

Министерство образования и науки Челябинской области

ГБПОУ «Челябинский педагогический колледж №1»

«Педагогический кейс ВОЖАТОГО»



Специальность 44.02.02

Преподавание в начальных классах

Малетина Виктория Викторовна

Курс 3, группа 401НК

Челябинск, 2021

Содержание

1. Тематическое название отрядов и девизы.....	3
2. Игры.....	6
2.1. В автобусе.....	6
2.2. На знакомство.....	7
2.3. Кричалки.....	9
2.4. На сплочение коллектива.....	10
2.5. На выявление лидера.....	11
2.6. В помещении.....	12
2.7. На свежем воздухе.....	13
2.8. Спортивные игры.....	15
2.9. С залом.....	16
3. Тематические отрядные уголки.....	18
4. Отрядные мероприятия.....	21
5. Межотрядные мероприятия.....	31
6. Общелагерные мероприятия	38
7. Модель самоуправления.....	42
8. Отрядные огоньки.....	50
9.Список использованной литературы.....	52

1. Тематическое название отрядов и девизы

«Кино»

«СПАРТА»

Девиз: Удачлив тот, в чьём сердце страха нет,
Кто смел, отважен, безразличен к боли.
Forever Спарта - наш оплот побед,
Свободы, Непреклонности и Воли!

«Титаник»

Девиз: Нас не поместишь в стакане
И не унесешь в кармане,
Потому что мы ТИТАНИК!
Лучше на пути не стой,
А то смоем с головой!

«Робинзон»

Девиз: Не нужны нам няни. Мы — островитяне.

«Экипаж»

Девиз: - Экипажа лучше нас нет в лагере сейчас!

«Семейка Адамсов»

Девиз: Мы семейка просто класс, все в семье у нас атас!

«Бригада»

Девиз: Мы ребята из Ростова, нам живется очень клево! И бригаду мы собрали, чтобы вы не унывали! Бригада — сегодня, бригаде — всегда, бригада — forever, бригаде – ура!

«Пираты Карибского моря»

Девиз: Мы, пираты молодцы – умные, спортивные! На все руки мастера и, конечно, самые сильные!

«Мушкетеры»

Девиз: Знай враг наш флаг, звон шпаг и честь! Есть мушкетеры? Есть!

«Алые паруса»

Девиз: Плыви всегда, плыви везде, и путь найдешь к своей мечте!

«Ночной дозор»

Девиз: Днем смотри во все глаза, а ночью можешь спать. Ночной дозор спасет всегда, сразим любого мы врага!

«Космос»

«Звезды»

Девиз: "Светить всегда, светить везде
На пользу людям и себе! "

«НЛО»

Девиз: «По всем галактикам летать,
друзей в беде не оставлять».

«ГАГАРИНЦЫ»

Девиз: "Гагаринцы добрые, гагаринцы смелые, гагаринцы всегда во всем
умелые".

«Путешественники планет»

Девиз: Просторы вселенной сплотят нас в едино
Мы молоды, дерзки и непобедимы!

«Созвездие»

Девиз: Светят звезды в вышине, В нашей маленькой стране, Звезды шлют
нам свой привет, Дарят нам тепло и свет. Радость людям мы несем, Песни
весело поем!

«Космические гладиаторы»

Девиз: "Нет лучше зрелищ, бойни, чем космические войны! "

«Искатели приключений»

Девиз: "Космос - вечная загадка! Млечный путь - его отгадка! "

«Обитатели Земли»

Девиз: "Тот, кто в космос не летал, тот и Землю не познал! "

«Лунатики»

Девиз: "Лунатики бывают разные:
синие, белые, красные.

Но всем одинаково нравится

В космосе позабавиться! "

«Комета»

Девиз: «Комета на небе, а мы - на земле!

До здравствует счастье всегда и везде!»

«Профориентация»

«Морские дьяволята»

Девиз: Сегодня бой спортивный, на подвиг нас зовёт
Морские дьяволята - Вперёд, вперёд, вперёд!

«Охотники за удачей»

Девиз:— Нам нужна всегда удача, только так, а не иначе!

«Новое поколение»

Девиз: Не доволен — возражай, возражаешь — предлагай, предлагаешь —
делай, берись за дело смело!

«Гриффиндорцы»

Девиз: Смелость, доблесть, красота — Вот он наш девиз. Ждёт нас
приключений куча, С нами веселись.

«Чудаки»

Девиз: На яву мы и во сне. Мы на суше и в воде. Мы всегда идём вперёд.
Чудаков удача ждёт!

«Чемпионы»

Девиз: Максимум спорта, максимум смеха! Так мы быстрее добьемся успеха.
Если другой чемпион впереди, мы ему скажем "Ну погоди!"

«Разбойники»

Девиз: Раз, два, три, четыре - мы разбойники крутые; пять, шесть - очень
любим, есть; семь, восемь - друга мы в беде не бросим; девять, десять - знаем
очень много песен

«Моряки»

Девиз: Друг за друга мы горой, таков обычай наш морской. Каждое утро
улыбкой встречай, если товарищ в беде – выручай!

«Лица солнечной национальности»

Девиз: О да, ура! Мы будем первыми всегда! Мы лучше вас, мы круче всех,
нас ждет всегда во всем успех!

«Остров свободы»

Девиз: Мы на острове свободы без родителей живем и творим здесь что
попало, но потом все уберем.

2.Игры

2.1. В автобусе.

«Музыкальный футбол»

Салон автобуса разбивается на две (или более) команды. «Объявляется конкурс на лучший экипаж автобуса. Для этого нам нужно знать очень много песен. Какая команда споёт их больше всего, та и будет победителем! Но главное, чтобы в песне были слова о дороге, шоферах и средствах передвижения». Эта игра очень вариативна и её условия зависят от вашего воображения. Это могут быть песни о Москве, могут быть песни, в которых встречаются цифры: «миллион, миллион, миллион алых роз»; «...девчонка из квартиры 45»; «...раз словечко, два словечко...» Более сложным вариантом этой игры будет игра «Вопрос-ответ», где команда по очереди берёт вопрос из одной песни, а ответ - из другой.

«Школа юных мимов»

« Уж если вы знаете, кто такие лингвисты и графоманы, то вы, как образованные люди, должны знать, кто такие мимы. Мимы очень похожи на клоунов. Они мастерски владеют своим телом и все чувства, состояния могут передать с помощью жестов, пластики и мимики. Поэтому они и называются «мимы». Это артисты, не прибегающие к помощи речи. А вы не хотите пройти курс обучения в нашей школе юных мимов? В игре участвует две команды мимов. Одна команда загадывает слово, выбирает из другой команды водящего, говорит ему это слово. Водящий должен мимикой и жестами передать значение слова так, чтобы другая команда отгадала заданное слово» Замечания: загаданное слово д.б. существительным. Эту игру можно несколько усложнить для ребят среднего и старшего возраста. Попросите их к существительному добавить прилагательное. Причём объясните, что это прилагательное может весьма условно сочетаться с существительным (весёлый пылесос, надкушенный бублик и т.д.). Фантазия детей неистощима!

«Коллективное письмо»

(Названия лагеря и текст письма взяты за образец и могут меняться как угодно)

Сейчас мы с вами все вместе будем писать письмо про нашу дорогу в лагерь «Орленок». Точнее, оно уже написано, да вот только все прилагательные и наречия из него куда-то пропали, и письмо стало скучным и не интересным. Какими прилагательными можно его заполнить? Вы будете выкрикивать нужные, по- вашему, слова, мы будем заполнять пропуски, а затем посмотрим, что же у нас получится.

« Наша.....дорога влагерь «Орленок»

.....майским утром мыприехали винститут МАТИ, где должны были собраться все самые.....люди – мы- будущие.....вожатые !

После.....линейки нас всех рассадили поавтобусам. Вместе с нами ехали нашиинструктора -Вася иКатя. Всю дорогу они.....играли с нами вигры, пели.....песни, загадывали.....загадки, кричали.....кричалки, поэтому скучно никому не было! На улице стоялапогода, а нашавтобус все ехал и ехал подороге. Но вот впереди показалисьворота нашего.....лагеря.

Ура! Приехали! Надеемся, чтодни, проведенные здесь станут для нас самыми , и незабываемыми!!! »

«Имя соседа и имя мое – новое слово найдем»

Возможно, дети, которые сидят в автобусе на соседних сиденьях, впервые видят друг друга. Дайте детям возможность познакомиться. Пусть они узнают имена своих соседей. Играть следует в парах. Так, например, у нас в автобусе едет пара Коля и Вася. Их задача – сложить буквы имен и придумать как можно больше слов за 5 минут. У Коли и Васи могут получиться слова: кол, вол, сок, коса. Выиграет пара, придумавшая больше всего слов. Пусть дети используют либо укороченные, либо полные имена, об этом нужно договориться в начале игры.

«Аплодисменты»

Предложите ребятам всем вместе похлопать в ладоши. Так, чтобы слышно было всем проезжающим! Итак, Вы хлопаете в ладоши вместе с детьми некоторое время, затем прерываетесь и говорите:

А теперь хлопают только девочки!

А теперь хлопают только мальчики!

А теперь хлопают только те, кто никогда не врет!

А теперь хлопают те, кто любит лето!

А теперь хлопают те, кто любит купаться!

А теперь хлопают те, кто никогда не дрался!

А теперь хлопают те, кто мечтает о лимонаде!

А теперь хлопают те, то никогда не был в нашем лагере!

А теперь мы все хлопаем – приветствуем наших новых друзей и гостей!

Время в поездке можно также скрасить хоровым пением (можно предложить детям выучить слова гимна лагеря, а можно просто спеть известную среди ребят песню). В любом случае лучше иметь распечатанные заранее слова песен.

2.2. На знакомство

«Я принцесса»

Условия игры: все встают в круг и придумывают себе забавное имя любого известного или неизвестного персонажа: Дон Кихот, Барыня, летчик Уточкин и т.п. и не менее забавное движение: реверанс, поворот вокруг себя, прыжок в высоту и т.п. Первый игрок начинает, затем вступает его сосед, который, прежде чем сделать и сказать что-то свое, сначала дублирует действия первого. Например: Принцесса (желает реверансом), Чудовище (страшная гримаса). Соответствие жеста и персонажа необязательно, а вот, если кто-то ошибся в повторении и сбился. Цепочка повторений начинается заново, так можно определить победителя, а проигравших нет - все повеселились и познакомились.

«Силуэт»

Ход игры: Участники делятся на пары. Каждая пара получает 2 листа бумаги и 1 маркера (фломастера). 1-ый игрок ложится на лист и рассказывает о себе (имя, возраст, увлечение и т.д.). В это время 2-й игрок осторожно обводит контур его тела, затем дорисовывает элементы лица и пишет кратко информацию, полученную во время творческой работы. После этого игроки меняются местами. Готовые "работы" вывешиваются.

Варианты:

1. Угадывают, кто это.
2. Указывается на силуэте, кто изображен.

Варианты: вырезанные элементы лиц из журналов наклеить на лица (по желанию, что кому нравится).

«Что мы знаем об Аленке»

Такую игру на знакомство можно устроить в один из первых дней в лагере отдыха. Всех ребят разбить на несколько равных команд, каждому приготовить по пачке небольших чистых листов для записи и карандашу. Затем по очереди от каждой команды выходят по одному участнику, и ведущий задает их командам про них вопросы, ответы на которые пишутся на листочках и сдаются организатору с указанием имени участника.

Вопросы могут быть такими:

1. Из какого города приехал?
2. Любимое занятие?
3. В каком классе учиться?
4. В каком месяце родился?
5. Полное имя? и т.п.

За каждый правильный ответ на вопрос о своем игроке – команда зарабатывает очко. По общему количеству набранных очков определяется победившая команда, т.е. каждая команда отвечает на вопросы о своем игроке. За правильный ответ команде даются очки. Выигрывает та команда, которая набрала больше всех очков.

«Черный кот»

Затяга, которая поможет детям познакомиться в игровой развлекательной форме и особенно хороша для первых дней знакомства. Для организации игры нужно приготовить маску кота и небольшую ширму (или широкое кресло)

Дети встают в круг, ведущий (или воспитатель) объясняет суть игры: пока он читает стишок – все стоят к нему спиной, за это время он кого-то из них спрячет под маской кота. Когда все услышат слова: «Отыщите мне кота» - поворачиваются и пытаются понять, кого среди них не хватает и кто же кот. Если вспоминают, называют его имя. При этом кота» прячут не только под маской, но и за ширмой или каким-то приспособлением, чтобы дети не ориентировались по одежде и внешним признакам, а именно вспомнили того, кого среди них нет.

Текст стишка (автор Т. Образцова):

Черной ночью бродят тени.
Это кошечки опять
Вышли вечером гулять.
Темной ночью черный кот
Тоже погулять пойдет.
Ох, какая темнота,
Отыщи-ка мне кота.

Если не вспоминают, то хором по команде ведущего произносят:

Черный кот, черный кот,
Мы кричим, а он поет.

«Кот» произносит что-нибудь, тогда дети пытаются догадаться по голосу. Когда угадывают, «кот» выходит, снимает маску, отдает организатору и игра повторяется. Если детей много, то можно использовать несколько масок и, соответственно, прятать сразу нескольких ребятшек.

«Имя в кругу»

Участники стоят в кругу. Каждый по очереди делает шаг в центр, называет свое имя и показывает любое движение. Затем все участники одновременно повторяют его имя и движение, которое он только что показал.

2.3. Кричалки

«А ТО! НЕ ТО!»

Ведущий произносит текст, а все игроки кричат «А то!», если согласны, и «Не то!», если не согласны.

Мы ребята дружные? (А ТО!)

Никому не нужны? (Не то!)

Мы ребята бойкие?..

Обросли все двойками?..

Мы ребята смелые?..

Сильные, умелые?..

Мы ребята щедрые?..

Иногда мы вредные?..

Мы ребята ловкие?..

Нос у всех морковкой?..

Мы ребята умные?..

На уроках шумные?..

Мы ребята честные?..

Драками известные?..

Мы ребята — молодцы?..

Как один, все удалцы?..

«ХОРОШО БЫТЬ ЗВЕРЮШКОЙ, ПИЧУЖКОЙ»

Ведущий просит детей громко издавать звуки животных, кто замешкается, когда трудно изобразить звук тюленя, дрозда, кита, тот выбывает из игры:

Хорошо быть лягушкой! (Ква-ква!)

Хорошо быть кукушкой! (Ку-ку!)

Хорошо быть собакой!..

Хорошо быть макакой!..

Хорошо быть дроздом!..

Хорошо быть чижом!..

Хорошо быть тигрицей!..

Хорошо быть лисицей!..

