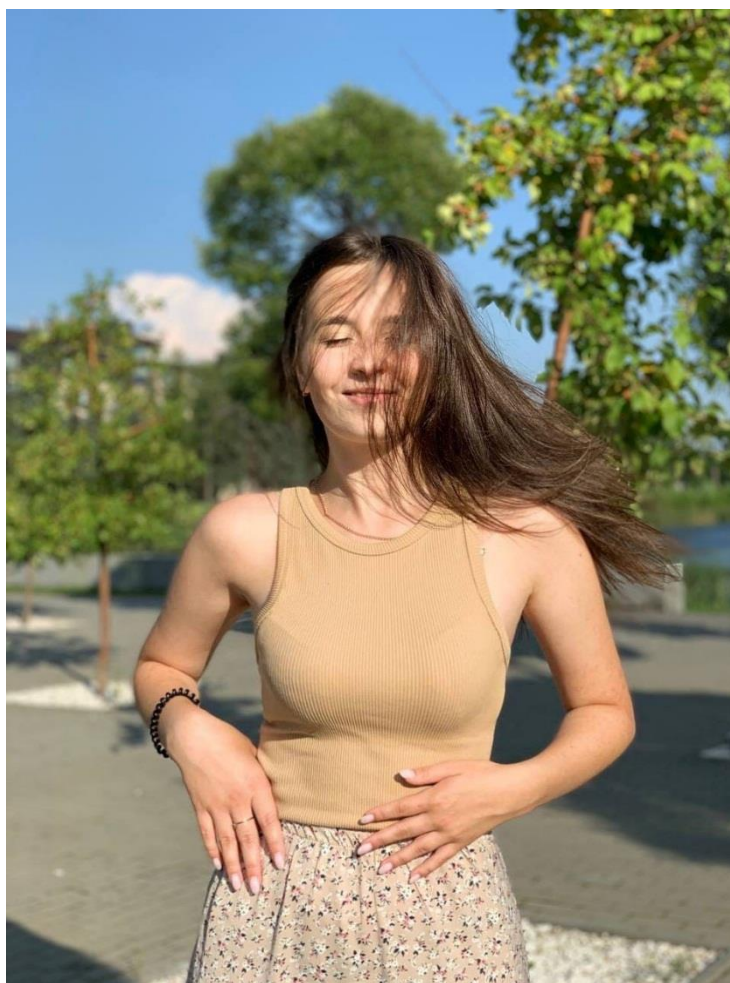


КЕЙС ВОЖАТОГО МАЛЬЧИКОВА КРИСТИНА

студентка группы № 33



Любимое высказывание:

«Пора начать жить здесь и сейчас»

Мои ценности:

1. доброта;
2. смелость;
3. юмор.

Челябинск, 2022

ПАСПОРТ ВОЖАТОГО

Игра: «Бридж» (*игры-пятиминутки*)

Описание игры: ведущий по очереди бросает мяч игрокам, сидящим на скамейке, предлагает разные ответы на один и тот же вопрос. На "правильном" ответе мяч нужно ловить, неправильный - отталкивать. Например, на вопрос: "Где ты живешь?" ведущий может предложить ответы: "в Москве", "на болоте", "в избушке на курьих ножках", "в коттедже" и т. д. Бросают мяч каждому игроку до тех пор, пока он что-нибудь не поймает. Если ведущий, бросая мяч, кричит: "Бридж!", то надо стремиться его поймать, потому что тогда игрок может назвать любой ответ. Если он не поймал "бридж", то ему автоматически присваивается предыдущий ответ, даже если он отбросил мяч прошлый раз.

Правила игры: мяч кидают только из рук в руки, если ответ не подходит – аккуратно отбиваешь ладошками, вопросы задаются поочередно каждому игроку.

Песня (Хабиб – Ягодка малинка):

Всем девчонкам посвящается!!!

Ягода Малинка, оп-оп-оп
Крутит головой, залетает в топ
Такая ты грустинка, холодная как льдинка
Хлопает глазами: влево, вправо, в потолок
Ягода Малинка, оп-оп-оп
Крутит головой, залетает в топ
Такая ты грустинка, холодная как льдинка
Хлопает глазами: влево, вправо, в потолок

Номер один, девочка - краш
Не ем уже день, не сплю уже два
Номер один, сказка моя
Где же мой джин загадал бы тебя

Реки-реки-реки, в реках ты у меня
Вот бы ща с тобою траляля-тополя
Пойдем со мной в кино, а хочешь не в кино
Да-да хоть на Луну, мне все равно

Ягода Малинка, оп-оп-оп
Крутит головой, залетает в топ
Такая ты грустинка, холодная как льдинка
Хлопает глазами: влево, вправо, в потолок
Ягода Малинка, оп-оп-оп
Крутит головой, залетает в топ
Такая ты грустинка, холодная как льдинка
Хлопает глазами: влево, вправо, в потолок

Ай-яй-яй-яй, ягода-малинка
Ой-ёй-ёй-ёй, ты моя грустинка
Номер один, сказка моя
Где же мой джин загадал бы тебя

Легенда о добре и зле

Когда-то давно старый индеец открыл своему внуку жизненную истину: В каждом человеке идет борьба, очень похожая на борьбу двух волков. Один волк представляет зло – зависть, ревность, эгоизм, амбиции, ложь... Другой волк представляет добро – мир, любовь, надежду, истину, доброту, верность...

Маленький индеец, тронутый до глубины души словами деда, на несколько мгновений задумался, а потом спросил: А какой волк в конце побеждает? Старый индеец едва заметно улыбнулся и ответил:

«Всегда побеждает тот волк, которого ты кормишь»

НОРМАТИВНО-ПРАВОВАЯ КОМПЕТЕНЦИЯ

ДОЛЖНОСТНАЯ ИНСТРУКЦИЯ ВОСПИТАТЕЛЯ / ВОЖАТОГО ДЕТСКОГО ОЗДОРОВИТЕЛЬНОГО ЛАГЕРЯ

1. Общие положения

1.1 Воспитатель (вожатый) детского оздоровительного лагеря (ДОЛ) относится к педагогическому персоналу.

1.2 На должность воспитателя (вожатого) ДОЛ назначается лицо, имеющее высшее не специальное образование, высшее не законченное образование или среднее профессиональное образование без предъявления требований к стажу работы.

1.3 Назначение на должность воспитателя (вожатого) ДОЛ и освобождение от нее производится приказом руководителя учреждения по представлению заявления.

1.4. Воспитатель (вожатый) должен знать:

- Конвенцию о правах ребенка;
- основы педагогики, психологии, возрастной физиологии, гигиены;
- теории и методики воспитательной работы;
- правила и нормы охраны труда, жизни и здоровья воспитанников, ухода за детьми;
- санитарно-гигиенические нормы содержания помещений, оборудования, инвентаря;
- основы доврачебной медицинской помощи;
- основы трудового законодательства;
- правила техники безопасности и противопожарной защиты.

1.5 Воспитатель (вожатый) в своей деятельности руководствуется:

- правила внутреннего трудового распорядка ДОЛ;
- настоящей должностной инструкцией.

1.6 Воспитатель (вожатый) подчиняется непосредственно – заместителю директора ДОЛ по воспитательной работе и директору лагеря.

2. Функции

2.1 Участие в планировании и организации жизнедеятельности воспитанников отряда.

2.2 Обеспечение надлежащего санитарного состояния помещений и оборудования.

3. Должностные обязанности

3.1 Воспитатель (вожатый) ДОЛ организует воспитательную досуговую работу в отряде на основе инициативы и самостоятельности самих детей и в соответствии с планом работы на смену.

3.2 Обеспечивает педагогическую направленность в работе отряда и руководит одним из кружков или клубов по интересам.

3.3 Является материально-ответственным лицом за все имущество и инвентарь, переданный ему для создания нормальных условий жизни, отдыха и работы детей.

3.4 Свою деятельность воспитатель (вожатый) строит исходя из программы смены и календарного плана.

3.5 Воспитатель (вожатый) является организатором и руководителем художественной самостоятельности, спортивной работы в отряде, трудовой, учебной и досуговой деятельности детей.

3.6 Воспитатель (вожатый) является членом педагогического совета лагеря.

3.7 Воспитатель (вожатый) обязан круглосуточно находиться при отряде.

3.8 Воспитатель (вожатый) обязан соблюдать правила техники безопасности и противопожарной защиты, а также контролировать выполнение их детьми.

3.9 Воспитатель (вожатый) постоянно следит за наличием и занятостью детей в отряде.

3.10 Воспитатель (вожатый) ежедневно присутствует на планерке.

4. Права

Воспитатель (вожатый) имеет право:

- 4.1 Участвовать в обсуждении проектов решений заместителя директора лагеря по воспитательной работе.
- 4.2 Запрашивать и получать необходимую информацию, документы необходимые для осуществления своей деятельности.
- 4.3 Участвовать в обсуждении вопросов, касающихся исполняемых им должностных обязанностей.
- 4.4 Требовать от своего непосредственного руководства оказания содействия в исполнении своих должностных обязанностей.

5. Ответственность

5.1 Воспитатель (вожатый) ДОЛ несет ответственность:

- За жизнь и здоровье детей вверенного ему отряда.
- За ненадлежащее исполнение или неисполнение своих должностных обязанностей, предусмотренных настоящей должностной инструкцией – в порядке, установленном действующим трудовым законодательством РФ или договором.
- За правонарушения, совершенные в процессе своей деятельности – в порядке, установленном действующим административным, уголовным и гражданским законодательством РФ
- За причинение ущерба ДОЛ – в порядке, установленном действующим трудовым законодательством РФ или договором.

Настоящая должностная инструкция разработана:

Специалист по кадрам _____ " __ " _____ 20 _ г.

ЦИКЛОГРАММА ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ВОЖАТОГО НА ДЕНЬ

Время суток	Содержание деятельности
Утро	<p>«Подъем» Утро вожатого: гигиена, внешний вид, методическая и творческая готовность Утренние процедуры детей отряда: внешний вид ребенка, одежда по погоде, наведение порядка в комнате (кровать, тумбочка, шкаф), зарядка, завтрак, трудовой десант (закрепленная территория за отрядом). Учет графика посещения душевых в течении дня (мытьё головы и тела).</p>
	<p>Утренний сбор отряда «Планирование» Посещение медицинского пункта (по необходимости или графику медосмотра). Сообщение краткой программы: утро, день, вечер; слово членам детского самоуправления: Что? Где? Когда? Кто? совместное составление списка детей занятости в мероприятиях на день (спорт, творчество, дежурство в отряде и по лагерю), проекты/лаборатории; размещение информации о занятости детей и план мероприятий на конкретный день в «Отрядном уголке». Индивидуальный учет пожеланий детей. Общение детей с родителями по телефону (10 мин, все дети).</p>
	<p>«Активность» деятельная активность отряда Мероприятия «УТРО» по программе лагеря (одновременно могут быть 1-2 -3 мероприятия). Занятость детей в деятельности детского самоуправления (члены ДСУ). Подвижные игры (малой, средней активности) в период ожидания при построении отряда, в период ожидания мероприятия по программе лагеря, перед столовой во время передвижения по территории (игры со словами, кричалки, песни). Спорт (по программе лагеря). Отрядное дело в соответствии логикой меню (20 – 40 мин). Занятия дополнительного образования (по программе лагеря). Деятельность в отряде (разработка проектов, репетиции творческих мероприятий).</p>
День	<p>Режимные моменты (обед, сончас, полдник).</p>
	<p>«Анализ» дневной сбор отряда (до или после сончас). Ценностно-нравственные беседы/обсуждения/рефлексия пройденных событий в отряде, лагере. Индивидуальный учет пожеланий, индивидуальные беседы. Общение детей с родителями по телефону (10 мин, по желанию детей).</p>
	<p>«Методическая подготовка вожатого» к предстоящим событиям на вечернее время или на перспективу, во время сончас (индивидуальная в отряде или «Дневнёрка» (по программе лагеря).</p>
Вечер	<p>«Активность» деятельная активность отряда Мероприятия «ДЕНЬ» по программе лагеря (одновременно могут быть 1-2 мероприятия). Занятость детей в деятельности детского самоуправления (члены ДСУ). Подвижные игры (малой, средней активности) в период ожидания при построении отряда, в период ожидания мероприятия по программе лагеря, перед столовой во время передвижения по территории (игры со словами, кричалки, песни). Отрядное дело в соответствии логикой меню (20 – 40 мин). Спорт (по программе лагеря). Занятия дополнительного образования (по программе лагеря). Деятельность в отряде (разработка проектов, репетиции творческих мероприятий).</p>
	<p>Режимные моменты (ужин, посещение медицинского пункта по необходимости).</p>
	<p>Мероприятие «ВЕЧЕР» по программе лагеря. Отрядное дело в соответствии логикой меню (20 – 40 мин). Отрядный «ОГОНЁК».</p>
	<p>Общение детей с родителями по телефону (10 мин, все дети).</p>

