

КЕЙС ВОЖАТОГО

Милькова Татьяна

студентка группы №35



«Не можем ходить, будем бегать»

Мои ценности:

- Семья;
- Дружба;
- Творчество;
- Свобода.

Паспорт вожатого

Игра: *«История продолжается»*. 2-3 команды должны по очереди рассказать реальную или выдуманную историю. Им «помогают» участники другой команды. Ребята начинают и должны привести ее к логичному завершению. Например: «Колобок от бабушки и дедушки ушёл», «И в город пришел», «А там в зоопарке лису встретил».

Правила игры: в середине, по команде вожатого «история продолжается» другая команда должна продолжить начатую историю так, чтобы трудно было вернуться. Снова дается команда «история продолжается» право голоса переходит команде, начавшей историю. Их задача продолжить с места, где остановилась вторая команда и плавно перейти к тому, как было.

Песня: *Песня о лагере (слова Панченко А., музыка Прудников Е.)*

Теплом согрета снова детвора,
Зима ушла надолго со двора,
А ты опять кидаешь вещи в сумку.
Ведь в лагерь собираться уж пора.
Пусть труден путь, дорога нелегка,
Но только тут такие облака,
И только здесь, ты точно это знаешь,
Вожатого надежная рука.

Припев:

Лишь в лагере такое небо синее,
Лишь там ты с лучшим другом день и ночь,
И первая любовь такая сильная,
И с неба самый теплый летний дождь.

С отрядом встанешь ты в орлятский круг,
И в первый день найдется лучший друг.
Завидует пусть вашей крепкой дружбе
Весь, лагерь и природа вся вокруг.
И зорька та и песни до утра,
И с горном вновь в столовую пора,
И в жизни маяком надежным станет
Большой огонь прощального костра

Припев.

Ты осенью вернешься вновь домой,
И лучшим будет друг уже другой.
Судьба смешает дни, недели, годы,
Оставив те мгновенья за спиной.
Но, может, через много-много лет
Ты вспомнишь тихий лагерный рассвет
И быстро наберешь забытый номер,
Чтобы сказать: "Дружище мой, привет!"

Припев.

Легенда: *Закон поднятой руки*

Когда-то давным-давно враждовали два племени. Никто уже и не помнит из-за чего начался этот спор. Но два племени враждовали и люди убивали друг друга. Никто не мог пойти и предложить другому мир, потому что это сочли бы за трусость, а никто не хотел быть трусом. Ведь трусов и в том, и в другом племени наказывали жестоко: им простреливали ладонь правой руки...

И продолжали гибнуть горячие и самые молодые, самые смелые и здоровые, самые красивые. И обоим племенам грозило вырождение.

И вот тогда один старый и мудрый человек сказал: "Люди вы можете считать меня трусом. Вот вам моя правая рука и если вы сочтете, что это трусость, вы можете стрелять, но прежде выслушайте."

И он предложил заключить мир и отправился с этим предложением в другое племя, вытянув вперед правую руку.

Вот так был рожден закон правой руки, который гласит: "Люди! Я хочу сказать вам что-то важное. Вот вам моя правая рука. Если вы сочтете мое предложение недостойным, то можете стрелять, но прежде выслушайте".

Содержание:

1. Нормативно-правовая компетенция:

- пример должностной инструкции (вожатого);
- циклограмма деятельности вожатого;
- типовая карта дня занятости детей.

2. Проективно-аналитическая компетенция:

- программа работы с детским временным коллективом на основе законов развития ДВК, самоуправления;
- план-сетка организации деятельности в отряде на 1 смену;
- модель детского самоуправления.

3. Психолого-педагогическая компетенция:

- логика смены и закономерности развития детского коллектива, кризисы;
- алгоритм вожатого в решении педагогических задач;
- психолого-педагогические кейсы и решение задач;

4. Диагностическая компетенция:

- методы диагностики детского временного коллектива;
- отрядные дела «Диагностика творческой, спортивной активности и потенциальных возможностей детей, их интересов и способностей;
- отрядные огоньки.

5. Организаторская компетенция:

- содержание и развитие отрядного уголка;
- отрядные дела;
- игровые технологии и формы введения правил поведения и совместной деятельности в отряде;
- «Сборные» игры, техники на организацию детей;
- алгоритм организации КТД.

6. Коммуникативная компетенция:

- традиции, законы и правила в лагере;
- легенды в лагере;
- игры на взаимодействие;
- универсальные игры;
- игры с залом;
- игр на командообразование.

7. Приложение:

- названия и девизы отрядов;
- квизы;
- квесты;
- спортивные и народные подвижные игры;
- веселые старты;
- визитки отрядов;
- конкурсno-игровые программы;
- коллективно-творческие дела.

Нормативно-правовая компетенция.

Должностная инструкция вожатого:

Вожатый выполняет следующие должностные обязанности:

- создает благоприятные условия, позволяющие детям реализовать свои интересы и потребности, интересно и с пользой для их развития проводить свободное время;
- организует семейные дела, игры, праздники, экскурсии и т.п.;
- поддерживает инициативы детей в сфере их свободного времени, досуга и развлечений;
- организует выход детей на зарядку и совместно с инструктором по физкультуре обеспечивает ее проведение;
- помогает руководителю студии (кружка) во время занятий, если число детей из своей семейки превышает 8 человек;
- обеспечивает неукоснительное соблюдение детьми дисциплины и порядка в соответствии с установленным режимом;
- организует и обеспечивает участие детей в культурно - массовых, спортивно - оздоровительных и трудовых мероприятиях;
- использует разнообразные приемы, методы и средства обучения и воспитания;
- организует самоуправление в коллективе воспитанников;
- изучает индивидуальные способности, интересы и склонности воспитанников;
- соблюдает права и свободы воспитанников;
- ведет в установленном порядке документацию и отчетность;
- проходит периодические медицинские обследования;
- соблюдает этические нормы поведения в лагере, в быту;
- обеспечивает безопасное проведение воспитательного процесса, строгое соблюдение правил охраны труда, техники безопасности, санитарных и противопожарных правил; немедленно ставит в известность администрацию лагеря об обнаружении у воспитанников оружия, пожаро - и взрывоопасных предметов и устройств, ядов, наркотических и токсичных веществ, иных изъятых из гражданского оборота вещей;
- оперативно извещает администрацию лагеря о каждом несчастном случае, принимает меры по оказанию первой доврачебной помощи;
- вносит предложения по улучшению и оздоровлению условий проведения воспитательного процесса, а также доводит до сведения руководства обо всех недостатках в обеспечении воспитательного процесса, снижающих жизнедеятельность и работоспособность организма воспитанников.

Вожатый имеет право:

- участвовать в управлении лагеря;
- на защиту профессиональной чести и достоинства;
- знакомиться с жалобами и другими документами, содержащими оценку его работы, давать по ним объяснения;
- защищать свои интересы самостоятельно и/или через представителя, в том числе адвоката, в случае дисциплинарного расследования или служебного расследования, связанного с нарушением педагогом норм профессиональной этики;
- на конфиденциальность дисциплинарного (служебного) расследования, за исключением случаев, предусмотренных законом;
- свободно выбирать и использовать методики воспитания, методические пособия и материалы;

- давать воспитанникам обязательные распоряжения, относящиеся к соблюдению дисциплины, привлекать воспитанников к дисциплинарной ответственности.

Вожатый несет ответственность:

- за жизнь и здоровье воспитанников вверенного отряда, нарушение их прав и свобод в соответствии с законодательством Российской Федерации.
- за неисполнение или ненадлежащее исполнение без уважительной причины Устава и Правил внутреннего трудового распорядка лагеря, законных распоряжений директора лагеря и иных локальных нормативных актов, должностных обязанностей, установленных настоящей Инструкцией, вожатый несет дисциплинарную ответственность в порядке, определенном трудовым законодательством.
- за применение, в том числе однократное, методов воспитания, связанных с физическим и (или) психическим насилием над личностью воспитанника, а также совершение иного аморального проступка вожатый может быть освобожден от занимаемой должности в соответствии с трудовым законодательством и Законом Российской Федерации «Об образовании». Увольнение за подобный проступок не является мерой дисциплинарной ответственности.
- за виновное причинение лагерю или участникам воспитательного процесса ущерба в связи с исполнением (неисполнением) своих должностных обязанностей вожатый несет материальную ответственность в порядке и в пределах, установленных трудовым и (или) гражданским законодательством.
- за употребление спиртных напитков и пребывание в нетрезвом состоянии на территории лагеря, курение в присутствии детей, а также допуск распития алкоголя и курения со стороны детей вожатый несет дисциплинарную ответственность в порядке, определенном трудовым законодательством.
- за пропуск без уважительной причины планёрки, иных установленных распоряжением администрации собраний педагогических работников вожатый несет также дисциплинарную ответственность в порядке, определенном трудовым законодательством.

Проективно-аналитическая компетенция.

Модель детского самоуправления

«Лаборатория»

Воспитатель – главный технолог

Вожатый – главный эксперт

Командир отряда – ведущий специалист

Отряд – лаборанты

Личностный рост: измеряется в колбе с раствором. Изначально все колбы пустые после участия в мероприятиях, выполнения заданий колба пополняется и к концу смены колбы наполняются полностью.

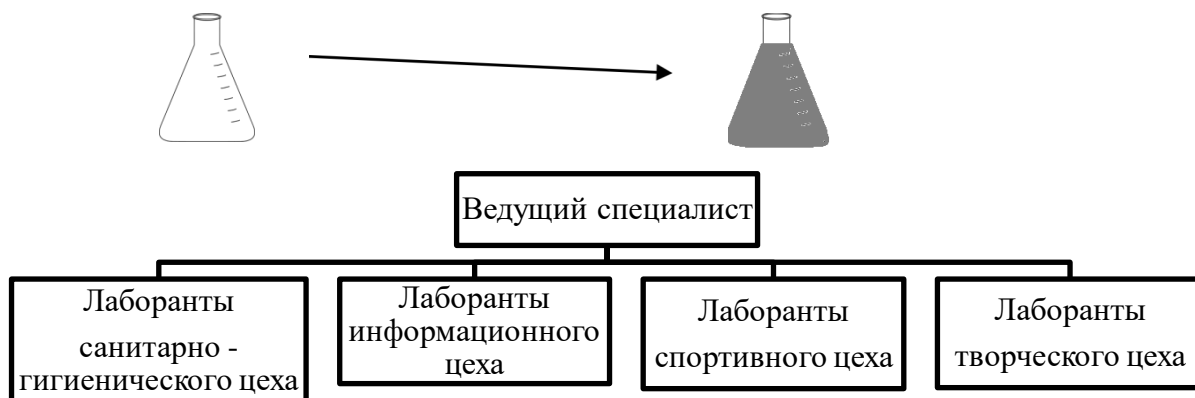


Схема «Модель самоуправления в отряде»

Ведущий специалист – командир, который выбирается в самом начале смены, в орг. периоде, и руководит работой отряда в течении всей смены. Командир – это организатор деятельности отряда, владеющий всей информацией, отвечающий за деятельность отряда. Он готовит вместе с вожатым ежедневный анализ дня, участвует в планировании. В орг. период вожатый сначала объясняет функционал, а потом предлагает кому-либо из ребят в отряде помочь ему и попробовать свои силы).

Лаборанты санитарно – гигиенического цеха – отвечают за подготовку отрядного места к сбору отряда, она отвечает за чистоту и порядок в комнатах, выполнение режима и проведение дел этого дня. Отвечают за уборку отрядного места и территории, за организацию дежурства по территории, по столовой.

Лаборанты информационного цеха – проводит информационные КТД, готовит материал для стенгазеты, выпускает листовки, радиопередачи, готовит информацию о событиях в мире для утренних информационных сборов, проводит информационные часы, обеспечивает рекламу, дел, событий и т.д.

Лаборанты спортивного цеха – берут на себя организацию и проведение зарядки, помогает спортивным инструкторам в проведении спартакиады, мини-спартакиады внутри отряда, проводит в течение дня подвижные игры, «часы здоровья», помогает инструктору в проведении тропы, похода, может стать инициатором конкурса зарядки в отряде, между отрядами.

Лаборанты творческого цеха – берут на себя организацию и подготовку к праздникам, концертам, творческим мероприятиям. Оформление рубрик отрядного уголка; оформление дел, выпуск стенгазет в отряде совместно с информационной группой; обучение ребят своего отряда и младших ребят оформительским умениям, организация конкурса на лучшее оформление комнаты, конкурса газет, оформление отрядного места.

«Союз советов»

Орган самоуправления	Функции
Совет командиров	Обмен информацией о деятельности отрядов; планирование совместной деятельности
Совет лидеров объединений (совет представителей)	Координация деятельности различных объединений; разработка программ (если таковые предполагаются в смене)
Экспертный совет	Экспертиза и поддержка авторских проектов, программ и других результатов деятельности
Творческий совет	Разработка и организация разнообразной деятельности (например, конкурсные программы, праздники и т. д.)
Совет делегаций	Координация деятельности делегаций в программе смены; разработка общих дел; разработка программы развития какого-либо направления лагеря
Совет редакторов (характерно для журналистской смены)	Координация профессиональной деятельности; редакторская работа над материалами смены
Информационный совет	Координация деятельности по созданию информационного продукта (газеты, радиовыпуски и т. д.); организация обучающих занятий по журналистике
Совет физоргов	Организация спортивно-оздоровительной работы в лагере (совместно с инструкторами по спорту)
Совет здоровья	Организация просветительской деятельности по навыкам ведения здорового образа жизни
Совет хозяйев	Организация работы по поддержанию чистоты и порядка в корпусе и на территории детского лагеря

Высшим органом самоуправления лагеря является Совет лагеря. В него входят педагогический Совет и Совет командиров. Компетенцией Совета являются: депортация или бесплатная путёвка отличившихся пионеров, решение чрезвычайных ситуаций. В отряде, чем больше будет «озадаченных», тем меньше будет «кто-то». Командир отряда – это твой помощник во всем, а заодно и председатель профкома. Например, дни рождения – организует командир. Физорг поможет обеспечить явку на зарядку, потренирует команду перед турниром. Грязнули не любят корреспондентов, потому что они суют свой нос в бунгало, где грязь и эту грязь выносят из избы, а изба становится чистой. Смелое перо корреспондента напишет обо всем, и о том, что вечера были скучноваты, и о том, что чай был без лимона, сахара, чая, кипятка. Можно делать дежурные должности, можно выбранные, главное, чтобы задачи, возложенные на актив, были реальными, чтобы актив был позитивно настроен, чтобы лидеры своим авторитетом никого не ущемляли. Зачем играть в самоуправление, лучше сделать его реальным соуправлением. Если хватит эрудиции поговори с ребятами о системах самоуправления в их стране и странах с развитой демократией, о власти, о диктаторах, бывших и современных. Представим модель самоуправления в детском коллективе, где основа — принцип цикличности (цель — результат — анализ — цель).