Хорошо быть китом!..

Хорошо быть котом!..

Хорошо быть тюленем!..

Хорошо быть оленем!..

Хорошо быть коровой!..

Хорошо быть вороной!..

Хорошо быть слоном!..

Хорошо быть ослом!..

«О - пери - тики - томба» («Африка»)

О - пери - тики - томба!

О - муса - муса - муса!

Ле - о - ле - ле!

О - пикеля, о - бэба!

Ле - о - ле, о - ле - баба - лае!

О, я бананы ем!

О, апельсины ем!

О, пионеров ем!

Ема, ема, ема, ем!

«От Сухуми до Батуми»

От Сухуми до Батуми (все: «Ай-ай-ай!»),

От Батуми до Сухуми (все: «Ай-ай-ай!»)

От Москвы до Ленинграда (все: «Ай-ай-ай!»),

Тумба-тумба-тумба (повторяют),

Тара-мара, тара-мара (повторяют),

Пум, тарабум, тарабум (повторяют)

Все вместе: «Ба-бах!»

«ПОЛ, НОС, ПОТОЛОК»

Эта игра также является хорошей проверкой внимательности. Она очень проста, ее правила легко объяснить. Правой рукой покажите на пол и назовите: «Пол». Затем покажите на нос (лучше будет, если Вы его коснетесь), скажите: «Нос», а потом поднимите руку вверх и скажите: «Потолок». Делайте это не торопясь. Пусть ребята показывают с Вами, а называть будете Вы. Ваша цель запутать ребят. Скажите: «Нос», а сами покажите в это время на потолок. Ребята должны внимательно слушать и показывать правильно. Хорошо, если Вы весело прокомментируете происходящее: «Я вижу, у кого-то в четвертом ряду нос упал на пол и там лежит. Давайте поможем найти отвалившийся нос». Игра может повторяться несколько раз с убыстрением темпа. В конце игры можно торжественно пригласить на сцену обладателя «самого высокого в мире носа».

2.4. На сплочение коллектива

«Электрическая цепь»

Участники игры разбиваются на пары. Партнеры садятся напротив друг, друга, где соединяют руки и ступни, образуя, таким образом, электрическую цепь, по которой ток течет по сцепленным рукам и ногам. Задача участников: встать, не разрывая электрической цепи. Теперь объединитесь по две пары друг с другом, чтобы получилась электрическая цепь, состоящая из четырех человек. Задача остается прежней - встать всем вместе, не разрывая цепь. Когда этот этап благополучно завершен, снова объедините группы, чтобы образовать электрическую цепь, состоящую из 8 человек. В конце концов вы получите электрическую цепь, образованную всеми участниками, которые должны подняться.

«На льдине»

Ведущий предлагает участникам составить из стульев льдину и отправиться в плавание по Северному Ледовитому океану. Участники встают на стулья. Ведущий начинает рассказ: «Вы, друзья, отправились в путешествие по Северному Ледовитому океану. Начался шторм, кусочек льдины откололся, но вам нужно спастись всем, продержаться на льдине до тех пор, пока к вам не придет помощь». Ведущий постепенно убирает стулья, тем самым «откалывая» кусочек за кусочком от льдины. Задача участников: как можно дольше и в большем количестве остаться на льдине. В конце игры идет обсуждение: как долго, сколько смогли удерживаться на льдине, кто предпринял больше усилий для спасения других, кто спасал лишь себя.

«Человеческий альянс»

Группа состоит из 10-12 человек. Участников просят встать в круг, дотянуться и взяться правой рукой с одним человеком, а левой — с другим. Затем их просят распутаться, не разжимая рук. Успех зависит от того, как участники будут договариваться друг с другом. Затем дети обсуждают, как они приходят к согласию в реальной жизни, насколько важны эти соглашения.

«Знаки в лесу»

Играющие идут по лесу за руководителем игры и внимательно присматриваются к окружающей обстановке. Пройдя определенное расстояние, руководитель оставляет играющих на месте, а сам возвращается к исходной позиции прежней дорогой. Свой путь он отмечает различными знаками, которые не бросаются в глаза: кладет на землю мелкий пучок травы, надламывает сухую ветку дерева, разбрасывает сорванные листья, мелом ставит крестик на коре дерева и т. д. Всего делает отметки в 12 местах и записывает, какие следы оставил. Придя к исходному пункту, дает сигнал, по которому играющие отправляются в обратный путь. Каждый старается заметить и запомнить знаки, оставленные руководителем. Когда все ребята соберутся, им предлагается записать, какие знаки они видели на дороге. Выигрывает тот, у кого список окажется более полным.

«Лазерная преграда»

Тропинку, по которой вы идете, преграждает лазерная стена высотой 1,5 метра, и у вас нет никакой возможности ее обойти. Вы должны перебраться через эту стену всей группой «живыми и невредимыми». Группа может использовать только самих себя и как подручное средство брус (перекладину) длиной 2,5 метра. Верхний край лазерного луча может быть обозначен веревкой, натянутой на высоте 1,5 метра между деревьями или двумя участниками игры.

2.5. На выявление лидера

«Пчелка»

Чертится круг. Дети становятся по контуру круга. Им предлагается закрыть глаза, жужжать и двигаться в любом направлении. Затем дается команда «Стоп!» и все остаются на своих местах. Те, кто стоит в центре круга или ближе к центру круга являются по своим возможностям лидерами. Те, кто стоит по линии круга, обладают чертами лидера, но по ряду причин могут быть и могут не быть лидерами (не всегда стремятся к этому). Те, кто стоит за кругом, не стремятся быть лидерами. Кто стоит очень далеко от круга, одинокие люди.

«Скала»

Отряд выстраивается на скамейке или на стульях в ряд вплотную друг к другу. Рассчитывается по порядку номеров. Затем ему предлагается по одному человеку поменяться местами. То есть – номер 1 становится последним, аккуратно переходя и держась за ребят. Затем номер 2 и так далее. Передвигать стулья и прыгивать на пол запрещается. Если кто-то не удерживается, то все начинается сначала. Действует запрет на разговоры для всех, кроме человека, который возьмет на себя роль координатора. Этого человека вожатый выбирает сам или по желанию из потенциальных ребят – лидеров. Другая разновидность этой игры – координатору предлагается построить отряд по росту, по цвету носков, по размеру ботинок, длине волос и так далее.

«Построения»

Ведущий по хлопку в ладоши предлагает командам быстро построиться:

- по цвету волос (от светлых до темных);
- по алфавиту (от первых букв имен);
- по размеру обуви (от меньшего к большему);
- по цвету глаз (от темных к светлым);
- по цвету носков (по цветам радуги).

Примечание жюри: оценивается скорость и правильность построения (жюри подсчитывает количество ошибок при построении).

«Пойми меня»

Материалы: карточки с названиями различных предметов (картина, ваза, телевизор, радио и другие).

Задание: команда встает в колонну, друг за другом. Первый участник получает информацию на карточке. Он должен передать ее второму участнику, без помощи слов и звуков. Последний озвучивает то слово, которое он понял. Затем говорит предпоследний, и так далее, до первого участника.

Примечание жюри: за каждое правильно угаданное слово команда получает 2 балла.

Максимум — 10 баллов.

«Пальцы»

Для проведения игры всех детей рассаживают в круг, вместе с ними садится вожатый. Он считает до трех и показывает какое-то количество пальцев на вытянутых руках. Дети должны, не договариваясь, встать со стульев, причем столько человек, сколько покажет пальцев вожатый. Эта игра развивает внимание и быстроту реакции. Чаще всего встают более общительные, стремящиеся к лидерству ребята. Те, кто встает позже, под конец игры, менее решительны.

2.6. В помещении

«Найди цвет»

Дети встают в круг и по команде ведущего ищут предметы названного цвета для того, чтобы до них дотронуться. Проигравшим считается тот, кто дотронется до нужной вещи последним. Он выбывает из игры.

«Хищник»

Все дети – рыбы, один из них – хищник. Когда взрослый кричит: «Корабль», рыбы укрываются у одной стены, когда кричит «Шторм» - у другой, а при слове «хищник» -

начинают спасаться бегством, в то время как хищник обнаруживает себя и начинает их ловить.

«Испорченный фарс»

Участники садятся в ряд друг за другом. Последний участник рисует на спине человека, сидящего впереди него, картинку. Игрок, получивший сообщение, должен максимально точно повторить его на спине сидящего впереди. Первый игрок в ряду, получив сообщение, рисует его на бумаге. После этого сравниваются рисунки первого и последнего игроков, и выявляется, на каких участниках игры факс дал сбой. Перед следующим раундом все игроки должны поменяться местами.

«Тутти-фрутти»

Все садятся в круг на стулья и рассчитываются на первый-третий. Первые номера будут, например, яблоки, вторые – бананы, третьи апельсины. В центре находится водящий, который начинает рассказ о себе и как только в своем рассказе упоминает одно из названных фруктов, то эти игроки должны быстро поменяться местами. Если водящий говорит: «Тутти-фрутти» – то местами меняются все играющие.

«Рыбы, птицы, звери»

Участники образуют круг, в центр которого становится водящий. Водящий закрывает глаза и начинает вращаться вокруг своей оси, вытянув вперед правую руку, и один раз произносит слова: «Рыбы, птицы, звери». Затем он останавливается и говорит любое из этих трех слов, показывая рукой на кого-то из участников. Тот, на кого показали, должен быстро сказать название птицы, рыбы или зверя, в зависимости от того, что было названо водящим. Водящий считает до трех, и если за это время стоящий в кругу не успел ничего сказать или сказал не то, что нужно, он выходит из игры. Названия рыб, птиц, зверей не должны повторяться. Выигрывают самые внимательные и знающие наибольшее количество названий животных.

2.7. На свежем воздухе

«Гвардейцы и мушкетёры»

Разбить группу участников игры на две команды: гвардейцы (красные жетоны) . На жетонах указаны различия: капитан, лейтенант, рядовой.

Отдельно выбираются де Тревиль и Ришелье. Кому какое звание достанется, в том звании он играет.

В определенное время, обговоренное всеми играющими, команды собираются, выбирают место штаба, придумывают пароль. Паролем является любая строчка из известной песни, причем каждый участник команды запоминает только одно слово из пароля.

После того, как обе команды собрались в штаба, выбрали и распределили пароль, начинается игра.

Суть игры заключается в следующем: необходимо поймать всех противников, выяснить местонахождение штаба и пароль. В штабах постоянно находятся де Тревиль и Ришелье. Только они имеют право «допрашивать пленных».

«Допрос» ведется следующим образом: тот, кто находится в штабе, задает «пленному» один любой вопрос.

Например: Что вы ели сегодня на завтрак?» Пленный должен ответить на заданный вопрос, включив в свой ответ то слово из пароля, которое он запомнил, но не выделяя его

интонационно. «Брать в плен» необходимо тоже по правилам, обговоренным всеми участниками.

Например:

1 капитан может взять в плен двух рядовых или одного лейтенанта;

2 рядовых – одного рядового;

1 лейтенант – одного рядового и т.д.

Игра основана на взаимной честности и порядочности. Действует правило: в группы больше двух не собираться. Если игра не закончилась, то ее заканчивает ведущий, объявляя ничью.

«Ловкая акула»

Вожатый разделяет участников игры на группы, давая им названия рыб.

"Акула" располагается в центре круга игрового поля, "рыбы" - в своих кругах по кромке игрового поля.

Вожатый громко произносит одну или несколько названий рыб, которые начинают бегать вокруг "акулы".

По сигналу вожатого «акула» пытается поймать "рыб", плавающих вокруг.

"Рыбы", до которых дотронулась "акула", превращаются в "акул" и помогают ловить играющих.

Игра продолжается до тех пор, пока все "рыбы" не станут "акулами".

Побеждают игроки, которые больше всего поймали "рыб".

«Палочка-выручалочка»

Дети выбирают водящего считалочкой:

Я куплю себе дуду

И на улицу пойду!

Громче, дудочка, дуди,

Мы играем, ты води!

Водящий закрывает глаза и встает лицом к стене. У стены рядом с ним помещают палочку – выручалочку, сделанную из дерева (длиной 50 – 60 см, диаметром 2 – 3 см) и ярко окрашенную, чтобы ее хорошо было видно в зеленой траве.

Водящий берет палочку, стучит ею по стене и говорит:

Палочка, пришла, никого не нашла.

Кого первым найдет, тот за палочкой пойдет.

После этих слов он идет искать. Заметив кого-то из играющих, водящий громко называет его по имени и бежит к палочке, стучит по стене, кричит: Палочка-выручалочка нашла ... (имя игрока). Так водящий находит всех детей. Игра повторяется. Первый найденный при повторении игры должен водить. Но игрок, которого нашли, может добежать до палочки-выручалочки раньше водящего со словами: Палочка-выручалочка, выручи меня – и постучать по стене. Затем бросить ее как можно дальше от стены и, пока палочку ищет водящий, спрятаться. Водящий опять быстро бежит за палочкой и повторяет действия, описанные выше. Нельзя подсматривать, когда дети прячутся. Водящий должен говорить слова медленно, чтобы все дети успели спрятаться. Искать детей водящему следует по всей площадке, а не стоять возле палочки – выручалочки.

Дети могут перебежать с одного места укрытия в другое, пока водящий ищет палочку-выручалочку и ставит ее на место.

«Чей голосок»

Чей голосок. Один участник игры становится в круг и закрывает глаза. Дети идут по кругу, не держась за руки, и говорят:

Мы собрались в ровный круг,
повернемся разом вдруг,
и как скажем скок - скок - скок!

Угадай, чей голосок?"

Слова "Скок - скок - скок!" произносит один ребенок по указанию руководителя. Стоящий в центре должен узнать его. Тот, кого узнали, становится на место водящего.

«Тропинка»

Участники игры выстраиваются в цепочку друг за другом. Тот, кто стоит первым в этой цепочке, становится водящим. Все идут змейкой по тропинке в затылок друг за другом, причём водящий преодолевает различные препятствия. По сигналу водящего первый игрок становится в конце змейки, а водящим становится тот, кто оказался первым игроком.

2.8. Спортивные игры

«Фигуры»

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

«Съедобное-несъедобное»

Инвентарь: мяч. Место проведения: спортзал, открытая площадка. Минимальное количество игроков: 6-8. Вид: с водящим. Развивает: реакцию.

Игроки выстраиваются в ряд перед ведущим. Ведущий кидает мяч каждому игроку по очереди, произнося при этом какое-либо слово. Если слово оказывается "съедобным" ("конфета", "молоко" и т.д.), то игрок должен ловить мяч, а если "несъедобным" ("горшок", "кирпич" и т.д.), то оттолкнуть его. Тот, кто ошибется (например, поймал "ботинок" или оттолкнул "арбуз") – меняется местами с водящим. Игра вызывает дружный смех, если незадачливый игрок ловит совсем неподходящий для еды предмет, например "труссы" или "соплю". А в некоторых случаях, раздосадованные неудачники стараются доказать, что можно и кошку съесть и поганку, хотя последнюю только один раз.