	<p>Гигиена тела, подготовка одежды на следующий день по погоде, наведение порядка в комнате (кровать, тумбочка, шкаф).</p>
	<p>«Отбой отрядов» в соответствии возрастом Завершение дня вожатого: «Планерка вожатых»; методическая и творческая подготовка на следующий день и на перспективу; одежда по погоде, наведение порядка в комнате (кровать, тумбочка, шкаф), личная гигиена.</p>

ТИПОВАЯ КАРТА ДНЯ ЗАНЯТОСТИ ДЕТЕЙ

Время	Младший возраст (7 – 11 лет)	Старший возраст (12 – 17 лет)
8.00	Подъем	Подъем
8.00 – 8.15	Личная гигиена	Личная гигиена
8.15 – 8.30	Зарядка	Зарядка
8.30 – 9.00	Завтрак	Личная гигиена, порядок в комнате
9.00 – 9.30	Личная гигиена, порядок в комнате	Завтрак
9.30 – 10.00	Тематический настрой (по теме смены) Работа в отрядах (трудовой десант, план на день, законы отряда)	Тематический настрой (по теме смены) Работа в отрядах (трудовой десант, план на день, законы отряда)
10.00 – 11.00	БОЛЬШОЕ ДЕЛО ЛАГЕРЯ	Работа мастерских Отрядное малое дело Сбор соуправления по направлениям Спортивные игры турнира
11.00 – 12.00	Отрядное малое дело Работа мастерских Сбор соуправления по направлениям Спортивные игры турнира	БОЛЬШОЕ ДЕЛО ЛАГЕРЯ
12.00 – 13.00	Работа мастерских Спортивные игры турнира	Работа мастерских Спортивные игры турнира
13.00 – 13.30	Обед	Пространство общения
13.40 – 14.00	Отрядное время (анализ 1-й половины дня, личная гигиена)	Обед
14.00 – 14.30	Пространство общения	Отрядное время (анализ 1-й половины дня, личная гигиена)
14.30 – 16.30	Сончас	Сончас
16.30 – 16.45	Полдник	Работа в отрядах (план на 2-ю половину дня, трудовой десант)
16.45 – 17.00	Работа в отрядах (план на 2-ю половину дня, трудовой десант)	Полдник
17.00 – 18.00	БОЛЬШОЕ ДЕЛО ЛАГЕРЯ	Работа мастерских Отрядное малое дело Спортивные игры турнира
18.00 – 19.00	Отрядное малое дело Работа мастерских Спортивные игры турнира	БОЛЬШОЕ ДЕЛО ЛАГЕРЯ Репетиции на сцене. Работа мастерских Спортивные игры турнира
18.30 – 19.00	Сбор соуправления по направлениям Пространство общения	Сбор соуправления по направлениям Пространство общения
19.00 – 19.30	Ужин	Пространство общения
19.30 – 20.00	Пространство общения	Ужин

20.00 – 20.50	БОЛЬШОЕ ДЕЛО ЛАГЕРЯ	Пространство общения.
2-й ужин	20.50 — 21.05	21.50 — 22.05
21.00 – 21.50	Огонек. Личная гигиена	БОЛЬШОЕ ДЕЛО ЛАГЕРЯ
22.00 – 22.30	22.00 Ночной сон.	Огонек. Личная гигиена.
22.30		Ночной сон.

1. ПРОЕКТИВНО-АНАЛИТИЧЕСКАЯ КОМПЕТЕНЦИЯ

ПРОГРАММА РАБОТЫ С ДЕТСКИМ ВРЕМЕННЫМ КОЛЛЕКТИВОМ

Программа работы в отряде 1 - 3 день

День смены	Задачи вожатого на день	Решение задач	Средства достижения цели
1 день	Задачи: знакомство, адаптация обретение безопасности, ощущение себя желанным, очевидность перспектив отдыха.	(1-3 день) Успешное знакомство друг с другом; с территорией лагеря; со взрослыми; системой правил, традиций, обязанностей, знакомство с графиками дежурства, посещения душевой и пр.; принятие правил отряда.	Позитивная встреча «Первый контакт». Настенная информация (оригинальные приветствия, указатели, банк идей для отдыха, экспресс-анкеты. Эмоциональные поглаживания для каждого прием «приглашения в помощники», послание-приветствие «Давай дружить!», «Я тебе рад!» и пр., мини-талисман, самотесты-знакомки («Вырезать себя из бумаги», «Абрис руки», «Пиктограмма о себе», «Граф Никто», «Звездное небо надежд» и пр. Внешний вид вожатого, мимика. Традиции в игровой форме. Свод обязательных правил в виде инструктажа и беседы. Огонек знакомств и впечатлений. Ритуал «завершения дня».
2 день	Задачи: старт традиций в отряде (отрядные сборы и прочие события, правила «Огонька» и пр.), стратегия и тактика смены, знакомство и организация детского самоуправления, диагностика ролевых позиций, интересов, знания индивидуальных особенностей детей в питании, физическом состоянии здоровья.	Совместно с отрядом вырабатываем «Программу событий на смену» в игровой форме. КТД «Бренд-бук отряда» (внешняя символика отряда и его отличительные признаки: флаг, эмблема, атрибут; внутренняя символика: название, девиз, движение, кричалка, песня, игра). Создать микро-группы по 5-7 человек по сходству интересов, комфортности общения, деятельности, симпатиям для групповой презентации направлений детского самоуправления в отряде. Проектирование и разработка содержания отрядного уголка и создание рабочих групп по его изготовлению.	Модель детского самоуправления в отряде должна иметь все необходимые направления и роли ДСУ в лагере, но может иметь свою ролевую историю и систему стимулирования. Вожатый должен знать алгоритм выборов в ДСУ. Критерии оценки символики отряда: достоинство, содержательность, эстетичность, оригинальность. Подготовка отряда к торжественной линейке на завтра. Подготовка к вечернему делу/выступлению на завтра. Функции отрядного уголка: воспитательная функция, информационная функция, познавательная функция, мотивационная функция. Критерии: информативность, мобильность, оригинальность, эстетичность, «ОУ – живой, развивается, помогает и разговаривает».
3 день	Задачи: официальный старт смены;	Подготовка к торжественному открытию смены. Подготовка отряда к линейке.	Поддержка статуса «Наш отряд»,

	завершить формирование микроклимата «Чувство: Мы!»; организовать систему взаимодействия дети – дети, педагоги – дети; списки предпочтений и интересов детей.	Проведение отрядного конкурса талантов (даже самых незаметных талантов). Подготовка к вечернему делу/выступлению отряда. «Отрядный уголок – как живой участник и помощник в делах отряда».	переживание «за своих», разделение меры успеха между всеми. УТРО – насыщенность делами. ДЕНЬ – тожественность. ВЕЧЕР – радость и удовлетворение. ВСЕГДА – творчество и мобильность. Составление точных списков участников различных творческих, спортивных и функциональных групп детей.
--	--	--	---

Программа работы в отряде 4 – 6 день

День смены	Задачи вожатого на день	Решение задач	Средства достижения цели
4 день	Задачи дня: - старт спортивно-оздоровительной деятельности; - деление на малые группы с различными видами деятельности в отряде и лагере; - контроль процесса деления отряда на микро-группы (это происходит вне желания вожатого, но влиять на них он может); - стимуляция разностороннего общения; - активное знакомство с системой мотивации детей в лагере (денежная единица в лагере, бонусная система поощрения). Прямое сопровождение детей с трудностями в адаптации. - закрепление режима дня, традиций отряда и лагеря (Воспитывает делом. Увлекает своей увлеченностью и искренностью. Научает взаимодействию.)	- точный список детей по допуску к спортивным состязаниям и оздоровительным мероприятиям; - определение состава команд (учитывая желание, состояние здоровья каждого) по видам спорта (футбол, пионербол, баскетбол, легкая атлетика, шахматы); - подготовка спортивной символики отряда (спортивный девиз, кричалки болельщиков, песня, умение организованно маршировать отрядом для марш-парада); - закрепление правил безопасности при занятии спортом и особенности формы одежды; - создание групп спортивных лидеров по разным направлениям: спортсменов, знатоки спорта (разработчики спортивных игр, комментаторы, спортивные журналисты), болельщики (создание атрибутов поддержки, «позитивные» кричалки и пр.), «спортивные врачи» (дети, которые помогают отслеживать состояние здоровья и подготовленность формы одежды); - помощь и поддержка детей, не определившихся в микро-группы, не выбравших себе род деятельности.	Отрядный чемпионат по спортивным играм. Запуск «Лицевого счёта отряда» / «Банковская карта отряда» с именным вкладом на счёт отряда (оформляется в «Отрядном уголке»)). Индивидуальные и групповые поручения членам детского самоуправления с рассказом о деятельности. Отрядные игры со спортивным реквизитом, командные спортивные игры внутри отряда. Отрядное дело «Клятва спортсменов их болельщиков» (каждый ребенок может быть занят спортивными делами в зависимости от допуска к спорту). Первые отрядные спортивные награды и стимулирование за деятельность. Варианты занятости для детей, которые имеют ограничения по занятиям спорта (РЕБЯТА должны ПРИДУМАТЬ «Смешные или необычные спортивные игры», «Спортивная викторина для других ребят», «Синхронная гимнастика», «Организаторы Чемпионата по фигурному катанию в отряде», «Смешные эстафеты» и пр.) Альтернативные игры «Шахматам» и «Шашкам» (логические игры, игры на координацию, на ловкость рук).
5 день	Задачи дня: - включение в различные виды деятельности	- придумать творческие передвижения по лагерю (песня, причудливые движения, игры);	Музыкальные игры, викторины. Фабрика музыкальных инструментов.

	художественного и познавательного направлений (конструирование, изо, музыка, хореография, кино, журналистика, литература, прикладное творчество); - основная идея «ПРОДУКТ», а не занятость! – - ПРОЕКТНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ; - психологическое ощущение «Мы!»сплочение; - выведение избытка энергии через творчество.	- «хоровые запевы», «речетативы/рэп» прием группового массового пения; - готовность «Отрядного уголка» к презентации. - ориентирование ребят на отрядные «ИЗЮМИНКИ» (то, что позитивно отличает наш отряд: песня, игры у столовой и в зале, кричалки, мотивация на общее дело выступить, заработать, массово участвовать в делах; - практическое применение методики КТД; - выявление основных танцевальных составов.	Галерея «Коллективных АРТ – пейзажей». Концерт «Таланты нашего отряда». Экспромт театр в отряде. Лаборатория искусств. Музыкальные пародии. Отрядный СТАРТИН. Методика КТД (коллективное планирование, коллективная подготовка, но каждый готовит своё, проведение дела, анализ побед и ошибок, поиск путей развития к большому успеху).
6 день	Задачи дня: - укоренение сотрудничества детей и вожатого, взаимодействие; - признание достоинств детей и взрослых друг перед другом (духовно-нравственные беседы, разговоры); - закрепление правил отдыха в лагере; отношение к вещам, к труду, к себе, людям.	- целевое использование способов взаимодействия: позитивные убеждения, внушение, эмоциональное заражение, подражание; - создание атмосферы комфорта и коллективное признание достоинств каждого (отметить достоинства каждого в отряде включая педагогов отряда); - коллективный выбор основных составов спортсменов по направлениям с признанием малейших достоинств.	Легенды, биографии людей, мотивационные фильмы, книги. Рассказ / рисование / легенда «Портрет отряда». Подарки друг другу в отряде «Мы подарочки» (например, «Я дарю отряду качество – «веру друг в друга /или аккуратность» и «Себя – доброго друга».... Игры на взаимопонимание «Зеркало», «О чем думает...», «Звуки отряда».

