

ГБПОУ «Челябинский педагогический колледж №1»

**Исламова Дарья Руслановна, 33 группа
ВОЖАТСКИЙ КЕЙС**



Челябинск, 2020

СОДЕРЖАНИЕ

✓ ОТРЯДНЫЕ РЕЧЕВКИ	стр.3
✓ ИГРОТЕКА ВОЖАТОГО	стр.5
✓ ОГОНЬКИ	стр.17
✓ ОТРЯДНЫЕ ОБЩЕЛАГЕРНЫЕ КТД	стр.22
✓ ЛАГЕРНЫЕ ПЕСНИ И ЛЕГЕНДЫ	стр.24

№1. ОТРЯДНЫЕ РЕЧЕВКИ

Речевки для летнего детского лагеря - это неотъемлемая часть сплочения детского коллектива. Веселые речевки и кричалки отлично помогают детям в соревнованиях, для поддержки своей команды, для дружного похода в столовую, про вожатых и т.д.

ЗАДАНИЕ №1.

для похода в столовую – 5 штук	для похода на общелагерное КТД – 5 штук	для похода на спортивное мероприятие – 5 штук
На обед! Идем мы дружно! Подкрепиться! Всем нам нужно! Мы голодные! Как звери! Открывайте! Шире двери! Нас кормите! Повара! Прокричим мы вам! Ура! Нам еда! Полезней будет! Силы новые! Добудет! Сразу станем! Силачами! Настоящими! Орлами!	«Гиппопотам» А меня укусил гиппопотам! И от страха я на веточку залез! И сижу я здесь, а нога моя там! А меня укусил гиппопотам! А! Тетя Маня! Тетя Маня! Тетя Маня! А! Дядя Саня! Дядя Саня! Дядя Саня! А! Баба Дуня! Баба Дуня! Баба Дуня! А меня укусил гиппопотам!	Мы идем на стадион. Отряд наш будет чемпион. Кто задору, солнца рад? Эй, спортсмены стройтесь в ряд! А команда есть? Есть! Капитан наш здесь? Здесь! Выходи скорей на поле Поддержать отряда честь.
Раз! Два! Мы не ели! Три! Четыре! Есть хотим! Открывайте шире двери! А то повара съедим! Руки? Чистые! Лицо? Умыто! Всем, всем! Приятного аппетита!	«Парам – парэра» Парам-парэра! (Все: «Хэй!») Парам-парэра! (Все: «Хэй!») Парам-парэра! (Все: «Хэй! Хэй! Хэй!») Настроенье каково? (Все «Во!») Все такого мнения? (Все: «Все без исключения!») Может сядем отдохнём? (Все: «Нет, в ККЗ (в столовую, на мероприятие, на прогулку) мы пойдём!»)	Ребята – вперед! Ребята – давайте! Ребята – на поле не засыпайте!
Съели все — в тарелках пусто, это было очень вкусно.	В нашем лагере прекрасном, Веселимся каждый день! Безопасно, интересно, Приезжать сюда не лень! Каждый раз играем дружно, Много есть забав у нас. Завтрак есть, обед и ужин,	Раз! Два! Три! Четыре! Три, четыре! Раз! Два! Солнце только что проснулось! И ребятам улыбнулось! Поскорей, дружок, вставай!

	<p>У нас повар — высший класс! И вожатый самый лучший, Самый добрый человек! Мы б хотели чтобы смена Продолжалась целый век!</p>	<p>На зарядку выбегай! Солнце светит! Ярко! Ярко!</p>
<p>Мы сегодня кашу ели, И в тарелку все глядели, И она была вкусна, Так как нам её сварили Наши супер-повара.</p>	<p>Раз, два, три — дружно в ряд. Вновь шагает наш отряд. Эй, дружок, не унывай! Громко песню запевай! Веселые кричалки дружно мы кричим. Играем в догонялки И громко мы шумим.</p>	<p>Мы спортивные ребята. Впереди мы всех отрядов. На зарядку ходим строем, Отжимаемся по полной. Силу нашу закаляем И того же вам желаем.</p>
<p>Спасибо вам за завтрак, Придем мы к вам и завтра. Спасибо за обед – Он был нам не во вред. Спасибо всем за ужин, Ведь он нам очень нужен!</p>	<p>Мы идем, идем, идем. Мы идем, куда дойдем. Там дойдем, где будем мы Радостны и веселы!</p> <p>Долго шли, почти устали, Но зато не забывали, Где и как, зачем, куда Нам дойти уже пора!</p> <p>На пути нас ждал успех Без ущерба и помех! Ведь в поход идет отряд, Наш вожатый очень рад!</p>	<p>Начинаем новый день, Прогоняй скорее лень, Подымись, глаза протри! На зарядку, раз-два, три!</p>



№2. ИГРОТЕКА ВОЖАТОГО

Младший возраст (6-8 лет)

