина росла и его «возмутительные стихи» все больше и больше не нравились царю Александру первому. Царь грозил Пушкину ссылкой.

Летом 1824 года царь приказал отправить Пушкина в Михайловское – имение его родителей. Пушкин находился под постоянным надзором властей

В изгнании Пушкин провел шесть лет, прежде чем царь» милостливо» простил его.
(слайд 13)

* Александр Сергеевич не был привередлив в еде: любил печеный картофель, клюкву с сахаром, моченые яблоки, бруснику, варенья, особенно крыжовенное, домашний суп и кашу. Любил собирать грибы. А еще он любил, чтобы его окружали цветы.

* Пушкин сравнительно неплохо играл в шахматы, но если проигрывал, очень горячился.

* Однажды в Москве на балу Пушкин увидел красавицу Наталью Николаевну Гончарову, полюбил ее и решил жениться. Свадьба Пушкина с Натальей состоялась в феврале 1831 года. Пушкин был счастлив.

Наталья Гончарова была очень красива, любила балы, наряды и развлечения. Пушкин гордился красотой жены, и ему нравилось видеть ее нарядной и веселой. (Слайд 14)

* У Пушкина было четверо детей: Мария, Александр, Григорий и Наталья, но только двое из них - Александр и Наталья, оставили потомство. Внук А.С. Пушкина, сын дочери Натальи - Георг-Николай фон Меренберг был женат на Ольге Александровне Юрьевской, дочери русского царя Александра II. Потомки поэта живут сейчас по всему земному шару: в Англии, Германии, Бельгии... Порядка пятидесяти человек живет в России. Особенно интересна Татьяна Ивановна Лукаш. Её прабабушка (внучка Пушкина) была замужем за внучатым племянником Н.В. Гоголя. (Слайд 15)

* Жена Пушкина была знатной красавицей и за ней начал ухаживать кавалергардский офицер Дантес – человек пустой и гнусный. Дантес опутал жену Пушкина клеветой и ложью, унизил и оскорбил честь поэта. Александр Сергеевич вынужден был вызвать Дантеса на дуэль. (Слайд 16)

* Вблизи Петербурга на Черной речке 27 января 1837 года состоялась дуэль между поэтом Пушкиным и Дантесом.. Подойдя к барьеру, Пушкин навел пистолет, но Дантес выстрелил первым, не доходя до барьера. От выстрела Пушкин упал лицом вниз. (Слайд 17)

Умер Пушкин 29 января 1837 года в 14 часов 45 минут, в возрасте 38 лет

* Пушкину в России посвящены памятники, ряд музеев, в разных городах нашей страны есть улицы и площади, названные в честь поэта. Имя Пушкина носят общественные и культурные организации - драматические театры, институты, станции метро, библиотеки.

* В 1943 году на деньги, собранные на Урале писателем И.А. Новиковым и его друзьями на пушкинских вечерах, был построен боевой самолет «Александр Пушкин». Истребитель был передан командиру эскадрильи Юрию Горохову. Он сбил на нем девять фашистских бомбардировщиков.

* В Музее Пушкина в Москве хранится пробитый осколком снаряда томик пушкинских стихов. Его читали бойцы на фронте. Многие из них погибли. А книгу прислал в 1943

году в Москву своим дочерям бывший секретарь дивизионной газеты «За Родину» лейтенант с прямо-таки «пушкинской» фамилией - Онегин.

* В 1937 году, к 100-летию со дня смерти поэта, Царское Село было переименовано в город Пушкин.

* Имя Пушкина носит малая планета «2208 Pushkin».

Сегодня у нас необычное занятие. Мы проведём интерактивную игру по сказкам А.С. Пушкина.

Для этого необходимо разбиться на команды. Дать название команде.

(Звучит музыка).

Итак, мы начинаем игру. Вам нужно выбрать номинацию для игры и «стоимость» вопроса

Номинация «ВОПРОС – ОТВЕТ»

1. Где жили старик со старухой? (*У моря*)

2. Какую птицу приобрёл царь Дадон, чтобы спастись от врага? (*Петушка*)

3. Кого Балда взял к себе в братья, чтобы обмануть чёрта? (*Зайчишку*)

4. Откуда появились 33 богатыря в царстве князя Гвидона? (*Из моря – океана*)

5. К каким силам природы обращался королевич Елисей, когда искал свою невесту? (*Месяц, ветер, солнце*)

Номинация «ЗАГАДКИ»

1. У царицы злой-презлой
Собеседник непростой.
Неживой, но говорящий,
Скажет правду настоящую.

2. Чуть опасность затаится -
Верный страж на тонкой спице
Шевельнётся, встрепенётся,
К той сторонке обернётся.

3. Живет батрак в поповом доме,
Спит обычно на соломе.
Полбу ест за четверых,
Работает за семерых.

4. Тридцать три года — такие дела —
Старуха у моря все пряжу пряла.

А дед неудачной рыбалкою жил.
Что за жилье у них было, скажи?

5. Немало сказок интересных
Поведать может кот ученый.
Так назовите же то место,
Где с цепью дуб растет зеленый?

Номинация «ТЕЛЕГРАММА»

- Нам герои сказок отправили телеграммы. Давайте отгадаем от кого они пришли.

1. Не могу прибыть к вам, очень занят, так как веревкой хочу море морщить.
2. Спасибо за приглашение, вижу, что люди добрые живут. Приеду с подарками, так как наткала много полотна.
3. «Свет мой, зеркальце! Скажи,
Да всю правду доложи:
Я ль на свете всех милее,
Всех румяней и белее?..»
4. «Месяц, месяц, мой дружок,
Позолоченный рожок!
Ты встаешь во тьме глубокой,
Круглолицый, светлоокий.
5. Ветер весело шумит, судно весело бежит мимо острова Буяна. Ждите, ждите очень спешим.

Номинация «СКАЗОЧНЫЕ ОБЪЯВЛЕНИЯ»

1. Кто желает поменять старое разбитое корыто на новое или квартиру на новый дом? Обращаться в сказку ...
2. Модницы и модники! Кто желает приобрести волшебное зеркальце, умеющее говорить? Наш адрес ...
3. Для работы в хозяйстве требуются: повар, конюх, плотник. Выплачиваются премиальные и вознаграждения по итогам работы за год. Обращаться по адресу ...
4. Тем, кто может утром проснуться по звонку будильника, предлагаем приобрести петушка из чистого золота, который выручит вас всегда и везде! Адрес ...
5. Торговая фирма «Буян» предлагает импортные товары: соболя, черно-бурые лисицы, донские жеребцы, чистое серебро, злато. И все это по доступным ценам! Фирма ждет вас! Адрес фирмы ...

Номинация «УЗНАЙ СКАЗКУ»

1. Шатер, звездочет, петушок, царица.

2. Землянка, терем, рыбка, царица, корыто.
3. Князь, белка, муха, остров, лебедь, комар.
4. Солнышко, свадьба, яблоко, прялка, месяц.
5. Море, черт, верёвка, поп.

Подведение итогов.

- Спасибо всем участникам. Я думаю, сегодня победило наше знание. А кто хочет более подробно познакомиться с творчеством А.С. Пушкина, может взять книги в библиотеке.

Домашнее задание

Раздать стихотворения на День семьи. 6 человек из отряда. Стихотворения о Родине – дать выучить нескольким из отряда – для конкурса.

Принести по фотографии с семьей для выставки.

День семейного общения

Время	Мероприятие	1 отряд	2 отряд	3 отряд	Примечания
08.30	Встреча детей				Основной период. Общелагерный уровень. День семьи.
9.15	Завтрак				
9.30	Веревочные курсы (1ч 40 мин) в парке им.1-го Мая. Фильм «Сказ о Петре и Февронии» / семейные ценности (1 ч 30 мин). Игра «В поисках семейных ценностей» (подготовить 2 комплекта раздатки)	Веревочные курсы. (10.40)	Игра «В поисках семейных ценностей»	Фильм «Сказ о Петре и Февронии» / семейные ценности (11.00)	
10.30		-\\-	Веревочные курсы. (11.40)	-\\-	
11.10		Фильм «Сказ о Петре и Февронии» / семейные ценности (12.40)	-\\-	Веревочные курсы. (12.40)	
12.00		-\\-	Оформление фотовыставки. Отрядные дела. Рисуем семью.	-\\-	
12.40		Отрядные дела			
13.00	Обед				
13.15		Игра «В поисках семейных ценностей»	Фильм «Сказ о Петре и Февронии» / семейные ценности	Игра «В поисках семейных ценностей»	
14.30	Уход детей домой				

Веревочный курс

Предлагаем вашему вниманию серию специально разработанных упражнений, которые помогут сдружить детей, научить их чувствовать и понимать каждого. Веревочный курс - это серия специально подготовленных занятий, психофизических упражнений для малых групп, а также индивидуальные занятия. Эта программа разработана американской фирмой Barron Adventures. В процессе выполнения курса создается атмосфера творческого поиска, прорабатываются возможности принятия нестандартных решений, повышается взаимопомощь и поддержка в коллективе. На примере увлекательных, но довольно сложных упражнений группа 17 учится решать общую задачу, вырабатывать тактику и стратегию ее решения. Участвуя в "Веревочном курсе" ребята начинают преодолевать барьеры в общении, узнают друг друга ближе, благодаря этому происходит естественное и быстрое сплочение группы. Анализ каждого упражнения дает ребятам возможность понять как было выполнено задание, принято решение, кто занял активную позицию и как это повлияло на результат. Думают и над тем, что можно было сделать иначе и лучше в следующий раз, как преодолеть трудности в жизни более эффективным способом. "Веревочный курс" - это программа взаимообучения, в которой участники познают все сами из собственного опыта, согласно своим действиям. Главные цели "веревочного курса" - командная работа и лидерство. Но при этом можно добавить, что это дает: выработку стратегии группой; творческий подход; самовыражение; результативное лидерство; уверенность в себе; решение проблем; преодоление себя. На собственном опыте мы убедились в эффективности этого курса в работе над сплочением коллектива. Рекомендуем использовать его в организационный период смены.

Необходимо соблюдать все условия выполнения "Веревочного курса". 1. Группа, которая проходит испытание, не должна превышать 12 человек. 2. Упражнения выполняются под руководством вожатого, хорошо знакомого с «курсом». 3. Время на подготовку задания не ограничено. 4. Задание считается выполненным, если каждый безошибочно справится с поставленной задачей. Если же хоть один участник допускает ошибку, группа возвращается на исходную позицию. И еще, ни в коем случае не забывайте, что курс можно проводить только в теплой, доброжелательной атмосфере. А она зависит только от вас, дорогие коллеги!

Упражнения. 1. "Узелки". Участники образуют круг и берутся за концы веревки. Задача: не отцепляя веревки в руке, распутать узел и образовать круг. * Это упражнение дает возможность участвовать всем в выработке стратегии.

2. **«Гусеница»** Исходные условия: участники встают в колонну друг за другом. Каждый участник ставит ноги на ширине плеч и подает правую руку между ними (ногами) стоящему позади, при этом левой рукой берет правую руку стоящего впереди. Задание: всей группе сесть на пол, а затем подняться, не расцепляя при этом рук. Ограничения: при расцеплении рук любых участников упражнение выполняется всей группой с начала.
3. **"Биг-мак".** Организуйте большой круг. Разбейте команду на пары и попросите каждую пару выбрать словосочетание из двух слов, которые традиционно употребляются вместе (например, один партнер говорит: "Биг", - другой: "Мак"; один: "Ореховые", - другой: "Масло" и т.д.). Затем объясните, что по условиям игры, нужно закрыть глаза и не открывать их до конца события, и, кроме того, можно произносить только свое выбранное слово. Теперь ведущий перемешивает команду так, чтобы партнеры были далеко друг от друга. Партнеры с закрытыми глазами, выкрикивая свое слово, находят друг друга. Как только пара воссоединилась, отведите ее с пути тех, у кого глаза еще закрыты. По завершению задания, каждая пара сообщает всем участникам свое словосочетание. Для этого упражнения очень важную роль играет площадка, которая должна быть большой.