Программа работы в отряде 7 – 12 день

День смены	Задачи вожатого на день	Решение задач	Средства достижения цели
7 день	Задачи дня: - погружение в предметную созидательную деятельность (ПРОЕКТЫ, мастрские и т.д.); - создание условий, ориентиров для позитивного принятия и продуктивных отношений между девочками и мальчиками; - нацелить отряд на коллективную мотивацию участия в разных мероприятиях лагеря; - отметить вклад ребят в общее дело отряда.	- нацелить на конкретное дело в микро-группах и помочь ребятам отдельных групп (у каждой микрогруппы должно быть своё интересное дело); - поддержание инициатив участников детского самоуправления; - индивидуальные способы поддержки (похвала, придание значимости, отметка позитивных продвижений);	Игры «Мы знаем, чего хотим для отряда». Отрядный конкурс «Команды разных достоинств» (без соперничества, а с поддержкой и помощью друг другу), «Мы умеем это вместе». Активная проектная деятельность по направлениям лагеря или отрядный проект.

8 день	Задачи дня: - создание атмосферы таинственности, магии, фантазийности событий; - активные спортивные игры на результат; - поддержание позитивных отношений с другими отрядами.	- создание атмосферы ТАЙНЫ. ДОВЕРИЯ. ДОБРА.; - формирование отношений со сверстниками, младшими, старшими детьми (участвуют 2-3 отряда);	Конкурс «Цирк приехал», «Фокусники отряда» (дети демонстрируют фокусы). Литературно-музыкальная гостиная (рассказывание стихов, историй, пение песен). Товарищеские игры с другими отрядами; «Гостевания», «Приходите в гости» (между отрядами).
9 день	Задачи дня: - погружение гендерной группы в процесс подготовки при сохранении тайны для другой (полное сохранение тайны); - активная предметная деятельность (в кружках, мастерских, лабораториях, детском самоуправлении); - поддержание позитивного эмоционального фона и благополучия.	- определение перспектив отряда на результат крупных мероприятий лагеря (участники детского концерта, Спартакиады, творческой выставки, защиты проектов); - запуск «ТАЙНОГО ДЕЛА 1» девочек для мальчиков (или наоборот в зависимости от сплоченности гендерной группы); - промежуточные результаты деятельности детского самоуправления.	Отрядное дело беседа/дискуссия «Вперед к достижениям», «Ай - да Мы! Молодцы» «Успехи отряда в детском самоуправлении». Вечер легенд. «Таинственный друг отряда», «Подарочки от незнакомки» и пр. «Детективы нашего отряда». Тематический огонек (середина смены).
10 день	Задачи дня: - пробудить интеллектуальные чувства, аналитические потребности;	- интеллектуальные дедуктивные игры на основе интриги; - если нет большого «тайного дела», то возможен запуск игры в отряде «Тайный друг» (на 2 дня).	Игры «Данетки» (длительные игры). Проведение «тайных дел» в отряде, вечернее дело «Посвящение в супергерои» (старш), «Тайны. Интриги. Расследования», дневной отрядный костер «Кикимора и Леший» (малыши).
11 день	Задачи дня: - погружение гендерной группы в процесс подготовки при сохранении тайны для другой (полное сохранение тайны); - активная предметная деятельность (в кружках, мастерских, лабораториях, детском самоуправлении); - поддержание позитивного эмоционального фона и благополучия.	- запуск «ТАЙНОГО ДЕЛА 2» мальчиков для девочек (или наоборот в зависимости от сплоченности гендерной группы); - индивидуальное эмоциональное «поглаживание».	Подготовка и проведение «Тайное дело 2» мальчиков для девочек (второе тайное дело может быть подготовлено быстрее, чем первое): «Сюрпризы в башмачках», «Перевертыши или лунный камень», «Тайное ожерелье из одежды» (младшие); «Посвящение в русалки», «Ночь в музее» (старшие).
12 день	Задачи дня: - атмосфера творчества и концертных номеров; - закрепление правил проживания и техники безопасности.	- поднятие мотивационного настроения на отчетные творческие и спортивные дела в лагере; - индивидуальное эмоциональное «поглаживание»	«Веселые старты по режиму дня». ТВ ШОУ в отряде «Голос», «Маска», «Детки Предки» и др. Тематический огонек.

Программа работы в отряде 13 – 18 день

День	Задачи вожатого на день	Решение задач	Средства достижения цели
13 день	Задачи дня: Создать условия для снятия «пика привыкания / синдрома «как обычно» у детей к событиям в лагере.	Утро: подъем с тематическим сюрпризом от вожатых или подготовленных детей отряда. День: организовать необычный режим дня. Вечер «сюрприз» в отряде или лагере в целом.	Веревоочный курс или «Тропа доверия – 2 уровень». Потеря вожатого или Украденный полдник. «Неправильный день» Праздник «Нептуна»/ Праздник Фонтанов и прочее.
14 день	Задачи дня: Обеспечить детей категории «бывалые» деятельностью «особой» важности. Обеспечить высокую мотивацию участия в мероприятиях на «финишной прямой» смены. Составить списки активистов на награждение на общей линейке закрытия смены.	Организовать подготовку микрогрупп детского самоуправления отряда к отчетным мероприятиям по всем направлениям. Индивидуальные поручения тем, кто желает уединиться и желает побыть в тишине. Индивидуальное эмоциональное поглаживание, поддержка, похвала каждого в течении дня.	«Научи меня ребенок» / «Реинкарнация на пару часов» Коллективная яркая подготовка к финальным мероприятиям отряда на сцене, большой игры «День предпринимателя», пр.
15 день	Задачи дня: Отчетные мероприятия интеллектуальных направлений деятельности. Активная подготовка заключительных творческих мероприятий с участием детей. Поддержка и помощь в реализации детских идей. Напомнить правила безопасного пребывания в лагере, традициях, ограничениях.	Организация коллективной творческой деятельности по подготовке части детей, репетиции: <ul style="list-style-type: none"> • защиты проектов • общего детского концерта, • линейки закрытия, • финальной спортивной игры и прочего в лагере. Начисление премиальных бонусов детям за вклад в общее дело и личное развитие, публичное признание.	Отрядное дело «Карусель времени» Отрядное дело «Узнайте моего друга: песня, афоризм, пантомима». Беседы о правилах пребывания в лагере и мерах безопасного поведения.
16 день	Задачи дня: Закреплять позитивные впечатления от пребывания в лагере: личные номинации в отряде. Отчетные мероприятия по творческим и спортивным направлениям деятельности. Заключительные мероприятия по использованию заработанных бонусов/ «денежных средств в валюте лагеря».	Подведение итогов в отряде деятельности детского самоуправления и личных позитивных изменений каждого ребенка в отряде. Коллективный анализ начислений на «Лицевой счет отряда» по всем направлениям деятельности. Вручение грамот (писем) с персональными номинациями каждому ребенку и размещением на отрядном уголке до окончания смены.	Отрядное дело «Мои цели и наши достижения». Отрядное дело «Истории нашего отряда».
17 день	Задачи дня:	Подготовка отряда к торжественной линейке закрытия смены.	Утро зарядки спортивного духа!

	<p>Формировать умение выражать взаимную благодарность за полученный опыт общения.</p> <p>Подведение итогов деятельности.</p> <p>Закрепление личных и коллективных достижений.</p> <p>Сбор личных вещей.</p> <p>Повышенный контроль безопасной организации поздневечерних мероприятий на улице.</p>	<p>Линейка закрытия смены в лагере (награждение, поощрение отрядов и активистов).</p> <p>Вожатский концерт.</p> <p>Костер. Дискотека.</p>	<p>Время подготовки сюрприза вожатым и воспитателем.</p> <p>Огонек прощания, признания и сюрпризов в будущее.</p>
18 день	<p>Задачи дня:</p> <p>Повышенный уровень контроля сохранности личных вещей в период ожидания отправки и в период организации отправки детей.</p>	<p>Полная собранность мыслей на четкую организацию передачи каждого ребенка родителям или посадка в транспорт.</p>	<p>Закрепление позитивных впечатлений от пребывания в лагере: организация дня и в период отправки детей, передачи родителям.</p>

ЗАПОЛНЕННАЯ ПЛАН-СЕТКА

Презентация Зуевой «Детское соуправление в лагере» - на одном листе 4 слайда (примеры моделей ДСУ (последние 2-3 слайда)

МОДЕЛЬ ДЕТСКОГО СОУПРАВЛЕНИЯ

«Цветочный сад»

Приехав в лагерь, дети как будто попадают в сад, но дело в том, что сад был заброшен. За цветами никто не ухаживал долгое время. У каждого ребенка появляется свой цветок, который расцветет в конце смены, если он будет заботиться о своем цветке.

Воспитатель-главный садовник, вожатый- помощник главного садовника

Дети- садовники

Отряд- садоводческий клуб

Комнаты-клумбы

Информационный стенд- сад

Клуб помощников главного садовника:

- 1.Ландшафтные дизайнеры- оформляют рисунки, плакаты(2-3 человека)
- 2.Флористы- отвечают за постановку сценок и творческих номеров в отряде(2-3 человека)
- 3.Агрономы-отвечают за спортивные мероприятия в отряде
- 4.Садовники-чистюли-отвечают за чистоту в клумбах(комнатах)
- 5.Лидер клуба помощников- ответственный за весь отряд

Возле информационного стенда(сада) вывешивается режим цветения(учет активности) в виде таблице(количество колонок и строк в соответствии с количеством детей и днями в смене). Лидер клуба помощников ежедневно выставляет баллы в эту таблицу: участие в мероприятии – 1 балл, подготовка в организации мероприятии - 2 балла, первое место в мероприятии – 2 балла, 2 место – 1 балл, 3 место-0 баллов. Флористы следят за режимом цветения, и в течение всей смены сад приобретает другой вид. При получении определенного количества баллов цветок в саду начинает распускаться, сначала клеится бутон, потом цветок. В конце смены по отрядному уголку можно понять, кто как проявил себя в смене. У кого цветок распустился в течении всей смены получает грамоту.

«Лаборатория»

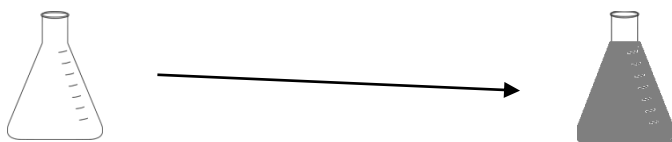
Воспитатель – главный технолог

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.



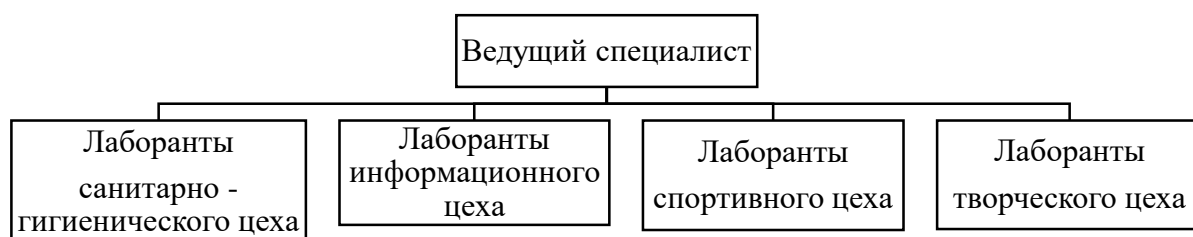


Схема «Модель соуправления в отряде»

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.

«Офис»

1. **Возраст:** 15-17 лет

2. **Сюжет:** Приехав в лагерь, дети попадают в офис. Когда управляющие (вожатые) показывают сотрудникам (детям) отрядный уголок, а там только фото вожатых, ребята понимают, что в офис срочно нужны сотрудники. И тогда перед ребятами встает вопрос: кто займет ту или иную должность. Но каждый из отряда уже стал сотрудником. Каждого из ребят ждёт личностный рост.

