

Рассмотрена на заседании
Методического Совета
МБУ ДО «ДЮСШ им. Г.М. Сергеева»

Рекомендована к практическому
применению Решением муниципального
Совета по развитию образования

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Детско-юношеская спортивная школа имени Г.М. Сергеева»

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
ФИЗКУЛЬТУРНО-СПОРТИВНОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ
СТРУКТУРНОГО ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ
МБУ ДО «ДЮСШ ИМЕНИ Г.М. СЕРГЕЕВА»
ДЕТСКОГО ОЗДОРОВИТЕЛЬНОГО ЛАГЕРЯ ПАЛАТОЧНОГО ТИПА
«Тихоокеанец»
«Остров героев»**

Возраст детей: 8-18 лет
Срок реализации: 14 дней

Автор-составитель:
Сутупова Анна Петровна,
педагог дополнительного
образования

г. Зима, 2022г.

Рецензент

СОДЕРЖАНИЕ

РАЗДЕЛ №1 «КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК

ПРОГРАММЫ»:

Пояснительная записка	4
Цель и задачи программы	7
Планируемые результаты освоения программы	8

Раздел №2 «Комплекс организационно-педагогических условий»:

Учебный план	12
Календарный учебный график I сезон	14
Календарный учебный график II сезон	16
Календарный учебный график III сезон	18
Содержание программы	20
Условия реализации программы	21
Формы аттестации	21
Оценочные материалы	22
Методические материалы	22
Список литературы	25
Приложение 1	26
Программа досуговой деятельности ДОЛ палаточного типа «Тихоокеанец»	26
План – сетка мероприятий 1 сезона	29
План – сетка мероприятий 2 сезона	31
План – сетка мероприятий 3 сезона	33
Приложение 2	35
Распорядок дня ДОЛ палаточного типа «Тихоокеанец»	35
Приложение 3	36
Диагностический инструментарий	36
Приложение 4	43
МЕТОДИЧЕСКИЕ РАЗРАБОТКИ МЕРОПРИЯТИЙ	43

Пояснительная записка

Актуальность

Летние каникулы составляют значительную часть свободного времени детей. Этот период как нельзя более благоприятен для развития их спортивного и творческого потенциала, совершенствования личностных возможностей, приобщения к ценностям культуры, вхождения в систему социальных связей, воплощения собственных планов, удовлетворения индивидуальных интересов в лично значимых сферах деятельности. Лагерь – это новый образ жизни детей, новый режим с его особым романтическим стилем и тоном. Это жизнь в новом коллективе, это, наконец, новая природосообразная деятельность. Ведь не зря в известной песне О. Митяева поется: «Лето – это маленькая жизнь!», а значит, прожить ее нужно так, чтобы всем: и детям и тем, кто будет организовывать отдых, - было очень здорово. Это время игр, развлечений, свободы в выборе занятий, снятия накопившегося за год напряжения, восполнения израсходованных сил, восстановления здоровья. Это период свободного общения детей.

Значимость летнего периода для оздоровления и воспитания детей, удовлетворения детских интересов и расширения кругозора невозможно переоценить. Проблемы организации летнего оздоровительного отдыха вытекают из объективных противоречий:

- между потребностью семьи и государства иметь здоровое, сильное подрастающее поколение и неудовлетворительным состоянием здоровья современных детей;
- педагогической заботой, контролем и желанием детей иметь свободу, заниматься саморазвитием, самостоятельным творчеством и физическим развитием.

Программа деятельности летнего лагеря ориентирована на создание социально значимой психологической среды, дополняющей и корректирующей семейное и патриотическое воспитание ребенка. Программа универсальна, так как может использоваться для работы с детьми из различных социальных групп, разного возраста, уровня развития и состояния здоровья. Программа включает в себя разноплановую деятельность, объединяет различные направления оздоровления, образования, воспитания в условиях лагеря.

Воспитание здорового, физически развитого и гармонически совершенного поколения всегда было и остаётся одной из главных задач нашего общества. Разумная организация всех видов деятельности дисциплинирует ребенка, помогает сбалансировать его мышление и эмоции, укрепить

здоровье. А хорошо организованный отдых благоприятен для детей и способствует развитию, оздоровлению и привитию к культуре общения. Основным направлением деятельности детского оздоровительного лагеря палаточного типа «Тихоокеанец» является организация летнего отдыха детей и подростков.

В лагере есть все возможности для творческого и физического развития детей, воплощения оригинальных идей и творческих открытий.

Таким образом, для решения проблемы организации отдыха и оздоровления детей в летний период, с учетом реальных условий и имеющихся ресурсов, была разработана дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа физкультурно-спортивной направленности «Остров героев», которая решает широкий спектр задач, но в первую очередь служит целям оздоровления и укрепления здоровья детей в период летних каникул. Ведущими идеями программы являются: приобщение детей и подростков к здоровому образу жизни, удовлетворение их индивидуальных потребностей в нравственном и физическом совершенствовании, органичное сочетание активного отдыха с различными формами образовательной и воспитательной деятельности.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа физкультурно-спортивной направленности также включает в себя подпрограмму – программу досуговой деятельности (Приложение 1).

Программа «Остров героев» разработана в соответствии с основными принципами государственной политики в области образования, воспитания и оздоровления детей: Федеральным законом от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», приказом Минпросвещения России от 09.11.2018 № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (Зарегистрировано в Минюсте России 29.11.2018 № 52831), Методическими рекомендациями МР 3.1/2.4.0239-21 «Рекомендации по организации работы организаций отдыха детей и их оздоровления в условиях сохранения рисков распространения COVID-19 в 2021 году», Уставом МБУ ДО «ДЮСШ имени Г.М. Сергеева», Положением о детском оздоровительном лагере палаточного типа «Тихоокеанец», и другими нормативно-правовыми актами федеральных органов государственной власти, органов государственной власти субъектов Российской Федерации, органов муниципальной власти.

Новизна программы заключается в том, что в настоящее время в нашем регионе отсутствуют программы физкультурно-спортивной направленности, которые включали бы в себя игры и упражнения с элементами спортивных

дисциплин, реализуемые в условиях детского оздоровительного лагеря палаточного типа в экологически чистой местности. Всё это подтолкнуло к идее проведения тематической смены в оздоровительном лагере под названием «Остров героев».

Основными задачами в работе с детьми по применению игр являются: общее развитие ребенка, оздоровление его организма, развитие двигательных способностей и психофизических качеств, создание эмоциональной обстановки, воспитание любви и интереса к различным видам физических упражнений. Спортивные игры укрепляются крупные группы мышц, развиваются психофизические качества: сила, быстрота, ловкость, выносливость; у ребенка повышается умственная активность, улучшается ориентировка в пространстве, развивается сообразительность, быстрота мышления, происходит осознание собственных действий. Ребенок учится согласовывать свои действия с действиями товарищей; у него воспитывается сдержанность, самообладание, ответственность, воля и решительность; обогащается его сенсомоторный опыт, развивается творческий потенциал.

Педагогическая целесообразность программы заключается в том, что у обучающихся при ее освоении повышается мотивация к занятиям физической культурой; развиваются физические, формируются личностные и волевые качества; снижается психологическое напряжение после окончания учебного года. Ни для кого не секрет, что перегрузка образовательного процесса учебными дисциплинами, малоподвижный образ жизни, нерациональное питание, скептическое отношение к здоровому образу жизни, неблагоприятная экологическая обстановка, бесконтрольное времяпровождение за компьютером - основные причины ухудшения здоровья и недостаточной физической активности детей и подростков в последнее время. Все эти неблагоприятные факторы исключены в условиях летнего палаточного лагеря, и, напротив, формируют у молодежи мотивацию к здоровому образу жизни.

При разработке программы учитываются ведущие принципы образования:

- гуманизма – отношение воспитателя к учащимся как к ответственным субъектам собственного развития; осуществления целостного подхода к воспитанию;

- природосообразности – соответствие содержания образования возрастным особенностям обучающихся, формирование у них ответственности за развитие самих себя и социально-приемлемых интересов и потребностей;

- культуросообразности – воспитание разносторонне развитой личности на общечеловеческих ценностях, руководствующейся в своей деятельности высокими нравственными принципами жизни;

- принцип эффективности социального взаимодействия – осуществление воспитания личности в системе образования средствами физкультуры, что в целом формирует навыки социальной адаптации и самореализации в будущем.

Отличительная особенность программы в сравнении с близкими по тематике существующими программами заключается в условиях круглосуточного пребывания детей в загородном палаточном лагере с имеющимися обустроенными спортивными площадками, позволяющими решать одну из главных задач нашего общества – воспитание здорового, физически развитого и гармонически совершенного поколения.

Современные дети посвящают много времени учёбе, компьютерным играм и электронным гаджетам, тем самым сокращая часы для активной деятельности. К тому же редкий школьник в обычной жизни умеет придерживаться правильного режима дня, но этому можно научиться в условиях лагеря.

К тому же, включение в игровую спортивную деятельность дворовых игр придаёт программе уникальность.

Эти игры люди придумывали с заботой о своих детях, с мыслями о том, чтобы они не только весело и энергично проводили время, но и учились общаться друг с другом, узнавали цену дружбы и знали, что такое честность и взаимовыручка. Нет ничего лучше забыв на свежем воздухе, которые помогают детям не только выбраться из знакомой духоты закрытых комнат, а также дать свободу собственной фантазии.

Цель и задачи программы

Цель: формирование у детей и подростков культуры здорового и безопасного образа жизни через их вовлечение в занятия подвижными играми и играми с элементами спортивных дисциплин.

Достижению этой цели способствует решение следующих задач:

Задачи:

Обучающие:

- расширять знание учащихся о физической культуре, спорте и здоровом образе жизни;
- знакомить детей с правилами незнакомых им подвижных игр;
- знакомить детей с правилами подвижных игр с элементами спортивных дисциплин;

- формировать представления о культурных ценностях;
- формировать практические умения, необходимые в групповом взаимодействии посредством подвижных и спортивных игр.

Развивающие:

- способствовать развитию позитивного отношения к здоровью, как к высшей ценности жизни через занятия физической культурой и спортом;
- содействовать физическому совершенствованию детей (развитие силы, выносливости, координации движений);
- развивать умения преодолевать трудности и способность к самореализации.

Воспитательные:

- содействовать социализации личности ребенка в условиях загородного лагеря (естественное преодоление всевозможных психологических барьеров во время занятий);
- пропагандировать бережное отношение к окружающей живой природе;
- формировать навыки здорового образа жизни, укрепление здоровье;
- закреплять навыки самоорганизации и самостоятельного проведения необходимых оздоровительных упражнений.

Планируемые результаты освоения программы

- программа обеспечит оздоровление учащихся в результате закалывающих процедур и занятий физкультурой и спортом;
- пополнить общее представление о культуре;
- обеспечит успешную социальную адаптацию ребенка на основе вовлечения в различные виды игровой соревновательной деятельности;
- разовьёт лидерские, организаторские, творческие способности учащихся;
- позволит получить детям умения и навыки индивидуальной и коллективной творческой и трудовой деятельности;
- создаст благоприятный микроклимат, поможет развить коммуникативные способности участников смены во взаимоотношениях между детьми разных возрастов.

Обучающиеся должны знать:

- правила игр с элементами легкой атлетики, футбола, волейбола и других изученных игр;
- интересные факты и легенды о культуре;
- старинные и дворовые игры;

- основные правила здоровьесбережения.

Обучающиеся должны уметь:

- организовывать и самостоятельно проводить игры в помещении и на свежем воздухе;
- согласовывать свои действия с партнерами по игре для решения общей задачи и добиваться успеха;
- самостоятельно делать необходимые оздоровительные упражнения.

