



МОЛОДЕЖНАЯ ОБЩЕРОССИЙСКАЯ ОБЩЕСТВЕННАЯ
ОРГАНИЗАЦИЯ
«РОССИЙСКИЕ СТУДЕНЧЕСКИЕ ОТРЯДЫ»
ИРКУТСКОЕ РЕГИОНАЛЬНОЕ ОТДЕЛЕНИЕ

**Программа летнего отдыха
«Город 3301: в плену у пикселей»**

Разработчики программы
СПО «ИРБИС»

УТВЕРЖДАЮ

Директор



г. Иркутск, 2022 год

Оглавление

1. Паспорт программы.....	3
2. Пояснительная записка.....	5
3. Цель и задачи программы.....	6
Цель программы:.....	6
Задачи программы:.....	6
4. Содержание программы	7
4.1. Концепция смены	7
4.2. Общая легенда смены (сюжет):.....	7
4.3. Основные этапы реализации программы.....	8
4.4. Распорядок дня	9
4.5. План-сетка программы	9
4.6. Краткое описание основных мероприятий смены	11
4.7. Кадровое обеспечение	18
5. Ожидаемые результаты	20
Приложения	21
Приложение 1 – 2 день игра-знакомство с территорией	21
Приложение 2- день 8, 11.00-12.00 игры народов, живущих на Байкале	21
Приложение 3. День 7. 11.00-12.00 – Форд Боярд.....	23
Приложение 4. 12 день 20.20-21.30 – танцевальный батл.....	24
Приложение 5. День 15. 20.20-21.30 Мистер лагеря.	27
Приложение 6 День 17. 20.20-21.30 Мисс лагеря.....	28
Приложение 7. 19 день 11.00-12.00- Сафари/Зеленая пятка	30
Приложение 8. 20 день 11.00-12.00 – Соображариум.....	31
Приложение 9. 2 день 17.00 Выборы президента.....	32
Приложение 10. 11.00-12.00 Станционная игра «Я живу в России».....	32

Паспорт программы

Наименование программ	Программа летнего отдыха «Время приключений»
Направление программы	Комплексная
Основания для разработки программы	<p>Конвенция о правах ребёнка, ООН; Конституция РФ Федеральный закон "Об образовании в Российской Федерации" от 29.12.2012 N 273-ФЗ</p> <p>Профессиональный стандарт. Специалист, участвующий в организации деятельности детского коллектива (вожатый) от 25 декабря 2018 г. №840н СанПиН 2.4.4.1204-03 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы загородных стационарных учреждений отдыха и оздоровления»</p>
Адресат программы, география	<p>Участники программы дети и подростки от 7 до 16 лет (включительно). Количество: 284 человек. География участников: Иркутская область, Шелеховский район, Олхинское муниципальное образование</p>
Место и время проведения	<p>Детский лагерь «Голубые ели» 1 смена: 24 июня – 15 июля Продолжительность смены: 21 дней.</p>
Разработчики программы	Студенческий педагогический отряд (далее – СПО) «ИРБИС» Иркутского регионального отделения Молодёжной общероссийской общественной организации «Российские студенческие отряды»
Исполнители программы	Студенческие педагогические отряды «Ирбис», «Insomnia», «Рубеж» Иркутского регионального отделения Молодежной общероссийской общественной организации «Российские студенческие отряды»
Цели и задачи программы	<p>Цель программы: Создание условий для развития лидерского и творческого потенциала детей и подростков через активное участие в досугово-развивающей, спортивно-оздоровительной деятельности в рамках программы летнего отдыха.</p> <p>Задачи программы: 1. Оздоровление детей в период летних каникул; развитие физических качеств личности, формирование потребности в здоровом образе жизни.</p>

	<p>2. Раскрытие творческого потенциала и креативного мышления у участников программы.</p> <p>3. Создание условий для развития в участниках программы лидерских навыков, аналитического мышления.</p> <p>4. Формирование и развитие чувства патриотизма в каждом участнике программы смены.</p> <p>5. Содействие приобретению детьми нового социального опыта, навыков самоорганизации жизнедеятельности и совместной командной работы.</p>
<p>Ожидаемые результаты реализации программы</p>	<p>Всестороннее развитие каждого участника программы.</p> <p>Раскрытие творческого и личностного потенциала каждого участника программы.</p> <p>Укрепление физических, психических сил каждого ребенка.</p> <p>Приобретение всеми участниками программы коммуникативных и организационных навыков.</p> <p>Приобретение участниками смены навыков самостоятельной жизни, приучение к трудовой деятельности.</p> <p>Приобретение потребности детей в здоровом образе жизни.</p> <p>Получение положительного жизненного опыта.</p>

1. Пояснительная записка

Лето – время игр, развлечений, свободы в выборе занятий, снятия накопившегося за год напряжения, восполнения израсходованных сил, восстановления здоровья. Это период свободного общения детей, а также время их обогащения, время действий, пробы и проверки своих сил, время освоения и осмысления окружающего мира.

Летние каникулы составляют значительную часть свободного времени детей. Этот период наиболее благоприятен для развития их творческих способностей, приобщения к ценностям культуры, вхождения в систему социальных связей, воплощения собственных планов, удовлетворения индивидуальных интересов в лично значимых сферах деятельности.

Как правило, такое развитие, активный отдых ассоциируется с детскими загородными лагерями.

Словосочетание «Детский лагерь» всегда вызывает у человека улыбку и приятные воспоминания, ассоциируясь с летними каникулами, новыми знакомыми и интересными делами. «Детский лагерь» — это место, где происходит духовный, моральный и физический рост ребёнка в совместной деятельности со взрослыми. Акцентируя внимание на том факте, что ребёнок развивается в детском лагере не только физически, но и духовно, можно сказать, что «Детский лагерь» — это неотъемлемая часть системы образования.

Работа в детском лагере воспринимается как один из способов управления детским досугом. Программа загородного оздоровительно-образовательного лагеря, которая имеет осмысленную и сформированную цель, чётко определяет и описывает содержание, поможет выйти на ожидаемый результат.

Данная программа реализуется студенческими педагогическими отрядами «Ирбис», «Insomnia», «Рубеж» Иркутского регионального отделения Молодежной общероссийской общественной организации «Российские Студенческие Отряды» в Шелеховском районе Иркутской области. Отряд состоит из представителей одного из главных Иркутских высших учебных заведений – Иркутский государственный университет. Каждый боец педагогического отряда получил свидетельство по итогам семинара «Основы вожатской деятельности» (144 часа), организованного Иркутским государственным университетом, при поддержке министерства по молодежной политике Иркутской области, Фонда президентских грантов, ИРО МООО "РСО".

2. Цель и задачи программы

Цель программы:

Создание условий для развития лидерского и творческого потенциала детей и подростков через активное участие в досугово-развивающей, спортивно-оздоровительной деятельности в рамках программы летнего отдыха.

Задачи программы:

- Оздоровление детей в период летних каникул; развитие физических качеств личности, формирование потребности в здоровом образе жизни.
- Раскрытие творческого потенциала и креативного мышления у участников программы.
- Создание условий для развития в участниках программы лидерских навыков, аналитического мышления.
- Содействие приобретению детьми нового социального опыта, навыков самоорганизации жизнедеятельности и совместной командной работы.

Программа разработана на основе «Сборника программ тематических смен студенческих педагогических отрядов» Молодёжной общероссийской общественной организации «Российские Студенческие Отряды» и опыта студенческого педагогического отряда «Ирбис».

Целевая аудитория: дети и подростки от 7 до 17 лет.

География участников: Иркутская область, Шелеховский район.

3. Содержание программы

4.1. Концепция смены

Основная деятельность лагеря направлена на развитие личности ребёнка и включение его в разнообразие человеческих отношений и межличностное общение. Детский лагерь, учитывая его специфическую деятельность, может дать детям определённую целостную систему нравственных и культурных традиций через погружение ребёнка в атмосферу игры и познавательной деятельности дружеского микросоциума. Погружая ребёнка в атмосферу лагеря, мы даём ему возможность открыть в себе положительные качества личности, ощутить значимость собственного «я», осознать себя личностью, вызывающей положительную оценку в глазах других людей, повысить самооценку, выйти на новый уровень общения, где нет места агрессии и грубости.

Находясь в лагере, дети ежедневно включаются в оздоровительный процесс, для которого характерны: упорядоченный ритм жизни, режим питания, закаливание, поддержка вышечного и эмоционального тонуса. Результатом осуществления оздоровительного направления является формирование потребности детей в здоровом образе жизни.

Формируя воспитательное пространство лагеря действуют следующие принципы:

- принцип взаимодействия педагогов и воспитанников;
- принцип коллективной деятельности;
- принцип реализации ребёнка в условиях детского лагеря;
- принцип самостоятельности;
- принцип добровольности и взаимопонимания.

Досуговая деятельность в лагере направлена на вовлечение детей в различные мероприятия. Каждый день программы смены имеет чётко заданную тему («День знакомств», «День здоровья», «День трендов», и т.д.), при этом подчиняясь общей легенде.

4.2. Общая легенда смены (сюжет):

Часто ли вы играете в видео-игры? Представьте, что может произойти, если немного заиграться и попасть в любимую игру? А нашим героям и представлять не надо.

В рамках нашей смены их ждет множество трудностей, им придется пройти испытание мужеством, добротой, честностью и отвагой, спасти главных героев из «плена пикселей».

Их ждет приключение длиной в 21 день, где они пройдут рука об руку множество игр, станут настоящими героями, которые спасут принцессу, победят дракона и уничтожат самое главное ЗЛО.

Но все это невозможно без маленьких геймеров, которые по-настоящему любят игры и видят в них нечто большее, чем просто движущиеся пиксели на экране.

Алгоритм игры

Наших друзей похитили пиксели, но нам одним их не освободить, поэтому срочно обращаемся к помощи самых лучших спасателей. Обучаясь в студиях мастерства, под внимательным и заботливым руководством педагогов и вожатых они будут помогать спасать наших друзей, проходя через различные испытания, на творческих площадках по различным видам деятельности: театральная деятельность, художественные ремесла, техническое творчество, изобразительное творчество, хореография, декоративно-прикладное искусство.