3. **Функционал**

Орган соуправления	Функционал
Заместитель управляющего	Правая рука вожатого. В его обязанности может входить: построение сотрудников если вожатый задерживается, соблюдение и поддержание дисциплины; практически всегда является командиром отряда

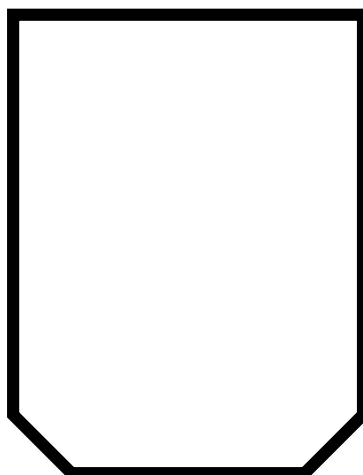
	(название отряда, девиз и кричалки на нем) и прочее в этом роде.
Топ-менеджер в сфере физической культуры	Отвечает за зарядку, подвижные игры, подготовку к спортивным мероприятиям и соревнованиям. Является капитаном команды на всех спортивных мероприятиях.
Команда менеджеров-культуристов	Небольшая творческая группа, в обязанности которой входит организация творческих и культурных мероприятий в своем офисе, подготовка, отслеживание и оценивание творческих номеров, реализация новых проектов. Идейные вдохновители отряда.
Менеджер по чистоте	Человек, проверяющий чистоту в кабинетах (комнатах) и выставяющий оценки ежедневно.
Администратор	Включает музыку по утрам на колонке, также ведет социальную жизнь отряда (фото, видео).
Web-дизайнеры	Группа, отвечающая за оформление уголка офиса (фото, грамоты, дипломы, графики).

4. Словарь:

Генеральный директор	Воспитатель
Управляющий	Вожатый
Кампания	Отряд
Кабинет	Комната
Зал заседаний	Холл (отрядное место)
Офис	Корпус
Совещание	Сбор отряда

5. Развитие личностного роста детей в отряде.

Рейтинг ребят представлен в виде вымпела. За участие в жизни отряда, за добросовестное выполнение своих обязанностей, ребята зарабатывают деньги. Когда ребенок получит 500 баксов, его ждет повышение. На должность выше. Так они стремятся получить должность «управляющего».



1.сотрудник	_____
2.маркетолог	_____
3.менеджер	_____
4.топ-менеджер	_____
5.заместитель управляющего	_____
6. управляющий	_____

6. Механизм:

1 вариант. После диагностики и выбора детского соуправления (2-3 день) начинается активная деятельность. В течение всей смены вожатый и воспитатель наблюдает за работой каждого органа соуправления. Если их не устраивает работа ребенка или сам ребенок не хочет этой должности, то они меняют данного человека. При всем отряде договариваются и передают должность другим (*не обязательно один человек будет на протяжении всей смены*).

2 вариант. Каждые 3 дня меняются органы соуправления или только заместитель управляющего по ранее сделанному графику, который висит на уголке роты.

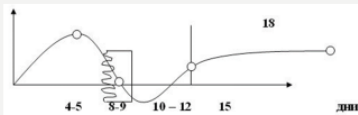
Психолого-педагогическая компетенция

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.

"Как пройдет"

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 ребёнка;
 - знакомство с условиями лагеря;
 - демонстрация принятых норм поведения и быта.
2. Раскрытие и развитие возможностей ребёнка:
- определение интересов и способностей каждого ребёнка;
 - старт коллективного творчества.

Структурное оформление отряда:

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

Планирование смены:

- планирование собственной деятельности ребёнка;
- 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 последствия 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 ПЕД. ЗАДАЧ (презентация Зуевой)

5 БИЛЕТОВ НА ВЫБОР

НЕ МЕНЕЕ 5 + ДЕРЕВЬЯ (1 В ПРОШИВКЕ, ДРУГИЕ – ОТДЕЛЬНО)

ДИАГНОСТИЧЕСКАЯ КОМПЕТЕНЦИЯ

Входная диагностика (организационный период)

Анкета "Фантастический выбор"

Цель: выявление личностных ценностей.

Задача: изучить желания и интересы.

"Ты отправляешься на необитаемый остров и будешь жить там очень долго, может быть, всю оставшуюся жизнь. С собой можешь взять все, что обозначается пятью словами. Так что же ты возьмешь с собой?"

1)"Если бы ты стал всего на 60 минут волшебником, что бы ты сделал?"

2)"Приплыла к тебе золотая рыбка, спросила: "Чего тебе нужно?" Ответь ей".

3)"У тебя в руках аленький цветочек, как бы ты с ним поступил?"

4)"Отрывая мысленно лепестки цветика-семицветика, реши, что ты попросишь для себя".

На темы ответов ребят можно выпустить стенгазету с текстами и рисунками. Подросткам такой вид общения интересен: они могут сравнить свои ответы с ответами друзей. Математический обсчет, который проводит педагог, может позволить продиагностировать тенденции нравственных ориентиров детей и подростков.

Рисуночный тест "Какой я? "

Цель: исследование черт характера

Задача: изучить особенности характера ребенка

«Посмотрите на следующие фигуры: Выберите из них ту, в отношении которой можете сказать: "Это — я!" Постарайтесь почувствовать свою форму. Если вы испытываете сильное затруднение, выберите из фигур ту, которая первой привлекла вас. Запишите ее название под номером 1.

Теперь проранжируйте оставшиеся четыре фигуры в порядке вашего предпочтения (запишите их названия под соответствующими номерами).

После выполнения задания педагог информирует детей о том, фигура, которая выбрана первой - это основная фигура. Она дает возможность определить главные, доминирующие черты характера и особенности поведения. Остальные четыре фигуры — это своеобразные модуляторы, которые могут окрашивать ведущую мелодию вашего поведения.

Последняя фигура указывает на форму человека, взаимодействие с которой будет представлять для вас наибольшие трудности.

Однако может оказаться, что ни одна фигура вам полностью не подходит. Тогда вас можно описать комбинацией из двух или даже трех форм.

Круги: это чувствительные, мягкие люди, не любят ссориться, хотят, чтобы всем было хорошо, умеют сопереживать, сочувствовать другим, им необходимо научиться отстаивать свою точку зрения.

Треугольники: упорные, энергичные, уверены в себе, хотят быть первыми во всем, любят рисковать, необходимо научиться прислушиваться к мнению других.

Квадраты: упорны, умеют доводить начатое до конца, терпеливы, пунктуальны, аккуратны, во всем любят порядок, любят планировать любое дело, необходимо научиться быть более эмоциональными.

Зигзаг: творческие, независимые, видят необычное, новое в будничном, привычном, любят мечтать, любят разнообразие, нужно научиться доводить начатое дело до конца.

Прямоугольники любознательные; открыты и легко усваивают новые идеи, ценности, способы мышления и жизни; стремятся стать лучше в чем-то, ищут новые методы работы; в поведении быстрые, крутые, непоследовательны и непредсказуемы; имеют, как правило,

низкую самооценку, необходимо научиться быть менее доверчивым, внушаемым, избегать манипулирования другими

Текущая диагностика (основной период) **"Градусник"**

Цель: изучение эмоционального состояния

Задача: изучить эмоциональное состояние, принять меры для улучшения

С помощью "градусника" состояний осуществляется экспресс-оценка эмоциональных состояний ребенка. "Градусник" представляет собой шкалу, состоящую из 10 делений или из 100 делений (в этом случае можно сразу выявить процентные соотношения).

Ребенку предъявляется данная шкала, он должен сделать на ней отметку уровня того состояния, которое он испытывает в данный момент. Измеряются следующие показатели:

1) самочувствие, 2) настроение, 3) отношения с товарищами, 4) отношения с вожатыми, 5) желание участвовать в отрядных делах.

Итоговая диагностика (заключительный период) **Методика «Поляна цветов»**

Цель: выявление активных детей, награждение

В отрядном уголке крепятся кружки с именами и фамилиями детей. За каждое участие в жизни детского объединения и ДДТ в целом ребенок награждается одним лепестком, который крепится к кружочку. Таким образом, к концу года в уголке вырастает поляна цветов.

Ребенок, у которого в цветке окажется больше всего лепестков, выдвигается на торжественное награждение

Методика "Согласен – не согласен"

Задание: подчеркни те варианты ответов, которые совпадают с твоим мнением.

Мне понравилось в моем отряде, потому что: здесь мои друзья; мы организовывали различные полезные дела; у нас был хороший руководитель; в отряде каждого уважали и ценили; у нас была красивая форма и интересные значки; мы помогали младшим и старшим; в отряде никого не обижали; здесь я многое узнал(а), многому научился(ась).

Обработка: качественный анализ ответов поможет определить степень удовлетворенности каждого ребенка пребыванием в лагере в составе данного отряда.

АНКЕТЫ ДЛЯ ИЗУЧЕНИЯ СПОРТИВНОЙ И ТВОРЧЕСКОЙ АКТИВНОСТИ

ОТРЯДНЫЕ ОГОНЬКИ

ОРГАНИЗАТОРСКАЯ КОМПЕТЕНЦИЯ

ЛИБО ИЗ ВЛОЖЕНИЙ ЗУЕВОЙ, ЛИБО КАК У НАСТИ + макет отрядного уголка для групп дизайн холл (зубова все скидывала)

Отрядный уголок

Самое главное - уголок в большей степени должны делать дети (конечно, если дети очень маленькие - можно ограничиться лишь незначительными элементами с их стороны). Вожатый должен принимать в основном руководящее участие и направляющее (раздать желающим детям задания, а потом собрать все части воедино и "обработать напильником").

Как правило, в первые дни (к конкурсу уголков) делается только основа уголка, содержащая необходимые элементы, а заполняется он в течение всей смены. Перед отъездом дети просто "с руками" разбирают уголок по частям на память - так что если уголок большой, то и хватит всем по кусочку, и не будет драки. Ведь в уголке остаётся всё "жизнь" отряда за смену и каждый кусочек что-то напоминает.

Уголок обязательно должен содержать:

- название отряда
- девиз отряда
- отрядная песня
- расписание кружков
- распорядок дня (лагерный и отрядный)
- списки детей (кстати, в первые дни можно разместить схемку типа кто где "живёт" в отряде, чтобы дети лучше друг друга запомнили);
- списки именинников текущей смены
- адрес лагеря, кодекс отряда (если хватит места)
- грамоты и награды отряда (вешаются в течение смены)

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.

Отрядный уголок – презентация отряда, выраженная в графическом виде. Уголок отражает основную информацию об отряде, его деятельность в течение всей смены. Важно, что бы он был не только красивым, ярким, креативным, но и всегда содержал актуальную информацию о жизни отряда.

Оформление должно соответствовать названию отряда, тематике проводимой смены, возрасту детей.

Основные элементы отрядного уголка можно разделить на два вида:

Статичные – не изменяются в течение всей смены, содержат основную информацию о вашем отряде:

- Название
- Девиз
- Речевка
- Список детей
- Законы лагеря и отряда
- Распорядок дня
- Отрядная песня
- Списки именинников
- Распорядок дня

Динамичные – дополняются в, меняются в течение смены:

- достижения детей в период смены (личные и командные): грамоты, благодарности и т.п.;
- поздравления именинников;
- мероприятия, проводимые в лагере и в отряде;
- план на день;
- почта, приуроченная к мероприятиям;
- экран чистоты;
- экран настроения;
- стена гласности.

Помимо рекомендуемых основных элементов, уголок отряда может содержать и другую информацию, которая относится к его жизни, например, выставка конкурса рисунков, поздравления детей с праздниками и пр.

Визуальное оформление уголка ограничивается только фантазией вожатого и детей, значит, выбор практически безграничен. Это может быть как рисунок на одном или нескольких ватманах, так и целая композиция из различных элементов.

ОТРЯДНЫЕ ДЕЛА

Игровые технологии и формы введения правил поведения и совместной деятельности в отряде на протяжении всей смены

Инструкция по пожарной безопасности для ДОЛ

1. Запрещается:

1. Разводить костры, сжигать мусор на территории лагеря дневного пребывания.
2. Курить в помещениях лагеря.
3. Приносить в лагерь спички, легковоспламеняющиеся и горючие жидкости, другие легковоспламеняющиеся материалы.
4. Использовать в комнатах лагеря дневного пребывания осветительные и нагревательные приборы с открытым пламенем или спиралями, а также оставлять без присмотра включенные в сеть электроприборы.
5. Использовать неисправные электрические приборы.

