

**СМЕНИ
ПЕРВЫХ**



**Программа
профильной
смены**

для организаций
отдыха детей и их
оздоровления по
направлению
деятельности
Движения Первых

«Спорт»

**«Время Первых:
ДОСТИГАЙ И ПОБЕЖДАЙ!»**

Утверждаю
директор МКОУ СОШ №10 х. Перевальный
_____ А. А. Кокозова
«___» _____ 2024 год.

Программа профильной смены

МКОУ СОШ №10

х. Перевальный пришкольного

летнего оздоровительного лагеря

«Олимпионик»

по направлению деятельности Движения

Первых СПОРТ

«Время Первых: ДОСТИГАЙ И ПОБЕЖДАЙ!»

СОДЕРЖАНИЕ

Введение.....	4
1. ЦЕЛЕВЫЕ УСТАНОВКИ ПРОФИЛЬНОЙ СМЕНЫ.....	8
2. ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОФИЛЬНОЙ СМЕНЫ.....	11
3. УЧАСТНИКИ СМЕНЫ.....	11
4. ОПИСАНИЕ КОНЦЕПТА ПРОФИЛЬНОЙ СМЕНЫ.....	14
4.1. Ключевая идея смены.....	14
4.2. Образовательный модуль «Будем первыми!».....	18
5. ОРГАНИЗАЦИЯ САМОУПРАВЛЕНИЯ И ИГРОВАЯ МОДЕЛЬ СМЕНЫ.....	20
6. ЛОГИКА РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ СМЕНЫ.....	21
6.1. Описание основных этапов смены и режима дня.....	21
6.2. Анализ воспитательного процесса и результатов воспитания....	22
6.3. План-сетка мероприятий.....	25
7. УСЛОВИЯ УСПЕШНОЙ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ СМЕНЫ.....	27
8. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ ОРГАНИЗАТОРОВ СМЕНЫ.....	28
9. ЧЕК-ЛИСТ ДЛЯ ОРГАНИЗАТОРОВ СМЕНЫ.....	222
Рекомендуемая литература.....	224

ВВЕДЕНИЕ

Профильная спортивная смена «Достигай и побеждай» направлена на формирование здоровой разносторонне развитой личности через спортивно-тренировочную, коллективно-творческую и познавательную деятельность.

Физическое воспитание тесно связано с нравственным, трудовым, умственным, эстетическим воспитанием, учит дисциплинировать себя, вырабатывает твердый характер, учит четко выполнять нормы и правила спортивной этики, уважать соперника, судей, развивает умение бороться до победы, не проявлять зависти к победителям, не теряться при поражениях, искренне радоваться победам товарищей по борьбе. Спортивные занятия различного вида помогают закалять волю, учат добиваться успехов, совершенствовать свои умения и навыки в отдельных видах спорта.

Данная программа направлена на оздоровление ребенка. Но оздоровление мы понимаем в более широком смысле, чем только физическое. Истинное физическое воспитание и оздоровление ребенка невозможно без создания доброго климата в коллективе, без организации разнообразной творческой деятельности, дающей возможность духовного, интеллектуального и физического развития, удовлетворения разнообразных потребностей при условии благоприятного экологического окружения. На наш взгляд, помочь детям и подросткам раскрыть свои возможности, показать ему самому, как много он может достичь, может программа «Достигай и побеждай!», которая позволяет реализовать следующие *приоритетные направления*:

- оздоровление;
- достижения и победы в спорте;
- развитие личности (формирование и развитие эмоционально-волевых качеств);
- коллективная творческая и социально значимая деятельность;
- «социальное закаливание»;
- воспитание патриота и гражданина страны.

Развитие, на наш взгляд, связано с освоением социально-культурного пространства, т.е. с приобретением в условиях временного объединения позитивного опыта взаимодействия с взрослыми и сверстниками,

формированием навыков эффективного общения, а также взаимоподдержкой, создавая благоприятные возможности для личностного роста и развития, здоровья, целостной и зрелой личности, развития эмоционально-волевой сферы личности.

Коллективная творческая деятельность создает культуру, гуманизирует мир, окружающий ребенка.