1. Определение цели деятельности вожатым.

3. Обсуждение цели с временной инициативной группой.
4. Выдвижение идей в инициативной группе.
5. Мозговой штурм (обсуждение вариантов решения в коллективе).
6. Коллективное принятие решения — выбор вариантов действия.
7. Реализация решения (интенсивная организаторская деятельность).
8. Коллективное подведение итогов и сравнение результата с задуманным, оценка своих возможностей.

Психолого-педагогическая компетенция.

Основным критерием сформированности психолого-педагогической компетентности вожатого - владение умением самостоятельно разрешать педагогические ситуации, способствуя личностному развитию ребенка. Поэтому одним из важнейших условий формирования психолого-педагогической компетенции должно стать обучение вожатых решению проблемных педагогических ситуаций.

ЛОГИКА СМЕНЫ

Организационный период

ДИНАМИКА РАЗВИТИЯ СМЕНЫ

В самом общем виде логику смены можно представить как комплекс последовательных развивающих задач, решить которые предстоит в организационный, основной и итоговый периоды

1. На 6 день взгляд на вожатого как на обычного человека.
2. На 8-9 день появляется любовь к лагерю.
3. На 13 день конфликты в отряде.

Впервые 4-5 дней должны проводиться яркие эмоционально окрашенные дела. С 5-го по 10-ое проводятся душевные вещи. С 12-го по 18-ое проходят серьезные дела.

Цели:

- Адаптация ребенка к условиям и особенностям лагеря
- Основы временного детского коллектива (ВДК)
- Формирование «актива» временного детского коллектива

Задачи:

1. Адаптация ребенка к новым условиям жизни:

- создание комфортных условий для каждого ребенка;
- знакомство с условиями лагеря;
- демонстрация принятых норм поведения и быта.

2. Раскрытие и развитие возможностей ребенка:

- определение интересов и способностей каждого ребенка;
- старт коллективного творчества.

Как пройдет

Структурное оформление отряда:

- определение лица отряда;
- выявление лидеров;
- создание условий для развития самоуправления.

Планирование смены:

- планирование собственной деятельности ребенка;
- планирование деятельности отряда.

Структурное оформление лагеря:

- знакомство отрядов между собой;
- выбор органов самоуправления.

Организационные моменты в первый день смены:

- Регистрация и встреча детей
- Расселение
- Знакомство
- Знакомство с лагерем
- Планирование деятельности отряда

Критерии успешности организационного периода смены:

- Ощущение удовлетворённости тем, что ребёнок попал именно в этот отряд, именно к этим вожатым.
- Заинтересованность ребят в дальнейшей деятельности отряда и лагеря.
- Принятие норм лагеря.

Основной период

Цели:

- реализация деятельности, спланированной на смену,
- развитие самоуправления, достижение успеха каждым ребёнком,
- совместная деятельность

Задачи:

- развитие самоуправления и структуры лагеря
- передача управления отрядом и лагерем от отряда к детям
- создание условий для приобретения ребёнком опыта разной деятельности (кружки, КТД, огоньки анализа дел).
- создание условий для демонстрации ребёнком приобретённого в лагере опыта

Критерии успешности основного периода смены:

- воспитанник чувствует себя в лагере комфортно, не испытывает трудностей в связи со своим здоровьем;
- позитивно относится к программе смены и предлагаемой деятельности;
- имеет свое место в объединении и в лагере (деятельностную нишу, референтную группу);
- имеет цель и план участия в программе смены, реализует его;
- знает, где получить помощь (кто и в чем может помочь);
- желает проявить себя и быть отмеченным.

Итоговый период

Цели:

- подведение итогов смены,
- реадaptация ребёнка к возвращению в свой постоянный детский коллектив.

Задачи:

- Коллективная оценка приобретённого опыта, осознание роста временного детского коллектива
- Самооценка полученного в лагере опыта, осознание личного роста каждым ребёнком
- Определение перспектив последствий лагеря для каждого ребёнка, постановка задач на будущее
- Подготовка лагеря к следующей смене

Заключительный период включает в себя:

- проведение итоговых сборов отряда;
- проверку того, чему научился, узнал каждый ребенок.

Заключительный период посвящается творческому отчету в отряде.

Организуются выставки поделок, фотогазет, газет-молний. Проводятся концерты, на которых показываются инсценировки из жизни лагеря. Итоговые линейки посвящаются награждению детей, отличившихся в чем-либо на протяжении всей смены.

В конце смены нередко проводятся творческие дела, направленные на подъем настроения, снятие усталости и напряжения.

Критерии успешности итогового периода смены:

1. нежелание уезжать из лагеря;
2. желание сохранить среду общения;
3. желание перенести то, чему научились в лагере на свой постоянный детский коллектив.

Критические точки смены

Кризис - несоответствие между возможностями и желаниями. Может или затянуться и превратиться в конфликт, или человек выйдет на новый уровень развития т.е. качественный скачок после количественных накоплений. Бояться не нужно, нужно управлять.

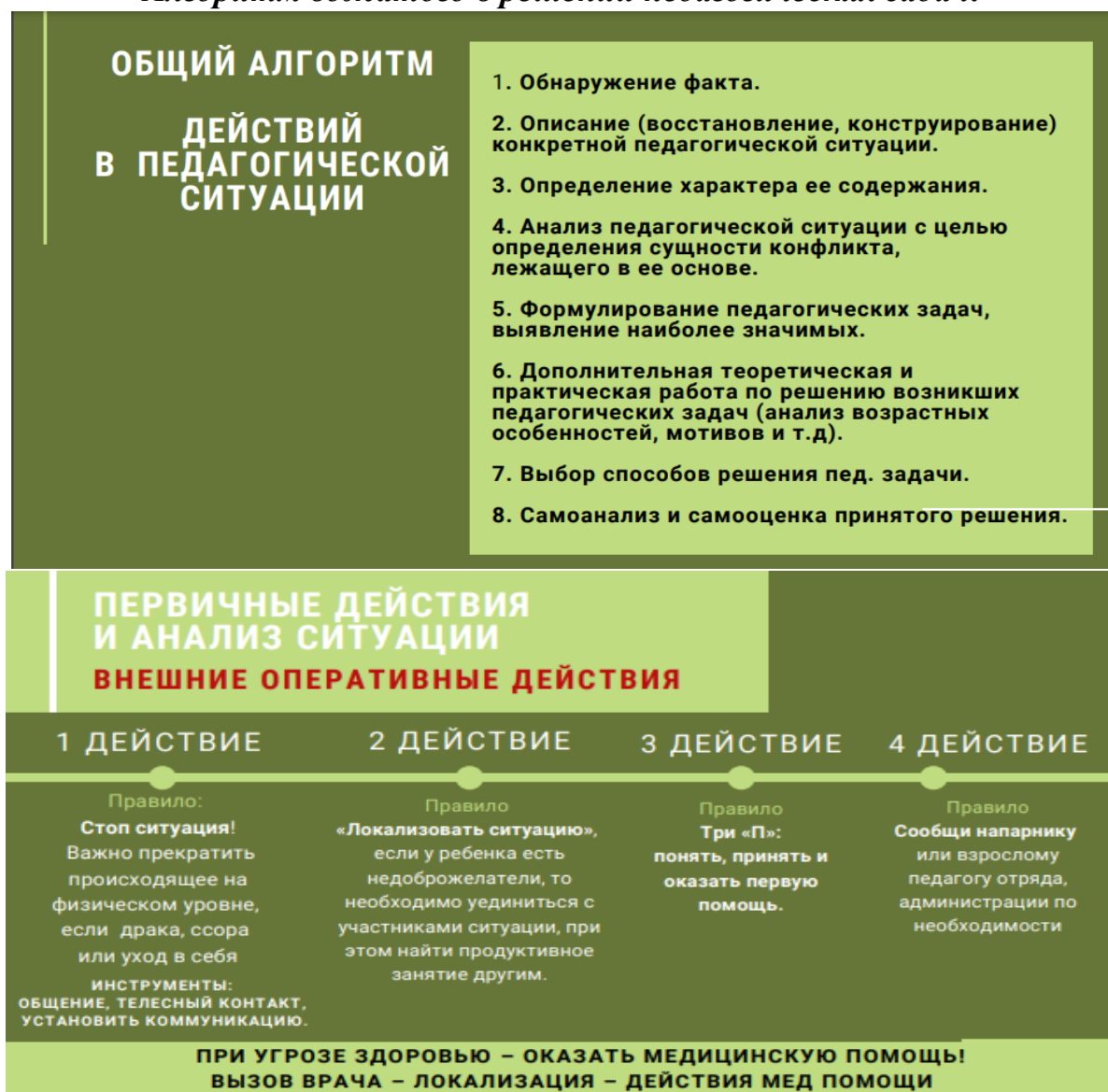
- Кризис 3 дня – неоправданные ожидания
- Кризис 7 дня – усталость от однообразия
- Кризис 9 дня – кризис одиночества, формирования групп
- Кризис 13 дня – передел власти, бунт стариков
- Кризис 17 дня – старики-всезнайки
- Кризис 19 дня – страх расставания



КРИЗИСНЫЕ ПЕРИОДЫ ПРЕБЫВАНИЯ В ДОЛ

- Первый — *«пик трудности»* — приходится на 3–4-й день пребывания и выражается в конфликтности ребёнка. Не обостряйте эту ситуацию: постарайтесь быть с ним мягче, внимательнее.
- Второй — *«пик привыкания»* — наступает на 13–14-й день. Детям уже ничто неинтересно, они проявляют равнодушие к занятиям, к поручениям. При планировании учтите это и на эти дни наметьте наиболее интересные дела.
- Третий — *«пик усталости»* — наступает перед концом смены. Многие ребята устают жить в большом и шумном коллективе. Это время может нести повышенную конфликтность. Совет здесь один — больше игр, спортивных соревнований, там, где возможно, — плавания.

Алгоритм вожатого в решении педагогических задач:



ВНУТРЕННИЕ ДЕЙСТВИЯ АНАЛИЗА СИТУАЦИИ

ДИНАМИЧНАЯ И ЦЕЛЕНАПРАВЛЕННАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ

СОДЕРЖАНИЕ

МЕСТО

на улице,
в корпусе,
в комнате,
в мастерских,
дома

ПРИЧИНА

преднамеренно
созданные,
естественные,
стихийные,
спроектированные

ПРОТИВОРЕЧИЕ

конфликтное,
бесконфликтное,
критическое

конфликты деятельности,
которые возникают по
поводу решения интеллектуальных
задач, практической
деятельности;
ситуации (конфликты)
поведения, поступков,
возникающие по поводу
нарушения правил поведения в
отряде и вне; ситуации
(конфликты) отношений,
возникающие в сфере
эмоционально-личностных
взаимоотношений взрослых и
детей, в сфере общения со
сверстниками

Прогнозирование

НАИХУДШИЙ ПРОГНОЗ

Внутренне
ПРОГНОЗИРОВАНИЕ
негативного результата
(мысли вожакого)
которое НЕ сообщают
ребенку

ПРИМЕР:
нарушение
коммуникации
со сверстниками,
буллинг,
претензии родителей.

ПОЗИТИВНЫЙ ПРОГНОЗ

Обсуждаю вместе
с ребенком
через вопрос:
«Как должно быть, ч.б.
тебе было комфортно?»

Если, ребенок не идет
на позитивное
прогнозирование, то
важно задать вопрос
«Причиной чего ты
можешь стать, если ..?»

ЦЕЛЕВОЙ РЕЗУЛЬТАТ

Сменить агрессивную
настроенность
Снять напряжение в отряде
Прекратить исчезновение
вещей
Снять с ребенка
коллективное неуважение
(показать нелепость
ситуации)
Нормализовать ситуацию
Снять агрессивную
настроенность родителей
Помочь найти ребенку
свою зону комфорта пр.

ИНСТРУМЕНТЫ решения педагогической ситуации в лагере

Система нематериальных наград
Использование традиций
Правило совместного решения проблемы
Метод провоцирования на добро
Метод взаимовыгодных вариантов
Метод психологического сближения
Постановка более высокого уровня выполнения задачи
Перегруппировка или увеличение ресурсов
Четкое распределение, разъяснение прав и обязанностей,
ответственности и требований
Разработка и применение эффективной системы
вознаграждений и наказаний
Нейтрализация негативного лидера
Вопрос «Причиной чего ты можешь стать?»
«Свобода и границы», «Я и моя жизненная территория»
Взгляд на себя со стороны
Договор – выбор – ответственность



РЕШЕНИЕ ЗАДАЧИ РЕЗУЛЬТАТ

ПОМОЧЬ РЕБЕНКУ ПРЕОДОЛЕТЬ СВОЁ СОСТОЯНИЕ
Подумать вместе о том, как у него что-то получается, заняться любимым делом, включиться в игру.

ПОМОЧЬ НАЙТИ РЕБЕНКУ СВОЮ ЗОНУ КОМФОРТА
Выявить успешное умение ребенка.

ОБЪЯСНИТЬ СИСТЕМУ МОТИВАЦИИ
Придумать вместе личный мотив для участия: рукопожатие, отметка в лицевом счете, прочее.

СОЗДАТЬ СРЕДУ ДЛЯ РАЗВИТИЯ
Индивидуальное поручение и включить в микро-группу детского самоуправления.
Поддерживать визуальный и тактильный контакт, поощрения.

Диагностическая компетенция

ОД «Диагностика творческой, спортивной активности и потенциальных возможностей детей, их интересов и способностей»

Сценарий конкурса «Лучше всех»

Возраст: до 14 лет

Форма проведения: конкурс

Время: 1 час

Место проведения: актовый зал

Оборудование: Колонка, бумага А4, медали «Лучше всех», листы с флагами

Цель: Выявление уникальных способностей детей в различных жанрах и видах творчества.

Ход проведения:

Ведущий 1: Добрый день, дорогие наши дети!

Сегодня мы будем радовать вас, знакомя с новыми юными талантами в ярком проекте «Лучше всех!».

Ведущий 2: А как, скажите, вы б назвали?

Ведущий 1: Тех, кто достиг уже побед?

Ведущий 2: Тех, кто не просто преуспевает,

Умеет, мыслить и творить?

Ведущий 1: И кто свои простые знания

Сумеет в жизни воплотить.

Ведущий 1: Мы рады приветствовать вас на нашей развлекательной программе «Лучше всех!» - это программа о больших достижениях маленьких людей.

Ведущий 2: Это не шоу талантов в привычном понимании. Вы не увидите здесь драматичных падений, строгих глаз жюри и безжалостных оценок.

