Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение основная общеобразовательная школа села Джуен Амурского муниципального района Хабаровского края

Утверждено

приказом директора

МБОУ ООШ села Джуен

№ 28-Д от 16.05.2024г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ВОСПИТАНИЯ ЛЕТНЕГО ЛАГЕРЯ С ДНЕВНЫМ ПРЕБЫВАНИЕМ

«СОЛНЫШКО»

2024 г

**Пояснительная записка**

Летние каникулы составляют значительную часть годового объема свободного времени школьников, но далеко не все родители могут предоставить своему ребенку полноценный, правильно организованный отдых.

Не все дети имеют возможность поехать в загородные лагеря, выехать из села. Большой процент детей остается дома. Предоставленные сами себе, дети подвержены влиянию улицы, дорожно-транспортным происшествиям, несчастным случаям, они невольно попадают в группы риска.

*Актуальность программы*

Актуальность программы  обусловлена следующими факторами:

– устойчивым спросом родителей на организованный отдых учащихся;

– необходимостью использования богатого творческого потенциала   педагогов в реализации цели и задач программы.

*Отличительные особенности*

Программа «Солнечная страна» представляет собой модель организации летней лагерной смены, отличительные особенности, которой заключаются в том,

создаются условия для педагогически целесообразного, эмоционально привлекательного досуга школьников, восстановления их здоровья, удовлетворения потребностей в новизне впечатлений, творческой самореализации, общении и самодеятельности в разнообразных формах, включающих труд, познание, культуру, игру и другие сферы возможного самоопределения.

*Новизна программы* прослеживается в широком приобщении детей к разнообразному социальному опыту, созданию в лагере стиля отношений сотрудничества, содружества, сотворчества, участия детей в управлении детским оздоровительным лагерем.

*Направленность программы*

1. Художественно – творческая
2. Физкультурно-спортивная.

Реализация  данных направлений в совокупности способствует социализации воспитанников школы.

Здоровый, счастливый, успешный ребёнок – залог здоровой нации, сильной и процветающей России!

*Адресат программы*

Участниками данной программы являются учащиеся школы в возрасте от 6 до 14 лет в количестве 40 детей. В том числе обучающиеся, находящиеся в трудной жизненной ситуации (многодетные, малообеспеченные) семьи.

*Цель программы:*организация отдыха и развития творческого потенциала учащихся школы в летний период  через  включение их в коллективную, творческую, общественно полезную деятельность.

*Задачи программы:*

*Воспитывающие:*

* формирования гражданской позиции, патриотических чувств, знаний по краеведению.
* формирование навыков  культурного поведения, общения и толерантности.

– воспитывать стремление к здоровому образу жизни, укреплению здоровья;

*Развивающие:*

– Развитие культуры общения детей со своими сверстниками.

– Развитие бережного отношения к родной земле, природе, миру, культуре.

– Развитие практических умений и навыков в различных видах творчества и искусства.

*Образовательные:*

– Возможность реализовать свой интерес в сфере художественного творчества, познание различных сфер эстетической деятельности, включение участников в различные виды деятельности;

-Совершенствовать знания и умения по основам безопасности жизнедеятельности.

– Вовлечь детей в активную спортивно-оздоровительную деятельность.

*Организационные*

* создание  условий для организованного отдыха детей.
* создание благоприятных  условий для укрепления здоровья детей.
* создание условий для самореализации на индивидуальном личностном потенциале.

*Ожидаемые результаты:*

Для детей и подростков:

* Общее оздоровление воспитанников, укрепление их здоровья.
* Укрепление физических и психологических сил детей, развитие лидерских и организаторских качеств, приобретение новых знаний, развитие творческих способностей, детской самостоятельности и самодеятельности.
* Получение участниками смены умений и навыков  индивидуальной и коллективной творческой и трудовой деятельности, социальной активности.
* Развитие коммуникативных способностей и толерантности.
* Повышение творческой активности детей путем вовлечения их в социально-значимую деятельность.
* Приобретение новых знаний и умений в результате занятий в кружках (разучивание песен, игр, составление проектов).
* Расширение кругозора детей.
* Повышение общей культуры учащихся, привитие им социально-нравственных норм.
* Личностный рост участников смены.

Для педагогов:

* Внедрение эффективных  форм  организации  отдыха, оздоровления и занятости детей в летний период.
* Повышение уровня педагогического мастерства.

Для родителей:

* Удовлетворённость родителей летним отдыхом детей.

*Принципы реализации программы:*

Принцип гуманизации отношений

Построение всех отношений на основе уважения и доверия к человеку, на стремлении привести его к успеху. Через идею гуманного подхода к ребенку, родителям, сотрудникам лагеря необходимо психологическое переосмысление всех основных компонентов педагогического процесса.

Принцип  дифференциации  воспитания

Дифференциация в рамках летнего оздоровительного лагеря предполагает:

* отбор содержания, форм и методов воспитания в соотношении с индивидуально-психологическими особенностями детей;
* создание возможности переключения с одного вида деятельности на другой в рамках смены (дня);
* взаимосвязь всех мероприятий в рамках тематики дня;
* активное участие детей во всех видах деятельности.

Принцип комплексности оздоровления и воспитания ребёнка.

Данный принцип может быть реализован при следующих условиях:

* необходимо чёткое распределение времени на организацию  работы;
* оценка эффективности пребывания детей на площадке должна быть комплексной, учитывающей все группы поставленных задач.

Принцип гармонизации сущностных сил ребёнка, его интеллектуальной, физической, эмоционально-волевой сфер с учётом его индивидуальных и возрастных особенностей.

Этот принцип может быть реализован при следующих условиях:

* вариантности выбора способа реализации в различных видах деятельности;
* сочетание форм работы, учитывающих возрастные особенности детей;
* постоянной коррекции воздействий на каждого ребёнка с учётом изменений, происходящих в его организме и психике.

Принцип уважения и доверия.

Этот принцип может быть реализован при следующих условиях:

* добровольного включения ребёнка в ту или иную деятельность;
* доверие ребёнку в выборе средств достижения поставленной цели, в основном на вере в возможность каждого ребёнка и его собственной вере в достижении негативных последствий в процессе педагогического воздействия;
* в учёте интересов учащихся, их индивидуальных вкусов.

*Методы реализации программы*

Методика КТД.

В сфере воспитания коллективно – трудовая деятельность и коллективно-творческие дела уже на протяжении десятилетий занимают свое особое место. Эта [методика](http://velikol.ru/dosta/%D0%9C%D0%B5%D1%82%D0%BE%D0%B4%D0%B8%D0%BA%D0%B0+%D0%B8%D1%81%D1%81%D0%BB%D0%B5%D0%B4%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D1%8F+%D0%BC%D0%BE%D1%82%D0%B8%D0%B2%D0%B0%D1%86%D0%B8%D0%B8+%D1%83%D1%87%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D1%8F+%D1%83+%D0%BF%D0%B5%D1%80%D0%B2%D0%BE%D0%BA%D0%BB%D0%B0%D1%81%D1%81%D0%BD%D0%B8%D0%BA%D0%BE%D0%B2a/main.html), технология, прекрасно учитывающая психологию подросткового и юношеского возраста, действительно, способна творить чудеса. У каждого, кто участвует в них, пробуждается творческий потенциал, возникают самые добрые чувства к своим товарищам, возникает потребность преобразить свою школу, сделать ее красивее.

*Дело* – это событие, любые какие-либо действия, которые несут в себе заботу об окружающих людях, о коллективе, друг о друге.  
*Коллективное дело* – событие (набор действий), осуществляемых посредством совместных усилий всех членов коллектива – воспитанников и воспитателей.  
*Коллективно-творческое дело* (КТД) [– событие](http://velikol.ru/dosta/%D0%94%D0%B8%D0%B0%D0%B3%D1%80%D0%B0%D0%BC%D0%BC%D0%B0+%D0%92%D1%8C%D0%B5%D0%BD%D0%BD%D0%B0-%D0%AD%D0%B9%D0%BB%D0%B5%D1%80%D0%B0+%D0%B0+%D1%81%D0%BE%D0%B1%D1%8B%D1%82%D0%B8%D0%B5+Aa/main.html), либо набор действий, предполагающий непрерывный поиск лучших решений, жизненно-важных задач и задумывается, планируется и реализуется и оценивается сообща.  
*Виды КТД*

* Организаторские дела (метод взаимодействия)
* Общественно-политические дела (беседы, лекции и др.)
* Познавательные дела (познавательные игры: ребёнок должен узнать как можно больше об окружающем мире)
* Трудовые дела (способствовать развитию трудовых навыков)
* Художественные дела (творчество: рисование, оформление)
* Спортивные дела (зарядки, Веселые старты, комический футбол и др.)

