

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Речная средняя общеобразовательная школа
Омского муниципального района Омской области»

УТВЕРЖДАЮ

Директор

Приказ № _____ от _____ В.А.Упис 2024



Образовательная программа

Отдыха, оздоровления и воспитания детей в летнем
оздоровительном лагере с дневным пребыванием

«Профиград»

(профориентационное направление)

Составитель программы:
Додонова Елена Валерьевна,
заместитель директора по ВР
Сроки реализации:
с 01.06.2024 по 25.06.2024г.

п. Речной 2024 г.

СОДЕРЖАНИЕ

1. Паспорт программы.....	2
2. Пояснительная записка	4
3. Целевой блок программы.....	6
4. Механизм реализации программы	8
5. Содержание.....	9
5.1 Этапы реализации программы.....	9
5.2 План-сетка смены.....	10
5.3 Распорядок дня.....	14
6. Условия для реализации программы.....	14
7. Ожидаемые результаты реализации программы.....	16
8. Механизм оценки эффективности реализации программ.....	17
9. Список литературы.....	19
10. Приложение.....	20

ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ

№	Параметры	Содержание
1.	Полное название программы	Образовательная программа отдыха, оздоровления и воспитания детей в летнем оздоровительном лагере с дневным пребыванием «Профиград»
2.	Учреждение, реализующее программу	Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Речная средняя общеобразовательная школа Омского муниципального района Омской области»
3.	Автор программы	Додонова Елена Валерьевна, заместитель директора по ВР
4.	Аннотация	<p>В основе программы лежит идея организации работы по ранней профориентации и социализации детей. Воспитанники лагеря с дневным пребыванием (далее – ДОЛ) смогут познакомиться с разнообразными профессиями, а так же изучить возможности их получения.</p> <p>Цель программы – создание условий для полноценного отдыха, оздоровления детей, развития внутреннего потенциала, содействия формированию ключевых компетенций воспитанников на основе включения их в разнообразную общественно значимую и лично привлекательную деятельность, содержательное общение и межличностные отношения в разновозрастном коллективе, развитие творческих способностей детей, знакомство с различными профессиями.</p> <p>Для достижения необходимо выполнить задачи:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Организовать для оздоровления обучающихся проведение: <ul style="list-style-type: none"> - просветительских занятий «Минутка здоровья»; - спортивно-оздоровительных мероприятий; - полноценного сбалансированного питания; - ежедневных зарядок, закаливающих процедур, походов; 2. Организовать деятельность обучающихся, при соблюдении условия: <ul style="list-style-type: none"> - эмоционального и физического благополучия детей; - самореализации;

		<ul style="list-style-type: none"> - развития культуры общения со сверстниками; - расширения кругозора о разных профессиях; - духовно-нравственного развития. <p>3. Организовать общественно-полезную деятельность через:</p> <ul style="list-style-type: none"> - самообслуживание; - трудовые акции; - работу творческих мастерских. <p>4. Спланировать с социальными партнерами совместную деятельность;</p> <p>5. Привлечь к реализации программы родителей.</p>
5.	Год разработки	2024
6.	Тематика	Профориентация
7.	Вид программы по способу взаимодействия с партнерами	сетевая
8.	Вид программы по признаку возрастного предназначения	Рассчитана на детей школьного возраста
9.	Вид программы по способу организации содержания	Модульная

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Летние каникулы – долгожданное время для детей и задача педагогического коллектива сделать его безопасным и интересным. Взрослые в лице учителей, воспитателей, родителей понимают, что во время отдыха обучение не заканчивается, а наоборот, начинается активная пора социализации, продолжение образования. Для учителей и воспитателей это время связано с особой ответственностью. Им необходимо решить непростой вопрос: как организовать каникулярное время так, чтобы дети хорошо отдохнули, улучшили свое здоровье, набрались сил, пополнили «багаж» знаний, научились чему-то новому, приобрели новых друзей и при этом находились под ненавязчивым, осторожным контролем взрослых. Каникулы - это время освоения и осмысления окружающего мира, время действий, пробы и проверки своих сил, а также это особое ценностное пространство, в котором жизнедеятельность протекает по особым законам. А в условиях летнего лагеря дневного пребывания- новые друзья, возможность быть самостоятельным и заниматься интересным делом в течение смены; новые социальные роли, новый социальный опыт.

Актуальность:

Программа оздоровительного лагеря с дневным пребыванием детей «Профиград» разработана в интересах детей таким образом, чтобы мероприятия внутри смены были разными, но при этом был замысел и логическое завершение. Учитывая запрос родителей и государства в воспитании здорового и безопасного образа жизни особое место занимает оздоровление и здоровьесберегающие установки.

Программа является частью модуля «Профориентация» Программы воспитания школы, реализует задачи Профминимума и построена так, что в ней реализуются кроме профориентационного, все направления воспитания:

- ценности Родины лежат в основе патриотического направления воспитания;
- ценности человека, семьи, дружбы, сотрудничества лежат в основе социального направления воспитания;
- ценность знания лежит в основе познавательного направления воспитания;
- ценность здоровья лежит в основе физического и оздоровительного направления воспитания;
- ценность труда лежит в основе трудового направления воспитания;
- ценности культуры и красоты лежат в основе эстетического направления воспитания;
- ценности природы лежат в основе экологического направления воспитания;

В МБОУ «Речная СОШ» имеется достаточный опыт в области профориентационной работы. Организация профориентационной смены с участием социальных партнеров, людей разных профессий, позволяет не только погрузиться в мир профессий, но и попробовать свои силы, развить соответствующие навыки. Это возможность устранить дефицит времени среди учебного процесса на экскурсии и мастер-классы, которые так любят ребята.

Выбранная форма смены – ролевая игра, погружает ребят в увлекательное путешествие по маршруту «Профиграда», каждой остановкой которого является комплекс мероприятий различных форм (КТД, экскурсия, квиз, мастер-класс, викторина, игра и т.д.), направленных на знакомство с профессиями определенной отрасли. Наглядно маршрут представлен в виде карты, на которой обозначены остановки с названиями объектов разных профессий (Проспект авиастроителей, Медгородок и др.).

Новизна:

Каждый день смены насыщен множеством форм практической деятельности, что позволяет воспитанникам выбрать занятие по интересам, что не исключает и общеотрядные и общелагерные мероприятия, а педагогам реализовать различные творческие идеи.

Участники смены:

Учащиеся МБОУ «Речная СОШ» начальной и основной школы, вожатые из числа лидеров детского движения, социальные партнеры (Сельская библиотека, Детский сад, СК Речной, участковая больница, почтовое отделение, пожарная часть, насосная и др.)

Опыт реализации:

В 2021 году в МБОУ «Речная СОШ» впервые была реализована профориентационная смена «Город мастеров», которая ограничивалась набором мастер-классов по различным творческим направлениям. Опыт показал высокий интерес обучающихся к форме ролевой игры.

За прохождение мастер-класса и освоения трудового навыка ребята получали звания «Ученик мастера», «трудовую книжку», в которой было зафиксировано прохождение по маршруту. Ребята, проявившие интерес и лучший результат в одном из видов деятельности имели возможность провести свой мастер-класс для других школьников и получить статус «Мастер своего дела».

ЦЕЛЕВОЙ БЛОК ПРОГРАММЫ

Цель программы: создание условий для полноценного отдыха, оздоровления детей, развития внутреннего потенциала, содействия формированию ключевых компетенций воспитанников на основе включения их в разнообразную общественно значимую и личностно привлекательную деятельность, содержательное общение и межличностные отношения в разновозрастном коллективе, развитие творческих способностей детей, знакомство с различными профессиями

Задачи программы:

4. Организовать для оздоровления обучающихся проведение:
 - просветительских занятий «Минутка здоровья»;
 - спортивно-оздоровительных мероприятий;
 - полноценного сбалансированного питания;
 - ежедневных зарядок, закаливающих процедур, походов;
5. Организовать деятельность обучающихся, при соблюдении условия:
 - эмоционального и физического благополучия детей;
 - самореализации;
 - развития культуры общения со сверстниками;
 - расширения кругозора о разных профессиях;
 - духовно-нравственного развития.
6. Организовать общественно-полезную деятельность через:
 - самообслуживание;
 - трудовые акции;
 - работу творческих мастерских.
4. Спланировать с социальными партнерами совместную деятельность;
5. Привлечь к реализации программы родителей.

Планируемые результаты организации воспитательной деятельности

Для детей:

- ответственное отношение к своему здоровью и установка на здоровый образ жизни;
- знание и выполнение санитарно-гигиенических правил, соблюдение режима дня;
- осознание необходимости соблюдения правил безопасности в любой профессии;
- способность к развитию, самореализации в учебно-игровой, социально ориентированной деятельности на основе нравственных установок;

- трудолюбие, способность к преодолению трудностей, инициативность, целеустремлённость и настойчивость в достижении результата
- навыки практической деятельности в составе временного детского объединения;
- ценностное отношение к достижениям науки, культуры, технологиям, спорту, боевым подвигам и трудовым достижениям своего народа.
- осознание роли выбора профессии в собственной жизни;
- экологическая культура, осознание потенциального ущерба, который сопровождает ту или иную профессиональную деятельность;

Для педагогов:

- опыт проведения проф-проб и мастер-классов;
- опыт работы в разновозрастном коллективе;
- реализация творческого потенциала при разработке сценариев;
- смена режима работы и вида деятельности с урочной на внеурочную.

Для родителей:

- организованный досуг и безопасность детей;
- способность передачи личного профессионального опыта;
- самопрезентация семейных традиций и династий;
- возможность активного участия в экскурсиях, походах, играх, мастер-классах.