2. Действия при возникновении пожара.

1. Немедленно сообщить о пожаре в ближайшую пожарную часть по телефону 01.
2. Немедленно оповестить людей о пожаре и сообщить руководителю лагеря или заменяющему его работнику.
3. Приступить к тушению пожара имеющимися средствами пожаротушения.
4. Покинуть помещение, если огонь не удалось погасить.

Инструкция по электробезопасности для ДОЛ

1. Запрещается.

1. Включать электроприборы без разрешения взрослых.
2. Открывать электрические шкафы, включать или выключать электрические рубильники.
3. Открывать электрические розетки и выключатели для ремонта.
4. Выкручивать электрические лампочки включённой настольной лампы.
5. Касаться оголённых электропроводов руками.
6. Развешивать на проводах различные предметы.
7. Подходить к упавшему на землю электропроводу со столба ближе чем на 56 метров.
- 8.

Инструкция о правилах дорожно-транспортной безопасности для ДОЛ

1. Правила безопасности для пешехода.

Переходить дорогу только в установленных местах. Соблюдать максимальную осторожность и внимательность.

Не выбегать на проезжую часть из-за стоящего транспорта. Неожиданное появление человека перед быстро движущимся автомобилем не позволяет водителю избежать наезда на пешехода или может привести к иной аварии с тяжкими последствиями.

При выходе из транспорта, если необходимо перейти на другую сторону, нужно пропустить автобус, чтобы контролировать дорогу. Автобус обходить сзади.

При переходе дороги сначала посмотреть налево, а после перехода половины ширины дороги – направо.

Не перебегать дорогу перед близко идущим транспортом – помните, что автомобиль мгновенно остановить невозможно и вы рискуете попасть под колеса.

Не играть с мячом близко от дороги. Мяч может покатиться на проезжую часть, и вы в азарте не заметите опасности, выбежав за мячом.

2. Безопасность велосипедиста.

Не катайтесь на велосипеде на дорогах с усиленным движением.
Перед переходом дороги сойдите с велосипеда и ведите его рядом.
При езде на велосипеде в сумерки позаботьтесь о чистоте катафота на заднем крыле.

3. Безопасность пассажира.

В автобусе при движении не ходите по салону, держитесь за поручни.
В легковой машине занимайте место на заднем сиденье.
Не садитесь в машину к неизвестным людям.
Отказывайтесь от поездки в машине, если водитель не совсем здоров или принимал алкогольные напитки.

Инструкция по охране труда при проведении прогулок, туристических походов, экскурсий для ДОЛ

1. Общие требования безопасности.

К прогулкам, туристическим походам, экскурсиям допускаются лица, прошедшие медицинский осмотр и инструктаж по охране труда.

Опасные факторы:

- изменение установленного маршрута движения, самовольное оставление места расположения группы;
- травмирование ног при неправильном подборе обуви, передвижение без обуви, а также без брюк, носков; укусы ядовитыми животными, пресмыкающимися, насекомыми;
- отравление ядовитыми растениями, плодами и грибами;
- заражение желудочно-кишечными болезнями при употреблении воды из непроверенных открытых водоемов.

При проведении прогулки, туристического похода, экскурсии группу воспитанников лагеря должны сопровождать не менее двух взрослых.

Для оказания первой медицинской помощи пострадавшим во время прогулки, туристического похода, экскурсии обязательно иметь аптечку с набором необходимых медикаментов и перевязочных средств.

2. Требования безопасности перед проведением прогулки, туристического похода, экскурсии

Воспитанникам необходимо пройти соответствующую подготовку, инструктаж, медицинский осмотр.

Надеть удобную одежду и обувь, не стесняющую движений и соответствующую сезону и погоде, на голову – головной убор. Для предотвращения травм и укусов ног надеть брюки, носки.

Убедиться в наличии аптечки и ее укомплектованности необходимыми медикаментами и перевязочными материалами.

Проверить по списку наличие воспитанников лагеря.

Для безопасного перехода проезжей части необходимо проверить наличие флажков красного цвета.

3. Требования безопасности во время прогулки, туристического похода, экскурсии.

Соблюдать дисциплину, выполнять все указания руководителя и его заместителя, самовольно не изменять установленный маршрут движения и место расположения группы.

Общая продолжительность прогулки составляет 1–4 ч.

Во время экскурсии запрещать детям снимать обувь и ходить босиком.

Во время привалов во избежание ожогов и лесных пожаров не разводить костры.

Запрещать детям пробовать на вкус какие-либо растения, плоды и ягоды.

Запрещать детям трогать руками различных животных, пресмыкающихся, насекомых, растения, грибы, а также колючие растения и кустарники.

Во избежание заражения желудочно-кишечными болезнями запрещать воспитанникам пить из открытых водоемов, использовать для этого только питьевую воду из фляжки, которую необходимо брать с собой, или кипяченую воду.

Взрослым и детям соблюдать правила личной гигиены, своевременно информировать руководителя группы или его заместителя об ухудшении состояния здоровья или травмах.

Уважать местные традиции и обычаи, бережно относиться к природе, памятникам культуры, к личному и групповому имуществу.

4. Требования безопасности в аварийных ситуациях.

1. При укусе ядовитыми животными, пресмыкающимися, насекомыми немедленно отправить пострадавшего в ближайшее лечебное учреждение и сообщить об этом руководству лагеря.

2. При получении воспитанником травмы оказать помощь пострадавшему, сообщить об этом администрации лагеря и родителям пострадавшего, при необходимости отправить его в ближайшее лечебное учреждение.

5. Требования безопасности по окончании прогулки, туристического похода, экскурсии.

1. Проверить по списку наличие всех воспитанников лагеря.
2. Проверить наличие и сдать на хранение спортивный инвентарь, туристское снаряжение.

Инструкция по правилам безопасности при проведении спортивных мероприятий для ДОЛ

1. При отсутствии воспитателя не влезать на спортивные снаряды и оборудование.
2. Перед выполнением упражнений провести разминку и разогрев мышц.
3. Перед прыжками проверить прыжковую яму на отсутствие камней, стекла и других опасных предметов.
4. Не толкать друг друга, не ставить подножки.
5. Обувь должна быть на нескользящей подошве (кроссовки, кеды).
6. Если при беге себя плохо почувствовали, перейдите на шаг, а потом сядьте.
7. При игре в футбол применяйте спецодежду (защитные щитки, наплечники, налокотники и другие защитные средства).
8. При беге по пересеченной местности будьте внимательны, чтобы не оступиться или не попасть в яму.
9. Если очень устали и тяжело дышать, прекратите бег и пойдите спортивной ходьбой или обычным пешим ходом. При головокружении или тошноте сообщите об этом.
- 10.

Инструкция по правилам поведения в экстремальных ситуациях для ДОЛ

1. При пожаре в лесу.

Уходите быстро поперек ветра в направлении «из леса». Если Вы не можете определить направление «из леса», нужно влезть на высокое дерево, чтобы определить край леса.

2. При пожаре в здании.

Если выход отрезан огнем, а вы на этаже выше второго, закройте плотно окно и дверь, промажьте хлебным мякишем щели в двери, смочите простыню, обернитесь в

мокрую простыню с головой. Дышать рекомендуется через смоченную и сложенную вчетверо марлю или майку. Так ожидайте помощи пожарных.

3. Если вы потерялись в городе или заблудились в лесу и вас ищут.

Оставайтесь в том месте, где вы отстали от группы. Если в лесу, периодически (примерно через 1 мин) громко кричите «ау» и прислушивайтесь к голосам.

4. Если вы разбили медицинский термометр (градусник).

Не скрывайте этого от воспитателей. Пары ртути очень ядовиты и, если ртуть не собрать и место её разлива не дезактивировать, то через некоторое время люди получат серьезное заболевание печени и почек. Ртуть нужно собрать, а место ее разлива многократно промыть треххлорным железом или 2 %-ным раствором соды.

Инструкция по профилактике негативных ситуаций на улице, дома, в общественных местах для ДОЛ

1. Проводя время во дворе, держитесь подальше от компаний подростков, которые старше вас, находятся в состоянии алкогольного или наркотического опьянения, играют в азартные игры и т. п.
2. Никогда не садитесь в транспорт (машину, мотоциклы и т. п.) с незнакомыми людьми.
3. Не носите с собой ценности, деньги.
4. Не лазайте по подвалам, чердакам и крышам.
5. Гуляя на улице, старайтесь держаться поближе к своему дому, находиться в знакомой компании. При этом желательно, чтобы взрослые знали, где вы находитесь.
6. Призыв о помощи – это не свидетельство трусости, а необходимое средство самозащиты, иногда – спасение.
7. Если вы попали в западню – нападающих больше, они явно сильнее, поблизости нет никого, кто мог бы помочь, то лучше отдайте деньги или вещь, которую они требуют. Помните, что ваша жизнь и здоровье дороже всего.
8. Если вас начинают преследовать, идите (бегите) туда, где много людей, больше света (ночью) и т. п.
9. Никогда не играйте в азартные игры, особенно на деньги со старшими ребятами или со взрослыми, вообще с незнакомыми людьми.
10. В целях личной безопасности (профилактики похищений) НЕОБХОДИМО: стараться не оставаться в одиночестве, особенно на улице, по пути в лагерь и обратно, в место досуга; никогда не заговаривать с незнакомыми, а тем более в чем-то подозрительными людьми; не садиться в чужие машины; всегда ставить в известность воспитателей о том, куда и когда вы направляетесь и у кого, сколько и где собираетесь быть, когда и каким путем собираетесь возвращаться (если есть возможность, сообщите номер телефона, иные координаты, по которым вас можно найти).

ИНСТРУКЦИЯ по правилам поведения детей для оздоровительного лагеря.

Общие правила поведения

- 2.1 Воспитанники, живущие в лагере, должны вести себя честно и достойно, соблюдать нормы морали и этики в отношениях между собой и со старшими.
- 2.2. Дети обязаны обращаться по имени, отчеству и на «Вы» к воспитателям, работникам лагеря и другим взрослым.
- 2.3. Воспитанники должны уступать дорогу взрослым; старшие школьники пропускают младших, мальчики – девочек.
- 2.5. Воспитанники одеваются в соответствии с погодой.

2.8. Физическая конфронтация, запугивание и издевательства, попытки унижения личности, дискриминация по национальному или расовому признаку являются недопустимыми формами поведения

2.9. Запрещается употреблять непристойные выражения и жесты.

2.10. Запрещается приносить и использовать в лагере и на его территории оружие, взрывчатые и огнеопасные вещества, горючие жидкости, пиротехнические изделия, газовые баллончики, спиртные напитки, наркотики, одурманивающие средства, а также ядовитые и токсические вещества.

2.11. Курить на территории лагеря запрещается.

Правила поведения воспитанников в столовой.

3.1. Воспитанники посещают столовую согласно графику.

3.2. Запрещается приходить в столовую в верхней одежде, а также с сумками.

3.3. Во время еды в столовой воспитанникам надлежит придерживаться хороших манер и вести себя пристойно. Дети должны мыть руки перед едой, есть аккуратно, сидя за столом, не разбрасывать еду, косточки, огрызки, не выносить еду из столовой.

3.4. Воспитанники должны уважительно относиться к работникам столовой.

3.5. Разговаривать во время еды следует не громко, чтобы не беспокоить тех, кто ест по соседству.

Игровые технологии

Ребенок в каждом возрасте видит игру по-своему и придает ей огромное значение. Опыт детских оздоровительных лагерей показывает, что использование игровых форм в организации праздников и просто подвижные игры в лесу, на поляне, во время купания поднимают настроение детей, снимают напряжение, уменьшается количество отрицательных поступков со стороны детей.

Для того чтобы правильно организовать, «поставить» игру, у вожатого должна быть соответствующая подготовка и он всегда должен помнить, что такое игра.

Игра может быть средством самопознания, развлечения, отдыха, средством физического и общего социального воспитания, спорта.