Ведущий 1: Ну, а если вам кто-то очень понравится, то можете отметить его дружными аплодисментами. Отдыхайте вместе с нами и смотрите прямо сейчас увлекательное талант-шоу.

Вместе: «Лучше всех!»:

Ведущий 1: Итак, мы начинаем...

(Звучит музыкальная заставка.)

Ведущий 1: Встречаем первых героев нашей программы:

(Звучит музыкальная заставка.)

Ведущий 1: В нашем детском саду есть будущие олимпийцы. Встречайте: не сгибаемая, но гибкая, жесткая, но эластичная, очень скромная девочка ...

(Звучит музыкальная заставка.)

Ведущий 2: Мы так рады, что ты у нас в гостях. Я знаю, что у тебя очень хорошо получается колесо? Ты умеешь садиться на шпагат? А можешь нам что-нибудь показать? А дома часто это делаешь? Давайте поддержим нашу участницу аплодисментами.

(Гимнастический номер)

Ведущий 1: Молодец! Ты лучшая, поэтому я с удовольствием вручаю тебе медаль «Лучше всех!» и желаю тебе дальнейших успехов в спортивной гимнастике. Наша (имя) «Лучше всех!»

Ведущий: А этот участник в свои юные годы уже активно изучает английский язык и знает не только алфавит, но и стихи и даже целые песни. Встречаем, к нам спешит ...

(Звучит музыкальная заставка.)

Ведущий: Хай! Ду ю спик инглиш? Тебе нравится заниматься английским языком? А много ли слов ты уже знаешь? А ты с кем-то дома общаешься на английском языке? А что ты сегодня нам продемонстрируешь, стихотворение или песню?

(Стихотворение)

Ведущий: Молодец!!! Ты (имя), «Лучше всех!»

Ведущий 2: Каждый ребенок талантлив. Но не все находят в себе смелость, чтобы показать талант своим друзьям, воспитателям, но Даша Чистякова нашла в себе смелость и сейчас она выступит перед вами.

Встречаем ...!

(Звучит музыкальная заставка.)

Ведущий 1: (Имя), ты любишь петь? А дома в праздники ты поешь перед гостями? Какая самая любимая песня? Какую песню ты исполнишь сегодня нам? Кто тебе будет помогать?

(Песня)

Ведущий 2: Молодец!!! Она достойна этой медали, потому что (Имя) «Лучше всех!»

(Звучит музыкальная заставка.)

Ведущий: Следующий участник нашего шоу безумно любит животных и даже знает, где они обитают. В каких странах, и даже на каких континентах. Встречаем знатока флоры разных континентов, (имя).

(Звучит музыкальная заставка.)

Ведущий: Здравствуй. В каком возрасте ты начал интересоваться и изучать животных разных стран? Кто тебе привил интерес к этому? Сколько ты знаешь различных животных? Мы можем прямо сейчас проверить твои знания?

(Рассказ о животных)

Какое тебе животное нравится больше всех?

Молодец!!! Ты достоин медали, потому что (имя) «Лучше всех!»

Ведущий 1: Следующая наша гостья. Итак, встречайте: кудесница черно-белых клавиш, самая музыкальная и обаятельная пианистка (имя).

(Звучит музыкальная заставка.)

Ведущий 2: Как получилось, что ты стала заниматься на фортепиано? Почему не аккордеон или гитара? Я знаю, что помимо инструмента, ты ещё занимаешься танцами.

Тебе что больше нравится: танцы или фортепиано? Специально для всех присутствующих (имя) покажет видео своего исполнения произведения на фортепиано.

(«Этюд»)

Ведущий 1: Молодец. Спасибо, за то, что нашла несколько минут своего времени и пришла на нашу встречу. Эта медаль небольшой вклад в копилку твоих достижений. Награждается (имя) и она - «Лучше всех!»

(Звучит музыкальная заставка.)

Ведущий 2: А следующие самые маленькие наши участники очень любят собирать пазлы. И делают это лучше всех. Встречаем чемпионов по складыванию пазл (имя)

(Звучит музыкальная заставка)

Ведущий 1: Давно ли стали увлекаться собиранием пазл?

Ведущий: И так, сейчас покажут свои работы с пазлами.

(Пазлы)

Молодцы. Спасибо,

Награждается медалью и они - «Лучше всех!»

(Звучит музыкальная заставка)

Ведущий 1: Продолжаем наше шоу. И сейчас мы познакомимся с будущим мастером спорта по каратэ, обладателем всевозможных поясов. Встречаем (имя).

(Звучит музыкальная заставка.)

Привет! Мы можем с тобой поздороваться как то особенно, как это принято у вас у каратистов. Как долго ты уже занимаешься карате? Нравиться тебе этот вид спорта? Какие у тебя есть уже достижения? У нас есть видео с твоего боя, посмотрим! (Видео)

Сейчас сможешь нам продемонстрировать какие-то приёмы?

(Приёмы каратэ)

Ведущий: Молодец! Вручаем тебе медаль, (имя) ты «Лучше всех!»

(Звучит музыкальная заставка.)

Ведущий: А этот участник нашего шоу сегодня продемонстрирует знания географического значения. Назовёт не только столицы разных стран, но попробует угадать их флаги. Приглашаю к себе (имя).

(Звучит музыкальная заставка.)

Ведущий: Здравствуй, (имя)! Расскажи, сколько флагов различных стран ты знаешь? А откуда у тебя такие познания? Кто помогает изучать всё это? Давай, мы прямо сейчас проверим твои знания? Внимание на листы!

(Листы а4 Флаги)

Ведущий: (Имя), ты просто сразил нас своими знаниями, и заслуживаешь эту медаль, потому ты «Лучше всех!»

(Звучит музыкальная заставка)

Ведущий 1: Кто то умеет танцевать, кто то петь, кто то стихи сочинять... а этот мальчик творит красоту своими руками.

Ведущий: Встречаем короля Оригами, любителя салфеток абсолютно любых размеров, (имя).

(Звучит музыкальная заставка).

Ведущий 2: Здравствуй. Как давно ты занимаешься оригами? У тебя кто- то в семье занимается этим? А из какого материала все это сделано? Сколько нужно терпенья чтобы выполнить такую работу. Очень красиво!!!

(Мастер-класс оригами)

Ведущий: Молодец! Ты достоин медали, потому что Никита «Лучше всех!»

Все участников приглашаем на сцену для фото.



Отрядное дело - Конкурс талантов «Я умею»

Цель: выяснить интересы детей, выявить, что у них хорошо получается, и что они умеют делать. Составить список детей по направлениям.

Предполагаемый возраст: 10-15 лет (30 детей).

Материалы: техника (колонка, телефон, ноутбук, микрофон), бумага, краски, кисти, карандаши, фломастеры, спортивный инвентарь.

Ход дела: вожатый объявляет о том, что в отряде состоится конкурс талантов, который имеет название «Я умею». Он сообщает детям о том, что перед этим будет проходить «кастинг», в котором они должны будут показать свои умения и навыки. Для «отборочного» этапа будут введены критерии (см. Приложение – 1), и дети должны будут проявить себя более, чем в одном из них, показать все свои умения. Вожатые поделят отряд на 3 группы (на одного вожатого по 10 человек) и будут сидеть в качестве жюри, записывать таланты своих ребят. Дети должны будут представить свои таланты по шаблону (см. Приложение – 2), и по возможности показать их сразу на месте. После отборочного тура у вожатого будут списки талантов детей. Вместе посоветовавшись, вожатые отберут лучшие номера, которые ребята продемонстрируют своим друзьям (всем ребятам из отряда), а после концертной программы проведут награждение детей.

P.S. детей, которых выбрали, нужно будет информировать о том, что они будут выступать перед своим отрядом и выделить им время на репетиции, репетировать вместе с ними.

Время: 60 минут

Продукт: от вожатых – списки групп детей по направлениям, от детей – концертная программа и выставки работ.

Выступления: вожатые отбирают с «отборочного» тура лучшие номера и составляют концертную программу. Дают детям время подготовиться и всеми силами и средствами помогают им в этом.

Итоги: у вожатых будет список детей по направлениям, а дети получают хорошие эмоции, позитивный настрой и заряд на смену. Они будут знать, что их таланты не остались незамеченными.

Награждение: в награждении не будет мест, будут номинации для победителей в определенном направлении. Детям, которые участвовали только в «отборочном» туре, дадут благодарственные письма, так же по направлениям и за смелость.

В заключении: вожатые выдадут грамоты и благодарственные письма, а также на огоньке проведут рефлексию деятельности и эмоциональной направленности.

Результаты: дети получают позитивные эмоции и реализуют свой творческий потенциал. Вожатые же получают списки и будут знать, кому в какой сфере удобнее «работать».

Приложение – 1. Критерии (можно добавлять свои, если нужно, или если того требует тематика смены).

- 1) Сажусь на шпагат;
- 2) Быстро бегаю;
- 3) Умею плавать;
- 4) Могу много раз отжаться;
- 5) Хорошо танцую (жанр);
- 6) Красиво читаю стихи и/или прозу;
- 7) Умею играть на музыкальных инструментах (название инструмента);
- 8) Пишу красивые стихи;
- 9) Могу ходить на руках;
- 10) Отлично пою;
- 11) Другое (рассказать, что это, дать название).

Приложение – 2. Слова для представления.

Здравствуйте, меня зовут ФИ, мне ____ лет. И я подхожу под критерии: (перечисление). Или: «Я умею...». Я занимаюсь этим профессионально/ не профессионально (нужное выбрать), на протяжении ____ лет. Позвольте продемонстрировать (номер критерия, с какого начинают, каждый новый перед демонстрацией тоже называют).

Отрядное дело «Диагностика творческой активности»

Название: «Звезда-творчества»

Форма проведения: квест-игра

Цель игры: активизация творческого потенциала и лидерских качеств посредством игрового квеста «Звезда-творчества»;

Задачи:

1. Раскрыть практические знания и умения в художественно-эстетическом направлении.

2. Совершенствовать у участников навыки поиска нестандартного решения задач путем игры, творческого или игрового задания (доступного для данного возраста).

3.Развить навыки совместной работы участников в команде или группе для достижения положительного результата.

Аудитория: 8-10 лет.

Место проведения: на территории лагеря.

Продолжительность игры: 60 мин.

Количество участников: квест разработан для участия 4-х команд по 5 человек.
(всего: 20)

Предварительная работа: команды заранее придумывают название, девиз (по желанию) и элементы отличия в одежде. После вступительной части игры дети получают карту и карандаш.

Порядок проведения: квест проводится согласно плану мероприятий на территории стадиона или школьной спортивной площадки.

Каждый этап оборудуется указателем этапа и игровым инвентарем (указан в комментарии к этапу).

После представления команды получают маршрутный лист, составленный так, чтобы команды не пересекались на этапах или одновременно приходили на определённый этап.

Команды проходят восемь этапов и встречаются на общем девятом, переходящем в десятый финишный этап.

Для ведущих на этапе: не принимать игроков, пришедших на этап не по маршруту, помочь с определением следующего этапа.

Оборудование:

общее оборудование:

-листы с различными заданиями

- музыкальное оборудование;

Маршрутные листы

1 команда	2 команда	3 команда	4 команда
мозаика	Великий художник	Живые картины	Музыка звёзд
архитектор	архитектор	мозаика	Живые картины
Музыка звёзд	Танец-ситуация	Доскажи отгадку	мозаика
Великий художник	мозаика	Звёзды танцпола	Звёзды танцпола
Звёзды танцпола	Звезды танцпола	Великое мастерство	Доскажи отгадку
Доскажи отгадку	Живые картины	архитектор	архитектор
Танец- ситуация	Доскажи отгадку	Музыка звёзд	Великое мастерство
Живые картины	Искусство театра	Искусство театра	Великий художник
Великое мастерство	Музыка звёзд	Танец-ситуация	Танец-ситуация
Искусство театра	Великое мастерство	Великий художник	Искусство театра
Финиш	Финиш	Финиш	Финиш

Ход мероприятия:

Ведущий: Добрый день, ребята! Сегодня, в этот замечательный день, мы с вами попробуем окунуться в мир приключенческого квеста! Вас ждет много загадок, игр, вы окунетесь в мир неизвестных находок, творческих заданий. Вам предстоит проявить свои способности в различном направлении: в театральном, музыкальном, познавательном и даже проявить свои художественные способности. Итак, мы начинаем!

Ведущий: сейчас вам нужно поделиться на команды. Для этого у меня есть жетоны разного цвета. (подходят, достают жетоны из мешка, делятся на команды)

Ведущий: Каждая команда получит свой маршрут передвижения по станциям. По приходу на станцию, выполняете задание, получаете букву-ключ и переходите дальше, согласно схеме вашего маршрута. Перескакивать на последующие этапы не желательно, чтобы не нарушить передвижение других участников игры. Когда каждая команда соберёт все буквы-ключи – переходит на завершающий этап квест-игры. Это вы узнаете позже, а пока...

Ведущий: Капитаны прошу подойти ко мне. (Капитаны получают карты)

Ведущий: Творчество рядом с нами живёт

Оно за собою всех поведет:
Петь, танцевать, чертить, рисовать,
Клеить, общаться, играть, отдыхать.

Ведущий: итак, ребята, в путь. Удачи Вам!

№ 1 – «Мозаика»

Описание:

Каждый участник игры получают конверт, в котором находятся по двадцать квадратов разного цвета (черного, белого, красного, зеленого и тому подобное). За определенное время надо составить орнамент, используя по меньшей мере три цвета. Учитывается сложность орнамента, его неповторимость, количество использованных цветов.

Инвентарь: конверты с разноцветными квадратиками.

Получают букву: В

№ 2 – «Звёзды танцпола»

Условия игры: реализовать движения танца по картинке

Описание: каждой команде выдаются картинки с изображением движения танца. Нужно выучить движения и продемонстрировать каждой команде под музыку.

Инвентарь: карточки, музыкальное сопровождение.

Получают букву: «О»

№3- «Искусство театра»

Описание: даны различные реплики, нужно воссоздать сюжет определённой картины. Ребята совещаются. Выбирают кто- кем будет. Показывают представление.

Инвентарь: карточки с репликами. (героями)

Получают букву: «Е»

№ 4– Архитектор

Условия игры (2 команды)

Описание: на карточках написаны различные предметы. (4- 5 шт.) Представим, что ребенок – архитектор. Он получил заказ – проект города. На листе написаны несколько совершенно несвязанных слов. Например, облако, кот, ботинок, круг. Эти слова – пожелания клиента, отражения которых он хочет видеть в проекте.