Формы контроля

Мониторинг обучающихся является неотъемлемой частью образовательного процесса, которая позволяет всем участникам реально оценить результативность их совместной деятельности, уровень развития способностей и личных качеств ребёнка в соответствии с ожидаемым результатом.

Входная диагностика осуществляется в устной форме (в виде беседы), анкетирования.

Промежуточная диагностика проходит в виде опроса, игры-соревнования, мониторинга активности обучающихся на занятиях.

Итоговая диагностика проходит в форме контрольного анкетирования по теме программы и коллективного спортивного флешмоба (с демонстрацией элементов изученных подвижных игр).

Формы и способы психолого-педагогического сопровождения

Независимо от уровня реализации психолого-педагогического сопровождения детей, основной его целью в условиях реализации общеразвивающей программы является оказание комплексной помощи и поддержки в развитии способностей каждого ребенка, его индивидуальности и личности.

Подвижные игры традиционно популярны среди всех категорий населения страны благодаря разностороннему воздействию на организм человека, в том числе эмоциональному. Поэтому они служат эффективным средством физического и нравственного воспитания в широком возрастном диапазоне.

Таким образом, возрастные особенности детей условны для выполнения поставленных в программе задач, так как познавательные и игровые занятия подойдут для любого возраста, а опыт, полученный в результате игры, поможет и ребёнку, и подростку быстрее осваиваться в любом коллективе.

Не требуют занятия по программе и какой-то специальной физической подготовки.

Продолжительность реализации программы: краткосрочная.

Программа рассчитана на 23 часа для детей 8 - 18 лет и реализуется в течение 3-х лагерных смен.

Формы и режим занятий

Занятия организуются в 8 учебных группах, организованных из участников смены без учёта первоначальных знаний и умений. Количество обучающихся в группе 15 человек.

По форме организации - занятия групповые, по способу подачи – теоретические (просмотр видеороликов, презентаций, беседы) и практические (отрядные и общелагерные спортивные соревнования, спортивные турниры, подвижные игры, занятия на воздухе и в помещении).

Режим занятий организован согласно распорядку дня лагеря в часы работы отрядов (Приложение 2).

Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий

Учебный план

№	Содержание	Всего	Теория	Практика	Форма контроля
1.	Вводное занятие.	1	1	-	Беседа
Легкая атлетика					
2.	Подвижные игры с элементами бега: «Лапта», «Круговорот», «Погружение», «Водолазы», «Пятнашки», «Бег пингвинов», и др.	3	1	2	Опрос, педагогическое наблюдение, игра
3.	Игры на метание: «Снайперы», «Картошка» «Перестрелка», и др.	3	1	2	Опрос, педагогическое наблюдение, игра
4.	Подвижные игры с элементами прыжков: «Веревочка», «Удочка», «Макароны по-флотски», и др.	3	1	2	Соревнование, педагогическое наблюдение, игра
Игры с элементами футбола					
5.	«Укрощение мяча», «Перехват» «Залетный мяч», «Мини-футбол».	3	1	2	Опрос, педагогическое наблюдение, игра
Игры с элементами волейбола					
6.	Товарищеская встреча «Игра в пионербол» Игры: «Пасовка», «Обстрел», «Мяч над сеткой», и др.	2	1	1	Опрос, педагогическое наблюдение, соревнование

«Многоборье героев» -игры и эстафеты на свежем воздухе					
7.	«Пещера с сокровищами», «Морские узлы», «Болото», «Сложи корабль», «Команды на борт», «Наполни бак», «Уборка палубы». и др.	2	1	1	Соревнование
«Год культуры» - тематическая программа					
8.	-Интеллектуально-развлекательная программа «Колесо истории» -Фестиваль детского творчества юных художников «И словом, и кистью, и звуком» -Конкурс «Смотр песни и танца» - Онлайн-видеоролик «Я талант» - Музыкально-познавательная игра «Цветы в песнях» - Театрализованная инсценировка сказок на новый лад	8	3	5	Опрос, педагогическое наблюдение, Соревнование. развлечение
9.	Итоговое занятие	2	1	1	Педагогический анализрезультатов анкетирования.Танцевальный спортивный флешмоб. Игра-викторина «Год культуры»
	Итого:	27	11	16	

Календарный учебный график
I сезона (20.06.2022-03.07.2022 г.г.)

День	Дата	Тема занятия	Место проведения	Форма занятия	Форма контроля
1	20.06.2022 г.	Вводное занятие.	Место сбора отряда	Презентация	Опрос, беседа
2	21. 06. 2022 г.	Подвижные игры с элементами бега: «Лапта», «Круговорот», «Бег пингвинов».	Место сбора отряда, спортивная площадка	Занятие-игра	Беседа, игра
3	22.06. 2022г.	Подвижные игры с элементами бега «Погружение», «Водолазы», «Пятнашки».	Место сбора отряда, спортивная площадка	Занятие-игра	Беседа, игра
4	23.06. 2022 г.	Подвижные игры на метание: «Снайперы», «Картошка», «Перестрелка».	Место сбора отряда, спортивная площадка	Занятие-игра	Беседа, игра, соревнования.
5	24.06. 2022 г.	Подвижные игры с элементами прыжков: «Веревочка», «Удочка», «Макароны по-флотски»	Место сбора отряда, спортивная площадка	Занятие-игра	Беседа, игра, соревнования
6	25.06. 2022 г.	Игры с элементами футбола: «Перехват», «Укрощение мяча».	Место сбора отряда, спортивная площадка	Занятие-игра	Беседа, игра. соревнования
7	26.06. 2022 г.	Игры с элементами футбола: «Залётный мяч», «Мини-футбол».	Место сбора отряда, спортивная площадка	Занятие-игра	Беседа, игра соревнования
8	27.06. 2022 г.	Игра в пионербол. Игры с элементами волейбола: «Морской бой», «Охотники и утки», «Обстрел».	Место сбора отряда, спортивная площадка	Занятие-игра	Беседа, соревнование
9	28.06. 2022 г.	Многоборье героев -игры и эстафеты:	Место сбора отряда,	Занятие-игра	Беседа,

		«Пещера с сокровищами», «Морские узлы», «Болото», «Сложи корабль», «Команды на борт», «Наполни бак», «Уборка палубы»	спортивная площадка		соревнование
10	29.06. 2022 г.	- Интеллектуально-развлекательная программа «Колесо истории» - Фестиваль детского творчества юных художников «И словом, и кистью, и звуком» - Конкурс «Смотр песни и танца»	Место сбора отряда, спортивная площадка	Занятие-игра	Беседа, соревнование
11	30.06.2022 г.	-Онлайн-видеоролик «Я талант» - Музыкально-познавательная игра «Цветы в песнях» - Театрализованная инсценировка сказок на новый лад	Место сбора отряда, спортивная площадка	Занятие-игра	Беседа, соревнование
12	01.07. 2022 г.	Итоговое занятие	Сцена, площадка перед сценой		Анкетирование, Спортивный танцевальный флешм об. Игра –викторина «Год культуры»

Календарный учебный график
Псезона (07.07.2022 - 20.07.2022 г.г.)

День	Дата	Тема занятия	Место проведения	Форма занятия	Форма контроля
1	07. 07.2022 г.	Вводное занятие.	Место сбора отряда	Презентация	Опрос, беседа
2	08. 07. 2022 г.	Подвижные игры с элементами бега: «Лапта», «Круговорот», «Бег пингвинов».	Место сбора отряда, спортивная площадка	Занятие-игра	Беседа, игра
3	09. 07. 2022г.	Подвижные игры с элементами бега «Погружение», «Водолазы», «Пятнашки».	Место сбора отряда, спортивная площадка	Занятие-игра	Беседа, игра
4	10. 07. 2022 г.	Подвижные игры на метание: «Снайперы», «Картошка», «Перестрелка».	Место сбора отряда, спортивная площадка	Занятие-игра	Беседа, игра, соревнования.
5	11. 07. 2022 г.	Подвижные игры с элементами прыжков: «Веревочка», «Удочка», «Макароны по-флотски»	Место сбора отряда, спортивная площадка	Занятие-игра	Беседа, игра, соревнования
6	12. 07. 2022 г.	Игры с элементами футбола: «Перехват», «Укрощение мяча».	Место сбора отряда, спортивная площадка	Занятие-игра	Беседа, игра. соревнования
7	13. 07. 2022 г.	Игры с элементами футбола: «Залётный мяч», «Мини-футбол».	Место сбора отряда, спортивная площадка	Занятие-игра	Беседа, игра соревнования
8	14. 07. 2022 г.	Игра в пионербол. Игры с элементами волейбола: «Морской бой», «Охотники и утки», «Обстрел».	Место сбора отряда, спортивная площадка	Занятие-игра	Беседа, соревнование

9	15. 07. 2022 г.	Многоборье героев - игры и эстафеты: «Пещера с сокровищами», «Морские узлы», «Болото», «Сложи корабль», «Команды на борт», «Наполни бак», «Уборка палубы»	Место сбора отряда, спортивная площадка	Занятие-игра	Беседа, соревнование
10	16. 07. 2022 г.	- Интеллектуально-развлекательная программа «Колесо истории» - Фестиваль детского творчества юных художников «И словом, и кистью, и звуком» - Конкурс «Смотр песни и танца»	Место сбора отряда, спортивная площадка	Занятие-игра	Беседа, соревнование
11	17. 07. 2022 г.	-Онлайн-видеоролик «Я талант» - Музыкально-познавательная игра «Цветы в песнях» - Театрализованная инсценировка сказок на новый лад	Место сбора отряда, спортивная площадка	Занятие-игра	Беседа, соревнование
12	18.07. 2022 г.	Итоговое занятие	Сцена, площадка перед сценой		Анкетирование, Спортивный танцевальный флешмоб. Игра – викторина «Год культуры»

Календарный учебный график
Шсезона (25.08.2022 - 07.08.2022 г.г.)

День	Дата	Тема занятия	Место проведения	Форма занятия	Форма контроля
1	25.07.2022 г.	Вводное занятие.	Место сбора отряда	Презентация	Опрос, беседа
2	26. 07. 2022 г.	Подвижные игры с элементами бега: «Лапта», «Круговорот», «Бег пингвинов».	Место сбора отряда, спортивная площадка	Занятие-игра	Беседа, игра
3	27.07. 2022г.	Подвижные игры с элементами бега «Погружение», «Водолазы», «Пятнашки».	Место сбора отряда, спортивная площадка	Занятие-игра	Беседа, игра
4	28.07. 2022 г.	Подвижные игры на метание: «Снайперы», «Картошка», «Перестрелка».	Место сбора отряда, спортивная площадка	Занятие-игра	Беседа, игра, соревнования.
5	29.07. 2022 г.	Подвижные игры с элементами прыжков: «Веревочка», «Удочка», «Макароны по-флотски»	Место сбора отряда, спортивная площадка	Занятие-игра	Беседа, игра, соревнования
6	30.07. 2022 г.	Игры с элементами футбола: «Перехват», «Укрощение мяча».	Место сбора отряда, спортивная площадка	Занятие-игра	Беседа, игра. соревнования
7	31.07. 2022 г.	Игры с элементами футбола: «Залётный мяч», «Мини-футбол».	Место сбора отряда, спортивная площадка	Занятие-игра	Беседа, игра соревнования
8	01.08. 2022 г.	Игра в пионербол. Игры с элементами волейбола: «Морской бой», «Охотники и утки», «Обстрел».	Место сбора отряда, спортивная площадка	Занятие-игра	Беседа, соревнование
9	02.08. 2022 г.	Многоборье героев - игры и эстафеты:	Место сбора отряда,	Занятие-игра	Беседа,

		«Пещера с сокровищами», «Морские узлы», «Болото», «Сложи корабль», «Команды на борт», «Наполни бак», «Уборка палубы»	спортивная площадка		соревнование
10	03.08. 2022 г.	- Интеллектуально-развлекательная программа «Колесо истории» - Фестиваль детского творчества юных художников «И словом, и кистью, и звуком» - Конкурс «Смотр песни и танца»	Место сбора отряда, спортивная площадка	Занятие-игра	Беседа, соревнование
11	04.08. 2022 г.	-Онлайн-видеоролик «Я талант» - Музыкально-познавательная игра «Цветы в песнях» - Театрализованная инсценировка сказок на новый лад	Место сбора отряда, спортивная площадка	Занятие-игра	Беседа, соревнование
12	05.08. 2022 г.	Итоговое занятие	Сцена, площадка перед сценой		Анкетирование, Спортивный танцевальный флешмоб. Игра – викторина «Год культуры»

Содержание программы

1. Вводное занятие(1 час)

Теория: Общие правила техники безопасности. Режим дня. Предупреждение травматизма. Знакомство с программой.