*Формы организации деятельности детей*

В основе общелагерных мероприятий лежат коллективные и массовые формы работы, направленные на оздоровление детей, воспитание экологической культуры и развитие разносторонних увлечений и интересов детей.

* Познавательные беседы – проводятся с целью ознакомления детей с новым материалом.
* Словесные, настольно-печатные игры – организуются с целью закрепления и как форма проведения занятия (ознакомление с окружающим, продуктивные виды деятельности).
* Подвижные игры – проводятся для смены деятельности на занятиях, может и проводится и в конце занятия.
* Целевые прогулки, экскурсии – проводятся с целью ознакомления с окружающим.
* Вопросы проблемного и исследовательского характера – используются для развития мышления, умения рассуждать, высказывать свои мысли, делать выводы, вести наблюдения.
* Викторины – проводятся с целью закрепления пройденного материала.
* Инсценировки сказок – проводятся для ознакомления детей со сказкой, снятия напряжения.
* Проведение праздников – проводятся с целью закрепления материала и создания положительных эмоций у детей.
* Рисование: сюжетов национальных сказок, орнаментов – проводится с целью развития памяти, воображения, мышления, закрепления названий элементов орнаментов народов России.
* Работа с семьей – проводится с целью привлечения родителей к совместной деятельности: участие в викторинах, развлечениях, семинарах, организация туристического похода, экскурсий.

*Развитие детского самоуправления*

Работа актива в лагере – это демократическая форма организации жизнедеятельности ученического коллектива, обеспечивающая

* развитие самостоятельности учащихся;
* оптимальное решение повседневных задач с учетом интересов детей;
* подготовку к будущему выполнению обязанности по участию в руководстве государственными и общественными делами, т. е, приобретение каждым подростком знаний, умений и навыков управленческой деятельности.

Структура самоуправления.

*Общий сбор лагеря* – высший законодательный орган смены при равном представительстве детей и взрослых. Избирается на общем собрании детей и сотрудников лагеря, принимает решения, касающиеся жизнедеятельности всех участников смены, утверждает программы, планы. Собирается 3–5 раз в смену.  
*Актив лагеря* – детский исполнительный орган самоуправления, состоящий из представителей отрядов. Собирается один раз в день. Планирует работу на день, подводит итоги дня, осуществляет обмен информацией, контролирует работу отрядов в течение дня.  
*Творческие микрогруппы* – временные детские объединения, которые разрабатывают и организуют различные конкурсные программы, праздники и т.д.

*Система мотивации и стимулирования*

В течение всей смены стимулируется личностное развитие и рост каждого ребёнка, посещающего летний оздоровительный лагерь дневного пребывания «Солнышко » по программе «Солнечная страна».

Ребята получают бонусы за активное участие в каждом виде деятельности, предложенном участникам смены. У всех есть выбор – проявлять себя в чём-то одном, или участвовать в нескольких направлениях. В зависимости от этого каждый  может достигнуть определённого звания по результатам окончания смены.

За активное проявление себя в различной деятельности участник смены получает звездочку определённого цвета. Таким образом, каждый  в течение смены собирает свое «созвездие» достижений.

Красный – активность в общелагерных мероприятиях;

Желтый – активность в отрядной деятельности;

Синий– активность в спорте;

Зелёный – дисциплинированность;

Личные результаты каждого отмечаются ежедневно и заносятся в «Созвездие достижений». Ежедневно каждый участник может получать звездочки разных цветов. Самые успешные и активные получают грамоты при подведении итогов по окончании смены, а также отмечаются в итоговом фильме.

Учёт звездочек ведётся  воспитателями, которые ежедневно осуществляют мониторинг достижений.

«Орденом внимания » – может быть награжден любой

 участник смены (дня) , решением отряда за незначительный , но достойный поступок, творческое дело и.т.д.

*Образовательная деятельность*

1. Программа образовательного компонента «Школа безопасности».

**Цель программы:**

Формирование социального опыта школьника, осознание им необходимости уметь применять полученные знания в нестандартной ситуации.

**Задачи программы:**

* развитие у детей чувства ответственности за своё поведение, бережного отношения к своему здоровью и здоровью окружающих;
* стимулирование у ребёнка самостоятельности в принятии решений и выработка умений и навыков безопасного поведения в реальной жизни.
* Учебно – тематический план образовательной программы! Кто ведет программу?

*Факторы риска и меры их профилактики*

|  |  |
| --- | --- |
| **Возможные факторы риска реализации программы** | **Меры профилактики по каждому из них** |
| Изменение климатических условий (дождь) | Перенос мероприятия с улицы в помещение |
| Не достижение целей или не выполнение задач, проведенных событий. | Анализ,  выработка рекомендаций, работа над ошибками. |
| Утомляемость детей | Хорошая организация мероприятий, чередование игровой деятельности с творческой, интеллектуальной, спортивной и др. |
| Эмоциональное сгорание | Тщательная подготовка программы смены. Разработка корпоративной культуры, использование стимулирования деятельности. |
| Травматизм | Инструктаж по технике безопасности. Исключение травмоопасных ситуаций, бдительность и ответственность за здоровье и жизнь детей. |
| Недостаточность спортивного и игрового инвентаря | Своевременное и достаточное обеспечение. |
| Подвижные игры на улице | Чередование игр на улице и в помещении. |
| Жара, палящее солнце. | Защита головы от солнечного удара, питьевой режим.  Не позволять длительное время, находится на открытом солнце |
| Нарушение правил дорожного движения | Беседы, лекции, практические занятия по предупреждению и профилактике ДТП. |
| Травмы и ушибы. | Инструктаж по ТБ  Предупреждение и профилактика. Иметь средство для дезинфекции ссадин и ран, порезов. Помощь медицинского работника. |
| Недостаточная психологическая компетентность воспитательного коллектива | Проведение инструктивно-методических сборов с теоретическими и практическими занятиями с учителями, временно исполняющими обязанности воспитателей.  Планирование взаимозаменяемости воспитателей из числа педагогических работников школы.  Индивидуальная работа с учителями, временно исполняющими обязанности воспитателя, по коррекции содержания работы с отрядом. |
| Низкая активность детей и подростков в реализации Программы | Организовать индивидуальную работу: беседа воспитателя.  Выявление индивидуальных способностей и интересов детей и подростков для приобщения и занятости другой деятельностью: интеллектуальной, исследовательской, творческой, поисковой, социально значимой, спортивной, организаторской |
| Терроризм. | Инструктаж по ТБ для взрослых и детей.  Профилактическая работа по предупреждению несчастных случаев. |

**Содержание программы смены**

*Модель игрового взаимодействия*

Воспитание творческой активности личности будет проходить через сюжетно – ролевую игру «Путешествие Солнечного Лучика», как ведущий тип деятельности.

      Игра  представляет собой исполнение детьми какого-либо сюжета. «Солнечный Лучик»  путешествуя  во времени  ежедневно включается ребят  в различные виды деятельности.

*Ход реализации программы смены*

1 день. «День знакомств» ребята вместе с Лучиком узнают об «Опасности в Солнечной стране» ( Инструктаж по ТБО и ПДД).

2 день. «День таланта» Лучик помогает ребятам раскрыть свои таланты.

На 3 день попадают в «Сказочную страну» и совершают путешествие по сказкам.

4 день «О, спорт, ты-мир!» Лучик  рассказывает об олимпийских играх и ребята выявляют своих чемпионов отряда…

 Вовлечение детей в игровую деятельность способствует развитию наблюдательности и стремления находить ответы на возникающие вопросы, осуществлять поиск и анализ необходимой информации. Сюжетно-ролевая игра «Путешествие Солнечного Лучика »  – это реальная жизнь в предлагаемых обстоятельствах.

Игра предполагает:

– большую двигательную активность;

– разнообразие видов деятельности;

– признание и позитивную оценку в среде сверстников и взрослых.