Новоиспеченные спасатели, они разделены на группы, имеющие программу действий, название, девиз, флаг. Каждая спасательная группа получает каждый день баллы, которые в течение смены отображает рейтинг успешности преодоления трудностей отряда. Рейтинг определяется количеством набранных баллов.

В последнюю неделю смены проходит зачетное творческое дело: спектакль, праздник, событие, после проведения которого дети получают звание лучшего отряда.

Участники игры:

Дети - «игроки-спасатели»

Старший вожатый – «координатор»

Вожатые – «наставники»

4.3. Основные этапы реализации программы

Реализация поставленных задач осуществляется через достижение задач трех периодов смены: организационного периода (1 – 3 дни смены), основного периода (4 – 18 дни смены) и итогового периода (19 – 21 дни смены).

Периоды смены:

1. Организационный период

Цель – заложить основы временного детского коллектива в условиях отдыха детей в детском лагере.

Задачи:

✓ Предъявить единые педагогические требования и выработать осознанное отношение к ним (организационно-хозяйственный сбор, обсуждение правил поведения в лагере и отряде т.д.)

✓ Познакомить детей друг с другом (игры на знакомство, игры на закрепление знакомства, огонек знакомств, КТД ит.д.)

✓ Познакомить детей с территорией и сотрудниками (экскурсия, квест-игра по территории и т.д.)

✓ Ввести детей в программу смены, отряда (линейка открытия смены, концерт открытия смены ит.д.)

✓ Заложить основы самоуправления в племени (выборы командира отряда, президента лагеря, распределение дежурства, назначение ответственных за разные сферы деятельности отряда)

✓ Наметить с детьми перспективы совместной деятельности.

✓ Раскрыть их лидерский, творческий, интеллектуальный, организаторский потенциал (игры, КТД, отрядные дела.).

✓ Приучить подростков к аналитической деятельности (анализы дня (свечки), огоньки).

2. Основной период

Цель – развитие и сплочение временного детского коллектива.

Задачи:

✓ Поддерживать в отряде доброжелательную обстановку, творческую атмосферу (игры, отрядные дела, тематические огоньки.)

✓ Добиваться выполнения детьми единых педагогических требований.

✓ Способствовать развитию детского самоуправления.

✓ Осуществлять выполнение отрядной программы.

✓ Способствовать всестороннему развитию личности каждого ребенка и раскрытию их способностей и возможностей.

✓ Развивать умения аналитической деятельности у подростков (различные виды анализов).

3. Итоговый период

Цель – способствовать самоопределению каждого в условиях временного детского коллектива.

Задачи:

- ✓ Предоставить возможность каждому осознать свою роль в коллективе, свою жизненную позицию и личностные изменения (итоговое отрядное дело, итоговый огонек.)
- ✓ Проанализировать с детьми достигнутый уровень развития коллектива, уровень реализации отрядной программы (рейтинги отрядных и общелагерных мероприятий и т.д.)
- ✓ Определить с детьми дальнейшую самостоятельную деятельность, жизненную перспективу.

4.4. Распорядок дня

9:00 - подъём, умываем детей, убираем комнаты.

9:30 - зарядка на плацу для всех отрядов.

9:40 - линейка.

10:00 - завтрак.

11:00 - 1 блок. отрядное время или кружки.

13:00 - обед.

14:00 - сончас

16:00 - полдник.

16:30 - 2 блок.

18:00 - ужин.

18:30 - 3 блок.

21:00 - паужин.

22:00 - отбой.

4.5. План-сетка программы

1 день Хом спейс	2 день Компьютерный клуб	3 день Шерлок	4 день Марио
1 блок: заезд 2 блок: заезд 3 блок: РВС по территории	1 блок: ов 2 блок: веревочный курс 3 блок: вожатский концерт + лучший вожатый огонек	1 блок: ов 2 блок: линейка открытия + интуиция 3 блок: концерт открытия дискотека	1 блок: кружки 2 блок: защита уголков 3 блок: Форт - Боярд
5 день Симулятор режиссера	6 день Тамагочи	7 день Бравл Старс	8 день Пакмен

<p>1 блок: подготовка 2 блок: киноквиз 3 блок: кинофестиваль (конкурс видео)</p>	<p>1 блок: кружки 2 блок: зоопарк 3 блок: вечер легенд - театр теней</p>	<p>1 блок: подготовка 2 блок: один из квестов 3 блок: конкурс танантов</p>	<p>1 блок: кружки 2 блок: зеленая пятка 3 блок: гостевание (придумать “семейную” традицию из легенды)</p>
<p>9 день Майнкрафт</p>	<p>10 день CS GO</p>	<p>11 день Call of Duty</p>	<p>12 день Игры онлайн для 2</p>
<p>1 блок: кружки 2 блок: квест поиск алмазов например 3 блок: караоке- вечер</p>	<p>1 блок: подготовка флагов, подготовка к концерту 2 блок: учатся маршировать 3 блок: концерт</p>	<p>1 блок: сдача рапорта, марш 2 блок: квиз 3 блок: игра и урок мужества</p>	<p>1 блок: кружки 2 блок: подготовка+ станционная игра 3 блок: две звезды</p>
<p>13 день The Last of Us</p>	<p>14 день Harry Potter</p>	<p>15 день Монополия</p>	<p>16 день Сайлент хилл</p>
<p>1 блок: подготовка 2 блок: кости 3 блок: поиск лекарства</p>	<p>1 блок: кружки 2 блок: сдача нормативов 3 блок: Квиддич</p>	<p>1 блок: подготовка 2 блок: бизнес день 3 блок: аукцион</p>	<p>1 блок: кружки 2 блок: жуткая вечеринка 3 блок: сайлент-хилл +фильм для малышей 4. Ночная слежка (игра на весь день)</p>
<p>17 день Клуб Романтики</p>	<p>18 день Симс</p>	<p>19 день Мафия</p>	<p>20 день Роблокс</p>
<p>1 блок: кружки 2 блок: подготовка 3 блок: Мисс и мистер</p>	<p>1 блок: подготовка 2 блок: станционка 3 блок: театр (люди куклы)</p>	<p>1 блок: ов 2 блок: беговая мафия 3 блок: вечеринка в стиле “Мафия”</p>	<p>1 блок: кружки +подготовка к концерту 2 блок: линейка закрытия+ смотр 3 блок: концерт закрытия+ браталки + дискотека + огонек</p>
<p>21 день Сабвей сёрф</p>			
<p>Сбор вещей и выезд домой</p>			

4.6. Краткое описание основных мероприятий смены

1 день

1 блок Заезд, расселение, оформление

2 блок Отрядное время

Цель мероприятия: знакомство детей между друг другом и с вожатыми.

Ход мероприятия: каждый вожатый проводит в отряде игры на знакомство и сплочение коллектива, а также, обсуждает правила отряда, оглашает режим дня, примерные мероприятия на сезон, проводит экскурсию по территории лагеря.

Место проведения: Отрядные места, территория лагеря.

3 блок РВС по территории

Цель мероприятия: знакомство с территорией

Ход мероприятия: детям выдается бланк с вопросами, ответы на которые необходимо дать за определённое время. После того, как отряд нашел ответы на все вопросы, бланки с ответами сдаются проводящему.

Местоположение: территория лагеря.

2 день

1 Блок

Отрядное время

Цель мероприятия: познакомить детей между собой и с территорией лагеря и его работниками.

2 блок

Верёвочный курс

Цель мероприятия: Знакомство и командная работа отрядов

Ход мероприятия: Упражнение и задания для команд по станциям

Местоположение: территория лагеря

3 блок

Вожатский концерт

Цель мероприятия: знакомство детей с вожатыми

Ход мероприятия: вожатые выступают с вожатским концертом, показывают заранее подготовленные номера, проходит конферанс.

Местоположение: сцена

3 день

1 блок

Подготовка к концерту открытия, игры на знакомство и командообразование

Цель мероприятия: подготовить номер на концерт открытия, познакомить детей между собой.

Ход мероприятия: каждый вожатый внутри отрядов проводит игры и готовит номер.

Местоположение: отрядные места

2 блок

линейка открытия

Цель мероприятия: торжественное открытие смены, представление педагогического состава, легенды сезона, сдача рапортов, представление отрядов вожатым и друг другу.

Ход мероприятия: отряды выстраиваются на плацу/в актовом зале, командиры отрядов сдают рапорт президенту лагеря, который сдает рапорт старшему вожатому, предоставляются приветственные слова Директору лагеря. СтВ озвучивает легенду сезона, объясняет рейтинговые системы и открывает смену.

Местоположение: плац/актовый зал

3 блок

18.00 – детский концерт открытия

Цель мероприятия: развитие творческих способностей у детей, умение выступать на публике.

Ход мероприятия: Вожатые ведут конференс с подвязками к детским номерам.

Место: актовый зал

4 день

1 блок

Отрядное время (подготовка уголка, игры на знакомство, командообразование, внутриотрядные мероприятия)

Цель мероприятия: знакомство детей между собой и с вожатым, подготовка к защите уголков.

Ход мероприятия: вожатый играет с детьми в заранее подготовленные игры, обсуждают и придумывают концепцию уголка.

Местоположение: отрядные места

2 блок

Защита уголков

Что обязательно должно быть отражено в уголке:

- план-сетка
- название, девиз отряда
- список детей
- фио вожатых
- меню на день
- распорядок дня
- план на день
- фишки, традиции отряда
- декоративные элементы (объемные элементы, ткани, двигающиеся элементы)
- экран дежурства, настроения
- Гимн лагеря
- Правила лагеря, отряда

Отрядные уголки оцениваются по следующим критериям:

- Информативность;
- Оригинальность;
- Сложность;
- Соответствие заданным размерам;
- Эстетичность;
- Защита уголка;
- Наличие общих техник;
- Соответствие возрасту

Причастность каждого ребенка к созданию уголка

3 блок

Активные игры

Цель мероприятия: развитие ловкости и выносливости

Ход мероприятия: вожатые проводят игры

Местоположение: территория

20.00-22.20- просмотр фильма «Тайна ко-ко»

Что сделать:

- Поговорить о важности семьи, пусть ребенок ответит на вопрос почему моя семья важна мне/дорога мне
- Затроньте проблему памяти. Почему нужно это ценить
- Сделать капсулу времени с отрядом. Написать что жду от смены, что хочу получить. Открыть в конце смены.