Для социальных партнеров:

- реализация собственных планов по профориентации и занятости детей в летний период;

Индикаторами оценки эффективности программы являются:

- количество положительных отзывов от учащихся и родителей о результатах игры;
- результативность проведенных мероприятий и их освещение в СМИ;
- положительный настрой и активность детей;
- отсутствие жалоб и нарушений;
- отсутствие травм и заболеваний;

МЕХАНИЗМ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Концепция.

По статистике 90% обучающихся не представляет, в какой сфере хочет работать и получать соответствующее образование. Суть современных взглядов на раннюю профориентацию заключается в популяризации новой методологии организации профпроб, налаживании связей с предприятиями, ВУЗами и СУЗами.

В Основной образовательной программе и Профминимуме рекомендовано перенести часть практических занятий и экскурсий в каникулярный период, наиболее благоприятный для восприятия детьми нового в игровых формах.

Игровая модель смены

Все обучающиеся будут объединены в разновозрастные отряды, совместно с педагогом и вожатыми будут участвовать в реализации программы «Профиград», согласно общей тематики.

Погружение в игру происходит с момента начала смены. По замыслу игры с первого дня ребята на 21 день отправляются в путешествие по Городу профессий «Профиграду».

В ходе игры учащиеся будут прибывать на остановки города и примерять к себе различные роли: врача, водителя, военного, повара и т.д., выполнять первоначальные профпробы - несложных действий по уходу за растениями, изготовление несложных изделий, поделок, будут участвовать в мероприятиях профориентационной направленности, конкурсах, соревнованиях, экскурсиях, овладевая навыками выполнения той или иной практической деятельности.

Каждый день начинается знакомством с профессией (видеоролик, рассказ), в течение дня ребята имеют возможность принять участие в нескольких формах игры. В конце каждого дня отряды участвуют в общем итоговом мероприятии и делают отметку на карте путешествия, продвигаясь каждый день по маршруту. На протяжении всей смены ребята оформляют выставку своих творческих работ и готовят плакат «Все работы хороши-пусть меня научат!».

Календарные праздники и особые даты также включены в программу и реализуются с привлечением сетевых партнеров.

Личные успехи и достижения ребят обсуждаются при подведении итогов мероприятий дня, отмечаются в таблице «Экран успехов» звездочкой, а в конце смены подарками и грамотами.

В каждом отряде организуется самоуправление и вырабатываются правила общения. Во главе стоит вожатый, назначаются дежурные, ведущие игр, фотокорреспонденты и редколлегия.

Большая роль в деятельности лагеря уделяется организации режима дня, общественно полезному труду, самообслуживанию, максимальному пребыванию

детей на свежем воздухе, занятиям физкультурой и спортом, использованию игровых приемов, развитию творчества, что ведет к сохранению и улучшению здоровья детей.

Важно, что к работе творческих мастерских будут приглашаться родители!

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

ОСНОВНЫЕ ЭТАПЫ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ:

I этап. Подготовительный – апрель

- Разработка Программы, методик, сценариев, содержания занятий творческих мастерских.
- Подбор и обучение педагогических кадров и вожатых.
- Прогноз летней занятости учащихся и составление списков.
- Составление планов и договоренностей с партнерами.
- Подготовка помещений
- Приобретение канцтоваров

II этап. Организационный – май

- Инструктаж по ТБ.
- Вводное анкетирование.
- Открытие смены. Введение участников в программу.
- Игры на сплочение и знакомство, разработка правил и организация самоуправления.

III этап. Основной – июнь

Практическая реализация Программы «Профиград».

IV этап. Заключительный – июнь

- Итоговое анкетирование участников программы.
- Закрытие смены «Профиград».
- Торжественное награждение.

V этап Аналитико-рефлексивный

- Анализ эффективности по итогам анкетирования.
- Коррекция Программы, планирование дальнейшей деятельности.

План – сетка смены

№п/п	Тематика дня	Мероприятие
1 день 01.06	Организационная линейка «Здравствуй, лагерь!» Праздничное мероприятие Международный день защиты детей	1. Вводный инструктаж 2. Праздник детства Речной СДК
2 день 03.06	Вокзал желаний	1. Минутка здоровья «Мой режим дня на каникулах» 2. Игры на знакомство, входная диагностика 3. Познавательная игра «Мир профессий», 4. Конкурс рисунков «Кем я вижу себя в будущем»
3 день 04.06	Модельное агентство	1. Минутка здоровья «Осанка – основа красивой походки» 2. Знакомство с профессиями модельера, портного, швеи, визажиста, парикмахера, маникюра... 3. Мастер-класс по красивой походке, по плетению косичек, по пошиву наряда для куклы, завязыванию шарфов, созданию наряда из куса сплошной материи и т.д. 4. «Модный приговор»- творческое задание по показу моды 5. «Мода будущего» - выставка рисунков
4 день 05.06	Дворец спорта	1. Минутка здоровья «Массаж» 2. Знакомство с профессиями в спорте.... 3. Фитнес-тренировка 4. Спартакиада 5. Турэстафета 6. Информационный час «Здоровый образ жизни- наш выбор!»-старшая гр.(сельская библиотека)
5 день 06.06	Дом писателя	1. Минутка здоровья «Берегите глаза» 2. Знакомство с профессией «Писатель, издатель, библиотекарь» 3. Инсценировка отрывка из сказок А.С.Пушкина 4. Викторина «Прекрасный мир сказки» 5. Создание собственной сказки. 6. Экскурсия в сельскую библиотеку «Мы в

		гости к Пушкину спешим!»-младшая группа
6 день 07.06	Дом художника	<ol style="list-style-type: none"> 1. Минутка здоровья «Витамины» 2. Знакомство с профессией художник и смежными специальностями... 3. Виртуальная экскурсия по музею изобразительного искусства 4. Мастер-классы различных художественных техник 5. День рождения киностудии Союзмультфильм (просмотр советских мультфильмов, рисунок мультгероя)
7 день 08.06	Патриотический центр	<ol style="list-style-type: none"> 1. Минутка здоровья «Как снять усталость ног» 2. Беседа-презентация «Есть такая профессия Родину защищать» о военных профессиях.... 3. Игра «Зарница» 4. Всемирный день океанов- конкурс коллажа «Мир океана»
8 день 10.06	Научно-исследовательский центр	<ol style="list-style-type: none"> 1. Минутка здоровья «Что такое вирусы?» 2. Знакомство с учеными, химиками, физиками... 3. Игра «Что? Где? Когда?» 4. Экспериментальная лаборатория 5. Экскурсия в Сад Комиссарова 6. Экотропа (поиск растений по образцу) 7. Познавательный час (сельская библиотека) «Из нас слагается Россия»-старшая группа
9 день 11.06	Проспект авиастроителей	<ol style="list-style-type: none"> 1. Минутка здоровья «Как ухаживать за кожей лица и рук» 2. Знакомство с профессиями (летчик, авиаконструктор, диспетчер...) 3. Конструирование бумажных моделей самолетов, парашютов, бумажного змея. 4. Экспериментальный запуск и соревнование бумажных моделей и квадрокоптеров.
10 день 12.06	Проспект Дня России	<ol style="list-style-type: none"> 1. Минутка здоровья «Гигиена тела» 2. Игра –квиз «Широка страна моя родная»-из материалов «Орлят России» 3. Рисунок на асфальте «Я люблю Россию»
11 день 13.06	Театральная площадь	<ol style="list-style-type: none"> 1. Минутка здоровья «Предупреждение и лечение плоскостопия» 2. Знакомство с профессиями театра: режиссер,

		<p>актер, костюмер, звукооператор, осветитель, ди-джей....</p> <p>3. Театр инсценировок (теневого, кукольный, пантомимы, мюзикл, муз. Сказки)</p> <p>4. Мастерская гримера, костюмера (наряд кукле, изготовление аксессуара к шляпе и т.д.)</p> <p>5. КТД «Театральная проба»</p>
12 день 14.06	Улица Детства	<p>1. Минутка здоровья «Солнечный ожог. Первая помощь при ожоге»</p> <p>2. Знакомство с профессиями воспитатель, логопед, педагог-психолог, учитель</p> <p>3. Экскурсия в детский сад с развлекательной программой</p> <p>4. Мастер-класс по логопедии</p> <p>5. Ролевая игра «Школа»</p>
13 день 15.06	Остановка «Семейная»	<p>1. Минутка здоровья «Закаливание»</p> <p>2. Знакомство с профессиями своей семьи (презентация)</p> <p>3. Мастер-класс от родителей</p> <p>4. «День отца»- изготовление поздравительной открытки</p>
14 день 17.06	Музей зодчества	<p>1. Минутка здоровья «Зеленая аптечка»</p> <p>2. Знакомство с профессией строитель, архитектор, штукатур, маляр и</p> <p>3. Профпробы по штукатурке, побелке, покраски стен, оформления цветочных горшков, клумб, макетирование артобъекта и т.д.</p>
15 день 18.06	Автопарк	<p>1. Минутка здоровья «Ребенок и вредные привычки»</p> <p>2. Знакомство с профессией водитель транспорта, таксист, автомеханик, сварщик, слесарь, электрик....</p> <p>3. Знакомство с двигателем внутреннего сгорания на модели, двигателем прямого тока (каб.физки)</p> <p>4. Мастер-класс по уходу за велосипедом, мопедом.</p> <p>5. Спортивные соревнования «Велотрек»</p> <p>6. Игра с игрушечными машинами</p>
16 день 19.06	Центр общественного питания	<p>1. Минутка здоровья «Йога – комплекс упражнений»</p> <p>2. Знакомство с профессией повар, кулинар-</p>