**Режим дня летнего оздоровительного лагеря**

**8.30 - 9.00** – Приём детей, перекличка

**9-00 - 9.15** – Зарядка, линейка получение творческого задания

**9.15-09.30** – Завтрак.

**09.30-12.30** – Выполнение творческого задания

**12.30 – 13.00** – Обед

**13.00-14.30** – Занятия по интересам,Подведение итогов дня

**14.30** – Уход домой

**План – сетка мероприятий на 1 смену**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Сроки | Тематика дня | Ответственные |
| 03.06. | **«День знакомств»**   * 1. Богатырская разминка (зарядка)   2. «Огонёк знакомств»   3. «Опасности в Солнечной стране», «Незнайка и Сказочный перекрёсток»( Инструктаж по ТБО и ПДД)   4. Выборы органа самоуправления в отрядах.   5. Оформление отрядных уголков. * Итоги дня – «Время впечатлений». | Вожатая  Воспитатель  Воспитатель  Вожатая  Воспитатель |
| 04.06 | **«День таланта»**   * 1. Богатырская разминка (зарядка, разучивание  игры”Жар-птица”.)   2. Ярмарка талантов «Кто во что горазд»   3. Оформление отрядных уголков.   4. Кружковая работа.   5. Игры на свежем воздухе. * Итоги дня – «Время впечатлений». | Вожатая  Воспитатель  Воспитатель  Вожатая  Воспитатель |
|  | **«День Сказочной страны»**   * 1. Богатырская разминка (зарядка)   2. Презентация отрядных уголков.   3. Игры на свежем воздухе   4. Открытие. Концерт «Звездопад» * Итоги дня – «Время впечатлений». | Вожатая  Воспитатель  Вожатая  Воспитатель |
| 06.06 | **«О, спорт, ты-мир!»**   * Богатырская разминка (зарядка, разучивание игры “Волк во рву”.)   1. Устный журнал:«Олимпиада »   2. «Весёлые старты»   3. Кружковая работа. * Итоги дня – «Время впечатлений». | Вожатая  Воспитатель  Педагог д/о  Вожатая Воспитатель |
| 07.06 | **«День мира»**   * 1. Богатырская разминка * Устный журнал «Мир нужен всей планете»   1. Конкурс рисунков «Миру-мир!»   2. Работа ТО «Школа безопасности» * Итоги дня – «Время впечатлений». | Вожатая  Воспитатель  Вожатая  Воспитатель |
| 10.06 | **«День патриота»**   * Богатырская разминка (зарядка, разучивание игры “Вьюнок”.)  1. Устный журнал «Мои любимые поэты»    1. Конкурс стихов.  * Кружковая работа.  1. Работа ТО «Танцевальный»   Итоги дня – «Время впечатлений» | Вожатая  Воспитатель  Педагог д/о  Вожатая  Воспитатель |
| 11.06 | **«День леса»**   * Богатырская разминка (зарядка, разучивание игры «Филин и пташки») * Конкурсно-игровая программа «На лесной опушке» * Изготовление поделок из природного материала. * Устный журнал«Моя Родина -Россия   Итоги дня – «Время впечатлений» | Вожатая  Воспитатель  Вожатая  Воспитатель |
| 13.06 | **«День красоты»**   1. Богатырская разминка (зарядка) 2. Конкурс красоты «Мисс и мистер Солнечной  страны» 3. Работа Т.О. «Танцевальный 4. Итоги дня – «Время впечатлений» | Вожатая  Воспитатель  Вожатая  Воспитатель |
| 14.06 | **«День экологии»**   * Богатырская разминка (зарядка, разучивание игры «Шапка невидимка»)   1. Экологическая игра-конкурс «ЭКОЛОГИЧЕСКИЙ КАПУСТНИК» * Кружковая работа. * Итоги дня – «Время впечатлений» | Вожатая  Воспитатель  Воспитатель  Педагог д/о  Вожатая |
| 17.06 | **«День Сказки».**   1. Богатырская разминка (зарядка, разучивание игры «Не давай мяч водящему») 2. Театр экспромт «Там на неведомых дорожках». 3. Викторина по сказкам. 4. Итоги дня – «Время впечатлений» | Вожатая  Воспитатель  Вожатая  Воспитатель |
| 18.06 | **«День Моя малая Родина»**   * Богатырская разминка (зарядка)   1. Устный журнал«Моя Родина -Россия»   2. Презентация «Деревенька моя»   3. Кружковая работа. * Итоги дня – «Время впечатлений» | Вожатая  Воспитатель  Вожатая  Педагог д/о  Воспитатель |
| 19.06 | **«День здоровья»**   * 1. Богатырская разминка (зарядка, разучивание игры «Быстро шагай»)   2. Беседа медработника  «Береги своё здоровье»   3. Игровая программа «В гостях у водяного».   4. Кружковая работа * Итоги дня – «Время впечатлений» | Вожатая  Воспитатель  Вожатая  Педагог д/о  Воспитатель |
| 20.06 | **День «Зелёного огонька»**   * 1. Богатырская разминка (зарядка, разучивание игры “Бредень”)   2. Устный журнал «Знай правила движения как таблицу умножения»   3. Викторина на знание правил дорожного движения. * Итоги дня – «Время впечатлений» | Вожатая  Воспитатель  Вожатая  Воспитатель |
| 21.06 | **««День Памяти»**   1. Богатырская разминка (зарядка) 2. Возложение венков из природного материала к   памятнику погибшим воинам в годы Великой  Отечественной войны.   1. Конкурс военной песни и стихов   Итоги дня – «Время впечатлений» | Вожатая  Воспитатель  Педагог д/о  Вожатая Воспитатель |
| 24.06 | **«День истории»**   * Богатырская разминка (зарядка, разучивание игры «Картошка»)  1. Интеллектуально-познавательная программа «Преданья старины глубокой» 2. Конкурс «Знатоки русской истории» 3. Кружковая работа. 4. Итоги дня – «Время впечатлений» | Вожатая  Воспитатель  Педагог д/о  Вожатая  Воспитатель |

**ПЛАН – СЕТКА МЕРОПРИЯТИЙ 2 СМЕНЫ**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Дата** | **Направление деятельности** | **Мероприятия** |  |
| 27.06 | Организационный день  Международный день детей | 1.Организационное мероприятие  « Здравствуй, РАДУГА!»:   * линейка; * беседа «Мое село»; * принятие правил поведения в лагере * обустройство городища; * инструктаж по ПДД.   2.Операция «Уют».  3. Минутка здоровья «Солнце, воздух и вода - наши лучшие друзья».  4.Анкетирование «Мир моих увлечений»  5.Концерт открытия смены «Торжественное открытие второй смены» |  |
| 01.07 |  | 1.Минутка здоровья «  2.Викторина- история возникновения и развития местного населенного пункта.  3.Экскурсия «Моё село»  4. |  |
| 02.07 |  | 1. Минутка здоровья «Осторожно, огонь».  2. Игра «Помоги себе сам»  *3.*Правила поведения в чрезвычайных ситуациях. Эвакуация из лагеря.  5.Конкурс рисунков «Огонь – друг, огонь – враг» |  |
| 03.07 |  | 1. Минутка здоровья. «Как избежать простудных заболеваний». 2.Конкурсная программа «Звёздный час».  3.Творческий конкурс (рисунок «Наш лагерь»)  4.Развлекательная Детскотека |  |
| 04.07 |  | 1. Минутка здоровья « Вредные привычки»  2.Подвижные игры на свежем воздухе  3.Конкурсная программа «Принцы нашего лагеря». |  |
| 05.07 |  | 1. Минутка здоровья «Солнечные ванны»  2. Познавательно-развлекательная программа «Азбука дороги»  3.Интелектуальная игра «Волшебная страна мультфильмов» |  |
| 08.07 |  | 1. Минутки здоровья «Солнце, Воздух, и Вода наши лучшие друзья»  2. Спортивно-развлекательная игра «Экипаж – одна семья»  3. Спортивная игровая программа на свежем воздухе  4. Весёлые старты  5. Соревнования по легкой атлетике «Легкая атлетика – королева спорта!» по видам из ВФСК «ГТО» совместно с центром тестирования |  |
| 09.07 |  | 1.Минутка здоровья «Путешествие в страну Витаминию» 2. Наши таланты  3. Викторина «В мире сказок». 4. Конкурс рисунков «Твой сказочный персонаж». |  |
| 10.07 |  | 1.Минутка здоровья операция «Кепка»  2. Беседа по безопасности «Штормовое предупреждение - природное бедствие».  3. Эстетический час «Праздник цветов».  4. КВН «Матушка-природа» |
| 11.07 |  | 1.Минутка здоровья «Глаза - зеркало души» 2.Конкурс – игра «Мы едем, едем, едем». 3. Театрализованное представление «Красный. Жёлтый. Зелёный».  4.Экология и культура – будущее России» |
| 12.07 |  | 1.Минутка здоровья «Твои зубы» 2. Огонек «Мультяшкино»  3. Мисс красота - лагеря  4. Рисунки «Любимый персонаж из мультфильма» |
| 15.07 |  | 1.Минутка здоровья «Твоя осанка» 2. Фестиваль народных подвижных игр. 3. Дискотека. 4. Музыкальный конкурс «Нам песня строить и жить помогает». |
| 16.07 |  | 1.Минутка здоровья «Ещё раз о питании» 2.конкурс костюмов «К нам прилетело НЛО» 3. Конкурс фантастических проектов в рисунках. |
| 17.07 |  | 1.Минутка здоровья «Правильное питание» 2. Флешмоб в рамках проекта «Здоровье в движении» 3. «Весёлые старты» 4. Конкурс рисунков «Значок ГТО – мой!» |

**Условия реализации программы**

*Кадровое обеспечение программы лагеря дневного пребывания «Солнышко».*

В соответствии со штатным расписанием в реализации программы участвуют:

начальник лагеря: \_1\_\_ человек

воспитатель отрядов:  \_\_\_2\_\_\_ человека

 Оздоровление и развитие детей в значительной степени зависит от знаний, умений и подготовленности к работе тех взрослых, которые организуют жизнедеятельность лагеря. В реализации программы участвуют преподаватели  школы  которые выполняют функции воспитателей, вожатых и педагогов дополнительного образования.