4. "Все на борт". Оборудование: любая обозначенная площадка (банкетка, стул, брусок). Задача участников: уместиться всей командой на площадке средней величины. Нужно убрать обе ноги от земли, и удержаться минимум пять секунд. Второй этап: нужно сделать то же самое на площади меньшей величины.

5. "Бревно". Оборудование: любое бревно (дерево, лежащее на земле, гимнастическое бревно и т.п.). Команда выстраивается на бревне. Начиная с первого человека, команда переправляется на противоположный конец бревна. В результате должна получиться та же линия, в том же порядке. * Подсказка водителю: лучше расположить команду, чередуя мальчиков и девочек.

6. "Тролли". Оборудование: тролли - небольшая дощечка, брусок или другой вспомогательный предмет. Обозначить две параллельные линии, находящиеся на расстоянии не меньше трех метров друг от друга. Задача команды - переправиться от одной линии до другой, не касаясь земли, используя тролли.

7. "Прогулка слепых". Пусть каждый участник закроет глаза повязкой. Когда все глаза закрыты расскажите ребятам, что мы собираемся в путешествие по неприкосновенной земле, которой не может коснуться наш взгляд. Попросите положить правую руку на плечо впереди стоящего. Медленно начните путешествие по выбранному маршруту, включая залезание на пенки, возвышенности, пролезание под низко нависшими деревьями и ветками, протискивание между деревьями и т.д. Финишируйте на каком-нибудь тесном (но безопасном!) месте. * Подсказка водителю: выполнять это упражнение следует в полном молчании. Следует выбрать знак для обозначения опасности (пожимание, хлопок по плечу и др.).

8. "Паутина". Оборудование: заранее сплетенная из веревок "паутина". Количество ячеек должно соответствовать количеству участников. Задача состоит в том, чтобы переправиться всей командой через паутину с одной стороны на другую, не касаясь при этом ни одной ее части. Если вы касаетесь паутины, вся команда возвращается обратно и начинает упражнение снова. Если кто-либо из вас переправился на другую сторону, то он не может вернуться, обойдя паутину, и помочь команде. Каждую ячейку можно использовать только один раз.

Фильм «Сказ о Петре и Февронии»: <https://yandex.ru/video/preview/12433479515349943237>

Игра «В поисках семейных ценностей»

В содержание классного входят, работа с текстом "День семьи" (мероприятие проводится в рамках недели единого текста), вопросы для беседы, игра с пословицами, викторины, множество форм групповой работы.

Сценарий мероприятия даёт каждому ребёнку почувствовать себя значимым в коллективе, проявить свои таланты.

В рамках данного классного часа также проводится конкурс чтецов. Тексты стихотворений подобраны в соответствии с темой мероприятия и возрастом учащихся.

Актуальность:

В настоящих условиях становление системы семейного и гражданско-патриотического воспитания необходимо рассматривать, как объединяющее начало, фактор взаимодействия администрации школы, детской организации и родительской общественности, как основу семейного и гражданско-патриотического воспитания школьников.

Главная задача сотрудничества школы и семьи заключается не в насильственном исправлении «неудобных» родителей, а именно в оказании им психолого-педагогической помощи и поддержки в образовании и воспитании детей. Семьи, из которых приходят в школу ученики, неоднородны. В них различный материальный достаток и культурный уровень. Это влияет на здоровье ребенка, его психику, на его отношение к учению. Поэтому осуществлять воспитательную работу без сотрудничества с семьей невозможно, и когда процесс воспитания ребенка в школе идет вне сотрудничества с семьей, это приводит к печальным результатам.

Цель всех мероприятий – привлечение семей учащихся к заинтересованному активному участию в жизни класса, школы и в воспитательном процессе.

Классный час - одна из традиционных форм проведения внеклассных мероприятий, но в то же время это гибкая по своему составу и структуре форма воспитательного взаимодействия.

Ведущий:

В семейном кругу мы с вами растём!
Основа основ - родительский дом!
В семейном кругу все корни твои!
И в жизнь ты выходишь из семьи

Ребята! Мы рады приветствовать вас в этот прекрасный день на нашем мероприятии!
Прослушайте текст.

День семьи.

Что необходимо личности для счастливой полноценной жизни? Один и тот же человек в разные периоды своей жизни ответит на этот вопрос по-разному. Но в каждый период одним из компонентов счастья станет наличие семьи. Немыслима жизнь младенца без материнской теплоты и заботы, сложно юноше самостоятельно войти во взрослую жизнь без поддержки семьи, важно зрелому человеку опираться на близких и чувствовать их поддержку, страшна старость в одиночестве.

Ежегодно 15 мая весь мир отмечает день семьи. Этот праздник провозглашен Генеральной Ассамблеей ООН. Он необходим, поскольку российская семейная статистика не внушает оптимизма. Согласно данным Росстата, число браков в РФ в 2005 году составило 1 066 366, в 2006-м – 1 113 562, число же разводов: в 2005-м – 604 942, в 2006-м – 640 837. Соответственно, естественный прирост населения в России превратился в естественную его убыль и составил -846 559 чел. за 2005 год и -687 066 чел. за 2006 год.

Праздник дня семьи привлекает внимание общественности к проблемам семей и укрепляет семейные ценности.

День семей – время для разнообразных просветительских и праздничных мероприятий. По всему миру проходят концерты, фестивали, конференции, форумы. Широко этот день освещается в СМИ: на телевидении и радио выходят тематические передачи, в печатных и интернет-изданиях – публикации, посвященные вопросам семьи.

Свои ценности и традиции есть в каждой семье. Совместный ужин или прогулка в выходные – тоже традиции. Они наравне с международными имеют огромную ценность и теплое очарование.

О чем этот текст? (о семье, о празднике День семьи, о семейных ценностях).

И мы с вами сегодня поговорим о семейных ценностях, поиграем и прочитаем замечательные стихотворения о семье.

Выступление чтеца 1

А семья — это всё

А семья — это всё, а семья – это дом,
Это двое и третий, и, быть может, четвертый,
И пятый потом.
Это тёплые строки в желанном конверте,
Если машет разлука печальным крылом.
А семья – это свет, что незримо и щедро
Озаряет всю жизнь и сопутствует нам.
Это – творчество,
Где ни последних, ни первых,
Где и радость, и горе – всегда пополам.
А семья – это всё.
Без неё холодеет одинокая мысль,
Одинокая жизнь.
Ничего не бывает на свете роднее,
Ничего, как ни думай и как ни храбрись...
Автор: Ирина Яворовская

Ведущий: Для начала я попрошу вас разбиться на команды. Делать мы это будем следующим образом. Каждый ребенок подходит и вытягивает ленточку определенного цвета. Таким образом, мы разделимся на 4 команды.

Начинаем жеребьевку.

Ведущий: Теперь объединяемся по цвету ленточек в команды. Все нашли друг друга? Молодцы! Выберите себе название команды, связанное с семьей, и капитана.

Ведущий: Ребята, вы готовы к испытаниям? За каждый верный ответ или правильно выполненное задание ваша команда будет получать жетон. Итак, начинаем игру «В поисках семейных ценностей»!

1. Этап «Фамилия, имя и отчество»

Ведущий: У каждого из нас есть фамилия. Еще 150-200 лет назад у большинства людей фамилий не было. Были только прозвища и отчества. Слово фамилия означает «наследственное семейное наименование, прибавляемое к личному имени, переходящее от родителей к детям». В эпоху Петра Великого, знатных людей стали называть по фамилии, имени и отчеству. Фамилии присваивались на основе единственного признака - родства.

- А вы, ребята, знаете, что такое отчество? Отчество - часть родового имени, которая присваивается ребёнку по имени отца. Отчество выполняло тройную функцию: дополняло имя, отличая его обладателя (в дополнение к фамилии) от тёзки, проясняет родство в кругу семьи (отец — сын) и выражает почтение (форма вежливости).

Отчества присваивались знатым людям; а простые, незнатные люди не имели права пользоваться отчествами. Их называли так: «Иван сын Петров» или, в более позднем варианте, «Иван Петров»; «Фёдор сын Лукин» — «Фёдор Лукин».

Задание:

Имена, имена, имена...они не случайно нам даны. В семье друг друга все стараются называть ласково. А знаете ли вы эти сокращенные ласковые имена — это мы с вами сейчас и проверим. Я буду называть сокращенные имена, а вы должны назвать полное имя.

- 1). Тоша – Анатолий, Антон, Кеша – Иннокентий, Володя – Владимир, Геша – Геннадий, Жора – Георгий, Гриня – Григорий, Коля – Николай,
- 2). Яша – Яков, Лера – Валерия, Вика – Виктория, Леля – Елена, Лара – Лариса, Мара - Маргарита, Люся – Людмила.

Выступление чтеца 2

Семья – большое счастье!

У каждого на свете
Должны быть папа с мамой —
У тех, кто всех послушней,
И непослушных самых.
У каждого на свете
Должны быть братья, сёстры...
Чтоб жизнь была весёлой
И от улыбок пёстрой.
У каждого на свете:
Детишек, птиц, зверья,
Должны быть те, кто дорог —
Родимая семья!
У каждого на свете
Должны быть папа с мамой,
Семья большое счастье —
Подарок самый-самый!
Автор: Натали Самоний

2. Этап «Пословицы и поговорки о семье»

Ведущий: Найдено много свидетельств (например, пословицы и поговорки о семье), что семья на Руси была дружной. Ваша задача из двух предложенных частей составить пословицы о семье.

1) При солнце тепло, а при матери добро.
Нет лучшего дружка, чем родная матушка.
Дом вести - не бородой трясти.
Не нужен клад, когда в семье лад.
Семья в куче, не страшны и тучи.

2) Сын мой, а ум свой.
Жизнь прекрасна, когда дома мир.
Какие корешки, такие и ветки.
Когда семья вместе, то и душа на месте.
Каковы родители, таковы и детки.

3) Земля без воды мертва, человек без семьи – пустоцвет.

В дружной семье и в холод тепло.

Братская любовь крепче каменной стены.

При солнышке тепло, при матери добро.

Тому не о чем тужить, кто умеет домом жить.

4) У милого дитяти много имен.

Чего не хочешь сестре и брату, того не желай и своим обидчикам.

Дитя хоть и хило, да отцу с матерью мило.

Материнский гнев, что весенний снег: и много его выпадет, да скоро растает.

У ребенка заболит пальчик, у матери сердце.

Выступление чтеца 3

А семья — это всё

А семья — это всё, а семья – это дом,

Это двое и третий, и, быть может, четвёртый,

И пятый потом.

Это тёплые строки в желанном конверте,

Если машет разлука печальным крылом.

А семья – это свет, что незримо и щедро

Озаряет всю жизнь и сопутствует нам.

Это – творчество,

Где ни последних, ни первых,

Где и радость, и горе – всегда пополам.

А семья – это всё.

Без неё холодеет одинокая мысль,

Одинокая жизнь.

Ничего не бывает на свете роднее,

Ничего, как ни думай и как ни храбрись...

Автор: Ирина Яворовская

3. Этап «Семейные ценности»

Ведущий: На этом этапе мы узнаем, насколько хорошо вы знаете семейные ценности. Мы построим дом бревнышек. Нарисуем его на доске. У каждой команды мелок в цвет ваших ленточек. Посмотрим, какая из команд вложит больше усилий в строительство.

