«Утверждаю»

Директор ОГБУ ДО "ДООЦ "Радуга"

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Бирюкова Е.А.

**Познавательно- приключенческая смена**

**«В Белозерье»**

**1 смена 2023 г.**

****

Разработала

заместитель директора

по воспитательной работе

Гурова Ю.Н.

г. Спас-Клепики

**Содержание**

1. Пояснительная записка
2. Концепция программы «В Белозерье»
3. Основной состав лагеря: возраст, социальный паспорт
4. Кадровый состав (административный, педагогический, хозяйственный)
5. Нормативно-правовая документация
6. Паспорт программы
7. Цель, задачи программы
8. Основное содержание программы
9. Механизмы реализации
10. План-сетка реализации программы
11. Ресурсы (кадровые, пространственные, технические, спортивный инвентарь, канцелярские товары, настольные игры)
12. Ожидаемые результаты
13. Измерение результатов
14. Приложения

Есть на свете чудесное место

Много раз мы его посещали.

Пели песни, плясали, играли

И ребят сюда приглашали.

Лагерь счастья, лагерь успеха,

Лагерь дружбы, лагерь смеха.

Здесь мы дружно отдыхаем

И скучать не успеваем.

**Пояснительная записка**

Летние каникулы – самая лучшая пора для активного отдыха и разрядки, снятия эмоционального напряжения, восполнения сил, восстановления здоровья, развития творческого потенциала, личностных возможностей, время открытий и приключений, игр и чудес, познания себя и других, общения.

Игра — это не имитация жизни, это очень серьёзная деятельность, которая позволяет ребёнку самоутвердиться, самореализоваться. Становясь участником лагерной смены, построенной в форме сюжетно-ролевой игры, ребенок пробует себя в различных социальных ролях. Играя, ребенок выбирает для себя персонажи, которые наиболее близки ему, соответствуют его нравственным ценностям и моральным установкам. Таким образом, игра становится фактором социального развития личности.

Являясь активным участником игры в лагере, ребенок, как правило, после окончания смены начинает использовать приобретенные игровые знания в школе, в классе, компании друзей с целью организации досуга.

В зависимости от того, какой игре отдается предпочтение, каково содержание игры, какую роль в ней играет взрослый, какую позицию по отношению к игре занимает ребенок, игра может оказать существенное влияние на развитие тех или иных качеств личности.

Именно поэтому в каждый этап программы «В Белозерье» включены разнообразные типы игр, с целью развития тех или иных качеств, знаний, умений, навыков и способностей ребёнка, а также всестороннего развития его личности.

Таким образом, ребенок сможет проявить себя в различных видах деятельности и стать активным участником общественной жизни в лагере и дома.

Для реализации проекта программы «В Белозерье» в Центре «Радуга» есть все условия (кадры, ресурсы и др.) для того, чтобы проект понравился и детям, и всему педагогическому составу.

**2. Концепция программы «В Белозерье»**

ОГБУ ДО «ДООЦ «Радуга» – это место, где может быть эффективно построена педагогическая работа по формированию личности ребенка через включение его в игровую и творческую деятельность.

Система педагогической поддержки воспитанников включает психологическую, социальную и оздоровительную интеграцию – создание комфортной психологической среды для проявления творческих способностей детей.

Принципы

* Гуманные отношения, уважение и доверие
* Сотрудничество в соответствии с возрастными особенностями обучающихся
* Творческая индивидуальность
* Комплексность оздоровления и воспитания

**3. Основной состав лагеря.**

Возраст: обучающиеся 7-15 лет

Количество: 177 детей

1. **Кадровый состав (административный, педагогический, хозяйственный)**

|  |  |
| --- | --- |
| Администрация | Директор – Бирюкова Елена Александровна  Заместитель директора по воспитательной работе – Гурова Юлия Николаевна |
| Педагогический персонал | Старший воспитатель, инструктор по физической культуре, музыкальный руководитель, педагоги дополнительного образования, воспитатели, вожатые. |
| Хозяйственный персонал | Шеф-повар, повар, кладовщик, уборщики служебных помещений. |

1. **Паспорт программы**

|  |  |
| --- | --- |
| Название программы | «В Белозерье» |
| Автор программы | Заместитель директора по воспитательной работе Гурова Юлия Николаевна |
| Сроки реализации программы | В течение лагерной смены  с 27.05.2023 по 13.06.2023 года |
| Вид программы | Данная программа является комплексной,  так как включает в себя разноплановую деятельность, объединяющую различные направления оздоровления, отдыха, воспитания и развития детей в условиях лагерной смены |
| Форма реализации | Игра |
| Участники программы | Обучающиеся 1-9 классов  Педагогический персонал |

1. **Цель, задачи программы**

**Цель программы** – организация воспитательного пространства через обеспечение необходимых условий для оздоровления, полноценного отдыха детей, развития личности каждого ребенка и его социальной адаптации

**Задачи:**

***Организационные:***

* вовлечение детей в игровой проект смены;
* организация разностороннего оздоровительного активного отдыха через различные виды досугово-развивающей деятельности

***Воспитательные:***

* формирование умений и навыков организации взаимо­отношений со взрослыми и сверстниками;
* создание благоприятных условий для развития личностных качеств каждого ребенка через удовлетворение потребностей в свободном выборе интересной для него деятельности;
* создание в лагере отношений сотрудничества, содружества, сотворчества детей и взрослых;
* воспитание гражданской позиции, морально-нравственных ценностей, взглядов, идеалов;
* сплочение детского коллектива, поддержание духа сотрудничества и взаимопомощи;
* расширение кругозора ребенка через игровой сюжет с учетом возрастных особенностей и интеллектуального уровня;
* формирование мотивации к применению накопленных знаний, умений, навыков в повседневной жизни.