Может быть, в городе будет дом в форме ботинка с окнами в виде облаков, а на лужайке будет стоять фонтан в образе кота? Главное – отпустить свою фантазию и творить. Это задание поможет открыть изобразительные и дизайнерские способности ребенка, а также развить пространственное мышление. После каждая команда представляет свое дизайнерское решение.

Инвентарь: фломастеры, листы. (ватман, обои)

Получают букву: «Т»

№ 5 – «Музыка звёзд»

Условия игры: играет одна команда.

Описание: включены различные мелодии. Ребятам нужно отгадать и пропеть небольшой отрывок.

Инвентарь: музыкальное сопровождение.

Получают букву: «Р»

№ 6 – Великий художник

Условия игры: играет 1 команда

Описание: команде выдаются небольшие листочки. Каждый должен изобразить свой портрет. Ребята могут рисовать не только своё изображение, но также свои любимые занятия, увлечения, мечты и т.д. Ребята рассказывают свои увлечения, о себе.

Инвентарь: фломастеры, мелки, листы.

Получают букву «Ч».

№ 7 – Танец- ситуация

Условия игры: играет одна команда.

Описание: каждому ребенку выдается карточка с ролью, а также время на подготовку своего танца. Назначается ведущий. И начинают читать сказку(ситуацию). Получается общая сказка в танцах. Пример: как-то утром вышло солнышко и осветило пустыню. В этой пустыне росло много-много цветов, кактусов и пальм. Там жила-была бабочка. Ей было очень жарко и все время хотела пить. Отправилась на поиски воды и тд.

Инвентарь: карточки с ситуациями

Получают букву «Т»

№ 8 – **живые картины**

Условия игры: играют 2 команда

Описание: каждой команде выдаются картины, изображение сюжета. Ребятам нужно оживить данные картины. Подготовка. Каждая группа представляет оживление картины. Персонажи «оживают», что-то говорят, затем «застывают».

Инвентарь: картинки с иллюстрациями.

Получают букву «С».

№ 9– **Доскажи отгадку**

Условия игры: играет 1 команда

Описание: Ведущий предлагает участникам карточки с загадками и произнести отгадки.

Пример:

Он по виду брат баяну,

Где веселье там и он.

Я подсказывать не стану.

Всем знаком...(Аккордеон)

Инвентарь: карточки с загадками, буква.

Получают букву: «В»

№ 10– **Великое мастерство**

Условия игры: играет 1 команда.

Описание: каждый участник выбирает схему создания оригами. Демонстрируют свою работу.

Инвентарь: карточки с изображением оригами. Листы(цветные)

Получают букву «О»

ФИНАЛ («жирная эмоциональная точка»)

После того как нашли все буквы и построились на старте жюри объявляет победителей.

Ведущий – Все команды удачно прошли по своим маршрутам, получили все буквы-ключи. На каких этапах вам было легко выполнять задания, а на каких сложнее?

/отвечают/Осталось совсем немного, только необходимо всем собраться и выполнить завершающее задание квест-игры.

*Ваша задача: из полученных букв составить ключевое слово. /все команды составляют слово - «творчество»/

*Теперь вы получаете конверты со словами, вам необходимо составить пословицу квест-игры. Затем всей командой дружно проговорить вслух свою пословицу. Это последнее задание!

/составляют пословицу, дружно и громко говорят пословицу всей командой/

*Творчество и труд всегда рядом идут!

*Творчество – это воплощение идей и фантазии.

*Детское творчество не знает границ!)

*Творческий человек всегда найдет выход.

*Все команды – МОЛОДЦЫ!!!

Ведущий – Вот и закончилась наша игра. Давайте все дружно крикнем – УРА! /кричат/

Рефлексия. (на отрядном огоньке)

Организаторская компетенция

Отрядный уголок

Структура:

- ✓ Название отряда, девиз, песня
- ✓ Список отряда
- ✓ Достижения
- ✓ Дежурные на день
- ✓ План-сетка, шкала достижений
- ✓ Правила отряда
- ✓ План на день.

Уголок выполнен на полотне ткани.

Название: «Следопыты» - сделано из плотных листов А4. Буква О заменена лупой.

Девиз – буквы из фоамирана.

Наши достижения – из коробки вырезана доска дартс. На нее крепятся грамоты и достижения детей в течение смены.

Список отряда – в виде луп, внутри фото ребенка, на ручке – ФИ. Прикреплены на липучки, для того, чтобы дети могли перемещать свою лупу на экране настроения – шкале достижений.

План-сетка + шкала достижений. Карта из ватмана А3. На ней отмечены точки – мероприятия в течении смены. Если ребенок считает, что он успешно справился в данный день, и все прошло отлично, он прикрепляет свою лупу на карту рядом с событием.

Дежурные – в виде бинокля, куда крепятся 2 лупы (дежурные в этот день)

План на день – а подготовленный коробку прикрепляются мероприятия, акции и т.д. в данный день.

Правила – на КТД придумать правила, нарисовать их.

+фигура мальчика-следопыта, выполненная из ватмана А1 или коробки.

Прикрепляется все на специальные липучки.

Дети выполняют самостоятельно с помощью вожатых. Данный уголок выполняется за 2-3 дня.

Отрядный уголок призван: развивать активность ребят, разносторонне расширять знания, помогать в воспитании хорошего вкуса, учить культуре оформления, пробуждать интерес к жизни своего коллектива.

Отрядный уголок - это место, где постоянно работает отряд и стенд, отражающий жизнь отряда. Здесь постоянно представлены успехи и победы отряда, их фантазии, изобретательность, мастерство, это своеобразная газета, причем постоянно действующая, живая, творческая.

Игровые технологии и формы введения правил поведения

Игра занимает особое место в жизни и деятельности детей, облегчает процесс передачи социально ценных отношений, позволяет включиться в общение, дает возможность научиться воспроизводить сложные жизненные ситуации, с которыми в будущем предстоит столкнуться. Посредством игры создается коллектив, через игру выстраиваются правила поведения и взаимоотношения в коллективе.

Правила поведения в детском лагере устанавливают следующие обязанности участника:

- Соблюдать режим дня и общие санитарно-гигиенические нормы (умыться, причесываться, принимать душ, одеваться по погоде и т.д.);
- Соблюдать все установленные в лагере правила, в том числе, правила поведения в экстренных ситуациях, во время обучения, на спортивных мероприятиях;
- Находиться вместе с отрядом (при необходимости отлучиться следует предупредить вожатого);
- Беречь зеленые насаждения на территории пансионата, соблюдать чистоту;
- Не есть незнакомые ягоды и плоды;
- В случае плохого самочувствия сообщить вожатому или врачу смены (самолечение может привести к осложнениям и тяжелым последствиям);
- Бережно относиться к личному имуществу и имуществу лагеря;
- Не подключаться самостоятельно к электроисточникам, не использовать электробытовые приборы;
- Следить за порядком: в тумбочке должны находиться только письменные принадлежности, книги, и предметы личной гигиены (необходимо исключить хранение продуктов питания, влажных предметов, обуви);
- Не участвовать в спортивных состязаниях при физическом недомогании.

Правила можно вводить как самому вожатому, так и выводить на данные правила детей. То есть в форме игры, викторины или КТД (придумывание своих правил, их изображение и т.д.).

«Сборные» игры, техники на организацию детей

1) «Бала – бала – ми!»

Бала-бала-ми! (Все: «Ёу!»)

Чика-чика-чи! (Все: «Ёу!»)

Чик! (Все: «Ёу!»)

Чик! (Все: «Ёу!»)

Чик-чирик-чик-чик! (Все: «Ёу-ёу!»)

2) «Эгегей»

Эгегей!

В столовую (на прогулку) скорей!

Хим-дара-дара-хим!

Мы устали есть (гулять) хотим!

Мы в столовую идём (На прогулку мы идём)!

Дружно песенку поём:...

3) Спасибо нашим поварам,

Что вкусный завтрак (супчик, полдник, ужин) дали нам!

4) Раз, два, три, четыре, пять!

Мы готовы побеждать / Победили вас опять!

5) -Мы идем

- На стадион !

-Отряд наш будет

-Чемпион !

-Кто задору солнцу рад?

-Эй, спортсмен, стройся в ряд!

- А команда есть?

- Есть!

- Капитаны здесь?

- Здесь!

- Победим в соревнованиях, отстоим отряда честь!

6) Вожатый: Парам-парей...

Дети: Хей!

В: Парам-парей...

Д:Хей! Хей!

В: Парам-парей...

Д: Хей!

В: Настроения какого?

Д: Во! Во! Во! [показывая большим пальцем вверх]

В: Все такого мнения?

Д: Да! Да! Да!

В: Все без исключения?

Д: Да! Да! Да!

В: Крики вдохновения!?

Д: Ура! Ура-а! Ура! Ура-а!

7) «Чика-бум»

Чика-бум - крутая песня.

Чика-бум поём все вместе.

Если нужен классный шум,

Пойте с нами чика-бум!

Пою я: «Бум, чика-бум»!

Пою я: «Бум, чика-рака, чика-рака, чика-бум!»

О-е!

О-ё!

Ага!

А еще раз?!

А все вместе?!

А быстрее?!

Алгоритм организации КТД

1. Разработка цели дела – то, ради чего дело создают и проводят.
2. Определение возрастной группы, для которой организуется дело, и количества участников.
3. Разработка общей идеи дела (игрового сюжета).
4. Отбор содержания (определить, что будет являться содержательной стороной дела).
5. Подготовка организаторов и участников:
 - разработка хода общего дела;
 - оформление;
 - костюмы;
 - итог;
 - награждение
6. Описание общего дела:
 - вступительное слово;
 - задания;
 - творческие представления выступлений.
7. Проведение анализа творческого дела.

Коммуникативная компетенция:

Традиции, законы и правила в лагере. Легенды в лагере

(пример: лагерь «Еланчик»)

Традиции и законы	Содержание
<i>* Закрепление 1-3 день проживания</i>	
С первых минут пребывания ребенка в лагере воспитатель вожатый дает информацию о том месте, куда он приехал, <i>о природно-климатических особенностях, о правах, обязанностях и условиях проживания</i> , педагог вводит ребенка и подростка в особый мир лагеря «Еланчик», значимую часть которого занимают законы и традиции лагеря.	
О природно-климатических особенностях территории лагеря.	ОЗЕРО РАСТИТЕЛЬНЫЙ МИР ЖИВОТНЫЙ МИР
Об условиях проживания в лагере (бытовые условия)	<i>Ежедневно или по установленному графику</i> Порядок личных вещей в шкафу, тумбочке, комнате для проживания Уход за обувью и ее место хранения Уборка в помещении сотрудниками лагеря Детский трудовой десант в комнате и территории лагеря Внешний вид постельных принадлежностей и кровати Личная гигиена и посещение гигиенической комнаты (душевой) и туалета Медицинское обслуживание в лагере Пользование сотовой телефонной связью (телефон) Время общения с родителями по телефону, в дни посещений
О правах и обязанностях	«Правила пребывания отдыхающих в ДОЛ» (подробно) Режим дня Права, обязанности, запреты

отдыхающих	<p>Продукты питания</p> <p>Активный развивающий отдых и досуг</p> <p>Самосохранение</p> <p>Поведение в общественном месте</p> <p>Поведение в столовой</p> <p>Поведение в актовом зале и творческих мастерских</p> <p>Передвижения по территории</p> <p>Поведение на воде, аттракционах, на стадионе</p> <p>Вежливость и этикет</p> <p>Бережное отношение к имуществу</p>
О социокультурных традициях и законах в лагере	<p>«Доброго отношения к людям» - это доброго, уважительного отношения к людям, старших к младшим, младших к старшим «НЕСТИ РАДОСТЬ ЛЮДЯМ!»</p> <ul style="list-style-type: none"> • «УЛЫБКА» готовность дарить улыбки, добрые слова, всем, кто тебя окружает; • «СЮРПРИЗ» готовность что-то сделать для радости другого человека по любому поводу (новый день, победа, день рождения и т.д.); • «ДОБРОЕ СЕРДЦЕ» готовность не быть равнодушным, не пройти мимо человека, которому необходима помощь; • «ДОБРОЕ СЛОВО» готовность радоваться успеху и достижениям других; • «ПОЙМИ ДРУГОГО» готовность понять другого человека, принять его таким, какой он есть; • ПРИВЕТСТВИЕ «Доброе утро!» (день, вечер); <p>«ДОБРОГО ОТНОШЕНИЯ К ПЕСНЕ» знание песни, умение дослушать и допеть песню до конца.</p> <p>Общелагерный сбор на площади «Открытий», стадионе, костровище: открытие, приезд гостей, закрытие.</p> <p>Коридор «Ладошек».</p> <p>Детское соуправление «Уральские семицветы»</p> <p>Внутренняя денежная единица</p> <p>Ландшафтный дизайн «Эко-стиль» и уход за ним</p> <p>Творческие мастерские, спортивные клубы и центры по интересам.</p> <p><i>Законы комфортного отдыха в лагере:</i> «Понять. Принять и Поддержать.», «Закон 0:0», «Закон правой руки», «Чистота-красота», «Закон территории», «Глаза в глаза», «Благодарю», «Белая панاما» и др.</p> <p>«Кубок 7 дней»: Кубок «Интеллекта», «Здоровья», «Творчества», «Самоуправления».</p>
О традициях в отряде	<p>Внешняя символика отряда: индивидуальные знаки (нагрудной или нарукавный символ) эмблема, флаг, песня, девиз, игра, кричали (зажигалки, привечалки, ходилки, благодарилки, проигралки).</p> <p>Внутренняя символика отряда: отрядный уголок (воспитательная, информационная, познавательная, мотивационная, командообразующая функции).</p> <p>Самоуправление в отряде «Социум»</p> <p>«ВЫ: движение!» Выбор проекта для дальнейшего участия.</p> <p>Организационный сбор отряда: 4 раза в день (утро, после обеда, перед полдником, вечерний «Огонек»).</p> <p>Правила проведения и традиции огонька.</p> <p>Правила отряда «свой мир» и мотивационное индивидуальное и групповое стимулирование детей, премия «Успех дня».</p>

	Карта дня: план событий на день (название, время, место, количество) Цель дня в отряде. Задачи дня.
--	--

Легенды.

ЛЕГЕНДА О КОСТРЕ

Один человек очень любил детей. Но дети ссорились, дрались между собой. И тогда человек решил собрать всех ребят вместе, чтобы они подружились и лучше узнали друг друга. И вот однажды вечером он зажег костер, и ребята стали сходиться к костру. Тогда дети поняли, что они люди, у них есть общие мысли, желания, беды и радости. С тех пор костер считается символом общения и дружбы.