		<p>кондитер и смежными специальностями...</p> <p>3. Мастер-класс от родителей и детей по приготовлению блюд</p> <p>4. Викторина «Здоровое питание»</p> <p>5. КТД «Поваренок»</p>
17 день 20.06	Медгородок	<p>1. Минутка здоровья «Первая помощь при обмороке»</p> <p>2. Знакомство с профессиями в медицине (врач, медсестра, аптекарь, лаборант, физиотерапевт...)</p> <p>3. Экскурсия в больницу</p> <p>4. Игра «Первая помощь»</p> <p>5. Викторина «Зеленая аптека»</p> <p>6. Мастер-класс «Техника массажа», «Закаливание»</p>
18 день 21.06	Зоопарк	<p>1. Минутка здоровья «Как поднять настроение»</p> <p>2. Знакомство с профессией зоолога, ветеринара, дрессировщика животных....</p> <p>3. «Братья наши меньшие»- конференция (рассказ о своем домашнем животном)</p> <p>4. Выставка домашних животных</p> <p>5. Экскурсия на страусиную ферму</p>
19 день 22.06	Парк памяти и скорби	<p>1. Минутка здоровья «Эмоциональное здоровье»</p> <p>2. Просмотр фильма</p> <p>3. Возложение цветов к обелиску</p> <p>4. Акция «Минута молчания» -совместно с сельской библиотекой</p> <p>5. Выставка рисунков</p>
20 день 24.06	Концертный зал	<p>1. Минутка здоровья- мониторинг физических параметров</p> <p>2. Знакомство с профессией композитор, исполнитель песен, музыкант, дирижер, продюсер...</p> <p>3. Караоке-бар</p> <p>4. Стартинейджер</p> <p>5. Флэшмоб «Песня о профессиях»</p>
21 день 25.06	Парк культуры и отдыха Закрытие смены	<p>1. Закрытие лагерной смены</p> <p>2. КТД «Азбука профессий»</p>

В каждом отряде в рамках общего режима работы два раза в неделю будет проводиться **трудовой час**. Ребята под руководством педагогов выполняют **трудовое задание по Техническому заданию директора школы.**

Распорядок дня лагеря

Сбор детей	8.30 – 9.00
Утренняя зарядка	9.00 – 9.15
Завтрак	9.15 – 9.30
Отрядная линейка	9.30 – 9.40
Минутка здоровья	9.40 – 10.00
Работа по плану смены	10.00 – 12.00
Занятия по интересам	12.00 - 13.00
Обед	13.00 – 14.00
Подведение итогов. Уход домой	14.00 – 14.30

УСЛОВИЯ ДЛЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Кадровые условия

Работники лагеря представлены педагогами МБОУ «Речная СОШ», а также педагогами дополнительного образования.

Начальник лагеря – обеспечивает общее руководство лагерем, издаёт распоряжения по лагерю, проводит инструктаж персонала по технике безопасности, профилактике травматизма, создаёт условия для проведения воспитательной и оздоровительной работы.

Воспитатель – осуществляет контроль за соблюдением детьми режима работы лагеря (Приложение 3), организует работу по направлениям деятельности, заявленным в программе, отвечает за жизнь, здоровье и безопасность детей, участвующих в реализации программы.

Педагогический коллектив лагеря дневного пребывания характеризуется большим опытом работы в сфере организации отдыха и оздоровления детей, высоким профессионализмом, необходимой квалификацией, наличием творческого потенциала, готовностью к внедрению досуговых и воспитательных технологий, соответствующих современным требованиям общества и государства.

Административно-хозяйственная деятельность лагеря обеспечивается постоянными сотрудниками школы, имеющими соответствующее профессиональное образование.

Кадровое обеспечение программы:

- Начальник лагеря.
- Старший вожатый.
- Воспитатели
- Педагоги дополнительного образования
- Врач-педиатр.
- Медицинские сестры.
- Завхоз
- Техперсонал

- Повара.

Материально-техническое обеспечение программы

- Отрядные комнаты.
- Столовая.
- Медицинский кабинет.
- Спортивный зал.
- Актный зал
- Библиотека
- Школьный музей
- Художественные средства (пластилин, карандаши, краски, цветные мелки), игры настольные и др.
- Спортивный инвентарь.
- Хозяйственный инвентарь.
- Канцелярские принадлежности.
- Кабинет с компьютером с выходом в Интернет, мультимедийным проектором, экраном.
- комплект музыкальной аппаратуры;
- Уличные клумбы для выращивания цветов.

Информационно-методическое обеспечение программы

Информационно-методическое обеспечение программы предполагает информационное, образовательное, аналитическое направления.

Информационное направление включает в себя:

- наличие программы лагеря дневного пребывания «Профиград»;
- должностные инструкции персонала лагеря;
- информационный стенд «Профиград», содержащий название лагеря, девиз, речёвку, песню, план мероприятий, информацию об именинниках и т. д.;
- информационный стенд «Родители для вас», содержащий информацию о режиме дня, деятельности, достижениях детей;
- витрину для выставки работ детей;
- методические материалы по содержанию смены;
- папки-накопители с материалами для подготовки к мероприятиям различной направленности в рамках смены.

А также электронные информационные источники:

- [Добро пожаловать! — Летний лагерь \(summercamp.ru\)](http://summercamp.ru) - вопросы организации жизнедеятельности в лагере;
- [Методические рекомендации по организации работы лагеря с дневным пребыванием \(znanio.ru\)](http://znanio.ru)
- obrbratsk.ru/upload6/Methodicheskie_rekomendacii_dlya_klassnyh_rukovoditelej_Moe_bezopasnoe_let_o.pdf – методические рекомендации «Моё безопасное лето»;

- Разработка программ для организаций отдыха детей и их оздоровления. Методические рекомендации. Леонов В.В.
- Организация досуговых, творческих и игровых мероприятий в летнем лагере. С.И.Лобачева. Москва: ВАКО, 2007 г.
- Сборник лучших практик в сфере отдыха и оздоровления детей / рецензент: Титаренко Е.С.
- Эффективная программа детского отдыха: пособие по созданию шедевра: учебно-методическое пособие / авторы-составители: Н.В. Вервинская, А.А. Данилков, А.В. Саморуков. – Новосибирск

Образовательное направление включает в себя:

- проведение обучающих занятий для педагогов;
- консультации для педагогов.

Аналитическое направление включает в себя:

- проведение диагностических исследований
- промежуточные и итоговое совещания;
- систематизацию результатов реализации программы.

Ожидаемые результаты реализации программы

1. Внедрение эффективных форм организации отдыха, оздоровления и занятости детей;
- 2.Улучшение психологической и социальной комфортности в едином воспитательном пространстве лагеря;
- 3.Развитие у учащихся интереса к занятиям спортом;
- 4.Укрепление здоровья воспитанников;
5. Укрепление дружбы и сотрудничества в разновозрастном коллективе;
- 6.Развитие творческой активности каждого ребенка;
- 7.Повышение уровня духовно-нравственного развития;
8. Повышение социальной активности и инициативы;
- 9.Воспитание патриотизма;
- 10.Методическое обеспечение разнообразных форм отдыха и оздоровления детей и подростков в каникулярный период;
- 11.Профессиональная подготовленность творческой группы педагогов, вожатых.

Механизм оценки эффективности реализации программы

№	Критерии оценки качества реализации программы	Показатели критерия	Способ оценивания уровня достижений
1	Уровень творческой и социальной активности	<ul style="list-style-type: none"> - ребёнок является инициатором различных способов организации деятельности по программе. Ищет к ним новые подходы и решения, проявляет творческий подход в большинстве ситуаций; - ребёнок постоянно является организатором творческих дел; вовлекает туда окружающих; старается каждому поручить посильное задание, осуществляет их деятельностное сопровождение и контроль результатов дела 	Наблюдение за уровнем творческой и социальной активности
2	Сформированность положительного имиджа педагога и позитивно личностного отношения к нему	-у ребёнка наблюдается доверие к педагогу, присутствует интерес и потребность в общении с ним	Анкетирование (Приложение 1)
3	Удовлетворенность детей от участия в программе лагерной смены	<ul style="list-style-type: none"> -оправданность ожиданий от смены; -наличие личностных изменений; -желание вновь посетить профориентационную смену 	Анкетирование (Приложение 1)
4	Удовлетворенность родителей организацией и содержанием деятельности лагеря	<ul style="list-style-type: none"> -организация жизнедеятельности лагеря; -качество проводимых мероприятий; -насыщенность смены мероприятиями различной направленности; -психологический климат; -материально-техническое обеспечение лагеря 	Анкетирование (Приложение 1) Письменные отзывы родителей

5	Оздоровление	-отсутствие заболеваний и травм; -положительная динамика физического развития;	Мониторинг физического развития
6	Качество, организуемой деятельности	-соответствие реализации основной содержательной идеи программы; -адекватность содержания, форм и методов работы, их соответствие возрасту и интересам детей; -детская активность; -воспитательный эффект	-Оценка дела детьми-участниками. -Посещение дела представителями администрации, последующий его анализ с педагогами

Диагностические исследования

Диагностические исследования	Период проведения	Диагностический инструментарий
Входная диагностика	Первый день смены	Анкета
Наблюдение за уровнем творческой и социальной активности	Основной период смены	Экран достижений
Наблюдение за навыками межличностного взаимодействия детей	Основной период смены	Карта наблюдения
Выявление удовлетворенности детей от участия в программе лагерной смены	Заключительный период смены	Анкета
«Педагог глазами ребёнка»	Заключительный период смены	Анкета
Удовлетворенность родителей организацией и содержанием деятельности лагеря	Заключительный период смены	Анкета, опрос

Система обратной связи, предназначенная для обсуждения итогов реализации программы и выражения мнения об удовлетворённости качеством предоставляемых услуг, осуществляется посредством:

- сообщества родителей в социальной сети ВКонтакте;
- отзывов детей и родителей на сайте МБОУ «Речная СОШ»

Список литературы:

1. Закон РФ «Об образовании».
2. Конвенция о правах ребенка
3. БОУДПО «ИРООО» Сборник работ победителей конкурса методических материалов в сфере организации деятельности ДОЛ;
4. Куклин П.Ф Военно-спортивные игры (ФГОС). Волгоград, 2013г.
5. Данилков А.А. Играем с пользой СУИ Новосибирск 2005г.
6. Петрусинский В.В. Развитие и воспитание в играх. Владос 2010г.
7. Петрусинский В.В. Психотехнические игры и упражнения. Владос 2010г.
8. Коган М.С. Игровая кладовая. Новосибирск. 2007г.
9. Шмаков С.А., Безродова Н. От игры к самовоспитанию. Сборник игр. М.; Новая школа. 1993.
10. Белоножкина О.В. Спортивно-оздоровительные мероприятия в школе. Волгоград 2007г.
11. Шаульская Н.А. Летний лагерь: день за днем.