***Развивающие:***

* самореализация, саморазвитие и самосовершенствова­ние детей и подростков в процессе участия в жизни центра «Радуга»;
* создание эффективного развивающего, оздоровительного и воспи­тательного пространства лагеря через формирование моделей игровой деятельности;
* развитие лидерских качеств через включение в коллективно-творческие дела смены;
* обретение каждым ребенком уникального своего «Я» на перекрестке различных возможностей, ценностей, видов деятельности, в процессе приобретения знаний, умений и навыков по программе «В Белозерье»

1. **Основное содержание программы**

Программа осуществляется в форме сюжетно-ролевой игры «В Белозерье». Сюжетно-ролевая игра как форма жизнедеятельности даёт большие возможности для формирования позитивной направленности личности ребёнка. В течение всей игры участники и организаторы программы живут согласно уже сложившимся законам и традициям Центра и действуют согласно своим ролям (см. Понятийный словарь Белозерья).

Участники смены являются одной командой. Отряд — это племя, входящее в команду. Главной целью всех племён является получение «Рада», который в конце каждого дня любое племя может получить от верховного предводителя племен. Рад выдаётся за определённые качества, проявленные в ходе испытаний и приключений за день.

Номинации, по которым оцениваются племена, следующие:  
• творческий поиск и талант;  
• нестандартное решение проблем;  
• дружные и сплоченные отношения в отряде;  
• активная позиция в игре;  
• ответственные действия и добрые поступки.

Главная цель Хранителей - проверить и испытать участников для передачи ценных сокровищ достойным. Именно поэтому Хранители каждый день пробуют силы участников в различных ситуация.

1. **Механизмы реализации**

**Вся игра делится на три этапа:**  
1. Организационный «Приключения начинаются».  
2. Основной «Неизведанные тропы».  
3. Итоговый «Тайна Белозерья».

**В организационном этапе** «Приключения начинаются» основная роль отводится выявлению и постановке целей индивидуально-личностного и коллективного развития, сплочению отрядов, формированию законов и условий совместной работы, подготовке к дальнейшей деятельности по программе. Этап проходит в течение 2-3 дней и заканчивается стартом сюжетно-ролевой игры. В этот период принимаются законы совместной деятельности, в течение игры происходит знакомство с главными героями игры и ее идеей.

**Основной этап** «Неизведанные тропы» занимает большую часть времени, 12-14 дней. Именно на этом этапе реализуются все поставленные индивидуально-личностные и коллективные цели развития.

Основным механизмом реализации общей лагерной деятельности являются тематические дни. Каждый день проходит ряд мероприятий в рамках тематики смены и дня.

С целью достижения максимального результата в течение всего основного этапа коллективы участников программы живут активной внутренней жизнью: проводят отрядные и межотрядные коллективно-творческие дела (КТД), отрядные сборы, огоньки и др.

**В итоговый этап** «Тайна Белозерья» изучаются результаты прохождения программы участниками. Подводится итог совместной деятельности, оценивается работа всех отрядов. Основным событием итогового периода становится мероприятие, посвященное вручению главного Рада, отряду который по результатам смены стал лучшим.

**Легенда Белозерья**

Много лет назад на земле жил великий Маг. Уважали его за то, что он помогал быть добрее, смелее, наделял людей нравственными качествами. В то время на земле царил мир и покой. Но однажды местный житель сказал Магу, что люди могут обойтись без его нравоучений. Маг обиделся и ушел в дальнее странствие. Путешествие завело его на красивый берег озера Белого. Магу здесь очень понравилось. Все свои знания и волшебную силу он вложил в волшебные «Рады», которые спрятал по берегу Белозерья. Когда Маг ушел в свое странствие, людей захватили темные силы, начались войны, появилась злость и ненависть. Люди уничтожали все живое на своем пути. Но вскоре жители устали от войн и разбоя, поняли, что им нужна волшебная сила, чтобы жить снова счастливо и мирно. Они стали дружными, но, чтобы сохранить мир и покой надо было найти волшебные Рады. Но смогут найти их только те, кто поймет и поверит в их ценность. Побережье, на котором Маг жил много лет названо Белозерьем. С тех пор люди часто приезжают сюда, чтобы разыскать волшебные «Рады».

На наше побережье высадились 7 (6) племен смелых искателей приключений, которым придется сражаться между собой, чтобы набрать как можно больше «Радов» и получить в конце смены «Главный Рад». Каждое племя ведет свой свиток, куда заносят, зарисовывают, наклеивают все самое интересное за день. На карте Белозерья отражается активность племен в виде древних монет.

**Законы жизни племен Белозерья.**

1. Закон правды: запомни, правда нужна не только тебе, но и окружающим тебя людям! Будь правдив!

2. Закон чести: вспоминай о своей физической силе только наедине с собой. Помни о своей духовной силе, долге, благородстве, достоинстве.

3. Закон заботы: прежде чем требовать внимания к себе, прояви его к окружающим. Помни об их интересах, нуждах, потребностях.

4.Закон добра: будь добр к ближнему и добро вернется к тебе.

5. Закон милосердия: тебе хорошо, но посмотри вокруг, рядом могут быть люди, у которых слезы на глазах, помоги им.

6. Закон свободы: можно всё, что безопасно для тебя и других людей. Можно всё, что не мешает окружающим.

7. Закон сюрпризов: доброе слово и кошке приятно!

**Понятийный словарь Острова**

«Белозерье» - Центр «Радуга»

Правитель острова - директор Центра

Советник правителя – зам. директора Центра

Верховный предводитель племен – старший воспитатель

Хранители – вожатые

Племя – отряд

Вождь - командир отряда

Лекарь – врач

Старейшины – педагогический коллектив (воспитатели)

Радужная долина - место проведения мероприятий

Важная долина – линейка

Волшебная долина - кружок №3 («Умелые ручки»)

Долина «Шива» - (кружок танцев)

Пещера наук – кружок №1 («Игротека»)

Долина «Томагавк» - кружок №3 («Юнармия)

Долина «Смерч» – спортивный кружок «Спортакиада»

Алтан заседаний №1, №2, №3 - беседки

Трапезная долина - столовая лагеря.