5 день

1 блок

Отрядное время

Цель мероприятия: Подготовка к вечернему мероприятию

Ход мероприятия: съемки фильмов

Местоположение: территория лагеря

2 блок

Кино-квиз

Цель мероприятия: развитие интеллектуальных навыков

Ход мероприятия: задания на знание фильмов и мультфильмов

Местоположение: актовый зал

3 блок

Кинофестиваль

Цель мероприятия: развитие творческого потенциала детей.

Ход мероприятия: Дети на сцене показывают номера – отрывки из фильмов или мультфильмов с костюмами и декорациями. Жюри оценивает, выдвигаются отряды – победители в следующих номинациях -): режиссура, главная мужская роль первого плана, главная женская роль первого плана, спецэффекты, костюмы.

Критерии оценивания фильма: креативность, самостоятельность, представление, дисциплина, наполняемость, сложность, соответствие возрасту.

Местоположение: Актальный зал

6 день

1 блок

1Кружки

2 блок

Игра «Зоопарк»

Местоположение: территория лагеря

3 блок

1Театр теней - Легенды

Цель мероприятия: развитие творческого потенциала детей.

Ход мероприятия: Дети на сцене показывают номера – отрывки из фильмов или мультфильмов с костюмами и декорациями. Жюри оценивает, выдвигаются отряды – победители в следующих номинациях -): режиссура, главная мужская роль первого плана, главная женская роль первого плана, спецэффекты, костюмы.

Местоположение: актовый зал

7 день

1 блок

Отрядное время

2 блок

Игра «Поиск клада»

Цель мероприятия: Развитие дедуктивных навыков детей.

Ход мероприятия: Вожатый заранее продумывает концепцию квеста. Квест проходит внутри отряда. Деи получают подсказки и двигаются в сторону приза.

Местоположение: территория лагеря.

3 блок

Конкурс талантов «Самый-самый»

Цель мероприятия: раскрепощение детей путем выступления на сцене.

Ход мероприятия: От отряда выбирается 1-3 номера, вожатые ставят конферанс, отряды готовы поддержку.

Местоположение: актовый зал.

8 день

1 блок

Кружки

2 блок

Игра «Зелёная пятка»

Цель мероприятия: развитие спортивных навыков

Ход мероприятия: Активная игра

Местоположение: территория лагеря

3 блок

Гостевание

Цель мероприятия: знакомство с культурой других стран

Ход мероприятия: Перед тем, как начать играть, вожатые рассказывают немного о народах, в чьи игры они сейчас будут играть.

9 день

1 блок

Кружки

2 блок

Игра «Поиск клада»

Цель мероприятия: Развитие дедуктивных навыков детей.

Ход мероприятия: Вожатый заранее продумывает концепцию квеста. Квест проходит внутри отряда. Дети получают подсказки и двигаются в сторону приза.

Местоположение: территория лагеря.

3 блок

Караоке-вечер

Цель мероприятия: раскрепощение детей путем совместного пения в караоке

Ход мероприятия: подбираются песни и все совместно поют без подготовки

Местоположение: актовый зал.

10 день

1 блок

10.20-13.00 – подготовка к зарнице.

Цель мероприятия: Подготовить отрядную атрибутику для зарницы

Ход мероприятия: Дети совместно с вожатым придумывают новое спортивное название, девиз, при необходимости рисуют флаг.

Местоположение: отрядные места

2 блок

16.30-17.00 линейка открытия Зарницы

Цель мероприятия: торжественно дать старт Зарнице

Ход мероприятия: Вожатые и дети выстраиваются на линейку, Старший вожатый и директор говорят напутственные слова, происходит сдача рапортов с новыми, спортивными названиями.

Местоположение: плац

3 блок

17.00-19.00 – Сдача нормативов

Цель мероприятия: развитие физических способностей у детей.

Ход мероприятия: Вожатые распределяются по станциям – нормативам. На каждой станции 3-5 детей могут пройти норматив. Детям, с наибольшими результатами, выдаются грамоты.

Местоположение: территория лагеря

4 блок

20.20-22.20- урок мудрости на военную тему или фильм.

11 день

1 блок

10.20-13.00 – конкурс плакатов на тему «я=спорт»

Цель мероприятия: развитие у детей фантазии, творческого навыка

Местоположение: отрядные места

2 блок

16.30-19.00 Спортивные первенства

Цель мероприятия: развитие у детей физических навыков.

Ход мероприятия: Мальчики соревнуются между собой в игре в футбол, девочки играют в пионербол или волейбол. После командных игр возможны веселые старты.

Местоположение: футбольное поле и волейбольное поле.

3 блок

20.20-21.30 – конкурс патриотических песен и инсценировок

Цель мероприятия: развитие у детей любви к Родине

Ход мероприятия: дети ставят театральные номера, вожатые делают к ним конференции.

Местоположение: актовый зал.

4 блок

21.40-22.20- тематический огонек в отряде

12 день

1 блок

Кружки

2 блок

16.30-19.00 Отрядное время. Подготовка к концерту

Цель мероприятия: развитие у детей креативных и танцевальных навыков.

Ход мероприятия: дети придумывают костюм и номера

Местоположение: отрядные места

3 блок

«Две звезды»

Цель мероприятия: развитие у детей ритмичности, пластичности

Ход мероприятия: Номера ребенок + вожатый

Местоположение: актовый зал

13 день

1 блок

Создание инсталляции из мусора «Мусор как искусство»

Цель мероприятия: развитие фантазии и экологического мышления у детей.

Ход мероприятия: дети совместно с вожатыми убирают мусор из корпусов и с территории лагеря, придумывают инсталляцию и выставляют ее на выставке.

Местоположение: территория лагеря

2 блок

Активная игра кости

3 блок

Фестиваль

Что можно сделать

- Разработка костюма
- Придумывание мини-истории

14 день

1 блок

Кружки

2 и 3 блок

Соревнования. Список зависит от того, чем занимается большинство детей

15 день

1 блок

10.20-12.20 – подготовка отрядов к бизнес дню

Цель мероприятия: развитие навыков креативности, финансовой грамотности

Ход мероприятия: отряды придумывают салоны, магазины, готовят оформление, рекламу, презентацию своих салонов.

Местоположение: территория лагеря

12.20-13.00 – торжественное открытие бизнес дня

Цель мероприятия: ознакомить лагерь с действующими магазинами

Ход мероприятия: открытие бизнес дня происходит на сцене. У каждого магазина/салона/услуги есть минута, чтобы прорекламировать себя на сцене.

Местоположение: сцена

2 блок

16.30-19.00 Бизнес день

Цель мероприятия: развитие у детей навыка заработка средств, финансовой грамотности.

Ход мероприятия: бизнес день функционирует на территории лагеря, работники лагеря тратят деньги, дети их зарабатывают путем предоставления услуг и товаров.

Местоположение: территория лагеря

3 блок

20.20-21.30 – аукцион

Цель мероприятия: развитие финансовой грамотности у детей

Ход мероприятия: работники лагеря заготавливают заранее товары, помещают их в ящик. Выставляется начальная цена, после нее ставки. Товар отдается отряду, назвавшему максимальную сумму.

Местоположение: сцена

4 блок

16 день

1 блок

11.00-12.00 – Игра «Сафари»/ «Зеленая пятка»

Цель мероприятия: физическое и интеллектуальное развитие

Ход мероприятия: см приложение 7

Местоположение: территория лагеря

2 блок

16.30-19.00- Отрядное время. Подготовка номеров на концерт закрытия

3 блок

20.20-21.30 – Вечерний квест-посвящение

Цель мероприятия: Пройти испытания на территории лагеря.

Ход мероприятия: Поиск памятных предметов

Местоположение: Территория лагеря

4 блок

21.40-22.20- дискотек

17 день

1 блок

10.20-13.00 – субботник в лагере

Цель мероприятия: очищение территории, прививание детям экологического мышления

Ход мероприятия: лагерь делится на сектора, сектор соответствует отряду. Отряд совместно с вожатыми очищает участок.

Местоположение: территория лагеря

2 блок

16.30-19.00 – отрядное время. Подготовка мисс, конкурса поддержки.

3 блок

3 блок

20.20-21.30 – Мистер и мисс лагеря

Цель мероприятия: создание конкуренции между отрядами, развитие творческих навыков

Ход мероприятия: Структура мистера мисс: проходка с костюмами, визитка, конкурс поддержки. Между конкурсами с подготовкой идут конкурсы без подготовки: интеллектуальный, на креативность, на скорость. *Местоположение:* актовый зал

4 блок

21.40-22.20- дискотека

18 день

1 блок

10.20-12.00 – отрядное время

Цель мероприятия: знакомство детей с новыми вожатыми

Ход мероприятия: Новые вожатые разрабатывают список игр, в которые играют вместе с отрядами.

Местоположение: отрядные места

12.00-13.00 – станционная игра от новых вожатых

Цель мероприятия: получение навыков управления, развитие физических и интеллектуальных качеств

Ход мероприятия: дети-вожатые заранее разрабатывают план игры, а после этого проводят ее.

Местоположение: территория лагеря

2 блок

16.30-19.00 отрядное время. Подготовка к концерту.

Цель мероприятия: сплочение отряда, знакомство коллектива с новыми временными вожатыми.

Ход мероприятия: на отрядных местах дети совместно с вожатыми репетируют номер.

Местоположение: отрядные места.

3 блок

20.20-21.30 – Битва хоров

Цель мероприятия: развитие творческих и музыкальных навыков у детей

Ход мероприятия: концерт, на котором дети представляют свои номера, новые вожатые делают конференс под тему выступления.

Местоположение: актовый зал

4 блок

21.40-22.20- огонек от новых вожатых

19 день

1 блок

11.00-12.00 – Мемология – интеллектуальная игра

Цель мероприятия: развитие креативности, интеллекта у детей.