Притча 1 (любовь)

Однажды в дом, где жили бедные муж и жена, постучали. Это было три старца, их звали Богатство, Удача и Любовь. Хозяева их гостеприимно пригласили войти. Они ответили, что они могут впустить одного из них, что они никогда об этом не пожалеют. Муж и жена заспорили: «Давай богатство, мы так бедны!» - сказал муж. «Нет, давай Удачу» - настаивала жена - «И будем жить счастливо». И тут супруги посмотрели друг другу в глаза и разом воскликнули – «Надо позвать любовь!» Порог переступили три старца, супруги очень удивились. Потому что там, где есть Любовь, всегда будут Богатство и Удача – ответили старцы.

Вопрос: Какое бревнышко будет первым?

Рисуем первое бревнышко и пишем в нем слово **любовь**.

Текст 2 (об уважении)

Что значит слушаться родителей, советоваться с ними, заботиться о них когда вырастите.

Вопрос: *Какое бревнышко будет вторым? Рисуем и вписываем ответ.
(об уважении)*

Текст 3 (мир и лад)

Чувство надежности, поддержки, уверенности у членов семьи будет поддерживаться, если в доме живут мир и лад. Как гласит народная мудрость: «Не надо клад, если в семье лад».

Вопрос: *Как вы понимаете эту пословицу? Какое следующее у нас будет бревнышко? (мир и лад)*

Текст 4 (понимание и терпение)

Легенда: В давние времена жила большая, дружная семья из 100 человек.

В ней всегда царили, мир, любовь и согласие. Молва об этой семье дошла до правителя, вызвал главу семьи, чтобы узнать, как им удастся так дружно жить.

Ответ удивил правителя, на листе было написано 100 раз слова: понимание и терпение.

Вопрос: *Какое следующее у нас будет бревнышко? (понимание и терпение)*

Текст 5. (труд).

Кому-то может показаться смешным, но проводить уборку в квартире по субботам – это традиция! У каждого в семье свои обязанности, по возрасту. Каждый занят работой – кто то моет пол, кто то вытирает пыль, а кто то моет посуду и выносит мусор. В семье все делают работу дружно, с заботой и поддержкой.

Вопрос: *О какой традиции идет речь? Есть ли у вас такая семейная традиция? (труд).*

Стихотворение (о гостеприимстве)

Приехал долгожданный гость,
Давно он не был в нашем доме,
Его встречать нам довелось
С радушьем, в вежливом поклоне.

Вопрос: *Как мы назовем следующее бревнышко? (гостеприимство)*

Текст 7 (защита)

Родина берет начало с отчего дома. Отчий, значит отцовский, это слово того же корня, что и Отчество – земля наших отцов. Отцовское слово крепкое, нерушимое. Наши мужчины могут все: дом построить, и в трудную минуту встать на защиту Родины.

Вопрос: *Что у нас будет являться крышей дома? Напишите. (защита)*

А что будет являться фундаментом нашего дома? Напишите (семья).

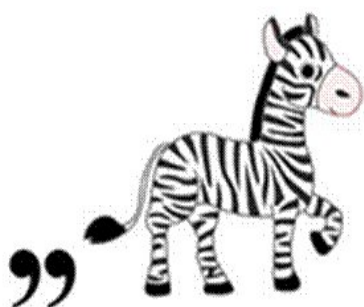
Мы с вами построили прекрасный, крепкий дом, с добрыми традициями.
Еще раз повторим, какими традициями наполнен наш дом.

Выступление чтеца 4

Про любовь

Мама на папу глядит, улыбается,
Папа на маму глядит, улыбается,
А день самый будний, не воскресенье,
И за окошком – не солнце, а вьюга,
Просто такое у них настроение,
Просто они очень любят друг друга.
От этой любви и легко, и светло.
Мне с папой и мамой так повезло!
Автор: Олег Бундур

4. Этап «Ребусы»



5. Этап "Из чего готовить"

Ведущий: На этом этапе мы узнаем, насколько вы хорошие помощники. Сможете ли вы помочь маме на кухне. Каждой команде даны ингредиенты и названия блюд. Ваша задача правильно приготовить блюдо.

Итак, командам необходимо приготовить борщ, окрошку, винегрет и оливье.

Картофель, огурец, свекла, манная крупа, ветчина, морковь, свекла, лук, халва, яблоко, капуста, квас, креветки, мясо, арахис, соевый соус, горох, редис, селедка, яйцо, колбаса, укроп, сметана, карамель, мука, макароны, горох, кефир.

Выступление чтеца 5

Воскресенье

Воскресенье — вот везенье!

Воскресенья так нужны!

Потому что в воскресенье

Мама делает блины.

Папа к чаю чашки моет.

Вытираем их вдвоем,

А потом мы всей семьей

Чай с блинами долго пьем.

А в окошко льется песня,

Я и сам запеть готов,

Хорошо, когда мы вместе,

Даже если нет блинов.

Автор: Олег Бундур

6. Этап "Наборщик"

Ведущий: еще одной замечательной традицией являются посиделки с семьей. Когда вечером все вместе собираются и рассказывают, как у каждого из членов семьи прошел день.

Составьте как можно больше слов из слова «ПОСИДЕЛКИ»

На выполнение задания дается 5 минут

Дело, идол, ил, кол, клип, клипс, клоп, лес, лик, пик, писк, плед, пол, полк, село, сип, след, сок, сопли, спил.

7. Этап " Селфи – все вместе "

Ведущий: капитаны команд создает скульптуру большой дружной семьи, обязательно выполняющую какое либо действие (1 команда - семейный обед, 2 команда - поклейка обоев, 3 команда - уборка, 4 команда - поход за покупками). После создания скульптор должен сделать селфи со своей скульптурой.

Выступление чтеца 7

Семья

Мне очень важно, мне очень нужно,

Чтоб вся семья собиралась за ужином!

Выложит дед, что узнал из газет,

Бабушка же, поправляя очки,

Что засушила шалфея пучки...

Папа и мама – о важной работе,

Брат – о рыбалке, футболе, походе...

И о контрольной сегодняшней — я...

За окнами вечер, а в доме – СЕМЬЯ!

Автор: Вадим Дробиз

8. Этап " Финальное испытание (ВЗАИМОПОНИМАНИЕ)"

Ведущий: Вот и пройдены все испытания, сейчас мы вам даем конверты с подсказками, в которых зашифровано главное слово сегодняшней игры. У вас 5 минут на то, чтобы раскрыть все подсказки и разгадать слово. Из распечатанных букв вам нужно выбрать те, которые входят в это слово. Одна команда из своих букв это слово не соберет. Вам нужно объединиться и выстроиться с буквами, образовав слово-отгадку.

Подсказки:

- оно требуется, чтобы «встреча прошла в теплой, дружественной обстановке».
- прямая дорога к согласию.
- дружба любовь отношения взаимность помощь пара семья друзья доверие понимать люд и взаимно общение понятие мир человека - ВСЁ ЭТО АССОЦИИ К ЗАГАДАННОМУ СЛОВУ.
- это слово состоит из таких букв МНМИИАНПАЗООВЕ
- начинается это слово с буквы «В»
- состоит слово из 15 букв
- в этом слове 2 буквы О, 2 буквы А, 2 буквы Н, 2 буквы М и 3 буквы И.
- синонимы этого слова: связь; контакт; согласие; общность; внутреннее единство; единодушие; на одной волне; работанность;
- с близкими установится полное *, в доме — долгожданные мир и порядок.
- взаимное понимание и согласие.
- на украинском звучит как взаєморозуміння
- наоборот это слово читается как ЕИНАМИНОПОМИАЗВ

Наборы букв для команд.

1 команда: с в и г к о ж н

2 команда: д з ш а л н т е

3 команда: к м т и э а с р

4 команда: с п и г к о ж м

Ведущий: И так, у нас есть слово одно из многих семейных ценностей и это слово - Молодцы!

Скажите, а какие еще вы знаете семейные ценности?

Все верно. Это любовь и дружба, уважение и доброта, здоровье и верность, и еще многое другое.

Сила семьи в совместных делах и интересах. Как хорошо, когда вы все вместе занимаетесь домашними делами и спортом, вместе отдыхаете и отмечаете праздники. На этом наша игра закончена. Берегите себя, берегите друг друга - свою семью!

Выступление чтеца 1 А семья — это всё	Выступление чтеца 2 Семья – большое счастье!
--	---

А семья — это всё, а семья – это дом, Это двое и третий, и, быть может, четвёртый, И пятый потом. Это тёплые строки в желанном конверте, Если машет разлука печальным крылом. А семья – это свет, что незримо и щедро Озаряет всю жизнь и сопутствует нам. Это – творчество, Где ни последних, ни первых, Где и радость, и горе – всегда пополам. А семья – это всё. Без неё холодеет одинокая мысль, Одинокая жизнь. Ничего не бывает на свете роднее, Ничего, как ни думай и как ни храбрись...	У каждого на свете Должны быть папа с мамой — У тех, кто всех послушней, И непослушных самых. У каждого на свете Должны быть братья, сёстры... Чтоб жизнь была весёлой И от улыбок пёстрой. У каждого на свете: Детишек, птиц, зверья, Должны быть те, кто дорог — Родимая семья! У каждого на свете Должны быть папа с мамой, Семья большое счастье — Подарок самый-самый!
Выступление чтеца 3 А семья — это всё А семья — это всё, а семья – это дом, Это двое и третий, и, быть может, четвёртый, И пятый потом. Это тёплые строки в желанном конверте, Если машет разлука печальным крылом. А семья – это свет, что незримо и щедро Озаряет всю жизнь и сопутствует нам. Это – творчество, Где ни последних, ни первых, Где и радость, и горе – всегда пополам. А семья – это всё. Без неё холодеет одинокая мысль, Одинокая жизнь. Ничего не бывает на свете роднее, Ничего, как ни думай и как ни храбрись...	Выступление чтеца 4 Про любовь Мама на папу глядит, улыбается, Папа на маму глядит, улыбается, А день самый будний, не воскресенье, И за окошком – не солнце, а вьюга, Просто такое у них настроение, Просто они очень любят друг друга. От этой любви и легко, и светло. Мне с папой и мамой так повезло!
Воскресенье Воскресенье — вот везенье! Воскресенья так нужны! Потому что в воскресенье Мама делает блины. Папа к чаю чашки моет. Вытираем их вдвоем, А потом мы всей семьёю Чай с блинами долго пьем. А в окошко льется песня, Я и сам запеть готов, Хорошо, когда мы вместе, Даже если нет блинов.	Выступление чтеца 7 Семья Мне очень важно, мне очень нужно, Чтоб вся семья собиралась за ужином! Выложит дед, что узнал из газет, Бабушка же, поправляя очки, Что засушила шалфея пучки... Папа и мама – о важной работе, Брат – о рыбалке, футболе, походе... И о контрольной сегодняшней — я... За окнами вечер, а в доме – СЕМЬЯ!

День спорта – Спартакиада когда

Время	Мероприятие	1 отряд	2 отряд	3 отряд	Примечания
08.30	Встреча детей				
9.15	Завтрак				
9.30	Часть уходит на спартакиаду. Подвижные игры в парке им. 1-го Мая (1 ч 30 мин.). Викторина. Забавные игры.	Спартакиада, после гуляют.	Подвижные игры	Викторина	
10.40		-\\-	-\\-	Подвижные игры	
11.00		-\\-	Викторина	-\\-	
12.00		-\\-	Забавные игры	Антибуллинг	
13.00	Обед				
13.15	Оформление окон отрядов, акция «Окна России»	Подвижные игры	Антибуллинг	Забавные игры	
14.30	Уход детей домой				

Файл викторины (квиз-игра). Распечатать бланки.

Распечатать дополнительно про буллинг.

Упражнение «Примерим костюм»

Инструкция: «Весь мир состоит из противоположностей – черное и белое, день и ночь, добро и зло... В каждом из нас тоже достаточно противоположностей. Давайте сегодня поговорим о паре противоположностей: агрессивность-доброжелательность.