Совет племени - планерка.

Долина сна – спальные комнаты.

Источник красоты – душевая

Открытие Великих игр – открытие лагерной олимпиады

**Система самоуправления лагеря**

|  |  |
| --- | --- |
| **Элементы системы самоуправления лагеря.** | **Функции** |
| Вожак племени | Выборы органов самоуправления лагеря: командиров отрядов, членов совета лагеря, санитаров, цветоводов, физруков, редколлегии. |
| Час племени | Собрание отряда на отрядном месте (планирование работы на день, неделю, назначение ответственных за направление деятельности, их отчет, обсуждение достижений и неудач). |
| Совет племен | Общее собрание лагеря, утренняя и вечерняя линейки (поощрение достижений, постановка задач на предстоящий период) |
| Информационный центр  лагеря | Освещение деятельности Центра на стенде |

**Уклад (Режим дня)**

8.00. – Прилив энергии (Подъем)

8.10. – На встречу солнцу (Зарядка)

8.50. – Встреча на важной долине (Общелагерная линейка)

9.00. – Перехватка (Завтрак)

10.00. – Посильное участие в Долинах (Работа в кружках и секциях)

13.00. – Яство (Обед)

14.00 – Все по Долинам Сна (Тихий час)

16.00 – Прилив энергии (Подъем)

16.15 – Банкет (Полдник)

16.30 – Тусовки в Долинах

19.00 – Вкушение (Ужин)

20.00 – Сбор на Радужной Долине (общелагерное мероприятие)

21.00 – «Шива» (дискотека)

22.00 - Заплыв (Гигиенические процедуры)

23.00 – Все по долинам Сна (Отбой)

**План работы**

**В ОГБУ ДО «ДООЦ «Радуга»**

на 1 смену

с 27.05 – 13.06.2023г.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Дата | Тема дня | Содержание |
| 1 день  27.05. | «Племена прибыли» | 12.30 - Операция «Уют»  13.30 - Законы Белозерья (инструктаж)  16.30 - Экскурсия по Белозерью  17.00 - «Будем знакомы» - игры на знакомства, выявление лидера)  18.00 - Легенда Белозерья (введение в игру)  20.00 - Легенда племени (каждый отряд знакомит со своей легендой) |
| 2 день  28.05. | «Мы, жители Белозерья» | 9.45 - Организационные сборы племён.  10.00 - «Вулкан» (тренировочная эвакуация)  10.15 – 12.00 - В гости к Лекарю (медосмотр)  -10.15 - «Лидер племени» (выбор вожака (командира - отрядное)  - Подготовка к открытию (название племени, символ, атрибут, пожелание, свои приветствия, прощания, имидж, традиции племени. Оформление уголка.  20.00 – Праздничная программа  «У хранителей в гостях» (Посвящение вожатых) |
| 3 день  29.05. | Посвящение племен  (Открытие лагерной смены) | - 10.30.«Мы все такие разные и этим мы прекрасны». (Открытие лагерной смены)  11.00 - Квест «Тропа испытаний» (сбор карты Острова).  12.30. – «Сбор в Чудесных долинах» (Презентация кружков)  17.30 – «Веселые старты» (отрядное)  20.00 – Экзотическое шоу «Традиции нашего племени» (нательная живопись, фантастические прически и наряды) |
| 4 день  30.05 | Рекорды Белозерья  (Открытие Олимпийских игр) | 10.00 - открытие Великих (Олимпийских) игр (Каждое племя показ 1 вид спорта)  11.00- 12.30 – Долины (кружки, спорт секции)  17.00 – Шуточный футбол  20.00 –«Шива с сюрпризом»  (Танцевальный батл) |
| 5 день  31.05. | По лесным тропинкам | 10.00 – 12.30  – прогулка -путешествие на о. Великое  - Долины (занятие в кружках, секциях)  17.00 – Экологическая игра «По лесным тропинкам)  18.00 - Конкурс рисунков «Мещера»  20.00 – Песенная встреча (песня о природе)  21.00 – Сбор племени (отрядная свечка) |
| 6 день  01.06 | Долина счастливого детства | 10.00- Музей асфальтовой живописи «Здравствуй, лето, здравствуй детство»  11.00 -12.30 – Долины; подготовка к презентации  17.00 – Видеоролик «Цветы жизни»  17.30 - Движение первых - презентация  20.00 - Игра «КВЧГ» (кто во что горазд)  (Таланты) |
| 7 день  02.06 | Таланты племени | 10.00 – «Путешествие в страну творчества» (отрядное)  11.00 – 12.30 – Долины  17.00– Подготовка к «Фабрике звезд»  20.00 – «Фабрика звезд» |
| 8 день  03.06 | Долина смеха | 10.00 – спорт, кружки  17.00 – Игра «Бюрократия»  20.00 – Юмористическая программа «Смеяться разрешается» |
| **9 день**  **04.06.** | День воды | 10.00 – «Водное путешествие» - викторина (отрядное)  11.30 – Праздник Нептуна  17.00 – Квест «Бермудский треугольник»  20.00 – отрядная свечка  21.00 – «Шива» с конкурсами (по 2 конкурса от племени) |
| 10 день  05.06. | Долина развлечений | 10.00 - Час посиделок (отрядное)  10.00 – Долина спорта  12.00 – Бой интеллектуалов (отрядное)  17.00 – Ярмарка игр(игротека)  20.00 – Игровая программа «А мы, мальчики, а мы девочки» |
| 11 день  06.06 | Долина сказок | 10.00 – Сбор племени (выбор сказки, репетиция)  11.00 – Долины (Спорт, кружок)  12.00 – Турнир умников - квест  17.00 – подготовка к сказкам в зале  20.00 – «В гостях у сказки» |
| 12 день  07.06 | Долина ЗОЖ | 10.00 – Спортивное мероприятие «Береги здоровье смолоду»  11.00 - Долины  17.00 – Путешествие по станциям «Быть здоровым – здорово»  20.00 – Конкурс «Здоровая пища» - рецепт от каждого племени  20.30 – «Шива» |
| 13 день    08.06 | Долина памяти | 10.00 – Турнир рыцарей (отрядное  11.00 – Долины  17.00 – конкурс рисунка «Нам нужен мир»  20.00 – Встреча поколений «Детство, опаленное войной» (конкурс песен, танцев военных лет) |
| 14 день  09.06 | Долина друзей | 10.00 - Долины  12.00 – День друзей «Река дружбы» (племена готовят и дарят подарки просто так)  17.00 - «Парк развлечений» на Острове (Одно развлечение от племени) 20.00 - Парад «Моя будущая профессия (показ мини сценок или муз. номеров, посвященных профессии «наставник») |
| 15 день  10.06 | Долина Буги-Вуги | 10.00 - КТД племени  11.00 - Долины  17.00 - Стартинейджер племен  20.00 – Квест «Книга мастеров» |
| 16 день  11.06 | Великий день | 10.00 – Закрытие Долин, выставка и ярмарка продажа работ  17.00 - Закрытие Великих Олимпийских игр  18.00 – Орлятский круг  20.00 – Вечер в племени  Подготовка к закрытию смены |
| 17 день  12.06 | День России  «Праздник племен» | 10.00 – Линейка, посвященная Дню России.  11.00 – Познавательная программа «Моя Россия», презентация «Родина – она одна»  17.00 - Торжественное закрытие 1й лагерной смены  18.00 - Фотосессия  20.00 - Гала-концерт «Звёзды Белозерья». (Вручение главных призов, награждение достойных)  21.00 – Сладкий стол  21.30 – Прощальный огонек (отрядное)  22.30 - Шоу-дискотека. |
| 18 день  13.06 | До встречи в Белозерье! | Отъезд. |