Штатное расписание лагеря подразумевает следующие категории работников:

|  |  |
| --- | --- |
| *Должность* | *Обязанности* |
| Начальник лагеря | Определяет функциональные обязанности персонала, руководит, свей работой лагеря и несет ответственность за состояние воспитательной работы, соблюдение распорядка дня, трудового законодательства, обеспечение здоровья и жизни воспитанников, планирует, организует и контролирует все направления деятельности лагеря, отвечает за качество и эффективность. |
| Воспитатели | Несут ответственность за жизнь и здоровье детей, соблюдение распорядка дня, норм санитарной и пожарной безопасности, организацию и содержание воспитательной и досуговой деятельности, работу органов самоуправления и проведение досуговых мероприятий в рамках  программы, анализирует деятельность отрядов. |

Педагогические работники (воспитатели, старшая вожатая) имеют педагогическое образование, знакомы с методами воспитания, знают педагогические приемы и средства возрастных и индивидуальных особенностей детей.

Для эффективной работы в течение всей смены существует педагогический совет, на котором решаются вопросы педагогического руководства программы и коллектива, определяет стратегию, ориентиры и приоритеты педагогической работы, осуществляет планирование и анализ.

*Информационно – методическое обеспечение.*

Чтобы программа была реализована в полном объеме, создано её информационно – методическое обеспечение:

* Разработана и собрана нормативно – правовая документация, регламентирующая деятельность лагеря;
* Разработаны должностные инструкции и инструкции по ТБ, ППБ, правилам безопасности проведения массовых мероприятий, проведения экскурсий, организации выхода и транспортировки детей и т.д;
* Разработана документация по работе лагеря: – график работы персонала, акт о приемке лагеря, режим дня.
* Подготовлены журналы инструктажей, журнал посещаемости детьми лагеря;
* Разработаны планы лагерной смены;
* Разработано оформление лагеря и отрядных мест;

**Оценка эффективности программы**

*Система показателей оценки качества реализации программы*

 Для отслеживания результативности программы будут использованы следующие методы:

1. Анкетирование детей на начальном этапе и в конце смены;
2. Наблюдение за поведением детей во время игр, позволяющее выявить лидерские качества, уровень коммуникативности;
3. Анализ участия отряда в общелагерных творческих делах, уровня активности и достижений;
4. Экран настроения;
5. В конце смены будет подготовлен аналитический отчѐт о результатах реализации программы, подготовлены фото и видео материалы;
6. Анкетирование родителей с целью выявления уровня удовлетворенности предоставляемой услугой;

Критерии оценки результативности реализации программы:

1. Качество организации отдыха детей;
2. Использование новых методик и технологий по привитию детям навыков здорового образа жизни;
3. Привлечение родителей и социальных партнеров к реализации программы смены;
4. Адекватность и эффективность содержания, форм и методов работы с детьми разных возрастных категорий, учет интересов и потребностей детей;
5. Сочетание традиционных и инновационных технологий воспитательно- образовательного процесса;
6. Наличие в лагере объединений дополнительного образования детей;
7. Использование различных форм организации детского самоуправления;
8. Удовлетворенность детей и родителей результатами процесса летне- оздоровительной работы.

*Система обратной связи*

Чтобы оценить эффективность данной программы с воспитанниками лагеря проводится постоянный мониторинг, промежуточные анкетирования. Каждый день ребята заполняют экран настроения, что позволяет организовать индивидуальную работу с детьми. Разработан механизм обратной связи.

Экран настроения    (составляется на сезон)

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Фамилия, имя | 1 день | 2 день | 3 день | 4 день | 5 день |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |

Условные обозначения:

Красный цвет – интересно, увлекательно

Зелёный цвет – понравилось, но не очень

Коричневый цвет – было скучно и неинтересно

Мониторинг-карта  (составляется по итогам дня)

форма обратной связи, которая позволяет судить об эмоциональном состоянии детей ежедневно. Это итог дня. В конце дня отряды заполняют мониторинг-карты, записывая туда позитив и негатив за день, благодарности, предложения. В конце дня и недели педагоги анализируют качество и содержание своей работы по результатам обратной связи.

Листок откровения

Дополнительно для анализа работает листок откровения. Он служит для того, чтобы получить от детей отзыв о проведенных мероприятиях, жизни в лагере. Листок откровений постоянно висит на территории лагеря, обновляется, сделать там запись может каждый.

Рейтинг личностного роста

Для мониторинга личностного роста используется рейтинг личностного роста участников смены. Рейтинг личностного роста – это сравнительная оценка различных сторон деятельности личности и её вклада в дела коллектива.

Рейтинг определяется ежедневно на отрядном круге, где каждому участнику по итогам дня присваивается не более 2-3 «стикеров» – символов рейтинга.

Цветовая гамма:

красный – «лидер-организатор»,

синий – «лидер-вдохновитель»

зелёный – «активный участник»

желтый – «исполнитель».

Участникам, набравшим 5-6 «стикеров», присваивается звание, соответствующее преобладающему цвету. По итогам смены они награждаются грамотами, подарками.

Приложение

Анкета

1. Ты с удовольствием идёшь утром в лагерь?
2. Если тебе интересно в лагере, то что больше всего нравится: петь, танцевать, рисовать, смотреть телевизор, играть, заниматься спортом или что-то ещё?
3. Чему ты научился в лагере: выучил песню, научился танцевать, играть в шашки, шахматы и др.?
4. Если бы тебе разрешили, что бы ты делал в лагере целый день?
5. Чего нет в лагере, чего бы ты хотел?
6. Ты пойдёшь на следующий год в лагерь? Если не пойдёшь, то почему?
7. Тебе хотелось бы остаться на вторую смену?
8. Что ты рассказываешь дома о лагере?
9. Нравится ли тебе, как кормят и готовят в лагере? Поставь оценку повару: (от «пятёрки» до «двойки»).
10. Хочется ли тебе идти домой после лагеря?
11. Какую оценку ты бы поставил за жизнь в лагере?
12. Кто твой друг среди ребят, среди взрослых?
13. Что особенно понравилось в лагере (спортивные мероприятия, туристическая эстафета, праздники, экскурсии, походы и т. д.)?

      Для определения личностного роста ребёнка и коллективной деятельности используются разные методы диагностики, параметры задаются задачами, поставленными перед педагогическим коллективом лагеря.

**Диагностика**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Этапы** | **Обследуемые параметры личности** | **Методика** |
| Вводная  диагностика | Начало смены. Выяснение пожеланий и предпочтений, первичное выяснение психологического климата в детских коллективах:  – анкетирование;  – беседы в отрядах;  – планерки администрации лагеря, вожатых и воспитателей. |  |
| Пошаговая  диагностика | Цветопись по результатам мероприятий и дел лагеря.  Беседы на отрядных сборах. |  |
| Итоговая  диагностика | Анкетирование  Творческий отзыв ( рисунок « Вместе мы отряд»)  Беседы в отрядах  Цветопись |  |

**ИГРЫ**

**Тигр идёт**  
Вожатый объявляет водящего тигром и предлагает ему спрятаться в норку (выйти из круга). Когда тигр уходит, вожатый говорит отряду: «Мы пошли гулять на полянку». После этих слов все ребята изображают, как они гуляют по полянке — кувыркаются, собирают цветы, ловят бабочек. Когда веселье в полном разгаре, вожатый кричит: «Тигр идет!» Все ребята должны замереть и не двигаться. Появляется тигр. Он подходит к игрокам и своим рычанием пытается развеселить, заставить их двигаться. Трогать ребят тигру не разрешается. Ребята, которые начинают смеяться, шевелиться, выбывают из игры. А кто не сделает ни малейшего движения, объявляются победителями. Затем выбирается новый тигр.  
  
**Карлики и великаны**  
Ведущий объясняет игрокам правила игры.  
Когда он произносит слово "карлики" - все должны присесть, потому что карлики маленькие. Произносить это слово он должен тоненьким голосом.  
Когда он произносит слово "великаны", грубым голосом, все должны встать и поднять руки вверх.  
Ведущий объявляет: "Ребята, запомните, правильные команды - это "карлики" и "великаны". На остальные команды вы не должны реагировать". И произносит вышеупомянутые команды, а еще "Встаньте", "Сядьте", "Поднимите руки вверх", все вперемешку. Те, кто выполняет неправильные команды, выбывают. Побеждает тот, кто допустит меньше всех ошибок.  
  