2.Подвижные игры с элементами бега. (3 часа)

Теория: Изучение правил игр элементами бега: «Лапта», «Круговорот», «Погружение», «Водолазы», «Пятнашки», «Бег пингвинов», и др.(1 час).

Практика: игры на спортивных площадках (2 часа).

3.Игры на метание (3 часа).

Теория: Изучение правил игр на метание: «Снайперы», «Картошка» «Перестрелка», и др.(1 час).

Практика: игры на спортивных площадках (2 часа).

4.Подвижные игры с элементами прыжков (3 часа).

Теория: Изучение правил игр элементами прыжков: «Верёвочка», «Удочка», «Макароны по-флотски»«По кочкам через болото», и др.(1 час).

Практика: игры на спортивных площадках (2 часа).

5. Игры с элементами футбола (3 часа)

Теория:Изучение правил игры: «Укрощение мяча», «Перехват» «Залётный мяч», «Мини-футбол (1 час).

Практика: игры на спортивных площадках (2 часа).

6. Игры с элементами волейбола (2 часа)

Теория: Товарищеская встреча «Игра в пионербол». Изучение правил игр: «Пасовка», «Обстрел», «Мяч над сеткой», и др.(1час).

Практика: игры на спортивных площадках (1 час).

7. Многоборье героев - игры и эстафеты(2 часа)

Практика: «Пещера с сокровищами», «Морские узлы», «Болото», «Сложи корабль», «Команды на борт», «Наполни бак», «Уборка палубы».

8. Тематическая неделя «Год культуры» (8 часов)

Теория: Интеллектуально-развлекательная программа «Колесо истории» (1 час).

Онлайн-видеоролик «Я талант» (1 час)

Музыкально-познавательная игра «Цветы в песнях» (1 час)

Практика: Фестиваль детского творчества юных художников «И словом, и кистью, и звуком» (1 час).

Конкурс «Смотр песни и танца» (2 часа)

Театрализованная инсценировка сказок на новый лад (2 часа)

9.Итоговая диагностика (2часа)

Теория: Подведение итогов по изучению курса. Анкетирование (1 час).

Практика: коллективный спортивный танцевальный флешмоб (с применением на практике изученных элементов подвижных игр) и игра-викторина про культуру (1 час).

Условия реализации программы

Ресурсное обеспечение программы

Лагерь «Тихоокеанец» расположен в 20 км от города Зимы в лесной зоне на берегу реки Зима, где созданы необходимые условия для его функционирования.

Дети будут проживать в современных армейских палатках, вместимостью 15 человек. Каждый ребенок обеспечен раскладушкой, тумбой под личные вещи, а также комплектом постельных принадлежностей.

Материально-техническая база лагеря располагает всем необходимым для занятий спортом оборудованием и снаряжением. Спортивные мероприятия планируется проводить на оборудованных спортивных площадках, футбольном поле, современном воркаут-комплексе. Для проведения досуговых и развлекательных мероприятий имеется оборудованная сцена, зона отдыха и отдельно стоящие беседки. В дождливую погоду будет задействован зал для проведения мероприятий.

Также для фиксации того, насколько ярко дети раскрываются в игре, спортивных и творческих занятиях, общении, обучении в работе используются видеочамера и цифровой фотоаппарат.

Кадровое обеспечение

Программу реализуют педагог дополнительного образования, воспитатели и вожатые, в качестве которых привлекаются педагоги образовательных организаций города.

Формы аттестации

Формой подведения итогов реализации программы является проведение комплекса мероприятий, таких как:

- Проведение соревнований;
- Анкетирование;
- Педагогическое наблюдение;
- Тестирование;
- Заключительный коллективный флешмоб;
- Видеоролик о впечатлениях отлетней смены.

Оценочные материалы

Оценка результатов программы осуществляется в ходе мониторинга исследуемых показателей эффективности реализации каждого из этапов. По результатам сравнительного анализа показателей каждого из этапов производится оценка эффективности программы в целом.

Проанализировать результаты работы всего коллектива лагеря поможет и мониторинговая деятельность, и материалы по рефлексии мероприятий, и отзывы детей (Приложение 4).

В течение смены ведется ежедневная самооценка участников смены относительно эмоционального личного состояния, уровня развития коллектива.

п/п	Мероприятие	Срок проведения	Ответственный
1	Входное анкетирование детей в организационный период с целью выявления их интересов, мотивов пребывания в лагере.	1 день смены	Воспитатели
2	Методика «Выбор» (выявление степени удовлетворенности детей работой лагеря)	13-й день смены	Воспитатели
3	«Экран настроения». Ежедневное отслеживание настроения детей, удовлетворенности проведенными мероприятиями (в течение смены)	Ежедневно	Воспитатели
4	Итоговое анкетирование детей, позволяющее выявить уровень освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы	13-й день смены	Воспитатели

Методические материалы

Методическое обеспечение

1. Наличие программы лагеря, планов работы отрядов, плана-сетки.
2. Должностные инструкции всех участников процесса.
3. Проведение установочного семинара для всех работающих в лагерной смене.
4. Подбор методических разработок в соответствии с планом работы.
5. Проведение ежедневных планёрок.

№ п/п	Раздел	Форма занятия	Приёмы и методы организации учебно-воспитательного процесса	Методический и дидактический материал	Техническое оснащение занятий	Форма подведения итогов
1	Вводное занятие	Групповая, беседа	Объяснительно-иллюстративные методы: сообщение новых знаний, использование наглядности	Инструкции по ТБ	Журналы по ТБ	Беседа
2	Подвижные игры с элементами бега: «Лапта», «Круговорот», «Погружение», «Водолазы», «Пятнашки», «Бег пингвинов», и др.	Занятие-игра	Объяснительно-иллюстративные методы: сообщение новых знаний, использование наглядности и спортивного инвентаря	Иллюстрационные карточки	Спортивный инвентарь	Игра-соревнование
3	Игры на метание: «Снайперы», «Картошка», «Перестрелка», и др.	Занятие-игра	Объяснительно-иллюстративные методы: сообщение новых знаний, использование наглядности и спортивного инвентаря	Иллюстрационные карточки	Спортивный инвентарь	Игра-соревнование
4	Подвижные игры с элементами прыжков: «Веревочка», «Удочка», «Макароны по-флотски», и др.	Занятие-игра	Объяснительно-иллюстративные методы: сообщение новых знаний, использование наглядности и спортивного инвентаря	Иллюстрационные карточки, презентация	Спортивный инвентарь	Игра-соревнование

5	Игры с элементами футбола: «Укрошение мяча», «Перехват» «Залётный мяч», «Мини-футбол».	Занятие-игра	Объяснительно-иллюстративные методы: сообщение новых знаний, использование наглядности и спортивного инвентаря	Иллюстрационные карточки	Спортивный инвентарь	Игра
6	Игры с элементами волейбола: Товарищеская встреча «Игра в пионербол» Игры: «Пасовка», «Обстрел», «Мяч над сеткой», и др.	Занятие-игра	Объяснительно-иллюстративные методы: сообщение новых знаний, использование наглядности и спортивного инвентаря	Иллюстрационные карточки	Спортивный инвентарь	Соревнование
7	Многоборье героев - игры и эстафеты: «Пещера с сокровищами», «Морские узлы», «Болото», «Сложи корабль», «Команды на борт», «Наполни бак», «Уборка палубы», «С письмом вплавь».	Соревнование -игра	Объяснительно-иллюстративные методы: сообщение новых знаний, использование наглядности и спортивного инвентаря	Иллюстрационные карточки	Спортивный инвентарь	Соревнование
8	Знакомство с культурой Творческие соревнования. Игра – викторина.	Занятие-игра	Объяснительно-иллюстративные методы: сообщение новых знаний, использование наглядности и театральный инвентаря	Иллюстрационные карточки	Театральный инвентарь	Соревнование

Список литературы

1. Бесова, Маргарита. Веселые игры для дружного отряда. Праздники в загородном лагере / Маргарита Бесова. - М.: Академия развития, 2018. - 160 с.
2. Болонов, Г.П., Болонова Н.В. Сценарии спортивно-театрализованных праздников: Игровые упражнения. Физкультминутки. Подвижные игры. Полезные советы. Книга 2. – М.: Школьная пресса, 2003. – 96 с.
3. Детям на потеху. - М.: Детская литература, 2017. - 366 с.
4. Луговская, Ю. П. Детские праздники в школе, летнем лагере и дома. Мы бросаем скуке вызов / Ю.П. Луговская. - М.: Феникс, 2018. - 416 с.
5. Правовое и методическое обеспечение деятельности летнего оздоровительного лагеря: Регламентирующие документы. Примеры оздоровительных проектов.
6. Руденко, В. И. Игры, экскурсии и походы в летнем лагере. Сценарии и советы для вожатых / В.И. Руденко. - М.: Феникс, 2018. - 224 с.
7. Степанова, Т. М. Игры и развлечения в летнем лагере / Т.М. Степанова. - М.: Красико-Принт, 2016. - 176 с.
8. Столбова, В.В. История физической культуры и спорта. 2019- 67 с.
9. <http://festival.1september.ru>
10. <http://www.forumobr.ru>
11. <http://www.orlenok.ru>
12. http://www.31md.ru/index.php?option=com_content&view=article&id=241
13. <https://www.gto.ru/history>
14. <http://csp-athletics.ru/sportsmeny-geroi-velikoj-otechestvennoj.html>

Программа досуговой деятельности ДОЛ палаточного типа «Тихоокеанец»

Пояснительная записка

Настоящая программа досуговой деятельности 3-х сезонов летней оздоровительной смены 2022 г. в ДОЛ ПТ «Тихоокеанец» является подпрограммой и приложением к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе физкультурно-спортивной направленности «Остров героев».

Юным юнгам(девчонкам и мальчишкам), оказавшимся в оздоровительном лагере скруглосуточным пребыванием, предлагается отправиться в путешествие по островам, которое составит 14 дней. Все это наряду с многочисленными экипажными делами, спортивными соревнованиями, занятиями в творческих кают-компаниях, где будут проводиться большие коллективные дела, объединяющие все экипажи. Время смены ребята должны прожить интересно, разнообразно, в мире приключений и маленьких подвигов.

Основными элементами оформления смены станет морская тема: якоря, парус, волны и т.д.