«Шишки, желуди, орехи»

Все участники разбиваются на группы по три человека. В каждой группе нужно договориться, кто будет «шишкой», кто — «желудем», а кто — «орехом». Игроки каждой группы встают друг за другом в колонну, независимо от распределения ролей. Все группы образуют круг, в центре которого находится ведущий. Ведущий произвольно называет роли участников, например:

«Орехи». После чего участники-«орехи» одной группы должны поменяться местами с «орехами» другой группы. Ведущий пытается занять чье-нибудь место. Кто остался без места, становится ведущим, и игра повторяется.

«Король, король, сколько время?»

Игроки выбирают ведущего, который становится «королем». Участники располагаются на значительном расстоянии от ведущего и хором произносят:

Король, король сколько время?

Я спешу на день рожденья.

У меня часы стоят —

Ничего не говорят.

После этих слов ведущий-«король» просит изобразить игроков какой-нибудь предмет или животное, например муравья, зонтик, верблюда и т. д.

Игроки, изображая названное ведущим животное или предмет, двигаются к нему. Кто первым доберется до «зайца», тот выиграл и сам становится «королем».

«Чай, чай, выручай!»

Считалкой среди игроков выбирают водящего. Его задача - осалить всех игроков.

Вода считает до трех, а остальные игроки разбегаются. Пойманный игрок останавливается, разводит руки в стороны и громко кричит:

- Чай-чай, выручай!

Освободить его может любой другой игрок, подбежав и дотронуться до него

2.9. С залом

«Что за инструмент»

Ведущий: ребята, а знакомы ли вы с музыкальными инструментами? Я сейчас проверю...

У какого инструмента

Есть струны и педаль?

Что же это? Несомненно,

Это звонкий наш (Рояль).

Он по виду брат баяну,

Где веселье там и он...

Я подсказывать не стану,

Всем знаком (Аккордеон)

Приложил к губам я трубку,

Полилась по лесу трель,

Инструмент он очень хрупкий.

Называется...(Свирель).

Громче флейты, громче скрипок,

Громче труб наш великан.

Он ритмичен, он отличен,

Наш веселый (Барабан).

Движенья слабые смычка приводят

В трепет струны.

Мотив журчит издалека, поет про вечер лунный.

Так ясен звуков перелив, в них

Радость и улыбка,

Звучит мечтательный мотив

Я называюсь (Скрипка).

Струн дано мне очень мало,

Но пока что мне хватало!

Струны ты мои задень

И услышишь: длень, длень, длень!

Ну-ка! Кто я отгадай-ка!

Озорная (Балалайка).

«Ежики»

Зал вместе сведущим произносит слова и повторяет его движения:

Приходили, приходили (идем вместе).

Ежики, ежики (показываем растопыренные пальцы).

Наковали, наковали (ударяем кулак о кулак).

Ножницы, ножницы (руками показываем ножницы).

Бег на месте, бег на месте (бежим на месте).

Зайчики, зайчики (показываем уши).

Ну-ка дружно! Ну-ка вместе! (все мальчики громко кричат: «Мальчики», а все девочки: «Девочки»).

Игра проводится обычно 2-3 раза.

«Регулятор звука»

Описание игры: Ведущий предлагает залу немножко пошуметь (покричать или похлопать в ладоши), причем громкость шума должна соответствовать уровню поставленной горизонтально руки ведущего — когда рука опущена до конца вниз, должно быть тихо, когда же в самом верху, наоборот, зал должен шуметь изо всех сил.

Погоняв волну шума вверх, вниз и подергав рукой туда-сюда, можно разделить зал на две части, каждая из которых будет регулироваться одной из рук ведущего. Затем поэкспериментировать с совместной громкостью, а потом «затушить» шум, успокоив зал.

«Дыра на дне морском»

Описание игры: Ведущий произносит слова и показывает движения. Залу необходимо повторять:

— Дыра на дне морском! Дыра на дне морском! Дыра, дыра, дыра на дне морском! (Рука открытой ладонью вниз двигается под темп слов.)

— Бревно в дыре на дне морском...(Двумя руками изображаем, будто держим в руках ствол дерева, но на словах «в дыре на дне морском» изображаем первое движение.)

— Дупло в бревне в дыре на дне морском... (Дупло изображается, соединив пальцы руки с большим пальцем, образовав круг.)

— Червяк в дупле в бревне в дыре на дне морском... (Червяк изображается согнутым пальцем.)

В итоге получается: «Червяк в дупле в бревне в дыре на дне морском. Червяк в дупле в бревне в дыре на дне морском. Червяк, червяк, червяк в дупле в бревне в дыре на дне морском. Я разыщу его везде, я разыщу его везде, и он язык покажет мне». Все повторяется в ускоренном темпе. Получается коллективная скороговорка. (Движения можно придумать другие)

«Бразилия»

Играющие повторяют за ведущим слова и движения.

«У меня в Бразилии живет бабушка! У нее вот такой палец!(показывает большой палец руки, все повторяют). У меня в Бразилии живет бабушка! У нее вот такой палец!(показывают). И вот такой рот. (кривит рот и все повторяют). Вот такие глаза. (тарашит глаза). К таким фразам добавляют все новые и новые:

Вот такие плечи (правое плечо вверх, левое вниз). Она постоянно прыгает (показывая). И кричит: «Ах какая я красивая! Почему меня никто не любит?» (все кричат)

После паузы, когда стихнет смех, Ведущий говорит: «Какова бабушка таковы и внуки».

3. Тематические отрядные уголки «Кино»



«Космос»



[illegible]

4.Отрядные мероприятия

Младший возраст

«Нарисованное кино»

Форма: Коллективно-творческое дело.

Возраст: 7-11 лет.

Количество участников: весь отряд, разбитый на 4-5 команд.

Время проведения: 35-40 минут.

Цели мероприятия: дать возможность продемонстрировать творческие и организаторские способности, создать непринужденный эмоциональный настрой в отряде, проанализировать смену.

Оборудование: полосы бумаги шириной в 40см, длиной в 4-5м, фломастеры, гуашь, кисточки, карандаши и т.п. “Киноленты” расчеркиваются так, чтобы получились “кинокадры” 40х4см (не менее 10 кадров) грамоты, призы для победителей.

Ход мероприятия:

Викторина

Назовите имена популярных киноактеров и те роли, в которых они вам запомнились.

Каких режиссеров вы знаете?

Чем занимается сценарист, режиссер, художник, звукооператор?

По окончании викторины вожатый предлагает: “А теперь создадим центр по производству фильмов”.

Отряд делится на 4-5 групп, которым предлагается выбрать режиссера для руководства всей работой, сценариста, художника-оформителя, звукооператора. Нет только “актеров” - ведь это рисованные фильмы! Группы придумывают названия своим “студиям” и будущему фильму.

Тематика общая для всех: “С первого взгляда...(впечатления о лагере).

Когда темы определены, “режиссеры” представлены, “студии” получают все необходимое для выпуска фильма: “Режиссеры” образуют “художественный совет” киноцентра во главе с вожатым. “Худсовет” уславливается: при оценке фильма обращать внимание главным образом на содержание сценария, на качество рисунков, режиссуру (остроумное решение, интересную организацию демонстрации фильма).

Рождение фильма начинается с обсуждения киносюжета. Когда он принят, начинается работа, в которой каждому отведена определенная творческая роль. Художники заполняют кадры иллюстрациями. Сценаристы подрабатывают сюжет: пишут реплики героев. Звукооператоры изобретают шумовое и музыкальное сопровождение. Режиссер сводит все воедино.

Сроки сжатые: на одну подготовку лент отводится от 45 минут до 1,5 часа. По условному сигналу все собираются на отрядном месте, и начинается показ “фильмов”. Крепятся они на иголочках вдоль стены перед зрителями. Оживляются литературным комментарием, звуковым оформлением и т.д. По окончании показа, как и положено, “худсовет” выносит решение о достоинствах и недостатках “фильмов”, лучшие премируются, а ленты вывешиваются в отрядном уголке.

«Ромашка»

Форма: Коллективно-творческое дело.

Возраст: 7-11 лет.

Количество участников: весь отряд, разбитый на 4-5 команд.

Время проведения: 35-40 минут.

Оборудование: Нарисованная большая красивая ромашка, ватман для записи баллов команд, маркеры, краски, бумага формата А4, грамоты, призы для победителей.

Ход мероприятия:

1. Изобразите походку человека:

- хорошо пообедавшего,
- у которого жмут ботинки,
- неудачно пнувшего кирпич,
- с острым приступом радикулита,
- одного оставшегося ночью в лесу.

2. Нарисовать животное или растение, которое никогда не существовало и дать ему название.

3. Изобразить пантомимой пословицу:

- "На чужой каравай рот не разевай",
- "За двумя зайцами погонишься - ни одного не поймаешь",
- Дареному коню зубы не смотрят",
- "Доброе слово и кошке приятно".

4. Придумать новое применение предметам:

- пустой консервной банке,
- дырявому носку,
- лопнувшему воздушному шарiku,
- перегоревшей лампочке,
- пустому стержню от ручки.

5. Придумайте танцевальную композицию:

- "Я опять получил двойку",
- "Мне купили футбольный мяч",
- "Я разбил мамину любимую вазу",
- "Ко мне придут сегодня гости",
- "Я потерял ключ от квартиры".

6. Дописать еще две строчки:

а) Шла собака по роялю,

Говори примерно так...

б) Вы слышали? На базаре

Чудо-птицу продавали...

в) В зоопарке плачет слон -

Увидал мышонка он...

г) Удивляется народ -

Почему сердит Федот?

д) Царь издал такой указ:

"Всем боярам в тот же час..."

7. Сочинить историю про: - собаку, которая жила в холодильнике; - ворону, которая любила кататься на велосипеде; - щуку, которая играла на гитаре; - березу, которая хотела научиться плавать; - майского жука, который очень боялся высоты.

25. Придумать новые названия урокам: - математики, - музыки, - истории, - труда, - физкультуры и т.д.

Подведение итогов, награждение победителей.

«Большие острова творчества»

Форма: Коллективно-творческое дело.

Возраст: 7-11 лет.

Количество участников: весь отряд, разбитый на 4-5 команд.

Время проведения: 35-40 минут.

Оборудование: ватман для записи баллов команд, маркеры, краски, бумага формата А4, грамоты, призы для победителей.

Ход мероприятия:

1. Следы нечистой силы

Всем детям с детства знакома строка стихотворения А.С. Пушкина: "Там на неведомых дорожках следы невиданных зверей-". Никто никогда не видел эти следы, но можно предположить, что рядом со следами невиданных зверей были и следы нечистой силы. Представьте и нарисуйте, как выглядят следы:

- Бабы-Яги;
- Водяного;
- Кошечья Бессмертного;
- Лешего;
- Кикиморы.

2. Колыбельная песня

Колыбельные песни поют самым маленьким детям на ночь. Колыбельные песни помогают ребенку успокоиться и уснуть. Представьте, что вам надо убаюкать малыша, но вы забыли все известные колыбельные песни. Но есть выход! Можно исполнить, как колыбельную, любую другую - даже очень бодрую - песню. Главное - исполнить эту песню тихо, убаюкивающее. Попробуйте спеть спокойно и усыпляюще такую песню, как-

- ?Морячка! Олега Газманова;
- ?Мужичок с гармошкой! Наташи Королевой;
- ?Зайка моя! Филиппа Киркорова;
- ?Школьная пора! Татьяны Овсиенко;
- ?Мальчик - бродяга! Андрея Губина.

3. Песня в день рождения

Когда гости приходят к кому-либо на день рождения, они обязательно исполняют для именинника песню. Например, Песню Крокодила Гены!, которая начинается словами: Пусть бегут неуклюже пешеходы-!. Представьте, что день рождения празднуют не девочка и не мальчик, а какое-нибудь животное. И к нему пришли сородичи. Покажите, как они исполнили бы песню про день рождения, если они не умеют говорить словами. А не умеют они говорить потому, что они-

- вороны;
- волки;
- лягушки;
- козы;
- куры и петухи.

4. Праздничная открытка

К празднику вежливые люди посылают друг другу открытки с поздравлениями. При этом они всегда обращают внимание на рисунок на открытке. Нельзя же на 8 марта послать открытку с изображением новогодней елки! Представьте, что в одном городе решили отмечать сразу несколько новых праздников. Но вот беда, к новым праздникам не выпущено ни одной поздравительной открытки. Помогите жителям этого города и нарисуйте картинку для открытки, которую можно было бы подарить в -

- День сладкоежки;
- День чистюли;
- День хохотушки;
- День модниц;
- День фантазеров и выдумщиков.

5. Незаконченный рисунок

Один знаменитый художник решил нарисовать картину. Он провел фломастером на листе первую линию - И тут его отвлекли от работы. Рисунок остался незаконченным.

Попробуйте проникнуть в замысел художника и завершить его работу. Дорисуйте картину, если известно, что первая линия, которую провел художник - это-

- два параллельных отрезка;
- волнистая линия;
- линия - полукруг;
- зигзагообразная линия;
- два отрезка, образующие. острый угол.

6. Спрятавшиеся слова

Слова состоят из букв. Очень часто из букв, составляющих одно слово, можно собрать много других слов. Например, из слова ИСТОРИЯ можно сделать слова ТРИ, РОТ, РИС, РОСТ, СИТО и т. д. Попробуйте составить не менее семи слов из букв, входящих в слово:

- МАТЕМАТИКА;
- ЛИТЕРАТУРА;
- ГЕОГРАФИЯ;
- РИТОРИКА;
- АСТРОНОМИЯ.

Попробуйте также сочинить какую-нибудь небылицу, в которую обязательно вошли бы все 7 найденных слов.

7. Рисуночное письмо

Когда-то люди не знали букв. Но тем не менее, они могли посылать друг другу письма. Вместо букв и слов в этих письмах были рисунки, поэтому письмо так и называлось - рисуночное¹. Попробуйте, подобно древним людям, ?написать¹ с помощью рисунков короткое письмо, адресованное вашему хорошему другу:

- ?Позвони мне сегодня в 6 часов¹;
- ?Пойдем вечером играть в футбол¹;
- ?Давай вместе делать домашнее задание¹;
- ?Подари мне на день рождения щенка¹;
- ?Принеси мне ножницы и цветную бумагу¹.