Перед вами листы ватмана. Помогая друг другу, давайте обведем два силуэта подростка. Один силуэт с помощью коллажа мы оденем в агрессивный костюм, а второй в добрый костюм».

Вопросы для обсуждения:

- Что было самым сложным в этой работе?
- Для чего миру нужны различные противоположности и что они дают нам?
- Что происходит с человеком, если в нем только одна сторона?
- Есть ли символы, которые объединяют обе стороны?
- Как агрессивному человеку научиться быть более доброжелательным?
- какие чувства вы испытали в сегодняшней групповой работе?
- какие новые качества личности вы открыли у участников группы и у себя на сегодняшнем занятии?
- одним словом опишите ваше состояние после занятия.

Упражнение «Ладонка»

Цель: внимание к личности другого и осознание своих положительных качеств, повышение самооценки.

Материалы: листочек и ручка.

Процедура: каждый обводит на листе бумаги контур ладони. В центре пишет свое имя, в каждом пальце что-то, что нравится в себе самом. Затем лист передается соседу справа, он в течение 30 секунд пишет на листе, снаружи ладони, что-то, что нравится в человеке, хозяине ладони. Так через весь круг.

Упражнение «Все у кого»

Цель: формирование чувства общности у детей, формирование доброжелательного отношения друг к другу, разминка.

Процедура: участники садятся в круг на стульчики и по очереди предлагают выполнить какое-либо действие тем детям, у которых есть что-то общее. Если дети еще не знакомы с игрой, психолог первые несколько раз сам выступает в роли ведущего и дает детям задания.

Примеры:

1. Пускай постоят на правой ноге все, у кого сегодня хорошее настроение.
2. Пусть похлопают в ладоши все, у кого серые глаза.
3. Пусть коснуться кончика носа все, у кого есть что-то розовое в одежде.
4. Пусть погладят себя по голове все, кто съел весь завтрак.
5. Пусть улыбнуться все, у кого есть собака.
6. Пусть скажут «гав» все, кто живет выше пятого этажа.

День России/ День единства - дополнительно выдать стихотворения на дом к этому дню.

Время	Мероприятие	1 отряд	2 отряд	3 отряд	Примечания
08.30	Встреча детей				
9.15	Завтрак				
9.30	Флеш-моб (1 ч 30 мин) + патриотическая игра. Игры народов России. Репетиция флеш-моба. Кинопросмотр	Репетиция флеш-моба	Игры народов России.	Кинопросмотр	
10.00		Флеш-моб + патриотическая игра.	-\\-	-\\-	
10.30		-\\-	Репетиция флеш-моба.	-\\-	
11.00		-\\-	Флеш-моб + патриотическая игра.	Игры народов России.	
11.30		Кинопросмотр	-\\-	-\\-	
12.00		-\\-	-\\-	Репетиция флеш-моба	
13.00	Обед				
	отрядном конкурсе стихов о Родине. Подвижные игры. Рисунки.	Игры народов России.	Кинопросмотр	Флеш-моб + патриотическая игра.	
14.30	Уход детей домой				

Игра ко Дню России – распечатать отдельно.

Сценарий Игры народов России.

•
•
•

Цель: Формирование интереса и уважения к другим национальным культурам. Воспитание чувства общности, дружбы и единства с людьми различных национальностей, живущих в России.

Задачи: Познакомить с разнообразием игр различных народов, проживающих в России. Обучить правилам народных подвижных игр. Развивать сообразительность, речь, воображение, коммуникативные умения, внимание. Содействовать формированию разносторонне развитой личности. Способствовать развитию физических качеств (быстроты реакции, координации, внимания).

Инвентарь для игр: 2 палки длиной около 50 см, мяч, 2 обруча, цветные мелки, деревянный кол длиной около 1 м, канат, шапки – 12 штук, платки (головной убор) – 23 шт.

Ход мероприятия:

Добрый день, дорогие друзья! Во все времена дети очень любили и любят играть. Игра – что может быть интереснее – это радость, познание и творчество. В игре развивается способность к воображению, образному мышлению. Все, что необходимо человеку в жизни, обучении, общении, творчестве, берет начало в детской игре.

Народные игры имеют многотысячелетнюю историю: они сохранились до наших дней со времен глубокой старины, передавались из поколения в поколение, вбирая в себя лучшие национальные традиции. Наиболее простые из игр зародились еще в глубокой древности и внешне напоминают игры животных. Это простейшие игры с бегом и ловлей друг друга, игры с прыганием и лазанием по деревьям.

Так вот, ребята, с помощью игр мы можем познакомиться с особенностями жизни всех тех народов, которые проживают в нашей стране.

А чтобы нам лучше узнать, в какие же игры играют разные народы, я предлагаю вам отправиться к ним в гости. Вы согласны? Ну что же, тогда в путь!

Живут в России разные

Народы с давних пор.

Одним тайга по нраву,

Другим – степной простор.

У каждого народа

Язык свой и наряд.

И поделиться радостью,

Весельем каждый рад.

Наши главные правила:

- Играем честно и сообща.

- Играем не ради корысти, а ради удовольствия.

- Если выиграл – радуйся, если проиграл – не расстраивайся.

Наша первая станция – «Кавказские народные игры»

На юге нашей страны живет много народностей: армяне, дагестанцы, ингуши, кумыки, осетины, лезгины, даргинцы и другие. Это край высоких гор, бурных рек, бескрайних пастбищ.

А люди, живущие здесь: гордые, сильные, смелые, веселые. Поиграем в народные игры жителей этих мест...

«Перетягивание» (осетинская народная игра)

Инвентарь: **канат** длиной 2-2,5 метра.

Для проведения этой игры надо крепко связать концы каната длиной 2-2,5 м. и, начертив на земле круг радиусом 2 м, разделить его линией на две равные половинки.

Дети из пары, которая будет меряться силами, становятся спиной друг к другу, по разные стороны линии, на одинаковом от нее расстоянии.

Каждый участник «впрягается» в веревку, завязанную в кольцо, со своей стороны. Он пропускает веревку под мышками и слегка натягивает ее. Остальные дети внимательно следят, чтобы, заняв исходную позицию, оба участника были на одинаковом расстоянии от разделительной линии.

По условленному сигналу соперники тянут веревку, каждый в свою сторону. Победителем считается ребенок, который перетянул соперника на свою сторону круга, а затем и вообще вытащил его за пределы круга.

Правила:

- Нельзя тянуть соперника в сторону, игроки должны «перетягивать» друг друга только в направлении «вперед».
- Перетягивание осуществляется всем корпусом, но нельзя при этом опираться руками о землю.
- Проигравшим считается игрок, заступивший за линию круга обеими ногами.

«Земля – вода – небо» («Зверь – рыба – птица») (армянская народная игра)

Для того, чтобы успешно участвовать в этой игре, надо знать много названий животных, птиц и рыб.

Все игроки садятся на ковер или становятся в круг, лицом к центру. В центр выходит ведущий с мячом, он произносит одно из трех ключевых слов и тут же бросает мяч в руки любому игроку. Игрок должен поймать мяч и сразу же назвать соответствующее животное, рыбу или птицу. Затем надо мяч опять перебросить ведущему. Если игрок ошибся (не сумел поймать мяч или назвал не то слово), то он выходит из игры.

Ведущий в быстром темпе перебрасывает мяч все новым и новым игрокам, стараясь всех включить в игру.

Правила:

Ведущий может кидать мяч, только после произнесения ключевого слова.

Надо кидать мяч прямо в руки, чтобы не отвлекать игрока на его ловлю.

Нельзя повторно называть уже ранее кем-то названное животное, птицу, рыбу – это считается неправильным ответом.

«Подними платок» (дагестанская народная игра)

Инвентарь: головные платки. (Количество платков – на один меньше, чем игроков).

Игроки становятся в круг, в центре его кладут головные платки. Звучит национальная мелодия, все танцуют. С окончанием музыки каждый участник игры старается первым поднять платок.

«Бег с палкой в руке» (ингушская народная игра)

Инвентарь: 2 палки длиной около 50 см.

Для игры надо заранее определить расстояние от старта до финиша и отметить его.

Дети должны пробежать от старта до финиша, держа перед собой палку на ладони вытянутой вперед руки. Если ребенок во время бега уронил палку, то он выбывает из игры.

Побеждает тот, кто сумел первым добежать до финиша и не уронить палку.

Правила:

- Если во время бега участник поддержал покачнувшуюся палку другой рукой, то он считается проигравшим и должен выбыть из игры. При «фальстарте» игроку его результат не засчитывается.

Следующая наша станция – «Игры народов Севера»

Мы с вами оказались на самом севере нашей страны. Здесь живут ханты, манси, ненцы, буряты, эвенки и другие народы. Раз в год народы Севера собираются вместе на праздник оленеводов, чтобы показать свою сноровку в метании, силу в борьбе, ловкость в играх, умение в ходьбе на лыжах. Женщины и мужчины надевают нарядно расшитые шубы, к рогам оленей привязывают колокольчики, украшают лентами и искусственными цветами.

Целый день звучит музыка, исполняются *народные песни*, взрослые и дети с удовольствием танцуют.

Один лишний (якутская народная игра)

Игроки становятся по кругу парами. Каждая пара располагается дальше от соседей, выделяется один ведущий, который становится в середине круга. Начиная игру, ведущий подходит к любой паре и просит: «Пустите меня к себе». Ему отвечают: «Нет, не пустим, иди туда...» (указывают на более дальнюю пару). В то время, когда ведущий бежит к указанной паре, все стоящие в паре вторыми номерами, перебегая к другой паре, становятся впереди, передние уже становятся задними. Ведущий старается занять какое -

нибудь из освободившихся мест. Оставшийся игрок без места, становится ведущим. Может играть любое количество детей.

Правила игры:

Меняться можно только тогда, когда ведущий бежит в указанном направлении.

Станция «Игры народов Алтая»

Мы с вами оказались в Чебоксарах, в главном городе чувашей. Чувашский народ бережно относится к обычаям и традициям своих предков. Как в древности, так и сегодня народы Чувашии проводят старинные праздники и обряды. Они поют песни под музыку гармониста, танцуют, веселятся и играют.

«Пастух и овцы» (чувашская народная игра)

Среди игроков выбирают 2 пастухов и 2 овец. Остальные встают в круг, берутся за руки и поднимают их вверх. Овцы находятся внутри круга, они выбегают из него и снова забегают. Пастухи (они вне круга) ловят овец, когда те выбегают из круга.

Правила игры:

- Если пастухи поймают всех овец, то они меняются с ними ролями.
- Если пастухи не смогут поймать ни одной овцы, то выбирают новых пастухов.
- Овца считается пойманной, если Пастух просто коснулся овцы рукой.

Следующая станция – «Народные игры Урала»

На Урале проживает множество народов. У каждого народа сложилась своя кладовая игр. Несколько столетий основными национальностями, населяющими край, были русские, украинцы, мари, татары, башкиры, казахи.

«Бой петухов» (марийская народная игра)

Все игроки должны разделиться на пары так, чтобы дети одного возраста и примерно равные по силам оказались друг напротив друга. Затем команды выстраиваются в две шеренги, одна напротив другой, так, чтобы каждый ребенок оказался напротив своего соперника. Дети становятся на одну ногу; другую ногу, согнутую в колене, держат за спиной обеими руками. По команде все дети начинают прыгать на одной ноге по направлению к своим соперникам, выставив вперед плечо. Сблизившись, противники толкают друг друга плечом, отскакивают и снова с разбега сталкиваются. Если во время петушиного боя игрок потеряет равновесие и встанет на обе ноги или обопрется на руку, чтобы не упасть, то он считается проигравшим, и пара выходит из игры. Когда все пары закончат состязаться, подсчитывается, сколько игроков из каждой команды стали победителями в этой игре. Так определяется команда-победительница.

Правила:

- Толкаться можно только плечом в плечо, другие удары запрещены.
- Можно толкать только своего соперника по паре.