На смене формируется **«Морской глоссарий»:**

- Начальник лагеря – **адмирал.**
- Лидер среди детей, отвечающий за ведение карты экипажа и ведение бортового журнала, в который заносятся успехи и достижения членов экипажей - **капитан.**
- Дети – **юнги.**
- Комната совещаний Совета капитанов – **капитанская рубка;**
- Место сбора экипажа – **кают-компания;**
- Отряд – **экипаж;**
- Воспитатели – **боцманы;**
- Вожатые отрядов – **штурманы;**
- Столовая – **камбуз;**
- Информационный стенд – **дневник путешествия;**
- Спальни- **каюты;**
- Система поощрений юных моряков – **эмблемы;**
- Командные награды - **сундучки с сокровищами, либо орден за морские заслуги.**
- Игровая площадка(футбольная, волейбольная, баскетбольная) - **Зеленая бухта.**

Общее собрание - **Морской совет**

ПРИМЕЧАНИЕ: Терминология дорабатывается в лагере, вместе с детьми, во время работы смены.

В основе программы заложена идея путешествия по карте «Остров героев». Введение в игру начинается с момента встречи с детьми в первый день лагеря. В этот день проводится общелагерная игра «Вот компания какая!».

Именно в это время на берег выбрасывает волнами Капитана Джека. Он рассказывает детям о карте сокровищ, спрятанная в тотем, которая чудом уцелела при кораблекрушении и просит ребят совершить морское путешествие по островам вместе с ним, так как коварные пираты ограбили жителей острова «Дружбы» и надежно спрятали все сокровища. Они будут мешать ребятам их отыскать. А жители целого острова останутся совсем без средств существования, если дети не помогут капитану Джеку.

Капитан поможет детям сделать новые открытия и познакомит с удивительными интересными познаниями о культуре. Ежедневно ребята будут знакомиться с достижениями каждого острова, где они окажутся, будут узнавать в разных областях знаний и стараться выполнить все задания коварных пиратов, чтобы вернуть сокровища капитану Джеку.

На островах и заливах ребят будут ждать невероятные приключения и открытия. О каждом острове они должны узнать, как можно больше из его истории и современности, тогда они смогут отгадать главные вопросы коварных пиратов, которые украли сокровища капитана Джека.

Свои открытия ребята будут совершать по карте путешествий «Остров героев». Каждому отряду в первый день смены выдается карта приключений, где ребята будут проходить по островам. Пройденный путь отмечается жетонами на доске почета каждого отряда и за свой успех экипаж награждается тотем, после того, когда путешествие продолжится к следующему острову тотем передается адмиралу. Каждый экипаж ведёт свой путевой дневник – «Бортовой журнал», куда заносит, зарисовывает, клеивает всё самое интересное, с чем встречается в пути.

Игровая цель программы- приобретение определенных навыков и умений в какой-либо области, проявление уже имеющихся способностей, пополнение знаний об историческом прошлом, современных достижениях науки и технологии, праздниках, воспитание духовно-нравственной, развитой личности. А помогать детям будут опытные боцманы и штурманы. Все массовые мероприятия на улице будут проходить в Зеленой бухте.

Успехи ребят учитываются на «Доске почета экипажа»

Жизнь экипажей протекает так же, как и на любом корабле, поэтому кроме получения знаний по истории и современным достижениям, ремеслам и играм, ребята участвуют в социально - значимой деятельности, ведут здоровый образ жизни и участвуют в конкурсах и соревнованиях различного уровня.

Содержание программы непосредственно связано и с официально объявленным годом Культуры.

В ходе смен будет действовать профильный трудовой отряд «Морской десант», занимающийся социально – значимой деятельностью.

Тематика мероприятий первой, второй и третьей смены: «Остров героев» практически сохраняется, так как рассчитана на разных детей из разновозрастных отрядов. Воспитатели смен выстраивают работу согласно возрастным особенностям ребят.

В программе предусмотрена система самоуправления и стимулирования.

Для всех участников игры главным сокровищем, секретом счастья и достижения значимых результатов в любом виде деятельности навсегда останутся дружба, взаимопомощь, воспитанность, активность, творчество, лидерство и доброта.

Антураж смены

В оформлении, одежде, ритуалах также присутствуют элементы морской тематики: якоря, компасы, карта, глобус, рында (морской колокол), штурвал, капитанская фуражка (моряки называют ее - мица), спасательные круги, бескозырки и т.п.

Ежедневно в игре добавляются новые слова и термины из морского словаря, который эстетично оформленный вывешивается на видном месте под названием «Морской глоссарий». Все участники отправляются в путешествие, полное приключений, испытаний и трудностей по неизвестным островам. У каждого острова есть свой секрет. Ребятам предлагается исследовать эти острова и открыть их секреты. В путешествии дети и взрослые станут участниками различных конкурсов, состязаний, викторин. Игра заканчивается в конце смены, и тогда будут открыты и поняты секреты всех островов.

Подготовка и проведение общелагерных дел обсуждаются высшим офицерским составом в лице начальника лагеря, педагога дополнительного образования, воспитателей и вожатых. Вся информация об условиях участия в том или ином деле представлена на информационном стенде. Результаты состязаний и конкурсов отражаются на экране соревнований морского путешествия.

На заседаниях предлагаются задания, в соответствии с планом-сеткой:

- спортивные;
- творческие;
- интеллектуальные;
- общественно-полезные.

По итогам реализации программы предполагается, что у участников разовьётся творческое мышление, познавательные процессы, лидерские и организаторские навыки, умение работать в коллективе.

**План – сетка мероприятий Исеzona
(20.06.2022-03.07.2022)**

День	Мероприятия
1 день «Остров встреч»	<ol style="list-style-type: none"> 1. «Здравствуй лагерь», ярмарка идей – обустройство. 2. Сбор – инструктаж по ПДД, пожарной безопасности и др. Принятие правил поведения законов жизни в лагере. Анкетирование. 3. Организационное мероприятие-собрание «Вот компания какая». 4. «Тропа доверия» - подведение итогов дня.
2 день – «Зеленый остров»	<ol style="list-style-type: none"> 1. Презентация племени: название экипажа, символика, средство передвижения (экипажей). 2. Оформление острова, кают (название, девиз, песня, эмблема, законы, доска почета). 3. Праздничная программа «Остров героев». 4. Подготовка экипажей к спортивным играм «Ключ к лету» 5. «Тропа доверия» - подведение итогов дня.
3 день «Остров Дружбы»	<ol style="list-style-type: none"> 1. Открытие смены парадом морских экипажей. 2. Квест-игра «Дружный экипаж». 3. Занимательная викторина «Клад пиратов» (для младших команд). 4. Подготовка племени к танцевальному шоу «Дружба – это я и ты!». 5. Танцевальный флешмоб «Танец от экипажей», подготовка к открытию (дискотека).
4 день «Остров сказок»	<ol style="list-style-type: none"> 1. Подготовка к смотру инсценировки сказок на новый лад. 2. Спортивно-развлекательная эстафета «По следам пиратских злодеев» (для младших команд). 3. Водно-сухопутные игры и эстафеты на свежем воздухе (для старшеклассников). 4. «Огоньки» - подведение итогов дня. «Добрая миля».
5 день «Остров Смеха»	<ol style="list-style-type: none"> 1. Видеоролик «Я талант» (викторина). 2. Игра КВН «Русские народные сказки» 3. Викторина на тему: «Правила безопасного поведения на воде», «Осторожно, клещи!». 4. Спортивные соревнования «Встреча героев экипажей по пионерболу». 5. «Огоньки» - подведение итогов дня. «Рейтинг популярности».
6 день «Остров Спортивный»	<ol style="list-style-type: none"> 1. Игры и эстафеты на свежем воздухе. 2. Танцевально – развлекательная программа «Герои танцпола» (дискотека) 3. «Огоньки» - подведение итогов дня.
7 день «Остров Истории»	<ol style="list-style-type: none"> 1. Интеллектуально-развлекательная программа «Колесо истории» 2. Фестиваль детского творчества юных художников «И словом, и кистью, и звуком». 3. Конкурс «Аукцион талантов»

	4. Квест- игра «Пираты Карибского моря»
8 день «Остров Таланта»	1. Викторина «Хочу все знать!». 2. Спортивно-игровая квест-игра «В погоне за морскими призраками». 3. Конкурс «Смотр песни и танца героев острова». 4. «Огоньки» - подведение итогов дня.
9 день «Остров фантазёров»	1. Конкурс «Лагерный Ералаш» 2. Спортивные игры: Товарищеская встреча по теннису». 3. «Огоньки» - подведение итогов дня. 4. Танцевально – развлекательная программа «А на море-качка!»(дискотека).
10 день «Остров на оборот»	1. Конкурс игра «А ну-ка парни!», «А ну-ка девушки!» 2. Товарищеские встречи по пионерболу (педагоги против детей). 3. Подготовка к конкурсу «Миссис и Мистер Леса». 4. «Огоньки» - подведение итогов дня «Задушевный разговор».
11 день «Остров Здоровей-ка»	1. Вечер – портрет «PRO – герой». 2. Конкурс плакатов «Почему вредной привычке ты скажешь «НЕТ!» 3. Спортивные игры на свежем воздухе. Товарищеская встреча по мини – футболу. 4. Подготовка к костюмированному балу среди морских героев. 5. «Морская дискотека».
12 день «Остров сюрпризов»	1. День сюрпризов. 2. Спортивно – развлекательная игра «Зов джунглей». 3. Музыкально – познавательная игра «Цветы в песнях» 4. «Огоньки»: «Самые приятные сюрпризы, которые делал я и для меня» - подведение итогов дня.
13 день «Остров умников»	1. Квест – игра «Зарница героев» 2. Познавательный турнир «Умники и умницы». 3. «Ящик откровений». 4. Танцевальный флешмоб.
14 день «Остров Героев»	1. Подготовка к закрытию смены. 2. Раскрытие тайны «Последний герой». 3. Награждение активных участников смены заслуженными «сокровищами». 4. «До свидания, лагерь, до новых встреч!».

**План – сетка мероприятий II сезона
(07.07.2022-20.07.2022)**

День	Мероприятия
1 день «Остров встреч»	5. «Здравствуй лагерь», ярмарка идей – обустройство. 6. Сбор – инструктаж по ПДД, пожарной безопасности и др. Принятие правил поведения законов жизни в лагере. Анкетирование. 7. Организационное мероприятие-собрание «Вот компания какая». 8. «Тропа доверия» - подведение итогов дня.
2 день – «Зеленый остров»	6. Презентация племени: название экипажа, символика, средство передвижения (экипажей). 7. Оформление острова, кают (название, девиз, песня, эмблема, законы, доска почета). 8. Праздничная программа «Остров героев». 9. Подготовка экипажей к спортивным играм «Ключ к лету» 10. «Тропа доверия» - подведение итогов дня.
3 день «Остров Дружбы»	6. Открытие смены парадом морских экипажей. 7. Квест-игра «Дружный экипаж». 8. Занимательная викторина «Клад пиратов» (для младших команд). 9. Подготовка племени к танцевальному шоу «Дружба – это я и ты!». 10. Танцевальный флешмоб «Танец от экипажей», подготовка к открытию (дискотека).
4 день «Остров сказок»	5. Подготовка к смотру инсценировки сказок на новый лад. 6. Спортивно-развлекательная эстафета «По следам пиратских злодеев» (для младших команд). 7. Водно-сухопутные игры и эстафеты на свежем воздухе (для старшеклассников). 8. «Огоньки» - подведение итогов дня. «Добрая миля».
5 день «Остров Смеха»	6. Видеоролик «Я талант» (викторина). 7. Игра КВН «Русские народные сказки» 8. Викторина на тему: «Правила безопасного поведения на воде», «Осторожно, клещи!». 9. Спортивные соревнования «Встреча героев экипажей по пионерболу». 10. «Огоньки» - подведение итогов дня. «Рейтинг популярности».
6 день «Остров Спортивный»	4. Игры и эстафеты на свежем воздухе. 5. Танцевально – развлекательная программа «Герои танцпола» (дискотека) 6. «Огоньки» - подведение итогов дня.
7 день «Остров Истории»	5. Интеллектуально-развлекательная программа «Колесо истории» 6. Фестиваль детского творчества юных художников «И словом, и кистью, и звуком». 7. Конкурс «Аукцион талантов» 8. Квест- игра «Пираты Карибского моря»