8. Специализированный магазин

Бывают такие магазины, в которых можно купить все, что угодно. Они называются «универмаги» или "супермаркеты". А есть магазины "специализированные". В них продается или какой-то один товар: мебель, обувь, книги; или они рассчитаны на какую-то одну категорию покупателей: охотников, бизнесменов, родителей грудных младенцев. Представьте, что в одном городе открылись сразу несколько новых специализированных магазинов. Придумайте хотя бы 5, видов товаров, которые могли бы в них продаваться, и объясните почему. А магазины называются:

- "Все для двоечников";
- "Все, для прогульщиков";
- "Все для нерях";
- "Все для второгодников";

- "Все для злостных неносильщиков второй обуви.

9. Нарисованная пословица

Обычно художники рисуют пейзажи, портреты, натюрморты. А вы попробуйте нарисовать пословицу. Например, такую:

- на чужой каравай рот не разевай;
- за двумя зайцами погонишься - ни одного не поймаешь;
- дареному коню в зубы не смотрят;
- одна голова хорошо, а две лучше;
- доброе слово и кошке приятно.

Подведение итогов, награждение победителей. Лучше всего – по номинациям, вручение грамот под торжественную музыку.

Средний возраст

«Пожар»

(познавательное, интеллектуальное)

Основа игры: в основу игры положены правила игры - путешествия

Участники игры: 2 команды.

Для игры вам понадобится поле следующего вида:

	а	б	в	г	д	е	ж
7 этаж				огнетуш.			
6 этаж		огнетуш.		дети		огнетуш.	
5 этаж	дети		лопата		лопата		дети
4 этаж			дети		дети		
3 этаж	лопата			огнетуш.			лопата
2 этаж	дети			лопата			дети
1 этаж		1 вход				2 вход	

Ход игры:

Представьте себе, что вы постояльцы семиэтажной гостиницы, находящейся на одиноком скалистом острове. В этой гостинице вас привлекает только одно - ее уединенность. В гостинице есть только один недостаток - это то, что в гостинице только три выхода. Это два подъезда и посадочная полоса для вертолета на крыше дома. Администрация гостиницы осознает эти недостатки и ежегодно проводит учения по пожарной безопасности, не сообщая постояльцам о времени их начала. И вот, в одно прекрасное летнее утро вы узнаете, что в гостинице вспыхнул пожар. Все постояльцы спустились на первый этаж к выходам и обнаружили, что они заблокированы. Собравшиеся у выходов постояльцы - это две команды, которым предстоит нелегкий путь к спасению. Путь к спасению один - через крышу, где вас уже ждет вертолет. Чтобы подняться на крышу дома, вам необходимо потушить те комнаты, которые будут находиться на вашем пути. За каждую потушенную комнату вы получите определенное количество баллов, комната считается потушенной в том случае, если вы правильно ответили на вопрос ведущего. Учтите, что чем выше вы поднимаетесь, тем сложнее вопросы, предлагаемые вам ведущим, и тем больше баллов вы можете получить за правильный ответ. На первых трех этажах вас ждут однобалльные вопросы, на 4 и 5 этаже - двухбалльные, и на последних (6 и 7) - трехбалльные. Передвигаться по комнатам вы можете только вправо или влево, вверх или вниз, и только на одну клетку - комнату. Учтите, что если вы не ответили на вопрос ведущего, та комната, которую вы тушили, оказывается заваленной, и прохода через нее уже нет. Администрация гостиницы сообщила своим постояльцам, что в некоторых комнатах остались дети, за спасение которых вам добавляется еще два балла. В

некоторых комнатах есть огнетушитель, если вам повезет и вы найдете такую комнату, то она считается потушенной без вопроса ведущего, и в вашем активе появляется еще три балла. После освобождения от огня некоторых комнат, вы можете обнаружить там лопаты, которые сможете использовать для расчистки заваленных комнат, но вынести эту лопату из комнаты вы можете только при условии, если правильно ответите на дополнительный вопрос ведущего. Одна лопата поможет расчистить одну комнату. По потушенным комнатам вы можете свободно передвигаться, при этом ведущий вопрос вам не задает и никаких баллов вы не получаете. Теперь вам известна вся необходимая для спасения информация – в путь!

Рекомендации ведущим:

Предлагаемое поле составлено для ведущих, играющие не видят поле целиком, они знают месторасположение только некоторых объектов - оставленных детей и лопат, местонахождение огнетушителей знает только ведущий. Игра считается законченной в том случае, если одна из команд выбралась на крышу и объявила о своем отлете или одна из команд оказалась в безвыходной ситуации - заваленной со всех сторон. Еще раз основные правила: ходить по полю можно только по горизонтали или вертикали на одну клетку. За правильный ответ на первом уровне (1, 2 и 3 этажи) команда получает по одному баллу, за правильный ответ на втором уровне (4 и 5 этаж) - по два балла, за правильный ответ на третьем уровне (6, 7 этажи) - по три балла. За спасение ребенка команде прибавляется два балла, за найденный огнетушитель команда без вопроса получает три балла, для того, чтобы взять лопату из потушенной комнаты, команда должна правильно ответить на дополнительный вопрос. Команды ходят по очереди.

Пакет вопросов

1 балл.

Житель очень маленькой фантастической страны, описанной в романе Джонатана Свифта. (Лилипут)

Упаковка для мази, пасты, красок. (Тюбик)

Гоночный микролитражный автомобиль. (Карт)

Положение, принимаемое без доказательства. (Аксиома)

Плащ из непромокаемой ткани. (Макинтош)

Какое произведение чаще всего исполняли влюбленные юноши, стоя под окнами своих избранниц? (Серенада)

Вечнозеленое дерево - символ победы. (Лавр)

Богиня цветов и весны. (Флора)

Богиня охоты в греческой мифологии. (Артемиды)

Бог смерти в греческой мифологии. (Аид)

Какая богиня родилась из головы Зевса. (Афина)

Назовите океан, в котором больше всего островов. (Тихий)

Назовите самое "твердое" море. (Мраморное)

На каком материке нет рек? (Антарктида)

Какие вы знаете цветные моря? (Белое, Черное, Красное, Желтое)

Где находится Аравийская пустыня? (В Африке, между Нилом и Красным морем, на юге переходит в Нубийскую пустыню)

Какая рыба называется именем человека? (Карп)

В названии какой птицы сорок букв? (Сорока)

Какая птица носит название танца? (Чечетка)

Какой породы была собака в повести Джека Лондона "Белый Клык"? (Помесь волка с собакой)

Какой снег быстрее тает - чистый или грязный? (Грязный)

Что растет вниз вершиной? (Ледяная сосулька)

Кто раньше появляется весной - летучие мыши или летучие насекомые. (Летучие мыши появляются после вылета насекомых, которыми они питаются)

Сколько ног у паука? (Восемь)

Сколько крыльев у жука? (Четыре)

Какая птица кричит драной кошкой? (Иволга)

Какие ноги вырастают у головастика первыми - передние или задние? (Задние)

Какого цвета самый крупный из наших дятлов? (Черный, с красной шапочкой)

Что это за трава, которую и слепые знают? (Крапива)

Куда зайцу бежать удобнее - с горы или в гору? (В гору, у зайца задние ноги длиннее передних)

Что ест зимой жаба? (Ничего, зимой она спит)

Когда черен - кислив и задорен, а покраснеет - сейчас же и присмирет. (Рак)

По земле не хожу, вверх не гляжу и гнезда не вью, а детей вывожу. (Рыба)

Без крыльев летят, без ног бегут, без паруса плывут. (Облака)

2 балла.

В греческой мифологии бог - целитель, прорицатель. (Аполлон)

Назовите имя самого воинственного бога древних римлян. (Марс)

Главный злодей в сериале "Рабыня Изаура". (Леонсио)

Кусок ткани для починки. (Заплата)

Судно, имеющее два корпуса. (Катамаран)

Японская национальная одежда. (Кимоно)

Бумага для оклейки стен. (Обои)

Кто первым плавал по проливу, названному впоследствии Беринговым? (Семен Дежнев)

Какая река дважды пересекает экватор? (Конго)

Какой пролив разделяет два моря, два океана, два полуострова, две части света, два государства. (Берингов пролив разделяет Берингово и Чукотское моря, Северный Ледовитый и Тихий океаны, Чукотский полуостров и полуостров Сьюард, Азию и Америку, Россию и США)

Существует ли в действительности "безбрежное" море? (Саргассово море, расположенное в Атлантическом океане)

В каких наших озерах водятся тюлени? (На Байкале, в Ладожском озере и в Каспийском море)

Какая из наших птиц быстрее всех летает, при этом не садится ни на землю, ни на воду, ни на ветки? (Стриж)

Какая самая большая птица в мире? (Африканский страус)

Почему куры, индейки и некоторые другие зерноядные птицы глотают мелкие камушки. (Камушки помогают им лучше переваривать зерна, желудок с камушками заменяют им зубы)

Какое растение, служащее сырьем для изготовления тканей, цветет только половину дня? (Лен, он цветет только половину дня, затем вместо цветов у него появляются зеленые коробочки с семенами)

Какой зверек вьет гнездо в траве и в кустах? (Мышь-малютка)

Кто строит себе дом под водой из воздуха? (Водяной паук-серебрянка)

Чем питаются новорожденные летучие мышата? (Молоком матери)

Какие птички тайны открывает нам листопад? (На облетевших деревьях хорошо видны скрытые летом в листве птички гнезда)

Почему, испугавшись чего-нибудь, лошадь начинает фыркать? (У лошадей очень острое обоняние, отфыркиваясь, они очищают нос и могут быстрее определить, что и с какой стороны им угрожает)

Каких пауков называют "бродягами"? (Тех. кто не ткut паутину для ловли добычи)

Середка на дворе, голова на столе, ноге на поле. (Хлебные колосья)

Лежит мужичок в золотом кафтане, подпоясан поясом, встать не может - люди поднимают. (Сноп)

Я молча говорю издали с тобою. (Эхо)

Сидит - зеленеет, летит - пожелтеет, падет - почернеет. (Листва)

Долговяз в траве увяз. (Дождь)

Пал Палыч пал на воду, сам не утонул и воду не замутил. (Лист с дерева)

Однолетняя трава - выше двора. (Хмель)

3 балла

1. В нашей стране есть остров, который, расположен сразу в трех полушариях. Назовите его. (Остров Врангеля. Северное, западное, восточное полушария)

2. В каком городе жители ежедневно совершают путешествия из Европы в Азию и обратно. (Магнитогорск. По реке Урал проходит граница между Европой и Азией)

3. В какое озеро, находящееся на территории России, впадает 336 рек, а вытекает одна? Что это за река? (Озеро Байкал, река Ангара)

4. Какая рыба европейских рек может по праву быть названа вечной путешественницей? (Речной угорь, эта рыба совершает за свою жизнь дальнейшее путешествие протяженностью в 7 - 8 тысяч км. в Саргассовом море, где она нерестится)

5. Какое дерево в средней полосе страны цветет последним в году? (Липа)

6. Какая птица "лает"? (Самец белой куропатки весной)

7. Есть ли у нас хищные растения? (Есть. У нас на моховых болотах растет росянка, в реках и озерах растет пузырчатка)

8. Как различить старого и молодого грача. (По их носам. У молодого грача нос черный, как у ворона, а старого - грязно-белый)

9. Почему старых лосей-быков называют "сохатыми" ("Сохатый" от слова "соха", на которую похожи рога лося)

10. Когда говорят про птицу: "За море помирать полетела"? (Когда по ней промажет охотник)

11. У кого лапы вывернуты ладошками врозь и наружу? (У крота)

«Зов джунглей»

(спортивное, вертушка)

Цель: оздоровление ребят, развитие физических данных и творческих способностей.

Форма проведения: вертушка

Продолжительность: около 1 часа

Состав: 2 команды по 10-15 человек

Сюжет: В жарких джунглях заколдованы животные. Задача ребят - расколдовать животных, выполнив все задания.

Реквизит: маршрутные листы, 2 мяча, рулон туалетной бумаги, листки бумаги, стенд с ребусами, мел.

Критерии оценки: скорость и креативность в выполнении заданий. Если задание можно оценить по 5-тибалльной шкале, то ведущие ставят оценку в маршрутный лист, а если игра оценивается по времени - ведущий записывает время и в маршрутном листе и у себя. После того, как все команды прошли данный этап, ведущий расставляет команды по скорости. Самая быстрая команда получит 5 баллов. Результаты отдаются жюри для подсчета баллов.

Реклама: за несколько дней в отрядном уголке вывешивается объявление:

«Гадая на кофейной гуще и картах таро, гадалка Манядзедунь предсказала, что со дня на день в джунглях случится несчастье. Помочь обитателям джунглей могут только ребята нашего отряда» Две шалунишки

Роли: 2 ведущих, человек с телеграммой, жюри.

Ход мероприятия:

вед.: Привет, девчонки!

вед.: Привет, мальчишки!

Вместе: С вами мы - две шалунишки!

1: Сегодня - необычный день! Сегодня все поет!

2: И птицам танцевать не лень, «зов джунглей» их зовет.

1: Еще раз здравствуйте. Мы с вами находимся в стране, где очень много диких обезьян, свирепых крокодилов, гибких пантер и ядовитых змей. Еще вчера здесь было все чудесно, но сегодня здесь случилось несчастье: всех обитателей джунглей заколдовала злая сила. И приехали мы к вам с тем, чтобы вы помогли нам расколдовать несчастных животных и спасти жаркие джунгли. Хотите нам помочь? Тогда в путь, друзья!

2: Снять заклятие злых сил поможет ваша находчивость, смелость, а главное - дружба. В процессе соревнования вам предстоит изображать различных животных, подражать их повадкам, только так снимается заклятие. Итак, джунгли зовут!

Станции:

Змея. Отмечается две линии на расстоянии 10-15м друг от друга. Первый человек от команды бежит до этой линии и обратно. Вернувшись, берет за руку другого человека, и они вместе бегут до линии и обратно. Возвращаются, берут следующего... Пока вся команда не пробежит вместе эту эстафету. Игра на время.

Ловкость и скорость. Команда встает в колонну, им дается мяч. Они передают его через голову, последний человек в команде передает мяч через ноги до первого человека.

Первый человек зажимает мяч между ног, бежит, оббегает препятствие, добегают до команды, отдает мяч, встает сзади. И все начинается сначала. Игра на время.

Куколка. От команды 3 человека. Двое берут 1 рулон туалетной бумаги и обматывают на время третьего. Игра на время и на качество.

Гусеничка. Из команды выбрать по 5 человек. Дать каждой чистый лист бумаги. Его надо смять в комочек и попасть в круг - чем больше попаданий - тем меньше идти команде.