Социальное закаливание помогает формированию определенной социальной позиции и социальной ответственности, которые являются основой для вхождения детей и подростков в социальную среду.

Программа предусматривает приобщение обучающихся к *российским традиционным духовным ценностям*, включая культурные ценности своей этнической группы, правилам и нормам поведения в российском обществе.

Ценности Родины и природы лежат в основе патриотического направления воспитания.

Ценности человека, дружбы, семьи, сотрудничества лежат в основе духовно-нравственного и социального направлений воспитания.

Ценность знания лежит в основе познавательного направления воспитания.

Ценность здоровья лежит в основе направления физического воспитания.

Ценность труда лежит в основе трудового направления воспитания. Ценности культуры и красоты лежат в основе эстетического направления воспитания.

«Ключевые смыслы» системы воспитания, с учетом которых реализуется программа:

«Люблю Родину». Формирование у детей чувства патриотизма и готовности к защите интересов Отечества, осознание ими своей гражданской идентичности через чувства гордости за свою Родину и ответственности за будущее России, знание истории, недопустимость фальсификации исторических событий и искажения исторической правды, на основе развития программ воспитания детей, в том числе военно-патриотического воспитания, развитие у подрастающего поколения уважения к таким символам государства, как герб, флаг, гимн Российской Федерации, к историческим символам и памятникам Отечества.

«Мы – одна команда». Особое внимание в формировании личности ребенка, основ его поведения и жизненных установок отводится

социальному окружению, важной частью которого является детский

коллектив. Детский коллектив предоставляет широкие возможности для самовыражения и самореализации, позволяет сформировать в детях инициативность, самостоятельность, ответственность, трудолюбие, чувство собственного достоинства.

Детский коллектив объединяет детей с разными интересами, потребностями и индивидуальными особенностями. Важно выстраивать работу и коллективные дела так, чтобы они были интересными и значимыми для каждого ребенка.

«Россия – страна возможностей». Ребенка воспитывает все, что его окружает. Окружающая среда формирует его взгляды, убеждения, привычки. Важно создавать воспитательную среду, доступную, интересную для ребенка. Создание благоприятной и разнообразной воспитательной среды возможно через вовлечение детей в конкурсы, мероприятия и проекты детских общественных объединений, где каждый ребенок может найти то, что ему по душе. Необходимо популяризировать все возможности и социально значимые проекты организаций.

Принимая участие в мероприятиях Российского движения детей и молодежи, воспитанники получают возможность активно участвовать в общественной жизни страны, формировать гражданскую позицию, основываясь на идеалах добра и справедливости, в том числе через систему личностного и социального роста.

Программа разработана с учетом следующих законодательных нормативно-правовых документов:

– Конституция Российской Федерации (принята всенародным голосованием 12.12.1993, с изменениями, одобренными в ходе общероссийского голосования 01.07.2020);

– Конвенция о правах ребенка (одобрена Генеральной Ассамблеей ООН 20.11.1989, вступила в силу для СССР 15.09.1990);

– Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

– Федеральный закон от 31.07.2020 № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся»;

– Федеральный закон от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации»;

– Федеральный закон от 30.12.2020 № 489-ФЗ «О молодежной политике в Российской Федерации»;

– Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 № 996-р);

– Указ Президента Российской Федерации от 21.07.2020 № 474 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года»;

– План основных мероприятий, проводимых в рамках Десятилетия детства, на период до 2027 года (утвержден распоряжением Правительства Российской Федерации от 23.01.2021 № 122-р);

– Указ президента Российской Федерации от 09.11.2022 №809 «Об утверждении основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно–нравственных ценностей»;

– Федеральный закон от 14.07.2022 № 261-ФЗ «О Российском движении детей и молодежи»;

– Трудовой кодекс Российской Федерации от 30.12.2001 г. № 197-ФЗ;

– Федеральный закон «О внесении изменений и дополнений в закон РФ «О защите прав потребителей и кодекс РСФСР «Об административных нарушениях» от 09.01.96 г. № 2-ФЗ;

– Об учреждении порядка проведения смен профильных лагерей, с дневным пребыванием, лагерей труда и отдыха. Приказ Минобразования РФ от 13.07.2001 г. № 2688.