На земле было темно. А люди хотели света и тепла. Однажды их постигло страшное бедствие: ожили вулканы земли. Много людей погибло в борьбе со стихией. На земле остались только самые молодые и выносливые. Но нет худа без добра. Эти люди сумели приручить огонь. Теперь они каждый вечер собирались у костра и вспоминали погибших братьев. И все-таки эти ЛЮДИ были первыми, кто смог приручить огонь.

ЛЕГЕНДА О ВЕЧЕРНЕМ ОГОНЬКЕ

Очень давно на свете жил один мудрый человек, который посвятил себя и свою жизнь работе с детьми, он старался отдавать им самое доброе, самое ценное и сокровенное, приобретенное им за долгие годы его работы. Он отдавал частицу себя, огонек своей души, а взамен получал намного больше. И это большее ему отдавали дети, которых он учил. Ребята ему доверяли, обращаясь за советом в трудную минуту. Они его глубоко уважали и делились самым сокровенным. Но что-то произошло в их отряде, отношения стали напряженными и не доверительными. За прожитый день происходило очень много ссор и конфликтов. Все отстаивали лишь свою точку зрения, не слушая и не уважая других, даже не пытаясь найти компромисса. Его это очень пугало. Однажды он заметил, что его отряд каждый вечер куда-то уходит, возвращаясь добрыми, с уважением относящиеся к друг другу, готовые понимать и помогать. Комиссар рад был этим изменениям, и решил узнать, куда его отряд уходит каждый вечер?

И вот один из вечеров настал. Комиссар пошел за ребятами и увидел, что они собираются на прекрасной полянке в глубине леса вокруг костра. Это был тот огонек, который объединял их и помогал своим теплом. Ребята сидели в едином круге, соприкасаясь плечом к друг другу, каждый ощущал поддержку, ощущал тепло человека, сидящего рядом. Здесь они разговаривали, общались, решали все проблемы, возникшие в течение этого дня, находили плюсы и минусы, прошедших дел, пели песни. И такая атмосфера помогала им в общении. Комиссар долго думал о том, что увидел и решил, а почему бы не создать такой огонек ему самому, чтобы и он находился рядом с ними. Так и возникла Традиция «вечернего огонька».

ДВА ВОЛКА.

Когда-то давно старый индеец рассказал своему внуку одну жизненную истину.

- Внутри каждого человека идет борьба очень похожая на борьбу двух волков. Один волк представляет зло – зависть, ревность, сожаление, эгоизм, амбиции, ложь...

Другой волк представляет добро – мир, любовь, надежду, любезность, истину, доброту, верность.

Маленький индеец, тронутый до глубины души словами деда, на несколько мгновений задумался, а потом спросил.

- А какой волк в конце побеждает?

Лицо старого индейца тронула едва заметная улыбка и он ответил.

- Всегда побеждает тот волк, которого ты кормишь...

ЧТО ТАКОЕ СЧАСТЬЕ?

Большой пес, увидев щенка, гонящегося за хвостом, спросил:

- Что ты так гоняешься за хвостом?

- Я изучил философию, - ответил щенок, - я решил проблемы мироздания, которые не решила ни одна собака до меня; я узнал, что лучшее для собаки - это счастье, и что мое счастье - в хвосте; поэтому я гоняюсь за ним, а когда поймаю, он будет мой.

- Сынок, - сказал пёс, - я тоже интересовался мировыми проблемами и составил свое мнение об этом. Я тоже понял, что счастье прекрасно для собаки и что счастье мое - в хвосте, но я заметил, что куда бы я ни пошел, что бы я ни делал, он следует за мной: мне не нужно за ним гоняться.

Технологии вести дискуссию, мотивировать и защищать свои предложения и решения.

«Мозговой штурм».

«Мозговой штурм» - это эффективный метод коллективного обсуждения, поиск решения в котором осуществляется путем свободного выражения мнения всех участников.

Этот метод был впервые использован около 25 лет тому назад сотрудником рекламного агентства Алексом Ф. Осборном. Он определил «мозговой штурм» как метод, позволяющий группе людей использовать свои интеллектуальные возможности для быстрого и эффективного решения поставленной задачи на манер войск быстрого реагирования (коммандос). За последние годы этот метод стал популярен. Его приняли на вооружение государственные структуры и общественные организации. Как показывает практика, путем «мозгового штурма» всего за несколько минут можно получить несколько десятков идей. Количество идей не является самоцелью, а лишь служит основой для выработки наиболее разумного решения. В «мозговом штурме» без какого-либо давления должны принять участие все присутствующие.

Методика проведения:

1. Ведущий выбирает тему дискуссии и приглашает участников.
2. Ведущий ставит участникам «мозгового штурма» задачу и рассказывает им о его правилах:
 - цель штурма – предложить наибольшее количество вариантов решения задачи;
 - заставьте работать своё воображение; не отвергайте никакую идею лишь потому, что она противоречит общепризнанному мнению;
 - развивайте идеи других участников;
 - не пытайтесь дать оценку предложенным идеям – этим вы займетесь намного позже.
3. Ведущий назначает секретаря, который будет записывать все возникающие идеи. Во время обсуждения он устанавливает порядок выступлений, старается вовлечь в дискуссию всех присутствующих, следит за тем, чтобы все участники имели равные возможности высказать своё мнение. При нарушении кем-либо правил проведения «мозгового штурма» ведущий немедленно вмешивается в обсуждение. Первый этап продолжается до тех пор, пока появляются новые идеи.
4. Ведущий объявляет короткий перерыв, чтобы участники перестроились на критический лад мышления. После перерыва начинается второй этап. Теперь участники «мозгового штурма» группируют и развивают идеи, высказанные во время первого этапа.
5. В конце ведущий может подвести итоги. Он спрашивает у участников, старались ли они действовать в командном ключе во время поисков решений. Если «мозговой шторм» не принёс желаемого результата, следует обсудить причины неудачи.

ПРИЛОЖЕНИЕ

Названия и девизы отрядов (примеры)

Отряд: Ночной дозор

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

Отряд: 220 Вольт

Девиз: Мы не можем без движенья, Мы всегда под напряженьем, Искру вашу распалим,
Всех вокруг подзарядим.

Отряд: Светлячок

Девиз: Хоть свет наш слаб и мы малы, но мы дружны и тем сильны.

Отряд: Спасатели

Девиз: Чип и Дейл спешат на помощь, но и мы не отстаем.

Отряд: НЛО

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

Отряд: Феникс

Девиз: Гореть и других зажигать.

Отряд: Новое поколение

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

Отряд: Орбита FM

Девиз: Это не радио, это отряд, попал сюда и жизни рад. Жить интереснее будет вдвойне,
мы на правильной волне!

Отряд: 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!

Квесты

Квест «Развед – шоу»

Цель: познакомить детей с территорией лагеря, воспитывать доброжелательное
отношение в коллективе учащихся.

Ход квеста:

Вступительное слово вожатого: Мы рады приветствовать всех вас! Здесь ожидают нас
таинственные приключения, незабываемые встречи и удивительные испытания.

Каждому отряду выдаётся пакет с заданием. За 1 час они должны обследовать территорию
лагеря и сдать ответы вожатым.

Квест «Развед – шоу» вопросы:

Сколько урн на территории лагеря?

Как зовут начальника лагеря?

Какой размер обуви у физрука?
Какой адрес у нашего летнего лагеря?
Любимый цвет начальника лагеря?
Сколько метров в самой длинной заасфальтированной дорожке лагеря?
Какого цвета занавески в комнате медика?
Умеет ли плавать шеф-повар?
Как зовут шеф-повара?
Сколько окон в здании столовой?
Сколько ступенек у парадного входа?
Сколько деревьев на территории лагеря и каких пород?
Сколько спортивных колёс на стадионе?
Как зовут организаторов?
Сколько столов в столовой?
Сколько скамеек на игровой площадке?
Какого цвета занавески в комнате начальника лагеря?
Сколько метров в самой длинной заасфальтированной дорожке лагеря?
Умеет ли плавать шеф-повар?
Как зовут старшую вожатую?
Какого цвета глаза у воспитателя 1 отряда?
Какой размер обуви у воспитателя 2 отряда?
Какого цвета скамейка возле медпункта?
Любимый цвет начальника лагеря.
Сколько окон в спортивном зале?
Сколько ступенек при входе в лагерь?
Сколько лет работает в нашей школе воспитатель 3 отряда?
Что нарисовано на верандах нашего лагеря?
Какая любимая песня у воспитателя 4 отряда?
Сколько дверей в музыкальном зале?
Какие фрукты любит воспитатель 5 отряда?
Какие цветы любит медработник?

Отряд сдает полученные им информацию ведущему, после чего жюри считает количество правильных ответов и в итоге мы награждаем ребят.

Заключительное слово ведущего: Ребята, вы все большие молодцы! Теперь вы знаете про наш лагерь чуточку больше. Вам понравилось такое мини-приключение? Вы добывали информацию как настоящие Шерлоки Холмсы.

Предполагаемый результат: во время этой игры у ребят появляется командный дух, сразу можно увидеть лидера, который организует работу всех ребят.

Квест «Форт байярд»

Игра проходит по принципу "массового старта", представляет собой стилизованную совокупность "веревочного курса" и интеллектуальных конкурсов; рассчитана на 10-12 отрядов. Каждому отряду на Стартовой Линейке ведущие (Морские Волки) вручают карту Форты Байярд, где обозначены название и местонахождение станций по отношению к лагерным ориентирам. Карты составлены таким образом, что на каждой станции встречаются по два отряда и соревнуются между собой (выполняют задание параллельно). Победившему отряду ведущий вручает Ключ определенного цвета. При равенстве результатов на станции ведущий может признать ничью и вручить Ключи обоим отрядам. Задача отряда - завоевать наибольшее количество Ключей перед Финишной Линейкой.

Станции:

1. Разрушенный мост. Обычные "слеги".

Два отряда проходят небольшую дистанцию, используя в качестве опоры две картонки, причем идут одновременно двое (один возвращается назад и берет нового участника). Выигрывает отряд, переправивший большее количество человек за время станции. Реквизит: несколько фигурных картонок, мелки для отметки длины "моста", картонные ключи своего цвета.

2. Вербочная лестница.

Конкурс на самую длинную веревку из одежды.

Реквизит: картонные ключи.

3. Сторожевой пост. Интеллектуальный конкурс.

На несколько секунд отрядам демонстрируется ватман с 16-ю разнообразными символами. Затем ватман закрывается и отряды по памяти составляют таблицу символов в том же порядке. При равенстве результатов ведущий проводит небольшой конкурс загадок на соответствующую тему. Реквизит: ватман с символами, картонные ключи.

4. Бегство от пиратов. "Перенос раненого".

Единственное, чем дополняется конкурс - условие, что это не раненые люди, а убегающие от пиратов. Оценивается количество человек, перенесенных за заданное время.

Реквизит: волчатник, картонные ключи.

5. Подвал форта. Конкурс пазлов.

Отряды собирают разрезанные ватманы с рисунком - кто быстрее, того и Ключ.

Реквизит: два разрезанных ватмана с рисунком, картонные ключи.

6. Захват флага.

По возможности станция проводится в спортивном городке лагеря. Станция представляет собой спортивную эстафету с максимальным использованием турников и спортивных снарядов. В конце эстафетного пути от одного участника к другому передается флажок, который также подбирается во время эстафеты. Здесь есть варианты: либо каждый участник проходит этап с флажком, устанавливая его в определенное место (следующий участник передвигает тот же флажок в прогрессии, заданной ведущим), либо флаг надо добыть один единственный раз, пройдя всем отрядом изначально более сложную дистанцию.

Реквизит: два спортивных флажка, картонные ключи.

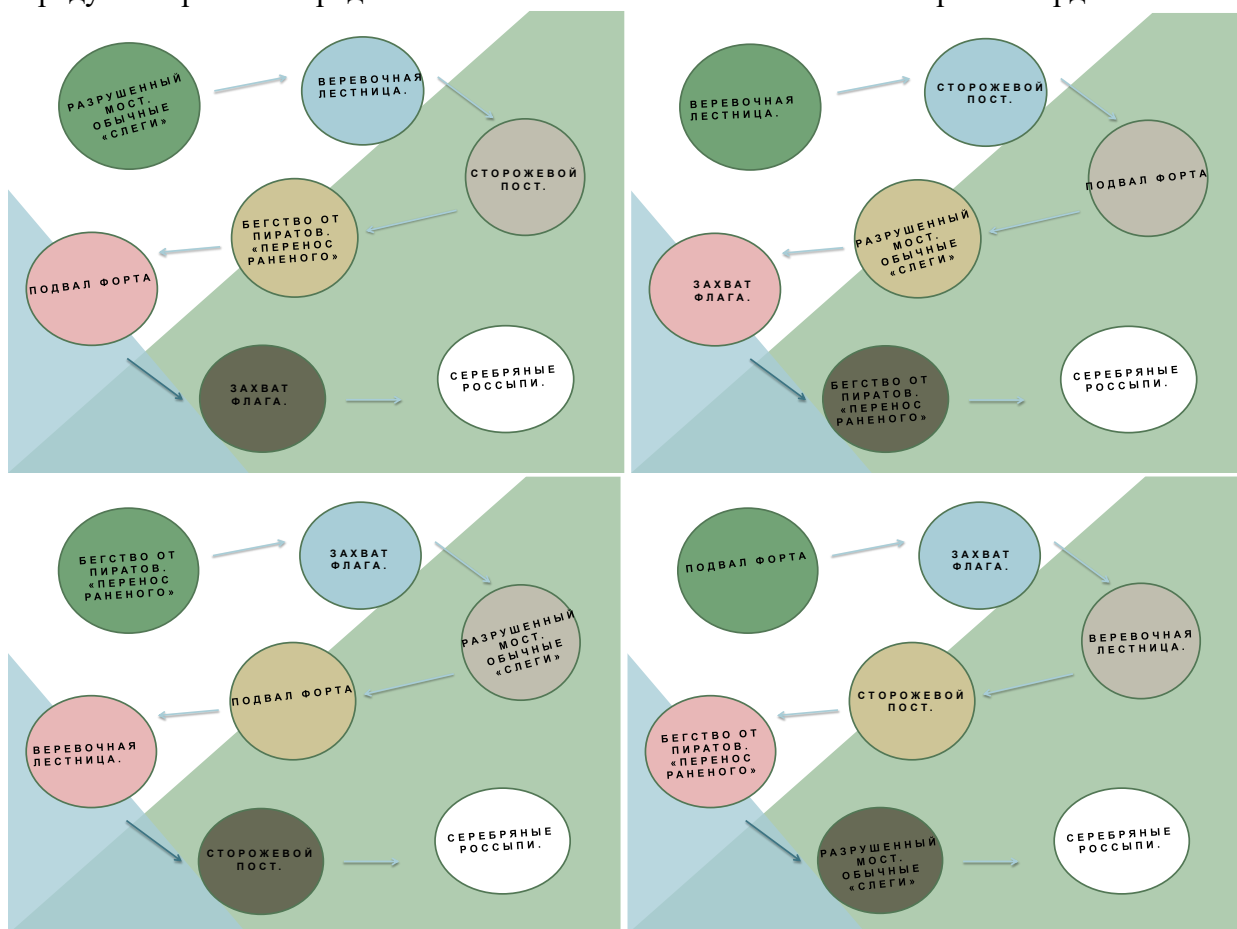
7. Серебряные россыпи.