Входная диагностика

Дорогой друг!

Ты пришел в лагерь. Мы, организаторы этой смены, хотим сделать ее интересной и полезной для тебя. Твоя помощь — в ответах на вопросы этой анкеты. Не надо долго обдумывать каждый свой ответ. Очень важны твои мысли именно в момент заполнения этой анкеты: что ты считаешь важным для себя сейчас, то и интересует нас больше всего. Заранее благодарим тебя за ответы!

1. Кто ты: мальчик или девочка? (Нужное подчеркнуть).
2. Твой возраст.
3. Я хотел бы, чтобы отряд состоял из ребят, которые ...
4. Я предпочел бы активно участвовать в таких отрядных делах, как ...
5. Мне будет скучно, если в отряде будут проводиться ...
6. Я надеюсь, что наш воспитатель будет ...
7. Лагерьная жизнь будет для меня полезной, если ...
8. Я хотел бы научиться в лагере ...
9. Если мне предложат стать лидером-организатором в отряде, я ...
10. Я буду протестовать, если меня заставят

Анкета «Педагог глазами ребёнка»

В анкету включено 16 вопросов, выявляющих отношение детей к педагогам по двум параметрам: эмоциональному и поведенческому.

Инструкция: внимательно прочитайте каждое из приведенных суждений. Если вы считаете, что оно, верно, то напишите «да». Если оно неверно, то – «нет».

Вопросы анкеты

1. С педагогами трудно ладить
2. Педагоги – справедливые люди.
3. Педагогам не хватает чуткости в отношениях с детьми.
4. Слово педагогов для меня – закон.
5. Педагоги являются помощниками детей в решении различных задач.
6. Я вполне доволен(а) своими педагогами.
7. Я полностью доверяю педагогам.
8. Оценка педагогов очень важна для меня.
9. Педагоги работают творчески, с ними всегда интересно.
10. Работать с педагогами – одно удовольствие.
11. Педагоги уделяют мало внимания ученикам.
12. Педагогам не интересно мнение ребёнка.
13. У меня нет сомнений в правильности и необходимости методов и средств воспитания, которые применяют педагоги.
14. Я не стану делиться с педагогами своими мыслями.
15. Педагоги плохо знают мои слабые и сильные стороны.
16. Я хотел бы стать похожим на педагога.

Обработка результатов

Каждый вопрос, совпадающий с «ключом», оценивается в 1 балл. Гностический компонент включает вопросы: Эмоциональный компонент включает вопросы:

- ответ «да» — 2,6,7,9,16
- ответ «нет» — 3, 11,15

Поведенческий компонент включает вопросы:

- ответ «да» — 4, 5, 8,10,13
- ответ «нет» — 1, 12,14

Эмоциональный компонент определяет степень симпатии ребенка к педагогу, а поведенческий показывает, как складывается их реальное взаимодействие

Итоговая диагностика

Близится к концу время нашей встречи. Подводя ее итоги, мы хотим задать тебе некоторые вопросы. Надеемся на помощь.

1. В какой степени тебе понравилось принимать участие в смене «Профиград»

очень понравилось	
понаравилось	
трудно ответить	
не понравилось	
вообще не понравилось	

2. Хотелось бы тебе еще раз принять участие в профориентационной смене?

очень да, чем нет	
трудно ответить	
очень нет, чем да	
нет	

3. Насколько интересно был организован твой отдых?

Оцени по десятибалльной шкале. _____

4. Что для тебя было самым интересным в смене?

Мероприятие	Балл
Проф пробы	
Мастер-классы	
Экскурсии	
Участие в конкурсах, концертах	
Спортивные мероприятия	
Зарядка	
Минутка здоровья	
Оформление уголка	
Флэшмоб	
Просмотр фильмов	
Игры на воздухе	
Трудовые акции	
Библиотечные занятия	

Эксперименты	
Зарница	
Какие профессии понравились? Назови.	
Закрытие смены	
Попробовать себя в разной роли	
Другое	

6. Какие новые способности ты раскрыл в себе в творческой смене?

Анкета

по выявлению удовлетворенности родителей организацией и содержанием деятельности лагеря

Уважаемые родители! Просим Вас принять участие в анкетировании, которое проводится с целью выявления степени удовлетворенности Вами организацией отдыха и оздоровления ваших детей в лагере дневного пребывания. Обведите один из вариантов ответов или напишите свой вариант.

1. Ваши ожидания от пребывания Вашего ребёнка в лагере в целом

- а) оправдались (Ваш ребёнок хорошо отдохнул);
- б) не оправдались;

2. Какие проблемы, касающиеся охраны и укрепления здоровья, развития, воспитания ребёнка, возникали в период пребывания его в лагере?

3. Как оценил организацию лагеря Ваш ребенок, рассказывая Вам об этом:

- а) понравилось;
- б) не очень понравилось;
- в) не понравилось (почему?) _____

4. Удовлетворён ли Ваш ребёнок сложившимися взаимоотношениями с педагогами:

- а) да;
- б) нет;
- в) не очень;
- г) не удовлетворён.

5. Рассказывал ли Вам ребёнок о событиях в лагере:

- а) каждый день;
- б) иногда;
- в) редко;
- г) никогда.

6. Рассказы носили характер:

- а) позитивный, положительный;
- б) отрицательный;
- в) нейтральный, равнодушный.

7. Оцените по 5-ти бальной шкале работу лагеря (5 баллов – высокий показатель, 1 балл – низкий):

- а) организация жизнедеятельности лагеря _____
- б) качество проводимых мероприятий _____
- в) насыщенность смены воспитательными мероприятиями различной направленности _____
- г) психологический климат и система межличностных взаимоотношений _____

д) материально-техническое обеспечение лагеря _____

8. Ваши предложения и пожелания: _____

СПАСИБО

Минутки здоровья

1. **«Осанка – основа красивой походки»** проводится в виде добрых советов и заканчивается подиумом красивой походки.
2. **«Предупреждение и лечение плоскостопия»**. Рекомендуется рассказать о причинах возникновения и мерах профилактики, а также можно провести диагностику плоскостопия, намочив ступню в воде встать на лист бумаги, по оттиску можно определить наличие плоскостопия. Завершить желательно комплексом упражнений на стопы.
3. **«Как поднять настроение»**. Причины плохого настроения могут назвать сами ребята. Воспитатель дополнит (малоподвижный образ жизни, плохая экология, ссоры с близкими и конфликты со сверстниками, нерациональное питание и нерегулярный сон, гормональные изменения). Советы по улучшению настроения выработаем вместе: научиться слышать и слушать оппонента, научиться расслабляться, начинать день с улыбки, ко всему проявлять интерес; музыка, спорт, смех, добрые поступки- залог хорошего настроения. Можно показать упражнения на релаксацию и практику заразительного смеха (все встают в круг и начинают смеяться без повода).
4. **«Солнечный ожог. Первая помощь при ожоге»** проводится в форме инструкции.
5. **«Гигиена тела»**. Можно провести как игру «Мяч по кругу». Каждый участник говорит слово, связанное с гигиеной тела (мыло, чистота, крем, пилочка, полотенце, мойдодыр, аромат). В кругу остаются самые находчивые.
6. **«Закаливание»** проводится как практическое занятие на закаливание. Можно приготовить дорожку здоровья (песок, камушки, шишки, таз с водой, комнатной температуры и т.д.)
7. **«Правильное питание»**- проводится в форме викторины

Тур1 «Миф или Реальность?»