8 день «Остров Таланта»	5. Викторина «Хочу все знать!». 6. Спортивно-игровая квест-игра «В погоне за морскими призраками». 7. Конкурс «Смотр песни и танца героев острова». 8. «Огоньки» - подведение итогов дня.
9 день «Остров фантазёров»	5. Конкурс «Лагерный Ералаш» 6. Спортивные игры: Товарищеская встреча по теннису». 7. «Огоньки» - подведение итогов дня. 8. Танцевально – развлекательная программа «А на море - качка!» (дискотека).
10 день «Остров на оборот»	5. Конкурс игра «А ну-ка парни!», «А ну-ка девушки!» 6. Товарищеские встречи по пионерболу (педагоги против детей). 7. Подготовка к конкурсу «Миссис и Мистер Леса». 8. «Огоньки» - подведение итогов дня «Задумчивый разговор».
11 день «Остров Здоровей-ка»	6. Вечер – портрет «PRO – герой». 7. Конкурс плакатов «Почему вредной привычке ты скажешь «НЕТ!» 8. Спортивные игры на свежем воздухе. Товарищеская встреча по мини – футболу. 9. Подготовка к костюмированному балу среди морских героев. 10. «Морская дискотека».
12 день «Остров сюрпризов»	5. День сюрпризов. 6. Спортивно – развлекательная игра «Зов джунглей». 7. Музыкально – познавательная игра «Цветы в песнях» 8. «Огоньки»: «Самые приятные сюрпризы, которые делал я и для меня» - подведение итогов дня.
13 день «Остров умников»	5. Квест – игра «Зарница героев» 6. Познавательный турнир «Умники и умницы». 7. «Ящик откровений». 8. Танцевальный флешмоб.
14 день «Остров Героев»	5. Подготовка к закрытию смены. 6. Раскрытие тайны «Последний герой». 7. Награждение активных участников смены заслуженными «сокровищами». 8. «До свидания, лагерь, до новых встреч!».

План – сетка мероприятий III сезона
(25.07.2022-07.08.2022)

День	Мероприятия
1 день «Остров встреч»	1.«Здравствуй лагерь», ярмарка идей – обустройство. 2. Сбор – инструктаж по ПДД, пожарной безопасности и др. Принятие правил поведения законов жизни в лагере. Анкетирование. 3.Организационное мероприятие-собрание «Вот компания какая». 4.«Тропа доверия» - подведение итогов дня.
2 день – «Зеленый остров»	1. Презентация племени: название экипажа, символика, средство передвижения (экипажей). 2. Оформление острова, кают (название, девиз, песня, эмблема, законы, доска почета). 3. Праздничная программа «Остров героев». 4. Подготовка экипажей к спортивным играм «Ключ к лету» 5. «Тропа доверия» - подведение итогов дня.
3 день «Остров Дружбы»	1. Открытие смены парадом морских экипажей. 2. Квест-игра «Дружный экипаж». 3. Занимательная викторина «Клад пиратов» (для младших команд). 4. Подготовка племени к танцевальному шоу «Дружба – это я и ты!». 5. Танцевальный флешмоб «Танец от экипажей», подготовка к открытию (дискотека).
4 день «Остров сказок»	1. Подготовка к смотру инсценировки сказок на новый лад. 2. Спортивно-развлекательная эстафета «По следам пиратских злодеев» (для младших команд). 3. Водно-сухопутные игры и эстафеты на свежем воздухе (для старшеклассников). 4. «Огоньки» - подведение итогов дня. «Добрая миля».
5 день «Остров Смеха»	1. Видеоролик «Я талант» (викторина). 2. Игра КВН «Русские народные сказки» 3. Викторина на тему: «Правила безопасного поведения на воде», «Осторожно, клещи!». 4. Спортивные соревнования «Встреча героев экипажей по пионерболу». 5. «Огоньки» - подведение итогов дня. «Рейтинг популярности».
6 день «Остров Спортивный»	1. Игры и эстафеты на свежем воздухе. 2. Танцевально – развлекательная программа «Герои танцпола» (дискотека) 3. «Огоньки» - подведение итогов дня.
7 день «Остров Истории»	1. Интеллектуально-развлекательная программа «Колесо истории» 2. Фестиваль детского творчества юных художников «И словом, и кистью, и звуком». 3. Конкурс «Аукцион талантов» 4. Квест- игра «Пираты Карибского моря»

8 день «Остров Таланта»	<ol style="list-style-type: none"> 1. Викторина «Хочу все знать!». 2. Спортивно-игровая квест-игра «В погоне за морскими призраками». 3. Конкурс «Смотр песни и танца героев острова». 4. «Огоньки» - подведение итогов дня.
9 день «Остров фантазёров»	<ol style="list-style-type: none"> 1. Конкурс «Лагерный Ералаш» 2. Спортивные игры: Товарищеская встреча по теннису». 3. «Огоньки» - подведение итогов дня. 4. Танцевально – развлекательная программа «А на море - качка!» (дискотека).
10 день «Остров на оборот»	<ol style="list-style-type: none"> 1. Конкурс игра «А ну-ка парни!», «А ну-ка девушки!» 2. Товарищеские встречи по пионерболу (педагоги против детей). 3. Подготовка к конкурсу «Миссис и Мистер Леса». 4. «Огоньки» - подведение итогов дня «Задушевный разговор».
11 день «Остров Здоровей-ка»	<ol style="list-style-type: none"> 1. Вечер – портрет «PRO – герой». 2. Конкурс плакатов «Почему вредной привычке ты скажешь «НЕТ!» 3. Спортивные игры на свежем воздухе. Товарищеская встреча по мини – футболу. 4. Подготовка к костюмированному балу среди морских героев. 5. «Морская дискотека».
12 день «Остров сюрпризов»	<ol style="list-style-type: none"> 1. День сюрпризов. 2. Спортивно – развлекательная игра «Зов джунглей». 3. Музыкально – познавательная игра «Цветы в песнях» 4. «Огоньки»: «Самые приятные сюрпризы, которые делал я и для меня» - подведение итогов дня.
13 день «Остров умников»	<ol style="list-style-type: none"> 1. Квест – игра «Зарница героев» 2. Познавательный турнир «Умники и умницы». 3. «Ящик откровений». 4. Танцевальный флешмоб.
14 день «Остров Героев»	<ol style="list-style-type: none"> 1. Подготовка к закрытию смены. 2. Раскрытие тайны «Последний герой». 3. Награждение активных участников смены заслуженными «сокровищами». 4. «До свидания, лагерь, до новых встреч!».

Распорядок дня ДОЛ палаточного типа «Тихоокеанец»

08.00-08.10	Подъем
08.10-08.30	Утренняя зарядка
08.30-08.50	Время личной гигиены
08.50-09.00	Линейка
09.00-09.30	Завтрак
09.30-10.30	Общественно-полезный труд
10.30-12.30	Работа отрядов
12.30-13.00	Свободное время
13.00-13.30	Обед
13.30-16.00	Работа отрядов, тихие игры
16.00-16.15	Полдник
16.15-18.00	Активный отдых, оздоровительные процедуры (воздушные ванны, солнечные ванны), внутриотрядные и общелагерные мероприятия
18.00-19.00	Свободное время
19.00-19.30	Ужин
19.30-21.00	Физкультурно-оздоровительное мероприятие
21.00-21.15	Второй ужин
21.15-22.45	Вечернее досуговое мероприятие
22.45-23.00	Вечерний туалет
23.00	Отбой

ДИАГНОСТИЧЕСКИЙ ИНСТРУМЕНТАРИЙ

Проанализировать результаты работы всего коллектива лагеря поможет мониторинговая деятельность, и материалы рефлексии мероприятий, и отзывы детей и родителей.

Мониторинговая деятельность

Организуя разнообразную и по формам, и по содержанию деятельность, педагогический коллектив создает условия для того, чтобы как можно больше положительных качеств ребят проявлялось, активизировалось и развивалось.

Ребята приходят в разновозрастные отряды и очень важно из шумной неорганизованной группы сформировать коллектив, помочь детям освоить различные виды деятельности, приобрести конкретные знания и умения, формировать лидерские качества в детях.

Мониторинговые исследования

№	Мероприятие	Ответственный	Дата
1.	Совещание с педагогическим коллективом «Мониторинг в лагере»	Старшая вожатая	
2.	Входное анкетирование	Воспитатели, старшая вожатая	
3.	Рефлексия мероприятий	Воспитатели, старшая вожатая	В течение смены
4.	Мониторинговое исследование «Выбор»	Воспитатели, старшая вожатая	
5.	Мониторинговое исследование «Игра в слова»	Воспитатели, старшая вожатая	
6.	Методика опросника	Воспитатели, старшая вожатая	
7.	Итоговое анкетирование	Воспитатели, старшая вожатая	

Выбор

Детям предлагается прослушать утверждение и оценивать степень согласия с их содержанием по следующей шкале:

3 – согласен

2 – трудно сказать

1 – не согласен

0 – совершенно не согласен

1. Я жду наступление нового дня в лагере с радостью.

2. В детском лагере у меня обычно хорошее настроение.

3. У нас хорошие вожатые.
4. Ко всем взрослым в нашем лагере можно обратиться за советом и помощью в любое время.
5. У меня есть друг взрослый в нашем лагере.
6. В отряде я всегда могу свободно высказывать свое мнение.
7. У меня есть любимое занятие в нашем лагере.
8. Когда смена закончится, я буду скучать по нашему лагерю.

Обработка полученных данных.

Показателем удовлетворенности детей (У) является частное от деления общей суммы баллов всех ответов на общее количество ответов.

$У = \text{общая сумма баллов} / \text{общее количество ответов}$

Если У больше 3, то можно констатировать высокую степень удовлетворенности, если же У больше 2, но меньше 3, то это свидетельствует о средней и низкой степени удовлетворенности детей жизнью в лагере.

Анкета (на выходе)

Мы снова вместе! Для того чтобы сделать жизнь в нашем лагере более интересной, мы просим тебя ответить на некоторые вопросы:

1. Твои первые впечатления от лагеря?
2. Что ты ждешь от лагеря?
3. Есть ли у тебя идеи, как сделать жизнь в нашем лагере интересной и радостной для всех?
4. В каких делах ты хочешь участвовать?
5. Что тебе нравится делать?
6. Хочешь ли ты чему-нибудь научиться или научить других?
7. Кто твои друзья в лагере?

Пожалуйста, закончи предложение (фразы):

Я пришел в лагерь, потому, что.....

Я не хочу, чтобы.....

Я хочу, чтобы.....

Я боюсь, что.....

Пожалуйста, напиши также:

Имя..... Фамилия.....

Методика опросника

Детям дается задание: написать, что, по их мнению, в детском лагере (отряде) хорошо и что плохо, или что радует и что огорчает. При этом не ставятся ориентирующие вопросы

Анализ, полученный с помощью этой методики, позволяет увидеть удачные и неудачные дела, характер общения, настроения, что является показателем жизнедеятельности детского лагеря.

В нашем детском лагере

Мне понравилось	Мне не понравилось
1	1
2	2
И т.д.	И т.д.