По одному участнику от отряда спускается в заброшенный фонтан, где они собирают маленькие обрезки фольги ("серебро"). Каждому участнику дается 20-30 секунд, за которые он должен собрать максимальное количество обрезков и вынести их из фонтана; затем ведущий дает команду сменить участников. Отряд, собравший за время станции большее количество "серебра" (визуально это определяется достаточно легко), зарабатывает Ключ.

Реквизит: порезанная фольга, картонные ключи.

По прохождению всех указанных на карте станций, отряды собираются на Финишную Линейку, на которой ведущие игры (Морские Волки) считают ключи, собранные отрядами. Результаты каждого подсчета объявляются сразу. Обстановка нагнетается... Как показывает опыт, в победителях оказывается не меньше 2-3 отрядов (до 6 отрядов могут собрать одинаковое количество ключей, поскольку каждый отряд проходит по плану не более 5 станций). Здесь начинается самое интересное... Отряды остаются на местах - все ведущие строго следят за этим! Настает время командиров. Морские Волки на каждой сданной карте отмечают крестиком местоположение Священного Огня Форта Байярд. У каждого отряда свой Огонь. Огонь может представлять собой небольшую свечу, вставленную в фигурно обрезанную раскрашенную пластиковую бутылку. Огни

расставляются Морскими Волками до игры в укромных местах лагеря с расчетом, что расстояние от места Линейки до всех Огней примерно одинаково! На каждом Огне наклеена табличка с указанием номера отряда. Ищут Огни только командиры отрядов, претендующих на победу. Командир, нашедший и принесший свой Огонь раньше всех, приносит своему отряду победу. Обязательное условие: командир должен принести именно свой Огонь; если он приносит Огонь чужого отряда, то отряд, естественно, проигрывает; более того - тем самым он может принести победу другому отряду. Отряды же поддерживают их, оставаясь на линейке. Это очень мощный психологический эффект - так недалеко до победы, и командир в одиночестве, на задворках лагеря, в абсолютно взвинченном состоянии, не зная, как обстоят дела у других командиров, слыша, как где-то весь лагерь кричит их имена, узнавая свое имя, добывает победу для отряда... Заочная дуэль гораздо напряжённее. И вот, он находит Огонь, прибегает на Линейку, и понимает, что он первый!.. Только тот Огонь, который приходит первым, зажигается и вручается отряду. Теперь этот отряд носит звание Абсолютного Чемпиона Форта Байярд...



Коллективно-творческие дела

«Малые Олимпийские игры»,

Название и форма КТД	«Малые Олимпийские игры», физкультурно-спортивный праздник.
Цель	-Создание представлений у детей дошкольного возраста об Олимпийском движении;.
Возраст участников	Средний
Оборудование	«Факел»(для каждой команды), «Пазлы» (для каждой команды), мячи(для каждой команды), обруч(для каждой команды), кегли(для каждой команды), клюшки(для каждой команды), флаг(1шт)
Подготовительный этап	Беседы на тему Олимпийского движения, символика, талисман; Просмотр иллюстраций, презентаций об Олимпийских играх.
Организационный этап	Распределение по командам
Проведение КТД	<p>Ведущий: Дорогие друзья! Мы рады приветствовать вас! Сегодня у нас большой спортивный праздник «Малые Олимпийские игры». Во имя грядущих побед, Во славу российского спорта. Да здравствует Детская Олимпиада! Ведущая к новым рекордам! Поприветствуем наши команды! Под звуки спортивного марша «Герои спорта» команды проходят в спортивный зал, выстраиваясь в одну линию. Ведущий: Приветственное слово предоставляется главному судье соревнований. (далее звучит гимн, поднимается флаг). Ведущий: Перед тем как начать наши соревнования, мне хотелось бы представить наше жюри. Ведущий: Чтобы наши Олимпийские игры были честными, сейчас проведем жеребьевку. Я приглашаю к себе капитанов, ребята тяните жребий, и мы узнаем, кто под каким номером будет выступать. Ведущий: Итак, начинаем наши соревнования, и первый конкурс называется «Визитная карточка». Ведущий: Пока наше строгое жюри оценивает конкурс «Визитная карточка», я предлагаю посмотреть показательный номер ребят из спортивной секции художественной гимнастики. Ведущий: Итоги первого конкурсного задания нам сообщит главный судья «Малых Олимпийских игр». Ведущий: Ребята, Олимпийские игры – это очень серьезное мероприятие и начинается оно с передачи Олимпийского факела. И следующее наше соревнование так и называется «Передача Олимпийского огня». Команды выстраивайтесь у стартовой линии. А зрители поддержите свои команды. Итак, На старт! Внимание! Марш! Ведущий: Молодцы ребята! Пока жюри подсчитывает баллы и подводит итоги, мы с вами, дорогие зрители, проведем Олимпийскую викторину. Главный судья: (итоги эстафеты). Ведущий: Пять колец на флаге белом, Меж собой переплелись. Будто все спортсмены</p>

	<p>мира Дружно за руки взялись. Следующая наша эстафета называется «Собери эмблему Олимпийских игр». И я приглашаю к линии старта наши команды. Ведущий: Пока наше жюри совещается, мы посмотрим показательный номер юных футболистов. Главный судья: (итоги эстафеты). Ведущий: Дорогие ребята! Я хочу загадать вам загадку, а вы попробуйте ее угадать. Мы бежим все по лыжне С винтовкой каждый на спине И как же вид спорта тот зовется? Ответить кто из вас возьмется? Конечно же это биатлон. И следующее наше соревнование так и называется «Биатлон». Ведущий: Пока судьи подводят итоги эстафеты «Биатлон», я предлагаю посмотреть спортивный номер юных боксеров. Главный судья: (итоги эстафеты). Ведущий: Этот конкурс капитанов, Вожаков и атаманов. Наступил их звездный час, Так поддержим их сейчас. Конкурс капитанов «Хоккей». А мы с вами, ребята, сейчас посмотрим, капитан какой команды самый ловкий. Итак, капитаны команд на старт! Внимание! Марш! Ведущий: Ай, да капитаны! Ай, да молодцы! Показали нам свою ловкость и быстроту. И кто же самый ловкий и быстрый мы узнаем после выступления юных спортсменов из спортивной секции аэробика. Ведущий: Ну, вот и подошли к концу наши Олимпийские игры, и факел с Олимпийским огнем мы передаем нашим младшим ребятам, пусть они подрастут и так же как и вы будут участвовать в таких замечательных соревнованиях. Ну, а я хочу пожелать вам, ребята, вырасти достойными гражданами своей Родины, будьте всегда здоровы занимайтесь физкультурой и спортом! Слово предоставить главному судье соревнований.</p>
Анализ КТД	Награждение команд, гимн, флаг.

Вожатые глазами детей

Название и форма КТД	«Вожатые глазами детей», конкурс
Цель	<p>повысить статус вожатых, сдружить детей и вожатых в отрядах на условиях партнерства и сотрудничества;</p> <p>привлечь ребят к активному участию в играх; научить ребят работать в коллективе, подчиняться определенным правилам, развить чувство коллективизма и товарищества</p>
Возраст участников	Средний
Оборудование	Кровать(1), стулья, листы бумаги, ручки.
Подготовительный этап	К проведению игр дети в отрядах должны подготовить инсценировку «Сон вожатого».
Организационный этап	На сцене установлена кровать. Выходит Ведущий
Проведение КТД	Ведущий. Неужели мне это не снится, я вновь вижу знакомые лица. Приветствую всех, кто пришел сюда в прекрасном настроении, и, как говорится, добро пожаловать в волшебный мир сновидений,

ваши аплодисменты! Сегодня на этой сцене мы увидим вожатых глазами детей, а если быть точнее — сны вожатых, которые будут изображать дети. Вам интересно посмотреть, что снится по ночам вожатым? Мне тоже. Так чего же мы ждем? Давайте громко-громко поаплодируем самым младшим жителям нашего лагеря. Встречаем, ребята из девятого отряда покажут сон своей вожатой Маши! Помогите вожатому Ведущий. А пока следующий отряд готовится к выступлению, я проведу конкурс, и для этого мне надо, чтоб на сцену вышли три участника. На сцену выходят ребята. Представьте себе такую ситуацию: вам снится сон, как будто вы с отрядом полезли в горы. Ваш вожатый стоит у подножья высокой горы. Вдруг вы видите, как с вершины падает огромный камень и летит прямо на голову вашего любимого вожатого. Нужно быстро крикнуть ему что-нибудь такое, чтобы он избежал опасности, а что вы крикнете, мы сейчас узнаем! Ребята по очереди выходят на авансцену и спасают своих вожатых. А на сцену выходит восьмой отряд. Они покажут нам сон, который приснился их вожатой Людмиле! Выступление 8 отряда. Дрессировка насекомых Ведущий. Перед тем как мы просмотрим сон, который приготовил для нас седьмой отряд, я проведу еще один конкурс. Попрошу выйти на сцену пять желающих. Участники выходят на сцену. Итак, вам снится, будто вы самые знаменитые дрессировщики в мире. Предлагаю показать зрителям свое искусство в дрессировке насекомых. Прошу выйти вперед первого дрессировщика, а все остальные ребята на сцене изображают насекомых. Итак, встречаем, дрессированные кузнечики! Варианты насекомых: стрекозы, тараканы, пауки, божьи коровки. Ведущий. А наш вечер под названием «Вожатые глазами детей» продолжается, и я приглашаю на сцену седьмой отряд! Крик Ведущий. Следующий конкурс посвящен всем, кто иногда кричит во сне. Приглашаю на сцену трех желающих. Ребята выходят на сцену. Итак, представьте, что вы спите. Вам нужно изобразить крик, если бы вы

увидели во сне терминатора. Варианты снов: мороженое, мышка, двойка в дневнике, пятерка, зомби, букет цветов. Ведущий. Встречаем отряд под номером шесть со сном, который приснился их вожатому Борису! Выступление 6 отряда. Полет Ведущий. И вновь я приглашаю на сцену желающих принять участие в конкурсе трех смелых мальчиков, будущих воздушных десантников. Ребята выходят на сцену. Говорят, что человек, когда летает во сне, — растет. Я предлагаю нашим игрокам подрасти. (Выносит 3 стула.) По моей команде вы прыгаете со стульев и изображаете полет, но будьте внимательны, потому что вам предстоит выполнить определенные действия при встрече с препятствиями. Ну что, полетели! Ведущий зачитывает текст, ребята изображают действие. 1. Вы летите и наслаждаетесь полетом. 2. Вдруг вас клюнула ворона. 3. Вы поймали Карлсона и полетели на нем. 4. Сели на облако и помахали ножками. 5. Рядом пролетело НЛО. Вы поздоровались с инопланетянами. 6. Полетели дальше, вас опять клюнула ворона. 7. Вдруг неожиданно появился Гарри Поттер и задел вас метлой. 8. За ним пролетел Супермен, Бэтмен, самолет ТУ-134, комета. 9. Вас снова клюнула ворона, вы поймали ее и

проучили. 10. До земли осталось девять метров. 11. У вас раскрылся парашют, и вы благополучно приземлились на землю. А сейчас давайте встретим бурными аплодисментами отряд номер пять, который покажет нам сон своей вожатой Натальи. Выступление 5 отряда. Семнадцать овец Ведущий. Наша конкурсная программа продолжается, и я приглашаю на сцену трех желающих. Игроки поднимаются на сцену. Для того чтобы уснуть, многие считают овец. Сейчас я проверю, кто из вас быстрее умеет считать. Будьте внимательны, я расскажу вам одну историю про пастуха Фридриха. Семнадцать овец паслось на лугу; Пастуха звали Фридрих, он готовил уху, Одна овца подумала и сиганула в лес, За ней побежало еще восемь овец. Наш Фридрих танцует — готова уха, Еще одна овца ушла от пастуха. На солнышке жарко, пищат комары, Бросились в лес еще четыре овцы. Беглянки довольны — прохладно в лесу, А Фридрих, счастливый, хлебает уху. Тут три овцы одумались, вернулись к пастуху, И травку виновато щиплют на лугу. Вдруг в чаще лесной послышался вой — Там волк где-то бродит голодный и злой. Овечки бегут на лужок к пастуху, Туда, где наш Фридрих доел уж уху. «Спасите нас бедных!» — но поздно, друзья! Так сколько овец теперь у пастуха? (Правильный ответ — шесть.)

А теперь — выступление четвертого отряда, они покажут сон своей вожатой Насти. Выступление 4 отряда. Динозавры Ведущий. Для следующего конкурса я приглашаю на сцену трех девочек и трех мальчиков. Игроки выходят на сцену, ведущий разбивает их на пары. Итак, давайте представим, что вам снится, будто вы динозавры. Для начала попробуйте изобразить походку динозавра. Игроки изображают. Попрошу выйти на сцену первую пару. Ситуация следующая: динозавр-мальчик пытается объяснить в любви к динозавру-девочке, разговаривать нельзя, общаться можно только звуками. А динозавр-девочка должна дать понять динозавру-мальчику, что ей нравится другой. Итак, посмотрим, что из этого получится. Пары по очереди выходят и инсценируют предложенную ситуацию. А теперь встречаем отряд под номером три, который покажет нам сон своей вожатой Надежды! Выступление 3 отряда. Слова Ведущий. Программа наша продолжается. И я приглашаю на сцену трех желающих принять участие в новом конкурсе. Ребята поднимаются на сцену. Давайте вспомним игру «Звездный час». (Раздает игрокам листы и ручки.) Каждый из вас должен составить как можно больше слов из одного слова «Сновидения». Даю вам на это задание одну минуту. Время пошло! Игроки составляют слова, задание проверяется. И снова на нашей сцене очередное сновидение, теперь от второго отряда! Выступление 2 отряда. Электроприборы Ведущий. И я вновь приглашаю желающих принять участие в конкурсе. Мне нужно пять участников. Ребята выходят на сцену. Представьте себе, что вам снится, будто вы — электроприборы, то есть приборы, которые работают от электричества. Каждый из вас по очереди выходит на авансцену и изображает работу любого электроприбора. Если в зрительном зале ребята угадывают, что вы показываете, то остаетесь на сцене, если нет, то выходите из игры, повторять

	<p>электроприборы нельзя. Ну что, если нет вопросов, тогда начнем. Конкурсанты изображают предложенные предметы. Встречаем бурными аплодисментами сон первого отряда! Выступление 1 отряда. Вот и подходит к концу наша программа. Сегодня мы многое узнали о наших вожатых, увидели, что им снится. А какой сон хотелось бы отметить нашему жюри? Настало время наградить отличившиеся отряды. А мне остается только пожелать вам самых добрых и сладких снов, друзья мои! Конкурс маринистов Вожатые в отрядах проводят конкурс художников. После чего выбирают двух-трех талантливых ребят, которые на листе формата А3 должны нарисовать картину на морскую тему. Не забудьте сказать, чтобы ребята в нижнем правом углу написали номер отряда и поставили свой автограф. В назначенный день и час маринисты приносят свои работы. Педагог-организатор вставляет картины в рамки и вывешивает их на людном месте, где они без проблем провисят до конца смены.</p>
Анализ КТД	Награждение отрядов, выставка работ.