– Примерная программа воспитания Российского движения детей и молодежи «Движение Первых».

1. ЦЕЛЕВЫЕ УСТАНОВКИ ПРОФИЛЬНОЙ СМЕНЫ

Нормативные ценностно-целевые основы воспитания детей в детском лагере(пришкольный лагерь «Олимпионик») определяются содержанием российских гражданских (базовых, общенациональных) норм и ценностей, основные из которых закреплены в Конституции Российской Федерации.

С учетом мировоззренческого, этнического, религиозного многообразия российского общества ценностно-целевые основы воспитания детей включают духовно-нравственные ценности культуры народов России, традиционных религий народов России в качестве вариативного компонента содержания воспитания, реализуемого на добровольной основе, в соответствии с мировоззренческими и культурными особенностями и потребностями родителей (законных представителей) несовершеннолетних детей.

Воспитательная деятельность в детском лагере реализуется в соответствии с приоритетами государственной политики в сфере воспитания, зафиксированными в Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года. Приоритетной задачей Российской Федерации в сфере воспитания детей является развитие высоконравственной личности, разделяющей российские традиционные духовные ценности, обладающей актуальными знаниями и умениями, способной реализовать свой потенциал в условиях современного общества, готовой к мирному созиданию и защите Родины.

Целью профильной смены «Достигай и побеждай!» является развитие личности ребенка через реализацию его физической, творческой и социальной активности.

Данная цель будет реализована через следующие *задачи*:

- Создание системы физического оздоровления детей в условиях временного коллектива.
- Сокращение разрыва между физическим и духовным развитием детей посредством коллективно-творческой, познавательной и трудовой деятельности.
- Вовлечение в систематические занятия физической культурой и спортом детей и подростков.
- Формирование у детей и подростков навыков общения и толерантности.
- Утверждение в сознании детей и подростков нравственной и культурной ценности.

- Привитие навыков здорового образа жизни, укрепление здоровья.
- Приобщение детей и подростков к творческим видам деятельности, развитие творческого мышления.

Методологической основой Программы воспитания являются антропологический, культурно-исторический и системно-деятельностный подходы.

Воспитательная деятельность в детском лагере основывается на следующих *принципах*:

- принцип гуманистической направленности. Каждый ребенок имеет право на признание его как человеческой личности, уважение его достоинства, защиту его человеческих прав, свободное развитие;

- принцип ценностного единства и совместности. Единство ценностей и смыслов воспитания, разделяемых всеми участниками образовательных отношений, содействие, сотворчество и сопереживание, взаимопонимание и взаимное уважение;

- принцип культуросообразности. Воспитание основывается на культуре и традициях России, включая культурные особенности региона;

- принцип следования нравственному примеру. Пример как метод воспитания позволяет расширить нравственный опыт ребенка, побудить его к открытому внутреннему диалогу, пробудить в нем нравственную рефлексию, обеспечить возможность выбора при построении собственной системы ценностных отношений, продемонстрировать ребенку реальную возможность следования идеалу в жизни;

- принцип безопасной жизнедеятельности. Защищенность важных интересов личности от внутренних и внешних угроз, воспитание через призму безопасности и безопасного поведения;

- принцип совместной деятельности ребенка и взрослого. Значимость совместной деятельности взрослого и ребенка на основе приобщения к культурным ценностям и их освоения;

- принцип инклюзивности. Организация воспитательного процесса, при котором все дети, независимо от их физических, психических, интеллектуальных, культурно-этнических, языковых и иных особенностей, включены в общую систему образования.

Данные принципы реализуются в укладе детского лагеря, включающем воспитывающие среды, общности, культурные практики, со-

вместную деятельность и события.

Основные ценности Движения, заложенные в основу профильной смены:

Жизнь и достоинство. Участники Движения в первую очередь ценят жизнь каждого человека. Берегут чувство собственного достоинства и заботятся о сохранении достоинства окружающих.

Патриотизм. Участники Движения любят свою Родину – Россию. Любовь к стране проявляется в делах и поступках.

Дружба. Движение – источник дружбы для каждого из участников. Вступая в Движение, каждый может найти себе друзей, близких по убеждениям, увлечениям, интересам и возрасту. В Движении друзья всегда рядом.