1. **Ресурсы (кадровые, пространственные, технические, спортивный инвентарь, канцелярские товары, настольные игры)**

**Кадровые:**воспитатели, инструктор по физической культуре и спорту, старший воспитатель, обслуживающий персонал.

**Пространственные:** стадион, спальные комнаты, столовая, беседки для отдыха, актовый зал, мастерские.

**Технические:**телевизор, музыкальный центр, ДVД плеер, мультимедийный проектор, компьютер, ноутбук, фотоаппарат.

**Спортивный инвентарь:**мячи футбольные, волейбольные, баскетбольные, скакалки, обручи, теннисный стол, ракетки, мяч.

**Канцелярские товары:**цветная бумага, белая бумага, краски, цветные мелки, клей ПВА, цветные карандаши и др.

**Настольные игры:**шашки, шахматы, мозаика, пазлы и др.

**Призовой фонд:**сувенирная продукция, грамоты, дипломы.  
**Методическая литература:** игры, конкурсы, сценарии, викторины, праздники и т. д.

1. **Ожидаемые результаты**

* Включение всех детей в игровую деятельность;
* Высокая посещаемость детьми оздоровительного лагеря на протяжении всей смены;
* Будет реализована мотивация к собственному развитию, участию в собственной деятельности, проявлению социальной инициативы;
* Будет развита индивидуальная, личная культура;
* будут развиты коммуникативные, познавательные, творческие способности, умение работать в коллективе
* Личностный рост каждого воспитанника, отражающийся в результативности определенных видов деятельности;
* Максимальная самореализация каждого ребенка;
* Позитивные изменения в отношениях между детьми;
* Ответственное отношение к себе, сверстникам, жизни,
* Будет создана мотивация на активную жизненную позицию в формировании здорового образа жизни и получении конкретного результата от своей деятельности.

1. **Измерение результатов**
2. Оценка программы детьми:

* Диагностика уровня психологического комфорта ребенка (Тест «Я в круге», «Я и мои воспитатели»)
* Шкала настроения
* Электронный фотодневник лагеря

1. Оценка программы законными представителями:

* Книга отзывов и предложений
* Анкетирование

1. Оценка программы педагогическим коллективом:

* Блиц-опрос
* Наблюдение
* Методическое объединение классных руководителей

**14. Приложения**

Приложение 3

**План работы 1 отряда**

**Племя «Смайлики»**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| День | Мероприятия (испытания) | Ответственный  (Хранители) |
| 1-ый  04.07. | Выборы вождя. Обустройство «стоянки» племени – оформление отрядного уголка  Прогулка, игры на свежем воздухе |  |
| 2-ой  05.07. | Изготовление украшений, отличительных знаков племени.  Подготовка танца племени, репетиция речевки и девиза племени |  |
| 3-ий  06.07. | «Умелые руки не знают скуки» - изготовление тотемов |  |
| 4-ый  07.07. | Конкурс «Боди-арт» - нанесение боевой раскраски племени, отличительных знаков  Народные подвижные игры |  |
| 5-ый  08.07. | Конкурсная программа «В здоровом теле – здоровый дух» (определение самого смекалистого, быстрого, ловкого воина племени) |  |
| 6-й  09.07. | Изготовление флага племени.  Игра «Рекорды нашего племени» |  |
| 7-ой  11.07. | Подготовка к КВН, постановка юмористической сценки |  |
| 8-ой  12.07. | Познавательная игра «Аллея смекалки» |  |
| 9-ый  13.07. | Викторина «Там, на неведомых дорожках» |  |
| 10-ый  14.07. | Мастерская «Подарок имениннику» |  |
| 11-ый  15.07. | Изготовление поделок к выставке-конкурсу «МастерОк» | Виноградова И.А. |
| 12-ый  16.07. | Изготовление костюмов, украшений причесок, подготовка номеров к шоу-конкурсу «Мисс Острова» | Цыбульская О.В.  Виноградова И.А. |
| 13-ый  18.07. | КТД «Время добрых дел» | Дудник Н.Н. |
| 14-ый  19.07. | Командные спортивные игры на свежем воздухе | Соловьев Я.О. |
| 15-ый  20.07. | Походные игры и развлечения | Виноградова И.А.  Дудник Н.Н. |
| 16-ый  21.07. | Подготовка номеров к закрытию лагеря | Виноградова И.А.  Дудник Н.Н. |
| 17-ый  22.07. | Спортивно-развлекательная программа «Самые-самые» | Виноградова И.А.  Дудник Н.Н. |
| 18-ый  23.07. | КТД «Чистота – залог здоровья»  Народные игры на свежем воздухе | Виноградова И.А.  Дудник Н.Н. |