«Иголка и нитка» (башкирская народная игра)

Игра проводится в виде соревнования. Дети делятся на две команды. Первые игроки – иголки. Остальные – нитка. Иголки бегут до ориентира, который находится на расстоянии 4-5м, оббегают его и возвращаются к своим командам. За иголку цепляется коротенькая нитка (один игрок). Они так же бегут до ориентира и возвращаются назад. С каждым разом нитка становится длиннее, пока не прицепится последний игрок. Выигрывает та команда, которая быстрее вернётся к своей черте и у которой «нитка не порвётся».

Последняя наша станция – «Русские народные игры»

В старые времена на Руси существовало около трех тысяч игр. Даже представить себе это трудно! Но мы, конечно, играем только в те игры, которые сохранились в народе до нашего времени. Дошли, наверное, потому что были самыми интересными, самыми увлекательными.

Собирались мальчишки и девчонки вечером на деревенской улице или за околицей, водили хороводы, пели песни, без усталости бегали, играя в горелки, салочки, состязались в ловкости, играя в лапту. Зимой развлечения носили иной характер: устраивались катания с гор, игры в снежки, на лошадях катались по деревням с песнями и плясками. Для всех народных игр характерна любовь русского человека к веселью, удалству.

Жмурки «Маша и Яша» (русская народная игра)

Для этой игры дети выбирают водящими мальчика и девочку. Мальчика назначают «Машей»: теперь он должен говорить тонким голосом, а девочку «Яшей»: с этого момента она говорит басом. Обоим водящим завязывают глаза. Остальные дети берутся за руки и образуют вокруг ведущих замкнутый круг. Водящие становятся в круг, их раскручивают, чтобы им было труднее сохранить ориентацию, и отпускают «искать» друг друга. «Яша» ищет «Машу», окликая ее басом, а «Маша» откликается, но не очень-то спешит навстречу «Яше». Если «Яша» вслепую примет за «Машу» другого ребенка, ему указывают на ошибку. Игра продолжается до тех пор, пока смешная парочка наконец не встретится. Затем можно выбрать другую пару игроков.

Правила:

«Маша» считается пойманной, если «Яша» коснулся ее рукой. Если «Яша» долго не может поймать «Машу», можно предложить героям поменяться ролями или уступить место другим детям.

«Свечки» (русская народная игра)

Все дети встают в круг, а водящий становится в центр круга и бросает мяч вверх со словом: «Свечка!» Пока мяч находится в воздухе, все дети кидаются врассыпную, стараясь убежать как можно дальше от центра круга. Водящий ловит мяч и кричит: «Стоп!» Дети должны остановиться, а водящий пытается мячом попасть в ближайшего от него игрока. Если ему это удалось, то этот игрок становится водящим.

Правила:

Водящий должен делать «свечку», бросая мяч как можно выше.

Водящий может ловить мяч не только в воздухе, но и с одного отскока от земли.

Вот и подошла к концу наша игровая программа. Всем было интересно и весело.

Ребята, как бы мы далеко не жили друг от друга: на севере, юге, западе или востоке – всех нас объединяет такая замечательная страна – Россия, а всех детей может объединить – игра. Играйте, дружите, интересуйтесь жизнью разных народов нашей большой, необъятной страны.

Цикл мультфильмов о народах России <https://azbyka.ru/video/multfilmy-iz-cikla-gora-samocvetov/>

День экологии и туризма

Время	Мероприятие	1 отряд	2 отряд	3 отряд	Примечания
08.30	Встреча детей. Задание на день. Съемка видеоролика.				
9.15	Завтрак				
10.00	Туристический квест. Игра на сплочение. Прогулка.	Туристический квест.	Прогулка.	Игра на сплочение.	
11.00		Игра на сплочение.	Туристический квест.	Прогулка.	
12.00		Прогулка.	Игра на сплочение.	Туристический квест.	
13.00	Обед				
13.15	Демонстрация видеороликов.	видеоролик	видеоролик	видеоролик	
14.30	Уход детей домой	Объявить о сборе корма для животных до 20.06	Объявить о сборе корма для животных до 20.06	Объявить о сборе корма для животных до 20.06	

Мультфильм. Оформление выставки по охране окружающей среды.

Подготовка к конкурсу видеоклипов. Каждому отряду в процессе дня необходимо отснять и смонтировать при помощи вожатых видеоролик по теме экологии. Возможно раскрыть темы: как беречь лес, как избежать загрязнения атмосферы, как обстоят дела с мусором в нашем городе, дать свои рекомендации о том, как в повседневной жизни можно беречь природу. Видеоролик не должен превышать 5 минут.

Туристический квест – наш школьный.

Мультфильм: <https://yandex.ru/video/preview/8127115704700581178>

День игры - бассейн

Время	Мероприятие	1 отряд	2 отряд	3 отряд	Примечания
08.30	Встреча детей				
9.15	Завтрак				
10.00	Выходим в город	Выходим в город	Выходим в город	Выходим в город	
11.00	Бассейн\ДК	Бассейн	Бассейн	ДК «ДаНетки» - развлекательная программа (150 руб).	
13.00	Обед				
13.15	Знакомство с Ученическим советом. Что? Где? Когда? Интеллектуальное пятиборье. Викторина «знаете ли вы?»	Знакомство с Ученическим советом в актовом зале	Знакомство с Ученическим советом в актовом зале	Знакомство с Ученическим советом в актовом зале	Все вместе. Потом расходятся
13.30	Игры по отрядам с членами ученического совета	-\\-	-\\-	-\\-	
14.30	Уход детей домой				

День профессий

Время	Мероприятие	1 отряд	2 отряд	3 отряд	Примечания
08.30	Встреча детей				
9.15	Завтрак				
9.30	Встреча с гостями (Урса, Горгаз, Россгвардия\МВД)	Встреча с гостями	Встреча с гостями	Встреча с гостями	
10.30	Веселые старты «водные забавы». Мастер-класс. Медицина.	Веселые старты «водные забавы».	Медицина.	Мастер-класс	
11.30		Мастер-класс	Веселые старты «водные забавы».	Медицина.	
12.30		Медицина.	Мастер-класс	Веселые старты «водные забавы».	
13.00	Обед				
	Поход в пожарную часть?/ Просмотр мультфильма. Рефлексия. Рисунки. Профориентационные игры				
14.30	Уход детей домой Объявить о конкурсе «Мисс – лагерь» на 26.06				

День путешественника

Время	Мероприятие	1 отряд	2 отряд	3 отряд	Примечания
08.30	Встреча детей				
9.15	Завтрак				
9.30	В лабиринтах пещер. Игра в парке им.1-го Мая (1ч 30 мин). Пиратский квест. Игра на командообразование	В лабиринтах пещер.	Пиратский квест	Игра на командообразование/ Подвижные игры	
10.40		-\\-	В лабиринтах пещер.	Пиратский квест	
11.00		Игра на командообразование/ Подвижные игры	-\\-	-\\-	
11.50		-\\-	-\\-	В лабиринтах пещер.	
12.00		Пиратский квест	Игра на командообразование/ Подвижные игры	-\\-	
13.00	Обед				
13.15	Игра «Паутина» (30 мин). Рисуем в отряде впечатления о сегодняшнем дне.	«Паутина»	«Паутина»	«Паутина»	
13.45		Рисуем в отряде впечатления о сегодняшнем дне.	Рисуем в отряде впечатления о сегодняшнем дне.	Рисуем в отряде впечатления о сегодняшнем дне.	
14.30	Уход детей домой				

В лабиринтах пещер (игра на местности)

Пещеры - подземные полости, сообщающиеся с поверхностью, где подземные воды размывают грунт или искусственно созданные под землей углубления с целью добычи полезных ископаемых. В любом случае, попасть в пещеру, побродить по подземным лабиринтам - занятие для смелых и находчивых людей, ведь пещеры зачастую полны загадок, тайн и непредсказуемых ситуаций.

Провести игровую программу под названием "В лабиринтах пещеры" будет интересно на природе в условиях похода или туристического слета, в загородном лагере, а при создании определенных условий - и в школе. Наиболее интересной игра получится, если проводить ее в вечернее время, когда уже стемнело. Предлагаемая игра не носит соревновательного характера, а значит, в ней не будет побежденных и огорченных. Усиливают необычную интригу данной игровой программы ее динамичность и таинственность. Требуется получить наибольшее количество жетонов со знаками тайнописи и с их помощью прочесть текст пароля, необходимого для входа в штрек, в котором спрятан "клад".

Перед началом заманчивого, но опасного путешествия проводник (ведущий) напоминает правила техники безопасности - правила игры: -

- внимательно слушать проводника;

- идти по пещере дружно, точно соблюдая все команды проводника, чтобы потерять как можно меньше источников света; -

- цели громко не кричать (возможен обвал); хорошо обдумывать каждый шаг, чтобы быстрее дойти до

Подготовка к игре 1. Сообщить детям сведения о пещерах, предложить узнать о других пещерах из справочной литературы.

2. Приготовить место для игры на природе или в помещении, заранее определив, оформив и пронумеровав "штреки" и дав им названия.

3. Зарисовать план пещеры, который будет находиться у проводника.

4. Подготовить необходимые для экспедиции вещи: веревку, фонарь, продукты, питьевую воду, а также "Лишние" предметы: мяч, книгу, магнитофон.

5. Запасись сувенирными свечами - эквивалентами успешных действий.

6. Сделать костюм приведения.

7. Варианты вопросов и заданий для получения допуска Допуск к походу

К таким опасным и ответственным экспедициям, как путешествие по подземным лабиринтам пещеры, необходимо готовиться заранее и серьезно. Для этого нужны не только отличная физическая форма, психологическая готовность, но и специальные знания, практические навыки. Проверить качество такой предварительной подготовки необходимо до начала похода. Получить допуск должен каждый участник индивидуально, отвечая на вопросы и выполняя задания, предлагаемые опытными проводниками. Материальное подтверждение допуска - полученная от проводника свеча. Если участник уже получил подтверждение своей готовности, он временно выбывает из круга испытуемых, давая возможность проявить себя своим товарищам. При организации процедуры допуска действует еще одно важное

правило. Каждые пять человек, получившие допуск, имеют право взять с собой еще одного человека, ручаясь за него. Но в этом случае путешественники не получают от проводника еще одну свечу.

1. Из какого произведения эти строки: "Принц содрогнулся. Конечно, он знал о существовании огромного подземелья, расположенного далеко под их королевством. Случалось, что люди заглядывали туда, но, постояв несколько минут у входа, увидев на земле и в воздухе странные тени невиданных зверей, в испуге возвращались"? (А. Волков. "Семь подземных королей")
2. Объектом изучения каких наук являются пещеры? (Спелеологии и археологии.)
3. Что конкретно изучают ученые-спелеологи? (Микроклимат, расположение, подземные воды, животный мир пещер.)
4. Что вы знаете не о сказочных, а о реально существующих пещерах? Назовите некоторые из них. (Озерная пещера, расположенная в среднем течении Днестра; гипсовая Кунгурская пещера на Урале; Мамонтова пещера в США, штат Кентукки; пещера Пьер Сен Мартен во Франции; Снежная пещера на Кавказе и др.)
5. Как по-другому называют древних пещерных людей? (Неандертальцы.)
6. Назовите орудия труда, которые изготавливались пещерными людьми? (Ручной топор, молоток.)
7. Соберите в рюкзак необходимые для экспедиции вещи.
8. Как называются каменные "сосульки", минеральные образования, свисающие с потолка и верхней части стен пещер? (Сталактиты.)
9. Кто из пещерных обитателей может спать вниз головой? (Летучая мышь)
10. Откройте вход в пещеру с помощью волшебных слов, которые использовались в сказках. ("Сим-сим, откройся", "Лети, лети, лепесток..", "Гуффары-муффары", скоррики-ерики. . . и др.)

