



Утверждаю
Директор МАОУ СШ № 66
О.В. Мединская
Приказ №01-10-12 от 16.01.2023г.

Дополнительная общеобразовательная программа
пришкольного летнего лагеря с дневным пребыванием детей
в МАОУ СШ №66

«ШИК» –
«Школа Интересных Каникул»

Срок реализации – 21 день
Возраст детей: 7-18 лет

Разработчики программы:
Корнилова А.В.
заместитель директора по УВР

ИНФОРМАЦИОННАЯ КАРТА ПРОГРАММЫ

Полное название программы	Программа пришкольного летнего лагеря с дневным пребыванием детей в МАОУ СШ №66 <u>«ШИК» – «Школа Интересных Каникул»</u>
Форма проведения	Летний лагерь с дневным пребыванием детей
Место проведения	МАОУ СШ №66
Адрес ДООЛ	ул. Партизана Железняка, 16
Тип программы	Комплексная
Сроки проведения	1.06. – 26.06.2023г
Продолжительность программы	21 день
Возраст учащихся	7 – 18 лет
Количество участников	125 человек

СОДЕРЖАНИЕ:

Нормативно-правовые основания проектирования программ.....	4
Цели и задачи программы	6
Предполагаемые результаты реализации программы.....	7
Основные направления реализации программы.....	8
Этапы реализации программы.....	10
Механизм реализации программы	11
Режим дня	12
План мероприятий	12
Оценка результатов программы	16
Методы определения результативности.....	16
Внутренние критерии	16
(изучение динамики личностных характеристик детей)	16
Внешние критерии	16
(изучение условий, обеспечивающих достижение целей программы)	16
В качестве критериев оценки эффективности и успешности реализации Программы применяется следующий инструментарий:	16
Литература	17
Приложение 1	18
Приложение 2	19
Копилка игр	19
Земля, вода, огонь, воздух	19
ИГРЫ В ПОМЕЩЕНИИ	21
ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ	22

Нормативно-правовые основания проектирования программ

1. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (в редакции от 31.07.2020 № 304-ФЗ).
2. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 №996-р).
3. План основных мероприятий, проводимых в рамках Десятилетия детства, на период до 2027 года (утвержден распоряжением Правительства Российской Федерации от 23.01.2021 № 122-р).
4. Постановление Главного государственного врача РФ от 28.09.2020 №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
5. Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»).

На протяжении многих лет в нашей школе сложилась система мероприятий по организации отдыха, оздоровления и занятости младших школьников в летний период. Значимость летнего периода для оздоровления и воспитания детей, удовлетворения детских интересов и расширения кругозора невозможно переоценить. Поэтому ежегодно для учащихся нашей школы проводится смена в летнем оздоровительном лагере дневного пребывания.

Дети XXI века – поколение века информации и высоких технологий – должны воспитываться на идеалах добра и справедливости, уважения к старшим и заботы о слабых, должны любить свою малую Родину, быть патриотами, обладать развитым чувством эмпатии и толерантности. Дети должны вырасти жизнеспособными, достойными гражданами своей страны, чтобы в обозримом будущем они смогли взять на себя ответственность в решении задач экономического, политического и культурологического характера.

В последнее время педагоги все чаще с тревогой отмечают, что многие школьники испытывают серьезные трудности в общении со сверстниками.

Психологи утверждают, что современные дети либо совсем не общаются со сверстниками, либо ограничиваются общением только с взрослыми и одноклассниками в школе, чувствуют себя неуверенно в детском коллективе. Дети, не умеющие общаться со сверстниками, замыкаются в себе и не умеют выстраивать взаимоотношения с окружающими.

Наблюдая за младшими школьниками на переменах, на улице, мы заметили, что дети чаще всего в одиночку или парами играют в компьютерные игры, в яркие развивающие игрушки, слушают музыку на телефоне, общаются через Интернет и совсем не играют в подвижные (или малоподвижные) групповые игры, имеют затруднения в общении со сверстниками. *Поэтому, создание летнего лагеря дневного пребывания, в котором бы дети «погрузились» в игры своих предков, актуально.*

Подвижные игры носят в большинстве своем коллективный характер и тем самым воспитывают культуру общения, чувство товарищества, солидарности и ответственности. В игре дети учатся понимать друг друга. С помощью игры эффективнее развитие ребенка. Подчинение правилам игры воспитывает у ребенка организованность, внимание, умение управлять своими движениями, способствует проявлению дружеских взаимоотношений. Подвижная игра создает дополнительную возможность общения детей со сверстниками и взрослыми, способствует развитию речи и обогащению словаря.

Программа «ШИК» (Школа Интересных Каникул)» направлена на создание условий для возникновения интереса к своим истокам, к тому, что хранит родная земля *через игры наших предков.*

Целесообразность программы раскрывается во всех аспектах образовательного процесса – воспитании, обучении, развитии.

Летние каникулы - это возможность отдохнуть, развлечься, заняться любимым делом, интересно и с пользой проводить свой досуг. Но далеко не все знают и умеют делать своё свободное времяпрепровождение увлекательным и полезным.

Именно поэтому, разрабатывая программу, важно исходить из необходимости показать детям формы и способы организации собственного досуга, научить ребят организовывать свой досуг и досуг окружающих.

Программа «**ШИК**» отличается разнообразием видов деятельности, тем самым учитываются возрастные особенности и потребности детей в самореализации, которые способствуют развитию личностного, лидерского, творческого, интеллектуального потенциала, а также помогают проявить свои скрытые таланты. Разнообразие деятельности педагогического коллектива позволяет организовать интересный и разноплановый отдых детей школьного возраста и позволяет детям получить опыт организации культурно - досуговой деятельности, определив перспективу развития полученного опыта у себя дома. Этот результат достигается с разными категориями детей.

Разработка данной программы организации летней занятости обучающихся в оздоровительном лагере с дневным пребыванием детей на 2023 год вызвана:

- *повышением спроса родителей и детей на организованный отдых школьников;*
- *работой по укреплению здоровья обучающихся и формированию у них потребности в здоровом образе жизни;*
- *необходимостью использования богатого творческого потенциала подростков и педагогов в реализации целей и задач программы.*

Цели и задачи программы

Цель: организация отдыха и оздоровления учащихся школы в летний период, развития личности ребенка, укрепления физического, психического и эмоционального здоровья детей, воспитания лучших черт гражданина через игру – путешествие.