**План работы 2 отряда**

**Племя «Аджика»**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| День | Мероприятия (испытания) | Ответственный  (Хранители) |
| 1-ый  04.07. | Выборы вождя  Обустройство «стоянки» племени – оформление отрядного уголка  Прогулка, игры на свежем воздухе | Родулевич Д.О. |
| 2-ой  05.07. | Изготовление украшений, отличительных знаков племени.  Подготовка танца племени, репетиция речевки и девиза племени  Прогулка, игры на свежем воздухе | Соловьев Я.О. |
| 3-ий  06.07. | «Умелые руки не знают скуки» - изготовление тотемов  Конкурс «Боди-арт» - нанесение боевой раскраски племени, отличительных знаков | Соловьев Я.О. |
| 4-ый  07.07. | Народные подвижные игры  Конкурс загадок | Ковалевский А.А. |
| 5-ый  08.07. | Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?»  Спортивное мероприятие "Наперегонки с ветром" | Ковалевский А.А.  Соловьев Я.О. |
| 6-й  09.07. | Изготовление флага племени.  Игра «Рекорды нашего племени» | Ковалевский А.А.  Соловьев Я.О. |
| 7-ой  11.07. | Подготовка к КВН, постановка юмористической сценки  Игра «Художник, модель и глина» | Ляденко Л.В. |
| 8-ой  12.07. | Игра-шоу «Каракули»  Юмористическое конкурсное мероприятие «Ухохочешься…» | Ляденко Л.В.  Виноградова И.А. |
| 9-ый  13.07. | Брейн-ринг «Знаешь ли ты животных?»  Звериная спортивная эстафета | Ковалевский А.А.  Соловьев Я.О. |
| 10-ый  14.07. | Игра «Поле чудес»  Подвижные игры на улице | Ковалевский А.А.  Ляденко Л.В. |
| 11-ый  15.07. | Игра «Носики»  Развлекательно-игровая программа «Играть – себя узнать» | Ковалевский А.А.  Ляденко Л.В. |
| 12-ый  16.07. | Игра «Звездный час»  Подвижные игры на улице | Ковалевский А.А.  Соловьев Я.О. |
| 13-ый  18.07. | Интеллектуальная игра «Сто к одному»  Военно-спортивная игра «Эстафета» | Виноградова И.А. |
| 14-ый  19.07. | Игра «Счастливый шанс»  Групповое развлекательное мероприятие «Вторжение пришельцев» | Ляденко Л.В. |
| 15-ый  20.07. | Конкурс на лучшего повара  Игра «На рыбалке» | Соловьев Я.О. |
| 16-ый  21.07. | Подготовка номеров к программе закрытия лагеря Спортивно-игровая программа «Веселые старты» | Соловьев Я.О.  Ляденко Л.В. |
| 17-ый  22.07. | Интеллектуально-развлекательная игра «Перевертыши»  Соревнования ловких | Соловьев Я.О. |
| 18-ый  23.07. | КТД «Чистота – залог здоровья»  Подвижные игры на улице | Ляденко Л.В. |

Приложение 5

**Сценарий лагерного туристического слета «Последний герой»**

**Цели:**

1. Формировать умения выживать в экстремальных условиях.
2. Развивать туристские навыки.
3. Воспитывать смелость, уверенность в себе, благородство.

**Реквизит:**

канат,

* обвязки,
* карабины,
* веревки,
* доски,
* планки,
* два сундука,
* две резиновые лодки с веслами,
* деревянные бруски круглой формы,
* бананы,
* тотем,
* блюда,
* таблички для голосования,
* приз.

**Место проведения:** поляна , стадион

**Контингент учащихся:** ученики средних и старших классов.

**Количество участников:** 12 человек.

**I. Высадка участников игры на “Остров”.**

*(Десять участников игры спускаются на карабинах по канату на площадку.)*

**II. Представление команд.**

Ведущий:

В нашей игре принимают участие две команды. Команда “Аджика” и команда “Смайлики”. Им придется преодолеть немало трудностей. Но тот, кто доберется до финала, получит приз.

**III. Конкурс “Жилище”.**

***Ведущий:***Поселившись на острове, первое, что вам нужно сделать – это построить жилище. Та команда, которая быстрее и лучше построит из подручных средств жилище, получает тотем. Проигравшая команда идёт на голосование.

*(Участники обеих команд делают постройки.)*

Голосование. По итогам голосования один участник проигравшей команды выбывает.

**IV. Конкурс “Добывание огня”.**

***Ведущий:***Вторая ваша задача – разжечь огонь, чтобы просушить вещи. Но ваши спички промокли и не загорят, если их не высушить. Кто быстрее с этим справится и зажжет свечу (разожжет костер), получает тотем. Проигравшая команда идёт на голосование.

Голосование. По итогам голосования один участник проигравшей команды выбывает.