На знакомство	На доверие	На сплочение	Игры-шутки	Подвижные	На пляже	На дискотеке	В помещении	Прощальные
<p>«Название игры»</p> <p>содержание</p>	<p>«Пропасть»</p> <p>Для этой игры нужен парашют или длинная скамейка, возможен вариант бортика бассейна. Ребята выстраиваются на парашюте (скамейке, бортике бассейна) вдоль края плеча к плечу, лицом к вам (воде). Их задача: перейти из одного конца строя в другой, по очереди, лицом к ребятам держась за них и спиной к</p>	<p>«Ветер дует на...»</p> <p>Со словами «Ветер дует на.» ведущий начинает игру. Вопросы могут быть следующими: «Ветер дует на того, у кого светлые волосы», все светлые волосы собираются в одну кучку. «Ветер дует на того, у кого есть сестра», «кто любит животных», «кто много плачет», «у кого</p>	<p>В барыню</p> <p>Суть игры состоит в том, чтобы не употреблять слова: «черный», «белый», «да», «нет». Играющие садятся друг против друга, и ведущий, выбранный по жребию, начинает речитативом:</p> <p>—К нам барыня пришла, Голик принесла, Голик да веник, Сто рублей денег, Она наказала,</p>	<p>«Золотые ворота»</p> <p>Избираются 2 участника, что образуют ворота, взявшись за руки и подняв их вверх. Это ведущие. Остальные игроки, проходят под такими «воротами». Те, в свою очередь, проговаривают: «Золотые ворота, проходит е, господа. Первый раз прощается, второй</p>	<p>Рисуем на песке</p> <p>Для этого надо сначала смочить песчаный участок, а потом начертить на нем нечто гениальное. Предложите ребенку сначала создать плацдарм для творчества, а потом сами покажите пример графического искусства. Пусть малыш дорисует то,</p>	<p>"Кто любит шоколад?"</p> <p>Ведущий. «Сейчас посмотрим, какие вы внимательные ребята! Я буду вам задавать вопросы, а вы отвечайте: «Я». Но будьте внимательны, иногда лучше и промолчать.</p> <p>— Итак, кто любит шоколад?»</p> <p>— Я!</p> <p>— Кто любит мармелад?»</p> <p>— Я!</p>	<p>Буратино и Мальвина</p> <p>Участников в ней может быть очень много! Все дети встают в круг, в затылок друг другу с некоторой дистанцией. Двигаться по кругу можно двумя способами: как Буратино, или как Мальвина. Буратино бежит вприпрыжку и всем</p>	<p>«Ленточки на память».</p> <p>Простой способ выразить свои дружеские чувства и благодарность — повязать ленточки на руку. Приготовьте много ленточек одинаковой длины (примерно 25-30 см). Рассчитывайте так, чтобы на одного человека приходилось примерно 7 ленточек. В конце заключительного вечера раздайте ленточки всем присутствующим по 7 штук</p>

вам (воде). Всё это должно происходить молча, если кто-то оступился или сорвался, игру следует начинать сначала. Те, кто стоят, помогают переходящим. Затем игра усложняется, ребята поворачиваются на 90 градусов, лицом в затылок друг другу. Условия те же самые. После игры – анализ.	нет друзей» и т. д. Ведущего необходимо менять, давая возможность спрашивать участников каждого .	Строго приказал а: Не смеяться, не улыбаться, Губки бантиком не делать, Черно с белым не носить, «Да» и «нет» не говорить! — Вы поедете на бал? — Поеду, конечно. — А какое платье наденете: Белое, черное? — Голубое! — Что вы, что вы: сейчас это не модно, засмеют. — Пусть засмеют! — Что с вами? Вы больны?	раз – допускаются, а на третий раз, не пропустим вас!». По завершению реплики, руки ведущих резко опускают, и те, дети, что не успели выйти из «ворот», оказываются пойманными. Они пополняют число ведущих, “ворота” становятся шире. Так игра длится до того момента, пока за воротами остаётся 2 “свободных” игрока. Они признаются победителями. Эти чудо-	что изобразите вы. Потом можно попросить его поработать самому, украсив его рисунок камешками и ракушками. Вам останется только восхищаться!	– Кто любит груши? – Я! – Кто не моет уши? – ответ невнимательных: «Я!» Общий смех. Ведущий преувеличенно удивляется: «Неужели есть такие дети, кто не моет уши? Вы, наверно, шутите! Слушайте и будьте внимательны!» – Кто по улице гулял? – Кто в лужу упал? – ответ невнимательных: «Я!» Но большинство уже молчит, слушает вопросы.	показывает «нос» (для малышей достаточно бегать вприпрыжку). Мальвина – девочка хорошо воспитанная, она ходит на цыпочках, маленькими шажками и делает через каждые три шага реверанс. (Для малышей 5-6 лет достаточно ходить на цыпочках). Когда все ребята освоят способы передвижения, взрослые	каждому. Скажите людям, что они могут подойти к любому человеку и в знак признательности повязать ему на руку одну ленточку, а также сказать теплые слова, поблагодарить, а может и обменяться адресами! Проследите за тем, чтобы у вас не осталось людей без ленточек,
--	---	--	--	--	---	--	---

			<p>— Нет, здорова! Ведомый попал в западню.</p> <p>Указания к проведению: в эту игру играют вдвоем. Когда ведомый ошибается, играющие меняются ролями и игра продолжается.</p>	<p>участник и теперь будут “воротами”, игра идёт по той же схеме.</p>		<p>Ведущий хвалит детей и продолжает:</p> <p>— Кто маме помогал?!</p> <p>— Кто пол подметал?</p> <p>— Кто посуду помыл?</p> <p>— Кто чашку разбил? — в ответ — хохот. Невнимательных уже почти не осталось.</p>	<p>й водящий начинает подавать команды:</p> <p>«Мальвина» или «Буратино». В зависимости от команды дети должны двигаться одним из способов. Кто ошибся или «прозевал» выходит из игры.</p> <p>Если размер помещения не позволяет полностью двигаться, то можно проводить игру и стоя на месте. Да хоть вообще не отходя от стула.</p>	
--	--	--	---	---	--	---	---	--

							Просто Буратин о будет только показывать нос, а Мальвина только делать реверансы. Кто ошибся – выбывает из игры и садиться на стул.	

Младший возраст (9-11 лет)

На знакомство	На доверие	На сплочение	Игры-шутки	Подвижные	На пляже	На дискотеке	В помещении	Прощальные
«Название игры» <i>содержание</i>	«Гусеница» Группа становится в линию. Каждый из группы подает свою руку заднему. Для этого играющие расставляют	«Водяной» Водящий сидит в кругу с закрытыми глазами. Играющие двигаются по кругу со словами: "Водяной, что сидишь ты под водой, выйди на минуточку	«За грибами» Проводится в комнате, куда сначала заходит только ведущий. Он раскладывает, развешивает, прячет вырезанные изображения	"Эстафета" Группа выстраивается в несколько колонн. Перед каждой стоит ряд кеглей. Первый человек закрывает глаза и пытается петляя их обойти, а группа	«Строители» Одно из самых любимых занятий на берегу – возведение из песка или камней стен, башен, замков. Можно предложить	«Ручеек» Количество участников нечетное. Участники становятся в ряд парами, берутся за руки, и поднимают	«Рыбалка» На стул ставится глубокая тарелка, участники должны по очереди бросать в неё с расстояния 2-3	Созвездие Вожатые заранее вырезают из цветной бумаги звездочки и пишут на них черты характера или качества людей, например: самый отзывчивый, добрый, активный, спокойный