Из поставленной цели вытекают следующие **задачи:**

1. Создать систему физического оздоровления детей в условиях временно созданного коллектива.

2. Развивать творческий потенциал каждого ребенка средствами игры, познавательной деятельности.
3. Формировать у школьников навыки общения и толерантности.
4. Создавать атмосферу приключений, соревнований.
5. Прививать навыки здорового и безопасного образа жизни.
6. Формировать у учащихся познавательный интерес к природе родного края и бережное отношение к ней.
7. Закреплять в сознании школьников духовные, нравственные и культурные ценности.
8. Развивать и укреплять связи школы, семьи, учреждения дополнительного образования и культуры.

Предполагаемые результаты реализации программы

1. повышение мотивации к собственному развитию, участию в собственной деятельности, проявлению социальной инициативы;
2. развитие индивидуальной, личной культуры, приобщение к здоровому образу жизни;
3. развитие коммуникативных, познавательных, творческих способностей, умения работать в коллективе;
4. создание мотивации на активную жизненную позицию в формировании здорового образа жизни и получении конкретного результата от своей деятельности.
5. приобретение новых знаний, умений, навыков, расширение кругозора учащихся;
6. рост творческой активности детей, самостоятельное определение форм для художественно-творческого исполнения;
7. улучшение отношений в среде детей, устранение негативных проявлений, искоренение вредных привычек;
8. укрепление связей между разновозрастными группами детей;
9. создание атмосферы сотрудничества и взаимодействия;
10. развитие национального самосознания личности как проявление общечеловеческих ценностей;
11. развитие нравственных качеств детей посредством приобщения детей к произведениям художественной литературы.
12. Знакомство с национальными традициями русского народа через игру.

Основные направления реализации программы

Направление деятельности	Задачи	Формы реализации
Спорт и здоровье	<ol style="list-style-type: none"> 1. охрана и укрепление здоровья школьников; 2. совершенствование их физического развития; 3. воспитание привычки к здоровому образу жизни; 4. организация досуга детей с использованием разнообразных средств физической культуры. 	<p>Задачи реализуются через регулярные утренние зарядки, спортивные игры, регулярные информационные «Минутки здоровья», конкурсы рисунков о здоровом образе жизни, полноценное питание детей.</p>
Литература, искусство, творчество	<ol style="list-style-type: none"> 1. развитие творческой активности личности каждого ребенка; 2. создание ситуации успешности для каждого участника лагеря; 3. формирование у детей осознания нравственного и правового долга, чувства ответственности за своё поведение; 4. формировать любовь и уважение к родной культуре, истории и традициям; 5. воспитывать активную гражданскую позицию; 6. воспитание сознательного отношения к труду, верности боевым и трудовым традициям старшего поколения, преданности своей Отчизне; малой Родине; 	<ol style="list-style-type: none"> 1. чтение, 2. слушание, 3. инсценирование сказок, 4. просмотр кинофильмов, мультфильмов 5. мастер – классы, мастерские, 6. декоративно-художественные конкурсы (рисунки на асфальте, рисунки по сказкам и т. д.); 7. развлекательные игровые программы
Безопасность	<ol style="list-style-type: none"> 1. выработать у школьников активную жизненную позицию; 2. закрепить знаний ПДД и навыков безопасного поведения на дорогах; 3. активизировать деятельность школы по обучению детей правилам безопасного поведения на 	<ol style="list-style-type: none"> 1. занятия по ПДД; 2. конкурсы, викторины и игры по ПДД. 3. проведение инструктажей по БДД

	<p>дорогах и профилактике детского дорожно-транспортного травматизма;</p> <p>4. повысить безопасность дорожного движения за счет совершенствования системы подготовки и воспитания учащихся культуре поведения на улицах и дорогах;</p>	
Экология	<p>1. развитие представлений о самоценности природы;</p> <p>2. формирование у детей ответственности за состояние природной среды;</p> <p>3. выработка первых навыков экологически грамотного поведения в природе и в быту;</p> <p>4. привлечение детей к изучению и охране природы, улучшению экологической обстановки родного города и края;</p> <p>5. формирование эстетического отношения у детей к окружающей среде и труду, как источнику радости и творчества;</p> <p>6. формирование гуманного отношения к окружающему миру, воспитание чувства сострадания, милосердия ко всему живому.</p>	<p>1. тематические беседы</p> <p>2. экологические игры-путешествия;</p> <p>3. выставки детского творчества по теме «Природа и фантазия».</p>
Психолого-педагогическое		<p>Программа включает мероприятия по социально – психологической адаптации участников Программы.</p>

Этапы реализации программы

Этап	Содержание	Сроки реализации
Организационный	<ul style="list-style-type: none"> - Встреча детей, проведение диагностики по выявлению лидерских, организаторских и творческих способностей; - Запуск программы летнего оздоровительного лагеря «Солнышко»; - Знакомство с правилами жизнедеятельности лагеря. 	июнь
Основной	<ul style="list-style-type: none"> - Реализация основной идеи смены; - Вовлечение детей младшего и среднего школьного возраста в различные виды коллективно - творческих дел; - Работа творческих мастерских; - «Погружение» детей в игры. 	июнь
Итоговый	<ul style="list-style-type: none"> - Подведение итогов смены; - Отчет о проделанной работе; - Выработка перспектив деятельности организации 	

Механизм реализации программы

Девиз лагеря: «Если ты здоров и весел, мир вокруг тебя чудесен!»

Реализация целей и задач смены осуществляется по программе «ШИК».

Лагерная смена рассчитана на 21 день. Все отдыхающие делятся на 4 разновозрастных отряда и включаются в игру «По сказочным островам», полную приключений, испытаний и трудностей. У каждого испытания есть свое задание. Ребятам предлагается их пройти, получить ТОТЕМ. Дети и взрослые станут участниками различных конкурсов, состязаний, викторин. Когда все преграды будут позади, участники соберутся всей дружной командой для «открытия тайны». Большой совет подводит итог игры и проводит награждение активных участников. После подведения итогов все Тотемы (на них написаны буквы), заработанные племенами, выставляются в ряд и получается надпись: «Дружные ребята». Открывается главная тайна Тотемов, которая хранится не во внешнем облике Тотема, а в его внутреннем содержании.