**Охотники и утки**  
Играющие делятся на две команды: одна – «охотники», другая – «утки». Чертится большой круг, за которым становятся «охотники», а «утки» внутри. По сигналу «охотники» стараются попасть волейбольным мячом в «уток», которые, бегая внутри круга, уворачиваются от мяча. Игрок, осаленный мячом, выбывает из игры. Когда все «утки» будут выбиты, команды меняются местами, и игра продолжается. Игру можно проводить на время. Отмечается, какая команда выбила больше «уток» за одинаковое время. «Утка», которой коснулся мяч, считается осаленной.  
  
**Передай по цепочке**  
Две команды выстраиваются друг напротив друга. Участники команд должны взять своих соседей под руки. По сигналу они поднимают камешки и передают соседям, которые передают их дальше по цепочке. Руки играющих должны быть соединены на протяжении всей игры. Если кто-то уронит камешек, то должен его поднять, не разрывая цепи. Первый участник, передав первый камешек, может сразу же поднимать другой. Выигрывает команда, первой передавшая все камешки последнему игроку.  
  
**Белки, орешки, шишки**  
Все ребята встают, взявшись за руки, по три человека, обращая "беличье гнездо". Между собой они договариваются, кто будет "белкой", кто - "орехом", кто - "шишкой". Водящий один, гнезда у него нет. Есть в этой игре еще и ведущий, который произносит слова: "белки", "шишки", "орехи". Если он сказал "белки", то все белки оставляют свои гнезда и перебегают в другие. В это время водящий занимает свободное место в любом гнезде, становясь белкой. Тот, кому не хватило места в гнездах, становится водящим. Если ведущий говорит: "орехи", то местами меняются орехи и водящий, занявший место в гнезде, становится орехом.  
  
**Капканы**  
Шесть играющих встают парами, взявшись за обе руки и подняв их вверх. Это капканы, они располагаются на незначительном расстоянии друг от друга. Все остальные играющие берутся за руки, образуя цепочку. Они должны двигаться через капканы. По холопку ведущего капканы захлопываются, т.е. ребята, изображающие капканы, опускают руки. Те играющие, кто попался в капкан, образуют пары и тоже становятся капканами. В этой игре выявляется самый ловкий и быстрый из ребят - тот, кто сумел до конца игры не угодить ни в один капкан.  
  
**Подмигиши**  
Все играющие стоят парами по кругу, один игрок за спиной у другого. Руки у всех опущены вниз. На линии круга стоит и водящий. У него за спиной нет партнера. Он должен посмотреть в глаза кому-нибудь из игроков первой линии и подмигнуть. Тот, кому подмигнули, бежит со своего места и встает за спиной водящего. Но у него это может не получится, потому что игрок второй линии внимательно следит за водящим и если видит, что подмигнули его партнеру, может удержать его. Если он успел это сделать, водящий вынужден подмигивать еще раз, до тех пор, пока его подмигивание не окончится результативно. Если же игрок второй линии не среагировал вовремя и не успел схватить первого игрока, он становится водящим, т.е. встает в первую линию и сам начинает подмигивать. Игра может продолжаться долго, пока не наскучит.  
  
**Тише едешь – дальше будешь**  
Водящий становится лицом к стене. Остальные выстраиваются в шеренгу на расстоянии 20-30 шагов от водящего. Водящий произносит: «Тише едешь – дальше будешь». Игроки в этот момент приближаются, говоря: «А приедешь – дома будешь!». После этих слов водящий резко поворачивается к игрокам. Тот, кого он заметил в движении, выбывает из игры. Выигрывает тот, кто приблизился настолько, что может коснуться стоящего у стены. Выигравший становится водящим.  
  
**Три шага**  
Игра проводится на открытой площадке (стадионе). Игроки разбиваются на две равные команды, берутся за руки и становятся спиной друг к другу. Задача каждой команды – полным составом, ровно, строго следуя правилам, как можно быстрее достичь конца площадки. При движении команды произносят хором правила:  
- Три шага влево –  
Три шага вправо.  
Шаг вперед – один назад  
И четыре прямо.  
  
**Стоп**  
Участники игры встают в круг. Водящий занимает положение в середине круга, бросает вверх мяч, называет при этом имя кого-либо из игроков. Сам водящий и все играющие в это время стараются как можно дальше отбежать от центра круга. Игрок, чье имя назвали, ловит мяч и кричит: «Стоп!» Все должны остановиться, а новый водящий, не сходя с места, бросает мяч в любого из игроков. «Запятнанный» становится водящим. Если же он промахнется, то остается водящим: идет в центр круга, бросает мяч вверх, называет имя любого из игроков, а игра продолжается дальше.  
Условия игры:  
Водящий бросает мяч как можно выше.  
Разрешается ловить мяч после одного восклицания «Стоп!» продолжает двигаться, то он должен сделать три шага в сторону водящего.  
Играющие, убегая, не должны прятаться за предметы.  
  
**О-ей-ей-ей**  
Игроки становятся в круг и рассчитываются по порядку номеров. Ведущий, находясь в центре, называет любые два номера. Игроки, которым достались эти номера, должны ударить по коленкам, добавив: «О-ей-ей-ей» - и быстро поменяться местами. Ведущий стремится занять место одного из игроков. Участник, оставшийся без места и следит за временем.

**Вышибалы**  
Выбирается двое водящих. Это вышибалы. Они встают по разным сторонам большой площадки. Остальные игроки перемещаются между ними, стараясь увернуться от удара. Вышибалы стремятся мячом выбить всех участников игры с поля. Неловкий выходит из игры. Двое самых быстрых становятся вышибалами.  
  
**Картошка**  
Игра проводится в кругу. Участники играют мячом по правилам пляжного волейбола. "Картошка" — это уронивший мяч участник. Он должен сесть на корточки в центре и ждать, когда по нему попадут мячом (специально или случайно) — "соберут урожай".  
"Картошка" может поймать мяч в любой момент, не вставая с корточек. В таком случае на его место садится тот, с чьей подачи был перехвачен мяч. Все "картошки" при этом возвращаются в игру.  
  
**Гром-ураган-землетрясение**  
Все участники делятся на тройки. Двое берутся за руки и образуют "домик", а третий становится внутрь и является "жителем". Когда водящий говорит "гром!", то "жилец" выбирает из "домика" и ищет себе другой "домик". Когда ведущий говорит "ураган", "домики" взлетают и пытаются найти себе нового "жителя". При слове "землетрясение" все игроки рассыпаются в разные стороны и образуют новые тройки.  
  
**Поймай мой хвост**  
Ребята выстраиваются в колонну, каждый держит впередистоящего за пояс. Они изображают "дракона". Первый в колонны - это голова дракона, последний - хвост. По команде ведущего "дракон" начинает двигаться. Задача "головы" - поймать "хвост". А задача "хвоста" - убежать от "головы". Туловище дракона не должно разрываться, т.е. играющие не имеют права отцеплять руки. После того, как "хвост" поймали, можно выбрать новую голову.  
  
**Шаги**  
Игроки собираются рядом с водящим. Он высоко подбрасывает мяч, и за то время, пока он его не поймает, собравшиеся вокруг разбегаются в разные стороны. Овладев мячом, водящий останавливает разбегающихся выкриком: "Стоп!". После чего оценивает расстояние до любого игрока и говорит, за какое количество шагов дойдет до него.  
Водящий выполняет объявленное и, если он действительно остановился у "жертвы", дотрагивается до нее. Это и есть новый водящий.  
  
*Другой вариант:* жертва вытягивает руки вперед, слегка сгибая их в локтях и сцепляя пальцы – водящий, после выполнения оговоренных шагов, должен попасть мячом в "кольцо". Если попал – "жертва" – следующий водящий.  
  
*Условие:* шаги должны быть разные. Варианты шагов (кроме обычных):  
• "Гиганты" — большие шаги-прыжки;  
• "Лилипуты" — мелкие, частые;  
• "Зайчик" — прыжки на носочках ноги вместе;  
• "Зонтик" — в прыжке нужно сделать полный поворот вокруг себя;  
• "Ниточкой" — ступни ставятся вплотную пятка к носку;  
• "Утята" — присесть и шагать, не выпрямляя ног, в приседе;  
• "Лягушка" — высокие прыжки вперед из приседа.  
Шаги нужно объединять, группировать.  
  
**Фанты**  
Ведущий выбирает помощника. Игроки передают ведущему одну свою вещь (фант). Помощник ведущего отворачивается — можно завязать ему глаза — и придумывает, какое действие должен совершить хозяин вытащенного ведущим фанта, чтобы вернуть свою вещь. Все прихоти помощника игроки обязаны выполнить. Интереснее, когда это будет не тривиальное "спеть, прочитать стихи", а придуманное с добрым юмором задание.  
  