Игра в слова

Ребята получают карточку с заданием, которое звучит так: «Дорогой друг! Расставь нужные слова и предложения так, чтобы у тебя получился портрет твоего отряда»

Наш отряд—это _____ и _____ люди.
 Они собрались для того, чтобы _____ и _____
 провести время научиться _____.
 Поэтому вместе мы чаще всего занимаемся _____,
 что _____.
 Наш отряд объединяет _____ мальчишки _____ девчонок.
 Наши воспитатели помогают нам в _____

Анкета (в конце смены)

1. Что ты ожидал (а) от лагеря?
2. Что тебе понравилось в лагере?
3. Что тебе не понравилось?
4. С кем из ребят ты подружился?
5. Какие мероприятия лагеря понравились тебе больше всего? Почему?
6. Какие мероприятия ты будешь рад увидеть в лагере в следующую смену (лето)?
7. Было ли скучно в лагере?
8. Было ли тебе страшно?
9. Жалеешь ли ты о чем-то, что произошло за время пребывания в лагере? О чем?
10. Что из того, что ты получил (а) в лагере, ты можешь использовать в своей повседневной жизни уже сейчас?
11. Чтобы ты хотел (а) пожелать себе?
12. Чтобы ты хотел (а) пожелать другим ребятам?
13. Что бы ты хотел (а) пожелать педагогам?
14. Самое важное событие в лагере? Было или оно?
15. Можно ли сказать, что ты чему-то научился в лагере?

-Закончи предложение:

Я рад, что.....

Мне жаль, что.....

Я надеюсь, что.....

Твое имя, фамилия и автограф на память _____

Итоговое анкетирование

Фамилия,

имя.

1. Самое яркое впечатление за эти 14 дней у меня.....
2. Из дел, проведенных в отряде, мне больше всего понравилось.....
3. Из дел, проведенных в лагере, мне больше всего понравилось.....
4. Несколько слов о нашем отряде.....
5. Мои впечатления о лагере.....
6. Если бы я был вожатым, то быя.....
7. Хочу пожелать нашему лагерю.....

Хотел бы ты еще раз отдохнуть в нашем лагере?

Диагностики, применяемые в основной период смены

1. Анкета «Комфортно ли ребёнку в лагере»

Дорогие ребята!

Просим вас ответить на предложенные вопросы нашей анкеты. Помните о том, что здесь нет хороших и плохих, правильных и неправильных вопросов.

1. Как ты считаешь, создаёт ли вожатый в отряде:
 - условия для самовыражения,
 - условия для эмоционального, психологического комфорта,
 - творческую атмосферу,
 - атмосферу понимания, добра, взаимопомощи.
2. Как часто тебе хотелось бы участвовать в общелагерных мероприятиях?
 - часто,
 - иногда,
 - никогда.
3. Как часто тебе это удавалось?
 - часто,
 - иногда,
 - никогда.
4. Интересно ли тебе общаться со своими вожатыми?
 - чаще да,
 - иногда,
 - чаще нет.
5. Какие качества твоего вожатого наиболее ценны для тебя (чему бы ты хотел научиться у вожатого)

Спасибо!

**СПАСИБО!
НАДЕЕМСЯ НА ДАЛЬНЕЙШИЕ ВСТРЕЧИ В НАШЕМ ЛАГЕРЕ!**

МЕТОДИЧЕСКИЕ РАЗРАБОТКИ МЕРОПРИЯТИЙ

Спортивно – развлекательное мероприятие «Зов джунглей»

Цель:

1. Пропаганда физической культуры и спорта, укрепление здоровья детей через игру.
2. Организация летнего досуга обучающихся.

Задачи:

1. Учить работать в команде, сообща.
2. Развивать быстроту реакции, ловкость, внимание.
3. Воспитывать чувство ответственности за себя и свою команду. Прививать навыки бережного отношения к природе, любви и заботы к животным.

Материал: компьютер; колони; веселая музыка; бутафорские кости, бананы, камыши, кокосы; емкости для воды; ложки; теннисные мячики; карточки для игры «крокодил»; карточки для игры «аногаммы»; деревянные «кокосы»; тазы.

Правила игры:

Количество участников: 20-25 человек.

В игре принимают участие две команды: «Хищники» и «Травоядные».

Команда «Хищников» состоит из различных представителей фауны: лев, тигр, медведь, крокодил, лиса, волк, и т.д.

Команда «Травоядных» состоит из различных представителей флоры: кенгуру, бегемот, зебра, слон, обезьяна, жираф, и т.д.

Каждому участнику обеих команд на грудь прикрепляется карточка с изображением того животного, роль которого он играет.

За победу в конкурсных испытаниях команда получает вознаграждение: «Хищники» - бутафорскую кость, «Травоядные» - бутафорский банан.

Игроки располагаются на игровой площадке согласно предварительной жеребьевке.

Тот, кто выбрал карточку с изображением хищного животного, становится участником команды «Хищники». А тот, кто выбрал карточку с изображением травоядного животного, становится участником команды «Травоядные».

В самом начале игры на экране проецируется видеофрагмент из телевизионного шоу «Зов джунглей».

Ведущий:

Здравствуйте ребята! Я приглашаю вас в увлекательное путешествие и предлагаю поиграть в спортивно-развлекательную игру «Зов джунглей».

Как вы уже догадались, сегодня мы отправляемся в джунгли, где немало животных –хищных и травоядных.

Каких животных называют хищниками?

Каких животных называют травоядными?

Как и в одноименной телевизионной игре у нас тоже будет две команды – «хищники» и «травоядные».

На своём пути вы повстречаете много препятствий, с которыми вам необходимо будет справиться. За каждый выигранный конкурс команда - победитель получит бал: травоядные – банан, хищники – кость.

Прежде чем мы начнем соревнования, я предлагаю небольшую разминку. Я загадаю вам загадки, отгадав которые вы вспомните, какие животные относятся к травоядным, а какие к хищным.

Команда «Травоядные»

1. К нам пришел сегодня он –
Большой и сильный, добрый ... (Слон)
2. В пустыне любит тяжкий труд
Наш выносливый ... (Верблюд)
3. Он похож на быка,
Но мощней его рога.
На нём даже пашут.
Как зовут его? Кто скажет? (Буйвол)
4. Злится он, бодает рогом –
Не шутите с ... (Носорогом)
5. Родина моя – Китай, ну-ка, быстро угадай
– Я большой, и это правда, а зовут меня все – ... (Панда).
6. Каждый знает, что стройную девушку непременно сравнивают с этим животным
(Газель)
7. Перерос огромный шкаф замечательный ... (Жираф)
8. Как - то в джунгли по утру прискакала ... (Кенгуру)
9. Тонконоги и игривы,
А ещё они пугливы.
Чуть опасность и в галоп
Стадо быстрых ... (Антилоп)
10. Появилась коняшка
В полосатой тельняшке.
В жару не раздевается,
Прямо в ней купается. (Зебра)

Команда «Хищники»

1. В гости как- то приходил
К нам зеленый ... (крокодил)
2. То не лев, не тигр, не кошка,
Хоть похож и не немножко.
Пусть не виден в нём азарт!
Это хищник - ... (Леопард)
3. Бесшумно ходит,
Ночью охотится,
Вся в чёрном мехе,
Зовётся ... (пантера)
4. Готов он для спортивных игр –
Суровый саблезубый ... (тигр)
5. Целый день по лесу рыщет,
Вкусную добычу ищет.
Он зубами щелк, щелк, щелк.
Ну конечно, это – ... (волк)

6. По деревьям быстро мчится
Длиннохвостая... (куница)
7. Меньше тигра, но немножко
Больше крупной рыжей кошки.
Не робей, но берегись
В тех лесах, где бродит ... (рысь)
8. Царь зверей, конечно, тут
Догадались, как зовут?(лев)
9. В пятнах ярких, как пожар,
Спит на ветке(ягуар).
10. Собака давно первый друг человека,
Но эта злодейка - исчадие века.
В природе бывает такая замена,
И вот результат - перед вами ... (гиена)
Ведущий: Итак, мы начинаем наше соревнование.

1. "Бег с препятствиями".

Перед командами ставятся 3 гимнастические лавочки (на расстоянии 1,5 метра друг от друга). Задача игроков добраться до обозначенного места, перепрыгивая через лавочки, взять эстафетную палочку, вернуться обратно тем же способом и передать эстафету другому.

2. «Болото»

Где-то там лежит болото,
Пачкать ноги неохота.

С кочки – прыг, на кочку – скок
Догони меня, дружок!

Игроки по очереди прыгают по «кочкам» до обозначенного места, берут один камыш и возвращаются обратно.

3. «Цепи»

Каждой команде раздаются наборы скрепок (по 100 шт.) Предлагается за 2 минуты соединить скрепки цепочкой, чья цепь окажется длиннее, та команда и победит. В конкурсе одновременно принимают участие все члены команд.

4. «Черепаша»

Живет спокойно, не спешит
На всякий случай носит щит
Под ним, не зная страха,
Гуляет..... (черепаша)

Игроки встают на корточки, одевают на себя «панцирь» (таз), идут до обозначенного места и обратно, стараясь не потерять свой «панцирь».

5. «Крокодил»

Игроки с помощью мимики и жестов показывают различных животных своим командам. Та команда, которая больше отгадает слов, победит.

(Лиса; лев; белка; медведь; страус; жираф; слон; пони; ослик; кот; собака; обезьяна; свинья; заяц, кенгуру; верблюд; носорог; баран).

6. «Змеи на прогулке»

В джунглях очень много змей, в том числе и ядовитых. Вспомним, как змеи ползают. На линии движения устанавливают 4 кегли. Игроки кладут руки друг другу на плечи и дружно приседают. Их задача – таким образом преодолеть препятствие до обозначенного места и обратно.

7. «Раненный зверь»

Ах, какая незадача

Бедный зверь сидит и плачет.

Лапу ранил зверь лесной

Придется прыгать на одной.

Игроки прыгают на одной ноге до обозначенного места. Обратно бегом.

8. «Викторина»

В этом конкурсе все вопросы будут связаны так или иначе с животными, причём с каждым последующим вопросом будет увеличиваться степень их сложности. Обе команды одновременно письменно отвечают на вопросы и после каждого вопроса передают свои ответы в жюри. По окончании конкурса ведущий называет правильные варианты ответов.

Жюри подводит итоги конкурса.

1. У кого из зверей фамилия Топтыгин?

2. Какой зверь помогает переходить дорогу?

3. Кого чаще всего «забивают» в домино?

4. Как называется самая маленькая лошадь?

5. Какой зверёк дал название короткой мужской стрижке? (бобр)

6. - Какой зверь, если бы проводился конкурс по профессиям, был бы признан лучшим лесорубом?

7. - Кто вместо удочки использовал свой хвост?

8. - Кого величают по отчеству Патрикеевна?

9. Каких животных продавал Дуремар? (Пиявок).

10. Свинья, собака, ворона, заяц. Эти животные известны всем малышам.

Назовите их имена. (Хрюша, Филя, Каркуша, Степашка).

11. Вы, несомненно, любите остросюжетные произведения. Вот сюжет одного из них, изложенный известным детским писателем: во время прогулки неожиданно найден клад. По случаю находки состоится праздник со множеством гостей, который омрачён появлением коварного злодея. Жизнь героини в опасности, но в последний момент появляется герой и убивает злодея. Всё заканчивается свадьбой. Как зовут героиню произведения? (Муха-Цокотуха).

12. Одно из современных животных, предки которого обитали ещё во времена динозавров, с тех пор его внешний вид практически не изменился. Кто это? (Крокодил).