Добро и справедливость. Участники Движения действуют по справедливости, распространяют добро, считают доброту качеством сильных людей.

Мечта. Участники Движения умеют мечтать и воплощать свои мечты в жизнь. Смелые мечты открывают человеку новые возможности, а человечеству – неизведанные горизонты.

Созидательный труд. Каждый участник Движения своим трудом приносит пользу: создает новое качество своих знаний, умений и навыков, применяет их во благо своей семьи, Движения и всей страны.

Взаимопомощь и взаимоуважение. Участники Движения действуют как единый коллектив, помогая друг другу в учебе, труде, поиске и раскрытии таланта каждого. Плечом к плечу преодолевают трудности. Уважают особенности каждого участника Движения, создавая пространство равных возможностей.

Единство народов России. Участники Движения, являясь новыми поколениями многонационального и многоконфессионального народа России, уважают культуру, традиции, обычаи и верования друг друга.

Это уникальное достояние нашей страны: народов много, Родина – одна. Служение Отечеству. Участники Движения объединены с Отечеством одной судьбой. Каждый на своем месте готовит себя к служению Отечеству и ответственности за его будущее.

Крепкая семья. Участники Движения разделяют традиционные семейные ценности. Уважают старших. Помогают младшим. Заботятся в семье о бабушках и дедушках.

Развитие и образование. В рамках смены акцентируется внимание на важности постоянного развития и расширения кругозора и компетенций участников.

2. ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОФИЛЬНОЙ СМЕНЫ

Основными результатами реализации профильной смены являются:

- общее оздоровление детей и подростков, приобретение ими положительных эмоций;

- развитый интерес к занятиям физкультурой и спортом;
- умение строить конструктивное общение друг с другом в разновозрастной группе, используя коммуникативные умения, основы правильного поведения, культуры, досуга;

- расширение кругозора детей и социального опыта через общественно значимую деятельность;

- сформированное осознанное отношение к себе как части окружающего мира;

- владение навыками и опытом организаторской работы;

- участие в социально значимой деятельности;

- активное включение в деятельность Движения Первых.

3. УЧАСТНИКИ СМЕНЫ

Участниками смены могут стать:

- лидеры направления первичных отделений Движения Первых;

- заинтересованные в данном направлении участники Движения;

- обучающиеся, не являющиеся участниками Движения, но заинтересованные в деятельности в рамках профильной смены.

Программа рассчитана на детей от 6,6 до 15 лет (максимальный возраст – 17 лет) и учитывает особенности каждой возрастной группы.

Дети 6.6-10 лет.

В этом возрасте дети очень общительны, они активно ищут контакты и находят их, любят коллективную деятельность, хотя стремление к самореализации выражено у этих ребят также весьма ярко. Неумная активность одновременно является плюсом и минусом этого возраста. Детскую энергию важно направить в нужное русло, ведь именно в 6,6-10 лет детям свойственно не задумываться о последствиях своих действий. Для них подходят система чередования творческих

поручений, интеллектуальные викторины, игры, конкурсы.

Беседа в данном возрасте является одним из самых благотворных методов воздействия. Для этого можно использовать рассказы из собственного опыта, отрывки из художественных произведений, просить детей поделиться своим опытом по разрешению сложных ситуаций, привлекать детей к поиску решений.

Они очень восприимчивы к различным ритуалам, их увлекает совместная деятельность. Но им обязательно нужен успех, поощрение, при неудачах они теряют интерес к деятельности. Нужно поощрять детей и хвалить за каждую сделанную самостоятельно деталь – например, застеленную постель, уборку.

Младшие подростки 11-13 лет.

В этом возрасте у них особенно развито желание лидерства. Это опасный возраст, когда у детей возникает некоторое сознание негативизма (не хочу, не буду). В этом возрасте детям необходима система мотивации участия во всем, например, рейтинговая система (дети очень любят соревноваться - кто больше, лучше, быстрее).