ноги на ширину плеч и подают руку назад между своих ног. При этом каждый также берет руку стоящего о впереди . Группа начинает двигаться назад. При этом задний начинает ложить ся на пол. Группа двигает ся назад до тех пор, пока все не лягут на пол. Затем группе предлагается	, поиграем в шуточку". Круг разбегается (на несколько шагов) и все останавливаются. "Водяной", не открывая глаз, ищет одного из играющих, его задача - определит ь, кто перед ним. "Водяной" может трогать стоящего перед ним игрока, но глаза открывать нельзя. Если водящий угадал, они меняются местами.	различных грибов. Затем в комнату заходят участники, и каждый из них пытается собрать как можно больше грибов. Побеждает самый внимательный и удачливый грибник. Грибы могут быть символическими, например, в виде простых прищепок или даже спичек.	подсказывает ему направление движения . Сложность состоит в том, что когда все группы начинают кричать одновременно, выделить из общего шума команды своей группы крайне проблематично.	ить строителями дороги из камней к воде, чтобы было идти по ровной гальке. За неё будут благодарить многие отдыхающие.	руки над головой . Получается как бы «коридор». Оставшийся участник, хватая за руку любого человека, стоящего в паре, пробегает с ним по «коридору», и они вместе становятся в начале. Участник, оставшийся без пары в свою очередь проделывает то же самое. В течении игры у	метров пуговицу, либо пробку от бутылки, стараясь попасть так, чтобы пуговица осталась в тарелке . Эта простая игра очень увлекает и захватывает ребят.	, трудолюбивый, внимательный, шумный и т. д. Количество звездочек должно превышать количество членов отряда. Звездочки раскладываются в центре круга, около свечки. Ребята по очереди берут звездочку и передают ее тому человеку, которого они считают самым отзывчивым, добрым и т. д., тому, у кого это качество наиболее выражено. В конце такого огонька у каждого ребенка в руках своя
--	---	--	---	--	---	---	--

	вернуть ся в исходно е положе ние в обратно м порядке .					каждог о участни ка должен поменя ться партнер .		маленькая звездочка, вожатый обращает на это внимание детей и говорит, что в начале смены наше созвездие только начало свое формирова ние и вот теперь готово к тому, чтобы прод олжать свою жизнь. Можно пож елать ребятам, чтобы эта звездочка из общего созвездия никогда не гасла, помогала им и освещала их путь.

Средний возраст (12-14 лет)								
На знаком ство	На доверие	На сплочение	Игры- шутки	Подвижн ые	На пляже	На дискотек е	В помеще нии	Прощал ьные
«Назва ние	«ЗЕРКАЛ О»	«Бурунду ки»	«Три фразы»	«Третий лишний»	«Соба чка»	«Почта» Группа	«Я» Каждом	«Кораб лик»

игры» содержание	Группа разбивается на пары. Первые номера - <зеркала>, вторые - люди перед зеркалом. Игра проходит в полной тишине. Задача: добиться взаимопонимания и синхронизировать действия. Затем ребята меняются ролями.	Ведущий на ухо называет каждого участника каким-либо животным. Все встают в круг берутся за согнутые в локтях руки. Ведущий называет животное и соответствующий человек должен выпрыгнуть на середину, а группа не должна его пустить. Кульминация игры достигается когда ведущий называет животное, которым названо большинство членов группы.	Ведущий обращается к ребятам (в зал, в круг и т. д.) с вопросом : «Ребята! Я сейчас скажу три фразы, сумеете ли вы их повторить?». Обычно все отвечают утвердительно. Ведущий предлагает проверить себя и начинает говорить следующую фразу: «Здравствуйте! Сегодня хорошая погода!» (все повторяют). «У нас прекрасное настроение!» (все	Все играющие становятся в круг. Водящий стоит в центре круга. Выбирается 3-й лишний. Он выходит за круг. По сигналу, водящий выходит за круг и пытается догнать игрока, который бежит по внешней стороне круга. Игрок, во время бега, может поменяться местом с любым из стоящих в круге, тогда тот с кем поменялся игрок, становится 3-им лишним и водящий	Дети в кругу, выбранный игрок - Собака находится в середине круга и пытается завладеть мячом.	играющих рассчитывается по номерам, делает номерки. Ведущий становится почтальоном. В течение определенного времени все в отряде могут писать письма друг другу и отправлять их. Почтальон доставляет послания адресатам.	у дайте 10 орехов, тему для разговора и скажите, что надо общаться парами, рассказывая и задавая вопросы по теме. Когда один из пары произнесёт слово "я", его собеседник забирает один орех. Тот, у которого через 5 минут окажется больше всего орехов, становится победителем.	Ребятам предлагается написать на листах бумаги свои мысли о друзьях, о лагере, о себе. Затем из этих листов сделать кораблики и оправить «флотилию» в путь по волнам моря в далекий путь, в страну детства.
-----------------------------	---	---	---	---	---	---	---	---

			повторяют). «Ну вот, вы уже и проиграл и!» (все начинаю т недоуменно задавать вопрос «Почему?»). В этом их ошибка, так как это и была третья фраза.	ловит его. Если водящий поймал игрока, то игрок становится водящим, а водящий игроком, и игра продолжается (до бесконечности).				