Идти после этого команда должна следующим образом: все встают в ряд, соприкасаясь ногами. Необходимо пройти 5 метров всей цепочкой, не разрываясь. С каждым попаданием количество метров уменьшается.

Кенгуру. Команда из 10-15 человек. Эстафета. В конце дистанции стоит стенд с ребусами (загаданы животные). Участник зажимает мяч между колен, допрыгивает до стенда, отгадывает ребус и бегом возвращается обратно. Игра на время.

Кто дальше? Из команды выходят по 5 человек. Первый прыгает в длину от отмеченной линии. Замечается, до какого места он прыгнул. Следующий прыгает с этого места. Игра на длину прыжка (баллы рассчитываются, как и при игре на время).

Конец:

1: Наше соревнование подошло к концу. Ой, подождите, кто это? (вбегает человек с телеграммой)

2: Ребята! Нам прислали телеграмму из самих джунглей! Телеграмма: Дорогие дети! Большое вам спасибо за то, что расколдовали нас! Мы внимательно следили за всей вашей игрой и хотим пожелать вам: оставайтесь всегда такими смелыми и дружными!

Царь зверей - Лев и все, все, все!

1: Ребята! Вам удалось снять заклятие! Молодцы! Поздравляем! 2: А теперь давайте наградим лучших! А значит всех вас, т.к. проигравших в джунглях нет!

«А ты знаешь, что...»

(познавательное, вертушка)

Цель: познакомить ребят с традициями лагеря и с самим лагерем

Роли и ответственные за них: ведущий, желательнo гитарист

Место проведения мероприятия: отрядное место для повествования и вся территория для вертушки

Время проведения, продолжительность: 1 час

Кол-во участников: весь отряд

Ход мероприятия:

Ведущий:

Рассказ о лагере (легенды, смешные истории о ДОЛе)

Рассказ об «орлятском круге»:

Легенда «орлянского круга»

В одном горном лагере проходило мероприятие под названием «Мы песней сердца свои зажгли». Это мероприятие проводилось во время похода. Ребята встали в круг на поляне, не заметив, что конец поляны – это скалистый обрыв. Песня за песней, кто-то пританцовывал в такт и одна девочка во время пританцовки незаметно приближалась все ближе и ближе к обрыву. И вот в какой-то момент она оступилась (к счастью, отделалась легкими ушибами).

После несчастного случая в этом лагере появились традиции пения песен, совокупность этих традиций и получила название «орлянский круг». Послушайте стихотворение:

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 ступить.

1. В кругу во время песни - только гитарист.
2. Соседу справа положить руку на плечо, соседу слева обнять за талию.
3. Чтобы круг был «крепким», стоят следующим образом – девочка, мальчик, девочка...
4. Во время песни можно только петь, разговаривать запрещено.
5. Выйти и войти в круг можно только между песнями.

Теперь давайте поучимся вставать в «орлянский круг» и петь в нем песни (спеть 2-3 песни на выбор ребят).

Разделив отряд на 2 – 3 команды, дать им маршрутные листы, которые будут содержать 10 – 15 вопросов, касающихся их любимого лагеря. Пример: сколько ступенек в столовой, какого цвета глаза директора, сколько скамеек на футбольном поле... Вопросы в маршрутных листах должны быть идентичны, но располагаться в произвольном порядке. Оценка осуществляется по двум направлениям:

- время выполнения,
- правильность ответов.

5. Межотрядные мероприятия

Младший возраст

«Мост»

Мероприятие организационного периода. Название игры символично. Символизирует оно переход от обыденной детской жизни к жизни детей в лагере.

Цели и задачи. Знакомство детей с особенностями лагерной жизни. Создание эмоциональной атмосферы, способствующей спонтанным проявлениям и творческой активности детей. Снятие барьеров и комплексов, формирование уверенности в процессе общения детей между собой. Групповое сплочение на основе сотрудничества в процессе выполнения заданий мероприятия.8

Организация, материалы и оборудование. Каждый отряд получает маршрутный лист с названием станций.

Для того, чтобы лагерная смена не показалась ребятам скучной, не оставляйте им времени на то, чтобы скучать. Выучите с ними речевки, которые используются в повседневной лагерной жизни. Это можно сделать во время перехода от станции к станции.

Утренняя:

Вож.: Раз, два!

Все: Три, четыре!

Вож.: Три, четыре!

Все: Раз, два?

Вож.: Солнце только что проснулось

Все: И ребятам улыбнулось!

Вож.: Поскорей дружок вставай

Все: На зарядку выбегай.

Вож.: Солнце светит

Все: Ярко—ярко!

Вож.: Нам от солнца

Все: Жарко—жарко!

Вож.: Солнышко, сильнее грей

Все: Воду в речке нам согрей!

Вож.: Солнце, воздух и вода

Все: Наши лучшие друзья!

Для похода в столовую:

Вож.: Раз, два!

Все: Мы не ели!

Вож.: Три, четыре!

Все: Есть хотим!

Открывайте шире двери,

А то повара съедем

Вож.: Руки?

Все: Чистые!

Вож.: Лицо?

Все: Умыто!

Всем, всем... Приятного аппетита!

Вечерняя:

Все: День отшумел,

И ночью объятый,

Лагерь зовет нас уснуть

Мальчики: "Доброй вам ночи, — девчата!"

Девочки: "Доброй вам ночи, — ребята!"

Все: Завтра нам снова в путь!

Спокойной ночи!

Место проведения: территория лагеря.

Временные рамки: 1 — 1,5 часа. Как правило, МОСТ — мероприятие, второй половины дня, т.е. проводится после обеда или полдника.⁹

Проведение: на общем сборе или по радиосвязи дается старт. В соответствии с индивидуальным маршрутом отряды передвигаются по станциям. Мы предлагаем несколько возможных вариантов названий и содержания станций.

Станция 1. "Законы и традиции".

- Закон 00: Уважая время, ты уважаешь людей. Точность — вежливость королей.

- Закон поднятой руки — закон молчания. Рука водителя, поднятая вверх, ладонь которой сжата в кулак — знак того, что все должны замолчать и сосредоточить свое внимание.

- Законы общения: Один говорит - другие молчат. Критикуешь - предлагай, предлагаешь - делай.

- Закон территории говорит о том, что покидать территорию лагеря можно только с разрешения водителя.

- Закон доброго отношения к людям.

- Закон доброго отношения к окружающей нас природе. Если в лагере работает система паролей, то во время посещения отрядами этой станции следует познакомить с этой системой детей.

Станция 2. "Ля-ля Вам"

На этой станции происходит знакомство с традициями орляцкого круга:

1. Чередование мальчик — девочка:

Мы встаем в орляцкий круг:

Слева - друг и справа - друг.

Почувствуй руки новых друзей.

Мальчишки, девчонки, - будьте смелее!

2. Нельзя проходить через круг: орляцкий круг - символ единства собравшихся вместе людей, разрывать которое не позволено никому.

3. Нельзя прерывать песню. Уважение к песне - это не только уважение к ее словам, но и уважение к чувствам, которые эти слова вызывают у поющих людей. Не знаешь слова - помолчи, не мешай себе и другим!

Если в лагере есть песня-гимн, то разучить ее можно на этой станции.

Также, рекомендуется пропеть песни с повторениями типа "Алые паруса" или "Землю обмотали..." и т.п.

Станция 3. "Раз, два левой"

Содержание этой станции - ответ на вопрос: "Как можно передвигаться по территории лагеря?"

Оказывается, существует тысяча и один способ. Вот некоторые из них:

- строем в колонне по два или по три человека;

- ручейком;

- гусиным шагом;

- паровозиком;

- змейкой;

- задом наперед (т.е. спиной вперед) и т.п.

По окончании отработки предложенных способов, отряду дается задание

придумать свой, отрядный, способ передвижения.

Станция 4. "На зарядку — становись!"¹⁰

На этой станции ребятам предлагается принять участие в тематической зарядке. Тематика может быть предложена самая разнообразная. Например: сборы на дискотеку, охота на мамонта; поход в зоопарк; веселый трамвай и т.д. Утренняя зарядка традиционно заканчивается диалогом:

Физрук: "Здоровье в порядке?"

Дети: "Спасибо зарядке!"

Станция 5. "Маразмы и приколы"

В каждом лагере, наверняка, есть традиционные кричалки, игры-настройки, создающие необходимый эмоциональный фон для проведения мероприятий, способствующие концентрации внимания и просто поднимающие настроение.

Вож.: Парам - парэра!

Все: Хэй!

Вож.: Парам - парэра!

Все: Хэй!

Вож.: Парам - парэра!

Все: Хэй! Хэй! Хэй!

Вож.: Настроение каково?

Все: Во! (Поднимают вверх кулак с отставленным вверх большим пальцем).

Вож.: Все такого мнения?

Все: Все без исключения!

Вож.: Молодцы!

Все: Ура!

А вот еще одна "кричалка", после которой, как правило, звучит какая-нибудь песня (каждая строчка произносится дважды, один раз ее выкрикивает вожатый или лидер, а затем, повторяют все вместе):

На берегу

Большой реки

Пчела ужалила

Медведя прямо в нос

"Ой - ей - ей - ей!" -

Вскричал медведь,

Сел на пчелу

И начал петь...

После разучивания нескольких кричалок можно дать детям задание попытаться самостоятельно придумать какую-либо кричалку. Перейдем к приветствиям:

"Всем, всем доброго утра (вечера, дня)"

На что все дружно отвечают: "За доброе слово горы своротим" или

"Доброе слово и кошке приятно" и т.д.

Станция 6. "В гостях у Водяного"

На этой станции происходит знакомство детей с правилами поведения на воде. Если есть возможность расположить станцию непосредственно возле воды, то неплохо устроить театрализованное шоу с ритуалом молитвы, обращенной к Нептуну, в которой дети просят о хорошей погоде, добрых вожатых, веселом настроении, а взамен обещают послушание и активность.¹¹

Необходимо усвоить главный закон: «С рекой (морем) не шутят!»

Станция 7. "Уют".

Здесь происходит ознакомление ребят с лагерными санитарно-гигиеническими требованиями. Как заправлять кровать? Как убрать в палате и на территории? Как

организовать дежурство в столовой и в лагере? На эти вопросы ребята должны получить подробные ответы.

Можно провести конкурс на самую быструю заправку кровати.

Станция 8. "Первый взгляд".

На этой станции ребята заняты своим первым творческим делом: коллективным выпуском газеты о первых впечатлениях первого лагерного дня. Эта газета может так и называться "Первый день в лагере".

Средний возраст

«Парадиз-коктейль»

(развлекательная игровая программа)

Автор: С.А. Горбачёв, вожатый ВДЦ "Океан"

Участвуют несколько команд (8-10 чел.). Команды могут быть постоянными на весь вечер или меняться (после каждого конкурса на сцену выходят другие игроки - из болельщиков).

Костюмы, реквизит:

- каждая команда должна иметь свой "имидж", свое "лицо"; можно придумать одну деталь, по которой все будут отличать команду.
- костюмы для клоунов (лицедеёв) - ведущих;
- напитки (по количеству конкурсов) - соки, коктейли, морсы).

Краткое описание: в процессе игры команды участвуют во всевозможных конкурсах, за которые набирают баллы-жетоны (конфеты). Между конкурсами - заставки клоунов-ведущих. Перед каждым конкурсом ведущий приглашает по одному игроку команды на "галерку" (последний ряд киноконцертного зала), где им предлагается какой-либо напиток в небольшом количестве. Команда, чей "дегустатор" первым отгадает напиток, получает в награду целый графин этого напитка. Напитки должны быть малоизвестными. Победительницей является команда, набравшая наибольшее количество жетонов.

Ход мероприятия:

Веселый танец

Фонограмма на выход клоунов

Конферансье: Многоуважаемая публика, уважаемая дружина "...!"

Господа! Начинаем нашу развлекательно-познавательную программу "Парадиз-коктейль".

Кнопочка: Что, уже начали, что ли?

Конферансье: Начали!

Кнопочка: Но сначала же нужно поздороваться!

Конферансье: Ну, здравствуйте!

Боцман: О! Здравствуйте! А я смотрю, вы ли, или не вы ли?

Кнопочка: Кто выл? Я выла?

Боцман: Да нет! Я говорю, иду я и смотрю я, вы ли или не вы ли?

Кнопочка: А! А я думала, про меня ли, или не про меня ли?

Боцман: Кого променяли? Меня променяли?37

Кнопочка: Да нет! Я думала, про меня или не про меня?

Конферансье: Нет. У вас так ничего не получится! Позвольте мне!

Добрый вечер, дружина "...!"! Добрый вечер, вожатые! Бой энд Гёл!

Допризывники и допризывницы! Дети и подростки! Чёрные и белые! Сырые и горелые! Бедные и богатые! Холостые и женатые! Лысые и кудрявые!

Очкастые и кривастые! Ушастые и хвостатые! Люди и звери! Окна и двери!

Стены и потолки! Бум-бумы и бум-буки! Живите да здравствуйте, Куча - мала!

Шпунтик: Спасибо за аплодисменты! Только сейчас и только для вас!

Необыкновенные состязания со всевозможными испытаниями!

Песни, танцы, шутки, смех!

А ещё задор, смекалки ждём сегодня мы от всех!

Кнопочка: Подождите, подождите! Куда это вы меня притащили? Я думала, мы здесь коктейли будем распивать, лимонады, соки... А здесь... Даже порядочного бармена нет.

Конферансье: О, у тебя, Кнопочка, всё время мысли не туда. Чего тебе собственно не нравится?

Боцман: Столики есть? Есть! Мальчики, девочки есть? Есть! Какой - никакой, а бармен тоже есть!

Конферансье: Я приглашаю тебя, Кнопочка, и вас, дорогие гости в наш “Парадиз-коктейль”. Слово “парадиз” - с французского означает - “галёрка” в театре. Роль “галёрки” будет выполнять последний ряд зала. Там у нас будет работать главная дегустаторская, где ваши дегустаторы попробуют на вкус предлагаемый напиток. Чья команда быстрее отгадает, та и будет до конца наслаждаться этим напитком. Так что, есть стимул стараться.

Бармен: Я попрошу команды занять свои места. А на “галёрку”, на наш парадиз, я прошу подняться по одному человеку от каждого столика. Возьмите немного напитка в рот, и тщательно перекачивайте по языку. У кого какие ощущения? Что это вам напоминает? (Отдаёт остальной напиток отгадавшему игроку).

Конферансье: Замечательно! Напиток попробовали, с нами познакомились, пора и вам представиться!

1. Представление команд-участниц. (Визитка не больше 1 минуты, Лицедеи представляют жюри (3 чел.). Они отдают свои жетоны командам (не больше трёх).

Заставка Лицедеев.

Бармен (после заставки) предлагает напиток.