Каждый день - тематический, то есть программа содержательной деятельности детей и взрослых строится вокруг определенной темы и будет посвящен открытию одного из неизведанных островов океана под названием: Необитаемый остров, Остров сюрпризов, остановка «Море Памяти» и др. Программа дня включает различные формы и направления деятельности.

Каждый участник лагерной смены (от самого старшего до самого младшего) должен соблюдать Законы и традиции (*см. Приложение 3*). Выполнение всех Законов и Заповедей предполагает сделать жизнь в лагере интересной и насыщенной, приносящей радость себе и другим.

Для всех участников игры навсегда главным сокровищем остаются: дружба, воспоминания, успехи, понимание, поддержка, искренность, активность, творчество, лидерство и доброта. И та команда, которая обладала многими этими сокровищами, и будет победителем.

В течение смены ведется работа по выявлению различных способностей и интересов ребят, изучаются их личностные особенности.

Воспитатели учитывают в своей работе итоги деятельности детей (это выражается в цветовой гамме).

В конце каждого дня ребята отмечают свое настроение на «экране настроения»:

➤ Красный цвет – классный день, оранжевый – очень хороший день, зеленый – день как день, синий – скучный день.

Режим дня

1.	Сбор детей, зарядка	8.30 — 9.00
2.	Утренняя линейка	9.00 — 9.15
3.	Завтрак	9.15 — 10.00
4.	Культурно-массовые мероприятия	10.00 — 13.00
5.	Обед	13.00 — 13.30
6.	Работа по плану отрядов	13.30 — 14.00
7.	Игры на свежем воздухе	14.00 — 14.30
8.	Уход домой	

План мероприятий

Дата	Основные мероприятия
1 июня, Начало пути. «Необитаемый остров»	Открытие лагерной смены «Лето на пользу» Инструктаж отдыхающих в лагере по правилам безопасного поведения в лагере «Как вести себя в отряде» Минутка здоровья «Диагностика здоровья детей». Праздничное мероприятие, посвященное Дню защиты детей. Игровая программа «Веселимся вместе» Конкурс рисунков на асфальте. Дискотека. Проведение диагностической работы по определению творческого потенциала участников «Сундук желаний» «Молодецкие забавы».
2 июня «Остров уюта и красоты»	Оформление отрядных уголков. Выявление лидеров. Выбор Совета сказочников. Распределение обязанностей в «избе» - отряде. Инструктаж «Правила поведения детей при прогулках и походах». Минутка здоровья «Диагностика здоровья детей». Анкетирование. «Молодецкие забавы» (Копилка подвижных игр) Посещение ДК Труда Ансамбль танца «Енисейские зори» им. Г.М. Петухова
3 июня «Остров Робинзона»	Посещение бассейна «Медуза» (мероприятие по плану) Отрядные мероприятия по плану. «Молодецкие забавы» (Копилка подвижных игр) Викторина - игра «Самый умный (по сказкам русского народа)» Игровой калейдоскоп «Веселые старты»
5 июня «Остров экологии»	Посещение ЦДТ (мероприятие по плану) Игра по станциям (проводит отряд экологов) «Молодецкие забавы» (Копилка подвижных игр) Игровая программа «Джунгли зовут» Познавательная игра – конкурс «Эти удивительные растения»

<p>6 июня «Сказочный водопад»</p>	<p>Посещение ЦДТ (мероприятие по плану) С днем рождения, А.С. Пушкин! Викторина «Сказочный лес - поле чудес» «Молодецкие забавы» (Копилка подвижных игр)</p>
<p>7 июня «Долина спорта»</p>	<p>Инструктаж «Безопасность детей на дорогах». Час школьного библиотекаря (мероприятие по плану) «Молодецкие забавы» (Копилка подвижных игр) Отрядные мероприятия по плану (конкурс красоты)</p>
<p>8 июня «Остров вундеркиндов»</p>	<p>Посещение детской библиотеки Настольная игра "Шашки". Отрядные мероприятия в парке (по плану). Конкурс отгадывания загадок «Загадай загадку, через тын да в кадку» «Молодецкие забавы» (Копилка подвижных игр) Квест по сказкам Пушкина «Что нужно есть в разное время года». Составление и оформление листков – меню.</p>
<p>9 июня «Остров надежды»</p>	<p>Час школьного библиотекаря (мероприятие по плану) Конкурс рисунков и плакатов «Незабываемый момент» «Молодецкие забавы» (Копилка подвижных игр) Отрядные мероприятия по плану.</p>
<p>10 июня «Остров детства и хороших манер»</p>	<p>Посещение бассейна «Медуза» (мероприятие по плану) Борьба с королем Мусором. Конкурс рисунка на асфальте на тему «Природа и мы». «Молодецкие забавы» (Копилка подвижных игр)</p>
<p>13 июня «Остров экстрима»</p>	<p>Инструктаж «Безопасность детей при проведении спортивных мероприятий». Где и как готовят пищу. Экскурсия в школьную столовую. Практикум «Как правильно накрыть стол». Ярмарка талантов «Кто во что горазд». Отрядные мероприятия по плану.</p>
<p>14 июня «Родительский островок»</p>	<p>Игра - викторина «Россия – Родина моя!» «Молодецкие забавы» (Копилка подвижных игр) Минутка здоровья «Осторожно! Клещ!» «Путешествие юного гражданина» (О правах детей. Конкурс рисунков «Горжусь Родиной своей» Посещение ЦДТ</p>
<p>15 июня «Остров красоты»</p>	<p>Игра-путешествие «По тропинкам лета». Пословицы и поговорки о природе. Блюда из зерна. Поле чудес «Злаки. Какие они?» Какую пищу можно найти в лесу. Час школьного библиотекаря (мероприятие по плану) «Молодецкие забавы» (Копилка подвижных игр) Ньютон Парк «Лаборатория опасности»</p>