**12 палочек**  
Небольшая доска укладывается своей серединой на круглую опору. С одного края размещают 12 маленьких палочек, другой конец под тяжестью полочек поднимается вверх. По нему с силой ударяют. Палочки разлетаются. Пока водящий возвращает их обратно, игроки прячутся.  
Игра осложняется тем, что ведущий вынужден сторожить дощечку с палочками, потому что любой из ненайденных участников может подкрасться и, выкрикнув имя водящего, ударить по ее краю. Палочки разлетаются. Водящий прерывает поиски и снова складывает их. Но найденные водящим дети не должны приближаться к дощечке.  
В итоге роль ведущего переходит к игроку, которого не смогли найти дольше всех.  
  
**Город катастроф**  
Игроки встают тройками. Двое строят "дом", высоко сцепляя руки. Между ними встает "житель". Один из них остается без дома — "бомж". В этом городе постоянно происходят бедствия: наводнение, пожар или землетрясение. Бомж объявляет, какое несчастье произошло на этот раз.  
*Действия игроков:*  
• При наводнении жители меняют дом.  
• При пожаре жители остаются на месте, а "дома" перемещаются.  
• При землетрясении передвигаются и дома, и жители.  
Бомж старается занять место того, кто замешкался. Роль бомжа достается медлительному.  
  
**Капканы**  
Игра проводится по принципу "Ручейка". Несколько человек встают попарно, образуя капканы: поднимают сцепленные руки. Количество капканов зависит от числа игроков: во-первых, это меньшая часть играющих, во-вторых, учитывается то, что после первой остановки должно попасться в капканы четное число игроков. То есть капканов может быть 2, 4, 8 и так далее. Капканы не должны стоять далеко друг от друга. Остальные вереницей, держа предыдущего за талию, проходят под капканами, открытыми до команды ведущего. По условленному сигналу "капканы" опускают руки и ловят зазевавшихся. Те образуют новый капкан.  
Последний из цепочки объявляется победителем.  
  
**Пчелы и змеи**  
Часть участников — пчелы, остальные — змеи. У них есть короли, которые должны "накормить" подданных. Король пчел ищет для своей команды мед, король змей — ящерицу. Договариваются, какие предметы буду изображать мед и ящерицу.  
Когда короли выходят, вещи прячутся на глазах остальных игроков. Возвратившимся властителям в поисках помогают их подданные: одни шипят, другие жужжат. Шум усиливается, когда короли у цели.  
В итоге команда, которая лучше подсказывает королю, побеждает.  
  
**Рыбалка**  
Перед игрой необходимо обозначить большой круг. Это море. Игроки — рыбы. Двое ребят — рыбаки, которые делают "сеть": берутся за руки.  
Ведущий отправляет рыбаков за рыбой. Сетью ловится рыба, а пойманный присоединяется к рыбакам, тем самым увеличивая сеть.  
Игра заканчивается, когда в море остается всего одна рыбка. Это и есть победитель.

**Спортивные игры для летнего лагеря**

**Бег "сороконожек"**  
Играют 2—3 команды по 10 человек. Ведущий обвязывает каждую команду веревкой или игроки «надевают» гимнастический обруч. По сигналу группы «сороконожек» начинают движение к финишу. Выигрывает команда, пришедшая первой и не упавшая по пути.  
  
**Не расплескай воду**  
На теннисные ракетки ставится по стакану с водой. Участники по сигналу ведущего бегут к финишу и возвращаются обратно на линию старта. Побеждает игрок, пришедший первым и не расплескавший воду.  
  
**Бег с горящей свечой**  
Ведущий дает каждому из игроков тарелку, к которой приклеена горящая свеча. По сигналу ведущего соревнующиеся бегут к финишу, следя за тем, чтобы свеча не погасла. Если в игре участвуют команды, то первые номера, добежав до финиша, возвращаются к старту и передают тарелку с горящей свечой вторым номерам, и т. д.  
Побеждает команда, первой закончившая перебежку и у которой свеча во время бега не погасла.  
  
**Паровоз и вагоны**  
Играют 2—3 команды по 10 человек. Каждая выстраивается на старте колонной, в затылок друг другу. Впереди команды, на расстоянии 15 метров, ставится какой-либо предмет — камень, палка, кегли, флажок, воткнутая в землю ветка дерева. По сигналу ведущего первые номера бегут вперед к контрольному ориентиру, огибают его и снова бегут к своей команде. К первому номеру присоединяется второй, обхватив его за пояс, и теперь они бегут вперед вдвоем, потом к ним присоединяются третьи номера, четвертые и т. п.  
Выигрывает та команда, которая закончила соревнования первой.  
  
**Пятнашки**  
Водящий (пятнашка) ловит остальных играющих, которые разбегаются по всей площадке. Если игрок присел на корточки или взялся за руки с другим игроком, пятнашка не должен их ловить, они в «домике». Тот, кого пятнашка поймал (коснулся рукой), становится водящим, а пятнашка присоединяется к игрокам.  
Но есть и другое правило: кого поймал пятнашка, тот вместе с ним ловит остальных.  
  
**Бег с мячом**  
Ведущий с мячом в руках стоит между двумя командами, игроки которых рассчитываются по порядку (первый, второй и т. д.). Бросая мяч вперед, ведущий называет какой-либо номер. Игроки обеих команд под этим номером бросаются догонять мяч. Тот, кто первым добежит и схватит его, приносит своей команде очко. Выигрывает та команда, игроки которой догонят мяч большее количество раз.

**Игры на местности**

**Север, юг, запад, восток**  
Играют 10-15 человек, построенные в 2 шеренги и разомкнувшиеся на один шаг. По компасу или по солнцу указывают играющим стороны горизонта: север, юг, запад, восток. Затем громко называют какую-либо сторону горизонта, например <север>, а все играющие должны быстро и четко сделать поворот, став лицом к северу. Кто ошибается, получает штрафное очко. Руководитель называет другие стороны горизонта. Выигрывает тот, кто получит меньше штрафных очков.  
  
**Опоздал-шаг назад**  
На земле проводятся параллельные линии на расстоянии одного шага. На первой линии выстраиваются члены отряда по росту. По команде <Разойдись> играющие разбегаются по площадке, после чего подается команда <Становись>. Кто остается последним, тот делает шаг назад на 2 линию. Затем игру повторяют. Выигрывает тот, кто остается на первой линии после проведения игры 5-7 раз.

**Эстафеты**

**Быстрые водоносы**  
Участвуют два человека. На двух стульях стоит миска с водой и лежит по одной ложке. В нескольких шагах стоит еще два стула, а на них пустой стакан. Кто первый заполнит пустой стакан, тот - победил.  
  
**На болоте**  
Двум участникам дают по два листа бумаги. Они должны пройти через "болото" по "кочкам" - листам бумаги. Нужно положить лист на пол, стать на него двумя ногами, а другой лист положить впереди себя. Переступить на другой лист, обернуться, взять снова первый лист и положить впереди себя. И так, кто первый пройдет через комнату и вернется назад.  
  
**Картошка в ложке**  
Надо пробежать определенное расстояние, держа в вытянутой руке ложку с большой картофелиной. Бегут по очереди. Время бега засекают по часам. Если картофелина упала, ее кладут обратно и продолжают бег. Бежать без картофелины нельзя! Побеждает показавший лучшее время. Еще увлекательнее состязание команд.  
  
**Не хуже чем кенгуру**  
Нужно пробежать, а вернее - пропрыгать определенное расстояние, зажав между коленями теннисный мяч или спичечный коробок. Время засекают по часам. Если мяч или коробок падает на землю, бегун поднимает его, снова зажимает коленями и продолжает бег. Побеждает показавший лучшее время.  
  
**Золушка**  
Смешайте на столе кучку из гороха, фасоли, чечевицы, сушеной рябины, калины - что найдется под рукой: 3-4 разных вида, не больше. Надо разобрать все на однородные кучки - с завязанными глазами. Побеждает тот, кто за определенное время (его устанавливают заранее) разберет большее число зерен и ягод. Если что-то попадет не в ту кучку, из нее вынимают два зерна или ягоды - как штраф.

**Игры на ловкость**

**Кто быстрее**  
Если кто-то из гостей любит арбузы, то есть хороший повод устроить конкурс. Пусть те, кто считают себя лучшими едоками арбузов, попробуют, есть их на скорость. Участников в этой игре может быть сколько угодно. Все зависит от количества арбузов, которым располагает устроитель конкурса. Их надо нарезать кусками и разложить на тарелке перед каждым игроком. Кто быстрее справится, справедливо удостаивается звания «Самый лучший поедатель арбузов».  
  