Для этих детей на первое место выходят их сверстники. Поэтому конфликты с взрослыми разворачиваются на новом уровне. Детям важно отстоять свое Я, свое мнение. И часто они это делают, вставая в оппозицию педагогу. В этот же момент у ребят возникает тяга к объединению в группы. В этом возрасте дети с удовольствием участвуют во всевозможных конкурсах и играх. Они уже не такие маленькие, чтобы не понять правил игры, но еще не обременены подростковыми комплексами, не сформированы окончательно, легко поддаются воспитанию. Этим детям очень нравится быть командой, быть лучше всех. Именно в этом возрасте у детей очень сильно, в хорошем смысле, развито «стадное» чувство.

Подростки 14-17 лет.

В этом возрасте дети склонны к резким перепадам настроения, а так же к так называемому «юношескому максимализму». Они достаточно умны, общительны, умеют отстаивать свою точку зрения. Не любят, когда ими командуют. Считают, что вправе распоряжаться собой сами. Больше говорят, чем делают. Если делают, то, в основном, напоказ. Не могут существовать без лидера. Сами того не подозревая, его создают, в большинстве случаев от этого страдают.

Нужно сделать из этих детей союзников, советоваться с ними во всем. Они уже считают себя взрослыми и не терпят, если без них принимают решение. Они часто сами себя занимают, придумывая игры.

У подростков часто существует жесткая борьба за лидерство, особенно у тех, кто привык быть лидером в своем классе. Не допускайте споров по этому поводу.

Все вышеизложенные особенности различных возрастных групп детей необходимо учитывать при реализации программы педагогами и, при необходимости, вносить коррективы в план-сетку мероприятий. Следует также учесть, что участниками смены могут стать дети и подростки с разным уровнем физической подготовки и разными группами здоровья. Для тех, у кого есть ограничения в участии в спортивных состязаниях, предусмотрены дела общекультурной и общеразвивающей направленности.

4. ОПИСАНИЕ КОНЦЕПТА ПРОФИЛЬНОЙ СМЕНЫ

4.1. Ключевая идея смены

Современных детей объединяет желание быть значимыми для себя и полезными для других, им нужна забота, понимание и внимание взрослых. Правильная организация деятельности детей в летний период является связующим звеном между школьной и социальной педагогией, основанными на принципах гуманизма, толерантности, демократии и самостоятельности.

В лагере создается уникальная воспитывающая среда – это особая форма организации образовательного процесса, реализующего цель и задачи воспитания. Воспитывающая среда определяется духовно-нравственными и социокультурными ценностями, образцами и практиками. Основными характеристиками воспитывающей среды являются ее насыщенность и структурированность.

Воспитывающие общности (сообщества) в детском лагере:

– *детские (разновозрастные отряды)*. Ключевым механизмом воспитания в детском лагере является временный детский коллектив. Чтобы эффективно использовать воспитательный потенциал временного детского коллектива, необходимо учитывать особенности и закономерности развития временного детского коллектива;

Реализация программы возможна с помощью обеспечения квалифицированными педагогическими кадрами, организации качественного питания и медицинской помощи. Одной из главных направлений смены летнего лагеря «Достигай и побеждай» является *физкультурно-оздоровительная деятельность*.

Задачи физкультурно-оздоровительной деятельности:

– вовлечение детей в различные формы физкультурно-оздоровительной работы;

– выработка и укрепление гигиенических навыков;

– расширение знаний об охране здоровья.

Основные формы организации:

– утренняя гимнастика (зарядка);

– спортивные игры на спортивной площадке;

– спортивные квесты и челленджи;

– подвижные игры на свежем воздухе («Пустое место», «Колесо», «Тропа здоровья»);

– эстафеты (спортивная игра «Веселые старты»);

- ГТО;
- коллективные творческие дела;
- акции;
- интеллектуальные игры;
- диалоговые формы (беседа, дискуссия и др.).

Физическое здоровье детей укрепляется следующими средствами:

- полноценное питание детей;
- витаминизация;
- гигиена приема пищи;
- режим дня;
- рациональная организация труда и отдыха;
- утренняя гимнастика на свежем воздухе.

Добиться запланированных результатов позволяют общелагерные и отрядные дела.