Старший возраст (15-17 лет)								
На знакомство	На доверие	На сплочение	Шуточные игры	Подвижные	На пляже	На дискотеке	В помещении	Прощальные
«Название игры» содержание	«Стена» Человек с закрытыми глазами быстро идет в сторону либо стены, либо конца сцены. Его напарник	«Восковая палочка» Один участник выходит в центр круга и падает назад с закрытыми	«Одень вожатого» Каждая команда должна привести вожатого, одетого невероятным образом. «Угадай мелодию» Принци	«ДЕНЬ И НОЧЬ» Поперёк площадки или зала, посередине, проводят две параллельные линии на расстоянии 1 - 1.5 м. одна от	«Пляжный волейбол» Для этой игры нужны 2 команды, сетка и волейбольный мяч. Правила устанавливаются вожатым или тренером.	«ИГРА СО СТУЛЬЯМИ». Алгоритм игры похож на предложенный в игре «Предмет по кругу». В центре зала поставлены стулья. Участников игры должно быть больше на	«Контакт» Ведущий загадывает слово (обязательно имя существительное) и называет первую букву этого слова. Играющие должны отгадать	«Фото на память» Заранее готовятся мини-кадры и нарисованные фотографии, которые обсуждаются на огонёке. На них написаны моменты совместн

должен в последний момент сказать "Стоп", чтобы человек остановился. Необходимо обеспечить максимальную физическую безопасность. Важно предупредить группу, что человек у для восприятия информации необходимо определенное время, и это следует учитывать при подаче команды.	глазам и. Другой (другие) ловят его в самую последнюю минуту.	п игры как в телевизионном шоу. Можно использовать известные песни.	другой. По обе стороны от них в 10 - 15 м. параллельно им проводятся линии "домов", "дня" и "ночи". Все желающие играть делятся на две команды: одна из них - "ночь", другая "день". Обе команды выстраиваются у своих средних линий. Причём игроки той и другой поворачиваются лицом к своим "домам", т.е. спиной друг к другу. В самом центре площадк	одного, чем стульев. Под быструю мелодию участники бегут в одну сторону вокруг стульев. Как только мелодия останавливается, они стараются занять свободный стул. Участник, оставшийся без стула, выбывает из игры, а из круга убирается один стул. «ТАНЦЕВАЛЬНЫЙ МАРАФОН». Желающим участвовать в конкурсе дамам предлагается выбрать себе крепких и надежных кавалеров. Кавалеры берут дам на руки, и танцуют с ними медленный танец, не	слово. Для этого они вспоминают слова, начинающиеся с названной буквы, и задают ведущему по очереди вопросы. Например, ведущий назвал букву «К» подумав, кто-то вспомнил слово «карандаш», тогда не произнося слова вслух, он задает ведущему вопрос: «А этим предметом можно рисовать?».	ой жизни в отряде: первая встреча кто как заехал (если заезжали не одновременно) кто первый... «За эту смену...» Все стоят в кругу. У вожатого мячик. Он кидает его любому из отряда со словами: «Лови, (имя)». За эту смену мне больше всего понравился... «и показывает это „нечто“ мимикой и жестами. Тот, у кого мячи, отгадыва
--	---	---	---	--	---	--

				<p>и стоит руководи тель. Он внезапно подаёт "День!". После этого сигнала игроки команды ночь убегают в свой "дом", а игроки команды "день" стараютс я их догнать и осалить. Осаленн ые переходя т в команду "день". Руководи ть снова подаёт сигнал: "День!" или "Ночь", стараясь строго не чередова ть названия команд, чтобы они были неожида нными для</p>		<p>опуская их на пол. Побеждает пара, выдержавша я весь танец (или оставшаяся последней) после выбывания соперников.</p>	<p>не карандаш ». После чего ему задает вопрос другой играющий . Но вот если ведущий не может вспомнит ь предмета на «К» или назвал не тот предмет, который имел в виду игрок, а кто-то из игроков кроме автора вопроса вспомнил, то он говорит: «Есть контакт». Два игрока хором считают до 5 и вслух называют слово. Если они вместе назвали «Каранда</p>	<p>ет и кидает следующ ему.</p>
--	--	--	--	--	--	--	---	---

				<p>игроков. Для того, что бы отвлечь внимани е играющи х и как - то разнообр азить, руководи ть перед сигналом может предлож ить им на носки, поднять руки в верх или вперёд, присесть и т.д. Затем неожида нно произнес ти: "Ночь" или "День!", Побежда ет команда, где больше осаленны х игроков. Правила: 1. Запрещае тся бежать в свой дом</p>			<p>ш», до того времени, пока ответ дал ведущий, ведущий должен назвать вторую букву загаданно го слова. Игра продолжа ется, пока слово не будет разгадано. Тот игрок, который разгадает слово становитс я ведущим.</p>	
--	--	--	--	--	--	--	--	--

				<p>раньше, чем руководи тель подаст сигнал. 2. Играющ ие могут построит ься лицом к руководи телю (боком к друг другу).</p>				



№3. ОГОНЬКИ

«Огонёк» — это коллективное обсуждение отрядом и вожатым прожитого дня, анализ проведённых дел, разбор складывающихся взаимоотношений в коллективе.

ЗАДАНИЕ №3.

Возраст/ варианты «огоньков»	Младший возраст 6-8 лет	Средний возраст 9-11 лет	Старший возраст 12-14 (16) лет
«Огоньки» организационного периода			
«Огонек» знакомства	«Расскажи мне о себе» Цель: познакомить детей друг с другом в отряде, создать условия для раскрепощения детей, создать доверительных отношений в отряде. Все дети сидят в круге. Первый называет свое имя, на первую букву своего имени называет фрукт (во время игры медвежонка пускают по кругу по часовой стрелке)	«Снежный ком» Цель: познакомить детей друг с другом в отряде, создать условия для раскрепощения детей, создать доверительных отношений в отряде. Дети стоят в круге. Первый ребенок называет свое имя, второй – имя первого и свое. Третий – первое, второе и свое. Имена «нарастают», словно «снежный ком» и дети быстро их запоминают.	«Клубочек» Цель: познакомить детей друг с другом в отряде, создать условия для раскрепощения детей, создать доверительных отношений в отряде. Понадобится: большой клубок ниток. Ведущий объявляет тему обсуждения и начинает игру. В процессе рассказа он наматывает нитку клубка на пальцы. После того как рассказ ведущего заканчивается, он передает клубок другому участнику. Когда все дети выскажутся, взрослый резюмирует все рассказы. Смысл заключения в том, что в высказываниях детей много общего. Это их объединяет, словно клубок ниток.
Тематические «огоньки»	«Моя забытая игрушка» Цель: переоценка ценностей, эмоциональное сближение отряда. Ведущий: — У каждого из нас в детстве была любимая игрушка. Мы выросли и перестали с ней играть, забыли ее, а игрушка до сих пор	«А мы считаем так...» В начале вечернего сбора вожатый делит ребят на микрогруппы (разбивка по цветам, геометрическим фигурам). Затем предлагает ребятам обсудить сегодняшний день по группам. Например: что было хорошего в	«Звезды откровений» Цель: Сближение отряда. Описание: Вожатый заранее вырезает звезды и пишет на обратной стороне незаконченные фразы или дети на самом «огоньке» пишут на звездах волнующие их вопросы. Звезды раскладываются вокруг свечи вопросом вниз. Каждый по очереди берет любую звезду и должен