2. Музыкальный конкурс: Мы предлагаем каждой команде прослушать музыкальные заставки к известным телепередачам. Попробуйте их отгадать. На каждую команду 3 заставки..

(После конкурса Кнопочка выводит на сцену кого-нибудь из зала).

Шпунтик: Кнопочка, что ты к юноше пристаёшь?

Кнопочка: А он мне Шварцнеггера напоминает!

3. Конкурс “похожих”: (К каждому члену в команде нужно найти в зале двойника, либо представитель от команды находит в зале себе двойника:

- по цвету глаз,
- по размеру обуви, 38
- по длине волос,
- по размеру носа,
- по цвету губ,
- по размеру ушей.

(После конкурса Боцман предлагает напиток).

4. Конкурс “Перевёртыши” .

Боцман: Ну, как вы отдохнули? Пора и за работу. Предлагаю вам следующее состязание. У меня в детстве была страшная привычка, я постоянно перевёртывал слова, и поэтому понять меня было очень сложно. Попробуйте и вы разгадать мои “перевёртыши”: Я перевернул “вверх ногами” названия известных кинофильмов, вам же нужно дать правильные названия. Кто быстрее ответит? Начали!

“Бедные всегда смеются” - “Богатые тоже плачут”.

“Пункт разлуки оставить можно” - “Место встречи изменить нельзя”.

“Деревянная нога” - “Бриллиантовая рука”.

“Хозяин в прошлое” - “Гостья из будущего”.

“Обычные будни русских в Италии” - “Невероятные приключения итальянцев в России”.

“Трезвенники” - “Самогонщики”.

“Хамы невезения” - “Джентльмены удачи”.

“Чёрная Луна моря” - “Белое солнце пустыни”.

“Белый карась” - “Чёрная акула”.

“Европейская вольница” - “Кавказская пленница”.

После конкурса - заставка Лицедеев, либо пародия на артистов

Бармен предлагает напиток.

5. Конкурс “Приз-сюрприз” Это значит, что, ответив правильно на вопросы, каждая команда может получить приз на память.

1 вопрос: Существует легенда, что свой знаменитый закон Архимед открыл, купаясь в ванне. Он выскочил из ванны, и с криком “Эврика!” бежал по улице. При этом он был покрыт:

- а) песком,
- б) золой,
- в) мылом,
- г) маслом.

2 вопрос: Что объединяет этих животных: мышь, корова, тигр, заяц, дракон, змея, конь, овца, обезьяна, курица, собака, свинья? (Китайский календарь)

6. Конкурс “Рекламная пауза” Прорекламировать:

- ученический портфель,
- рюкзак,
- мел,
- “вторую” обувь,
- шпаргалку,
- звонок с урока.

(Предлагается напиток.)

7. Конкурс “Эрудит-лото” Правила этого конкурса предельно просты, на39 каждый из этих вопросов четыре варианта ответа, выбрать правильный.

1. Болезнь “красных глаз” китайцы называют :

- а) зависть,
- б) обжорство,
- в) культурную революцию
- г) СПИД

2. В песне из фильма “Бумбараш” кони ищут:

- а) своих хозяев,
- б) чего бы поесть,
- в) водопою,
- г) мордобою

3. Самым ядовитым в мире животным является :

- а) африканская гадюка,
- б) австралийская кубомедуза,
- в) японская пиявка,
- г) египетская нутрия.

4. “Фига” (конфигурация из трёх пальцев) присутствует на государственном гербе:

- а) Барбадоса,
- б) Гондураса,
- в) Пакистана,

г) Мадагаскара.

(Бармен предлагает последний напиток)

Конферансье: Друзья, мы славно с вами повеселились, отдохнули. И мы надеемся, что сегодняшний вечер запомнится вам надолго. Мы говорим вам чисто по-русски “До свидания! Удачи, и всего-всего самого...”

Кнопочка: А вот вы и попались! Вот мы вас и надули! Какие хитренькие, мы ведь ещё не закончили.

Конферансье: Да, друзья! Мы же с вами культурные люди, давайте присядем перед дальней дорогой. И остался самый последний конкурс, сейчас каждая команда прощается со всеми, но необычно, по-особому!

(Затем подведение итогов, награждение).

6.Общелагерные мероприятия

Младший возраст

«Последний герой»

Для младшего школьного возраста.

Автор и ведущий Чирков Р.М.

Ведущий. Когда-то очень давно герой книги Даниеля Дефо попал на необитаемый остров. Кто-нибудь знает, как его звали? Его звали Робинзон Крузо. Упорный труд и несокрушимая решительность при самых сложных жизненных ситуациях помогли ему выжить и остаться человеком. Другой бы на его месте пропал. Но только... не наши герои! Впрочем, сейчас мы это все сами увидим.

(Звучит музыка. На сцену выходят участники.)

Ведущий. Командовать парадом буду я. Поднять якоря! Спустить грот-брамсель! Поворот на полрумба! Так держать! Внимание! Слева по борту неприятельское судно! Это пираты! Помогут нам победить их храбрость, человеческий труд и сильная воля! Но сначала давайте познакомимся с нашими участниками.

(команды по-очереди представляются)

Ведущий. Как попали наши Герои на необитаемый остров? Конечно на корабле? А какие мы сейчас узнаем.

(Участники за несколько минут должны нарисовать свой корабль. Пока участники выполняют задание, проводится игра с залом.)

Ведущий. Неделю назад о киль моего корабля ударилась вот эта бутылка. Внутри ее оказалась записка, в содержании которой я до сих пор не могу разобраться. Помогите мне ее расшифровать.

(Участники составляют письмо из предложенных слов: корабль, шторм, молния, киты, плот, сундук, мешок золота, лопата, людоеды, надежда. Пока участники выполняют задание, проводится игра с залом.)

Ведущий. Чтобы не остаться голодными наши участники должны обладать превосходной меткостью. Пусть отправляются на охоту.

(Играют в Дартс, только вместо мишени изображения различных животных.)

Ведущий. Ну что за путешествие без поиска клада. Вперед! Обычно сокровища зарывают капитаны пиратских кораблей. А в нашем случае на поиски отправятся капитаны команд наших героев.

(Капитаны должны написать 15 самых коротких слов на тему «клад» за несколько минут. Пока участники выполняют задание, проводится игра с залом.)

Ведущий. На необитаемом острове наши Герои могут встретить настоящих туземцев. И чтобы найти с ними общий язык должны стать похожими на них. Главный ритуал в жизни туземцев – магические танцы. Вот и попытайтесь повторить их.

(Звучит музыка, команды начинают танцевать. Затем выходят туземцы и показывают различные движения. Команды должны повторить.)

Это мероприятие может плавно перейти в детскую дискотеку. А подведение итогов – между танцевальными блоками.

Средний возраст

«Детективная история»

Сюжетно-ролевая игра для старшего и среднего возраста.

Цель: развитие логического мышления, коммуникативных навыков.

Подготовительный этап. В соответствии с темой истории готовятся костюмы, реквизиты, подбирается музыкальное сопровождение. Участникам раздаются роли (героями становятся педагоги). Проигрываются ситуации с максимально возможными вариантами вопросов.

Структура игры. Бег по станциям без четко ограниченного временного интервала и путеводного листа.

Задача игроков. Разгадать тайну убийства и разоблачить виновного.

Результат. Нахождение убийцы, его разоблачение.

Ход игры.

1. Театрализованная завязка с представлением командам криминальной истории, указывая главных героев и описывая ситуацию.

2. Сама игра.

3. Подведение итогов, награждение победителей.

Игра представляет собой расследование уголовного дела в стиле английского убийства, где все становятся подозреваемыми. Мероприятие проводится в ночное время для небольшого количества команд старшего и среднего возраста. Театральная завязка разыгрывается с участием героев, где рассказывается история убийства одного очень богатого человека и предлагается командам расследовать дело, пояснив, что на территории лагеря присутствуют все члены семьи усопшего. К каждой команде присоединяется независимый следователь, который контролирует ход игры.

Действующие лица.

· Полина – молодая жена убитого, образ тупой блондинки. По старому завещанию могла стать владелицей $\frac{1}{2}$ всего капитала, по новому – осталась без всего. Отношения со всеми членами семьи весьма натянуты, ненавидит Аню – внучку убитого, мечтает отправить ее в колледж. Перед чаепитием была в столовой, ела тосты. Знала где храниться яд, которым был убит старик.

· Вася – старший сын, живущий всю жизнь под строгим контролем отца. Безынициативный рядовой экономист на одной из дочерних фирм отца. Ярких конфликтов с другими членами семьи не было.

· Лидия – жена Васи, ненавидит убитого за то, что слишком сильное влияние оказывал на Васю, не давая жить собственной жизнью и выстраивать карьеру по собственному желанию. Очень тепло относилась к Ане, в общении абсолютно не пересекалась с Леной.

· Лена – дочь старика. Отец не дал ей выйти замуж. Образ вечной секретарши. Серая мышь. Флегматична, ко всем относиться одинаково равнодушно.

· Лера – амбициозная молодая девушка, отвергнутая отцом, уехавшая из дома в 16 лет и живущая самостоятельно. Абсолютно не владеет информацией о семье. Приехала за сутки до убийства.

· Аня – внучка убитого, девушка 15 лет, безумно любившая дедушку. Весьма и весьма сложные отношения с Полиной, ненавидит ее.

История (за 3 часа до убийства).

В 12.00 старик собрал всех своих родственников в своем кабинете и огласил новое завещание. В комнате собрались его молодая жена, внучка, дочь, которая совсем недавно вернулась из изгнания и дочь, которая все время жила с ним и работала на него.

По старому завещанию деньги должны были достаться его жене (Полине), его детям (сыну Васе, жене Васи, Лидии, внучке Ане и дочери Лене). По новому завещанию деньги достались его внучке и вернувшейся из странствий Лере.

После оглашения завещания посыпались проклятия в адрес старика со стороны Лидии, Васи, Лены и Поли (мотив для убийства – месть, а для Леры – быстрое получение наследства).

В 15.00 был подан чай. В столовой сидела Полина (около 10 минут), затем она пошла вверх в свою комнату. Спускаясь обратно, она увидела Васю, который поднимался за трубкой. Лена в 15.00 была позвана к телефону и разговаривала 7 минут, пока не подошла Лера и не попросила освободить телефон. Что делала 7 минут до этого неизвестно.

Полина, пока сидела в столовой, видела лишь Аню, которая прибежала за тостом. Лидия спустилась к чаю, сказав, что была в душе.

В семье никто не любил Полину, потому что она была охотницей за деньгами. Аня хотела ее отравить мышьяком, что бы та ее не отправила в колледж. Для этого она приобрела мышьяк. Но по нелепой случайности старик выпил из ее кружки и умер. (Эта информация командам не сообщается, именно это они и должны узнать).

Примечания. Каждый из героев должен хорошо знать историю убийства и подробности того, где находился на протяжении всего времени. Но при этом не запрещается импровизировать в рамках своего образа.

«Зарница»

Цель: пристроить весь лагерь на сутки, а то и более и перессорить вожатых противоборствующих сторон.

Подготовка:

1. Для средних и маленьких проведение всеми забытого смотра строя и песни с выносом знамени отряда, которое делается наобум, типа Team Seal или Special Commando (можно и для старших, бывало, что это им по приколу).
2. Разработка физруками совместно с плавроком и завхозом (у нее берутся противогазы и носилки) военизированной эстафеты, желательно минут на 20, не меньше. Ну что туда включить придумаете сами. Внимание! Не забыть запрячь медперсонал, пусть научат детей при проведении диверсий, правильно бинтовать пробитые головы врагов и накладывать им шины на переломанные при допросе ноги. Эстафета обычно открывается с представления на балконах или крыше, где плохие чеченские террористы (бешеные лисы, бабки с красными глазами и т.д. и т.п.) кого-нибудь захватывают, а наши доблестные спецназовцы всех освобождают и обязательно у всех на глазах (лучше на крыше) дерутся с врагами, и в самый кульминационный момент чучело чечена-террориста с зеленой повязкой на голове выбрасывается с крыши вниз, все пугаются, кричат и падают в обморок... Занавесь...
3. Подготовка плохой одежды к кульминации праздника, т.е. к выходу в лес за скальпами красных, синих, голубых... и их флага (украсть), обруча с символикой (порвать), культового дерева (спилить)...
4. Изготовление ромбиков и символики, обговор правил (все равно они в пылу зарницы выполняться не будут).
5. Неплохо научить детей ориентироваться по солнцу, а то они потом в лесу могут заблудиться.

Место проведения: лес, лагерь, территория лагеря и леса, если есть речка, можно приплести и ее.

Все открывает линейка, на которой объясняется об угрозе со стороны врагов и всем детям предлагается их ликвидировать. Варианты развития событий:

* Лагерь делится на пополам и одни у других срывают ромбики, которые умные сразу же крепят на булавку и бегут как ни в чем не бывало, а дураки пришивают в медпункте на краю леса - это долго и муторно;

* Весь лагерь ищет штаб диверсантов и должен этот штаб ликвидировать, а также переловить всех курьеров с секретными депешами и уничтожить склад с хим. оружием, замаскированный под ... (дальше работает ваша фантазия) - быстро, но интересно;

* Диверсантами объявляются все вожатые, ромбики у всех одноразовые и битва до победного конца, т.е. до последнего бездыханного вожатого - очень интересно детям, но вредно для здоровья вожатых, особенно опасны младшие отряды.

Всех выводят в установленные места, лучше на 2-3 часа (как показывает практика, больше не надо), сразу после тихого часа. Возьмите детям воды и оденьте на них головные уборы от клешей и всякой другой нечисти. Пусть под маскировку пользуются углем, но ни в коем случае не гуашью, а то возможны раздражения.

Да придёт с нами здоровье и доброта к братьям нашим меньшим!!!