**Кто не успел, тот опоздал**  
Игра эта тоже очень простая и давно известная, но даже сейчас продолжает пользоваться популярностью. Несколько стульев ставятся в круг, спинкой внутрь круга. Количество стульев должно быть на один меньше, чем количество игроков. Включается веселая музыка, и игроки начинают бегать вокруг стульев, а кто-то из окружающих в какой-то момент говорит: «Стоп!». Игроки должны занять стулья, тот, кто не успевает, выходит из игры. Вместе с ним убирают один стул. Игра продолжается до тех пор, пока не останется единственный игрок на единственном стуле. Ему и вручается какой-нибудь приз за ловкость.

**Спортивные игры для летнего лагеря**

**Бег "сороконожек"**  
Играют 2—3 команды по 10 человек. Ведущий обвязывает каждую команду веревкой или игроки «надевают» гимнастический обруч. По сигналу группы «сороконожек» начинают движение к финишу. Выигрывает команда, пришедшая первой и не упавшая по пути.  
  
**Не расплескай воду**  
На теннисные ракетки ставится по стакану с водой. Участники по сигналу ведущего бегут к финишу и возвращаются обратно на линию старта. Побеждает игрок, пришедший первым и не расплескавший воду.  
  
**Бег с горящей свечой**  
Ведущий дает каждому из игроков тарелку, к которой приклеена горящая свеча. По сигналу ведущего соревнующиеся бегут к финишу, следя за тем, чтобы свеча не погасла. Если в игре участвуют команды, то первые номера, добежав до финиша, возвращаются к старту и передают тарелку с горящей свечой вторым номерам, и т. д.  
Побеждает команда, первой закончившая перебежку и у которой свеча во время бега не погасла.  
  
**Паровоз и вагоны**  
Играют 2—3 команды по 10 человек. Каждая выстраивается на старте колонной, в затылок друг другу. Впереди команды, на расстоянии 15 метров, ставится какой-либо предмет — камень, палка, кегли, флажок, воткнутая в землю ветка дерева. По сигналу ведущего первые номера бегут вперед к контрольному ориентиру, огибают его и снова бегут к своей команде. К первому номеру присоединяется второй, обхватив его за пояс, и теперь они бегут вперед вдвоем, потом к ним присоединяются третьи номера, четвертые и т. п.  
Выигрывает та команда, которая закончила соревнования первой.  
  
**Пятнашки**  
Водящий (пятнашка) ловит остальных играющих, которые разбегаются по всей площадке. Если игрок присел на корточки или взялся за руки с другим игроком, пятнашка не должен их ловить, они в «домике». Тот, кого пятнашка поймал (коснулся рукой), становится водящим, а пятнашка присоединяется к игрокам.  
Но есть и другое правило: кого поймал пятнашка, тот вместе с ним ловит остальных.  
  
**Бег с мячом**  
Ведущий с мячом в руках стоит между двумя командами, игроки которых рассчитываются по порядку (первый, второй и т. д.). Бросая мяч вперед, ведущий называет какой-либо номер. Игроки обеих команд под этим номером бросаются догонять мяч. Тот, кто первым добежит и схватит его, приносит своей команде очко. Выигрывает та команда, игроки которой догонят мяч большее количество раз.

**Игры на местности**

**Север, юг, запад, восток**  
Играют 10-15 человек, построенные в 2 шеренги и разомкнувшиеся на один шаг. По компасу или по солнцу указывают играющим стороны горизонта: север, юг, запад, восток. Затем громко называют какую-либо сторону горизонта, например <север>, а все играющие должны быстро и четко сделать поворот, став лицом к северу. Кто ошибается, получает штрафное очко. Руководитель называет другие стороны горизонта. Выигрывает тот, кто получит меньше штрафных очков.  
  
**Опоздал-шаг назад**  
На земле проводятся параллельные линии на расстоянии одного шага. На первой линии выстраиваются члены отряда по росту. По команде <Разойдись> играющие разбегаются по площадке, после чего подается команда <Становись>. Кто остается последним, тот делает шаг назад на 2 линию. Затем игру повторяют. Выигрывает тот, кто остается на первой линии после проведения игры 5-7 раз.

**Эстафеты**

**Быстрые водоносы**  
Участвуют два человека. На двух стульях стоит миска с водой и лежит по одной ложке. В нескольких шагах стоит еще два стула, а на них пустой стакан. Кто первый заполнит пустой стакан, тот - победил.  
  
**На болоте**  
Двум участникам дают по два листа бумаги. Они должны пройти через "болото" по "кочкам" - листам бумаги. Нужно положить лист на пол, стать на него двумя ногами, а другой лист положить впереди себя. Переступить на другой лист, обернуться, взять снова первый лист и положить впереди себя. И так, кто первый пройдет через комнату и вернется назад.  
  
**Картошка в ложке**  
Надо пробежать определенное расстояние, держа в вытянутой руке ложку с большой картофелиной. Бегут по очереди. Время бега засекают по часам. Если картофелина упала, ее кладут обратно и продолжают бег. Бежать без картофелины нельзя! Побеждает показавший лучшее время. Еще увлекательнее состязание команд.  
  
**Не хуже чем кенгуру**  
Нужно пробежать, а вернее - пропрыгать определенное расстояние, зажав между коленями теннисный мяч или спичечный коробок. Время засекают по часам. Если мяч или коробок падает на землю, бегун поднимает его, снова зажимает коленями и продолжает бег. Побеждает показавший лучшее время.  
  
**Золушка**  
Смешайте на столе кучку из гороха, фасоли, чечевицы, сушеной рябины, калины - что найдется под рукой: 3-4 разных вида, не больше. Надо разобрать все на однородные кучки - с завязанными глазами. Побеждает тот, кто за определенное время (его устанавливают заранее) разберет большее число зерен и ягод. Если что-то попадет не в ту кучку, из нее вынимают два зерна или ягоды - как штраф.

**Игры на ловкость**

**Кто не успел, тот опоздал**  
Игра эта тоже очень простая и давно известная, но даже сейчас продолжает пользоваться популярностью. Несколько стульев ставятся в круг, спинкой внутрь круга. Количество стульев должно быть на один меньше, чем количество игроков. Включается веселая музыка, и игроки начинают бегать вокруг стульев, а кто-то из окружающих в какой-то момент говорит: «Стоп!». Игроки должны занять стулья, тот, кто не успевает, выходит из игры. Вместе с ним убирают один стул. Игра продолжается до тех пор, пока не останется единственный игрок на единственном стуле. Ему и вручается какой-нибудь приз за ловкость.

**СКАЗОЧНЫЕ ЭСТАФЕТЫ**

         “КОНЕК-ГОРБУНОК”. Участник сгибается в поясе, берет мяч (шарик) и кладет его себе на спину. Чтобы мяч не упал во время движения, его надо придерживать руками, оставаясь при этом в полусогнутом состоянии. Но участнику надо будет преодолевать препятствия, например, поставленные на линии эстафеты три табуретки необходимо будет взобраться, затем соскочить с нее.

         “ЯДРО БАРОНА МЮНХГАУЗЕНА”. Ядро – шарик, на котором написано : “ядро”. Участники должны оседлать ядро, зажав его между коленками и придерживая руками. По сигналу в таком положении они должны проделать путь до поворотного флажка и обратно. Если шарик лопнет, команда выбывает из игры.

         “КОТ В САПОГАХ”. Первый участник по сигналу должен быстро надеть большие сапоги и быстро добежать до финиша. Можно усложнить. Поставить на пути следования 3 кегли. Пробегая мимо них, каждый участник должен задержаться и совершить поклон, красивый и оригинальный (3 поклона)

         “КАНАТОХОДЕЦ ТИБУЛ”. Обыкновенную веревку протянуть по земле от старта до финиша. Все игроки по очереди пробегут по нему до поворота, а на обратном пути попробуют всю дистанцию пропрыгать на одной ноге. При этом нужно быть аккуратным: каждый раз ногу ставить на веревку, а не мимо. Иначе раздается хлопок судьи, которым он предупредить об опасности.

         “ЛИСА АЛИСА И КОТ БАЗИЛИО”. 2 участника. Один сгибает в колене одну ногу и придерживает ее рукой, оставаясь на одной ноге. Второму завязывают глаза. Лиса кладет свободную руку на плечи коту, и по сигналу они преодолевают расстояние туда и обратно.

         “НЕЗНАЙКА НА ВОЗДУШНОМ ШАРЕ”. Участник в одну руку берет ведро, в котором  мячи, кегли, кубики и т.д. В другую – шарик. И бежит с ними к линии финиша, где находится обруч. Игрок выкладывает в обруч  одни предмет из ведра. Вернувшись к команде, он предает ведро и шар следующему участнику. Тот проделывает то же.

         “БАБА-ЯГА”. В качестве ступы взять ведро, а в качестве метлы – швабру. Участник встает одной ногой в ведро, другая остается на земле. Одной рукой он держит ведро за ручку, а в другой руке держит швабру. А теперь вперед.