 - Шоколад приводит к появлению лишнего веса (миф)
 - Белый шоколад полезнее молочного и черного (миф)
 - Шоколад положительно влияет на нервную систему и психику (правда)
 - Жевательная резинка без сахара полезнее для зубов (миф)
 - Жевательная резинка защищает зубы от кариеса (миф)
 - Жвачка раздражает слизистую желудка (правда)

Тур2 «Загадки»

 1. На жарком солнышке подсох и рвется из стручков – (горох)
 2. Уродилась я на славу, голова бела, кудрява. Кто любит щи – меня тащи (капуста)
 3. Я рос на грядке, характер мой гадкий: куда ни приду, всех до слез доведу (лук)
 4. Яркий, гладкий, налитой, весь в обложке золотой. Не с конфетной фабрики – из далекой Африки (апельсин)

5. Вкус у ягоды хорош, но сорви поди-ка: куст в колючках будто ёж, - вот и назван – (ежевика)
6. Маленький, горький, луку брат (чеснок)
7. На сучках висят шары – посинели от жары – (слива)
8. Я румяную Матрешку от подруг не оторву. Подожду, когда Матрешка упадет сама в траву – (яблоко)

Тур3 «Викторина»

1. Цветами какого растения украшала свою причёску королева Франции? (Картофеля.)
 2. От какого слова происходит название «капуста», что оно означает? (От слова «капут» - голова.)
 3. Что носили рыцари на груди, как талисман? (Луковицу.)
 4. В каком овощном растении находится 90% воды? (В капусте.)
 5. Какое растение используют в Индии для ловли обезьян? (Тыкву.)
 6. Какое растение в средние века считалось лакомством гномов? (Морковь.)
 7. Откуда родом картофель? (Из Южной Америки.)
 8. В какой стране огурцы растут в лесу, обвивая деревья, как лианы? (В Индии.)
 9. Из какого растения в Средней Азии делают посуду? (Из тыквы.)
 10. От летучих веществ какого растения гибнут болезнетворные бактерии? (От лука; вещества называются фитонцидами.)
 11. Какое вещество особенно ценится в моркови? (Каротин; попадая в организм человека, превращается в витамин А.)
 12. Почему в пищу надо употреблять больше овощей? (В них много витаминов, различных солей и других полезных для нашего здоровья веществ.)
8. **«Берегите глаза»** проводится как комплекс упражнений для глаз.
- Комплекс 1.** Способствует снятию статического напряжения мышц глаза, улучшает кровообращения (и.п. – сидя).
1. Плотно закрыть, а затем широко открыть глаза с интервалом 30 сек. (5-6 раз).
 2. Посмотреть вверх, вниз, влево, вправо не поворачивая головы (3-4 раза).
 3. Вращать глазами по кругу по 2-3 сек. (3-4 раза).
 4. Смотреть вдаль, сидя перед окном (3-4 мин).
- Комплекс 2.** Способствует снятию утомления, улучшению кровообращения, расслаблению мышц глаз (и.п. – стоя).
1. Смотреть прямо перед собой (2-3 сек), поставить указательный палец на расстоянии 25-30 см от глаз, перевести взгляд на кончик пальца, смотреть на него 2-3 сек, опустить руку (4-5 раз).
 2. Опустить голову; посмотреть на носок левой ноги; поднять голову, посмотреть в правый верхний угол комнаты; опустить голову, посмотреть на носок правой ноги; поднять голову, посмотреть в левый верхний угол комнаты (ноги на ширине плеч, 3-4 раза).
- Комплекс 3.** Улучшает циркуляцию внутриглазной жидкости, восстанавливает кровообращение (и.п. – сидя).
1. Тремя пальцами каждой руки легко нажать на верхнее веко одноименного глаза (1-2 сек); отвести пальцы (3-5 раз).

2. Смотреть на концы пальцев вытянутой вперед руки (по средней линии лица); медленно приблизить указательный палец к лицу, не отводя от него взгляда (3 раза)

3. Отвести полусогнутую правую руку с игрушкой в сторону; медленно передвигать игрушку справа налево, следить за ней двумя глазами; то же самое, но в обратную сторону (4-5 раз).

Комплекс 4. Тренирует мышцы глаза, улучшает упругость век, восстанавливает циркуляцию внутриглазной жидкости.

1. И.п. – сидя на полу. Ноги согнуть в коленях, руки в упоре сзади; повернуть голову назад и увидеть предметы, расположенные сзади (2 раза).

2. И.п. – стоя, руки на палке, расположенной вертикально. Отвести руки от палки в стороны и успеть удержать падающую палку; попеременно перехватывать палку двумя руками (3-4 раза).

3. И.п. – стоя. «Спрячь глазки» (зажмуриться). «У кого глазки большие» (широко открыть глаза).

Комплекс 5. Способствует тренировке мышц глаза, формированию сложных движений глазных мышц.

1. И.п. – стоя, руки с мячом внизу. Поднять мяч до уровня лица, широко открытыми глазами посмотреть на него; опустить мяч; поднять мяч до уровня лица, прищурить глаза, посмотреть на мяч; опустить его.

2. И.п. – стоя, руки с мячом внизу. Совершать медленные круговые вращения руками снизу вверх, вправо и влево, следить взглядом за мячом (4-5 раз).

1. И.п. – стоя, мяч в вытянутых руках. Согнуть руки, поднести мяч к носу; вернуться в и.п., следить за мячом (4-5 раз).

2. **«Массаж»**. Воспитатель рассказывает о биологически-активных точках на лице, показывает способы оздоровительного самомассажа, дети осваивают эти приемы на себе.

9. «Зеленая аптечка»

Для профилактики желудочно-кишечных расстройств кора дуба, (трава зверобоя продырявленного, ромашка аптечная, календула, трава бессмертника.)

Для поддержания мочеполовой сферы при циститах и воспалениях (лист брусники, трава спорыша, толокнянки, трава фиалки, корни солодки)

Для лечения простудных заболеваний (шиповник, листья малины, цветки липы, корни алтея, солодки, окопника, трава мать-и-мачехи, трава душицы, цветки календулы и ромашки аптечной) лекарством от стресса, а также при бессоннице (шишки хмеля, корни валерианы, трава пустырника); при тошноте, изжоге и тяжести в желудке (перечная мята); витаминными средствами в зеленой аптеке являются ягоды шиповника, рябины, калины и боярышника. Ребята внимательно рассматривают картинки этих растений и затем отгадывают названия и назначение растений.



10. «Мой режим дня на каникулах». Занятие проходит в форме группового взаимодействия по разработке режима дня.

11. «Как ухаживать за кожей лица и рук» проводится в форме беседы.

12. «Как снять усталость ног» проводится как комплекс советов и их практической демонстрации.

Советы:

Контрастная ванночка для ног. В одном тазу вода должна быть горячей, в другом – вода холодная, градусов 10. Сначала ноги погружают в горячую воду на несколько минут, затем переместить их в холодную. Всего нужно сделать 15 или 20 таких повторов. Закончить процедуру необходимо холодной водой. Затем ноги необходимо растереть и смазать кремом. Данную процедуру нужно проводить перед сном.

Массаж.

Роликовый массажер. При применении этого массажера обеспечивается полное расслабление ног, к тому же нормализуется движение крови в сосудах.

Ванночка для ног из отваров крапивы и мяты. Длительность процедуры составляет 20 минут

13. «Витамины». Можно провести в форме экспертизы готовых продуктов на содержание витаминов (на этикетке) и сравнить с суточной нормой.

ВИТАМИНЫ. СУТОЧНАЯ НОРМА ПОТРЕБЛЕНИЯ			
А - 1 мг Морковь - 6 г Печень - 50 г Молоко - 1 л Яйцо - 2 шт Шиповник - 25 г Помидоры - 50 г Сыр - 100 г	В - 1 мг Печень - 100 г Молоко - 1 л Хлеб ржаной - 400 г Горох - 100 г Рыба - 300 г Сыр - 100 г Помидоры - 150 г Дрожжи - 50 г Крупа гречневая - 200 г Крупа овсяная - 200 г		
С - 70 мг Лимоны, апельсины - 200 г Шиповник - 5 г Капуста белокочанная - 150 г Яблоки - 250 г Помидоры - 300 г Земляника - 100 г Смородина черная - 20 г Капуста цветная - 75 г	D - 0,04 мг Рыба - 300 г Молоко - 1 л Сыр - 100 г Масло сливочное - 30 г Яйцо - 2 шт Печень - 200 г		

14. «Первая помощь при обмороке» инструктаж по оказанию первой помощи проводится воспитателем, при помощи демонстрационного макета «Максим»:

- уложить без подушки
- немного приподнять ноги
- расстегнуть одежду
- открыть форточку
- побрызгать лицо холодной водой
- дать понюхать ватку с нашатырным спиртом
- во время приступа контроль пульса , обращая внимание на его ритмичность, по возможности измерить давление. Эти данные помогут в дальнейшем определить причину обморока.

Когда человек придёт в сознание необходимо дать ему полежать до тех пор, пока он полностью не будет чувствовать себя хорошо и не менее чем 5-10 минут, напоить крепким сладким чаем или кофе.

15. «Здоровый сон». Выработка правил здорового сна проводится в командах и после обсуждается.

Прежде всего, стоит отметить то, что ко сну мы должны готовиться. Ночью отдыхает весь организм, в том числе и кожа. Поэтому она должна быть чистой, чтобы была возможность дышать. Перед сном нужно принять душ. Важно, чтобы постель и пижама были сделаны из качественной ткани, которая будет хорошо пропускать влагу и воздух. К тому же, постель должна быть приятной к телу, не должна ёрзать или скатываться. Перед сном нельзя переедать, сидеть перед компьютером и не смотреть слишком волнующие фильмы или передачи. Постарайтесь расслабиться и настроиться на то, что завтра вас ждёт новый замечательный день.

16. «Ребенок и вредные привычки» - рассказать о вреде курения, объедания, гиподинамии, интернет-зависимости. Можно продемонстрировать фильмы, в которых ребята увидят последствия вредных привычек и провести обсуждение.

17. «Что такое вирусы?» - профилактика вирусных инфекций

18. «Йога – комплекс упражнений» - по видео

Законы жизни в детском оздоровительном лагере

- Закон чистоты и порядка.
- Закон территории. Без разрешения ребенок не может покидать лагерь.
- Закон «ноль – ноль». Время дорого у нас: берегите каждый час. Чтобы не опаздывать, выполняй закон 00!
- Закон Дружбы. Один за всех и все за одного.
- Закон безопасности.
- Закон правой руки. Внимание, прошу слова.
- Закон уважения личности человека, чужого труда, чужого мнения.
- Закон творчества. Творить всегда, творить везде, творить на радость людям!