<p>16 июня «Остров Диснея»</p>	<p>Викторина юных сказочников "Жили-были" Спортивно-игровая программа "На сказочном стадионе" Мультикараоке - конкурс на лучшее исполнение песен из мультфильмов Инструктаж «Безопасность детей при проведении спортивных мероприятий». Красноярское концертно-театральное общество «АВЭС». Большие гонки.</p>
<p>17 июня Материк «Зеленый дом»</p>	<p>Викторина. Игра на приз Кота-Матроскина. Конкурс рисунков мой любимый герой сказок. Беседа с детским врачом. Просмотр видео «Скажем «Нет» вредным привычкам» Конкурс рисунков «Мы за здоровый образ жизни» «Молодецкие забавы» (Копилка подвижных игр) Посещение бассейна «Медуза»</p>
<p>19 июня «Остров сюрпризов»</p>	<p>Посещение Дома офицеров, спектакль «Пеппи длинный чулок». «Молодецкие забавы» (Копилка подвижных игр) Народные игры, заклички. Конкурс частушек</p>
<p>20 июня «Остров ПДД»</p>	<p>Конкурсная программа «С песней, шуткой и в игре изучаем ПДД» (отряд ЮИД) «Молодецкие забавы» (Копилка подвижных игр) Отрядные мероприятия по плану. Как правильно вести себя за столом. Тест «Будем здоровы!» Посещение ЦДТ (мероприятие по плану)</p>
<p>21 июня «Материк путешественников»</p>	<p>«Молодецкие забавы» (Копилка подвижных игр) Посещение ЦДТ (мероприятие по плану) Минутка здоровья "Твой режим дня" Беседа о безопасности в лесу Отрядные мероприятия по плану. «Эй, сказка!». Сказки бывают разные. Просмотр фильма-сказки. «Солнечный круг» развлекательно – игровая программа. Игры наших предков "Час у деда-краеведа"</p>
<p>22 июня Остановка «Море Памяти»</p>	<p>Посещение мемориала Победы. Час школьного библиотекаря (мероприятие по плану) Конкурс рисунков на асфальте, плакатов «Мы мечтою о мире живем» Беседа «Поклонимся великим тем годам...» «Завтра была война» - экскурсия в детскую библиотеку.</p>
<p>23 июня «Остров Мастеров»</p>	<p>Шоу театр «Круиз» «Без лишних слов» Отрядные мероприятия по плану. «Молодецкие забавы» (Копилка подвижных игр)</p>
<p>24 июня «Музыкальный остров»</p>	<p>Посещение бассейна «Медуза» Поем любимые песни. От классики до «попсы» - слушание музыки. Концерт «Звездопад» Отрядные мероприятия по плану. «Наши таланты» - конкурс художественной самодеятельности. «Молодецкие забавы» (Копилка подвижных игр).</p>

<p>26 июня «Планета прощания» Большое путешествие в мир игр и развлечений «Там, на неведомых дорожках...» До свиданья, лагерь мой!</p>	<p>Игра «Утро неожиданностей». «Молодецкие забавы». Анкетирование по итогам лагерной смены «Сюрприз – PARTY» шоу программа к закрытию оздоровительного сезона. Торжественная линейка, награждение.</p>
---	---

Оценка результатов программы

Методы определения результативности

При их отборе учитывали следующее:

1. Простота и процедурная доступность для педагога.
2. Непродолжительность процедуры по времени.
3. Наличие элементов занимательности (желательно игровые формы).

Внутренние критерии

(изучение динамики личностных характеристик детей)

1. Критерий развития творческих способностей.

Показатели: умение оценивать проблему, принять правильное решение, найти несколько способов решения.

Методики: решение творческих ситуаций, тестирование, выполнение творческих отчётов, участие в общелагерных мероприятиях.

2. Критерии нравственного развития.

Показатели: отношение к другим людям, отношение к себе.

Методики: наблюдения, беседы, анкетирование, самооценка, взаимооценка.

3. Критерии здоровья.

Показатели: удовлетворение в полноценном отдыхе, самооценка физического и психологического состояния.

Методики: наблюдение, анкетирование, тестирование, беседа.

Внешние критерии

(изучение условий, обеспечивающих достижение целей программы)

1. Критерии удовлетворённостью программой.

Методики: опросы, анкетирование, беседа.

2. Критерии эффективности реализации подпрограммы.

Методики: анализ продуктов деятельности, беседа.

В качестве критериев оценки эффективности и успешности реализации Программы применяется следующий инструментарий:

1. анкетирование;
2. экран настроения;
3. карта наблюдения за состоянием здоровья детей (школьный врач).

Литература

1. Арсенина Е.Н. Возьми с собою в лагерь: Игры, викторины, конкурсы, инсценировки, развлекательные мероприятия. - 2007, - 183 с.
2. Гринченко И.С. Игровая радуга - М.: Центр гуманной литературы, 2004
3. Гузенко А.П. Как сделать отдых детей незабываемым праздником. Материал авторских смен. - 2007, - 282 с.
4. Заморев, С. И. Игровая терапия. Совсем не детские проблемы. – СПб., 2002.
5. Макаренко И.В.Позывные лета: Калейдоскоп летнего отдыха детей. - М: Центр гуманной литературы, 2003 г. - 413 с.
6. Радюк Е.А. Игровые модели досуга и оздоровления детей. Разработки занятий, развивающие программы, проекты, тематические смены. - 2008., - 207 с.
7. Савинова С.В. Ах, лето! Работа с детьми в летних загородных и пришкольных лагерях. - 2008., - 78 с.
8. Суховейко Г.С. (сост.) Детский оздоровительный лагерь: воспитательное пространство. Сборник статей. - М: Центр гуманной литературы, 2006. - 152 с.
9. Титов С.В. Здравствуй, лето! Мероприятия в детском загородном лагере. - 2008, - 132 с.
10. Трепетунова Л.И. Летний оздоровительный лагерь. Массовые мероприятия (театрализованные, тематические вечера и праздники. Конкурсы, игры, викторины, спортивные состязания) - 2007, - 280 с.
11. Шмаков С.А., Безродова Н. От игры к самовоспитанию. Сборник игр. М.; Новая школа. 1993.
12. Шмаков С.А. Игры-шутки, игры-минутки. М., 1993.
13. Штейнберг Е.Б. Организация жизнедеятельности детей и педагогов в летнем лагере. М.: МЗ-Пресс, 2002. - 272 с.
14. <http://school-collection.edu.ru>
15. <http://www.zanimatika.ru>
16. <http://viki.rdf.ru>
17. <http://detstvo55.px6.ru>
18. <http://festival.1september.ru>

Законы и традиции жизни лагеря

Закон закона

Запомни, выучи на пять-
Законы нужно выполнять.