	<p>помнит нас, вспоминает, как мы играли вместе и как было весело. Что бы сейчас рассказала эта игрушка? Представьте, что игрушка вдруг заговорила и поведала нам о своем хозяине: «Я большой плюшевый мишка. Я живу в шкафу. Меня подарили хозяину, когда ему было два года...»</p>	<p>сегодняшнем дне?</p> <p>что было не очень? Почему? Что с этим делать, как это можно сделать по-другому? И т.д.</p> <p>После обсуждения (5-7 мин) от каждой группы выступает один представитель. Группа может дополнять.</p> <p>Можно определить группам конкретный промежуток дня. Одна обсуждает утро, другая день, третья вечер и т.д. В конце вечернего сбора подводятся итоги всего дня. Определяются пути решения возникших проблем. Вся информация фиксируется на доске или листе ватмана, своего рода послание отряду на завтра.</p>	<p>продолжить фразу или ответить на вопрос как можно подробнее.</p> <p>Примеры фраз:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Больше всего в людях я ценю... • Для полного счастья мне не хватает... • Мое заветное желание... • Самая волнующая меня проблема сейчас — это... • Самый счастливый момент моей жизни... • Больше всего в людях я не люблю... • Больше всего я боюсь...
«Огоньки» основного периода:			
«Огоньки» - анализ дня	<p>Пять пальцев</p> <p>Описание: Каждому ребенку предлагается посмотреть на свою ладонь и подумать, глядя на нее:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Мизинец (М) — «мысль», какие знания и опыт я сегодня приобрел. 2. Безымянный (Б) — «близка ли цель»: что сегодня я сделал для достижения своей цели. 3. Средний (С) — «состояние духа»: каким было мое настроение и от чего оно зависело. 4. Указательный (У) — «услуга»: чем я мог помочь другим людям, чем порадовал их? 5. Большой (Б) — 	<p>"Сказочная полянка".</p> <p>На воображаемой полянке мы можем превратиться во что угодно: в цветок, бабочку, жука, даже камешек на тропинке. Поделись своими ощущениями, нравится ли тебе быть тем, в кого ты превратился, как ты себя чувствуешь, что видишь?</p>	<p>«Если бы я был...» Ребятам задается такой вопрос: «Если бы я был волшебником, то в сегодняшнем дне я бы... исправил... сделал... добавил...»</p>

	«бодрость тела»: как я физически чувствовал себя, что я сделал для своего здоровья?		
Проблемные «огоньки»	<p>«Дом». Вы можете строить дом из разноцветных кирпичей. Для этого вам надо приготовить «кирпичи» из темной и светлой бумаги. Цвет стен, которые возведут ребята, покажет вам, КАКИМ был прошедший день.</p>	<p>«Зеркало» Перед началом огонька каждый ребенок заготавливает себе рамку «зеркала». Для этого берется лист бумаги и делится на две части. В левой части ребенок составляет список своих положительных и отрицательных качеств. Затем эта половинка закрывается. Листы подписываются и раскладываются по кругу. Каждому ребенку предлагается пройти по кругу от одного «зеркала» к другому и вписать на правую половинку листа те качества, которыми, по его мнению, обладает хозяин «зеркала». Вернувшись к своему «зеркалу», ребенок может сравнить свою самооценку с мнением ребят.</p>	<p>«Гороскоп». Ребята распределяются по группам - знакам зодиака. Затем каждая группа готовит свою характеристику. Перед высказыванием группы вожатым дается краткая характеристика знака. Можно сравнивать по сезонам года, цвету глаз и т.д.</p>
Тематические «огоньки»	<p>«Цветик-семицветик» В твои руки случайно попал цветик-семицветик. Каждый лепесток может исполнить одно твоё желание. Но это желание ты должен загадать не для себя, а для других. Первый лепесток – для своего друга. Второй лепесток – для своего отряда. Третий лепесток – для своей семьи. Четвертый лепесток – для «Зеркального». Пятый лепесток – для своего</p>	<p>Моя забытая игрушка Цель: Переоценка ценностей, эмоциональное сближение отряда. Описание: Тематический «огонек» посвящен детским воспоминаниям. Ведущий: — У каждого из нас в детстве была любимая игрушка. Мы выросли и перестали с ней играть, забыли ее, а игрушка до сих пор помнит нас, вспоминает, как мы играли вместе и как было весело. Что бы сейчас рассказала эта игрушка?</p>	<p>Самое важное слово Цель: Формирование понимания важности и значимости слов, которые мы произносим или не произносим в тех или иных ситуациях. Описание: У каждого из нас была такая ситуация, в которой мы поступали не так, как хотелось бы. Не сделали, не сказали что-то важное. Сейчас у участников есть возможность вспомнить такую ситуацию, заново пережить ее и произнести вслух то слово, которое изменило бы эту ситуацию.</p>