Ход мероприятия: Игра проходит в несколько туров: Заполни пропуски, какой герой зашифрован, что говорит герой, как назовем? По итогам игры выбирается отряд, набравший самое большое количество баллов

Местоположение: сцена

2 блок

16.30-19.00 – Отрядное время. Подготовка к концерту

3 блок

20.20-21.30 – Юмористический концерт «Шутка юмора»

Цель мероприятия: развитие креативности, юмора

Ход мероприятия: Дети совместно с вожатыми придумывают номер, состоящий из смешных ситуаций, происходящих в лагере. Вожатые придумывают конферанс.

Местоположение: сцена

4 блок

21.40-22.20- караоке вечер

Цель мероприятия: культурное просвещение

Ход мероприятия: на слайдах караоке-версии известных песен и песен, которые выбрали отряды. По очереди включаются песни, весь зал поет их. Вожатые заготавливают конферанс.

Местоположение: сцена

20 день

1 блок

Подготовка к концерту

2 блок

16.30-19.00- Отрядное время. Подготовка к концерту закрытия

3 блок

20.20-21.30 –концерт закрытия

Цель мероприятия: реализация номеров детей, подготовленных на кружках в течении смены

Ход мероприятия: дети показывают подготовленные номера, вожатые показывают конферанс

Местоположение: сцена

4 блок

21.40-22.20- прощальный огонек в отряде

21 день – выезд

Дети готовят тематическую утреннюю гимнастику с элементами игры и проводят её.

4.7. Кадровое обеспечение

Коллектив ДОЛ «Голубые ели» включает следующих сотрудников:

Директор лагеря - обеспечивает общее руководство лагерем, издает приказы и распоряжения по лагерю, проводит инструктаж персонала лагеря по технике безопасности, профилактике травматизма, создает условия для проведения воспитательной и оздоровительной работы.

Старший воспитатель - осуществляет контроль за работой педагогического отряда, соблюдения этики, соблюдением режимных моментов в лагере, осуществляет программное обеспечение отрядов. Проводит методические планерки, консультации для вожатых. Несет ответственность за реализацию отрядной, межотрядной, общелагерной деятельности.

Воспитатели - организуют оздоровительно-досуговую деятельность в отряде, являются руководителями и организаторами отрядных творческих дел, несут ответственность за жизнь и здоровье детей. Осуществляют контроль режимных моментов, посещение душа, медицинского кабинета, и т.д. Проводят с детьми беседы по правилам техники безопасности, личной гигиены, организуют спортивную работу лагеря. Решают

задачи физического воспитания детей: укрепление здоровья, физическое развитие детей и т.д. Отвечают за жизнь и здоровье детей во время проведения спортивных и игровых мероприятий

Медицинский персонал - осуществляет контроль за санитарно-гигиеническими нормами в лагере, питанием детей, соблюдением режимных моментов, своевременно оказывает необходимую медицинскую помощь детям и работникам лагеря.

Для успешного воплощения идеи творческой профильной смены в первую очередь необходим тщательный подбор и обучение педагогического персонала. Подбор кадров осуществляется администрацией лагеря в структуре городского офиса. На штатные должности принимаются лица, достигшие 18 лет. При приеме на работу требуется медицинское заключение о состоянии здоровья. Каждый работник лагеря знакомится с условиями труда, правилами внутреннего распорядка и своими должностными обязанностями. Работники лагеря несут личную ответственность за жизнь и здоровье детей в пределах, возложенных на них обязанностей.

5. Ожидаемые результаты

При реализации цели и задач программы предполагаются следующие результаты:

Всестороннее развитие каждого участника программы.

Раскрытие творческого и личностного потенциала каждого участника программы.

Укрепление физических, психических сил каждого ребенка.

Приобретение всеми участниками программы коммуникативных и организационных навыков.

Приобретение участниками смены навыков самостоятельной жизни, приучение к трудовой деятельности.

Приобретение потребности детей в здоровом образе жизни.

Получение положительного жизненного опыта.

Приложения

Приложение 1 – 2 день игра-знакомство с территорией

Какого цвета занавески в комнате начальника лагеря?

Сколько метров в самой длинной заасфальтированной дорожке лагеря?

Умеет ли плавать шеф-повар?

Как зовут старшую вожатую?

Какого цвета глаза у вожатого 1 отряда?

Какой размер обуви у вожатого 2 отряда?

Какого цвета скамейка возле медпункта?

Любимый цвет начальника лагеря.

Сколько окон в спортивном зале?

Сколько ступенек при входе в лагерь?

Что нарисовано на верандах нашего лагеря?

Какая любимая песня у вожатого 4 отряда?

Сколько дверей в музыкальном зале?

Какие фрукты любит вожатый 5 отряда?

Какие цветы любит медработник?

А в конце список обязательных заданий. Например, найти желтый шерстяной носок где угодно, или собрать 47 шишек, ни больше, ни меньше.

Приложение 2- день 8, 11.00-12.00 игры народов, живущих на Байкале

Эвенки

На территорию современной Иркутской области эвенки пришли в начале XII века. Сейчас проживают в северных районах области. Являются очень малочисленным народом - в последней переписи населения в области было насчитано 1272 эвенка. Эвенки четко разделялись на оленеводов, рыболовов и скотоводов, ведущих полукочевой образ жизни. У каждого из видов была своя территория. Игры и развлечения были связаны с тем, чем промышленляют эвенки. Эвенки – это народ, который поклоняется Духам. Есть дух тайги, дух воды, дух огня и т.д. Особенно почтено они относятся к огню. Эвенки проповедуют шаманство. Шаман - посредник между людьми и духами, в образе зверя или своего духа - предка он совершает полеты по мирам Вселенной, стремясь вылечить от болезней, найти пропавшее, узнать будущее.

Игры:

Уэрэлибгивун

Игра в вылавливание предмета. Дети садились в круг плотно друг к другу, ноги сгибали в коленях, руками под коленями передавали друг другу палку или платок. Стоявший в середине старался выхватить предмет, и пойманный с предметом заменял его.

Игра «Коршун» (Лмунчикат)

Участник игры выбирали «коршуна» и «мать» (эннын). Все остальные играли роль детей. Стоя за спиной матери, они начинали дразнить коршуна словами «Коршун, коршун, ты потерял свой кошелек!» В ответ на это коршун начинал преследовать детей. Он должен был поймать последнего в колонне игрока, чтобы отобрать воображаемый кошелек. Игра продолжалась до тех пор, пока коршун не переловит всех участников, включая мать. Затем выбирали новых «коршуна» и «мать», и игра продолжалась.

Игра «Ловля оленей»

Выбирали двух водящих, которые брали аркан за концы и старались поймать кого-нибудь из бегающих в пределах определенной зоны игроков, т.е. сомкнуть концы аркана так, чтобы тот оказался охвачен арканом. Пойманные сменяли водящих.

Буряты

Первые бурятские племена появились на территории области около 2500 тысяч лет до нашей эры. Сейчас буряты в основном живут на территории своего автономного округа, а также в Ольхонском районе вдоль побережья Байкала и на острове Ольхон.

Буряты вели полукочевой образ жизни, занимались разведением крупного рогатого скота, овец, коз, лошадей; охотой на коз, медведей и пушных зверей. Жизнь буряты - скотовода не была однообразной. Развлекались они, устраивая хоровое пение, танцы, игры. Игры, в основном, были выражением охотничьих традиций.

Игры:

Ищем палочку

Участники игры становятся по обе стороны бревна (скамейки, доски), закрывают глаза. Ведущий берет короткую палочку (10 см) и бросает подальше в сторону. Все внимательно слушают, стараются отгадать, куда упала палочка. По команде «Ищите!» игроки открывают глаза и разбегаются в разные стороны, ищут палочку. Выигрывает тот, кто найдет ее, незаметно подбежит к бревну и постучит палочкой. Если же другие Игроки догадались, у кого находится палочка, то стараются догнать его и запятнать. Тогда палочка переходит к тому игроку, который догнал. Теперь уже он убегает от остальных.

Игра в лодыжки (Шагай)

Лодыжки – это специально обработанные кости надкопытных суставов овечьих ног. В игре достоверность не важна, возьмем обыкновенный палочки. Игроки кладут на землю, или на дощечку, или на стол в общую кучку условленное число лодыжек, например, каждый по 5 штук. Очередность в игре определяют по считалке или жеребьевке.

Первый игрок подбрасывает одну лодыжку. Сразу же (той же рукой) берет лодыжки из кучи и ловит подброшенную вверх. Лодыжки, которые он успел схватить из общей кучи, откладывает в сторону до конца игры. Потом повторяет все снова и так продолжает игру до тех пор, пока не уронит подброшенную лодыжку. Тогда вступает в игру следующий игрок. Выигрывает тот, кто заберет больше лодыжек из общей кучи. Выигрыш подсчитывают, когда все ребята пройдут круг. Потом палочки складывают в общую кучу и игра повторяется.

Табун (Хурэг адуун)

Участники игры становятся в круг лицом к его центру, крепко держась за руки, изображают лошадей. В середине круга находятся жеребята. Они изредка издают звуки, подражающие лошадиному ржанию. Вокруг табуна ходит жеребец, охраняющий жеребят от нашествия волков. А два – три волка рыскают, норовят разорвать круг, схватить жеребенка и увести его в своё логово, чтобы накормить волчат. Жеребец, охраняющий табун, наводит страх, пугает волков. Если он оскалит волка, то тот считается убитым. Игра продолжается до тех пор, пока жеребец не отгонит или не перебьёт всех волков.

Правила игры: Волк может разорвать круг. Пойманного жеребенка, он должен ловко увести к себе в логово.

Тофалары

Тофалары считаются самой малочисленной коренной народностью Иркутской области. На территории Нижнеудинского района, где и проживают тофалары, насчитывается всего 678 представителей народности. Раньше оленеводство и промысел пушниной были основной деятельностью тофаларов. Сейчас они перешли к земледелию, разведению скота и собирательству, хотя добыча кедрового ореха до сих пор считается основным доходом многих тофаларских семей.