**V. Конкурс “Водная переправа”.**

***Ведущий:***Настоящему герою нужно уметь справляться не только с огнем, но и пересекать бурные реки. Команда быстрее переправившаяся через водную преграду на резиновой лодке, освобождается от голосования.

*(Команды тянут лодки с одним человеком на борту.)*

Голосование. По итогам голосования один участник проигравшей команды выбывает.

**VI. Конкурс “Сокровище острова”.**

***Ведущий:*** Когда-то давно на этом острове, было спрятано сокровище. Оно перед вами. Вам нужно перенести этот сундук с драгоценностями в свой лагерь. Отставшая команда потеряет и сокровище, и одного своего игрока.

*(Команды несут огромные сундуки.)*

Голосование. По итогам голосования один участник проигравшей команды выбывает.

**VII. Конкурс “Очистка воды”.**

***Ведущий:***Следующая проблема, с которой вы столкнулись – это отсутствие чистой воды. Вам нужно, за ограниченное время, получить хотя бы стакан пригодной для питья воды. С проигравшими я встречусь на голосовании.

*(Команды изготавливают из подручных средств фильтр и используют его для очистки воды).*

Голосование. По итогам голосования один участник проигравшей команды выбывает.

**VIII. Конкурс “Непроходимые болота”.**

***Ведущий:***А теперь последний конкурс в котором сходятся “Смайлики” и “Аджика”. После него произойдёт объединение племён. Вы должны преодолеть опасное болото на пути к новому месту обитания. Команда прибывшая первой сможет выбрать одного из противников которого они не хотят видеть в составе объединенного племени.

*(Участники прыгают по кочкам-чурочкам.)*

Голосование команды победителя. По итогам голосования один участник проигравшей команды выбывает.

**IX. Объединение.**

***Ведущий:***И вот появилось новое племя – “Обезьяны”.

**X. Обед.**

***Ведущий:***А теперь приглашаю вас на обед. В меню как обычно: крылышки бабочек, холодец из лягушачьих лапок, нежное мясо крысы, маринованные гусеницы и на десерт свежие и сочные земляные червячки.

*(Участники пробуют блюда из “червей” (вермишели), “крыс” (курицы) бабочек (тыквенных семян.)*

**XI. Конкурс “Путаница”.**

***Ведущий:***На ваше племя напали дикари. Связали вас по двое. Постарайтесь распутаться как можно быстрее. Отстающие попадут на обед к дикарям.

*(Участники развязывают узлы и распутывают верёвку.)*

**XII. Конкурс “Банановый голод”.**

***Ведущий:***Несмотря на обильный обед, вашему племени грозит голод. На единственной, на острове пальме осталось только два банана. Это ваш последний шанс выжить. Только двое доживут до финала.

*(Участники лезут по канату за бананами.)*

**XIII. Интеллектуальный финал.**

***Ведущий:***Финалисты, последний конкурс представляет ряд вопросов на тему “Школа выживания” на которые вам нужно как можно быстрее и правильнее ответить. Только игрок продемонстрировавший лучшие знания достоин звания Последний Герой.

*(Викторина из пяти вопросов.)*

**XVI. Награждение победителя.**

***Ведущий:***Позвольте представить вам нашего Последнего Героя. Ему вручается диплом и приз.

*(Вручение диплома и приза.)*

**Сценарий игровой программы «На острове Спасения»**

ВЕДУЩИЙ: Добрый день, дорогие друзья! Сегодня мы отправляемся на остров Спасения. Надеемся, что он даст возможность хорошо отдохнуть, проявить находчивость, ловкость и знания. У каждого из вас есть столько сведений о предмете нашего разговора, что вы просто не сможете не поделиться ими.

В каждой команде по 7 человек. Между командами развернётся борьба за главный приз острова Спасения. Победителем будет считаться та команда, которая к концу вечера наберёт большее количество жетонов. Итак, первый конкурс.

По сигналу ведущего один из сидящих за столиком пишет на листке своё имя, и так до тех пор, пока на листке не будут записаны имена всех семи игроков. Как только команда выполнит задание, один из игроков поднимает листок на вытянутой руке. Награда за победу – один жетон. Побеждает та команда, которая быстрее справится с заданием.

ВЕДУЩИЙ: Работа пожарных всегда подразумевает встречу двух стихий: воды и огня. Об этих стихиях много сложено и пословиц, и поговорок.

2.Пословицы и поговорки.

Участникам нужно назвать пословицы и поговорки, в которых упоминаются «огонь» и «вода». В настоящем аукционе побеждает тот, кто предложил последнюю, самую высокую цену – жетон получит та команда, чья пословица или поговорка прозвучит последней.  
Примеры пословиц и поговорок:  
В огне и железо плавко.  
Вода и мельницу ломает.  
Вода путь найдёт.  
Где огонь, там и дым.  
Добро не горит и не тонет.  
Дыму без огня не бывает.  
И днём с огнём.  
Много с тех пор воды утекло.  
На сердитых воду возят.

ВЕДУЩИЙ: Сейчас мы проведём самый сложный конкурс нашей программы, который назвали «Блиц».

3.Блиц.

Каждой команде будет задано определённое количество вопросов, на которые она в течение 90 секунд должна будет ответить. За каждый правильный ответ команда получит жетон.