Игра - очень эмоциональная деятельность, поэтому она представляет собой большую ценность в воспитательной работе с детьми.

Игра — полезное средство воспитания детей и подростков. Она всегда целенаправленна и характеризуется многообразием целевых установок и мотивированных действий. Игровая деятельность имеет много общего с трудом, особенно в детском возрасте. Но в процессе игры человек не создает материальных ценностей для удовлетворения жизненных потребностей.

Дети любят и хотят играть, поэтому вожатый должен в совершенстве владеть методикой проведения различных игр.

Перед началом проведения игр вожатый должен составить план, во что он будет играть.

Продумав заранее ход игры, определите место, время, необходимый инвентарь, возможных участников и помощников. Учитывайте возраст и пол, количество участников. Не спешите вводить все новые и новые игры: достаточно 2-3 новых игр в неделю.

Начинайте с простых, но интересных.

Вожатый должен всегда иметь при себе «шпаргалку» с играми, чтобы в нужный момент (в случае перемены плана, появлении свободного времени и т.п.) предложить ребятам новую игру. Организатору не помешает иметь сборники игр. Их можно купить или составить самому. Некоторые игры, если в них долго не играть, забываются.

Удобно составить для себя игротеку с играми, записанными на карточки. (Такую игротеку можно брать с собой для работы). Вожатому удобнее будет работать, если он не только будет пополнять игротеку, но и комментировать записанные уже игры, по возможности, вносить какие-либо изменения или создавать новые игры на основе старых.

Предлагая ребятам новую игру, надо ее объяснить. Лучше это сделать в кругу, причем объясняющему стоять лучше на линии круга, а не в центре, чтобы половина слушающих не оказалась за спиной говорящего.

Порядок объяснения игры рекомендуется следующий:

- название игры и краткая характеристика (например: в этой игре важна не только скорость бега, но еще больше наблюдательность, как у настоящего разведчика);
- каковы роли играющих, их исходное положение;
- ход игры и цели, к которым стремятся играющие;
- чем заканчивается игра;
- правила, которые в конце объяснения игры надо четко сформулировать, чтобы все их твердо запомнили.

Спросите, все ли понятно в игре ее будущим участникам, покажите при необходимости отдельные моменты и приемы игры, договоритесь о сигналах начала и остановки игры (свисток, словесная команда, взмах флажком или рукой, начало или прекращение музыкального сопровождения и др.).

Водящего, который нужен во многих играх, можно выбрать несколькими способами: по собственному желанию одного из играющих; по выбору большинства; по назначению

руководителя; по жребью или считалке; по результатам предыдущей игры (если заранее договорились, что выигравший или, наоборот, проигравший в предыдущей игре станет водящим в следующей игре). Иногда водящими бывают все по очереди. В некоторых играх проводится предварительное состязание в каком-либо умении (метать палку на дальность, камень - в цель, ответить на вопрос и др.), и отличившийся в этом состязании становится водящим.

Для командных игр требуется распределить участников по командам (если нет постоянного состава команд, как в спортивных играх). Часто ребята сами делятся на команды, но иногда дают право выбирать игроков капитанам команд (первый выбирает второго, второй – третьего и т. д., причем очередь переходит от одной команды к другой). Есть другие способы разбивки на команды: складывание разрезанных открыток, объединение играющих по знакам зодиака, по цветам розданных карточек и т.д. Если игроки мало знают друг друга, то распределение проводит руководитель по своему усмотрению или путем расчета игроков на «первый-второй-третий...». Последний способ наиболее быстрый, но может привести к тому, что команды окажутся неравные. Капитанов команд, судей и помощников выбирают сами ребята или назначает по своему усмотрению руководитель.

Организатором игры может выступать вожатый или кто-то из ребят, подготовленный к проведению игры; можно также привлечь к организации игр других помощников. В этих случаях вожатый сам может быть участником или только наблюдать за ходом игры и вмешиваться только в крайних случаях. Нередко руководитель берет на себя роль судьи в играх соревновательного характера, особенно если судейство требует квалификации, которой нет у остальных присутствующих.

Судьей же может быть кто-то из ребят или самому вожатому необходимо следить за длительностью игры и предупредить играющих, когда пройдет первая половина игры и когда до истечения всей игры останется 1-2 минуты. Но во многих подвижных играх продолжительность игры неопределенна, так как роли водящих переходят от одних игроков к другим непрерывно (салки, жмурки, лапта, прятки и т.п.). Здесь уже самому организатору надо решать, в какой момент прервать игру, а для этого внимательно следить за состоянием играющих. Лучше прервать игру, когда играющие еще не пресытились игрой, но уже стали заметно уставать. При этом надо дожидаться момента, достаточно естественного для остановки игры, например, когда сменяются водящие.

Несколько минут нужно предусмотреть на организованное **завершение игры**: подведение итогов, необходимые в педагогическом отношении замечания и разъяснения, приведение в порядок площадки, инвентаря, внешнего вида участников игры, спад игрового возбуждения, без чего трудным будет переход к другим занятиям. Желательным является разбор (анализ) игры, при котором коллективно обсуждаются достижения и недостатки отдельных участников и всего игрового коллектива. В первую очередь надо отметить все положительное, на что можно опереться в будущих играх. Общий тон обсуждения должен быть спокойным, ободряющим, вселяющим веру в новые достижения.

Несколько **советов** как вовлечь в игру:

- Покажите, что эта игра интересна вам самому. Если участники увидят, что вы сами хотите играть, они примут участие в игре с большим желанием
 - Добивайтесь того, чтобы они хотя бы попытались поучаствовать в игре
- Иногда спорт обнажает недостатки человеческой природы. Ведь на спортивной площадке невозможно лицемерие – во время игры проявляется весь наш характер! Несколько рекомендаций, как справиться с неспортивным поведением:
- Сразу же разнимите спорящих и дерущихся. Никогда не закрывайте глаза на такие проблемы – старайтесь разрешить их!

- Если разногласия серьезны, объявите перерыв. Если в конфликте участвует больше двух человек прервите игру и обратитесь ко всей группе
- С самого начала делайте все правильно: постоянно и до игры и во время нее подчеркивайте, как важно единство группы (команды); объясните, что главная цель – это не победа любой ценой, а радость и удовольствие от игры. Если вы с самого начала установите верный тон, общения, у вас не будет серьезных проблем.

Рекомендации по проведению игр:

- Прежде чем пытаться учить новой игре других, необходимо научиться играть в нее самим.
- Игра должна быть целенаправленной. Ребенок должен понимать, для чего он это делает.
- Необходимо полностью изучить описание игры и убедиться, что для ее проведения имеется все необходимое.
- Для игры важно выбирать безопасное место, хорошо исследовать территорию.
- Игра должна соответствовать возрасту ребенка, его интересам и включать такие элементы, которые ведут к выработке нужных навыков.
- Правила игры надо формулировать четко, так же четко давать распоряжения. Необходимо убедиться, все ли понимают правила, не считать понимание само собой разумеющимся.
- Объяснение не должно быть слишком затяжным. Лаконичные фразы лучше доступны детскому восприятию и лучше запоминаются. Лишнее слова и отступления от темы могут внести дополнительную неясность и путаницу.
- Ребята должны хорошо понимать не только процесс игры, но и представлять ее результаты.
- Организатору надо быть коммуникабельным, доброжелательным, уметь построить атмосферу заинтересованности.
- При проведении игры важно сохранять последовательность и восхождение от простого к сложному.
- В процессе игры важно поддерживать увлекательность и подбадривать участников.
- Надо следить за ходом игры, пресекать недружелюбное и опасное поведение.
- После завершения игры нужно подвести итоги, наградить участников и победителей (желательно, чтобы это не было сразу, но и чтобы ребятам не приходилось долго ждать).
- Участникам игры нужно дать возможность высказаться; быть готовым умело ответить на их вопросы и недовольство
- Хорошо постоянно оценивать ситуацию, понимать отклик на игру со стороны участников, чтобы учитывать минусы и продумывать их последующее исправление.
- Перед проведением большой игры необходимо, чтобы дети уже знали друг друга и были способны к совместной деятельности.

Шаги к успеху

- Грамотное планирование
Чтобы руководить, надо планировать ход игры
- Играйте на равных
Лучше, если руководитель будет играть наравне с другими. Это позволит быстрее раскрепоститься играющим ребятам, почувствовать себя равными.
- Создавайте равноценные группы
При разделении на команды надо равномерно распределять силы команд.
- Избегайте недоразумений и путаницы
Правила игры надо хорошо объяснить.
- Не допускайте пауз

Одна игра должна сменяться другой. Ребят нельзя заставить играть в игру, которая им не нравится, и нельзя позволять им делать из игры балаган. В таком случае лучше прекратить игру и начать новую.

- К играм на местности — особые требования

Чтобы руководить такой игрой, надо хорошо знать местность и хорошо договориться о конце игры. Надо заранее условиться, что делать, если кто-то не услышит финальный сигнал. У каждой группы должен быть ответственный за то, чтобы никто не потерялся и не был забыт.

- Ищите золотую середину

Игра не должна быть ни слишком трудной, ни слишком легкой.

- Позвольте ребенку стать экспертом

Руководитель часто бывает судьей, но иногда роль судьи нужно доверить кому-нибудь из играющих. Последнее, между прочим, не снимает с руководителя ответственности, он должен все видеть и все знать.

- Долой скучающих наблюдателей.

Игра должна быть организована так, чтобы игроки, если это необходимо, выходили из игры только на короткий срок. Чем меньше пассивных — тем веселее игра. Задачи вожатого не ограничиваются правильным проведением той или иной игры, но включают в себя и подготовку воспитанников к правильному проведению игр при самостоятельной их организации.

Помните, что главный смысл игры не в победе любой ценой над «противником», а в удовольствии от общения друг с другом, физическом и духовном росте участников игры.

Порядок проведения игр

Существует вполне определенный порядок проведения для всех игр. Пока у вас нет опыта и навыков импровизации – следуйте ему.

- Описание игры

В первую очередь нужно самим четко понимать для чего проводится игра. Какую вы преследуете цель? Хотите познакомить детей или уже на этапе сплочения? При объяснении самое важное – заинтересовать детей! Придумайте легенду. Нельзя просто сухо рассказать правила. Включите фантазию. Перенесите детей на сказочный остров, расскажите придуманную историю о вашем грандиозном путешествии или монстрах древнего мира. Выкладывайтесь эмоционально!

- Название игры

Здесь все просто. «Эта игра» или «это упражнение» или «та штука, которой мы сейчас будем заниматься» называется так-то. Вы, в принципе, вольны изменять название, исходя из своей фантазии. Но во время обучения на школе вожатых существует фиксированный набор игр и названий, которые вы должны знать.

- Правила

Самый важный пункт. Вы должны четко, обстоятельно и ярко объяснить детям, как нужно в это играть. Если не можете с ходу «родить» слова – проговаривайте их себе или своему напарнику заранее, записывайте на бумажку. Идеальное объяснение правил игры – когда по итогам у детей не возникло ни одного вопроса как играть и не возникло ни одной накладкой в недопонимание правил в процессе.

- Техника безопасности

Крайне важно. Если во время игры дети должны танцевать с ножами, то нужно, чтобы они делали это на расстоянии не менее 3х метров от ближайшего человека. Если во время

игры подразумевается тактильный контакт (касания, удары, салки и т.д.) – он должен быть максимально аккуратным: не бить по голове, не бить ниже пояса и так далее. Ваша задача, чтобы в процессе игры дети не нанесли себе и окружающим травмы. Поэтому, в соответствии с правилами, вы должны проговорить все моменты, которые могут к этому привести.

- Все ли понятно?

В конце объяснения обязательно необходимо уточнить: «Все ли вам понятно, есть ли вопросы?». Если есть вопросы, нужно еще раз проговорить непонятные игрокам моменты.

- Яркая точка

Перед тем, как перейти к следующему упражнению или просто закончить затянувшуюся игру, необходимо поставить точку. Дети, молодцы, похлопайте себе – не подходит.

Придумайте себе несколько «фишек», которые будете использовать на смене.

ВАЖНО ПОМНИТЬ: Все игры должны проводиться с максимальной эмоционалкой от вас! Важнейшая задача на первом этапе – зарядить детей своей энергетикой, раскатать их. От этого во многом будет зависеть успех вас и вашего отряда.