Тофалары

Чештынып ойнаар (Игра в прятки)

Участники определяют водящего. В руках у него палка, которую, подбрасывая высоко вверх, он должен поймать и вернуться на исходную точку. В это время все разбегаются прятаться. Оставив палку, водящий начинает поиск. Найдя кого-либо, водящий бежит к палке и стучит ею по земле. Его задача обнаружить и «застучать» всех спрятавшихся. Первый обнаруженный становится новым водящим.

Игра «На новое стойбище»

Играющие становятся парами. В паре один – олень, другой – каюр. Упряжки стоят одна за другой. Ведущий говорит: «Оленеводы переезжают на новые стойбища». После этих слов все бегут по краю площадки, при этом каюры, подгоняя оленей, издают характерный для оленеводов – тундровиков звук кхх-кхх. Останавливаются по сигналу ведущего. Во время движения упряжки делают привал. Каюры отпускают оленей, которые бегут врассыпную. По сигналу «Упряжки!» все должны построиться в прежней последовательности.

Правила игры. Начинать движения надо в соответствии с сигналом. Санный поезд должен двигаться упорядоченно (упряжкам нельзя обгонять друг друга). Очередность сохраняется и после привала.

Игра «Рукавицу гнать»

Выбирают водящего и садятся вокруг него тесным кругом или напротив ведущего на лавке, но тоже так тесно, чтобы не было зазоров между сидящими. Руки все игроки держат за спиной. У одного из игроков в руках рукавица. Он начинает громко нараспев приговаривать: «Рукавицу гони!», одновременно передавая рукавицу своему соседу. Тот, в свою очередь, громко подхватывает песню и как можно быстрее передает рукавицу дальше. Водящий указывает на игрока, который должен показать свои руки. Если в них рукавица, то проигравший становится водящим, если — нет, то игра продолжается.

Нельзя пытаться задержать у себя рукавицу, надо быстро передавать ее следующему игроку, который тут же начинает петь. Так создается эффект «какофонии», когда несколько игроков поют одновременно, с небольшой задержкой по времени. Если водящий правильно указал игрока, у которого рукавица, тот не имеет права передавать ее дальше, а должен показать водящему и занять его место.

Приложение 3. День 7. 11.00-12.00 – Форд Боярд

Форт — это весь корпус со множеством закрытых помещений. Заранее готовятся задания по количеству детей, нужное оборудование размещается в комнатах. Каждое задание должно быть выполнено за 1 минуту. Отбор детей для испытаний проводится случайным образом, чтобы не было обид. Все дети становятся кругом, ведущий становится к ним спиной и называет слово — на кого выпадает последняя буква при расчете, тот и проходит испытание. Дети, пробегая по комнатам, выполняют задания и собирают подсказки, чтобы отгадать ключевое слово. Не все смогут найти подсказки, уложиться в отведенное время — они остаются пленниками до конца испытаний в закрытых комнатах. Задания.

1. Между ножками парт и стульев запутана катушка ниток. Нужно ее смотать и найти в конце подсказку — небольшой коврик.

2. Прочитать с помощью зеркала загадку и отгадать ее. Подсказкой является отгадка. Например, отгадка на загадку «Лучший посредник для установления дружбы и согласия» — язык.

3. Собрать у детей детсадовские фотографии. Испытуемый должен найти среди фотографий кого-либо. На оборотной стороне нужной фотографии — подсказка — буква «м».

4. В куче пуговиц найти 2-3 одинаковых, в этом случае можно получить подсказку — написанную на карточке букву «о».

5. На связке ключей найти необходимый, чтобы открыть кабинет и взять из него подсказку — игрушечную мышь.

6. В узкой вазе, куда не проходит рука, лежит пластмассовое яйцо с подсказкой. В кабинете есть вода и ложка. Надо наполнить вазу, чтобы яйцо всплыло: в нем буква «о».

7. В коробке много свернутых бумажек, найти среди них подсказку — листок с буквой «н».

8. Шарами необходимо сбить кегли. На одной из них написана подсказка — буква «и».

9. Небольшие коробки заполнены различными наполнителями — мукой, землей, иголками с елки, перьями, крупой с подсолнечным маслом и т.д. Надо найти в коробках ключ, чтобы забрать подсказку из помещения, открываемого им. Этой подсказкой является газета с программой передач.

10. На доске написаны слова, необходимо отметить, какие слова пишутся раздельно, слитно, через дефис: по моему, ни кого, во первых, ни с кем и т.д. Подсказка — карточка с буквой «т».

11. На доске нарисованы 9 клеток с различными знаками. В течение нескольких секунд ребенок смотрит и запоминает их расположение, а затем должен воспроизвести все по памяти. Подсказка — буква «р».

12. Прослушать стихотворение и найти слово, в котором нет буквы «с».

Солнце село за селом,
Спят синицы, сойки спят,
Спит в реке усатый сом,
Спят и лес, и степь, и сад.
Стадо спит, пастух и пес,
Сон в страну свою унес
Всех.

Ответ: слово «река». Подсказка — печать.

13. На стене 6 надутых шаров, в которых спрятаны слоги и буквы, написанные на карточках. Дротиком необходимо попасть в шар и из выпавших букв составить подсказку — слово «ин-фо-р-ма-ци-я».

14. Среди заданий могут быть математические примеры, ребусы, которые необходимо разгадать, стихотворения, которые надо запомнить и прочесть наизусть, чтобы получить подсказку. Можно предложить небольшие кроссворды.

Если дети справятся со всеми заданиями, у них будут следующие подсказки: коврик, игрушечная мышь, слово «информация», буквы, из которых можно сложить слово «монитор», печать, программа передач, слово «язык». По этим подсказкам дети должны отгадать ключевое слово «компьютер». После того как все задания выполнены и, наверное, отгадано ключевое слово, в игру вступает Мэтр Теней в темном костюме. Он дает 3-4 задания, выполнив 2 из которых, дети могут спасти пленников. Задания.

1. На листе нарисованы контуры меньших ребер домино. Необходимо ставить на рисунок косточки и не разрушить всю постройку. У кого постройка разрушилась — проиграл.

2. В ведерке с водой плавает крышка. У Мэтра и ребенка одинаковое количество монет. Они по очереди кладут монеты на крышку. Тот, у кого крышка пошла ко дну, проиграл.

На столе 20 карандашей. Разрешается убирать за один ход от 1 до 3 карандашей. Кому останется последний карандаш, считается проигравшим. 4. К бумаге прикреплены 10 пуговиц. У Мэтра и ребенка по 10 таких же пуговиц. 15 секунд дается на запоминание порядка расположения пуговиц. Побеждает тот, кто правильно выложил узор. В результате дети получают ключи от кабинетов, где заперты пленники, и вызволяют их.

Дети собираются вместе, становятся на буквы ключевого слова, написанные на полу, и тогда из подвешенной к потолку коробки высыпаются конфеты. Можно просто в коробке вырезать отверстие, чтобы проходила детская рука, и заполнить ее конфетами. Время на сбор конфет должно быть ограничено, дверь комнаты должна медленно закрываться, и дети, получив в награду конфеты, переходят в другое помещение на чаепитие.

Приложение 4. 12 день 20.20-21.30 – танцевальный батл

ТАНЦЕВАЛЬНЫЙ МАРАФОН

Оборудование:

магнитофон или CD-проигрыватель (лучше два)

любая музыка (чем разнообразнее, тем лучше) часа на 2 непрерывного звучания

микрофон
грамоты
призы
жюри (заранее проинструктированное: их проблема – только выбрать из уже приготовленных номинаций наиболее подходящую для каждой команды)

Домашнее задание:

название команды
имидж (отличительный знак) – одежда, рисунок на лбу, бандана, темные очки – неважно, главное, чтобы у всей команды. Самое простое – нарисовать чего-нибудь на щеке.

клич (то, что команда будет кричать, когда ведущий называет ее)
движение (то, что команда будет показывать, когда ведущий называет ее)
визитка – танец-представление команды (на принесенную командой музыку)
у команды должен быть лидер

Правила игры:

не останавливаться, даже если музыки нет
не пить никакой жидкости
на танцполе вся команда, никто не уходит
танец – это любое движение!
умение поддержать соперника оценивается особо
внимание – на ведущего!

В течение всей игры музыка звучит непрерывно! Когда ведущий говорит, музыка становится тише, но не в "0", а потом выводится опять.

Ход игры:

"Разминка" Пока команды собираются, звучит музыка. (Вариант: ведущий приглашает команды на танцпол). Когда все собрались, музыка продолжает звучать, все танцуют, а ведущий по очереди называет команды, чтобы они прокричали клич и показали движение. После этого 2-3 минуты все разминаются.

"Мы уже здесь!" По знаку ведущего команды одновременно кричат клич и делают жест:

кто громче
шепотом
как можно быстрее
как можно медленнее
пропеть клич на ту музыку, которая звучит в данный момент (любая)
визгливым голосом
басом
голосом своей классной руководительницы

Танец "За лидером". Все команды танцуют, повторяя движения своего лидера (5 мин)

"Настоящая разминка". Ведущий предлагает командам танцевать:

глазами
языком
лицом
только головой
только пальцами рук
кистями рук
руками до локтей
только руками

только руками и головой
только выше пояса
всем телом, но ступни "приклеились к полу"
как можно выше поднимая ноги
подпрыгивая как можно выше

Все вместе продолжается минут 7-10.

Танец "За лидером". Ну вот, все размялись, теперь можно и потанцевать (3-5 мин)
"Перекличка" Ведущий называет команды, они орут. Таким образом
подтверждается, что все
готовы к "Визитке".

"Визитка". Команды по очереди показывают то, что приготовлено. Остальные в это время танцуют, если пространство позволяет. Лучше, конечно, чтобы показывали на середине, а остальные стояли кругом. Когда команда показала свою "визитку", она уходит под приветственные крики остальных.

Танец "За лидером" (5 мин)

Танец "За ведущим" (2-3 мин) – лучше давать движения попроще, можно
поприкалываться

Танец "Лучший ведущий" – лидеры команд по очереди становятся общими, т.е. все танцуют за ними. Каждый – минуты по 2-3.