Примеры вопросов:  
1. Какие средства пожаротушения считаются первичными?  
(Лопата, ведро, лом, топор, песок, вода)  
2. Как называются огнетушители?  
(ОХП-10 – огнетушитель химический пенный; ОУ-5 – огнетушитель углекислотный)  
3. Как сбить пламя с горящей одежды на человеке?  
(Накрыть огонь мешковиной, фуфайкой, одеялом.Огонь с себя можно сбить, катаясь по земле)  
4. Что входит в программу соревнований по пожарно-прикладному спорту? (Полоса препятствий. Участник со стволом пожарного шланга бежит, преодолевает забор, берёт 2 рукава, соединяет всё между собой, пробегает по буму, присоединяет рукава к разветвлению, взбирается на дом по складной лестнице, тушит огонь)  
5. Где и в каком состоянии должны находиться противопожарные средства в школе? (В специальном месте на пожарном щите, в исправном состоянии)  
6. Каков порядок действий при загорании? (Позвонить по телефону «101» и, действуя по обстановке, приступить к тушению пожара)

ВЕДУЩИЙ: Если случился пожар всегда на помощь придут пожарные. От их слаженных действий многое зависит. Поэтому следующий конкурс мы назвали «Пожарные».

3. Пожарные.  
Выверните рукава двух курток и повесьте их на спинки стульев. Стулья поставьте на расстоянии одного метра спинками друг к другу. Под стульями положите верёвочку длиной два метра. Оба участника стоят у своих стульев. По сигналу они должны взять куртки, вывернуть рукава, надеть, застегнуть. Потом оббежать вокруг стула соперника, сесть на свой стул и дёрнуть за верёвочку. Побеждает та команда, участник которой сделает это быстрее.

ВЕДУЩИЙ: Часто пожарным приходится работать и ночью. Следующий конкурс мы назвали «Путешествие в темноте»

4. Путешествие в темноте.  
Для этого конкурса потребуются кегли и повязки на глаза по количеству участников. Кегли расставляются «змейкой» перед каждой командой. Команды, взявшись за руки, с завязанными глазами пытаются пройти дистанцию, не задев кегли. У чьей команды окажется меньше сбитых кеглей, та и получает жетон.

В ЕДУЩИЙ: Часто пожарные используют водомётную машину. Они пользуются ею, когда надо направленной струёй воды сбить пламя. Но наш водомёт устроен гораздо проще, да и пожар тушить не придётся.

6.Водомёт.  
Для этой эстафеты вам потребуется для каждой команды следующий инвентарь: ведро воды, стакан, кегли. Для проведения конкурса нужно на расстоянии 5-6 метров от линии старта установить ведро с водой и стакан, а ещё через 2-3 метра в ряд поставить кегли. По сигналу первый участник бежит до ведра – это «огневой рубеж», зачерпывает стаканом воду, а затем выплескивает воду в сторону кеглей. После этого он оставляет стакан и возвращается к команде, чтобы передать эстафету следующему игроку. Задача команды – сбить все кегли как можно быстрее.

ВЕДУЩИЙ: Дорогие ребята! Ну вот наша игра подошла к концу. Нам осталось подсчитать жетоны и определить команду – победительницу.

(Подведение итогов игры. Вручение призов победителям)

Приложение 7

**Спортивное мероприятие «На Острове Рекордов»**

Цели: Развивать ловкость, смекалку учащихся; способствовать сплочению коллектива отряда.

Место проведения: стадион

Количество участников:30

В: Приветствую вас, друзья! Как это здорово, что сегодня здесь собралось столько любителей здорового образа жизни, столько спортсменов. Вижу, что все бодры, веселы и рвутся показать свою физическую подготовку. Чувствуется серьёзный настрой на победу, и это правильный настрой. Ребята, сегодня вам предстоит трудное испытание, впереди вас ждёт сумасшедший марафон спортивных конкурсов.

Итак, команды готовы, (Ответы) жюри на месте, болельщики, готовы? (ответы). Пора начинать!

В: Тогда начинаем (если в зале музыкальная отбивка)

**Первый конкурс «Приветствие»**

И начинаем мы с выбора капитана команды, названия и девиза. В этом конкурсе ваша задача за определённое количество времени выбрать капитана, подобрать название команды и девиз. Далее по истечению времени вы должны будете представить свою команду. Сделать это необходимо чётко и дружно.

Приветствие команд

Уважаемые члены жюри ставят заслуженные баллы, а нас ждёт следующий конкурс.

**Второй конкурс «Скакуны, прыгуны»**

Пред командами на расстоянии лежат обручи.

• обручи - 3 шт.,

• скакалки - 3шт,

Каждая команда получает по скакалке. Ваша задача доскакать на скакалке до обруча, положить около обруча скакалку пропустить через себя обруч взять скакалку и доскакать до своей команды, передать скакалку следующему. Итак, проскачет вся команда последний должен отдать скакалку капитану команды и только после того как капитан поднимет скакалку будет зачтено завершение конкурса.

**Третий конкурс «Пингвины»**

Пред командами на расстоянии лежат обручи.

• мячи - 9 шт.,

• обручи – 3 шт.,

Каждая команда получает три мяча. Первый игрок берёт подмышки по мячу слева и справа и зажимает между ног ещё один мяч таким образом вам необходимо добежать до обруча скинуть мяч (который между ног в обруч и добежать до своей команды уже без одного мяча. Следующий игрок бежит только с мячами под мышками и добежав до обруча забирает (между ног) мяч и допрыгивает до своей команды. Следующий снова добежав до обруча скидывает мяч и так далее

**Четвёртый конкурс «Велопробег»**

Напротив каждой команды на расстоянии поставлены корзины.

• корзины – 3 шт.,

• гимнастические палки – 3 шт.

Каждая команда получает по велосипеду (палка). Ответственный за велосипед капитан команды. Он должен проехать с каждым из членов команды на велосипеде до отметки объехать её и обратно. При этом капитан должен прокатить на багажнике каждого из члена команды.

**Пятый конкурс «Конкурс Капитанов»**

В середине зала треугольником поставлены кегли.

• кегли 10 шт,

• хоккейная палка – 1 шт.

• шарик (для кегли)

Капитаны команд по очереди выходят к обозначенной линии перед ними на определённом расстоянии расставлены кегли. Задача капитана с помощью хоккейной полки прицелиться и сбить как можно больше кегли. Каждая сбитая кегля – очко.