КРИЧАЛКИ И РЕЧЕВКИ

Алгоритм организации КТД

Цель:

- популяризация и повышение престижа здорового образа жизни через внедрение нетрадиционных подходов в пропаганде здорового образа жизни
- формирование навыков здорового образа жизни.

Задачи:

- укрепление физического здоровья детей.
- повышение двигательной активности.
- приобщение детей к активному отдыху, здоровому образу жизни.
- расширение общего кругозора всех участников игры.
- формировать у детей понятие «дикие звери», «хищники», «травоядные», навыки культурного поведения.
- воспитывать чувство товарищества, дружбы, организованность, умение работать в коллективе, сопереживать.

План проведения КТД

1. Совместная подготовка и разработка КТД - организатор лагеря, вожатые, воспитатели, совет лагеря.
2. Игра (конкурсы).
3. Подведение итогов.
4. Награждение.

Способы мотивации детей на участие в совместной деятельности

Используемый способ мотивации детей на участие в совместной деятельности - совместная организаторская и творческая деятельность детей и взрослых, при КТД. Такая форма воспитательной работы, ориентирована на развитие здорового образа жизни детей и тесного сплочения детского коллектива.

Поэтапная организация совместной деятельности

- *Предварительная работа.* На этой стадии происходит так называемая «стартовая беседа», во время которой организатор лагеря увлекает Совет лагеря радостной перспективой интересного и полезного дела. Идёт поиск ответов на вопросы: для кого? когда? где? с кем вместе? Главная задача: вовлечь каждого в совместную деятельность и выявить лидеров среди коллектива, который окажется и без вожатых и без своих уже выбранных и утвержденных лидеров – Совета лагеря.

- *Проведение.* Стадия проведения КТД – это итог работы, проделанной при его подготовке.

- *Последействие.* Общественное мнение, выработанное на стадии коллективного подведения итогов КТД, становится содержанием шестой стадии КТД – его ближайшего последействия.

Планируемые результаты

Участники игры должны получить опыт работы в коллективе, опыт принятия коллективного решения в процессе обсуждения.

Должны быть выявлены явные лидеры, способные разрешать общие вопросы, которые впоследствии становятся помощниками Совета лагеря.

КОММУНИКАТИВНАЯ КОМПЕТЕНЦИЯ

Традиции и законы лагеря для беседы с детьми

(на примере лагеря «Еланчик»)

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

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

Дискуссия в стиле телевизионного ток-шоу

(Несколько человек обсуждают проблему в присутствии аудитории).

Такая форма проведения дискуссии совмещает в себе преимущества лекции и дискуссии в группе. Группа из трёх-пяти человек ведёт дискуссию на заранее выработанную тему в присутствии остальных участников. Зрители вступают в обсуждение позже: они или высказывают своё мнение, или задают вопросы участникам беседы.

Дискуссия в стиле ток-шоу дает возможность четко выразить разные точки зрения по заданной теме. Однако не следует забывать, что основные участники обсуждения должны быть достаточно компетентны в данной области и хорошо подготовлены к конкретной беседе. Важно также, чтобы личные качества основных действующих лиц не отвлекали внимания от темы дискуссии, и чтобы все учащиеся имели равные возможности высказать свою точку зрения (выступление не должно продолжаться 3-5 минут).

Продолжительность дискуссии не должна превышать 1,5 часа.

Методика проведения:

1. Ведущий определяет тему дискуссии, приглашает основных участников, оговаривает условия проведения дискуссии (продолжительность выступлений и т.д.).
2. Ведущий рассаживает участников дискуссии таким образом, чтобы «зрители» сидели вокруг стола основных действующих лиц.
3. Ведущий начинает дискуссию: представляет основных участников дискуссии и объявляет её тему.
4. Первыми выступают основные участники. Их выступления продолжаются не более 20 минут, после чего ведущий приглашает остальных участников принять участие в обсуждении. При необходимости ведущий напоминает участника о повестке дня, регламенте и соблюдении приличий во время дебатов.
5. По окончании дискуссии ведущий подводит итоги, дает краткий анализ высказываний основных участников.

«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.

ИГРЫ НА ПЕРВИЧНОЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ, ЗНАКОМСТВО И Т.П.

УНИВЕРСАЛЬНЫЕ ИГРЫ

ИГРЫ С ЗАЛОМ

ИГРЫ НА СПЛОЧЕНИЕ

«Ура! Меня любят»

Участники образуют круг. Смотрят на носки своей обуви. По хлопку ведущего они должны посмотреть кому-то одному из присутствующих в глаза. Если пара совпала, они произносят слова «Ура! Меня любят!!!» и выходят из круга. Игра продолжается, пока не совпадут все пары. Игра проводится с четным количеством игроков.

«Бегающий гномик»

Дети становятся в круг и закрывают глаза (это важно). Вожатый начинает игру: громко топает сначала правой ногой, потом левой. Сосед, стоящий слева, услышав топот, передает сигнал дальше также сначала правой, потом левой ногой. Сначала бег гномика будет «тормозиться», «западать» на ком-нибудь, но постепенно скорость передачи топота будет увеличиваться и возникнет эффект бегающего по кругу гномика.

«Слон»

Весь отряд должен за ограниченное время (1-2 минуты) выложить на полу из веток изображение слона. Задание необходимо выполнить в полной тишине.

«Путаница»

Водящий отворачивается. Участники, стоя в кругу и взявшись за руки, начинают путаться между собой, образуя живой клубок (запутывать может сам вожатый, играя вместе с детьми). Задача водящего – распутать этот клубок, не разрывая рук.

«Художники»

Играющие делятся на две группы. Задача групп - быстрее соперника нарисовать животное (предмет и пр.). Каждый человек имеет право нарисовать лишь одну линию.

«Подари движение»

Участники встают в круг. Звучит музыка. Водящий, выбранный с помощью считалки, начинает танец. Он выполняет однотипные движения 15 – 20 секунд. Остальные повторяют эти движения. Затем водящий прикасается ручкой кому-либо из танцующих. Он становится следующим водящим. Игра продолжается.

«Живая скульптура»

Участники свободно стоят вместе. Ведущий предлагает одному ребенку выйти в центр и принять какую-нибудь позу, в которой ему удобно стоять. Следующего участника просят присоединиться к нему какой-нибудь позой. Затем к ним присоединяется в своей позе третий. И т.д. Можно сделать фотографию общей скульптуры и в последствии обсудить, на что она похожа.

«Цветной крокодил»

Игрок закрывает глаза, а остальные участники задумывают между собой какой-нибудь цвет. Когда водящий откроет глаза, все участники жестами, движениями, эмоциями пытаются изобразить этот цвет, не называя его. Игрок должен отгадать, что это за цвет. Если он отгадал, то выбирается другой водящий, если нет, то остается тот же самый.

«Башня»

Группе выдается материал для строительства башни: бумага, скрепки, трубочки и т.д. Необходимо построить башню из данных материалов.

«На борт!»

Если есть по периметру какие-либо возвышенности: горки, скамейки и т.д., нужно этим воспользоваться!!! Ведущий делит на команды, говорит, у кого какая возвышенность. А потом командует: «Все на борт!». Каждая команда всем коллективом должна поместиться на своей возвышенности. Даже, если их 5 человек, а стул один!

ПРИЛОЖЕНИЕ

Названия и девизы отрядов

- 1) Название отряда: «PEPSI»
Девиз отряда: Мы шепим и пенимся, победой не поделимся
- 2) Название отряда: «Динамит»
Девиз отряда: Если лагерь наш гремит, это сделал Динамит!
- 3) Название отряда: «NonStop»
Девиз отряда: Неважно, что произойдет — NonStop всегда идет вперед!
- 4) Название отряда: «Улыбка»
Девиз отряда: Жизнь без улыбки ошибка, да здравствует смех и улыбка!
- 5) Название отряда: «Комета»
Девиз отряда: Комета на небе, а мы - на земле! До здравствует счастье всегда и везде!
- 6) Название отряда: «Лучшие»
Девиз отряда: Зажжем огонь в сердцах людей, как это сделал Прометей!
- 7) Название отряда: «Кристалл»
Девиз отряда: Кем бы в жизни ты не стал, всегда будь чистым как кристалл!
- 8) Название отряда: «Алые паруса»
Девиз отряда: Плыви всегда, плыви везде и путь найдешь к своей мечте!
- 9) Название отряда: «VIP»
Девиз отряда: Мы не Земфиры, не Кобзоны, а очень важные персоны.
- 10) Название отряда: «220 V»
Девиз отряда: Мы не можем без движенья, мы всегда под напряженьем.
- 11) Название отряда: «ComedyClub»
Девиз отряда: Нам весело вместе, нам вместе смешно, смеется «Лагерь» и нам хорошо!
- 12) Название отряда: «Ангелочки»
Девиз отряда: Мы такие ангелочки, не дадим поспать и ночки.

Квизы

Интерактивно-развлекательная игра-квиз «ПРОзож»

Цель: обобщение знаний детей про зож

Участники: один или более отрядов

Место: класс, актовый зал

Оборудование: проектор

Время: 40 минут

Ход проведения:

(Ребята рассказывают по своим местам, согласно табличкам на столах)

Ведущий:

Здравствуйте, дорогие друзья! Как настроение? Вы готовы сегодня сыграть в игру? Вы готовы побеждать? Отлично! Тогда я вас приветствую на интеллектуально-развлекательной игре-квиз «ПРОзож»

Сейчас немного о правилах. И у нас совсем немного и вот они:

- ✧ Быстрее сдаем бланки. Нет времени на долгие раздумья!
- ✧ Пишем разборчиво! Если будете писать непонятно, то вряд ли жюри смогут разобрать, что вы там написали и баллы вам не зачтут.

Наша игра сегодня состоит из 4 раундов:

1. «На старт! Внимание! Марш!»
2. «Едим правильно»

3. «Правда/Неправда»

4. «PRO СПОРТ»

Каждый вопрос зачитывается два раза: один до и второй после начала отсчета времени. Для каждого раунда – свое время на вопрос. Когда время заканчивается, я перехожу к следующему вопросу раунда.

По завершению раунда мои помощники – вот эти двое ребят, собирают бланки у команд за раунд и удаляются для подсчета результатов.

Всем ясны правила? Отлично! А теперь потренируемся. Сейчас вам надо в течении минуты придумать название своей команды и написать его на ваших табличках на столах. Время пошло!

(Команды придумывают свои названия, после чего ведущий представляет их)

1 раунд «На старт! Внимание! Марш!»

Ведущий:

Итак, дорогие друзья, перед нами 1 раунд игры «PROОж» и называется он как в спорте «На старт! Внимание! Марш!». В этом раунде 6 вопросов, на каждый по четыре варианта ответа, из которых только один – верный. Время на обдумывание всего 60 секунд – 1 минута. В бланках вам нужно написать верную букву варианта ответа. В конце раунда вопросы повторяются еще раз, а потом бланки сдаются. Успеете сдать их, пока не закончится счет! Спортсмены, вы готовы?

На старт!

Внимание!

МАРШ!

Вопрос № 1. Сколько раз в день рекомендуется питаться?

А) 2 раза в день;

Б) 6 раз в день;

В) 1 раз, но побольше;

Г) 4 раза в день – завтрак, обед, полдник и ужин.

Вопрос № 2. За какое время до сна следует принимать пищу?

А) За 1 час до сна;

Б) За 4 часа до сна;

В) За 2 часа до сна;

Г) Прямо перед сном.

Вопрос № 3.

Болезнь, при которой вам плохо видны далекие предметы и хорошо близкие?

А) Близорукость;

Б) Дальнозоркость;

В) Косоглазие;

Г) Близозоркость.

2 раунд «Питаемся правильно»

Ведущий:

Пришла пора проверить, что вы знаете о правильном питании. В раунде «Питаемся правильно» вас ждет 6 вопросов по 60 секунд на каждый. В данном раунде нет вариантов ответов – вы должны подключить все свои знания и написать верный ответ самостоятельно.

Вопрос № 1.

Вопрос № 4.

Самая распространенная болезнь среди школьников?