Закон 00

Законы надо выполнять,
Друзей не заставляйте ждать.

Закон поднятой руки

У нас всегда закон един –
Все слушают, говорит один.

Закон территории

Вместе весело шагать
И от друзей не отставать.
И закон опять един –
Никуда не уходи один.

Закон творчества

Для чего нам лето
Солнечного цвета?
Время зря ты не теряй,
Фантазируй и играй,
Читай стихи, пой песни,
Твори с друзьями вместе.

Традиция доброго отношения к людям

Радуга дала нам краски,
Нарисуем мир как в сказке.
Мир без зла, мир красоты.
Ведь волшебник добрый ты!
Ты друзей не обижай,
Малышам ты помогай,
Ведь если делаешь добро,
К тебе назад придёт оно!

Традиция утренней линейки.

Солнце луч-привет нам шлёт,
На линейку нас зовёт.
Что делаем, куда идём
Мы на линейке узнаем.
Веселья, бодрости заряд
Получит каждый здесь отряд.

Копилка игр

Сантики — Фантики — Лимпопо

Вожатый выбирает водящего и просит его выйти в центр, назвать громко свое имя (например, водящего зовут Петя). Затем вожатый просит Петю закрыть глаза и, чтоб тот не видел, молча выбирает второго водящего. Петя открывает глаза. Ребята начинают произносить одну и ту же фразу: «Сантики — Фантики — Лимпопо», при этом все немного приседают и делают движения руками, как будто они вкручивают фонарики. Второй водящий, о котором не знает Петя, но знают ребята, начинает придумывать новые движения — приседать, как на физкультуре, или прыгать, как мячик. Все остальные ребята повторяют действия за вторым водящим. Задача Пети — определить, за кем повторяет движения отряд, и показать, кто в круге заводила. Если ему это удастся, то второй водящий выходит в центр, называет свое имя, закрывает глаза, а вожатый выбирает нового игрока, который будет задавать движения.

Тигр идёт

Вожатый объявляет водящего тигром и предлагает ему спрятаться в норку (выйти из круга). Когда тигр уходит, вожатый говорит отряду: «Мы пошли гулять на полянку». После этих слов все ребята изображают, как они гуляют по полянке — кувыркаются, собирают цветы, ловят бабочек. Когда веселье в полном разгаре, вожатый кричит: «Тигр идет!» Все ребята должны замереть и не двигаться. Появляется тигр. Он подходит к игрокам и своим рычанием пытается развеселить, заставить их двигаться. Трогать ребят тигру не разрешается. Ребята, которые начинают смеяться, шевелиться, выбывают из игры. А кто не сделает ни малейшего движения, объявляются победителями. Затем выбирается новый тигр.

Земля, вода, огонь, воздух

Очень забавная коллективная игра с мячом, развивает внимательность у детей.

Описание игры

Все игроки становятся в круг, в середину встает водящий. Водящий бросает мяч любому игроку, при этом произнося одно из четырех слов: земля, вода, огонь или воздух.

При слове "земля" тот, кому бросили мяч должен назвать какое-либо животное, "вода" — какую-либо рыбу, "воздух" — птицу, а при слове "огонь" — все машут руками. Игрок, который ошибся — выбывает.

Правила игры

1. Все игроки становятся в круг, в середину встает водящий.
2. Водящий бросает мяч любому игроку, при этом произнося одно из четырех

слов: земля, вода, огонь или воздух.

3. При слове земля тот, кому бросили мяч должен назвать какое-либо животное, вода – какую-либо рыбу, воздух - птицу, а при слове огонь - все машут руками.

4. Игрок, который ошибся - выбывает.

Карлики и великаны

Ведущий объясняет игрокам правила игры.

Когда он произносит слово "карлики" - все должны присесть, потому что карлики маленькие. Произносить это слово он должен тоненьким голосом.

Когда он произносит слово "великаны", грубым голосом, все должны встать и поднять руки вверх.

Ведущий объявляет: "Ребята, запомните, правильные команды - это "карлики" и "великаны". На остальные команды вы не должны реагировать". И произносит вышеупомянутые команды, а еще "Встаньте", "Сядьте", "Поднимите руки вверх", все вперемешку. Те, кто выполняет неправильные команды, выбывают. Побеждает тот, кто допустит меньше всех ошибок.

ИГРЫ В ПОМЕЩЕНИИ

“Снежный ком”. Играющие садятся в круг. Первый называет свое имя. Второй называет имя первого и свое имя. Третий называет два предыдущих и свое и т.д. пока первый не назовет имена всех.

“Математика”. Дети сидят в кругу. Воспитатель дает задание: “Начнем считать по кругу. Тот, на кого приходится число, кратное 3, произносит вместо цифры свое имя”.

“Свеча”. Участники игры садятся в круг вокруг свечи. Воспитатель берет в руки талисман и начинает знакомство. “Разрешите представиться: Маша... Рост... Вес... Объемы... Размер ноги... Образование...” Представление зависит от содержания того, что хочет услышать воспитатель. Если цель – узнать что-либо интересное из увлечений детей, то воспитатель рассказывает о своих увлечениях в таком же возрасте, если цель – содержание будущей деятельности, воспитатель рассказывает о том, чем он занимался в оздоровительном лагере в таком же возрасте; если цель – понять внутреннее состояние ребенка, то воспитатель рассказывает о своих переживаниях в этом возрасте. Талисман передается рассказывающему. Ведущий задает тему, ритм, содержание, направляет и регулирует течение игры.

“Кого нет”. После представления каждого, гасится свет и один человек покидает помещение. Оставшиеся должны угадать кого нет, и назвать его имя.

“Фигуры”. Играющие становятся в круг. Внутри круга натягивается веревка, за которую все держатся руками. Ведущий объясняет, что необходимо с закрытыми глазами, не размыкая рук, построить квадрат, равносторонний треугольник, звезду, используя только устные разговоры.

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

“Нос, нос, нос, рот...” Игроки сидят кружком, посередине – ведущий. Он говорит: нос, нос, нос, рот. Произнося первые три слова, он берется за нос, а при четвертом вместо рта дотрагивается до другой части головы. Сидящие кружком должны делать все, как говорит, а не делает ведущий, и не дать себя сбить. Кто ошибается, тот выбывает из игры. Выигрывает самый внимательный.