Адаптация правил «Зарницы»

1. Играющие делятся на две команды (в нашем случае это «красные» и «синие»). Команды будут поставлены в равные информационные и территориальные условия, не допускается дисбаланс в соотношении сил. В случае невозможности выполнения этого принципа, применяются компенсационные меры, которые согласуются со всеми играющими сторонами.
 2. Роли арбитра и наблюдателей возьмут на себя мастера. Арбитр определяет местоположение лагерей противников (меткой базы является флаг) следит за выполнением правил, ведет подсчет очков, объявляет начало и конец игры, определяет победителя. Наблюдатели исполняют роли «региональщиков».
 3. Цель обеих команд - захват флага противника. Захват флага знаменует конец игры. (!) Захват флага важен, но победитель будет определен в результате подсчета очков.
 4. Если ни один из флагов не будет захвачен, то игра считается оконченной через 100 минут с момента ее начала.
 5. У каждого из участвующих есть индикатор жизни/здоровья - погоны: каждому человеку наклеиваются или пришиваются по два погоня на плечи; у капитана их четыре.
 6. Для того, чтобы вывести участника из игры, надо сорвать с него погоны.
 7. Победитель выявляется по сумме набранных им баллов: за захват флагов, выполнение боевых заданий, убийство противников баллы начисляются, за нечестную игру - снимаются.
 - захват флага противника -> 50 очков
 - убийство рядового -> 10 очков
 - убийство капитана -> 20 очков
 - выполнение задания -> от 5 до 30 очков
 8. Очки начисляет «региональщик». Ему нужно приносить сорванные погоны противника, флаг и отчитываться о выполненных заданиях.
 9. Любые предательства (убийство своих, выдача врагу информации без поражения в поединке, кража флага и пр.) запрещены.
 10. Обрыв собственных пагонов запрещен.
 11. Для допроса противника необходимо победить в поединке, и взять противника в плен. Освободиться из плена самостоятельно невозможно.
 12. Пленный противник обязан рассказать все в рамках своей компетенции.
Рядовой: о своем задании и своих ТТХ.
Капитан: все задания отряда, все ТТХ отряда, местоположение своего флага.
 13. Держать в плену более 15 минут запрещено. По истечении 15 минут игрока нужно либо убить либо отпустить.
 14. После смерти (срыва пагонов) игрок может вернуться в штаб и отсидев 15-минутный штраф выйти в игру снова.
- Очевидно, что нельзя убивать противников сразу, иначе они вернутся в игру через 15 минут. Их нужно держать в плену до последнего, тем самым увеличивая время их отсутствия в игре в 2 раза. Так-то.

7. Модель самоуправления

Организация самоуправления в оздоровительном лагере с дневным пребыванием детей
Детское самоуправление — форма организации жизнедеятельности коллектива ребят, обеспечивающая развитие их самостоятельности в принятии и реализации решения для достижения целей в жизни отряда, лагеря.

Степень участия детей в управлении различными видами деятельности бывает неодинаковой. Где более ярко выражена сфера детских интересов, там самоуправление развивается быстрее. Какой-то единой структуры, строго определенного перечня поручений быть не может. Лагеря отличаются по территориальным условиям, по количеству отрядов, по сложившемуся традициям, опыту, по избранным видам деятельности, тематике и программам работы и т.д. Структура всегда специфична и право решить, какой она будет, остается за коллективом. В нашем оздоровительном лагере «Дружные ребята» были как временные, так и постоянные органы самоуправления.

Временные органы самоуправления:

1. Деятельность дежурного отряда.
2. Работа творческих групп.

Постоянно действующие органы самоуправления:

1. Совет отряда.
2. Совет командиров отрядов.

Отрядное самоуправление:

1. Члены редколлегии.
2. Журналисты.
3. Ответственные за спортивные мероприятия.
4. Ответственные за трудовые десанты.
5. Ответственные за поздравления с днями рождения.
6. Помощники воспитателей.
7. Ответственные за утреннюю зарядку.
8. Сменные дежурные по лагерю.
9. Творческая группа

1. Отряд – разновозрастной детский коллектив под руководством двух воспитателей.

Признаки коллектива:

1. отношения ответственной зависимости – взаимозависимость (подросток должен уметь организовывать и выполнять поручения);
2. связь с другими коллективами (полномочное представительство в ОСУ (выборы и делегирование); совместные дела с другими коллективами; организация дел для других);
3. структура, органы управления и план жизнедеятельности отряда определяется воспитателями совместно с детьми исходя из логики программы смены, где педагог занимает равную с подростком позицию как полноправный член детского коллектива, представляющий педагогический коллектив.

Отрядная работа в смене выстраивается параллельно с программой лагеря. Отрядные дела направлены на реализацию общей цели лагеря на смену. Отряд делится на структурные единицы – четыре микроколлектива.

Структура совета отряда (коллектива)

• **Член Совета лагеря** – информирует о предстоящих делах и событиях, инициирует распределение ответственных при подготовке и проведении каких-либо дел, провоцирует инициативу членов отряда на совершение какого-либо социально направленного, позитивного поступка, дела.

- **Командир** – проводит утренний информационный сбор отряда, отвечает за организацию деятельности в течение дня, выполнение плана на день, организует анализ дня, дела.
- **Физорги** – проводят утреннюю гимнастику, следят за готовностью отряда к работе, организуют спортивные часы и другую деятельность спортивного направления.
- **Хозяева** – контролируют уборку помещений, территории, следят за сохранностью вещей, организуют быт детей: получают и сохраняют канцелярские товары, имущество отрядной комнаты и палат, организуют генеральные и повседневные уборки спален, кострового или отрядного места, проветривание комнат.
- **Член информационного совета** – проводит информминутки, сотрудничает с информационной группой при подготовке к дежурству по территории, подготовке радиовыпусков.
- **Командиры микроколлективов** – отвечают за организацию деятельности в микроколлективах.

В отряде необходимо вести работу по системе ЧТП и работу творческих групп с конкретным направлением, выбранным на сборе планирования отряда.

ЧТП или чередование традиционных поручений. В отряде есть дела, которые необходимо делать каждый день для организации жизни в лагере. Их можно распределять между микроколлективами. Но выполнять одно и то же поручение подросткам скоро надоест. Лучше поручения чередовать, сохраняя состав групп постоянным. Чередую поручения, подростки каждой группы в течение смены поработают по всем направлениям, научатся интересной самостоятельной организации своей повседневной деятельности под чутким руководством вожатого.

Микроколлектив – это группа подростков, состоящая из 5–7 человек, созданная для того, чтобы эффективнее организовывать жизнедеятельность отряда.

В первые дни организационного периода работают временные группы, в результате этого у подростков формируются навыки коллективной деятельности. После организационного сбора отряда могут быть созданы микроколлективы на более длительный срок. Такие группы работают в системе ЧТП.

Информационная группа готовит информационные КТД; стенгазеты, листовки, радиопередачи о событиях в лагере, отряде, о происходящих событиях в стране и мире на утренних информационных сборах; информационные часы; рекламу дел, событий и т. д.; организует и проводит конкурс стенгазет и радиопередач между микроколлективами, т. е. сотрудничает с информатором – членом информационного Совета лагеря.

Досуговая (игровая) группа занимается подготовкой и проведением в отряде дел различной направленности; заполнением музыкальных и игровых пауз; проведением игр в отряде; организует выход в другие отряды и проводит в них дела; творческое дежурство по столовой; экскурсию по лагерю; досуг во время поездки и т. д.

Сюрпризно-оформительская группа готовит сюрпризы-награды к КТД, играм различной направленности, делам в отряде, именинникам, в поездке – водителю автобуса, ведущим и экскурсоводу, дежурным по столовой; дело-сюрприз для всего отряда, вожатым, сотрудникам лагеря, пожелания ребятам, которые приедут в следующей смене; оформление отрядных и костровых мест для проведения дел, огоньков, участие в оформлении общелагерных дел (при необходимости); оформление рубрик, выпуск стенгазет совместно с информационной группой; изготовление оформления к дежурству по столовой, оформление конкурса газет.

Дежурная группа готовит отрядное место к сбору отряда; отвечает за чистоту и порядок в комнатах, на отрядном месте; следит за выполнением режима дня; организует дежурство по территории и по столовой, сотрудничество с «хозяином» или «хозяйкой» отряда – членами совета хозяев.

Группы осуществляют дежурство по «вертушке» в течение 3-х дней, после чего проводится анализ работы микроколлективов, выстраиваются перспективы их деятельности, происходит смена обязанностей, если в этом есть необходимость.

Работа с микроколлективами

1. Дежурный командир совместно с командиром отряда координируют план работы на следующий день (на основе плана лагеря) и распределяют работу по микроколлективам.
2. Командир отряда собирает командиров микроколлективов и сообщает им задания для их микроколлективов, а также цель и задачи отрядных дел, которые готовят микроколлективы.
3. Перед завтраком командиры обсуждают в своих микроколлективах следующую информацию:
 - поручение, данное группе;
 - конкретное поручение каждому члену группы;
 - время работы микроколлективов;
 - конечный результат (к чему должна прийти группа к концу дня?).
4. Вечерний сбор микроколлективов (в течение 5 минут на «огоньке»).
Анализируют выполнение поручения:
 - как в целом справилась группа?
 - благодаря чему и кому?
 - что не удалось выполнить?
 - как избежать ошибок в будущем? Выводы на завтра.
5. Деятельность отрядного вожатого при работе с микроколлективами:
 - расписать для каждого микроколлектива время сбора;
 - участвовать в сборах микроколлективов;
 - участвовать в подведении итогов работы микроколлектива;
 - помощь конкретному микроколлективу, в течение дня – помощь и консультирование в подборке литературы, форм, методов, приемов.

Таблица 1

Динамика развития самоуправления на разных этапах смены в отряде

Характеристика этапов	Первый этап	Второй этап	Третий этап
1	2	3	4
Характеристика коллектива	Отсутствие актива, общности, целей, заинтересованности деятельности именно в коллективе, так как на заезде подростки определяют профиль отряда исходя из собственного интереса	Сформированность актива – ОСУ, совместная коллективная деятельность – в микроколлективах, целенаправленная деятельность, сплоченность и заинтересованность в достижении общего результата	Значимость общественного мнения, совместная конструктивная аналитическая деятельность, подведение итогов по результатам совместной жизнедеятельности, полученных ЗУНов
Функции самоуправления	Исполнительская	Организаторская	Управленческая
Содержание функции	Получение заданий, определение режима выполнения, самооценка, самоконтроль, совместное определение цели деятельности, обозначение перспектив, структурное	Выполнение целевых установок, определенных коллективом при планировании деятельности, обеспечение работы (условия, средства), оперативное руководство, четкая система	Оценка, анализ, контроль, регулирование, определение перспектив на будущее

	оформление	анализа, подведение итогов, корректировка целей	
Тенденция развития самоуправления	Метод	Форма	Принцип

Окончание табл.

1	2	3	4
Элементы системы отрядного самоуправления	Задание, поручение, расстановка, взаимоконтроль, коллективное планирование	Представитель отряда в совете лагеря, командир отряда, два представителя совета физоргов, два представителя совета хозяев, один представитель информационного совета, командиры четырёх микроколлективов и др. совместная деятельность по реализации намеченных дел	Коллективный анализ, совместная деятельность, подготовка итогового дела отряда
Способы привлечения подростков к самоуправлению	Назначение ответственных лиц по желанию, привлечение активистов	Выбор актива демократическим путем, создание лидерского звена отряда	Участие каждого в организации совместной, коллективной деятельности
Позиция педагога	Руководитель, организатор, учитель	Консультант	Партнер, консультант
Характер деятельности педагога	Разбирает с подростками понятийный аппарат, знания о самоуправлении, формирует положительные мотивы деятельности у подростков в управлении собственной деятельностью, способствует формированию навыков самостоятельной работы, показывает пример участия в коллективной деятельности, выступает носителем традиций	Передает подросткам организаторский опыт, выступает носителем традиций, сложившейся системы самоуправления в лагере. Педагогическая поддержка при подготовке и организации дел различного характера	С первого дня и до конца смены сотрудничество на равных со взрослыми при выполнении общих задач, выступает носителем традиций. Педагогическая поддержка при подготовке и организации дел различного характера

2. Совет лагеря (по 1 представителю от отрядов) – постоянное объединение участников смены – представителей отрядов. Координирует работу других советов, занимается

решением возникающих вопросов в процессе жизнедеятельности детского лагеря по организации запланированных отрядных, общелагерных дел и мероприятий смены, реализацией детской инициативы.

Руководит Советом – взрослый – представитель административной группы или освобожденный педагог. Он является председателем Совета. Из числа подростков выбирается наиболее активный и исполнительный, который становится заместителем председателя. Также выбирается ответственный секретарь, который фиксирует все решения Совета и освещает их через СМИ лагеря (желательно, чтобы это был представитель пресс-отряда). Совет лагеря действует по разработанному вместе плану.

Организационная модель советов лагеря

В подчинении Совета лагеря находятся:

постоянные органы самоуправления:

- Совет командиров;
- Информационный Совет;
- Совет физоргов;
- Совет хозяев;

временные органы самоуправления:

- Совет дела;
- Совет делегаций;
- Инициативная группа конкретного дела.

Членами Советов являются представители отрядов, которым было доверено выполнение поручений.

Таблица 2

Деятельность Совета	Знания и умения, получаемые подростком	Взаимодействие с отрядом по направлению
1	2	3
Совет лагеря (выбираются заместитель председателя, пресс-секретарь)		
планирование деятельности лагеря на смену; контролирование реализации программы смены; поддержка детской инициативы в организации жизнедеятельности смены; утверждение положений о проведении конкурсов, смотров среди отрядов, индивидуальных конкурсов; принятие защиты: планов работы советов, планов работы проектной группы; утверждение совета дела и творческих групп общелагерных дел;	составлять план работы; ставить цели и задачи на определенный отрезок времени; определять и последовательно выполнять этапы достижения цели; распределять поручения; эффективно работать в команде; строить взаимодействие с другими людьми; собирать необходимую информацию; обосновывать свои идеи или идеи, выдвинутые отрядами; аргументировать свою точку зрения,	представитель от отряда отстаивает интересы своего отряда; добивается принятия решения, выгодного его отряду, но с учетом пожеланий остальных отрядов; решение Совета лагеря является руководством к действию; анализ и корректировка деятельности
контроль за подготовкой к общелагерным делам, готовящимся совместной творческой группой детей и педагогов, творческой группой	развернуто высказывать свое мнение; выполнять свое поручение; организовывать свой досуг; определять проблему, находить пути её	

отрядов; показ деятельности (организация и проведение показательного дела); создание общего плана взаимопосещения;	решения, делать выводы; осуществлять свои права и выполнять обязанности; соблюдать законы и традиции лагеря	
контроль за подготовкой к итоговой общелагерной игре через взаимопосещение отрядов и советов отрядов; анализ общелагерных дел, работы советов (совета дела, инициативных групп, постоянных советов);		

Продолжение табл.