А) Кашель;

Б) Простуда;

В) Чесотка;

Г) Аллергия.

Вопрос № 5.

От чего зависит здоровье?

А) Образ жизни;

Б) Политическая обстановка;

В) Количество уроков;

Г) Погода на улице.

Вопрос № 6.

Продолжите поговорку: «Где здоровье, там и ...»

А) Радость;

Б) Красота;

В) Уважение;

Г) Раздолье.

В этом продукте больше всего содержится белков. Составляет основу питания для детей, подростков, спортсменов.

Ответ: Мясо.

Вопрос № 2.

Сколько раз в день мы думаем о еде?

Ответ: 100 раз в день.

Вопрос № 3.

Какую болезнь, популярную в 21 веке вызывает частое употребление снеков, фастфуда и другой вредной, жирной пищи?

Ответ: Ожирение.

Вопрос № 4.

Основа здорового питания для растущего организма. В ней содержится больше витамина С, чем в апельсине, столько же кальция, сколько

и в стакане молока, и в три раза больше клетчатки, чем в ломтике цельнозернового хлеба. Считается, что она снижает риск возникновения катаракты и инсультов. Является нелюбимым для многих продуктом.

О каком продукте речь?

Ответ: Брокколи.

Вопрос № 5.

Это – самое главное правило здорового питания для людей любого возраста и профессии. Его соблюдают в школах, лагерях, детских садах, часто и дома. Благодаря этому обеспечивается хороший обмен веществ и правильное пищеварение.

Ответ: Режим питания

Вопрос № 6.

Из какого полезного продукта можно получить ЭТО?

Ответ: Банан (банановое пюре).

3 раунд «Правда/Неправда»

Ведущий:

Следующие вопросы проверят, насколько вы знакомы с фактами о нашем питании и здоровом образе жизни. Вам предстоит прочитать вопрос и за 30 секунд определить, правда это, или мы тут нафантазировали и решили вас запутать. На ваших бланках поставьте галочку в графе «Да» или «Нет» в соответствии с вашим решением.

Все что нас окружает – удивительно и невероятно.

Вопрос № 1.

В овощах больше витаминов, чем в фруктах.

Ответ: НЕТ

В овощах и фруктах содержится витаминов в равном количестве.

Вопрос № 2.

Банка сладкой газировки в день на 22% увеличивает шансы человека заболеть диабетом.

Ответ: ДА

Напитки с высоким содержанием сахара увеличивают шанс заболеть диабетом.

Вопрос № 3.

Недостаточная физическая активность не вредит организму.

Ответ: НЕТ

Недостаточная физическая активность приводит к возникновению различных заболеваний двигательной системы.

Вопрос № 4.

На японском острове Окинава живут больше четырёхсот пятидесяти человек в возрасте старше ста лет.

Ответ: ДА

В Японии есть такой остров. Он считается самым здоровым местом на Земле.

Вопрос № 5.

Стресс часто считается «тихим убийцей».

Ответ: ДА

Стресс наносит большой вред нервной системе человека и отражается на его здоровье.

Вопрос № 6.

Диетическая газировка не вредит организму человека.

Ответ: НЕТ

Диетическая газировка разрушает эмаль зубов.

На японском острове Окинава живут больше четырёхсот пятидесяти человек в возрасте старше ста лет.

Вопрос № 7.

Сердце человека регулирует всю деятельность внутренних органов человека.

Ответ: НЕТ

Деятельность внутренних органов регулирует ЦНС, а именно – мозг.

Вопрос № 8.

1 кг мышц и 1 кг жировой ткани человека имеют одинаковый объем.

Ответ: НЕТ

Мышцы занимают меньший объем, чем жир.

Вопрос № 9.

Перекус на ходу приводит к тому, что мы съедаем больше.

Ответ: ДА

Желудок не успевает переваривать пищу, не получает питательных веществ.

Вопрос № 10.

Чем дольше длится тренировка – тем лучше будет результат.

Ответ: НЕТ

Важна не длительность тренировки, а качество исполнения упражнений.

Вопрос № 11.

Углеводы и жиры – основной источник энергии организма.

Ответ: Да

Из этих элементов организм извлекает энергию для работы организма.

Вопрос № 12.

Недостаток солнечного света вызывает депрессию

Ответ: Да

Отсутствие солнечного света вызывает усталость, уменьшает работоспособность, снижает настроение.

4 раунд «PRO СПОРТ»

Ведущий:

4 раунд – наш последний и называется он «PRO СПОРТ». Сейчас мы узнаем, насколько вы сильны в спорте и как много вы знаете. За 1 минуту вам нужно будет выбрать или правильный вариант ответа, или указать его в ваших бланках. Читайте, слушайте и смотрите!

Итак, последний раунд нашей игры... Квиз, Плиз!

Вопрос № 1.

В этом городе проходили первые летние Олимпийские игры:

- А) Олимпия;
- Б) Афины;
- В) Париж;
- Г) Сент-Луис.

Вопрос № 2.

Откуда этот фрагмент?

Ответ: Легенда № 17.

Вопрос № 3.

Прародитель какого современного спортивного инвентаря вы видите на картинке? *Ответ:* Гиря.

Вопрос № 4.

У какой гимнастической фигуры есть тезка среди птах?

Ответ: Ласточка.

Вопрос № 5.

Про какой спорт эта песня? Как она называется?

Ответ: «Трус не играет в хоккей».

Вопрос № 6.

Назовите этого спортсмена и вид спорта.

Ответ: Андрей Аршавин, футболист.

(После финального раунда подсчитываются баллы)

Ведущий:

А пока наши жюри подсчитывают результаты, мы с вами немного разомнемся! Встаем со своих мест, выходим вперед и повторяем за мной!

(Играет музыка, ведущий проводит зарядку, а потом подводятся общий итог, награждается команда победителя дипломом победителя, остальные – грамотами участника)

Интеллектуальное шоу «Эрудит-марафон» в пришкольном лагере

Цель:

Развитие интеллектуально-творческих способностей школьников.

Задачи:

- способствовать развитию у детей познавательных процессов: мышления, восприятия, внимания, памяти;
- воспитывать умение коллективно взаимодействовать, соблюдая правила игры;
- создать дружескую обстановку, хорошее настроение.

Ход занятия.

Ведущий:

-Здравствуйте, ребята! Сегодня мы собрались на интеллектуальный конкурс «Эрудит-марафон» и выявим самых эрудированных в лагере. А вы знаете, кого можно назвать эрудитом? (Эрудит – это человек, который многое знает из самых разнообразных сфер и наук.)
-Командам предстоит проявить смекалку, знание школьной программы и не только. Слушая вопросы, будьте внимательны, в команде будьте дружны и тактичны в поведении. За каждый правильный ответ команда получает 1 балл.

-Итак, начнём с разминки.

(Игра на внимание)

1. Конкурс смекалистых

1. Его можно съесть или... намазать на сапог.(крем)
2. Музыкальный жанр, особенно любимый военными.(марш)
3. Скрипичный, водяной, замочный...(ключ)
4. Постоянный обитатель крыши с пропеллером (карлсон)
5. Может ли страус назвать себя птицей? (нет, не умеет разговаривать)
6. Что можно приготовить, но нельзя съесть? (уроки)

Молодцы! Продолжаем игру.

2 Конкурс. «Закончите поговорку названием животных»

1. Голоден как... (Волк).
- 2.Труслив, как... (Заяц).
3. Упрям, как...(Осёл).
4. Болтлив, как...(Сорока).
5. Хитер, как... (Лиса).
6. Колючий, как... (ЕЖ).

3 конкурс Загадки «Вкусные дары леса»

1. Летом ели ягоды, А зимой – варенье: Сладкое лекарство И вкусное угощенье.(Малина)
2. В скорлупе родился. Белке пригодился. Просто так его не съешь, Потому что он ...(Орех)
3. Эти кустики лесные С розочками, непростые. На них ягоды целебные. Людям и птицам полезные. (Шиповник)
4. Черненькие деточки Сидят на веточке. Тот, кто их соберет, Домой чумазенький уйдет.(Черника)
5. У малины есть сестра, Только черная она. На стеблях колючки, Но она не злючка. (Ежевика)
6. Папа, мама и сынок Спрятались под листок. Тихо-тихо там сидят, Из-под шапочек глядят.(Грибы)

4 конкурс «Почемучка»

1. Почему заяц с горки скатывается кубарем? (Задние лапки короче передних).

2. Почему белка легко перепрыгивает с веточки на ветку, с одного дерева на другое? (*Лапки с острыми коготками и хвост-руль*)
3. Почему у слонов такие большущие уши? (*Чтобы лучше улавливать звуки и охлаждать, помахивая ими, тело*).
4. Почему природа сделала лису рыжей, а кончик хвоста — белым? (Чтобы лисята не потеряли маму в темноте).
5. Почему волки стараются поселиться у воды? (Пьют много воды).
6. Почему добыча прилипает к паутине, а сам паук — нет? (Он не наступает на клейкие нити).

5 конкурс «Все профессии важны, все профессии нужны»

1. Готовит вкусную еду. (повар)
2. Сочиняет музыку. (композитор)
3. Лечит больных животных. (ветеринар)
4. Пишет стихи. (поэт)
5. Мастер по прическам. (парикмахер)
6. Сообщает новости в теле- или радиопередачах. (диктор)

Подведение итогов. Награждение.

- Узнали ли вы что-нибудь интересное и полезное?

- Спасибо всем за активное участие. Вы оказались самыми эрудированными и интеллектуальными.

Весёлые старты

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

Участвуя в веселых стартах, ребята должны понять, что, для того чтобы завоевать победу, мало быть просто физически сильным. Необходимо при этом обладать достаточной целеустремленностью, силой нолей, быть организованный и собранным, ловким и находчивым.

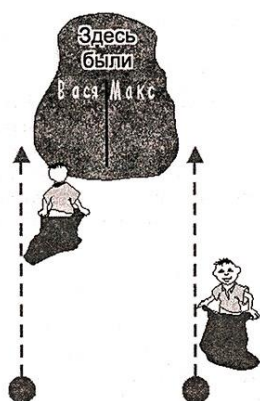
Состав команд формируется таким образом, чтобы их силы и возможности были на одинаковом уровне, при этом непременно учитываются возрастные данные соперников. У тех и других должны быть равные шансы. А уж с какими результатами обе команды придут к финишу - зависит только от их сплоченности и организованности.

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.)

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: 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.



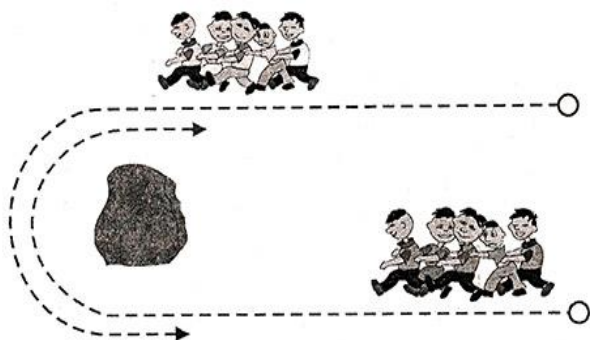
Командам выдается по мешку. По сигналу первые члены команды должны залезть в свой мешок и допрыгать до «горы». Не вылезая из мешка, мелом или фломастером, уже заранее подготовленным и находящимся там же, написать в отведенной графе свое имя, например: «Коля». Далее, оставив там же мелок, соревнующийся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

1. Как на языке спортсменов будет называться начало спортивных соревнований? (Старт.)
2. 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.)

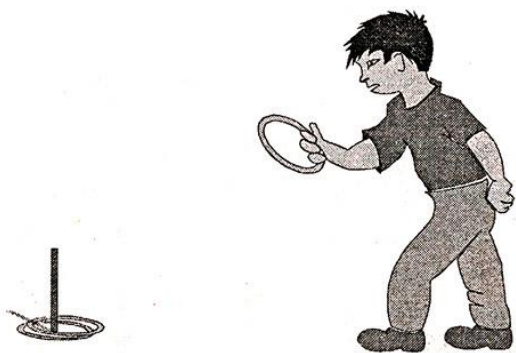


3. Коллективный забег сороконожек.

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:



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 самодеятельных 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.