	города. Шестой лепесток – для России. Седьмой лепесток – для планеты Земля.	Представьте, что игрушка вдруг заговорила и поведала нам о своем хозяине: «Я большой плюшевый мишка. Я живу в шкафу. Меня подарили хозяину, когда ему было два года...»	
«Огоньки» итогового периода:			
Тематические «огоньки»	"Сказочная полянка". На воображаемой полянке мы можем превратиться во что угодно: в цветок, бабочку, жука, даже камешек на тропинке. Поделись своими ощущениями, нравится ли тебе быть тем, в кого ты превратился, как ты себя чувствуешь, что видишь?	Солнышко» Один человек становится в центре и закрывает глаза. Это "солнце". Группа ("планеты") становится на том расстоянии, на котором им комфортно. Также можно принимать различные позы. Затем "солнце" открывает глаза и смотрит на образовавшуюся картинку. После этого человек, стоящий в центре может передвинуть людей на то расстояние, на котором было бы комфортно ему. В результате все видят реальную и желаемую картину отношений группы к человеку и человека к группе. Это некий вариант социометрии. Не стоит ограничиваться только предложенными нами советами. Используйте на "огоньках" всевозможные игры и тренинги, которые помогут вам добиться решения тех педагогических задач, которые вы ставите на проведение "огонька". Нет норм проведения "огонька". Все зависит от вашей фантазии, от вашего мастерства. маленькие советы.	«Зажигание звезд» Каждый берёт звезду (заранее вырезанную вожатыми) и как бы зажигает её для кого-то очень близкого. Это такое особое «спасибо» близкому человеку.
Прощальный «огонек»	«Дерево желаний». В последние дни каждый отряд приходит к	«За эту смену...» Все стоят в кругу. У вожатого мячик. Он	«Фото на память». Заранее готовятся мини-кадры и нарисованные

	<p>дереву желаний, которое является символом обязательного исполнения желаний и оставляет на нём завязанную ленточку «на счастье».</p>	<p>кидает его любому из отряда со словами: «Лови, (имя)». За эту смену мне больше всего понравилось...«и показывает это „нечто“ мимикой и жестами. Тот, у кого мячи, отгадывает и кидает следующему.</p>	<p>фотографии, которые обсуждаются на огоньке. На них написаны моменты совместной жизни в отряде: первая встреча кто как заехал (если заезжали не одновременно) кто первый...</p>
--	--	--	---



№4. ОТРЯДНЫЕ И ОБЩЕЛАГЕРНЫЕ КОЛЛЕКТИВНО-ТВОРЧЕСКИЕ (КТД)

ЗАДАНИЕ №4.

«Коллективно-творческое дело в ДОЛ»

Название и форма КТД	Вертушка «Загадки лета» ОБЩЕЛАГЕРНОЕ
Цель	<ul style="list-style-type: none"> -развитие творческих способностей. -создание условий для сплочения коллектива, для проявления лидерских качеств у детей внутри одного отряда -формирование ЗОЖ, умений самоорганизации, индивидуальной и коллективной деятельности, умение налаживать отношения с людьми.
Возраст участников	Средний возраст
Оборудование	Бумага, ручки, карандаши, природный материал, ящик, телефон, спортивный инвентарь.
Подготовительный этап	Объявление отрядам о проведении мероприятия. Создание маршрутных листов. (Всё это делают вожатые)
Организационный этап	Создание команды из отряда; выбор командира, название отряда.
Проведение КТД	<p>Ход игры: каждый отряд получает маршрутный лист, в котором указан план путешествия. Прибыв на станцию, отряду необходимо выполнить задания. За выполненное задание отряд получает баллы в маршрутном листе. Названия станций: 1. «Крокодилово» 2. «Наборщик» 3. «Загадкино» 4. «Где, чей дом?» 5. «Сборы в поход» 6. Загадочная коробка 7. «Здоровье» 8. Викторина по ПДД 9. «Угадай мелодию». 10. «Кидалово» 11. «Пахучая азбука» 12. «Счетовод» 13. «Пожарник» 14. «Спортивная» 15. «Пословицино» 1.Станция «Крокодилово» Название связано с тем, что объясняющий правила обычно загадывает первое слово «крокодил», затем его дети должны показать крокодила при помощи поз, жестов, мимики. Задача детей - вытянуть карточку с заданием, которое они при помощи жестов, мимики, поз должны показать другой команде. Говорить нельзя. Команда должна угадать, задавая вопросы. Показывающий, кивком отвечает «да» или «нет». Крокодил, лошадь, курица, верблюд, собака, птица. 2. Станция «Наборщик» Командам дается слово, состоящее не менее чем из 7-8 букв. Их задача, пользуясь этими буквами, составить новые слова. Например: СТОЛОВАЯ (ласт, стол, воля, лото и др.) КАЗАХСТАН - МИКРОВОЛНОВКА - ЛЕКАРСТВО - ГАСТРОНОМ – 3. Станция «Загадкино» Отгадать как можно больше загадок. Одна загадка – один балл. 4. Станция «Где, чей дом?» На асфальте начерчены</p>