По подземному лабиринту

Главная трудность передвижения по подземному лабиринту состоит в том, что идти приходится в полной темноте. Участники экспедиции перемещаются от штрека к штреку с закрытыми глазами. С этой целью каждый получает специально изготовленные из темной бумаги, не пропускающей свет, очки или колпаки (фунтики) для головы. "Зрячими" остаются только проводник, возглавляющий колонну, и инструкторы, наблюдающие за соблюдением правил передвижения. Варианты способов передвижения от штрека к штреку меняются, и проводник перед началом очередного продвижения объясняет, какова будет техника перемещения в данном случае.

Варианты способов передвижения:

- цепочкой-змейкой, правой рукой держась за веревку, а левой - за плечо идущего впереди;
- цепочкой, взявшись за руки, но двигаясь спиной вперед, т.е. задом наперед;
- передвигаясь по-гусиному, т.е. приставляя ступни ног пяткой к носку; в колонне парами, делая 3 шага вперед, 1 шаг назад, далее - хлопок по ладоням участников, образующих пару;

- цепочкой, взявшись за руки, но хромя то на правую (1, 3, 5-й и т.д. участник), то на левую (2, 4, 6-й и т.д. участник) ногу; и т.п.

За соблюдением правил техники безопасности (заданных правил передвижения) наблюдают инструкторы. За каждое нарушение этих правил на участников экспедиции налагается штраф: путешественники будут вынуждены вернуть одну из свечей, полученных при допуске к походу и так необходимых для поиска клада. Во время пути по пещере для участников проводятся мини-экскурсии. Роль экскурсоводов поочередно выполняют инструкторы во время передвижения группы от штрека к штреку. Каждый фрагмент экскурсии заканчивается контрольными вопросами по ее содержанию. Если участники были невнимательны и не смогли правильно ответить на вопрос экскурсовода, группа путешественников также штрафует свечами. За правильные ответы путники получают жетоны с тайными знаками.

1 штрек. "Прикосновение". Когда человек не имеет возможности видеть, это компенсируется повышением чувствительности других органов чувств, в частности осязания. Чтобы почувствовать это на себе, а заодно и проверить, не присоединились ли в темноте посторонние, участникам экспедиции предлагается задание: прикасаясь друг к другу с завязанными глазами определить, кто есть кто. Участники образуют круг. Каждому из них присваивается свой личный номер, о котором не знают другие (для этого проводник в произвольном порядке обходит круг и называет порядковый номер каждого участника, прикасаясь к его плечу). Далее проводник называет два любых номера из имеющихся в списке. Их носители делают три шага в центр круга и пытаются опознать друг друга. В случае успеха участник получает заветный тайный знак.

2-й штрек. "Ночное рандеву" В пещерах, конечно же, тоже есть своя жизнь, и есть свои обитатели. Кто они, как им удалось приспособиться к жизни без света? Что мы вообще знаем о животных, умеющих видеть в темноте? На подобные вопросы предстоит ответить участникам экспедиции в этом штреке.

Варианты вопросов 1. Какие животные носят название "пещерные"? (Рыбы - мелкие, до 13 см, живородящие, с редуцированными глазами; ранее существовали пещерные медведи, но они уже вымерли.)

2. Что помогает летучим мышам ориентироваться в полной темноте? (Они испускают локационные сигналы в виде коротких 76 ультразвуковых импульсов частотой 20-120 кГц и продолжительностью 0,2-100 мс.)

3. Какие особенности органов зрения имеют пещерные рыбы? (У них глаза редуцированы или отсутствуют.)

4. Чем можно объяснить, что пещеры часто населены слепыми и безцветными животными? (Особенностями среды обитания.)

5. Кто из вымерших хищных млекопитающих действительно обитал в пещерах: пещерный лев или пещерный медведь? (Пещерный медведь.)

3-й штрек. "Голос из темноты" В условиях ограничения зрительного восприятия мира более четко и остро начинает работать слуховой анализатор человека. Убедимся в этом, проведя тренировочный практикум по распознаванию обыденных звуков внешнего мира. Сделать это будут непросто, потому что, по свидетельству очевидцев, звуки в пещере искажаются и часто напоминают шаги странных существ. Итак, задание: узнать, что это за звуки. Через фонограмму (или в реальном исполнении)

участникам предлагается узнать на слух (глаза закрыты) различные звуки: шум дождя, завывание ветра, кипение чайника, тормоза автомобиля, скрип двери, голоса присутствующих и т.п.

4-й штрек. "Страх" С громким хохотом появляется приведение, рассказывает ребятам "страшилку" и предлагает свое задание: придумать историю пострашнее этой.

5-й штрек. "Тайнопись" Стены штрека разрисованы непонятными знаками. Очевидно, что эта наскальная тайнопись имеет свой смысл, понять его можно только с помощью шифра. Часть тайных знаков путешественникам уже известна, дается шанс расширить их запас. Это можно сделать, выполнив задание "Собери картинку" (изображение ключа). Выполняется задание коллективно, дополнительные трудности создает отсутствие освещения в штреке. Одни участники экспедиции с помощью зажженных свеч освещают пространство, другие - собирают ключ. Если задание оказывается выполненным в течение 1 минуты, путешественники получают 5 жетонов с буквами, каждая дополнительная минута сокращает их количество на один знак шифра. С помощью данного шифра участники должны восстановить достаточно сложный и длинный текст философского содержания, набранный тайными знаками:

"В отсутствие ключа дверь - это часть стены. В отсутствие двери ни к чему ключ. Дверь и ключ к ней представляют собой проход для разума. В отсутствие разума ни ключа, ни двери. Ни прохода не существует".

Если участники затрудняются с расшифровкой, то получить недостающие жетоны с буквами можно, ответив на вопросы тематической викторины, посвященной кладам, которые, кстати очень часто прятали в пещерах.

Варианты вопросов 1. Между персонажами какого произведения состоялся такой разговор - Клад... - это деньги такие и сокровища, которые люди в землю спрятали. Разбойники всякие. - А Зачем - А зачем ты косточки в саду закапываешь и под печку суешь? - Я про запас. - Вот и они про запас. (Э. Успенский. "Дядя Федор, пес и кот". Разговор между Матроскиным и Шариком.)

2. Капитан Флинт был не только пиратом, но и изобретателем. Назовите оригинальный компас системы капитана Флинта? (Скелет человека.)

3. Каким инструментом чаще всего пользуются кладоискатели? (Лопатой.)

4. Как называется сказочная страна, богатств, в которой под ногами лежит не обыкновенный песок, а золотой? (Эльдорадо.)

5. Что вы слышали о сокровищах инков? (Испанцами был пленен правитель инков. За него был назначен огромный выкуп - 70 тыс. нош золота. В столицу империи инков потянулись вереницы индейцев с мешками золота на плечах. Но обещание было нарушено - правителя инков Атауальпу казнили, а золото, которое было в пути, бесследно исчезло. Некоторые клады инков удалось найти, но главная часть спрятанных сокровищ до сих пор, спустя пять веков, остается найденной.)

б. разговоре: Герои какого произведения участвовали в следующем - Слушай-ка.., если мы выроем клад, что ты сделаешь со своей половиной? - Я? Каждый день буду покупать пирожок и стакан содовой воды, буду ходить в каждый цирк, который приедет в наш город. Уж я знаю, что мне делать, чтобы прожить весело! (М. Твен. "Приключения Тома Сойера". Разговор между Томом Сойером и Гекком Финном.)

7. Чаще всего кладоискатели стремятся найти золото или драгоценности, но в кладах могут быть и другие ценности. Что принято называть зачарованным кладом России? (Пропавшую библиотеку царя Ивана Грозного.)

8. Какое время года считается порой укрывания кладов? Почему? (Осень считается временем укрывания разбойничьих кладов. Разделив добычу, разбойники расходились зимовать по домам. Однако, чтобы избежать объяснений с стражами закона, преступники были вынуждены прятать часть награбленного в земле.)

9. Что такое культовые клады? (Это ценности, которые приносили верующие люди в жертву языческим богам и духам.)

10. Назовите известное произведение Л. Стивенсона о пиратах, стремящихся отыскать клад? ("Остров сокровищ")

6-й штрек. "Клад" В этом штреке участники экспедиции получают конверт с письмом.

Задание: прочитайте "слепой" текст и, следуя полученным установкам, найдите клад.

Текст:

"Вывошли в последний штрек пещеры здесь вас ждет приятный сюрприз
получите его если отыщете сделаете пять шагов
от входа прямо до сталактитов
потом шесть шагов влево до сталактитов
три шага вправо
пять шагов влево
стененащупайте маленькую рукоятку
дв ерцы
и откройте ее..."

Достав торт и украсив его оставшимися свечами, дети выходят из пещеры и... пьют чай.

Игры на командообразование

Узелки Цель: повысить тонус группы и сплотить участников.

Участники встают в круг и протягивают правую руку по направлению к центру круга. По сигналу ведущего каждый игрок находит себе «партнера по рукопожатиям». Число игроков должно быть четным. Затем все участники вытягивают левую руку и также находят себе «партнера по рукопожатиям» (очень важно, чтобы это был не тот же самый человек). И теперь задача участников состоит в том, чтобы распутаться, т. е. снова выстроиться в круг, не разъединяя рук. Задачу можно усложнить тем, что запретить всяческое словесное общение.

Из спичек – имена

Инструкция: "Вот лежит коробок спичек. Ваша задача в течение 10 минут из этих спичек выложить имена всех здесь присутствующих, используя все спички, лежащие в коробке. Одна буква может принадлежать разным именам. Спички ломать нельзя". Спички выдаются из расчета 10 спичек на одного члена группы. Если они не успевают за 10 минут, задается вопрос: «Сколько вам нужно времени, чтобы закончить?». Если опять не успевают, то опять вопрос и т.д.

Маленькие зелененькие человечки

Инструкция: "Представьте себе, что вы выехали отдохнуть своей группой на природу. Вы находитесь на лугу. Вокруг полно зелененькой травки, цветочков. Бабочки летают. Чуть подальше прозрачное чистое озерцо, в котором так и хочется искупаться. Приятно пригревает солнышко. И самое классное, что здесь вся группа! Представили? По моей команде вы пойдете гулять по этому лужку: нюхать цветочки, гоняться за бабочками, греться на солнышке. А когда я закричу: "Внимание! На вас напали маленькие зелененькие человечки!", ваша задача сбиться в кучку, спрятав в середину самых слабых, а затем хором прокричать: "Дадим отпор маленьким зелененьким человечкам!" В зависимости от того, как будет выглядеть группа как команда в процессе выполнения упражнения, его можно провести несколько раз, обсуждая после каждого их поведение.

Ирландская дуэль

Инструкция: Выберите, пожалуйста, себе партнера. Я хочу предложить вам игру под названием «Ирландская дуэль». Вы должны встать друг напротив друга так, чтобы около вас было достаточно свободного пространства, и вы могли бы во время игры двигаться друг вокруг друга. Пожалуйста, положите левую руку себе на спину на уровне крестца, ладонью наружу. Эта ладонь – ваше уязвимое место, ваша Ахиллесова пята. Правую руку вытяните указательным пальцем вперед – это будет ваш ирландский меч. Ваша задача – дотронуться вытянутым указательным пальцем до открытой ладони партнера, одновременно не давая ему задеть ваше «уязвимое место». Во время этой дуэли вы не имеете права удерживать партнера. Так как ирландцы – очень мирный народ, то дуэль будет длиться всего одну минуту. Обратите, пожалуйста, внимание на то, чтобы в комнате было достаточно свободного места – в противном случае участники могут «в пылу сражения» обо что-нибудь удариться. После первого поединка вы можете предложить участникам провести дуэль с новыми партнерами.