“Два цветочка”.

Два цветочка, два цветочка

Ежики, ежики

Наковальня, наковальня

Ножницы, ножницы

Бег на месте, бег на месте

Зайчики, зайчики

А теперь мы дружно скажем девочки и мальчики.

“Ехал царь по лесу”

Ехал царь по лесу, по лесу, по лесу

Встретил он принцессу – 3 р

Давай с тобой попрыгаем – 3

Ножками подрыгаем – 3

Ручками похлопаем – 3

Ножками потопаем – 3

Давай с тобой покружимся – 3

И мы с тобой подружимся – 3

“Где правая, где левая”. Дети прыгают под счет. Когда воспитатель говорит “правая”, дети отставляют правую на носок. (руки на пояс)

“Берег и река”. На внимание. На земле чертятся 2 линии на расстоянии 1 м. Между этими линиями “река”, а по краям – “берег”. Все стоят на “берегах”. Ведущий подает команду: “РЕКА”, и все прыгают в “реку”. По команде “БЕРЕГ”, все выпрыгивают на “берег”.

“Светофор”. На зеленый цвет – бегом на месте, на желтый – шаг на месте, на красный – стой.

“Заколдованный замок”. Играют 2 команды. 1 должна расколдовать “замок”, а 2 – помешать им в этом. “Замок” может служить дерево или стена. Около “замка” находятся главные ворота – дворе ребят из 2-ой команды с завязанными глазами. Вообще у всех игроков этой команды глаза должны быть завязаны. Они произвольно, так, как им

хочется, располагаются на игровой площадке. Игроки, которые должны расколдовать “замок” по команде ведущего начинают бесшумно двигаться к лавным воротам.

И задачи – незаметно дойти до ворот, пройти сквозь них и дотронуться до “замка”. При этом игра считается оконченной. Но задача 2-ой команды с завязанными глазами осалить тех, кто движется к “замку”. Те, кого осалят, выбывают из игры. По окончании игры ребята меняются ролями. Оговорить условие: будут ли ребята из 2-ой команды стоять на месте или они могут передвигаться по площадке.

“Заяц без логова”. Дети стоят парами лицом друг к другу, подняв сцепленные руки вверх. Это “домики” или “логово зайца”. Выбираются двое водящих – “заяц” и “охотник”.

. Заяц должен убегать от охотника, при этом он может спрятаться в домик, т.е. встать между играющими. Тот, к кому он встал спиной, становится “зайцем” и убегает от охотника. Если охотник осалит зайца, то они меняются ролями.

Дети встают по кругу и ходят парами. Заяц убегает от волка. Заяц встает, берет под руку, 3-ий убегает

“Здравствуйте”. Все встают в круг лицом плечом к плечу. Водящий идет по внешней стороне круга и задевает одного из играющих. Водящий и играющий, которого задела, бегут в разные стороны по внешней стороне круга. Встретившись, онижимают друг другу руки и говорят: “Здравствуйте”. Можно еще назвать свое имя. Потом они бегут дальше, пытаясь занять свободное место в кругу. Тот, кто остался без места, становится водящим.

“Лабиринт”. Дети встают в несколько шеренг. 2 водящих (заяц, волк). Дети стоят на расстоянии вытянутой руки (боковые не поднимают руки) Заяц бежит по лабиринту не пробегая под руками. По команде воспитателя “направо” дети поворачиваются и заяц уже бежит по другому лабиринту. Волк догоняет зайца, если догонит – меняются.

“Шишки, желуди, орехи”. Рассчитать на: шишек, желудей и орехов. Выстроить их в колонны лучами. Водящий стоит в центре. Кого ведущий называет, тот перемещается против часовой стрелки. В это время водящий занимает свободное место.

“Атомы и молекулы”. Все играющие беспорядочно передвигаются по игровой площадке, в этот момент они все являются “атомами”. В молекуле м.б. и 2, и 3, и 5 атомов. Играющим по команде ведущего нужно будет создать “молекулу”, т.е. схватиться друг за друга. Если ведущий говорит: “Реакция идет по три”, то сцепляются 3 игрока и т.д. Сигналом к тому, чтобы молекулы вновь распались на отдельные атомы, служат команды ведущего: “Реакция окончена”. Сигналом для возвращения в игру временно выбывших игроков служит команды: 4 “Реакция идет по одному”.

“Вызов”. На двух противоположных сторонах площадки чертят линии “городов”, делят играющих на две команды и выбирают капитанов. Каждая команда выстраивается шеренгой за линией своего города лицом к середине площадки. Капитан команды, начинающий игру, посылает любого игрока в город другой команды. Ее участники вытягивают вперед правые руки, согнутые в локтях, ладонями вверх. Посланный игрок последовательно три раза касается ладони одного или ладоней двух-трех игроков, произнося: “Раз, два, три!” после третьего касания он бежит назад к своему городу, а тот, кого он коснулся в третий раз, бросается следом, стараясь поймать (осалить) вызвавшего. Если он поймает, вызвавший идет в плен и становится в затылок за ним. Если не поймает, сам идет в плен. Затем капитан другой команды посылает своего игрока на вызов. Посланный игрок должен вызвать такого противника, который слабее или равен по скорости бега. Если он сильный бегун, то может выручить взятого в плен игрока своей команды. Для этого он вызывает игрока, за которым стоит пленник. Если вызванный не догонит его, то идет в плен, и его пленник тоже возвращается в свою команду. Если же вызванный догонит противника, то у него будет уже два пленника. Выигрывает команда, в которой будет больше пленных. Обычно капитан тоже участвует в игре, и, если он попадет в плен, его заменяет другой игрок. Капитана стараются выручить во что бы то ни стало.

“Круговая охота”. Разбившись на две команды, игроки образуют два круга. Каждый игрок, стоящий во внутреннем круге, запоминает стоящего впереди его игрока противоположной команды. Затем по сигналу ведущего игроки, стоящие в кругах, начинают двигаться приставными шагами в разные стороны. По второму сигналу игроки внешнего круга разбегаются, а игроки внутреннего круга их преследуют. Преследовать надо только впереди стоящего игрока. Ведущий считает до тридцати, потом говорит: “Стой!” - и подсчитывает осаленных. Затем команды меняются ролями.