"Танцуем как" (5 мин):

на крайнем севере
в космосе
в Африке
в набитом автобусе
на канате
на уроке
под водой
на гвоздях

в ресторане на столе

Танец "За лидером" (5 мин)

"Танцуем с..." (5 мин)

букетом роз

автоматом в руках

зубной щеткой во рту

лыжами на ногах

рюкзаком на спине

собакой на поводке

двумя пакетами яиц в руках

Танец "За лидером" (5 мин)

"Танцуем, как будто мы..." (5 мин)

строители

зубные врачи

водолазы

гаишники

футболисты

стриптизерши

шпионы

музыканты

больные сильным насморком

балерины

обезьяны

Танец "За лидером" (5 мин)

"Перекличка"

"Самая ... команда" Танцуем, как будто наша команда самая:

сильная

быстрая

медленная

высокая

низкая

узкая

широкая

длинная

Танец "За лидером" (5 мин)

"Паровозик". Все команды танцуют "паровозиками", задача "головы" – поймать чужой "хвост", разрываться нельзя. Если "хвост" поймали, получается одна длинная команда. Потом выстраиваем один большой паровозик, в результате встаем в большой круг, продолжая танцевать.

"Волна". Ведущий показывает рукой или бежит по кругу, те, на кого показывает, выпрыгивают вверх. Предлагаем всем сесть на корточки и танцевать, еще раз делаем "волну".

Все танцуют в кругу. Желающие по очереди выбегают на середину и показывают сольный танец, остальные повторяют.

"Рукопожатие" (это один из вариантов финала). Пожимаем руки соседям справа и слева. Потом то же самое, но через одного. Шаг вперед. То же самое, но через двоих. А слабо нам через трех? (в принципе, делали и через 4).

Ну вот, все пожали друг другу руки. Теперь жюри объявит результаты.

Награждение (лучше заранее приготовить грамоты типа "самая дружная команда", "самая оригинальная", "самая техничная", "самая разнообразная" и т.д., а также Спецприз "самая дружелюбная к соперникам")

По окончании игры, если ситуация позволяет, можно продолжить дискотеку для желающих.

Приложение 5. День 15. 20.20-21.30 Мистер лагеря.

Конкурсы без подготовки:

- **Конкурсная позиция «Без женщин жить нельзя на свете, нет...»** (творческий конкурс). Участники согласно порядковому номеру демонстрируют членам жюри оригинальное признание в любви вымышленной девушке (образ определяется самостоятельно), проявляя все свои умения, способности и таланты (чтение стихов, исполнение песни, танца, инструментального номера и т.п.).

разные ситуации, из которых нужно найти выход. Выбирают по 1 вопросу.

1. Вы спешите на встречу к возлюбленной, но по дороге у вашей машины оказалось проткнуто колесо.
2. Вы приезжаете на дискотеку, но вашу даму туда не пускают какие-то незнакомые парни.
3. Вы одеваетесь на встречу с возлюбленной, но тут обнаруживаете, что костюм вам мал.
4. Подавая своей даме пирожное, вы случайно роняете его ей на платье.
5. Вдруг на вашу даму вылили ведро воды сверху.
6. Вы спускались по лестнице, споткнулись, и толкнули свою даму, а она упала.

конкурс «Парикмахеры». Причём в роли стилистов - парикмахеров выступят наши юноши. А в роли клиентов – наши девчонки. За считанные минуты при помощи необходимых предметов вам нужно создать этим очаровательным девочкам праздничные прически и придумать их название.

Танцевальный конкурс

Буриме – это игра в поэзию. Участникам мы дали готовые рифмы, а они должны будут с ними придумать поэму о любви.

.....тебевенок.....ты
.....судьбеободокцветы
2.

.....вновькрасиваяненастье
.....любовь.счастливая.счастье.
3.

.....мороздобрыуспех
.....розщедрывсех
.....картинапрекраснывсегда
.....Алина.напрасны.звезда.

б.светконфета
.....лет Джульетта.
.....беспечностьсладость
.....вечность.радость.
.....красота.....дневной
.....улыбка.....зной.

Конкурс

- Итак, вам нужно изображать идущего человека и те его действия, которые мы будем сейчас говорить, причем все действия одновременно! Готовы? Начали!

Зарисовка №1 для мальчиков

1. Вы человек маленького роста (парни изображают)
2. У вас часто спадают брюки (парни делают 1 и 2 действия одновременно)
3. Чешется голова (парни делают это одновременно делая первые два действия)
4. Правое плечо значительно выдает вперед (делают это вместе с остальными движениями)

5. В левом ботинке под пяткой кошелек (делают все действия одновременно)

Смотрит на парней и следит, чтобы делали все перечисленные движения, причем все одновременно, напоминаем те движения, которые забывают делать (Например: А где под пяткой кошелек, да – хорошо, и голова чешется часто.....)

- Спасибо! Спасибо! Ну просто прекрасно! Тогда изобразите нам еще одну зарисовку!

Зарисовка №2

1. У вас спортивная фигура (выполняют)
2. Но дергается правый глаз (делают одновременно 2 движения)
3. Чешется спина.....
4. Хронический насморк (делают все одновременно)
5. И вас постоянно заносит вправо.

Приложение 6 День 17. 20.20-21.30 Мисс лагеря

Представление:

1. Вот выходит **номер раз.**

Блеск ее прекрасных глаз
Прямо в сердце направляет
И влюбляться заставляет.

2. **Номер два** – мадам, что надо!

И вся публика ей рада.
Ей похлопаем в ладоши

У нее видок хороший.
3. Вот выходит к нам на сцену,
Зная точно себе цену,-

Номер третий , деловая

И девчонка – вот такая!

4. Вот уже **номер четыре**

Улыбается все шире

И смеется и хохочет

Тоже мисс быть первой хочет!

5. Можно разум потерять

В зал выходит **номер пять.**

Как шагает, как глядит,

Взглядом всех заморозит.

6. **Номер шесть** – словно пава –

И стройна и величава.

А по сцене не идет –

Как лебедушка плывет

Примеры вопросов для девочек:

1. Правда ли, что вы танцуете около зеркала по вечерам? (ответ и развернутый ответ почему)

2. Вы живете в одной комнате с лучшей подругой, а она храпит ночью и не дает тебе уснуть, ты кинешь в нее подушку, чтобы она замолчала? (развернутый ответ)

3. Вы самая красивая в школе девочка! Вы согласны с этим? (ответ и объяснения почему)

4. Говорят – не имей сто рублей, а имей сто рублей! А вы бы, на что поменяли сто рублей? (развернутый ответ с объяснением)

5. Правда ли что все мальчишки оборачиваются, когда ты проходишь мимо? (ответ и объяснения почему)

6. Скромность- это хорошее качество? (ответ и объяснения почему)

7. Ты постоянно даешь сдачу пацанам, когда они тебя обижают. Это так?

8. Говорят, что ты очень любишь кривляться. Это так?

9. Правда, что обижать маленьких- это правильно?

10. Правда, что у тебя 7 братьев?

11. Ты пробежишь 100метровку за 5 секунд?

Конкурс «Интеллектуальный»

Настоящая Мисс и настоящий Мистер Лагеря должны быть сообразительными и хорошо эрудированными. И следующий конкурс - интеллектуальный. Это конкурс загадок. Каждому из вас я даю задания, в которых по одной "заморочке", которые нужно разгадать. А у мальчиков "перевертыши", им нужно догадаться, о каких сказках идет речь. Для этого подберите антонимы, что такое антонимы– противоположные по смыслу слова.

Заморочки :

1. Умерли у дедуси два грустных селезня. (Жили у бабуси два веселых гуся)

2. Огромному дубу жарко летом. (Маленькой елочке холодно зимой)

3. Пусть стоят ловкие водители на суше. (Пусть бегут неуклюже пешеходы по лужам)

4. Вражда хрупкая развалится, расклеится от жары и безветренной погоды. (Дружба крепкая не сломается, не расклеится от дождей и вьюг)

5. Кошка бывает ласковой, только после смерти кошачьей (Собака бывает кусачей, только от жизни собачьей).

6. От грусти на Земле все заснет (От улыбки в небе радуга проснется)

7. Наш Иван тихо смеется (Наша Таня Громко плачет)

8. Волка нашел охотник (Зайку бросила хозяйка)

9. Стоит козел безрогий (Идет коза рогатая)

«Перевертыши»

1. Кикимора под арбузом (Принцесса на горошине);

2. Теплая служанка (Снежная королева);
3. Зелёный ботинок (Красная Шапочка);
4. Землянка-временка (Терем-теремок);
5. Серенький кустик (Аленький цветочек);
6. Усопший толстяк (Кощей Бессмертный);
7. Медный цыплёнок (Золотой Гусь);
8. Глупый Василий (Василиса Премудрая);
9. Кубик - Рубика (Колобок);
10. Ржавый замочек (Золотой ключик). Молодцы!

Конкурс скороговорок:

Участницам необходимо как можно быстрее и четче произнести скороговорку.

Скороговорки девочкам выдает ведущий в конвертах.

1. У четырех черепашек по четыре черепашонка.
2. У гусыни усов ищи не ищи - не сыщешь.
3. Проворонила ворона вороненка.
4. Огурцы - молодцы, зеленобелогубы.
5. Сух сук нес барсук.
6. Петр Петру пек пироги.
7. На возу лоза, у воза - коза.
8. У Кондрата куртка коротковата.
9. Оса боса и без пояса.
10. Наш Полкан попал в капкан.

Конкурс

- Итак, вам нужно изображать идущего человека и те его действия, которые мы будем сейчас говорить, причем все действия одновременно! Готовы? Начали!

1. Вы, низкого роста (выполняют)
2. У вас на лице глупая улыбка (делают 2 действия одновременно)
3. Большие глаза (изображают 3 действия)
4. Но они ничего не видят и вам нужно пройти сквозь толпу (делают все движения одновременно)

подсказывает, если какие то движения девушки забывают делать (Например: «Я напоминаю, женщина низкого роста! А где же глупая улыбка!...»)

- Ну а теперь изобразите более привычный для Вас образ!

Зарисовка №2

1. Вы – девушка на высоких каблуках (девушки приподнимаются на цыпочки) .
Еще, еще выше!

2. У вас в руках сумка и тяжелый пакет (девушки, как бы сгибаются под грузом сумок) Тяжелые сумки, нет, нет еще тяжелее!!!