13. Приручение этого домашнего животного человеком датируется IV тысячелетием до н. э. До нас дошло его изображение на камне с надетым ошейником – знаком принадлежности хозяину. Их называли «добрыми духами жилища». Знаменитый цирковой дрессировщик Ю. Куклачёв занимается именно ими. О ком идёт речь? (О кошке).

9. «Сбор урожая»

Под пальмою удав лежит

И кокосы сторожит.

Сторожа не разбудите,

Кокосы соберите

И в корзину отнесите.

Игроки добегают до пальмы, срывают по одному кокосы, приносят его в свою команду и передают эстафету следующему.

10 «Анаграмма»

Каждой команде даются карточки с зашифрованными названиями животных и птиц, которые необходимо правильно расшифровать.

МАЛАРАНДАС - САЛАМАНДРА

НАВРА - ВАРАН

НИЛЕПАК - ПЕЛИКАН

НАПАД - ПАНДА

ОСГОРОН - НОСОРОГ

АЛАКО - КОАЛА

ЗЕМИШПАН - ШИМПАНЗЕ

НГАНУТОРАГ - ОРАНГУТАНГ

ХОЛЫХУВЬ - ВЫХУХОЛЬ

МИФНАГОЛ – ФЛАМИНГО

ЗЕБОАЯНЬ – ОБЕЗЬЯНА

ТЕРАНАП – ПАНТЕРА

ЛАКША – ШАКАЛ

ДВЕДЬМЕ – МЕДВЕДЬ

ШАДЬЛО – ЛОШАДЬ

БРЗУ – ЗУБР

ЦСЕПЕ – ПЕСЕЦ

КОНГЕ – ГЕКОН

НАПАЛОТИ – АНТИЛОПА

КАЛБЕ - БЕЛКА

11. «Принеси яйцо из гнезда»

В два тазика с водой поместить 15 теннисных шаров. Игроки по одному с помощью ложки достают шар и приносят его в свою команду.

12. «Передача»

Команды выстраиваются у линии старта в шеренги. Первые члены команд зажимают между коленей по пластиковой бутылке ёмкостью 1,5 л с водой. По сигналу ведущего они поворачиваются лицом к стоящим за ними вторым участникам и передают без рук из своих коленей бутылки. Задача вторых участников захватить бутылки коленями, ни в коем случае не уронив их, и предать таким же образом следующим участникам. Достигнув замыкающих участников команд, всё повторяется с точностью до наоборот, пока бутылка вновь не окажется у первых членов команд. Чья команда справится с заданием быстрее и без ошибокнее, та и выигрывает.

Ведущий:

Конкурсные испытания подошли к концу. Посчитаем количество заработанных вами бананов и костей.

Подведение итогов. Награждение команд.

Спасибо командам за игру. Вы справились со всеми испытаниями. С вами смело можно отправляться в путешествие.

Я желаю вам дальнейших успехов и ... до новых встреч!

Развлечение «Хочу все знать!»

Ход развлечения.

Дети входят в зал под музыкальное сопровождение, становятся полукругом.

Ведущий: Здравствуйте, ребята! Мы собрались здесь для проведения праздника – праздника необычного – интеллектуального «Хочу все знать!»

1 реб: Мы пытливые умы ,

Мы с вопросами на « ты»

«Почему?» - вопрос любимый-

Помогает нам расти!

2 реб: Все нам интересно, многого не знаем.

Зовемся «Почемучки», в огромный мир шагаем!

Все хором: наш девиз: «Не унывать! Все пройти и все узнать!!!»

Незнайка: Здравствуйте, ребята! Я как раз искал, кто же мне поможет.

Ведущий и дети: Здравствуйте, а вы кто?

Незнайка: Я – Незнайка живу в солнечном городе. Мне очень нужна помощь, поэтому я и отправилась к вам, зная, что здесь проводится праздник «Хочу все знать!» Значит, вы все здесь умненькие - разумненькие собрались, вот вы и поможете!

Из детей: А чем же мы можем помочь?

Ненайка: Сундук этот необычный. Мне его Малышки подарил лет сто назад, когда еще вас не было, ни мам, ни пап ваших не было, ни бабушек, ни дедушек тем более, в общем давно-давно. Они сказали, что там сокровище хранится, неизмеримое богатство – уж очень интересно мне посмотреть, может там золото или бриллианты, а может жемчуга или драгоценные монеты, а? Да, а вот, где ключ от сундука не сказали, как мне его открыть – не знаю. Вот я и подумала, что вы мне в этом поможете, раз вы такие умненькие-разумненькие.

(ведущий с детьми осматривают сундук, находят карту)

Ведущий: А вот это что такое интересное? (разворачивает, рассматривает вместе с детьми)

Незнайка: Да, это уже сто лет вместе с сундуком хранилось. Картинки какие-то.

Видел я их, ничего не понял.

Ведущий: Ребята, как вы думаете, что это может быть?

(различные ответы детей)

Ведущий: Да, это карта. А вы, уважаемый Незнайка смотрели, что на этой карте?

Незнайка (обиженно): Да откуда ж мне знать, что здесь написано или нарисовано, что все это значит? Грамоте не обучен, книжек не читаю, даже считать не умею, сижу в своем городе целыми днями с лягушками и комарами, ничего кроме мухоморов не вижу.

Ведущий: Ладно-ладно, не расстраивайся, мы с ребятами тебе поможем, правда, ребята? Оставайся с нами!

Ведущий: В этой карте написано, что ключ находится в секретном месте. Чтобы его найти, нужно пройти испытания – выполнить задания по карте. Ребята, вы готовы?

Незнайка , ты то же можешь помогать, если знаешь ответы.

(открывает карту, рассматривает вместе с детьми знаки на карте, что они означают, прикрепляет карту к мольберту, чтобы детям было видно схему).

1 задание – «Золотой ключик» - нужно отгадать загадки. Загадки непростые – загадки по сказкам, кто знает ответ – поднимает руку, кто первый поднимет, Кикимора, смотри, кто первым поднимет руку – тот и отвечает.

1. Как звали трех поросят?
2. Сказочный мальчик с деревянным носом?
3. Герой русской народной сказки, который ездил на печи?
4. Вредная старуха из русских народных сказок?
5. Сказочная девочка с голубыми волосами?
6. В кого превратился Иванушка, после того, как напился водицы из копытца?
7. Как звали мальчика, которого увезла Снежная Королева?
8. Кто летал с дикими гусями в путешествие?
9. Медвежонок, у которого в голове опилки?
10. Мальчик – луковка?
11. В кого Кощей Бессмертный превратил Василису-Премудрую?

Незнайка: Со счета сбился, еле успеваю следить, кто первым руку поднимет, все такие умные-разумные.

Ведущий: С первым заданием справились, молодцы и мальчики, и девочки. Ставим флажок, что с данным заданием справились.

Смотрим на карту, какое следующее задание – на карте знак «Скрипичный ключ».

Ребята, что может означать этот знак? Почему вы так думаете? (ответы детей).

Ведущий: Это музыкальное задание. Кикимора, а еще здесь обозначено, что задание должна выполнить ты с лягушатами.

(звучит музыка, дети выходят на середину зала),

Исполняют «Танец Фиксики» вместе с Незнайкой

Незнайка Справились с заданием, молодцы! Пойду на карте отмечу – хочется побыстрее ключик раздобыть!

Ведущий Незнайке: Еще не все задания выполнены.

Незнайка: Ой, а дальше я сам уже начинаю понимать, что изображено на карте.

Знаки какие-то. Давайте, ребята, дружно отвечайте, что это за знаки? (Изображены математические знаки больше, меньше, плюс, минус, равно

(ответы детей, что обозначают эти знаки)

Ведущий: Задание - Математические задачи.

Я читаю условие задачи, кто знает ответ на вопрос – поднимает руку. Отвечает тот, кто первым поднимет руку. Кикимора, помогай!

Итак:

1. Пять малышей –медвежат мама уложила спать,
Одному никак не спиться, скольким сон хороший снится? (4)

1. На дереве сидят четыре птицы:

Два воробья, остальные синицы.

Сколько синиц на дереве?(2)

2. Ежик по грибы пошел,

И шесть рыжиков нашел.

Три положил в корзинку,

Остальные же на спинку.

Сколько рыжиков везешь

У себя на спинке, еж? (3)

3. Сколько ушей у двух мышей? (4)

4. Сколько лап у двух медвежат? (8)

5. Сколько хвостов у двух котов?

Незнайка Ведущему: Вот так дети! Просто класс! Голова кругом завертелась, закружилась, только успевала смотреть, кто первым руку поднимет. А отвечали – то, что правильно все?

Ведущий: Да, Кикимора, отмечай флажком на карте, что и с этим заданием справились.

Переходим к следующему заданию – изображены цифры (2, 5, 3), скрипичный ключ – что бы это значило? (ответы детей).

Ведущий: Это задание не простое. Игра «На далекие планеты»

Незнайка: Уф-ф-ф-! Помашите на меня, устала я. Когда же ключ уже найдем?

Ведущий: Терпение, Незнайка, терпение! А ребята – молодцы! Справились с таким сложным заданием, несмотря на то, что ты, НЕЗНАЙКА, только под ногами у ребят путался и мешал им. Отмечай флажком на карте, что и это задание выполнено.

Ребята, смотрите, осталось последнее задание – изображены дети, рассматривающие картинки. А для чего рассматривают дети картинки? Может быть для того, чтобы придумать интересный рассказ или историю?

(выставляют три мольберта, на каждом сюжетные картинки, которые надо расположить по логическому порядку и составить рассказ)

Задание: «Любителей животных»

Самое длиннее животное? (Жираф)

Кто носит детёныша в сумке? (кенгуру)

Птица, которая не умеет летать и не боится морозов? (пингвин)

Длинноухий трусишка? (заяц)

У какой птицы самый красивый хвост? (павлин)

Самое большое животное, живущее на суше? (слон)

Полосатый родственник кошки? (тигр)

Самое большое животное, живущее в океане? (кит)

Кто на себе дом свой носит? (улитка, черепаха)

Ведущий к Кикиморе: Интересно тебе было послушать наших ребят.

Кикимора: Да! Я то вижу, что и с этим заданием дети справились! Но, что же это получается? Все задания выполнены, вот последний флажок на карте обозначила, а ключика-то нет!

Игра Островки

Ведущий Незнайке: Вот ключ твой, Незнайка! Держи!

Незнайка: Это же сколько нужно было пройти испытаний, чтобы отыскать ключик.

Молодцы, ребята! Сейчас посмотрим, что же там в сундуке за сокровища?

Бриллианты, золото, серебро (при этом Незнайка пытается открыть сундук).

Незнайка (открыв сундук): Ой, а где же золото, бриллианты, камни драгоценные?

Что это? (достаёт книгу) Где богатство? Малышки обманули меня (с досадой в голосе).

Ведущий: Нет, Незнайка это самое настоящее богатства которые необходимы в жизни.

Из книг мы узнаем много нового, интересного. Тебе интересно было наблюдать, выполнять некоторые задания с детьми? А все это им удалось, благодаря знаниям, которые дети получили из книг!

Незнайка: Да, ладно! Вот уж не думала! Только не знаю, как я смогу этой книгой пользоваться – читать не умею, считать – не умею.

Дети: А ты оставайся в нашем детском саду – мы тебя всему научим – будешь грамотный и умный!

Прощаются.

Эстафета "Ключ к лету"

Эстафета «Ключ к лету».

Инвентарь: 2 ведра, 4 бутылки, 8 букв ЛЕТО, 2 обруча, 6 «снежков», 2 больших мяча, 6 белых ленточек.

Команда «Радуга» Девиз:

Будем дружными всегда,

Как у радуги цвета.