“Погоня”. В игре участвуют две команды. По жребию одна строится в шеренгу за линией старта, а вторая – в нескольких метрах сзади. На расстоянии 20 м за линией старта прочерчивается вторая линия, на которой с интервалом 1,5-2 м устанавливаются флажки. В 2 м от каждого флажка кладется по маленькому мячу. По сигналу ведущего игроки обеих команд бегут вперед. Игроки первой команды огибают флажки и устремляются к финишу, игроки второй команды, минуя флажки хватают лежащие за ними мячи и стараются попасть ими в убегающих. За каждое попадание получают по очку. После этого команды меняются ролями.

“Салки на одной ноге. Назначается водящий – салка, все остальные свободно размещаются на площадке. Салка, прыгая на одной ноге, старается догнать и осалить игроков, а те тоже прыгая на одной ноге, увертываются.

Если салка догнал и коснулся игрока, они меняются ролями. Время от времени можно менять ногу, на которой прыгаешь, но переходить на бег запрещено.

“Салки парами”. Водящих двое, которые держатся за руки, как и игроки.

“Волк во-рву”. Посредине игровой площадки чертят ров две параллельные линии шириной 50-60см. Во-рву находятся два водящих волки. Остальные играющие козочки находятся на одной стороне рва. По сигналу ведущего козочки стараются переправиться через ров, чтобы попасть на другую сторону площадки на пастбище. Волки могут ловить коз, только находясь во-рву (в тот момент, когда козы прыгают или, когда они находятся рядом со рвом). Коза, прибежавшая ко рву, но побоявшаяся волка и не прыгнувшая в течении трех секунд, считается пойманной. Осаленные отходят в сторону, их считают, и они снова включаются в игру. Каждый раз ведущий дает сигнал для начала выхода коз на пастбище. После двух-трех раз перебежек выбираются новые волки, и игра повторяется. Выигрывают козы, ни разу не пойманные, и волки, поймавшие наибольшее число коз.

“Чехарда”. Две команды соревнуются в беге с прыжками через партнера, стоящего, наклонив вперед голову и опираясь руками на бедра. Начинают стоящие сзади номера. Как только задний в колонне перепрыгнул через последнего, тот бежит вперед и тоже прыгает и т. д. Дистанция произвольная.

“Запрещенное движение”. Водящий, стоя лицом к играющим, показывает различные движения руками (поднимание вперед, отведение в сторону и т.п.) и туловищем (наклоны, повороты), приседания, поднимание и отведение в сторону ноги. Играющие повторяют их. Однако есть движения, которых делать нельзя об этом предупреждают всех перед началом игры. Это, например, поднимание вперед правой руки, отведение в сторону левой ноги. Эти движения надо пропускать. Кто по невнимательности выполнит какое-либо из запрещенных движений, выбывает из игры.

“Стой!” Игроки образуют круг и рассчитываются по порядку. Один становится водящим. Он берет маленький мяч и выходит на середину. Водящий сильно ударяет мячом о землю и называет чей-либо номер. Вызванный бежит за мячом, а остальные разбегаются по площадке. Как только вызванный схватит мяч, он кричит: “Стой!”, и все должны мгновенно остановиться. Тогда игрок с мячом бросает его в ближайшего к нему, но тот может увертываться, не сходя с места. Если бросающий промахнется, то должен бежать за мячом, а в это время остальные могут перебежать подальше. Взяв мяч, водящий

снова кричит “Стой!” - и старается кого-либо осалить. Осаленный становится новым водящим, играющие окружают его, и игра начинается сначала.

Вариант. Водящий не ударяет мячом об землю, а бросает мяч возможно выше и называет номер какого-либо игрока, тот ловит, и если поймал, то сразу же может бросать вверх, называя другой номер. Если вызванный не поймает мяч и он упадет на землю, нужно его быстро подобрать и далее поступать так, как указывалось выше: салить ближайшего и т.д.

“Вышибалы”. Водящий с мячом (волейбольным) – вышибала, остальные произвольно размещаются на площадке. По сигналу вышибала начинает бросать мячом в играющих, которые стараются увернуться или убежать подальше. Вышибала тоже может бегать по площадке, и его задача - запятнать мячом как можно больше игроков. Когда это удается, он считает вслух: “Раз, два, три...” и т.д. Игроки могут ловить брошенный в них мяч и, когда им это удастся, становятся вышибалами. Когда высоко летящий мяч попадает в голову игрока, он не выбывает из игры. Иногда даже приходится отбить головой мяч, если вовремя не удастся от него увернуться. Побеждает игрок, осаливший мячом большее число участвующих школьников.

“Не давай водящему”. Один из играющих – водящий – находится внутри круга, а все остальные – вне, стоящие вне круга перебрасывают во всех направлениях мяч, а водящий старается до него дотронуться. Бросать нужно не выше головы, можно катать мяч по полу. Если водящему удастся мяча, он входит в круг, а водящим становится тот, при броске которого был осален мяч

Вариант. В игру вводят два мяча и в кругу находятся двое водящих.

“Защитник”. Играющие становятся в круг. В центр его кладется мяч или становится три булавы. Около положенного предмета стоит защитник. Играющие, перекидывая мяч друг другу, стараются отвлечь защитника в сторону и затем быстрым броском попасть в находящийся в центре круга предмет. Защитник старается отбить мяч. Играющий, которому удастся попасть в цель, становится защитником.

“Четыре мяча”. Две команды располагаются на волейбольной площадке с разных сторон сетки. Каждая имеет по два волейбольных мяча. По сигналу руководителя игроки бросают мячи из разных углов (от задних линий) площадки на сторону противника. Задача состоит в том, чтобы поймать или поднять и как можно скорее перебросить эти мячи на сторону противника. Команда проигрывает очко, если на ее стороне оказывается три мяча. Она проигрывает очко и в том случае, когда брошенный мяч пройдет под сеткой или приземлится за пределами площадки. Игра состоит из двух-трех партий по 10 очков.

После каждого разыгранного очка мячи вводятся в игру новыми парами играющих. В ходе игры все перемещаются на площадке по часовой стрелке (как в волейболе).