Оформление отрядов

Отрядный уголок призван: развивать активность ребят, помогать в воспитании хорошего вкуса, учить культуре оформления, пробуждать интерес к жизни своего коллектива. Отрядный уголок – это место, где представлены успехи и победы отряда, их фантазии, изобретательность, это своеобразная газета, причем постоянно действующая, живая, творческая. В основной период смены отражается ежедневная деятельность отряда. В конце смены можно выпустить видеогазету с фотографиями и мыслями ребят о прожитых днях и продемонстрировать ее на отчетном концерте. Кроме уголка, ребята каждый день наглядно видят продвижение по маршруту на карте.

Игры

Подвижные игры**«Поймай хвост дракона»**

Ребята строятся в колонну, изображая «дракона». Каждый держит стоящего впереди за пояс. Первый в колонне - это голова дракона, последний - хвост. По команде ведущего «дракон» начинает двигаться. Задача «головы» - поймать «хвост». В свою очередь, задача «хвоста» - убежать от «головы». Туловище дракона не должно разрываться, т.е. играющие не имеют право отцепить руки.

После поимки «хвоста» можно выбрать новую «голову» и новый «хвост».

«Невод»

Игра проходит на площадке, пределы которой нельзя пересекать. Двое или трое играющих берутся за руки, образуя «невод». Их задача - поймать как можно больше «плавающих рыбок», то есть остальных игроков. Задача «рыбок» - не попасться в «невод». Если «рыбка» не смогла увильнуть и оказалась в «неводе», то она присоединяется к водящим и сама становится частью «невода».

«Рыбки» не имеют права рвать «невод», т.е. расцеплять руки у водящих.

Игра продолжается до того момента, пока не определится игрок, оказавшийся самой «проворной рыбкой».

Игры в плохую погоду**«Крокодил»**

Все игроки делятся на две команды. Первая команда загадывает название фильма (слово, фразу и т.п.). Затем вызывается игрок второй команды, которому сообщается загаданное. Задача игрока - мимикой и жестами объяснить своей команде, что ему загадали.

После того как вторая команда отгадала загаданное название фильма (слово, фразу и т.п.) или «сдалась», она в свою очередь готовит загадку.

«Зашифрованная фраза»

Один из участников игры покидает комнату. Остальные загадывают строчку (фразу) из песни и «распределяют» ее по слову каждому. Покинувший комнату участник игры возвращается. Он может задавать остальным играющим любые вопросы. В их ответах должно содержаться загаданное слово. Например:

- «Какая сегодня погода?» - «Пусть будет хорошая»;
- «Что ты сегодня ел на завтрак?» - «Я всегда на завтрак ем кашу»;
- «Ты сегодня пойдешь домой?» - «Когда будет вечер, я пойду домой»;

- «Как я сегодня выгляжу?» - «Прекрасно, как **солнце!**».

Загаданная строчка - «Пусть всегда будет солнце».

«Как курица лапой»

Играющие берут фломастеры пальцами ног и пишут заданное слово на бумаге, прикрепленной к стене. Победителем будет тот, кто напишет заданное слово быстрее и понятнее. *Кстати, чем выше листок на стене, тем смешнее получится.*

Игры в круге

«Иван да Марья»

Ребята встают в круг, взявшись за руки. В его середину выходят девочка («Марья») и мальчик («Иван»). Обоим завязывают глаза. «Иван» должен поймать «Марью». Для этого он все время спрашивает: «Марья, ты где?». «Марья» должна отвечать: «Я здесь, Иван», стремясь при этом как можно быстрее сменить место. После того как «Иван» ее поймает, он выберет из стоящих в круге следующую «Марью». Она же, в свою очередь, выберет «Ивана».

«Фигуры»

Игроки встают в круг, берутся за руки и закрывают глаза. Им дается задание - построить квадрат, равносторонний треугольник, равнобедренный треугольник, окружность.

«Семейная фотография»

Задача игроков - изобразить семейную фотографию. Играющие должны выбрать себе роль и объяснить, что они изображают.

«Мигалки»

Ребята, разбившись на пары, образуют два круга (внутренний и внешний), встав лицом к их центру. При этом игрок из внутреннего круга стоит спиной к напарнику и смотрит на ведущего. Игрок, стоящий за ним на расстоянии в полшага, смотрит ему на пятки и держит руки за спиной. Ведущий стоит в центре и подмигивает кому-то из внутреннего круга. Увидев, что ему подмигнули, игрок внутреннего круга старается убежать. Если напарник успеет его удержать, ведущий продолжает игру, подмигивая другому игроку. Если игрок из внутреннего круга смог убежать, то он встает за спину ведущего, образуя новую пару, а упустивший напарника становится ведущим.

Спортивная игра

Гимнастика с компасом»

Ребята строятся в шеренгу с компасами в руках. Затейник называет сторону горизонта. Например, «юго-восток». Какая команда быстрее повернется и встанет лицом к юго-востоку, та и выиграла.

«Знаковые эстафеты»

Перед началом игры команды выстраиваются в колонны. На некотором расстоянии от них на земле раскладываются две группы карточек для каждой команды. В одной группе - карточки с названиями условных знаков, во второй - карточки с их символами.

Первый участник эстафеты бежит и приносит второму игроку своей команды карточку из первой группы, на которой указано название условного знака. Вторым участником бежит к скамейкам и находит во второй группе карточку с символом этого условного знака. Пара карточек откладывается в сторону. Третий игрок вновь берет со скамейки карточку первой группы и передает ее четвертому игроку и т.д. После того, как все команды закончили эстафету, Затежник проверяет правильность выполнения задания и, если это необходимо, начисляет командам штрафные очки.

«Прыжки по кочкам»

Данный конкурс также представляет собой эстафету. По прямой линии перед каждой командой раскладываются «кочки» (10-15 штук размером 30х30 см), изготовленные из кусков плотного картона. Они располагаются на разном расстоянии друг от друга (максимальное расстояние - 1 м). По сигналу судьи конкурса участники команды начинают перепрыгивать с «кочки» на «кочку», стараясь не коснуться земли. После того как дистанция будет преодолена, они возвращаются бегом и передают эстафету следующим участникам своих команд. Победившая команда получает пять баллов, проигравшая - три. Если в процессе передвижения команда три раза коснется земли, она штрафует на один балл.

«Собери карту!»

Разрезать карту для младших школьников на 4-6 кусочков, для более старших ребят - на 20-30. Задача собрать правильно и на скорость.

«Зов джунглей»

Игра проводится на открытой спортивной площадке (при плохой погоде - в спортивном зале). В ней участвуют две команды по 10 человек (5 мальчиков и 5 девочек). Одна команда носит название «Хищники», другая - «Травоядные». Команда «Хищников» состоит из следующих представителей фауны: рысь, лев, куница, волк, тигр, ягуар, леопард, гиена, крокодил, пантера. В состав команды «Травоядных» входят: буйвол, антилопа, слон, носорог, газель, зебра, жираф, верблюд, кенгуру, коала. Каждому участнику обеих команд на грудь прикрепляется табличка с названием команды и изображением (рисунком) того животного, роль которого он играет. За каждый конкурс команда получает соответствующие баллы. При этом для «Хищников» одно очко соответствует одной «кости», для «Травоядных» - одному «банану». Для этой цели заранее изготавливаются из картона по 30

макетов костей и бананов. В начале игры ведущий представляет всех членов команд.

Конкурс «Лежащая добыча»

Каждый участник обеих команд получает порядковый номер. Далее все участники образуют двойной круг диаметром 3 м, причем встают друг за другом, лицом к центру. Напротив первого участника «Хищников» встает первый участник «Травоядных» и т.д. В центре круга находятся три «кости» и три «банана».

Ведущий называет порядковый номер участника, и те игроки, которым он принадлежит, должны обежать по часовой стрелке один круг вокруг всех играющих и забежать в круг в том месте, где они недавно стояли, схватив свою добычу («кость» или «банан»). Побеждает тот, кто сделает это быстрее.

Конкурс «Охота»

Все члены каждой команды становятся в затылок друг другу, держась за пояс стоящего впереди участника. Образуется две цепочки. К спине последнего («хвосту») прикрепляется добыча противоположной команды. К примеру, «банан» крепится к «хвосту» последнего в цепочке «хищников». По сигналу ведущего участники команд, стоящие первыми, пытаются поймать «хвост» команды соперников и забрать свою добычу. При этом команде не будет засчитана победа, если в ходе конкурса она расцепится. Конкурс проводится до трех побед одной из команд.

Конкурс «Залезь на лиану»

Всем участникам команд поочередно предлагается залезть по канату до определенной высоты (3-4 м), на которой приколоты по пять «бананов» и «костей», и, взяв свою добычу, спуститься вниз. У каждого участника есть только одна попытка.

Конкурс «Капкан»

Этот конкурс представляет собой эстафету с обручем. Сначала бежит первый участник команды, затем в обруч влезает еще один, и они бегут вдвоем. И т.д., пока вся команда не окажется в обруче. Если вся команда не помещается внутри обруча, то «лишние» держатся за его края снаружи. Победившая команда получает четыре балла (четыре «банана» или «кости»), проигравшая - два балла.

Инкорпорации и контр-инкорпорации

Цель: объединение участников лагеря по случайному признаку.

Задание:

- встать в линию по порядку дней рождения;
- встать в линию по алфавиту имен;

- разделиться на три группы: в первую входят те, кто ассоциирует себя с Луной; во вторую - кто ощущает свое сходство с Солнцем, в третью - кто считает, что похож на Звезду;
- встать в линию в порядке возрастания количества видов спорта, которыми участники занимаются или занимались;
- объединиться в группы не более восьми человек по общим деталям одежды;
- разделиться на четыре группы: на тех, кто родился зимой, летом, весной и осенью.