Тропа доверия

Название и форма КТД	«ТРОПА ДОВЕРИЯ», квест-игра.
Цель	- гармонизация межличностных отношений через создание ситуации взаимодействия в группе, выработку моделей эффективного общения в ней и способов ее конструктивного разрешения.
Возраст участников	Старший
Оборудование	Маршрутные листы, в которых указан порядок прохождения командами станций; таблички с названиями станций: «ТРОПА ДОВЕРИЯ», «НОМЕРКИ» и тд., номерки (например, от 1 до 12), карточки с видом спорта, шарф, веревка, мячик, обруч.
Подготовительный этап	<p>Обсуждение идеи мероприятия, выбор идеи и формы мероприятия.</p> <p>-На асфальте рисуется весьма извилистая не широкая дорожка, вдоль которой рисуются кружочки.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Распределение слов и поручений. 2. Подготовка оборудования. 3. Подготовка грамот и медаль.
Организационный этап	Распределение ролей: подробно описать роли и их функции в организации
Проведение КТД	<p>1 ведущий: Добрый вечер, дорогие ребята! Мы очень рады видеть вас.</p> <p>2 Ведущий. Давным-давно, когда скалы были еще маленькими, а деревья семенами, Земля была прекрасная телом, но душа ее была жестока ко всему живому. Холодные ветра и сильным морозы постоянно сменяли друг друга. Вся Землю спала под толстым слоем льда. Планета была божественно прекрасна и мертва</p>

	<p>1 Ведущий: Тогда на земле и появились первые люди. Их было немного и были беззащитны и слабы перед силами природы. Но судьба приготовила для них испытание – заставила принять участие в поединке, в котором наградой победителю была жизнь. Проходя испытания надо не попасть в пасть саблезубому тигру, избежать встречи с пещерным медведем, а главное спасти огонь и передать его своим детям. Только стоя плечом к плечу можно одержать победу в этой бесконечной борьбе.</p> <p>2 Ведущий: Удастся ли вам повторить подвиг наших предков? Сможете ли вы объяснить силы и спасти жизнь вашего племени? Это покажет сегодняшнее испытание.</p> <p>1 Ведущий: Ну а перед тем как отправить вас в это увлекательное и опасное путешествие по тропе доверия, давайте познакомимся</p> <p>1 ЭТАП: «ПОСИДЕЛКИ» Задание: Участникам команды необходимо сесть так, чтобы каждый сидел друг у друга на коленях.</p> <p>2 ЭТАП: «НОМЕРКИ» Задание: Члены команды, перейдя на этот этап, выстраиваются в одну шеренгу и поворачиваются спиной к проводящим этап. Судьи прикрепляют за воротники в хаотическом порядке, заранее заготовленные номерки (например, от 1 до 12) участникам команды, после чего просят повернуться их к себе лицом. Задача команды как можно быстрее без слов, используя только мимику и жесты построиться по порядку номеров от 1 до 12.</p> <p>3 ЭТАП: «ПОЙМИ МЕНЯ» Задание: Команда выстраивается в колонну (в затылок друг другу). Первый участник команды поворачивается к ведущему этапа и вытягивает один из предложенных ему вариантов видов спорта, которые написаны на карточках. После этого он поворачивается назад, хлопает по плечу 2-го участника команды. После того, как он к нему повернулся 1-й игрок без слов, используя только мимику и жесты, показывает впереди стоящему выбранный вид спорта (например: биатлон, фехтование, фигурное катание и т. д.) Если 2-й игрок понял, он показывает это кивком головы и поворачивается вперед и хлопает по плечу следующему игроку, если же нет, то 1-й игрок повторяет свой показ. Последний игрок в колонне ничего не показывает, он только называет тот вид спорта, который ему показали. При проведении этого этапа важно проследить, чтобы игроки до того, как их попросят повернуться, не поворачивались.</p> <p>4 ЭТАП: «ТРОПА ДОВЕРИЯ» Задание: На асфальте рисуется весьма извилистая не широкая дорожка, вдоль которой рисуются кружочки, которые при проведении этого этапа займут игроки. Одному из игроков пришедшей на этап команды завязываются глаза, затем его раскручивают и ставят на линию старта. Задача этого игрока, а значит и всей команды в целом, пройти до линии финиша, по возможности, не наступив на линии дорожки. Игроки, которые расположились вдоль дорожки в кружочках помогают игроку с завязанными глазами командами: «вперед», «назад», «влево», «вправо», «стоп», оставаясь</p>
--	--

	<p>при этом на своих игровых местах.</p> <p>5 ЭТАП: «ПЕРЕПРАВА» Задание: На этапе «Переправа» команда, должна переправится через веревку, натянутую на определенной высоте над землей. При этом совершенно нельзя касаться веревки, если все же это произошло, то вся команда возвращается на стартовую линию и начинает весь процесс сначала. Высота веревки регулируется в зависимости от возраста участников: чем они старше, тем веревочка выше. Для самых старших отрядов высота должна быть такой, чтобы ее невозможно было бы просто перепрыгнуть всем игрокам команды и это предполагало бы взаимопомощь при преодолении это препятствия. Обратите внимание на то, что это самый травмоопасный этап и на него нужно ставить опытных вожатых или инструкторов спорта. Желательно «Переправу» проводить на газоне или в лесу на очищенной от посторонних предметов поляне.</p> <p>6 ЭТАП: «УЗЕЛКИ» Задание: Перед началом этапа команда выстраивается в шеренгу. Перед ней лежит веревка, на которой завязаны на равноудаленном расстоянии три обычных узла. Все игроки вытягивают левые руки вперед и одновременно поднимают веревку до уровня пояса. Задача: не разжимая левые руки при помощи правых развязать узлы. Для проведения этого этапа желательно использовать туристические веревки сечением 8 или 10 мм, но никак не бельевые.</p> <p>7 ЭТАП: «МЯЧИК» Задание: Знакомое для всех задание. Команда выстраивается в шеренгу, лучше по принципу «мальчик-девочка». Задача: не используя руки передать мячик зажатый подбородком от первого игрока до последнего. Если мячик падает задание начинается выполняться заново.</p> <p>8 ЭТАП: «ПОБЕДНЫЙ КЛИЧ» Задание: Команда берется за руки и не разжимая их пролазит через три, лежащих на земле обруча, после чего должна всем составом встать в нарисованный на земле небольшой круг и придумав себе боевой клич прокричать его трижды. На этом игра для данной команды завершается, а капитан команды отдает маршрутный лист судье последнего этапа.</p>
Анализ КТД	<p>1 Ведущий: Итак, сегодня мы с вами узнали, насколько важны доверительные, открытые, доброжелательные отношения в ходе совместной работы и убедились в этом на собственном опыте. Я думаю, что всё, что вы сегодня узнали, поможет вам в вашей дальнейшей жизни.</p> <p>2 Ведущий: Сегодня вы показали насколько вы дружные, сплоченные и смелые! Вы – настоящая команда! Итак, для награждения участников каждой команды мы приглашаем капитанов. (вручение медалей)</p> <p>- Вы справились со всеми заданиями и в очередной раз доказали, что вместе вы сила!</p> <p>- Помогайте друг другу, слушайте и понимайте своих товарищей и</p>

	тогда ваша дружба поможет вам справиться со всеми неудачами и проблемами!
--	---

В поисках клада

Название и форма КТД	«Игра-путешествие " В поисках клада"
Цель	Сплочение детского коллектива, выявление творческих способностей
Возраст участников	Средний
Оборудование	Ноутбуки (2шт), колонки (1 шт), микрофоны(2-4 шт), аудиозапись, конверт с маршрутным листом (1 шт), сундук (1шт), костюму пиратов для ведущих (2шт).
Подготовительный этап	Подготовка костюмов и декораций.
Организационный этап	Распределение ролей.
Проведение КТД	<p>Вожатый 1: Дамы и господа! Мы рады приветствовать вас, на Игре-путешествии «В поисках клада»! Сегодня нам предстоит пройти много различных испытаний и преодолений трудностей. Всех девочек и мальчиков . Ждут вас испытания, сложные задания. Если клад найти хотите. В путь скорее поспешите!</p> <p>Вожатый 2: Случилась беда, ночью на лагерь напали пираты и украли обед из лагеря.</p> <p>Недалеко от домиков они выронили свою карту, с их местонахождением. На каждой станции вы будете встречать пирата, который вам будет давать задания для поиска вашего клада. Давайте поскорее отправимся на поиски нашей пропажи по следам пиратов.</p> <p>И вот куда вас привели следы пиратов, вы пришли на 1 станцию «Эрудит», где вас встречает капитан Гектор Барбосса. Капитан Гектор Барбосса: Здравствуйте ребята. Для того что бы получить деталь от пазла, от вас требуются знания морских терминов.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Морское судно или иначе..(корабль) 2) Ученик- матрос (юнга) 3) Руль корабля(штурвал) 4) Дежурство на корабле (вахта) 5)Корабельный повар (кок) 6)Помещение для капитанов или пассажиров (каюта) 7)Большой водоем с соленой водой меньше океана (море) 8) Бурное ненастье с громом и молнией (гроза) 9) Морская буря(шторм) 10) Кухня на корабле(камбуз) <p>Хорошо, молодцы ребята, вы справились с этим заданием, вот получайте первый пазл из схемы пиратов и отправляйтесь на</p>

	<p>поиски дальше!</p> <p>2 СТАНЦИЯ «Глухой телефон».</p> <p>Пиратский боцман Джошами Гиббс: приветствую вас ребята, вы должны услышать и найти по звуку спрятанный недалеко в траве сотовый телефон. К телефону прикреплена бумажка с номером, по которому нужно позвонить и спросить подсказку.</p> <p>Подсказка – «Стрельба в цель». Молодцы, вы получаете еще одну деталь пазла, отправляйтесь на следующую станцию.</p> <p>Станция 3 «Меткий стрелок».</p> <p>Дочь губернатора Элизабет: К двум деревьям прикреплены скотчем корзины для бумаг (не очень высоко) и пакет с приготовленными скомканными бумажками. Вам нужно с определенного расстояния бросить бумажки в цель. Когда все бумажки оказались в ведерке, а вы не догадались, что делать дальше, вы можете попросить следующую подсказку у ведущего. Держите пазл и отправляйтесь на последнюю станцию, где вас уже ожидают.</p> <p>Станция 4 «Волшебное послание».</p> <p>Сын пирата Уилл Тёрнер: Ребята, вам нужно для получения пазла, развернуть бумажки и найти подсказку. В одной из них написано послание (задом наперед)</p> <p>Не вода, не суша — ашус ен адов еН</p> <p>На лодке не уплывёшь - ьшёвылпу ен екдол аН</p> <p>И ногами не пройдёшь – ьшёдйорп ен имагон И</p> <p>Дети должны прочитать и отгадать загадку – «Болото». Как только слово - отгадка прозвучит, ведущий ведет команду на «болото».</p> <p>Хорошо, вы отлично справились с заданием и получаете следующую деталь пазла.</p> <p>Станция 5 «Болото».</p> <p>Капитан Джек Воробей: Ребята вы должны пройти этот вид дистанции всей командой, взявшись за руки. Если кто – то из вас оступается и падает в болото – за три наклейки он может вернуться в команду, иначе выходит из игры. На последнем спиле нарисована оранжевая стрелка, которая указывает на метку на дереве. Где находится последняя деталь пазла.</p> <p>Молодцы ребята, держите последний пазл и вы уже с легкостью можете собрать место, где же спрятан наш обед, скорее собирайте и отправляйтесь его забирать! Ну а мы желаем вам удачи, до скорых встреч, ребята!!!</p>
Анализ КТД	Подведение итогов.

Конкурсно-игровые программы

«Школа Детективов»

Ведущий зачитывает детям письмо.

«Дорогие леди и джентльмены, я Шерлок Холмс, приглашаю Вас пройти курс обучения в моей школе детективов. Почему именно Вас? Да потому, что все говорят о вашей проницательности, уме, ловкости и хитрости.

Мне очень нужны такие помощники, но я должен убедиться, что вы действительно такие, как о Вас говорят. Для этого пройдите мои испытания!»

Ведущий: Ну что ж, ребята, оказывается, попасть в школу Шерлока Холмса не так уж и просто. Вы готовы пройти испытания? Наверно, они должны прилагаться к письму (открывает конверт и достаёт карточки с заданиями). А вот и сами испытания. И так, давайте начнём!!!

1-я карточка:

Задание 1. «Попробуй – не ошибись».

Хороший детектив должен быть очень внимательным. Проверим, насколько внимательны вы.

Ведущий спрашивает ребят, сидящих в зале:

- Сможете ли вы сейчас повторить за мной три коротенькие фразы?

Никто, конечно, в этом не сомневается. “Дважды два - четыре”, - говорит ведущий. Все уверенно повторяют эту первую фразу.

“Трижды три девять”, - говорит он. Ошибки снова нет, все повторили.

“Вот вы и ошиблись”, радостно заявляет ведущий. Ребята в недоумении: “Почему?”.

Ведущий объясняет: “Вот вы и ошиблись” - это и была моя третья фраза. Никто ее не повторил”. Ну а, если нашелся очень внимательный и повторил ее, то ему полагается приз - конфета

2-я карточка:

Задание 2. «Пластилиновые куклы» Без овладения секретами конспирации хорошим разведчиком не станешь. Одна из составляющих частей конспирации — умение перевоплощаться.

В ходе задания вам предстоит превратиться в пластилиновую куклу. Упражнение состоит из трех этапов.