Шестой конкурс «Бадминтон»

Пред командами на расстоянии поставлены вёдра.

• вёдра – 3 шт.,

• бадминтонные ракетки – 3 шт.,

• воздушные шары – 3 шт. (для запасных 2 шара)

Итак, на линии старта стоит первый участник забега, в одной руке у него ракетка, в другой – шарик. Напротив, на линии финиша, установлено ведро. Игрок должен, ударяя ракеткой по шарику, провести шар до финиша и уложить его в ведро. Затем игрок возвращается и передает ракетку следующему. Второй участник бежит к ведру, достает из него шар и ведет его к команде. Идет чередование: один участник бежит с шаром к ведру, другой – от ведра. Никто не имеет права нести шар в руках или ударять его рукой, все только ракеткой.

**Седьмой конкурс «Маша и медведь»**

Пред командами на расстоянии лежат обручи.

• вёдра-3 шт,

• платки – 3шт.,

• передники – 3 шт..

• обручи – 3 шт.,

Капитаны команд получают по корзинке (ведро) одевают платочки и переднички. Задача капитана добежать до обруча взять оттуда яблоко (мячик) положить его в корзинку и пулей к своей команде, пока медведь не поймал. Яблочко вы оставляете в корзине и передаете платочек с передничком и корзинкой следующему игроку. Он проделывает то же самое но яблочко оставляет в обруче. Следующий забирает и так по очереди.

**Восьмой конкурс «Сиамские близнецы»**

Пред командами на расстоянии поставлены вёдра.

• вёдра – 3 шт,

• рубашки – 3 шт.

Все в команде делятся на пары. Каждая команда получает огромного размера рубашку. Первая пара одевает рубашку один рукав один игрок другой рукав другой игрок. При этом они крепко обхватывают друг друга свободной рукой. Задача пары обежать препятствие добежать до своей команды снять рубашку и передать её следующей паре. Игра ведётся до последней пары.

**Девятый конкурс «Горох перенеси»**

Напротив каждой команды табурет с сосудом с фасолью.

• табуреты – 3 шт.,

• фасоль в сосудах – 3 шт,

• майонезные банки – 3 шт.,

• ложки одноразовые – 3 шт.

Кадый игрок получает по ложке. Напротив каждой команды в сосуде фасоль. Задача игроков по очереди начиная с капитана добежать до сосуда черпнуть фасоль в ложку и добежав до своей команды высыпать фасоль в приготовленную заранее банку. Следующий игрок имеет право выбегать только после того, как предыдущий игрок добегает да него.

Десятый конкурс «Упёртое яйцо»

Напротив каждой команды поставлены корзины.

• корзины – 3 шт.,

• мячики –3 шт..

Команда делится на пары. В парах переносят зажимая лбами мячик. Обегают в таком состоянии (упирая лбами мячик) корзину бегут к соей команде и передают мячик следующей паре.

Дорогие участники, уважаемые судьи, и самые активные болельщики, пришло время для подведения итогов. Пока наше компетентное жюри досчитывает баллы, предлагаю вам ответить на несколько спортивных вопросов.

В опросы

1. Родина бадминтона? (Япония.)

2. Родина олимпийских игр. Ответ: Древняя Греция.

3. Площадка для бокса. Ринг.

4. Начало бега. Ответ: Старт.

5. Чистая победа в боксе. Ответ: Нокаут.

6. Гимнасты в цирке. Ответ: Акробаты.

7. Континент, который на олимпийской символике обозначен кольцом

Статья в контакт

**Тайны «Острова последнего героя»**

Для 30 мальчишек и девчонок Яновичской средней школы привычное место на время лагерной смены с 4 по 23 июля нынешнего года превратилось в Остров последнего героя. Все участники и организаторы жили по законам и традициям этого острова.

В первый день были оборудованы стоянки племен «Смайлики» и «Аджика», обозначены долины: Трапезная долина, Долина снов, Долина здоровья и спорта, долина Предков, Храм искусств, Каменоломня. Особенно любима всеми островитянами была Трапезная долина, где их ждали вкусные завтраки, обеды и полдники.

Главной целью жизни племён было получение Тотема, который в конце каждого дня вручал Большой Совет. Тотем выдавался за определённые качества, проявленные в ходе испытаний и приключений. На нем написана определенная буква, которая в итоге помогла раскрыть тайну Острова.

Пользуясь картой Острова, племена боролись за «выживание» на острове, пытались найти разумные выходы из «интеллектуального лабиринта», жили яркой и незабываемой жизнью в «Парке развлечений», тренировали здоровое тело для здорового духа в «Долине спорта».

Вместе с нечистой силой из русских сказок они провели незабываемый день в «Пещере сказок», блеснули талантами в «Долине славы», проявили смекалку в «Стране весёлых и находчивых».

В гости на наш остров заглянули Буратино и Мальвина со своей компанией. Они научили делать тряпичных кукол и станцевали с ребятами незабываемую лесную заячью ламбаду.

Особенно интересно было островитянам нашего лагеря на острове Спасения, где они научились тушить пожары при помощи пожарной машины и шланга, примерили защитный костюм пожарного, собрали из спичек предупредительный плакат.

Когда все преграды были позади, в «Долине Успеха» состоялось посвящение в «Хранители острова». Почетными хранителями стали вожаки племен «Смайлики» и «Аджика».

После подведения итогов все Тотемы (на них написаны буквы), заработанные племенами, образовали надпись: «Дружба – великая сила». На память о лагерной смене каждому островитянину был вручен личный Тотем.

Очень хочется верить, что для всех участников игры в летнем оборонно-спортивном лагере «Солнышко» навсегда главным сокровищем останутся дружба, поддержка, искренность, активность, творчество, лидерство и доброта.

**ПРИЛОЖЕНИЯ**