«Откровения» участники берут со стола по одной карточке, на которых написаны начала фраз. Например:

-я люблю...

Я не люблю..

Я знаю...

Больше всего меня интересует...

Я хотел бы побывать...

Я могу заплакать, если...

Я люблю играть..

Здорово было бы...

Каждому должна достаться одна фраза.

«Ассоциации»

Участникам предлагается сравнить свои качества с качествами животного и произнести фразу такого типа: «Я- Андрей: верный как собака»

«Знаменитые тезки»

Нужно назвать свое имя и знаменитого человека с таким же именем.

«Автопортрет»

Надо нарисовать свой портрет и подписать его, можно использовать псевдоним.

«Найди меня»

Каждый участник описывает свою внешность и затем бросает свернутый листок в шляпу. Затем по- очереди достают листки и пытаются угадать хозяина.

Имя-псевдоним-жест (продолжительность - 10 минут)

Задание (выполняется в группах не более 8-12 человек)

Первый участник называет свое имя, псевдоним и показывает невербальный знак, характеризующий его личность. Следующий участник повторяет все это и добавляет свои имя, псевдоним и жест. Упражнение продолжается по кругу, пока не доходит до последнего участника, который повторяет имена, псевдонимы и жесты всех, добавляя свои.

Предмет и Я (продолжительность - 15 минут)

Задание

Каждый участник находит в помещении предмет, который, по его мнению, чем-то напоминает его самого. В микрогруппах участники демонстрируют эти предметы и объясняют свое сходство с ними.

Три песни (продолжительность - 7 минут)

Участникам раздаются карточки с названиями песен, например, «Во поле береза стояла», «Катюша», «Песенка крокодила Гены». Каждому участнику попадает карточка с названием одной песни.

Задание

Участники игры бродят по помещению, тихо напевая мелодию песни, и прислушиваются к окружающим. Их задача - найти людей, которые напевают такую же песню, объединиться с ними в группу и исполнить «свою» песню.

Оборудование: карточки с названиями трех песен по количеству участников.

Мой Дом

Задание

Ребята остаются в тех группах, на которые их разделили в предыдущей игре. Каждому выдается лист бумаги, на котором он должен нарисовать свой дом. На фундаменте дома школьник пишет, что его поддерживает в жизни; на двери - что о нем думают окружающие; на окнах - что бы он хотел, чтобы о нем думали; на крыше - свое самое большое достижение на настоящий момент; на трубе - свою мечту.

Когда рисунок и все надписи готовы, участники игры объединяются в пары для того, чтобы объяснить друг другу смысл своих рисунков. Затем один из партнеров встает позади соседа, положив ему руки на плечи, и рассказывает о его рисунке от первого лица. Эта игра продолжается до тех пор, пока все не будут выслушаны.

Оборудование: листы бумаги и карандаши (фломастеры, маркеры) по одному на каждого участника.

Статуя лагеря (продолжительность - 10 минут)

Задание

Используя одного из участников группы как «глину», сотворить статую «Лагерь «Лидерство». Предъявить статую всем участникам лагеря и прокомментировать свое «творение».

Угощение (продолжительность - 20 минут)

Задание

Каждая из трех групп делится на две микрогруппы. Они строятся в шеренги

друг против друга. Каждый участник запоминает игрока, который оказался напротив него. Задача - выбрать на столе угощение для партнера и объяснить, почему выбрано именно оно. Угостить партнера.

Оборудование: шведский мини-стол (фрукты, печенье, конфеты, бутерброды).

Аплодисменты (продолжительность - 5 минут)

Задание

Водящий выходит из аудитории, остальные встают в круг и выбирают какое-либо действие, которое он должен выполнить, например, подойти и открыть окно. Водящий возвращается и движется по аудитории. Остальные участники упражнений аплодисментами указывают на место, в котором он должен совершить действие. Чем ближе к месту действия водящий, тем громче звучат аплодисменты.

Электричество (продолжительность - 7 минут)

Задание

Каждая группа разбивается на две равные части и образует две команды-цепочки. Два ведущих сидят в противоположных концах команд-цепочек. Один из них подбрасывает монетку, которая показывает, пойдут сигнал - «электричество» по командам-цепочкам или нет. Другой сидит в противоположном конце цепочки рядом с мягкой игрушкой и контролирует игру. Две микрогруппы садятся в цепочки напротив друг друга. Все, кроме первых участников в каждой цепочке, закрывают глаза. Все члены микрогруппы держат друг друга за руки.

Первый ведущий подбрасывает монетку. Если она падает вверх «орлом», то «электричества» нет. Если же монетка падает вверх «решкой», то первый участник, который увидит монетку, пожимает руку соседу по цепочке, а тот передает «электрический сигнал» дальше. Когда сигнал доходит по цепочке до последнего участника, тот быстро хватается за мягкую игрушку, и его команда-цепочка получает балл. Если сигнал был ложным, то команда-цепочка теряет балл. После каждого сигнала первый член цепочки становится последним.

Оборудование: монетки и мягкие игрушки.

Здравствуй! (продолжительность - 5 минут)

Задание

Поздороваться за руку с как можно большим количеством людей за одну минуту. Затем поздороваться за ногу, за локоть, за правое ухо. Потереться носами, спинами.

Я - машина (продолжительность - 10 минут)

Задание

Каждый участник решает, с какой машиной он себя ассоциирует и какого цвета эта машина. Затем участники делятся своими ассоциациями с другими членами своей малой группы, например: «Я - красный грузовик, т.к. я делаю всегда много, несу на себе большую часть работы и выполняю самые трудоемкие задания. Красный потому, что я - яркая личность».

Комикс (продолжительность - 5 минут)

Комиксы разрезаются на отдельные картинки. Разрезанные картинки по одной раздаются каждому участнику.

Задание

Не общаясь друг с другом, ребята должны «построить» комикс.

Оборудование: комикс, разрезанный на части.

Аллигаторы (продолжительность - 5 минут)

Члены микрогруппы становятся плотно в затылок друг другу на «бревне» (на пространстве пола, обведенном мелом). Вне «бревна» - опасная зона, где плавают злые аллигаторы.

Задание

Все члены микрогруппы должны поменяться местами так, чтобы ни один из них не упал с «бревна».

Монстр (продолжительность - 7-10 минут)

Задание

Каждая микрогруппа изображает монстра. Он ходит на восьми ногах, имеет три головы, две руки и один хвост. Он должен сделать три шага и сказать одну фразу.

Паутина (продолжительность - 10 минут)

Задание

В помещении протягивается сеть из веревки с восьмью или более ячейками разного размера, которые удалены от пола на различное расстояние. Микрогруппа должна перебраться на другую сторону «паутины», соблюдая следующие условия:

- через каждую ячейку может пролезть только один человек;
- пролезая через ячейку, участник не должен дотрагиваться до веревки.

Если кто-то нарушает хотя бы одно условие, то вся микрогруппа возвращается назад и упражнение начинается сначала.

Оборудование: веревки для «паутины».

Добрые чувства (продолжительность - 3 минуты)

Задание

Каждая группа становится в две шеренги. Шеренги делают три шага навстречу друг другу и невербально выражают добрые чувства друг другу.

Я вам доверяю! (продолжительность - 5 минут)

Задание

Участники становятся в две шеренги друг напротив друга. Берутся за руки и распрямляют руки. Ведущий объявляет: «Я вам доверяю!» и пробегает через строй между шеренгами. Задача участников - успеть разомкнуть руки, не коснувшись ведущего

Необитаемый остров (продолжительность - 10 минут)

Задание

События происходят на необитаемом острове. Каждой микрогруппе выдается список предметов. Члены микрогруппы должны прийти к единому мнению по поводу того, какой из предметов более важен для спасения, и расставить эти предметы в порядке важности.

Оборудование: карточки со списком предметов, карандаши.

<i>Предмет</i>	<i>Рейтинг</i>
Коробок спичек	
Сосуд с водой	
Компас	
Моток бечевки	
Библия	
Зеркало	
Нейлоновая палатка	
Карта мира	
Сухой суповой концентрат	
Фонарик	
Заряженный пистолет	
Бинокль	
Аптечка	
Портативный радиопередатчик	
Острый нож	
Перемена чистой одежды	

Островок (продолжительность - 5 минут)

Задание

Очерчивается маленькое пространство пола или на пол кладется какой-либо плоский предмет. Вся микрогруппа должна уместиться на этом пространстве

и простоять 10 секунд.

Оборудование: мел или маленькие коврики.

Подарки (продолжительность - 7 минут)

Задание

Группа садится в круг. Каждый участник передает своему соседу слева невербальный подарок. Сосед должен узнать подарок и назвать его.

I. Игры по спортивному ориентированию

Первая группа игр позволяет мне при освещении той или иной темы по спортивному ориентированию отойти от традиционных методов рассказа или беседы.

1. Игры на знание условных знаков спортивной карты

1.1. Игра «Знаковые эстафеты»

Участники игры делятся на две или большее число команд. Перед началом игры команды выстраиваются в колонны. На некотором расстоянии от них на гимнастических скамейках (в лесу - просто на земле) раскладываются две группы карточек для каждой команды. В одной группе - карточки с названиями условных знаков, во второй - карточки с их символами.

Ход игры

Первый участник эстафеты бежит и приносит второму игроку своей команды карточку из первой группы, на которой указано название условного знака. Вторым участником бежит к скамейкам и находит во второй группе карточку с символом этого условного знака. Пара карточек откладывается в сторону. Третий игрок вновь берет со скамейки карточку первой группы и передает ее четвертому игроку и т.д. После того, как все команды закончили эстафету, тренер проверяет правильность выполнения задания и, если это необходимо, начисляет командам штрафные очки.