	<p>круги с надписями: озеро, болото, лес, луг. Ведущий называет животных и растения. Дети должны встать в тот круг, который является домом названного обитателя. Животные и растения: медведь, утка, ромашка, цапля, карась, бабочка, береза, хомяк, щука, дятел, кувшинка, мухомор. 5. Станция «Сборы в поход» Из предложенных вещей надо отобрать те, которые необходимы в походе, и пояснить, почему они необходимы. Набор вещей: спальный мешок, спички, тарелка, ложка, кружка, бинт, вата, нож, расческа, мыло, дождевик, карта, часы, фонарик, игрушка, фен, украшения, ножницы, компьютерный диск. 6. Загадочная коробка Конкурс угадывания предметов. Кладется в коробку какой-нибудь предмет так, чтобы никто не видел. Каждая команда задает по вопросу, на которые можно ответить «да» или «нет». Побеждает та команда, которая после 12 вопросов назовет предмет. (Пример предмета, который можно положить в коробку: телефон.) 7. Станция «Здоровье» На каждую букву этого слова подберите слова, которые имеют отношение к и здоровому образу жизни (одно слово - один балл). 8. Викторина по ПДД 1. Как на проезжей части улиц и дорог обозначен пешеходный переход? 2. Какие сигналы светофора вы знаете, что они обозначают? 3. Где и как должны ходить пешеходы по улице? 4. В каких местах пешеходам разрешается переходить улицу? 5. Как нужно переходить улицу при выходе из трамвая, автобуса? 6. Как надо правильно переходить улицу, дорогу? 7. Сколько сигналов у пешеходного светофора, что они обозначают? 8. Кто должен знать дорожные знаки? 9. Что может случиться, если переходить улицу в не положенном месте? 10. Как называются пешеходные дорожки? 9. Станция «Угадай мелодию». 1.Звучит музыка. Дети угадывают песню. 2.С помощью музыкальных инструментов (бубен, маракас, кастаньет) дети простукивают ритм песен: « А я по лугу ...», «Во поле береза стояла». 10. Станция «Кидалово» На асфальте рисуются круги, надо попасть в него мягким мячиком. 11. Станция «Пахучая азбука» С закрытыми глазами определить предмет по запаху. 12. Станция «Счетовод» Определить «на глаз» количество камней в банке. 13. Станция «Пожарник» Из бумаги скрутить воронку и через нее задуть свечу. Дуть можно только один раз (20 игроков)</p> <p>14. Станция «Спортивная» Кидание гранаты и стрельба. 15. Станция «Пословицино» Задача детей – как можно больше собрать пословиц. (Давать по одной пословице. Собрали – получили следующую.</p>
Анализ КТД	<p>В конце вертушки все отряды приходят на место, где получили маршрутные листы, подсчитывается количество баллов за выполненное задание. Жюри подводят итог и определяют победителя.</p>

№5. ЛАГЕРНЫЕ ПЕСНИ И ЛЕГЕНДЫ

ЗАДАНИЕ №5.

Плейлист основных лагерных песен:

«Изгиб гитары желтой»

Изгиб гитары жёлтой ты обнимаешь нежно,

Струна осколком эха пронзит тугую высь,

Качнётся купол неба

Большой и звёздно-снежный,

Как здорово, что все мы здесь

Сегодня собрались.

Как здорово, что все мы здесь

Сегодня собрались.

Как отблеск от заката костёр меж сосен пляшет,

Ты что грустишь бродяга, а ну-ка улыбнись,

И кто-то очень близкий тебе тихонько скажет,

Как здорово, что все мы здесь

Сегодня собрались.

Как здорово, что все мы здесь

Сегодня собрались.

И всё же с болью в горле мы тех сегодня вспомним,

Чьи имена как раны, на сердце запеклись,

Мечтами их и песнями мы каждый вздох наполним,

Как здорово, что все мы здесь

Сегодня собрались.

Как здорово, что все мы здесь

Сегодня собрались.

«Ты, да я, да мы с тобой»

Ты, да я, да мы с тобой!

Ты, да я, да мы с тобой!

Здорово, когда на свете есть друзья.

Если б жили все в одиночку,

То уже давно на кусочки

Развалилась бы, наверное, земля.

Если б жили все в одиночку,

То уже давно на кусочки

Развалилась бы, наверное, земля.

Ты, да я, да мы с тобой!

Ты, да я, да мы с тобой!

Землю обогнём, потом махнём на Марс.

Может, у оранжевой речки

Там уже грустят человечки

От того, что слишком долго нету нас.

Может, у оранжевой речки

Там уже грустят человечки

От того, что слишком долго нету нас.

Ты, да я, да мы с тобой!

Ты, да я, да мы с тобой!

Нас не разлучит ничто и никогда.

Даже если мы расстаёмся,

Дружба всё равно остаётся,

Дружба остаётся с нами навсегда.

Даже если мы расстаёмся,

Дружба всё равно остаётся,

Дружба остаётся с нами навсегда.

Ты, да я, да мы с тобой,

Ты, да я, да мы с тобой,

Ты, да я, да мы с тобой,

Ты, да я, да мы с тобой...

«Я вожатый, ты вожатый»

1 куплет:

Первые дни и первые ночи.

Дети шалят, не желая уснуть...

3 часа ночи, устала я... Впрочем

Ты успеваешь ко мне заглянуть.

Робко боишься в глаза посмотреть,

Припоминая свои неудачи.

Знаешь, вожатый, надо терпеть.

Смена пройдёт, тогда и поплачем.

Припев:

Нет пути обратно.

Я – вожатый, ты – вожатый.

Но у костра в ночи

Расскажи, не молчи.

Верь, друг, ты вожатый.

За тобой идут ребята.

Но у костра в ночи

Не молчи.

Утро холодное, дождик и ветер.

Голосом хриплым объявишь: «Подъём!».

И, проклиная почти всё на свете,

Крикнешь: «Отряд, на зарядку идём!».

Кто-то опять начинает болеть.

С кем-то подрался обиженный мальчик.

Знаешь, вожатый, надо терпеть.

Смена пройдёт, тогда и поплачем.

Припев: тот же.

Слово за делом, дни пролетели.

День расставания, значит пора.

Время разлуки и время потери.

Город, автобус и все по домам.

Не успеваешь песню допеть.

Жаль, только смену вернуть невозможно.

Знаешь, вожатый, не надо терпеть.

Плачь, потому что сейчас это можно.

Припев:

Парам – пам, парам – пам, пам – пам – пам...

Нет пути обратно.

Верь, мой друг, что ты – вожатый.

Но у костра в ночи

Не молчи.

«Алые паруса»

У синего моря, где бушуют бураны,

Жила там девчонка с именем странным.

И часто бывала она на просторе,

В мечтах уплывала за синее море.

Припев:

Алые паруса, Алые паруса,

Алые паруса, паруса.

Алые паруса, Алые паруса,

Алые паруса, паруса.

А там за морями, за синей чертою,

Жил парень отважный с открытой душою.

Мечтал он о море, о подвигах славных,

Мечтал о походах в дальние страны.

Припев:

Алые паруса, Алые паруса,

Алые паруса, паруса.