1	2	3
выработка рекомендаций по общелагерным делам, по смене; утверждение лучших подростков как помощников вожатых (оценка профессиональных навыков); разрешение спорных вопросов		
Совет командиров		
планирование дел лагеря на день; организация выполнения намеченного плана; обмен информацией по вопросам организации жизнедеятельности лагеря; руководство жизнедеятельностью отряда; донесение необходимой информации до отрядов; взаимодействие с советом лагеря через представителя; анализ происходящих в лагере дел, ситуаций;	составлять план работы; ставить цели и задачи на определенный отрезок времени; определять и последовательно выполнять этапы достижения цели; распределять поручения; выполнять свое поручение; организовывать свой досуг; эффективно работать в команде; строить взаимоотношения со сверстниками и взрослыми;	представитель Совета помогает в организации жизнедеятельности отряда; заботится о соблюдении ЕПТ; анализ и корректировка целей и способов их достижения, деятельности; вносит предложения в программу отряда для ее усовершенствования
выбор лучших подростков как помощников вожатых (оценка профессиональных навыков); взаимодействие с советом лагеря через представителя	собирать необходимую информацию; осуществлять свои права и выполнять обязанности, соблюдать законы и традиции лагеря	
	Совет физоргов	
разработка и осуществление различных форм досуговой деятельности подростков в лагере (организация конкурсов по аэробике, зарядке и пр.);	составлять план работы; ставить цели и задачи на определенный отрезок времени;	представитель Совета помогает в организации жизнедеятельности отряда;

Продолжение табл.

1	2	3
агитация и пропаганда ЗОЖ (организация акций ЗОЖ); разработка отрядных дел и проведение их в малых группах; разработка, проведение тематических, спортивных дел, мероприятий, праздников;	определять и последовательно выполнять этапы достижения цели; распределять поручения; выполнять свое поручение; организовывать свой досуг; эффективно работать в команде; новые знания в области физкультурно-оздоровительной деятельности; строить взаимодействие с другими людьми;	заботится о соблюдении правил выполнения спортивных игр; вносит предложения в программу отряда для ее усовершенствования в области физкультурно-оздоровительной деятельности
помощь в организации оздоровительных меро-приятий в режиме дня: зарядка, купание, дневной отдых, питание и т. д.; проведение обучения различным комплексам утренней гимнастики; проведение подвижных игр на свежем воздухе; судейство соревнований	собирать необходимую информацию; осуществлять свои права и выполнять обязанности; соблюдать законы и традиции лагеря	
Информационно-аналитический Совет		
Работа с СМИ (просмотр телевизионных новостей, газет), анализ информации, полученной из СМИ. Обеспечение информационной связи между отрядами и лагерем о происходящих событиях в жизни лагеря, в стране, в мире.	Составлять план работы; ставить цели и задачи на определенный отрезок времени; определять и последовательно выполнять этапы достижения цели; распределять поручения; эффективно работать в команде; строить взаимодействие с другими людьми;	Представитель Совета помогает в организации жизнедеятельности отряда, заботится о соблюдении ЕПТ; вносит предложения в программу отряда для ее усовершенствования
Сотрудничество с дежурным отрядом. Взаимодействие с советом командиров и Советом лагеря по корректировке предстоящих событий и дел.	собирать необходимую информацию, руководствоваться ею; пользоваться фондом библиотеки, методического отдела; подбирать необходимую	

Продолжение табл.

1	2	3
Проведение социологических исследований, направленных на изучение общественного мнения, опросов по интересующим актуальным вопросам подростков в жизни смены, диагностика отношения подростка к важным жизненным ценностям.	информацию по нужной теме, отрабатывать, доносить ее до сверстников; осуществлять свои права и выполнять обязанности; соблюдать законы и традиции лагеря	

Помощь дежурному отряду в подготовке информационных и тематических радиовыпусков. Координация деятельности по созданию информационного продукта		
	Совет хозяев	
Контроль за уборкой отрядных комнат, спальных помещений и поддержание в них чистоты, порядка, уюта.	Составлять план работы; ставить цели и задачи на определенный отрезок времени;	представитель Совета помогает в организации жизнедеятельности отряда; заботится о соблюдении ЕПТ;
Проявляет инициативу об осуществлении трудовых акций, их реализации. Организация уборки территории, трудовых десантов. Проведение различных конкурсов. Информирование отрядов о санитарно- гигиеническом состоянии лагеря	определять и последовательно выполнять этапы достижения цели; выполнять свое поручение; организовывать свой досуг; эффективно работать в команде; строить взаимоотношения со сверстниками и взрослыми; собирать необходимую информацию; осуществлять свои права и выполнять обязанности; соблюдать законы и традиции лагеря	вносит предложения в программу отряда для ее усовершенствования

Продолжение табл.

1	2	
Совет	дела	
Разработка идеи, сценария дела. Распределение обязанностей между отрядами по подготовке к делу. Контроль за выполнением поручений. Проведение самого дела. Анализ проведенного дела. Работа на последствие, анализ работы совета, выстраивание Составлять план работы; ставить цели и задачи на определенный отрезок времени; определять и последовательно выполнять этапы достижения цели;	Представитель Совета информирует отряд о готовности лагеря к проведению итогового дела; стимулирует отряд на активное участие в деле; на Совете представляет интересы отряда; отстаивает точку зрения отряда по какому-либо вопросу организации итогового дела	
выполнять свое поручение; организовывать свой досуг; аргументировать свою точку зрения, развернуто высказывать свое мнение; определять проблему, находить пути её решения, делать выводы; строить взаимоотношения со сверстниками и взрослыми; собирать необходимую информацию;		

осуществлять свои права и выполнять обязанности; анализировать достигнутые результаты		
Совет делегаций		
Разработка идеи, сценария дела. Распределение обязанностей между отрядами по подготовке к делу. Контроль за выполнением поручений. Проведение самого дела. Анализ проведенного дела. Работа на последствие, анализ работы группы, выстраивание перспектив дальнейшего развития подростков	Составлять план работы; ставить цели и задачи на определенный отрезок времени; определять и последовательно выполнять этапы достижения цели; распределять поручения; эффективно работать в команде; выполнять свое поручение; организовывать свой досуг;	Представитель Совета стимулирует отряд на активное участие в программе смены, на создание дел, проектов, рекомендаций; представители совета делегаций предлагают к использованию формы работы, популярные в регионах, других отрядах; стимулируют обмен мнениями по различным вопросам между членами одного отряда, но разных делегаций

Окончание табл.

1	2	3
Формирование пакета с методическими рекомендациями для регионов. Аналитическая деятельность по определению самых активных членов делегации, участников разнообразных дел смены. Представление своего региона. Оформление буклета «Моя малая Родина»	аргументировать свою точку зрения, развернуто высказывать свое мнение; определять проблему, находить пути её решения, делать выводы; строить взаимодействие с другими людьми; собирать необходимую информацию; осуществлять свои права и выполнять обязанности	
Инициативная группа конкретного дела		
Разработка идеи, сценария дела. Распределение обязанностей между отрядами по подготовке к делу. Контроль за выполнением поручений. Проведение самого дела. Анализ проведенного дела. Работа на последствие, анализ работы группы, выстраивание перспектив дальнейшего развития подростков	Составлять план работы; ставить цели и задачи на определенный отрезок времени; определять и последовательно выполнять этапы достижения цели; распределять поручения; эффективно работать в команде; выполнять свое поручение; организовывать свой досуг; аргументировать свою точку зрения, развернуто высказывать свое мнение; определять проблему, находить пути её решения, делать выводы; строить взаимодействие с другими людьми	

8.Отрядные огоньки

„Загони джина в бутылку”.

Все пишут на бумажках свои пожелания на смену. Ведущий их собирает и объясняет, что джин, живущий в бутылке, исполнит все желания, только надо очень-очень сильно этого захотеть. Бумажки складываются в бутылку с надписью “Джин” и открывают уже только в конце смены. Пожелания читают и обсуждают, что исполнилось, а что нет.

„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?

„Конверт откровений”.

На предложенных листочках бумаги до начала "огонька" дети пишут по просьбе вожатого (воспитателя) волнующие вопросы. Ребята передают друг другу конверт. Получивший его высказывает свое отношение к прошедшему дню и заглядывает в конверт. Вытащив из него вопрос, отвечает. Уже отмечалось, что анализ прожитого дня - один из основных элементов вечернего "огонька", но вечерний "огонек" - это не только анализ. Рассмотрим еще несколько возможных форм проведения вечерних "огоньков".

„Расскажи мне о себе”

Это форма традиционного "огонька"-знакомства. Все дети садятся по кругу, вожатый начинает разговор, представляясь ребятам, рассказывая о своих интересах, увлечениях, мечтах и т.д. При этом вожатый дает ребятам образец, схему, как и о чем надо рассказывать. Обязательно на "огоньке" используется некий символ, “эстафетная палочка”, которую участники огонька передают от одного к другому по кругу по очереди. Предварительно вожатый непременно познакомит ребят с какой-либо выдуманной красивой легендой о выбранном предмете – “эстафетной палочке” – почему именно эта шишка (цветок, игрушка, карандаш – все что угодно) стали символом нашего сегодняшнего знакомства. И далее каждый ребенок рассказывает что-нибудь о себе: как его зовут, был ли он уже в этом лагере, и что ему запомнилось, что он любит делать, что может сделать для отряда, успел ли подружиться, познакомиться с кем-нибудь, чего ждет от смены в лагере и т. д. Если ребенок в рассказе о себе говорит о том, что он любит петь, танцевать, читать стихи, то хорошо бы предложить ему прямо здесь на "огоньке" продемонстрировать свои увлечения и таланты. Это сделает "огонек" более творческим и интересным, внесет живинку в общий ход "огонька".

„Здравствуй, мне очень нравится ...”“По кругу каждый из сидящих в кругу говорит своему соседу слева фразу: "Здравствуй, мне очень нравится ...", продолжая ее по своему усмотрению, стараясь найти в своем товарище что-то приятное, хорошее.

„По одежке встречают ...”

Каждый раз, при встрече нового человека, у нас создается о нем какое-то впечатление, часто оно не ошибочно. Сейчас мы попробуем поделиться своими первыми впечатлениями друг о друге. Вы получаете карточку, на которой написано имя одного из участников, а также лист бумаги (всем раздаются одинаковые листы), где есть вопрос: «Кто Я?» Ваша задача — написать десять пунктов, отвечая на этот вопрос за человека, чье имя у вас на карточке. И еще одно условие: никто не должен знать, кто о ком пишет. По окончании работы листочки раскладываем на столе рабочей стороной вверх. Затем, когда все будет разложено, каждый подойдет и выберет тот листок, на котором, как ему кажется, написано от его имени.

„Кельтское колесо”

По легенде древних кельтов все люди делятся по сторонам света. Люди с Севера - это люди действия. Лидеры, которые делают дело. Люди, которые идут к цели любыми путями, не оглядываясь на средства, их мало интересует атмосфера, которая царит вокруг.

Люди с Запада - это люди расписаний, расчетов, точности, дисциплины. Их часто обвиняют в бесчувственности. Люди с Востока - это люди творчества. Много идей, но при этом они не занимаются их реализацией. Люди с Юга - обеспечивают теплые отношения и комфорт в группе. Атмосфера в группе важнее поставленной цели, движения вперед. По легенде Древних кельтов, для достижения гармонии в каждой группе, а также в каждом человеке должны присутствовать все стороны света, хотя какая-то и преобладает. Это и представляет собой замкнутое кельтское колесо. Члены группы разделяются на подгруппы по своей предрасположенности по сторонам света. Если человек колеблется, ему предлагают выбрать сторону света, к которой он относит себя в настоящий момент.

„С неба звездочка упала“

Детям говорится о том, что когда падают звезды, можно загадывать желание и многие люди, увидев падающую звезду, загадывают свое самое заветное желание, и оно обязательно сбывается. Ребята пишут каждый на своей звезде (вырезанной из разноцветного картона), чего они ждут от этой смены. Вожатый собирает все звезды и вешает их на стену. В конце смены их снимают, читают пожелания, и все вместе обсуждают, что сбылось, а что нет.

„Музей любимых вещей“

3-4 день смены. Рассказ не о себе, а о предмете, характеризующим хозяина и демонстрируемому на огоньке. Развитие абстрактно-образного мышления, фиксация ассоциативного внимания ребенка, возможность ребенка показать себя с неожиданной стороны.

Памятный день. 2-3 день. Рассказывая о себе ребенок вспоминает самый яркий день в своей жизни. Это огоньек- тест. Ведущий получает срез по уровню ценностей ребенка, его запросам. Сам огоньек проходит более ярко, эмоционально, чем рассказ -- эстафета.

„Круг молчания“

(10-16 день). Все сидят в кругу спиной к центру. Говорящий разворачивается спиной к центру. Остальным говорить строго запрещено т.е. говорят только желающие высказаться (они постепенно поворачиваются в круг, втягиваясь в беседу). Тема должна сильно затрагивать всех участников. Напряженность внимания, обстановка провоцирует эмоциональный выплеск и снятие личного эмоционального напряжения, снятие конфликта.

„Разговор со свечой“ Создается ситуация, в которой человек вслух может высказать мысли, "скребущие душу", "крик души". Внимание акцентировано на проблеме в отряде. После выхода из конфликта хорошо провести тренинг на общение, выводящий эмоции детей на положительный уровень.

„Имена“ Каждый ребенок по очереди рассказывает о своем имени: почему его называли именно так, откуда произошло его имя, как называли его в детстве, как он хочет, чтобы называли его здесь, какое его любимое прозвище

„Огонек страшных историй“

На огоньке все рассказывают страшные истории и традиционные "страшилки". "В одной семье появилась красная рука, и стала всех душить...".

9.Список использованной литературы

- 1.Девизы [Электронный ресурс]: портал для детей, родителей и вожатых. Режим доступа: <http://www.womancentr.ru/pozdrav16.htm> 14.05.16
- 2.Методическая копилка [Электронный ресурс]: портал для вожатых. Режим доступа: <http://tak-to-ent.net/load/121-1-0-1332> 14.05.16
- 3.Учебно-методический кабинет [Электронный ресурс]: портал для детского лагеря. Режим доступа: <http://ped-kopilka.ru/igry-konkursy-razvlechenija/igry-na-znakomstvo-igry-dlja-detskogo-lagerja.html> 14.05.16
- 4.Файловый архив [Электронный ресурс]: портал для студентов. Режим доступа: <http://www.studfiles.ru/preview/2835715/> 14.05.16
- 5.Отдых и оздоровление [Электронный ресурс]: портал для студентов. Режим доступа: <http://www.zagorod18.ru/kurs-na-detstvo/metodkopilka/poslednij-geroy> 14.05.16
6. Вечерний огонек [Электронный ресурс]: портал для студентов и вожатых. Режим доступа: <http://summercamp.ru> 14.05.16
7. REFdb.RU [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://refdb.ru/look/2069968.html> 14.05.2016
8. Социальная сеть работников образования «Наша сеть» [Электронный ресурс]: Режим доступа: <http://nsportal.ru/shkola/materialy-metodicheskikh-obedinenii/library/2013/05/17/posobie-dlya-pedagogov-samoupravlenie> 14.05.2016