1.2. Игра «Запомни то, что видел»

В лесу готовится хорошо маркированная трасса, проходящая через природные объекты, обозначаемые на карте самыми распространенными условными знаками (камни, поваленные деревья, ямы, болота, просеки и т.п.). У объекта на местности вывешиваются таблички.

Ход игры

Ребята бегут по трассе, стараясь запомнить как можно больше условных знаков, встретившихся им на пути. Побеждает тот, кто запомнил максимальное количество знаков.

1.3. Игра «Знаки на карте»

Участникам игры выдаются одинаковые спортивные карты.

Задание 1. Подсчитать, сколько на карте отмечено поваленных деревьев, камней, микроямок и других объектов.

Задание 2. Выяснить, отмечена ли на карте железная дорога, дамба, ЛЭП, непреодолимый забор и другие объекты.

Побеждает та команда, которая быстрее и точнее справилась с заданием.

1.4. Игра «Парные игры»

Для этой игры можно использовать карточки с символами условных знаков от знаковых эстафет (см. игру 1.1.). Один из играющих показывает партнеру символ условного знака и, к примеру, спрашивает: «Это канава?». Второй игрок либо соглашается, либо говорит: «Нет, это грунтовая дорога» и т.д.

Примечание: карточки с символами условных знаков карты обязательно должны быть цветными.

2. Игры на знание сторон горизонта

2.1. Игра «Гимнастика с компасом»

Ребята строятся в шеренгу с компасами в руках. Тренер (или кто-то из старших ребят) называет сторону горизонта. Например, «юго-восток». Кто быстрее повернется и встанет лицом к юго-востоку, тот и выиграл.

2.2. Игра «Секретная цифра»

Участникам игры выдаются листы бумаги в клеточку, карандаш и карточка с заданием. Ребята обозначают на листе стороны горизонта и выбирают в центре листа точку отсчета. На карточке указано, сколько клеток и в каком направлении им нужно последовательно отложить от точки отсчета. Например, цифра «1» зашифровывается как «две клетки на север, одна клетка на юго-запад».

2.3. Игра «Нарисуй фигуру»

Выполнив предыдущее задание, ребята сами могут зашифровать любую выбранную ими фигуру и обменяться карточками.

2.4. Игра «Найди клад!»

Игра проводится в лесу или в классе. Заранее готовятся карточки с заданиями. Например, задание может быть таким: «Твой старт у поваленного дерева. Пройди 10 шагов на север, 5 на восток, 2 шага на юго-запад и ищи клад». Кладами могут служить любые мелкие предметы, спрятанные заранее, с учетом заданий на карточках. Получив карточки и взяв в руки компасы, ребята отправляются на поиски кладов.

3. Игры на понимание масштаба

3.1. Игра «Измеряй-ка»

Ребятам выдаются карты с нанесенными контрольными пунктами. Задание: «Измерить, на каком расстоянии друг от друга находятся КП? Какова длина всей дистанции? Измерьте расстояние от вершины самого

высокого холма до пересечения просек; от северного угла болота до микроямки и т.д.»

3.2. Игры с карточками по определению расстояния

Школьникам предлагаются задания типа «Отложи на бумаге отрезок длиной в 1,5 км, масштаб 1:20000», «Расстояние на карте - 3 см, масштаб 1:15000, сколько это метров в лесу?».

4. Диктанты по карте

1. Участники игры получают одинаковые карты (в зависимости от возраста и подготовленности игроков - карты парка, лесопарка, карты с развитой дорожной сетью и т.д.), карандаши и иголки для отметки КП. Тренер или старший товарищ называет место старта, например «поляна в юго-восточном углу карты», убеждается, что все участники верно нашли его на карте, и диктует. *«Путешественник начинает движение на юг по лесной тропе. Слева от него болото, справа лес. Он проходит около 300 м и пересекает просеку, поднимается на бугор, сворачивает на тропинку, идущую с юго-востока на северо-запад и по ней доходит до канавы. Здесь первый КП и т.д.»* Ребята наносят КП на свои карты. Кто пройдет всю дистанцию без ошибок, тот и становится победителем.

2. На картах ребят нарисована «нитка» маршрута. Дети по очереди рассказывают, как они движутся по «нитке» и что видят впереди и по сторонам. Например: «Я иду по северному краю поляны, сворачиваю на северо-запад по грунтовой дороге. Слева от меня высокий холм, справа болото и т.д.».

5. Игры на понимание «легенды» КП

Для этих игр необходимы комплекты карточек со словесными легендами КП и карт с нанесенными на них контрольными пунктами. Задача играющих - как можно быстрее сопоставить словесное описание КП на карточке с условным знаком на карте.

6. Игры на выбор пути движения между КП

Участники игры получают одинаковые карты с нанесенными на них дистанциями и за определенное время выбирают вариант движения между КП (можно нанести его на карту). Когда время закончится, ребята показывают тренеру свои варианты пути и обсуждают вместе с ним, какой из них является наилучшим и почему. Для начинающих можно все варианты движения заранее нанести на карту. Тогда детям останется только выбрать из них лучший и объяснить, почему выбрали именно его.

7. Игра на запоминание маршрута между КП

Ребята получают одинаковые карты с двумя контрольными пунктами, листки бумаги и карандаши. За определенное время (например, одну минуту)

они выбирают путь между КП, стараясь при этом запомнить основные ориентиры между пунктами. Затем тренер собирает карты, а участники игры по памяти рисуют то, что запомнили. Эта игра развивает зрительную память, дает возможность ребятам научиться видеть главные и второстепенные ориентиры на карте.

8. «Перевертыши»

Из карты вырезается 10 (или больше) участков размерами 2 x 2 или 1 x 1 см, на каждом из которых имеется контрольный пункт. Вырезанные кусочки наклеиваются на обратной стороне такой же карты, расчерченной на квадраты (или не расчерченной - в зависимости от возраста участников игры). Изучив местоположение КП, ребятам нужно перевернуть карту и на лицевой стороне отыскать аналогичную точку. Ту же операцию нужно повторить со всеми пунктами. Результат определяется по времени выполнения упражнения.

9. Нанеси КП

На некотором расстоянии (например 10-15 м) друг от друга кладут две одинаковые карты, на одной из которых нанесено 10-15 КП. Необходимо все КП перенести по памяти на «чистую» карту, причем количество «рейсов» от одной карты к другой не ограничивается. Результат определяется по времени выполнения задания при условии точного нанесения пунктов.

10. Карты на кубиках

В игре используются 9 кубиков. Стороны их обклеиваются шестью различными картами. Игра снабжается (как и в детских кубиках) набором из шести карт-подсказок. Хорошо подготовленные дети могут не использовать подсказку. Ребята собирают карты из кубиков на время.

11. Игра «Собери карту!»

Разрезав карту на кусочки, мы сразу получаем новую игру «Собери карту!». Здесь, как и в случае с кубиками, начинающие могут использовать карты-подсказки (целые карты). Для первоклассников можно разрезать карту всего на 4-6 кусочков, для более старших ребят - на 20-30.

12. «Мы рисуем карту сами!»

Эту игру лучше всего проводить в походе, летнем лагере, на турбазе, в любом парке, где много построек, линейных ориентиров, заборов и т.д. Ребята разбиваются на группы (можно разновозрастные, 3-4 человека в каждой). В течение 1-2 часов они изучают территорию (например, парка) и рисуют (как видят и понимают) свои карты. Затем прячут на местности «клад» (апельсин, шоколад и т.д.), обозначают его на своей карте и обмениваются картами. Каждая группа ищет клад, используя карты товарищей.

Русские народные игры

«**Жмурки**» - одному из играющих – жмурке – завязывают глаза, отводят его на середину круга, заставляют повернуться несколько раз вокруг себя, затем спрашивают:

-Кот, кот на чем стоишь?

- на квашне.

-что в квашне?

-квас.

-лови мышей , а не нас.

После этих слов участники разбегаются, а жмурка их ловит. Кого он поймал. Тот становится жмуркой. Если жмурка подойдет близко к какому-либо предмету, о который можно удариться, играющие кричат «Огонь».

Пойманного игрока жмурка должен узнать по имени, не снимая повязки.

«**Горелки**» - играющие встают парами друг за другом. Впереди всех, на расстоянии двух шагов стоит водящий-горелка.

Играющие на распев говорят слова:

Гори-гори ясно,

Чтобы не погасло,

Стой подоле,

Гляди на поле,

Едут там трубачи, да едят калачи.

Погляди на небо:

Звезды горят, журавли кричат:

-Гу, гу, убегу.

Раз. Два не воронь,

А беги как огонь!

После последних слов дети, стоящие в последней паре, бегут с двух сторон вдоль колонны. Горелка старается дотронуться до одного из них. Если бегущие успели взять друг друга за руки, прежде чем горелка задела, то они встают впереди первой пары, а горелка вновь горит. Игра повторяется. Если же горелка задел одного из пары, то он встает с ним впереди, а оставшийся горит.горелка не должен оглядываться. Он догоняет убегающих игроков сразу же, как только они пробегут мимо него.

«**Салки**» - убегание от водящего. Водящий должен осалить, запятнать игроков (догнать, дотронуться или попасть мячом). Чтобы выручить игрока (ввести в игру снова), нужно пролезть у него между расставленных ног.

«**Охотники и зайцы**» - на площадке рисуются домики для охотников и зайцев. У охотников мячи (1-3). По команде «Зайцы в поле!» зайцы выбегают из своих домиков на площадку. По сигналу «Охотники!» зайцы убегают

(прыгают на двух ногах) в свои домики. Охотник старается из домика попасть в них мячом.