         “КОЛОБОК”. Первых трех зверей заменят кегли, а последнего – ведро. Каждый участник – это сказочник, который будет катить (пинать ногами) свой колобок (футбольный мяч) между кеглями. Подведя мяч к ведру, участнику необходим, не прибегая к помощи рук, забросить мяч в ведро. Попыток на это дается сколько угодно. После того, как мяч все же оказался в ведре, участник вынимает его руками и быстро бежит к следующему игроку.

         “ДОКТОР АЙБОЛИТ”. Перед началом эстафеты команда выстраивается в колонну на линии старта. Первый участник стоит с ведром или сумкой, наполненной кеглями (их на 2 меньше, чем участников). По сигналу первый бежит с ведром до определенной отметки и возвращается. Это он проделал путь в Африку. По возвращении он достает из ведра кегли по одной и о очереди ставит их всем участникам, как градусники, т.е. под мышку каждому. Кроме последнего. Последнему он отдает ведро, сам же уходи в сторону, выбывает из игры. Участник, получивший ведро, быстро собирает кегли у команды и вновь проделывает, что проделывал первый. Не надо ронять кегли на землю (если уронили – поднимите). Эстафета заканчивается, когда остается один Айболит и ни одного больного.

         “ЗОЛУШКА”. Надо ведро, веник и совок, а так же по 5 кубиков на каждую команду. Эстафета встречная. С одной стороны золушки, с другой – мачехи. В руках у первой золушки ведро, веник и совок. На линии движения от старта до финиша разбросаны 5 кубиков – мусор. Первый участник двигается вперед, собирая по дороге кубики в ведро. При этом помогать себе руками нельзя. Т.е. каждый раз надо поставить ведро на землю, веником положить кубик на совок, затем с совка в ведро. Когда все кубики собраны, золушка передает ведро с кубиками, веник и совок мачехе. Мачеха разбрасывает кубики по всей линии движения.  Передает орудия труда новой золушке.

**ВОДНО-СУХОПУТНЫЕ СОРЕВНОВАНИЯ**

         “ВОДОНОС”. Участникам придется нести наполненную до краев тарелку, стремясь при этом не расплескать ни капли туда и обратно. Затем тарелка передается следующему.

         - тарелка удерживается одной рукой,

         - тарелка ставится на голову и придерживается одной рукой.

         “ПОЛИВКА ЦВЕТОВ”. Цветы заменят пустые банки, а для полива нужен будет стакан и ведро воды на каждую команду. Пустые литровые банки (4-6 шт.) устанавливаются друг за другом по всей линии движения. Лучше установить их на табуреты. Рядом с линией старта наполненное ведро воды. Первый набирает полный стакан воды и бежит “поливать цветы”. Он должен так распределить воду в каждую банку, чтобы везде было примерно одинаковое количество. Когда все “цветы” политы, игрок добегает до поворота,  возвращается назад и передает стакан. Оценивается ровное количество воды в каждой из банок.

         “МЕЛИОРАТОРЫ”. Команда стоит на линии старта, у поворота стоит табурет, а на нем глубокая тарелка с водой. Это и будет “болото”. Его надо осушить. Первый бежит к табурету, останавливается примерно в 20 см от него и сильно дует на тарелку с водой, стараясь выдуть из нее как можно больше воды. Затем бежит обратно, чтобы передать эстафету. Дуть можно только один раз и не ближе, чем с 20 см от тарелки.

         “КОРОМЫСЛО”. Первый возьмет коромысло-палку (длиной 2 м) на плечо, а два других участника помогут ему повесить на палку два ведра с водой (маленьких полных или больших наполовину). Участник должен добежать до поворота и вернуть назад, чтобы передать “коромысло” с ведрами. Если ведро упадет, игроку придется начать все сначала. Ребята должны помогать друг другу на старте.

         “ХУДОЖНИКИ”. Кусок холста заменит любая одноцветная материя размером 50 х 50 см. (или носовой платок). Роль кисточки будет играть обычная столовая ложка. Краску заменит вода. У поворота закреплен на планшете (или лежит на земле) “холст”. В руках первого участника ложка. По сигналу он начинает движение, зачерпнув ложкой воды из ведра. Он бежит к “холсту” и выливает на него воду. Затем возвращается назад и предает ложку. Побеждает та команда, ей холст быстрее станет мокрым.

         “РЫБОЛОВ-СПОРТСМЕН”. Потребуются ведро с водой, спички или маленькие палочки по количеству игроков, столовая ложка и тарелка. В руках у первого – ложка и тарелка. У поворота стоит ведро, в нем на поверхности воды плавают спички-рыбки. Задача каждого участника добежать до ведра-водоема и с помощью ложки выловить одну рыбку и положить ее в тарелку-садок. Затем вернуться к команде и передать улов и удочку. Не уроните улов, а то придется все начинать сначала. С рыбками надо зачерпывать немного воды.

         “ГЕНЕРАЛЬНАЯ УБОРКА”. Нужна половая тряпка, таз  водой, ведро. Таз с водой устанавливают рядом с линией старта, а ведро на поворотной линии на середине дистанции. Задача участника: взять тряпку в руки, по сигналу судьи опустить тряпку и таз, чтобы она полностью намокла, затем вытащить ее и как можно быстрее бежать к ведру, чтобы в него выжать всю воду, которая впиталась в тряпку, вернуться назади передать тряпку следующему. Тряпку надо отжимать тщательнее.

         “ВОДОЛЕЙ”. Надо переливать воду из бутылки в другую. Приготовьте по две пол-литровые бутылки с узким горлышком. Одну из них наполните водой. А вторую оставьте пустой и установите ее на табурет рядом с поворотом и там как можно быстрее переливайте ее содержимое в пустую бутылку. При этом он не пользуется никакими подручными средствами. Когда вода перелита, “водолей” оставляет пустую бутылку на табурете, а с полной возвращается к команде и передает ее следующему. Проверяют, кто меньше потерял воды.

         “ПОДВОДНОЕ ПЛАВАНИЕ”. Первый встает на линию старта, надевает на ноги ласты, берет в одну руку стакан с водой и поднимает его над головой и бежит туда и обратно. В стакан надо добавить воды, если она расплескалась. Предложите свободной рукой делать движения, похожие на движения пловца.

“ВОДОМЕТ”. Нужно ведро воды, стакан, кегли (м.б. равно количеству участников или меньше). На расстоянии 5-6 м. от линии старта установить ведро  с водой и стакан, а еще через 2-3 м. в ряд поставить кегли. Первый бежит до ведра,  зачерпывает стаканом воду, а затем выплескивает стакан в сторону кеглей. После этого он оставляет стакан и возвращается назад. Задача команды – сбить все кегли как можно быстрее. Стараться так плескать воду, чтобы она летела направленной струей.

“ПОЛИВАЛЬНАЯ МАШИНА”. Надо стаканы, бутылки по 0,5 л и воронки (можно из бумаги) – по одному. Участники встают парами друг за другом. В руках у игроков первой пары – пустой стакан у одного и наполненная водой бутылка у другого. У поворота стоит табурет с воронкой. Первые бегут при этом один участник должен наливать воду из бутылки в стакан другого так, чтобы наполнить стакан до краев, не останавливаясь. Добежав до табуретки, игрок со стаканом должен перелить воду обратно. Потом воронку вернуть на табурет и бежать назад. Жюри наблюдает, чтобы стакан во время бега наполнялся до краев и много ли воды потеряно из бутылки.

“ПРЫЖКИ В ВОДУ”. Надо объемные тазы с водой. Тазы стоят примерно в метре от линии старта. Участники босиком встают  друг за другом. Задача заключается в том, чтобы каждый по очереди прыгнул в таз с водой. Но, прыгая, надо поднять как можно больше брызг, чтобы выплеснулось больше воды из таза. Нельзя прыгать на край таза. Если подобное случится придется начинать все сначала.

“ВОДОЧЕРПАЛКА”. Надо столовая ложка, глубокие тарелки и литровые банки. Тарелка с водой устанавливается в 2-3 м. от линии старта, лучше поставить ее на табурет. А пустая банка устанавливается на повороте. Первый бежит с ложкой к тарелке, зачерпывает ею воду и двигается к банке, чтобы вылить воду туда. Затем возвращается назад.

“СОБИРАТЕЛИ ДОЖДЯ”. Потребуются сильные помощники, такие, чтобы могли поднять ведро, полное воды. Помощникам предстоит сделать “дождь”. Для этого им придется выплеснуть воду из ведер как можно выше вверх, чтобы она вернулась с высоты брызгами и каплями. Этот дождь нужно будет собрать всей команде одновременно. Для этого у каждого участника команды должен быть стакан. Этим стаканом он должен поймать как можно больше капель с неба после трех дождевых всплесков. Затем все сливается в одну емкость и сравнивается.