Алые паруса, Алые паруса,

Алые паруса, паруса.

А вечером поздним, когда все уснули,

На небе зажглись миллионы огней.

И этой же ночью свершилось чудо,

Тот парень приехал к девчонке своей!

Припев:

Алые паруса, Алые паруса,

Алые паруса, паруса.

Алые паруса, Алые паруса,

Алые паруса, паруса.

«Снова в отряд»

Припев:

Снова в отряд, снова с тобой,

Снова мечты ворвутся в реальность

Снова откинем проблемы долой

И улетим, туда где лето никогда не кончалось.

Куплет 1:

И в мир улыбок попав, ты ощутишь самый кайф,

Здесь можно небо достать и мечту поймать,

С солнцем вместе пройти эти крутые пути,

Мы согреты землей и родной целиной.

Припев (2 раза):

Снова в отряд, снова с тобой,

Снова мечты ворвутся в реальность

Снова откинем проблемы долой
И улетим, туда где лето никогда не кончалось.

Куплет 2:

58 дней пролетят в один миг.
И останется в нас лишь души мощный крик.
На Восточном бойцы, словно солнца лучи,
Светят ярче, чем звезды в самой ясной ночи.

Припев (3 раза).

«Легенда о поляне сказок»

Однажды вечером ребята сидели на поляне сказок. И вдруг одна девочка спросила: "Ребята, а вы верите в чудеса? Хорошо бы, чтобы все сказочные герои на этой поляне ожили и сказали: "Мы выполним одно ваше самое заветное желание." Все стали мечтать о своих желаниях. И вдруг... сказочные герои зашевелились и предложили всем исполнить их желание. Всего одно, но зато самое заветное. И тогда все ребята, как один, пожелали вернуться в лагерь. Сказочные герои сказали: "Хорошо. Только вы должны очень, очень сильно верить в это". Потом ребят позвала вожатая готовиться ко сну. На следующее утро ребята рассказали друзьям из другого отряда о том что произошло с ними, но все не поверили и стали над ними смеяться. Тогда наши друзья решили доказать, что это правда, и повели всех.

«Легенда о гитаре»

Жили на свете бездомные, но очень талантливые люди. Не было у них ни денег, ни крыши над головой. В один из хмурых осенних вечеров им надоело бродить по земле, и они решили отправиться в путешествие по морю. Построили корабль и отправились в путь. В-море они ловили рыбу и продавали ее в портах. Теперь они могли безбедно жить и ни о чем не заботиться.

Но однажды они не заметили, как погрузились в прекрасный крепкий сон. Заснул и капитан, руки его разжались и выпустили штурвал. Внезапно налетела буря, огромная волна захлестнула суденышко. Его снесло на рифы и разбило в щепки. Путешественники очутились в воде и в панике начали спасаться. Один из

потерпевших крушение оказался на суше раньше других и развел костер, чтобы высушить одежду. И вдруг увидел, как лазурная волна вынесла на берег непонятную деревянную штуковину с металлическими нитями. Человек хотел уже бросить ее в костер, но нечаянно задел за нити и был поражен удивительной чистоты звуком. Этот странный и необычный предмет, как бы отражал все стихии: корпус - землю, нити - струны - воду, звук - воздух, а руки, на нем играющие - сам огонь. Человек попробовал играть на этом инструменте, и у него получилось. Его игру слышали остальные путешественники, и тихая музыка помогла им найти дорогу к огню. В этот счастливейший вечер они решили назвать инструмент ласковым словом «гитара». И потом, через многие годы гитара помогала путешественникам открывать новые земли, страны, города. влюбленным - встречаться, врагам - мириться, а пионерам - еще крепче дружить. Они сочинили различные легенды, песни, и гитара стала частью их жизни, их символом.

«Легенда об орлятском круге»

В былые времена, в старинные годы... Давным-давно... Жили на берегу моря люди. Это было племя красивых и сильных людей, любящих жизнь и красоту, любящих друг друга... Но ничто не длится долго. Пришла война. Пришла необходимость всем мужчинам уйти воевать. А как же любимые женщины, матери, сестры, дочери? Не забрать их с собою... И тогда все мужчины, чтобы не мерзли их любимые, сложили посреди пещеры свои горящие сердца. И ушли... Ушли воевать, защищать свой дом, свои семьи. Сердца горели ровным и теплым огнем. Но ворвался злой ветер, и начал тушить сердца мужские. И тогда женщины, дочери, матери, сестры встали в круг вокруг горящих сердец и загородили их от ветра. Много они простояли, но защитили сердца от ветра. А когда мужчины вернулись домой, то были встречены своими любимыми. И вот с тех пор повелась традиция - вставать в круг, который и называли впоследствии «Орлятским». Встают в этот круг только самые близкие друзья. Встают не просто так. Встают, чтобы поговорить, пообщаться. Сказать друг другу что-то самое сокровенное, самое важное. В «Орлятском» кругу есть свои традиции и свои законы: Слева друг и справа друг, Чуть качнулся Орлянский круг. Тут лишь о главном услышишь слова. Руки в размахе крыльев орла: Справа на плечи, а слева на пояс. Тихо звучит о серьезном твой голос. Круг неразрывный нельзя разорвать. В центр, лишь прощаясь, можно ступать. Эти правила объясняются очень просто: Правая рука лежит на плече соседа справа, чтобы ты знал, что в трудную минуту ты всегда можешь опереться на своего друга. Левая рука лежит на поясе соседа слева, чтобы твой друг всегда был уверен в твоей поддержке. Когда хочешь выйти из круга, или войти в него, то дождись окончания разговора или песни и сделай это так осторожно, чтобы злой ветер не смог ворваться в круг и затушить горящие Орлянтские сердца, лежащие в центре круга. Потому и нельзя топтаться в центре - кто же ходит по сердцам. А когда уезжают друзья, то сумки и чемоданы ставятся в центр круга, чтобы увезти с собою частицу большого отрядного сердца, бьющегося ровно и горящего большим теплым огнем.