3. Сумки, из которой выкатываются яблоки (собирают яблоки)

4. Яблоки выкатываются, и вдруг зачесалось правое ухо и ломается каблук (изображают все действия одновременно, идя по сцене)

Напоминаем те движения, которые девушки забывают делать (А где же тяжелая сумка, и как- то вы быстро так подбираете яблоки - у вас же каблук сломан!!!)

Танцевальный конкурс

Приложение 7. 19 день 11.00-12.00- Сафари/Зеленая пятка

Дорогие дети!

Нам сообщили, что из зоопарка сбежали животные. Ориентировочно они находятся на территории нашего лагеря. Вам предстоит их поймать, а для этого их необходимо приманить.

Подсказки: 1) в корпусах животных нет; 2) чтобы заманить к себе определенного животного, нужно:

Лемур – всем отрядом спеть песенку о лете

Панда – сделать 3 комплимента
Единорог – станцевать макарену
Жираф – посвистеть
Тигр – поманить словами с буквой Р
Стич – рассказать стих о любви
Кошка – поманить мяуканием
Лиса – спеть песенку Колобка
Заяц – отзывается на крик «Ну заяц, погоди!»
Мышь – реагирует только на писк

У каждого «животного» в лапках имеется карточка с названием и весом. Вес зверей отличается от реального. Чем больше будет общий вес животных, тем больше шансов на победу. Животных силой держать запрещено. Используйте подсказки.

Карточки нужно складывать в конверт, в котором было это письмо.

Старт в 11.00

Окончание в 12.00

После окончания конверт с карточками отдать своему воспитателю.

Желаем вам успеха!

Приложение 8. 20 день 11.00-12.00 – Соображариум

Развлекательная игра «Соображариум»

«Ребята, сегодня мы с вами проверим, у кого же из нас самая развитая интуиция.

Давайте начинать!»

Дети делятся на команды и придумывают название.

«Сейчас я по очереди буду вызывать по одному человеку из каждой команды, которому предстоит выполнить какое-либо задание или ответить на определенный вопрос. Задача команд – предположить, сделать ставку по поводу того, как/что/за сколько сделает этот человек. И для начала я приглашаю к себе участника из первой команды!»

Из каждой команды по очереди вызывается по одному участнику к ведущему; во время того, пока командам объясняется предстоящее задание участнику и ребята делают ставки на листочках, вызванному ребенку надеваются наушники.

«Ребята, напоминаю, что если ответ содержит слово/фразу, то балл засчитывается тем командам, которые в точности предугадали ответ участника. Если же вопрос предполагает ответ в виде определенного числа, то балл начисляется той команде, которая была ближе всех к реальной цифре».

После того, как листочки с предполагаемыми ответами были сданы, участник снимает наушники и выполняет предполагаемое задание либо же отвечает на вопрос.

Возможные варианты заданий-вопросов:

1. Выпить стакан воды (за сколько секунд?)
2. Рассказывать про себя 1 минуту (сколько раз скажет "я"?)
3. Делать селфи в течение 1 минуты (сколько сделает?)
4. Назвать любую песню определенного исполнителя (какую песню назовет?)
5. Обнять людей в зале в течение 1 минуты (сколько человек?)
6. Говорить любое слово в течение 1 минуты (сколько раз скажет?)
7. Называть города России (сколько скажет?)
8. Любимый магазин одежды?
9. Отправить смс прямо сейчас другу? (что напишет?)
10. Назови мультфильмы, главным героем которого является животное (сколько назовет в течение 1 мин)
11. Назвать педагогов клуба/школы по имени-отчеству (скольких назовет?)
12. Очистить мандаринку (за сколько секунд?)
13. Раздать мандаринку (сколько себе долек оставит?)
14. Вспомнить любую рекламу (реклама чего?)

15. Назвать марку автомобиля (какую?)
16. Сесть на колени любому человеку (кому?)
17. Назвать любую студию/секцию, которые есть в клубе (какую?)
18. Выбрать любую букву в слове "Созвездие" .
19. Назвать любой новогодний атрибут .
20. Поставить будильник на следующий день (какое время?)
21. Подмигнуть (каким глазом?)
22. Назвать любимый предмет в школе.
23. Сыграть с любым человеком в ладушки (с кем?)
24. Сколько сосисок он бы смог съесть за обедом (сколько скажет?)
25. Как ты думаешь, сколько см у тебя волосы? (сколько скажет?)
26. Сколько предметов желтого цвета насчитает в кабинете?
27. Сколько книг, прочитанных за последнее время, назовет? (с названиями)
28. Сколько строчек споет от популярной/детской песни? (н-р, Песенка крокодила Гены)
29. Назвать имя одного из присутствующих ребят (какое имя?)
30. Выбрать возраст, в который бы улетел на машине времени.
31. Назвать любой район города Екатеринбурга, кроме нашего?
32. Присесть (сколько раз?)
33. В каких 3х странах хотел побывать? (за каждую угаданную страну – 1 балл)
34. Перечислить фильмы\сказки, в которых присутствует какой-либо праздник (сколько назовет)

Приложение 9. 2 день 17.00 Выборы президента

Проводятся внутриотрядные выборы кандидатов на должность Президента лагеря. Ребята оттачивают свои программы, продумывают пиар-ходы, оформляют предвыборные стенды, а их болельщики готовят номера художественной самодеятельности в поддержку своих кандидатов.

Кандидаты получают задания:

- выступить с короткой, но оригинальной речью, в которой они сообщают свои биографические данные и описывают жизненный путь, словом, представляют себя.
- найти выход из непредвиденной ситуации (например: пропали воспитатели, или попали на необитаемый остров, или организовать игру и т. д.)

"Выборный марафон".

Выборный марафон - это мероприятие, включающее в себя несколько форм:

1. Биографическая справка кандидата (оформление листовки с фотографией).
2. Предвыборные акции (сбор подписей избирателей).
3. Наглядная агитация (выпуск плакатов, листовок, писем избирателей). Агитация проводится всеми доступными методами. Это и листовки, и "кричалки", и рисунки на асфальте.
4. Конкурс поддержки в виде творческих номеров с призывом проголосовать именно за этого кандидата, визика кандидата.
6. «Прямая линия с кандидатом» - когда кандидат каждого отряда ответит на все вопросы своих избирателей.

Вечером, после всех выступлений и до начала следующего блока – время для голосования. Президент объявляется на вожатском концерте.

Приложение 10. 11.00-12.00 Станционная игра «Я живу в России»

Станция 1 «Флаг и герб России»

Ведущий: Каждый гражданин своей страны должен знать государственные символы. Есть они и у России. Это гимн, герб и флаг. На этой станции мы с вами вспомним всё, что вы знаете о флаге и гербе.

Предлагаю выполнить несколько заданий.

1. «Флаг России».

Задание: Из предложенных заготовок ткани (или бумаги) разного цвета выберите нужные и выложите флаг России. «Что такое флаг?»

Ответ: Флаг — полотнище

(выкладывают)

Вопрос: «Что означают цвета российского флага?»

Ответ: Цвета российского флага выбраны не случайно:

белый - благородство;

синий – верность и честность;

красный – мужество, отвага, героизм, смелость.

А совсем – совсем давно, когда в состав России входили Украина и Белоруссия, красный цвет был цветом России, синий был цветом Украины, а белый – Белоруссии.

Государственный флаг – важный символ страны. Он постоянно поднят над правительственными зданиями. В торжественные и праздничные дни флагами украшают дома и улицы. Флаг - это святыня, ему отдают почести, его защищают и берегут.

2. «Герб России»

Вопрос: Что такое герб?

Ответ: Герб – это отличительный знак, эмблема государства, города.

Вопрос: Назовите, что является гербом России?

Ответ: Герб России – золотой двуглавый орёл на фоне красного цвета.

Орёл – символ вечности, уважения к своей истории. Две головы орла символизируют единство Европы и Азии. Три короны – союз народов, живущих в России. На груди орла помещено изображение всадника – это Георгий Победоносец. Всадник – это символ победы добра над злом, готовности нашего народа защищать страну от врагов.)

Где мы встречаемся с изображением герба? (на паспорте граждан РФ, свидетельстве о рождении, аттестате об окончании школы, на денежных знаках, почтовых марках, открытках, правительственных наградах).

Задание – Из фрагментов составьте герб России (пазлы)

Станция 2 «Гимн России»

Ведущий: В особенно торжественных случаях, на государственных праздниках, военных парадах, при подъёме флага и во время спортивных соревнований исполняется государственный гимн.

Вопрос: «Что такое гимн?»

Ответ: Гимн – это торжественная песня или мелодия.

Вопрос: «Как нужно слушать гимн?»

Ответ: гимн слушают стоя, мужчины – без головных уборов, проявляя тем самым уважение к главной песне своей Родины.

Вопрос: «Кто знает авторов современного гимна?»

Ответ: Автор современного текста гимна России – С. В. Михалков, музыку написал А.В.Александров.

Задание – восстановите текст гимна России

(получают карточку с текстом гимна и с пропущенными словами в тексте)

Гимн России

Россия - наша держава!

Россия – любимая наша

..... Воля, великая слава –

Твое достоянье на все

Славься, наше свободное –

Братских народоввековой.

.....данная мудрость народная.
Славься, страна! Мы тобой!
От морей до Края
Раскинулись наши и поля.
.....ты на свете! ты такая!
Хранимая Богом родная

6

Славься, наше свободное –
Братских народов вековой.
Предками данная Народная.
....., страна! Мы гордимся тобой!
..... простор для мечты и для жизни,
Грядущие нам года.
Нам дает наша верность Отчизне.
Так было, так есть и так будет!
Славься, наше свободное –
..... Народов союз вековой.
Предками данная мудрость

Славься, страна! Мы гордимся!
(сравнение с исходным текстом)

Гимн России

(Официальный текст гимна Российской Федерации)

Россия – священная наша держава!

Россия – любимая наша страна!

Могучая воля, великая слава –

Твое достоянье на все времена.

Славься, Отечество наше свободное –

Братских народов союз вековой.

Предками данная мудрость народная.