Какие мы хорошие

Инструкция: «Вам нужно показать, какие вы все хорошие. Сделайте презентацию вашей команды. На подготовку – 10 минут».

Клад

Инструкция: Представьте, что ваша группа, находясь в походе, нашла настоящий клад. И у вас после этого оказалась 1000 золотых монет старинной чеканки. Ваша задача – разделить эти деньги. Как вы будете это делать, решать вам самим. Критерии отбора и процедуру принятия решения определите самостоятельно. У вас на это есть 5 минут. Запрещено: бросать жребий и распределять вознаграждение поровну. Если вы не сумеете разделить деньги за отведенное время, их у вас конфискуют.

Бег ритма

Участники встают в круг и, начиная с ведущего, отбивают ритм хлопком в ладоши: та-та, та-та, та-та-та-та, та-та. Каждый играющий делает только ОДИН хлопок (11 человек-11 хлопков). Должен сохраниться общий рисунок ритма. Кто сбился, с того начинают снова отбивать ритм. Упражнение повторяется до тех пор, пока не наладится четкий рисунок ритма. Анализ: вырабатывается чувство ритма, чувство единства, сплоченность группы, способность к слаженному, совместному действию. Развиваются способности: принимать во внимание чужое поведение и отвечать на едва заметные

перемены в чужом поведении. Переходить из одной ситуации в другую, взаимодействуя с другими участниками.

Крики вволю

Ведущий: Прошу всех встать, сбросить напряжение и расслабиться. Сейчас вам предстоит от души покричать. Кричим все, на разные голоса, кто как может, как можно громче. Вместе с криками сбрасываем с себя усталость, нервное напряжение, утомление. Итак, все выдохнули, набрали побольше воздуха и начали кричать как можно громче, на разные голоса. Начали (...) Неплохо. Сейчас мы попробуем покричать еще разок, уже без оглядки, сопровождая свои крики спонтанными движениями, прыжками, раскачиваниями. Пусть это будет своеобразный крик вашего тела. Покричим подольше, останавливаться будем только по команде ведущего. Итак, снова начинаем кричать, но теперь сопровождаем свой крик движениями тела. Пожалуйста. (...) Прекрасно. Заканчиваем! Оцените сами освежающий эффект этого замечательного упражнения.

Рисунок с поводырем

Группа разбивается на пары, одному из пары завязывают глаза. «Поводырь» подводит партнера к рисунку на стене, и используя только вербальные инструкции помогает ему дорисовать элементы рисунка.

Дождик Все сидят в кругу. Ведущий в центре поворачивается вокруг своей оси и делает определённые движения. Когда он смотрит участнику в глаза, тот начинает повторять движения и делает его до тех пор, пока снова не встретится глазами с ведущим. Первый круг ведущий потирает ладони, второй – щелкает пальцами, третий – хлопает в ладоши, четвёртый – топает ногами, затем в обратном порядке. Упражнение выполняется молча.

Необычные приветствия

Участникам даётся задание: необычным способом поприветствовать друг друга, например, ладонями, плечами, коленями и т.д. Звучит музыка, группа свободно двигается по залу и после 2-3 команд ведущего, команду на способ приветствия подаёт тот, кто готов.

Чудесные превращения Перед подростками на столе расставляются игрушки. Каждый участник выбирает себе наиболее понравившуюся игрушку. Необходимо в течение 5 минут придумать историю для своей игрушки: о её жизни в прошлом, настоящем и будущем, о её привычках, проблемах. Нужно рассказать всем эту историю от лица игрушки. Рассказывая историю, дети невольно говорят о себе, о своих желаниях, проблемах, самораскрываются.

Молчащее и говорящее зеркало

Цель-получение подростками информации о себе, своих поведенческих и личностных особенностей. Доброволец выходит в круг, (он смотрящий в зеркало), его задача только по отражению в зеркале определить, кто стоит у него за спиной. Эти 2 зеркала будут живыми, одно молчащим, с помощью мимики и жестов объясняет, кто стоит за спиной, другое говорящее, оно объясняет, что это за человек, не называя имени. Зеркала встают у стены, отгадывающий перед ними, все по одному бесшумно подходят к нему сзади. Зеркала объясняют по очереди Обязательно нужно провести рефлекссию

Печатная машинка

Ведущий: Можем ли мы слаженно работать в группе? Давайте проверим. Попытаемся воспроизвести процесс печатания на машинке отрывка из хорошо известной вам песни или стихотворения. Каждый по очереди произносит по одной букве (Б-У-Р-Я М-Г-Л-О-Ю Н-Е-Б-О...). В конце слова – все встают, на знаке препинания – топают ногой, в конце строки – хлопают в ладоши. Ещё одно условие игры: кто ошибётся, выходит из игры, покидает кресло. Начинаем по кругу. Итак, первый участник произносит первую букву, второй – вторую и т. д. Не забывайте о знаках препинания. По окончании игры можно оценить, кто вышел в победители.

Домашнее задание на 22.06: выключить свет в окнах в 22:00 по местному времени и зажечь свечу на подоконнике на 10 минут – сделать фотофиксацию, родителям направить в общий чат.

День мира\памяти

Время	Мероприятие	1 отряд	2 отряд	3 отряд	Примечания
08.30	Встреча детей				
9.15	Завтрак				
9.30	Перестрелка. Игра «Диверсант»+поход в ДОСАФ. Детям о войне. Юнармейцы. Рисуем войну. Оформление выставки.	Детям о войне.	Детям о войне.	Детям о войне.	.
		Рисуем войну.	Рисуем войну.	Рисуем войну.	
10.00		Перестрелка.	Галерея (60 руб.)	Игра «Диверсант».	
11.00		Игра «Диверсант».	-\\-	поход в ДОСАФ	
12.00		поход в ДОСАФ	-\\-	Перестрелка	
13.00	Обед				
13.15	Представление о терроризме. Свободное время.	Представление о терроризме.	Представление о терроризме.	Представление о терроризме.	
14.30	Уход детей домой				

Представление о терроризме, экстремизме

Ход занятия

1. Вступительная беседа

- В конце 20-го и начале 21-го века в жизнь молодой России вошли такие уродливые явления – терроризм и экстремизм. Средства массовой информации пестрят заголовками, напоминающими сводки с полей сражений.

На самом деле так оно и есть: терроризм уже давно объявил войну миру. Понятия теракт, террорист - смертник, пояс шахида, захват заложников и т.д. стали неотъемлемой частью современного мира. Часто жертвами терроризма становятся невинные люди, среди которых есть и дети.

В последние годы слово «терроризм» стало все чаще появляться в газетах, журналах, на телевидении и в реальной жизни. Терроризм захлестнул нашу страну.

Давайте разберёмся, что же такое экстремизм. Большой толковый словарь даёт следующее определение экстремизму:

экстремизм – (от лат. *extremus* — крайний) это приверженность отдельных лиц, групп, организаций к крайним взглядам, позициям и мерам в общественной деятельности.

Его цель: дестабилизация, разрушение, сложившихся в обществе отношений, ценностей.

- Что же такое «терроризм»? (Терроризм – это совершение взрыва, поджога или иных действий создающих опасность гибели людей, имущества или других опасных последствий.)

Терроризм и экстремизм это стихийное действие или за этим кто-то стоит?

- Ребята, как вы считаете, с какой целью совершаются эти действия? (Эти действия совершаются в целях нарушения общественной безопасности, устрашения населения либо оказания воздействия на власть).

Люди, которых называют террористами, совершают взрывы, захватывают заложников, ни щадя, ни женщин, ни детей. В нашей стране действуют различные террористические группировки. Интересы их деятельности в оказании давления на власть. Финансируются эти террористические группировки международной террористической организацией Аль-Каида. Террористы обучаются в лагерях Ближнего Востока. Террористы в основном исповедуют мусульманство (религия). Они не боятся идти на смерть, так как по религии они после смерти обретут «вторую жизнь» и вознесутся к богу. Нередко среди террористов встречаются и женщины. Видеоролик про экстремизм

<https://yandex.ru/video/preview/12117055970991913784>

2. Школа Бислана

Это был для многих счастливый день – первый день в школе. Однако, террористы захватили беззащитных, безоружных людей, и удерживали их в здании школы 3 дня без еды, воды, подвергали насилию. В результате этой трагедии погибло более 300 человек. Все население страны было возмущено этим захватом школы. Вся страна пыталась

оказать посильную помощь пострадавшим в этой трагедии, а также другие страны. Но даже после этой страшной трагедии терроризм невозможно остановить.

Видеоролик: <https://yandex.ru/video/preview/1974316796235801377>

3. Практическое занятие:

Давайте с вами разберем несколько ситуаций. Сейчас мы сыграем с вами в игру «Если бы...». Я буду описывать ситуацию, а вы мне предлагать выход из нее.

1. Если бы в школу позвонили и предупредили о том, что здание школы заминировано. Ваши действия.
2. Если бы ты зашел в подъезд и увидел подозрительный предмет (сверток, коробка, игрушка, лежащие без присмотра). Ваши действия.
3. Если бы ты возвращался со школы и в подъезде встретил стоящего незнакомого человека. Ваши действия.

Давайте определим правила поведения в случае угрозы террористического акта.

1. Помните – ваша цель остаться в живых.
2. Не трогайте, не вскрывайте, не передвигайте обнаруженные подозрительные предметы, так это может привести к взрыву.
3. Сообщите взрослым или в милицию по телефону 02.
4. Если же вы все-таки оказались заложником не допускайте действий, которые могут спровоцировать террористов к применению насилия или оружия.

4. Итог урока

- Бояться терроризма нельзя, потому что жизнь под страхом очень тяжела и именно этого добиваются террористы, но нужно быть в любой ситуации бдительными и осторожными.

Все мирное население планеты надеется, что когда-нибудь это закончиться и слово «терроризм» исчезнет из словаря навсегда.

ПРИЗНАКИ НАЛИЧИЯ ВЗРЫВНЫХ УСТРОЙСТВ

- Припаркованные вблизи домов автомашины, неизвестные жильцам (бесхозные).
- Присутствие проводов, небольшой антенны, изолянты.
- Шум из обнаруженного предмета (тикание часов, щелчки).
- Наличие на найденном предмете источников питания (батарейки).
- Растяжка из проволоки, шпагата, веревки.
- Необычное размещение обнаруженного предмета.

Специфический, не свойственный окружающей местности запах.
Бесхозные портфели, чемоданы, сумки, свертки, мешки, ящики, коробки.

ЕСЛИ ВАС ЗАХВАТИЛИ В ЗАЛОЖНИКИ

Основные правила

1. Возьмите себя в руки, успокойтесь, не паникуйте. Разговаривайте спокойным голосом.
2. Подготовьтесь физически и морально к возможному суровому испытанию.
3. Не выражайте ненависть и пренебрежение к похитителям.
4. С самого начала (особенно в первый час) выполняйте все указания бандитов.
5. Не привлекайте внимания террористов своим поведением, не оказывайте активного сопротивления. Это может усугубить ваше положение.
6. Не пытайтесь бежать, если нет полной уверенности в успехе побега.
7. Заявите о своем плохом самочувствии.
8. Запомните как можно больше информации о террористах (количество, вооружение, как выглядят, особенности внешности, телосложения, акцента, тематика разговора, темперамент, манера поведения).
9. Постарайтесь определить место своего нахождения (заточения).
10. Сохраняйте умственную и физическую активность. Помните, правоохранительные органы делают все, чтобы вас вызволить.
11. Не пренебрегайте пищей. Это поможет сохранить силы и здоровье.
12. Расположитесь подальше от окон, дверей и самих террористов. Это необходимо для обеспечения вашей безопасности в случае штурма помещения, стрельбы снайперов на поражение преступников.
13. При штурме здания ложитесь на пол лицом вниз, сложив руки на затылке.
14. После освобождения не делайте скоропалительных заявлений.