Команда «Улыбка» Девиз:

Жить без улыбки –

Просто ошибка!

1 конкурс «Обручи»

На счёт старт, первый игрок бежит с мячом в руках, переползает через обруч (обруч держат воспитатели), оббегает бутылку и возвращается назад тоже через обруч, передаёт мяч другому игроку, и другой должен выполнить тоже самое. Это состязание на скорость. Победившей команде 2 балла, проигравшей 1 балл, ничья – 2 балла.

2 конкурс «Помощь птичкам»

На счёт старт, первый игрок бежит зигзагом между палочек, подбегает к ведру, берёт оттуда «птенчика» и бежит не зигзагом, а простым бегом, передаёт эстафету другому игроку и другой делает тоже самое. Это состязание на скорость.

Победившей команде 3 балла, проигравшей 2 балла, ничья – 3 балла.

3 конкурс « Доставь птенцов в гнездо»

На расстоянии 3 метра от старта стоят «гнезда» (ведра), задача игроков доставить «птенцов» домой. Каждый игрок бросает бумажки в ведро. Это состязание не на скорость. Количество баллов зависит, от того сколько человек доставили «птенцов» домой.

4 конкурс «Найди друг друга»

Игрокам завязывают глаза и расставляют их по всему полю. На счёт марш игроки должны по голосу или по чему-нибудь найти друг друга, игрока своей команды и крикнуть: «Мы готовы!». Это состязание на скорость. Победившей команде 4 балла, проигравшей 3 балла, ничья 4 балла.

5 конкурс « Составь слово»

У игроков каждой команды буквы Л, Е, Т, О. Каждый игрок бежит, кладёт букву рядом с бутылкой и бежит назад. Второй и третий делают тоже самое. Потом бежит первый игрок опять и кладет последнюю букву и составляет слово. Должно получится слово ЛЕТО! Это состязание на скорость. Победившей команде 5 баллов, проигравшей 4 балла, ничья – 5 баллов.

Призы конфетки.

Мероприятие в лагере "Последний герой"

Цель: сплотить коллектив отряда.

Задачи:

- 1) познакомить детей с различными видами физических упражнений;
- 2) развить чувство юмора, точность, быстроту движений;
- 3) воспитать доброжелательное отношение между сверстниками, взаимопомощь.

Оборудование: 2 стула, 2 мешка, газеты, канат, 2 мяча.

Ход мероприятия

Ведущий: Ребята, сейчас мы с вами немного поиграем, а наша игра пройдет в виде спортивной игры.

В: Представьте себе, что мы попали на необитаемый остров. Мы здесь одни.

(выходят аборигенки)

1 абориген: Вы кто такие? Что это вы тут такое делаете? Это наш остров и вас сюда никто не приглашал.

2а: Да, да! Ну-ка пошли вон!

В: Постойте-ка, объясните нам, кто вы и откуда взялись. Ведь остров-то необитаемый!

2а: Мы? Да мы хозяйки этого острова! И как вы видите, совсем, он не необитаемый, а очень даже обитаемый. Здесь мы живем.

1а: Да вот! Жили здесь были, беды не знали, а тут откуда ни возьмись, взяли вы, расшумелись, расхозяйничались. Что вам тут надо?

В: Мы проводим веселые старты и поверьте нам, не знали, что это ваш остров. Вы разрешите нам поиграть?

2а: Да! Но и вы нам разрешите поиграть с вами, а то нам здесь так скучно!

В: Конечно, можете мне помогать.

В: Ну что ж, ребята, теперь у меня есть помощницы. А мы можем начинать конкурсы.

1 конкурс: У нас называется "прыжки в длину".

Первый участник встает на линию старта и совершает прыжок с места в длину.

Следующий участник встает на то место, до куда допрыгнул первый участник.

Таким образом, вся команда совершает прыжок в длину. Чей прыжок будет длинней, та и команда победит. Приготовились, начали.

2 конкурс: “Перетягивание каната”

Когда-то этот вид спорта входил даже в олимпийские игры. Теперь и мы проведем это соревнование. Но с одним условием. Канат мы будем перетягивать, “пропуская между ногами и стоя” спиной друг к другу. Успехов!

3 конкурс: Для капитанов “Силачи”

Вам нужно двумя пальцами одной руки сломать спичку.

4 конкурс: “Скачки”

В этом конкурсе нужно стать всадником и покататься с ветерком на лошади. Правда лошади в этой эстафете не совсем обычные. Мы должны оседлать стул и, помогая себе ногами, проделать путь от старта до финиша.

5 конкурс: “Солнечный круг”

Представьте, что вы животные, которые любят говорить по-человечески. 1-я команда должна спеть песню “Солнечный круг” по-кошачьи, 2-я команда, по-собачьи.

6 конкурс: “Солнечные вышибалы”

Одна команда выстраивается на скамье в ширенгу. 2-я – выбирает самого меткого, и тот должен попасть в большее число участников. Те, в свою очередь, имеют право уворачиваться. Затем наоборот.

Заключительный конкурс “Вы в мешках”

Итак, мы подсчитаем татемы и определим победившую команду.

Победила команда...

Вручение подарков.

Спасибо всем! Молодцы

«АУКЦИОН ТАЛАНТОВ»

Цель: хорошо и с пользой провести время.

Задачи:

1. развивать творческую фантазию, смекалку;
2. воспитание духа соревнования;
3. формирование дружеских отношений, умения работать командой.

Ход мероприятия.

Ведущий: Добрый день дорогие друзья. Сегодня у нас не простой день. День приятностей, а чтобы их получить мы проведем аукцион, но до него еще далеко. По центру за каждым вожатым и педагогом закреплена станция их всего 7. Вы всей одной командой проходите эти станции и выполняете задания. За пройденный этап вы каждый получите 10 юнонов. Но этого будет не достаточно для аукциона поэтому вы после того как все пройдете подходите к любому из педагогов или вожатого и выполняете дополнительные задания на которых вы сможете получить от 5 000 тысяч до 500 000 тысяч юнонов. Ну что все поняли? Тогда поехали!

Станция «Изобразительное искусство». Вожатая - Анастасия.

Дети вытягивают бумажку, с написанным на ней предметом, и рисуют его за определенно отведённое время.

«Кулинар»

Каждый участник команды по очереди пишет на листе бумаги название чего-либо съедобного, загибает лист и передает следующему. После того, как участники записали ингредиенты, дается сигнал «Старт», листок раскрывают, и команда за 5 минут должна придумать название и рецепт блюда из предложенных ими же ингредиентов. Рецепты могут быть очень смешными. Например, «смешать майонез с квасом, добавить нарезанные яблоки, запечь всё под соусом из соленых огурцов» и т. д.

Задания:

1. Нарисовать свой автопортрет.
2. Изобразить зеркало (каждый желающий может в тебя посмотреться, нужно копировать мимику и движения).

3.Изобразить на лице 7 разных эмоций.

4.Сложить газету или лист бумаги вчетверо с помощью одной руки.

5.Нарисовать корову, держа фломастер в зубах.

Диана. «Снеговик»

Командастановится друг за другом, последнему показывается простой рисунок снеговика и он должен нарисовать это на спине предыдущего игрока. Тот пытается понять, что же ему изобразили, рисует на спине то, что понял (молча). Так доходим до первого в этой очереди, который на чистой бумаге должен изобразить первоначальный рисунок.

Задания:

1.Лежат примерно 15-20 карандашей, играют по два игрока, можно брать по 1 или по2 карандаша кто последний возьмет тот и проиграл.

2.Играет вся команда, я говорю букву, а они должны как больше написать слов на нее.

3.Кто быстрее вывернет штаны тот и выиграл.

4.Кто переговорит другого тот и выиграл.

«Станция Связист» - вожатая Юля.

Участникам необходимо связать слова: сейф, яйцо, ложка, стакан, борщ, диван, ручка и т.д. в единый рассказ. При этом использовать как можно меньше других слов, предлогов. На составление 3 мин.

1.Взять в зубы карандаш и на листе бумаги нарисовать портрет друга справа.

2.Назови свою самую любимую песню. А теперь прохрюкай её!

3.Положить на пол десяти рублёвую монету и двигать её носом до определенного места.

4.Поцелуйте всех.

5.Расскажите о своей любимой игрушке.

6.В течение минутки побыть зеркалом другого ребенка и повторять в точности все его действия.

7.Показать фокус.

8.Рассмешить вожатого (обязательно всей командой).

9. Запихав руку в мешок, взять предмет и сказать, что это, только потом достать.

10. Быстро и правильно считать в уме примеры, которые задает ведущий.

«Станция Ангелина Витальевна» - «Угадай картину»

Ведущий показывает игрокам картинку, которая закрыта большим листом с отверстием диаметром два-три сантиметра посередине. Ведущий передвигает лист по картине. Участники должны угадать, что изображено на картине.

«Ворона»

Для этого этапа понадобится ватман свернутый в трубу так чтобы один конец с маленьким отверстием другой под овал лица наподобие «кулька». Ведущий кладет любой предмет в любое место где проводится этап. Задача игрока одеть трубу на лицо и через маленькое отверстие найти предмет за минуту.

Задания:

1. Изобразить животное.

2. Встать перед зеркалом и как можно убедительнее признаться себе в любви.

3. Нарисовать усы и ходить так до окончания мероприятия.

4. Сделать какому-либо участнику расслабляющий массаж.

5. Пробежать с кастрюлей на голове и стучать по ней ложками с криками: «Привет я луноход».

6. Снять с себя одну вещь.

7. Лечь на спину похлопать ногами в ладоши.

8. Пощекотать пупок любому участнику.

9. Прокатить любого на спине 3 круга.

10. Станцевать лезгинку.

«Станция Дарья Владимировна - Домашний спектакль»

Через онлайн сказку, ребята называют любые прилагательные и т.п. которые запросит ведущий, чем смешнее они назовут тем интересней получится сказка. Их слова вбиваются в программу и получается смешной рассказ, который они должны показать всей командой.

Задания:

1. Найти предметы по центру.

- 2.Прокатиться в тазике с метлой.
- 3.Рассказывать о слонах в течение 1 минуты.
- 4.Произнести фразу: «Мне нравится танцевать» разными интонациями (печально, радостно, томно, безразлично, плачуще.).
- 5.Написать попой в воздухе свое имя.
- 6.Встать на стул и громко сказать «Я в полном порядке!» 5-7 раз.
- 7.Попросить у кого-нибудь еды, изображая весёлую дворняжку.
- 8.Просидеть в течение 1 минуты с серьезным выражением лица, сказав «Я на вас обиделся!», в то время как гости будут всеми средствами стараться рассмешить вас.
- 9.Произнести тост на «кавказский» («китайский») лад.

«Станция Валентина Валентиновна»

Участник должен изобразить предложенный ему рисунок на листе бумаги, фломастером или карандашом который продет в картон для того чтобы не видно было листа и то что он изображает. Тот который более точнее изобразит рисунок получает жетон.

«Станция Никита»

Участники по одному проходят тропу испытаний в костюме сумобола на время. Тот кто справился получает жетон.

Задания:

- 1.Снять тапок у любого из педагогов.
- 2.Отжаться 10 раз.
- 3.Проползти паучком 3 круга.
- 4.Пощекотать за ухом у вахтера.
- 5.Собрать по юности 5 предметов от каждого педагога.

Проводится аукцион. Каждый приз завуалирован смешным определением например: сладкая тянучка баба яга – «красотка с метлой», «кто проживает на дне океана» – сладкие конфеты спанч боб, для романтической встречи – свечка и так далее.(призы: сладости, сувениры).

После проведения аукциона все становятся на коллективное фото.