По первому сигналу вы становитесь пластилиновой куклой, которая хранилась в холодном месте. Понятно, что материал утратил свою пластичность, он тверд, жесток. Второй сигнал ведущего знаменует начало работы с куклами. Он будет менять ваши позы, но не забудьте, что застывшая форма осложнит задачу, и она должна будет почувствовать определенное сопротивление материала!

Третий сигнал — начало последнего этапа упражнения. Представьте, что в комнате, где находятся наши пластилиновые куклы, одновременно включили все обогревательные приборы. Что, вас бросило в жар? Совершенно верно, куклы тоже испытывают нечто подобное! Что с ними происходит? Они начинают размягчаться. В итоге вся кукла «стекает» на пол и превращается в некую бесформенную массу.

3-я карточка:

Задание 3. «Войди в образ» Чтобы установить личность преступника, многие детективы вживаются в его образ. То же самое предстоит сейчас Вам. Вам зачитывают описание преступника, вы внимательно слушаете описание, затем изображаете этого преступника.

1. Его походку нельзя было спутать, ни с какой другой, так как он передвигался как-то скачкообразно, а голова была всегда наклонена несколько вправо. И еще он постоянно напевал: «А я девушек люблю...»

2. У него была обаятельная улыбка. Он немного прихрамывал на левую ногу. Слабостью в его характере было то, что он постоянно расстегивал и застегивал пуговицы на воротнике рубашки.

3. Походку его можно было назвать тараканий шаг. Одна штанина была закатана выше колен. Первое, что бросалось в глаза при встрече с ним, это то, что он трясся как осиноый лист и бормотал что-то себе под нос.

4. Это был высокий мужчина с гордо поднятой головой и широкой грудью. Руки он постоянно держал в карманах и лишь изредка вынимал левую руку, чтобы почесать в

затылке. При этом его глаза бегали в разные стороны, а правая нога изредка подергивалась.

4-я Карточка:

Задание 4. «Ширма перевоплощений».

Для этого задания вам потребуется выйти на сцену.

Вы должны проявить себя в умении кардинально менять свой образ.

Скажем, заходит за кулису старик, выходит - малыш. За кулисой исчезает кот, а выскакивает с писком мышонок. Актриса, ежась от холода, скрывается за кулису, что бы через секунду появиться вновь, изнемогая от жары.

5-я карточка:

Задание 5. «Болтун-находка для шпиона»

Умение держать язык за зубами — одно из главных качеств сыщика. Кто-то им владеет с рождения, а кому-то придется его развивать.

Ведущий, расставив с помощниками стулья кругом, приглашает всех курсантов сесть на них. В центр круга тоже ставится стул — для инструктора. Тот проводит «допрос с пристрастием», задавая вопросы окружающим его слушателям так, чтобы заставить их врасплох. Сложность ситуации заключается в том, что отвечать должен не тот, к кому обращен вопрос, а его сосед, например, справа. Кроме того, на вопросы нельзя отвечать «да» или «нет», а также запрещается называть цвета.

Поощрение получают те, кто ни разу не ошибся, кто без промедления давал точные ответы.

Варианты вопросов:

1. Квадрат является прямоугольником?
2. Земля имеет форму шара?
3. Корова дает прозрачное молоко?
4. Ты умеешь готовить яичницу?
5. Ты больше любишь черную или красную смородину?
6. Правда, что тебя зовут Наталья?
7. Лягушка кудахчет?
8. Волга впадает в Каспийское море?
9. Яблоко — это фрукт?
10. Ты умеешь хранить секреты?

6-я карточка:

В последующих двух заданиях вы должны будете проявить как детективные, так и театральные таланты.

Задание 6. «Приём гостей»

Один из вас будет хозяином дома. Ему предстоит принять гостей. Кто эти гости? В этом-то и заключается проблема. Дело в том, что, когда хозяин выйдет за дверь, мы с вами определим, что за роль досталась каждому из актеров. Они могут быть кем и чем угодно: родственниками хозяина квартиры, его друзьями или врагами, работниками сферы обслуживания, президентами, неодушевленными предметами, чувствами, временами года... Наша фантазия здесь безгранична. Определив роли гостей, мы пригласим хозяина квартиры вернуться в комнату и попросим в течение, скажем, 5—10 минут определить, что же за гости пожаловали сегодня к нему.

Как определить образ гостя? Во-первых, актеры, играющие гостей, должны будут придумать для своего персонажа некий пластический образ, так что характер движений уже будет в некотором роде подсказкой. Кроме того, подумайте об использовании голосовых средств выразительности. В ходе игры хозяин может задавать гостям различные вопросы — всем вместе или по отдельности, на его усмотрение. Отвечая на

вопросы, гости продолжают играть свои роли и стараются сохранить инкогнито. То есть ответы гостей должны быть на уровне намеков, уточнений, но не открытого «снятия маски». Если за отведенное время хозяину удастся определить образы гостей, он выходит из игры победителем.

7-я карточка:

Задание 7. «Случай на горном курорте».

Вам нужно разделить на две команды. Одна команда будет инсценировать предлагаемое преступление, а вторая команда должна будет его разгадать.

Сценарий преступления:

Владелица санатория Екатерина вызывает по телефону детектива Ульяну.

Екатерина: «Алло! Это детектив Ульяна? Здравствуйте! С вами говорит владелица санатория Екатерина. Не могли бы вы срочно приехать?»

Ульяна подходит к санаторию Екатерины, осматривается.

Ульяна: «Гм, местечко здесь уединенное... и никаких следов!»

Екатерина: «Ночью исчезли все мои сбережения. Кто-то из постояльцев воспользовался моим крепким сном. Горнолыжный сезон заканчивается, и в санатории находятся только три постояльца».

Ульяна: «Им что-нибудь известно о ваших привычках?»

Екатерина: «Только то, что на ночь я принимаю снотворное».

Ульяна: «Не волнуйтесь, я разберусь с этим делом».

Ульяна заходит к первой постоялице Анне, которая только что проснулась.

Ульяна: «Ночь вы провели здесь?»

Анна: «Да, я не выходила. Всю ночь шел снег, я спокойно спала».

Ксения, вторая отдыхающая, уже сама сварила себе кофе и завтракает.

Ульяна: «Что вы думаете о пропаже?»

Ксения: «Я только что узнала о ней от вас. Всю ночь я крепко спала».

Третья постоялица, Ева всю ночь отсутствовала.

Ульяна: «Ночью не было какого-нибудь подозрительного шума?»

Ева: «Не знаю! Я провела ночь у друзей в соседней деревне, вернулась только утром».

Ульяна выходит в центр зала.

Ульяна: «Я уже знаю, кто украл деньги. А вы?»

Ответ: Украла деньги Ева. Иначе, зачем ей понадобилось бы соврать, будто она отсутствовала всю ночь и только что вернулась? Её изобличает во лжи нетронутый снежный покров, который Ульяна видела, подходя к санаторию.

8-я Карточка:

Задание 8. «Сигнализация»

Вам нужно тихо и незаметно проникнуть в логово бандитов и забрать таинственный свёрток».

Вход в логово перекрыт специальной охранной системой.

Охранная система - это обычная бельевая резинка, которой я перетянула вход, оставив небольшие ячейки, в которые можно пролезть (не без труда).

Свёрток находится в конце лабиринта. Задача учащихся – добраться до него, не задев края резинки.

Дети проходят последнее испытание, забирают свёрток, разворачивают его и обнаруживают внутри приятные подарки (Дипломы для юных сыщиков).

Ведущий: Поздравляю Вас, вы и вправду достойны звания юных детективов.

«Веселые старты»

Цель: разнообразив свободный досуг детей увлекательными играми и состязаниями, ненавязчиво привлечь их к более активному отдыху.

Ход мероприятия

Ведущий приветствует зрителей и приглашает команды. Под звуки торжественной музыки и аплодисменты зрителей-болельщиков с противоположных концов поля входят команды и занимают свои почетные места в переднем ряду. Ведущий представляет и приглашает жюри занять свои места. Председатель судейской команды объясняет правила проведения соревнований, которых неукоснительно должны придерживаться члены обеих команд; разъясняет, по какой шкале, каким образом будут оцениваться участники соревнования и желает командам проявить максимум своих способностей и возможностей и победить.

1. Разминка. Каждая из команд защищает свою эмблему, девиз и обращается с кратким приветствием к соперникам. (Ниже приводятся примерные названия, девизы и приветствия команд.)

Команда «Энергия».

Девиз: «Только вперед и только вместе. Энергии в нас процентов на двести!»

Обращение-приветствие к команде соперников: «Желаем на подходе к финишу не растерять весь свой оптимизм!»

Команда «Оптимисты».

Девиз: «Девиз наш прост - нас не обойти, хоть на полметра, но мы впереди!»

Обращение-приветствие к команде соперников: «Энергии на двести, когда все вы вместе.

Но стоит выбыть одному - все шансы сводятся к нулю. Пусть ваше количество не перекроет ваше качество!..»

2. Личное знакомство. Жюри и все присутствующие познакомились с эмблемами, девизами и приветствиями команд. Осталась самая малость: каждый член команды теперь должен лично представиться. Сделать это он должен следующим образом: обе команды в полном составе выходят к стартовой дорожке. Впереди, приблизительно метрах в пятидесяти, стоит импровизированная гора. На ней надпись: «Здесь были...» Далее пространство поделено чертой.



Командам выдается по мешку. По сигналу первые члены команды должны залезть в свой мешок и допрыгать до «горы». Не вылезая из мешка, мелом или фломастером, уже заранее подготовленным и находящимся там же, написать в отведенной графе свое имя, например: «Коля». Далее, оставив там же мелок, соревнующийся должен развернуться и быстро доскакать в мешке до своей команды, вылезти из мешка и

передать его следующему игроку. Тот влезает в мешок и скачет в нем к «горе», пишет свое имя и возвращается тем же способом...

Побеждает та команда, которая первой завершит «процедуру личного представления».

Пока жюри подсчитывает подводит итоги первых двух этапов соревнования, ведущий загадывает каждой команде загадки, что может заполнить паузу.

Загадки команде «Энергия»:

- Как на языке спортсменов будет называться начало спортивных соревнований? (Старт.)

- Этот конь не ест овса,

Вместо ног-два колеса.

Сядь верхом и мчись на нем,

Только лучше правь рулем... (Велосипед.)

- Мы - проворные сестрицы,
Быстро бегать мастерицы.
В дождь - лежим,
В снег-бежим,
Уж такой у нас режим... (Лыжи.)

Загадки команде «Оптимист»:

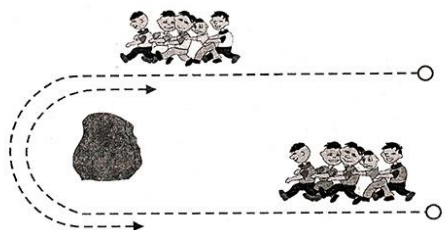
- Как на языке спортсменов называется конец спортивных соревнований? (Финиш.)
- Есть, ребята, у меня
Два серебряных коня.
Езжу сразу на обоих,
Что за копи у меня? (Коньки.)

- Зеленый луг,
Сто скамеек вокруг,
От ворот до ворот
Бойко бегает народ... (Стадион.)
Жюри озвучивает итоги предыдущих двух заданий.

3. Коллективный забег сороконожек.

Предстоящий забег необычен тем, что в нем участвует вся команда. Обхватив впереди стоящего игрока руками за талию, бегут за ведущим до назначенного места, например, той же импровизированной горы. Оббегают ее и возвращаются назад. Очень важно при этом не столкнуться лбами с командой соперников, не споткнуться и не устроить «кучу малу».

Та команда сороконожек, которая без промедления и заминок обойдет «гору» и вернется первой назад, на исходную позицию, считается по праву победительницей.



Ведущий вместе с болельщиками может подбадривать отстающих игроков репликами примерно такого содержания:
Быстрее, быстрее, сороконожки,

До финиша еще немножко!..
или же:

Сороконожка, шевелись,
Еще рывочек... подтянись!..

4. Конкурс капитанов.

Пока остальные члены команд отдыхают от утомительного забега, капитаны готовятся к новому виду состязания. Примерно в двух метрах от игрока вбивается колышек в тридцать сантиметров. Играющий должен со своего места накинуть десять колец на колышек.

Капитаны состязаются по очереди. Очередность выявляется путем жеребьевки.

Проигрывает тот, кто добьется наименьшего результата в данном виде состязания.

5. «Мячики-скакалки» - задание заключается в следующем: впереди стоящие игроки команд по сигналу должны допрыгать с мячиком, зажатым щиколотками ног, до финиша; поменять мяч на прыгалку и вернуться к команде, передвигаясь прыжками через прыгалку. Следующие игроки команд принимают эстафету и прыгают до финиша через скакалку. Далее меняют ее на мяч и возвращаются с мячом, зажатым между щиколоток. Побеждает команда, первой справившаяся с заданием.



Ведущий подает сигнал к началу соревнования четверостишием, последние слова которого означают начало старта:

Раз, два, три, четыре, пять,
Будем мы с тобой играть
В мяч веселый, озорной,
Покатались же, не стой!..

Во время совещания жюри и подведения итогов соревнования образовавшуюся паузу заполняют

группы поддержки. Они демонстрируют свои заранее подготовленные номера. Их выступления оцениваются зрительскими аплодисментами.

Далее один из членов жюри оглашает итоги предыдущих состязаний.

6. Эстафета с мячом.

Команды строятся в ряд. Первые игроки передают мяч следующим до тех пор, пока он не попадет к последним. Последние игроки, обегая каждый свою цепочку, становятся во главе своих команд и передают мяч к игрокам, стоящим за ними. Мяч вновь попадает последнему игроку цепочки, который также должен ее обегать и стать во главе команды, и так далее.

Выигрывает та команда, игроки которой раньше поменялись местами.

7. Эстафета с бегом.



Один из игроков каждой команды придерживает вертикально стоящий на земле обруч. По сигналу остальные игроки команды должны проскочить сквозь обруч. Команда, быстрее справившаяся с заданием, считается победительницей.

8. «Домашнее задание» - участники команд должны представить на суд жюри и зрителей по три самостоятельных номера на спортивную тему. Это могут быть, например, гимнастический этюд или показательное выступление рукопашного боя; веселые и озорные частушки; стихи; загадки; спортивные танцы и т. п.

Жюри оценивает последние задания и подводит общий итог соревнований. Объявляются победители. Памятными сувенирами награждаются отличившиеся, поощрительными, например сладкими призами - остальные участники соревнований. Члены жюри не обходят своим вниманием группы поддержки, отмечают работу вожатых, занимающихся подготовкой и проведением «Веселых стартов». Мероприятие заканчивается жизнерадостной, энергичной музыкой.