ЧТО ДЕЛАТЬ ПРИ ОБНАРУЖЕНИИ ВЗРЫВНОГО УСТРОЙСТВА

1. Немедленно сообщить об обнаруженном подозрительном предмете в дежурные службы органов внутренних дел, ФСБ, ГО и ЧС.
2. Не подходить к обнаруженному предмету, не трогать его руками и не подпускать к нему других.
3. Исключить использование средств радиосвязи, мобильных телефонов, других радиосредств, способных вызвать срабатывание радиовзрывателя.
4. Дождаться прибытия представителей правоохранительных органов.
5. Указать место нахождения подозрительного предмета.

Внимание!!! Обезвреживание взрывоопасного предмета на месте его обнаружения производится только специалистами МВД, ФСБ, МЧС.

День памяти и скорби. Детям о ВОВ.

Ребята, а вы знаете какой сегодня (22 июня- воскресенье) день? *(ответы детей)*.

Да, сегодня у нас памятная дата — 22 июня. Именно **22 июня 1941** года началась Великая Отечественная война. В этот день мы чтим воинов-защитников нашей Родины. Почтим память погибших минутой молчания. Мужеством и доблестью, не щадя жизни, они отстаивали независимость нашего Отечества. Русские солдаты всегда стояли на страже мира и покоя своего народа, охраняя границы родной земли.

Минута молчания.

А сейчас давайте посмотрим пару роликов о ВОВ.

1 ролик: <https://yandex.ru/video/preview/11979267293628738906>

мультфильм: <https://yandex.ru/video/preview/2651861676792152013>

В период Великой Отечественной войны город Чудово был оккупирован германскими войсками 20 августа 1941 года. Ключевая для снабжения Ленинграда железнодорожная магистраль была перерезана, Волхов стал линией разделения, левый берег Волхова удерживался противником.

Освобождён Чудово 29 января 1944 года от гитлеровских германских войск советскими войсками 54-й армии Волховского фронта в ходе Новгородско-Лужской наступательной операции.

Немецкие оккупанты сожгли десятки населённых пунктов, более 4,5 тысячи жилых домов, угнали в рабство около 30 тысяч граждан. Деревню Любино Поле сожгли вместе с жителями.

После освобождения за короткое время удалось восстановить железнодорожное полотно и движение поездов через станцию Чудово.

День в Движении

Время	Мероприятие	1 отряд	2 отряд	3 отряд	Примечания
08.30	Встреча детей. Выбирают героя.				
9.15	Завтрак				
10.00	Встреча с Соколовой/ волонтерство, передача корма. Встреча с активистами. Игры по направлениям Движения, мастер- классы.. Календарь Первых. Благоустройство мемориалов	Встреча с Соколовой/ волонтерство	Встреча с Соколовой/ волонтерство	Встреча с Соколовой/ волонтерство	В актовом зале. Все.
11.30		Благоустройство мемориалов (ул.Большевиков)	Игры по направлениям Движения, мастер- классы. Календарь Первых.	Игры по направлениям Движения, мастер- классы. Календарь Первых.	Желающие или отряд уходят на Большевиков.
13.00	Обед				
13.15	Презентация героя	Презентация героя	Презентация героя	Презентация героя	В актовом зале. Все.
14.30	Уход детей домой				

Выбор героя

Каждый отряд выбирает и презентует для всего лагеря героя дня в вольной форме.

Главные задачи: рассказать о том, чем занимался\занимается это человек, что является его важными достижениями, почему мы считаем его патриотом, рассказать интересные факты о нем. Презентация может быть выполнена в любом аудиально-визуальном формате: в виде рассказа, сценки, презентации, снятого ребятами ролика или интерактива. Важно! Пробудить жажду творчества у отряда!

Игры с Движением Первых

Создать видео «Почему я доброволец?».

Создайте короткое (1-2 минуты) видео, в котором вы расскажете, почему занимаетесь добровольческой деятельностью, и вдохновите других присоединиться. В видеовизитке расскажите, какие качества помогают вам в добровольчестве, как ваша помощь влияет на других людей, что бы вы посоветовали тем, кто боится начать

Вторая жизнь старых вещей – подумать из чего можно сделать кашпо. Чтоб из дома принесли.

2



МЕДИАПУТЕШЕСТВИЕ ЛЕТА

Блог о стиле жизни – это направление репортажной журналистики, где человек рассказывает о своей жизни через собственную камеру. **Попробуйте себя в роли блогера, снимая на камеру то, как вы проводите свое лето! Создайте короткий видеоролик или фотосерию о самых интересных местах вашего города или деревни.** А командой выполнять задания интереснее!

1. Соберите команду из друзей или знакомых.
2. Выберите тему (исторические места, любимые улицы, природные достопримечательности и т.д.).
3. Составьте сценарий (для видео) или план фотосессии (для фотографий).
4. Снимите видеоролик (до 1 минуты) или сделайте серию фотографий (5-10 фотографий).
5. Добавьте монтаж, музыку (для видео), подписи (для фотографий).

Пример: Видео-обзор лучшей детской площадки в твоём городе.



ОПЫТЫ?

День мороженого

Время	Мероприятие	1 отряд	2 отряд	3 отряд	Примечания
08.30	Встреча детей				
9.15	Завтрак				
	Игра. Отрядные дела				
13.00	Обед				
	Подготовка к конкурсу				
14.30	Уход детей домой				

2. Маршрутно-диагностическая игра

Продолжительность – 90 минут.

Место проведения – актовый зал для старта и подведения итогов.

Перемещение по станциям происходит по всей территории лагеря.

Старт маршрутной игры должен сразу погружать участников в игровой сюжет, который послужит завязкой дальнейших испытаний на станциях. Возможные варианты:

- участники попадают в мастерскую художника, который готовится к выставке и вдруг обнаруживает, что на его палитре пропали все краски, просит помочь отряды найти их и собрать на свои палитры;

- действие происходит в научной лаборатории, по которой проводится экскурсия. Один из посетителей случайно толкает, опрокидывает научное изобретение и просит отряды помочь собрать все рассыпавшиеся элементы, пройдя по станциям;

- участники оказываются в библиотеке, которую уже давно не посещали люди. От этого библиотекарь разочаровался в книгах и отпустил всех литературных персонажей из книг в настоящую жизнь. Отрядам необходимо найти всех персонажей и уговорить их вернуться в библиотеку.

После игровой завязки ведущему необходимо обозначить основные правила передвижения по маршруту, время на прохождение станции, время на переход, обозначение станций на маршрутном листе, общую цель выполнения заданий на площадках.

Задания на станциях должны быть разнообразными, способствовать проявлению различных творческих способностей членов отряда, требовать активного взаимодействия внутри отряда.

Станция «Команда».

Задание 1. Участники становятся в колонну друг за другом, руки кладут на плечи участнику, который стоит впереди. Первый человек выступает в роли «локомотива» и движется он с открытыми глазами, остальные члены команды выступают в роли вагончиков и движутся с закрытыми глазами. Задача: во время движения не расцепиться.

Задание 2. Участники становятся в колонну друг за другом. Ведущий рисует пальцем на спине участника, стоящего впереди, какую-нибудь фигуру (например: квадрат). Первый участник команды должен нарисовать ту же фигуру, которую нарисовал ведущий, на спине участника, который стоит впереди него, и так по цепочке до последнего. Последний должен назвать эту фигуру.

Станция «Смекалка». Ведущий дает отряду какой-либо предмет, например, ручку. Участники передают ее по кругу, называя по одному свойству, игра продолжается 3–5 кругов в зависимости от количества участников. Далее участникам вручается уже два предмета, допустим ручка и тетрадь. Участникам нужно передавать эти предметы по кругу, называя свойство, которое их объединяет. Игра продолжается 3–5 кругов.

Станция «Дружба». Руководитель станции проводит методику «Скульптура дружбы». Участники должны за 3 минуты выстроить скульптуру дружбы, а затем рассказать о ней.

Станция «Театр». Руководитель станции организует для участников импровизированный театр. Раздает участникам роли и фразы. Объясняет инструкцию: «Сейчас я буду зачитывать сказку. Когда вы услышите имя своего персонажа, то вы должны произнести свою реплику и показать то действие, про которое идет речь в сказке. Реплик и действий у каждого героя по несколько, так что будьте внимательней». Как основа может быть использована сказка «Теремок» или «Репка».

Станция «Эмоции». Задание 1. Руководитель показывает карточки со смайлами, а ребята должны назвать эмоции, которые на них изображены.

Задание 2. Каждому из участников нужно произнести фразу «шурум-бурум» с той эмоцией, которую он хочет показать, а остальные должны отгадать, что за эмоция была загадана.

Станция «Креатив». Игрокам дается задание изобразить конкретное животное (кота, слона, жирафа, зайца), используя любые (или конкретно заданные) подручные материалы. В качестве таких материалов можно использовать карандаши, фломастеры, линейки, ветки, листья, шишки и прочее. Задача выполняется в абсолютной тишине, тем самым давая проявить сплоченность команды в полную силу. Усложнить задание можно, задав определенное время на составление «рисунка».

Станция «Ассоциации». Определяется ведущий, в задачу которого входит выбрать и мысленно загадать одного из участников игры. Задание для участников: отгадать задуманного игрока. Для того чтобы это сделать, игрокам следует задавать вопросы, на которые ведущий будет отвечать ассоциацией. Например, если этот участник был бы музыкой, то какой? если бы водоемом, то каким? каким животным? какой погодой? и т.д. Таким образом, про задуманного участника наберется целый ряд интересных ассоциаций, по которым игрокам и предстоит «вычислить» человека. Следующим ведущим становится тот игрок, которого загадывали.

Станция «Песенная». Участники садятся в круг. Водящий поворачивается спиной к участникам, за это время ребята передают кому-то одному условленный предмет. Когда водящий возвращается в круг, он не знает, у кого этот предмет. Определить его хозяина – это и есть задача водящего. Когда водящий заходит в круг, остальные участники начинают петь песню (по выбору игроков). Чем ближе водящий находится к человеку, который скрывает тайный предмет, тем громче поется песня, и наоборот. Если предмет удалось найти, водящий меняется. Если же установить местонахождение предмета не удалось, игра продолжается.

После прохождения всех станций участники вновь собираются в актовом зале для завершения игрового сюжета и подведения итогов. Организаторы выступления получают от отрядов собранные краски (детали, персонажей книг и т.д.), благодарят за помощь, завершают сюжет на позитивной ноте. Ведущий мероприятия подводит итоги, награждает победителей, еще раз объясняет основную идею общелагерной системы стимулирования.

Рекомендации по подготовке:

- соотнести количество станций с количеством отрядов в лагере, их должно быть столько же или чуть больше, рассчитать время прохождения станций;
- подготовить необходимый инвентарь для каждой станции, установить для всех ведущих общие требования по оценке деятельности отрядов при выполнении заданий;
- продумать символические призы, получаемые отрядами в завершении мероприятия (письма от персонажей, от вожатых, грамоты).

День «Зарница»

Время	Мероприятие	1 отряд	2 отряд	3 отряд	Примечания
08.30	Встреча детей				
9.15	Завтрак				
	Отрядное время. Подготовка к Зарнице				
13.00	Обед				
	Зарница				
14.30	Уход детей домой				

День подведения итогов

Время	Мероприятие	1 отряд	2 отряд	3 отряд	Примечания
08.30	Встреча детей				
9.15	Завтрак				
10.00	Мисс лагерь 2025. Психологическое тестирование. Подвижные игры	Мисс лагерь 2025	Мисс лагерь 2025	Мисс лагерь 2025	
11.30		Психологическое тестирование	Психологическое тестирование	Психологическое тестирование	
12.30		Подвижные игры в зале	Подвижные игры на улице	Поделить отряд	
13.00	Обед				
13.15	Закрытие смены лагеря				
14.30	Уход детей домой				