“Туннель”. Играющие делятся на две команды и строятся в колонны по два, взявшись за руки, одна колонна параллельно другой. По сигналу ведущего дети, стоящие в колоннах последними, бегут вперед под поднятыми руками играющих и встают впереди своей колонны, подняв руки вверх. Последнее является сигналом для оказавшихся задними, и они выполняют то же, что и предыдущая пара. Выигрывает команда, игроки которой первыми закончат пробежку.

“Один в круге”. Старинная, но до сих пор очень популярная игра венгерских школьников. Пятнадцать- двадцать играющих становятся в круг и перебрасывают друг другу маленький мяч. Если кто-нибудь уронит мяч, то он выходит в середину круга. Стоящие в кругу продолжают перебрасывать мяч, следя, чтобы стоящий в центре его не перехватил, а затем бросают в стоящего посередине, стараясь в него попасть. Если попадут, то отскочивший мяч ловят и снова бросают. Но если стоящий в середине перехватит мяч, он бросает в кого-нибудь из стоящих в кругу, и если попадет, то меняется с ним местами. Игра ведется в быстром темпе и очень эмоциональна.

“Скакалка-подсекалка”. Один из игроков берет скакалку за один конец и, выйдя в середину площадки, вращает ее горизонтально, перехватывая за спиной из одной руки в другую. Остальные участники сидят в кругу, опираясь руками сзади, и, когда скакалка проходит у них под ногами, поднимают их вверх. Тот, кого скакалка подсекла, выходит из игры.

Вариант. Играющие находятся в упоре лежа на руках, с опорой на колени. Толчком рук они поднимают тело от пола, пропуская скакалку под руками.

“Тяни в круг”. На земле чертят два концентрических круга – один в другом – диаметром 1 и 2 м. Все играющие окружают большой круг и крепко берутся за руки. По сигналу ведущего все начинают двигаться по кругу вправо или влево, не отпуская соединенных рук. По второму сигналу все останавливаются и стараются втянуть за руки своих соседей в круг. Играющие, спасаясь стремятся или перепрыгнуть большой круг, чтобы попасть в малый, где разрешено находиться, или перешагнуть, но так, чтобы не разъединить руки. Попавший в большой круг снова берутся за руки. Игроки, разъединившие руки во время перетягивания, выходят из игры оба. Когда оставшиеся игроки не смогут окружить большой круг, они встают вокруг малого круга и втягивают друг друга в него. В этом случае спастись от втягивания некуда.

“Перетягивание в парах”. Посередине площадки чертится линия, а на расстоянии 2-3 м от нее справа и слева – еще две параллельных линии. Играющие делятся на две

команды и строятся около средней линии лицом друг к другу. Противники в этих парах должны быть примерно одинакового роста и веса. Игроки, стоящие друг против друга, подходят к средней линии, берутся за правые руки (за запястья), а левые кладут за спину. По сигналу руководителя игроки в парах начинают тянуть друг друга, стараясь перетянуть за черту, находящуюся за спиной у каждого. Перетянутый игрок остается на стороне противника до подсчета перетянутых на ту и на другую сторону.

“Вытолкни из круга”. На площадке чертятся четыре – шесть кругов диаметром по 3 м. Все играющие делятся на две равные команды и выстраиваются в шеренгу на противоположных сторонах площадки лицом одна к другой. В каждой команде выбирается капитан. Капитаны посылают по одному игроку в каждый круг. Пары, находящиеся в кругах, получают по гимнастической палке. Оба игрока держат палку в руках, прижимая один ее конец локтем. По сигналу игроки, нажимая на палку, стараются вытолкнуть друг друга из круга.

Победитель получает выигрышное очко. Затем в круги становятся новые пары. Команда-победительница определяется по сумме полученных очков. Проигравшим объявляется заступивший хотя бы одной ногой за черту круга. Если из круга выйдут одновременно оба игрока, очко никому не присуждается. Время соревнования пар можно ограничивать 1-2 мин.

“Зайцы и моржи”. Две команды располагаются на лицевых линиях площадки лицом друг к другу. Игроки приседают и берутся руками за щиколотки. По сигналу все одновременно начинают продвигаться вперед, одна команда навстречу другой, как зайцы, выпрыгивая из приседа. Руки нельзя отрывать от щиколоток. Назад игроки передвигаются в положении упора лежа, перебирая руками (как лапами). Капитан команды, когда последний игрок пересек линию площадки, громко объявляет: “Все дома!” Побеждает команда, все игроки которой быстрее прибыли к финишу.

“Потяг”. (белорусская игра). Ее участники выстраиваются на центральной линии (крайние). Игроки разных команд стоят через одного и обращены лицом в разные стороны. По сигналу играющие берутся под руки, образуя цепь. По второму сигналу начинают толкать и тянуть своих соперников по команде, стараясь завести за крайнюю линию. Таким образом проводится несколько попыток, по результатам которых выявляется команда-победительница.

“Салки с футбольным мячом”. Шесть семь играющих становятся на поле в произвольном порядке, один из них салка. По сигналу салка старается догнать и осалить кого-либо, но другие игроки ударами ноги передают ему мяч, а салить имеющего мяч нельзя. Тогда салка переключается на поимку другого игрока, но и ему передают мяч. От

салки требуется много ловкости и быстроты, чтобы улучшить подходящий момент и осалить не успевшего перехватить мяч. Если салка коснулся мяча или завладел им, его сменяет тот, кто сделал неточную передачу. Выигрывает тот, кто ни разу не был водящим салкой или водил меньшее число раз (первый салка не учитывается).

“Футбол раков”. Это развлекательная игра, дающая, однако, значительную физическую нагрузку. Ее проводят на баскетбольной или волейбольной площадке. “Раки” либо сидят, либо передвигаются по площадке в положении упора лежа сзади, не выходя за ее пределы. По сигналу водящий, стоящий на лицевой линии, ударом мяча старается попасть в одного из раков.

Последние могут защищаться от попадания мячом, выставляя ноги навстречу мячу или передвигаясь в указанном положении. Если водящий попал мячом в туловище или руки игрока, он меняется с ним местами. Если же водящий промахнулся или попал игроку в ноги. Раки, получив мяч в свое распоряжение, начинают передавать его друг другу ногами, передвигаясь в соответствующей позе по площадке. Когда водящему удастся отобрать мяч у раков, он снова метает его в раков с того места, где перехватил. Игра длится около 10 минут. Выигрывают или бывшие ни разу водящими или меньше число раз.