ОТРЯДНЫЕ ДЕЛА организуются вожатыми ежедневно. Их основная задача – формирование и развитие детского коллектива, трансляция ценностей, предъявление образцов поведения; знакомство ребят с правилами организаторской работы, различными формами организации дел, формирование положительного климата в отряде, развитие лидерского потенциала у ребят.

Можно организовать следующие виды творческих игр:

– Конкурс пантомим на известные пословицы и поговорки (например, «Без труда не вытащишь и рыбку из пруда», «Что с воза упало, то пропало», «Один с сошкой – семеро с ложкой», «Поспешись – людей насмешись»).

– Турнир Шерлоков Холмсов. Всем интересно, кто из «Холмсов» скорее отыщет спрятанное (по заданным ориентирам).

– Час вопросов и ответов. Ребята – организаторы собирают вопросы, используя специальные конверты, ящики, тетради. Вопросы классифицируются по темам или сложности, на них готовятся толковые ответы. Это приучает детей спрашивать, задавать самые острые вопросы, искать ответы в справочной и специальной литературе. Час вопросов и ответов может быть посвящен как одной конкретной теме, так и затрагивать самые различные.

– «Кольцовка» песен. Соревнующиеся разбиваются на группы. Каждая группа по очереди поет по одному куплету. Побеждает группа, за которой осталось последнее слово (песня). Соревнование хорошо проводить у костра, на привале, на вечере.

– Конкурс «Веселый зоопарк». В конкурсе участвуют по пять человек от отряда. Им необходимо с помощью пантомимы коллективно

или одному изобразить пять животных, а другой команде определить, какие это животные.

– Маленький праздник больших пузырей. Конкурс по надуванию пузырей из жевательной резинки и по выдуванию мыльных пузырей. Чей пузырь самый большой?

– «Рисованные фильмы». Игра открывает широкий простор для фантазии, дает возможность продемонстрировать творческие и организаторские способности, помогает создать непринужденный эмоциональный настрой в отряде. Начинается она с небольшой викторины на кинематографические темы. Вот ее примерные вопросы: назовите имена популярных киноактеров и те роли, в которых они вам запомнились. Каких режиссеров вы знаете? Чем занимается сценарист, режиссер, художник, звукооператор? По окончании викторины вожатый предлагает: «А теперь создадим центр по производству фильмов». Отряд делится на 4-5 групп, которым предлагается выбрать режиссера для руководства всей работой, сценариста, художника-оформителя, звукооператора. Нет только «актеров», ведь это рисованные фильмы. Группы придумывают названия своим «студиям» и будущему фильму. Тематика может быть общей для всех, например: «Ехали мы, ехали...» (дороге в лагерь), «С первого взгляда...» (впечатления о лагере) и др. Группы могут и сами придумать тему. Когда темы определены, «режиссеры» представлены, «студии» получают все необходимое для выпуска фильма: полосы бумаги шириной в 40 см, длиной 4-5 м, фломастеры, гуашь, кисточки, карандаши и т.п. «Киноленты» расчеркиваются так, чтобы получились «кинокадры» (не менее 10 кадров). «Режиссеры» образуют «художественный совет» киноцентра во главе с педагогом-организатором. «Худсовет» договаривается: при оценке фильма обращать внимание главным образом на содержание сценария, на качество рисунков, режиссуру (остроумное решение, интересную организацию демонстрации фильма). Рождение фильма начинается с обсуждения киносюжета. Когда он принят, начинается работа, в которой каждому отведена определенная творческая роль. Художники заполняют кадры иллюстрациями. Сценаристы прорабатывают сюжет: пишут реплики героев, литературные заставки между кадрами (в стихах, прозе). Звукооператоры изобретают шумовое и музыкальное сопровождение. Режиссер сводит все воедино. Сроки сжатые: на одну подготовку лент отводится от 45 минут до 1,5 часа. По условному сигналу все собираются на отрядном месте, и начинается показ «фильмов». Нарисованные фильмы крепятся вдоль стены перед зрителями. Оживляются литературным комментарием, звуковым оформлением и

т.д. По окончании показа, как и положено, «худсовет» выносит решение о достоинствах и недостатках «фильмов», лучшие премируются, а ленты вывешиваются в отрядном уголке.