Славься, страна! Мы гордимся тобой!

От южных морей до полярного края

Раскинулись наши леса и поля.

Одна ты на свете! Одна ты такая!

Хранимая Богом родная земля.

Славься, Отечество наше свободное –

Братских народов союз вековой.

Предками данная мудрость народная.

Славься, страна! Мы гордимся тобой!

Широкий простор для мечты и для жизни,

Грядущие нам открывают года.

Нам силу дает наша верность Отчизне.

Так было, так есть и так будет всегда!

Славься, Отечество наше свободное –

Братских народов союз вековой.

Предками данная мудрость народная.

Славься, страна! Мы гордимся тобой!

Станция 3 «Моя Родина – Россия»

Ведущий: Россия. Родина. Это священные для русского человека слова.

Вопрос: «Откуда же произошло слово родина?»

Ответ: Слово родина произошло от древнего слова род, которое обозначает группу людей, объединенных кровным родством. От этого слова произошло и много других.

Первое задание для команды – подобрать как можно больше однокоренных слов к слову «Родина», за каждое слово – 1 балл

Ответ:

- родня,
- родословная,
- народ,
- родина,
- родич,
- родители.

Второе задание – Викторина

Каждый правильный ответ в этом конкурсе оценивается в 1 балл.

• Как сейчас называется наше государство?

(Российская Федерация)

• Назовите столицу нашей Родины России?

Москва

• Кто является главой государства, гарантом Конституции РФ.

Президент РФ

• Кто был первым президентом России?

Борис Николаевич Ельцин

• Назовите Президента России

Владимир Владимирович Путин

• Сколько Федеральных округов в России?

Пять

• Как называется самый главный документ граждан РФ, в котором отражены все законы? Конституция

• Какие органы власти в России вы знаете?

Законодательная власть: Федеральное собрание. Которое состоит из двух палат:

Государственной думы и Совета Федерации

Исполнительная власть: Правительство РФ и Центральный банк (Банк России).

Судебная власть: Конституционный Суд России, Верховный Суд, Высший

Арбитражный Суд и другие суды.

• Какие самые древние города России вы знаете?

(Новгород, Ростов, Смоленск, Псков, Муром, Владимир)

• Какие крупные реки России вам известны?

Волга, Дон, Амур, Енисей.

• Какая река считается главной рекой России и самой длинной в Европе?

Волга – самая длинная река Европы. Её протяжённость около 3 тыс. 530 км.

• Какие национальности проживают на территории России?

Мордва, чуваша, татары, карелы, калмыки, якуты, башкиры, ненцы, чукчи, немцы, ханты, манси....

Станция 4 «Русские загадки»

Ведущий: Основой русской культуры является фольклор: сказки, песни, загадки, пословицы и поговорки. Загадка – это краткое описание неизвестного предмета или явления по сходным или намекаемым признакам другого предмета и явления. Загадки вы знаете с раннего детства. Русские загадки очень эмоциональны, в них много сравнений красочных определений, т.е. загадка – это поэтическое описание какого-либо предмета или явления,

сделанное чтобы испытать сообразительность человека и в то же время привить ему поэтический взгляд на действительность.

Задание: И сейчас я попрошу вас отгадать русские народные загадки.

Каждый правильный ответ – 1 балл.

Голубой платок,

Алый клубок
По платку катается.
Людям улыбаётся. (Солнце)

Двенадцать братьев
Друг за другом ходят,
Друг друга не находят (Месяцы)

Пришел волк —
Весь народ умолк,
Ясен сокол пришел —
Весь народ пошел.

(Ночь и день)
Поднялись ворота —
Всему миру красота.

(Радуга)
Бел, как снег.
В чести у всех,
В рот попал —
Там и пропал. (Сахар)

И языка нет,
А правду скажет. (Зеркало)

Утка ныряла-ныряла
И хвост потеряла. (Иголка и нитка)

Сидит Пахом
На коне верхом,
Книги читает,
А грамоты не знает. (Очки)

Сам худ – голова с пуд.
На работу вышел – каждый услышал.
(Молоток)

Бьют Ермилку по затылку,
он не плачет, только носик прячет.
(Гвоздь)

У нее вся душа нараспашку,
И хоть пуговики есть — не рубашка,
Не индюшка, а надувается,
И не птица, а заливается.
(Гармошка)

Утром идет на четырех,
Днем на двух, а вечером на трех.
(Ребенок, взрослый, старик)

Тебе дано,
А люди им пользуются.
(Имя)

Утром бусы засверкали,
Всю траву собой заткали.
А пошли искать их днем,
Ищем, ищем – не найдем.
(Роса)

Разломился тесный домик
На две половинки,
И посыпались оттуда
Бусинки – дробинки.
Бусинки зеленые,
Сладкие ядреные.
(Горох)

Станция 5 «Русские сказки»

Ведущий: Все вы с самого раннего детства любите русские народные сказки.

Сказки – один из основных видов устного поэтического творчества. Словом, «сказка» мы называем и нравоучительные рассказы о животных, сатирические анекдоты, и замысловатые авантурные повести, но больше всего мы, несомненно, любим больше всего полные чудес волшебные сказки.

На сказочной станции мы и вспомним русские народные сказки.

Выполнив все задания, вы можете заработать 5 баллов.

Задание 1 – «Чьи вещи?»

Надо отгадать, кому принадлежат вещи, и назвать имя или название сказки:

- помело (Баба Яга)
- щука (Емеля)
- топор (солдат)
- золотое яичко (курочка Ряба)
- простое яйцо (Кощей Бессмертный)
- яблочко на блюдечке (Машенька)- Серебряное блюдечко и наливное яблочко
- морозильный посох (Морозко)
- кувшин и тарелка (Журавль и лиса)
- бобовое зернышко (Петушок и бобовое зернышко)

Задание 2 «Отгадай, кто это»

Кто использовал обогревательный прибор в качестве транспорта (Емеля)

Имя былинного богатыря из города Мурома (Илья)

Кому удалось перехитрить двух людей и трех животных (Колобок)

Какое дерево спасло двоих детей от погони (Яблоня)

Какой конь может прыгнуть до крыши терема (Сивка-бурка)

Кто, распрощавшись с зеленою кожей,

Сделалась мигом красивой, пригожей? (Царевна-лягушка)

Задание 3: «Продолжи фразу»

Я от бабушки ушел, я от дедушки ушел... (а от тебя и подавно уйду)

В некотором царстве... (в некотором государстве)

По щучьему велению... (по моему хотению)

Скоро сказка сказывается... (да не скоро дело делается)

Несет меня лиса... (за дальние леса, за высокие горы)

И я там был мед-пиво пил... (по усам текло, а в рот не попало)

Станция 6 «Русская армия»

Ведущий: Армия всегда была русской гордостью. Русские воины храбро защищали родную землю от врагов. Но в разное время и армия была разной: от древнерусских богатырей до сегодняшней российской армии. Знаете ли вы историю нашей армии?

Задание – Ответив на вопросы викторины вы сможете заработать по одному баллу за правильный ответ.

1. Как называлась основная часть княжеского войска в Древней Руси? (Дружина)
2. Как в Древней Руси называли отважного доблестного воина, богатыря? (Витязь)
3. Как назывался бронезилет времен Александра Невского? (Кольчуга)
4. Что в 17 веке использовали для занятий по строевой подготовке при отработке поворотов налево и направо? (Сено-солома)
5. Имя какого русского святого носит флаг Российского флота? (Андреевский флаг)
6. При императоре Александре II срок солдатской службы сократился на 19 лет, а сколько же лет служили в русской армии до этого? (25 лет)
7. В 1903 году поручик русской армии Турчинович на радость солдатам изобрел именно это. Как вы думаете, что? (Полевую кухню)
8. Победы России связаны с именами русских полководцев. Назовите русских полководцев, которые вам известны. (А. Невский, Дмитрий Донской, А. В. Суворов, М. И. Кутузов, Г. К. Жуков и др.)
9. Как назывался красноармейский головной убор в виде суконного шлема со звездой? В честь кого он назван? (Буденовка, в честь С.М. Буденного)
10. Как расшифровывается аббревиатура знаменитого пистолета советских офицеров «ТТ»? (Тульский Токарева – место, где изобретен и фамилия изобретателя)
11. Автомат какого конструктора был главным на вооружении советской армии с 1949 года? (Калашникова)
12. Какого выдающегося русского полководца после Великой Отечественной войны называли «Маршалом Победы»? (Г.К. Жукова)
13. Военнослужащие каких войск называют себя голубыми беретами? (десантники)
14. В каком возрасте призывают на военную службу в России? (18 лет)
15. Как называется солдатский дом (Казарма.)

Станция 10 «Самые знаменитые русские»

Ведущий: Нашу страну, конечно же, знают во всем мире. А чем особенно знаменита Россия?

Задание - Ответив на вопросы викторины вы сможете заработать по одному баллу за правильный ответ.

1. Самая известная русская икона (Троица)
2. Самая популярная в мире русская игрушка. (Матрёшка)
3. Самый знаменитый русский певец (Шаляпин)
4. Самая известная русская порода собак (Русская борзая)
5. Самый известный русский поэт (Пушкин)
6. Самый известный русский писатель (Толстой и Чехов)
7. Самый известный русский художник (Шишкин, Васнецов)
8. Самый известный русский сорт яблок (Антоновка)
9. Самый известный русский ученый (Менделеев)
10. Самый известный русский спортсмен (Ирина Роднина)
11. Самый известный русский город (Москва)
12. Самая известная русская песня (Калинка, Подмосковные вечера)
13. Самая распространенная русская фамилия (Иванов, Кузнецов)
14. Самое известное женское и мужское русское имя (Мария, Иван)
15. Самый знаменитый русский напиток (квас)
16. Самый известный русский богатырь (Илья Муромец)
17. Самый знаменитый русский полководец. (Суворов)

18. Самый известный русский изобретатель (Кулибин – Самобеглая коляска, первый в мире прожектор, лифт, научные приборы и Калашников, создатель автомата)
19. Самое известное русское озеро? (Байкал)
20. Самый знаменитый русский космонавт. (Юрий Алексеевич Гагарин)