Можно организовать различные виды спортивных состязаний, познакомить ребят с Всероссийским проектом Российского движения детей и молодёжи «Вызов первых»:

- вышибала;
- лапта;
- прыжки с места (мальчики и девочки);
- прыжки «кенгуру» (10 прыжков с мячом между ног на большую длину);
- прыжки в высоту;
- бег на дистанции 60 и 100 метров;
- конкурс спортивных танцев (импровизация);
- конкурс пирамид (коллективный);
- прыжки с места назад, вбок;
- метание теннисного мяча (на дальность);
- конкурс спортивных комментаторов.

Очень важными для педагогического коллектива являются вопросы безопасности и организации профилактической работы.

Реализация воспитательного потенциала профилактической деятельности в целях формирования и поддержки безопасной и комфортной среды в детском лагере предусматривает:

- физическую и психологическую безопасность ребенка в новых условиях;
- специализированные проекты (например, «Вызов первых»);
- целенаправленную работу всего педагогического коллектива по созданию в детском лагере эффективной профилактической среды обеспечения безопасности жизнедеятельности как условия успешной воспитательной деятельности;
- разработку и реализацию разных форм профилактических воспитательных мероприятий: против вредных привычек, безопасность в цифровой среде, безопасность дорожного движения, противопожарная безопасность, гражданская оборона, антитеррористическая, антиэкстремистская безопасность и т.д.;
- организацию превентивной работы со сценариями социально одобряемого поведения, развитие у детей и подростков навыков саморефлексии, самоконтроля, устойчивости к негативному воздействию, групповому давлению;
- поддержку инициатив детей, педагогов в сфере укрепления без-

опасности жизнедеятельности в детском лагере, профилактики правонарушений, девиаций, организация деятельности, альтернативной девиантному поведению – познание (путешествия), испытание себя (походы, спорт), значимое общение, любовь, творчество, деятельность (в том числе профессиональная, искусство и др.).

4.2. Образовательный модуль «Будем первыми!»

Образовательный процесс в лагере направлен не только на передачу определенных знаний, умений, навыков, но и на разноплановое развитие ребенка, раскрытие его творческих возможностей, способностей и таких качеств личности, как инициативность, самостоятельность, фантазия, самобытность, то есть всего того, что позволяет называть отдельного человека индивидуальностью.

В рамках реализации программы «Достигай и побеждай!» предусмотрен образовательный модуль «Будем первыми».

Цель модуля: формирование и развитие у участников смены коммуникативных и лидерских компетенций.

Задачи:

- формирование знаний в области организаторской деятельности, работы с коллективом;
- знакомство с особенностями организации спортивных событий и других форм работы;
- формирование культуры здорового образа жизни.

Образовательный модуль включает в себя цикл учебно-развивающих занятий и мастер-классов.

Мастер-класс (форма обучения) – интерактивное занятие, во время которого все процессы осуществляются на практике и с участием слуша- телей в контексте обмена опытом между руководителем и слушателями.

Учебно-развивающее занятие – часть образовательного процесса в лагере, это то время, которое педагог проводит с детьми, организуя воспитательную, учебную, досуговую и другие виды деятельности.

является обя-
зательным для реализации инвариантного блока. Также в образователь- ный модуль входят - мастер-класс по оказанию первой медицинской помощи, тренинг «Моё настроение», занятие «Мое здоровье – мое будущее», которые направлены на формирование

культуры безопасности жизнедеятельности; формирование ответственного отношения к своему здоровью; создание образа здорового человека.

Занятия проводятся в отрядах вожатыми. Продолжительность одного занятия: 40-60 минут.

Тематический план занятий

№	Тема занятия / мастер-класса	Количество часов
1	Правила оказания первой медицинской помощи	1
2	Правила организаторской работы	1
3	Команда первых (командообразование)	1
4	Мое настроение	1
5	Мое здоровье – мое будущее	1

5. ОРГАНИЗАЦИЯ САМОУПРАВЛЕНИЯ И ИГРОВАЯ МОДЕЛЬ СМЕНЫ

Предполагается, что программа профильной смены «Достигай и побеждай!» поможет детям осознать свою значимость, свою роль, свои права и обязанности как по отношению к внешнему окружению, так и его отношение к себе как самостоятельной, самодостаточной личности, привести к личному росту, определению своего Я. Участвуя в реализации программы «Достигай и побеждай», каждый ребенок сможет удовлетворить свои базовые потребности: быть включенным в дело, проявить себя в спортивной деятельности, достичь успеха, осознать собственную значимость, ощутить интерес окружающих к себе и своим идеям, насладиться радостью побед.

В роли постоянного стимула, создающего основу для формирования высокой самооценки, способствующего активности, успешности каждого участника программы выступает индивидуальная и групповая победа.

Реализация профильной спортивной смены «Достигай и побеждай!» осуществляется в форме игры. Весь лагерь – город чемпионов, жизнь которого подчинена девизу «Будь в движении!». Отряды – команды спортсменов, будущих чемпионов. У каждого отряда есть своя символика: герб, флаг, отличительные знаки.

Каждый отряд возглавляет физорг (физкультурный организатор) и спортивный комитет. Органом самоуправления является «Совет

физоргов».

Все дети – жители города – имеют свои права, соблюдают законы и выполняют свои обязанности.

Направляет и координирует всю деятельность в лагере Президент спортивного комитета и судейский совет.

В лагере действует Совет дела – представители отрядов, которые работают как временный орган управления, организующий и координирующий коллективную работу по подготовке к общелагерным мероприятиям.

Существует дежурный отряд, обеспечивающий порядок в лагере.

В плане смены предлагается комплексная программа коллективно-творческих дел, развлекательных конкурсов, с учетом возрастных особенностей и способностей, увлечений и желаний детей.

За победу в мероприятиях отряды получают медали, грамоты. В конце смены отряд, получивший наибольшее количество наград, награждается почётной грамотой, призом за активное участие.

Все отрядные и личные достижения отражаются на общелагерном экране смены наглядно.

6. ЛОГИКА РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ СМЕНЫ

6.1. Описание основных этапов смены и режима дня

Процесс раскрытия содержания программы смены представляет собой последовательность следующих этапов.

I этап – организационный (1-3 день). Дети, воспитанники лагеря, знакомятся друг с другом, с взрослыми, с условиями проживания, нормами и правилами, распределяются на спортивные команды (отряды). Каждая команда выбирает своего физорга и спортивный комитет.

II этап - основной (4-12 день). Ребята включаются в разнообразную совместную деятельность. Жители города чемпионов участвуют в спортивных вызовах, проводят свои интересные дела и участвуют в общих мероприятиях. Все это отражается на физическом росте спортивных качеств каждой команды. Ребята пробуют себя в роли участников, соорганизаторов, организаторов отрядных и общелагерных дел.

Их позиция постепенно усложняется. На отрядных мастер-классах и развивающих занятиях они знакомятся с основами организаторской работы, формами работы, деятельности Движения.

III этап - заключительный этап (13-15 день). Проводится

подведение итогов работы спортивных команд. Составляются списки ребят для награждения дипломами, подводятся итоги отрядного (командного) медального зачета. Происходит закрепление приобретенных знаний, умений и опыта.

В лагере действует общий режим дня:

8⁰⁰ - 8¹⁵ - сбор детей

8¹⁵ - 8³⁰ - утренняя линейка

8³⁰ - 9⁰⁰ - зарядка

9¹⁵ - 10⁰⁰ - завтрак

10⁰⁰ - 12³⁰ - кружковая работа, клубный час

12³⁰ - 13³⁰ - обед

13³⁰ - 14⁰⁰ - свободное время, уборка помещения, заседание совета лагеря (планирование, итоги дня)

14⁰⁰ - уход детей домой

6.2. Анализ воспитательного процесса и результатов воспитания

анализа воспитательного процесса в детском лагере является самоанализ воспитательной работы, который проводится каждую смену с целью выявления основных проблем и последующего их решения, совершенствования воспитательной работы в детском лагере.

осуществления самоанализа воспитатель-

ной работы в детском лагере, являются:

- принцип гуманистической направленности осуществляемого анализа, ориентирующий экспертов на уважительное отношение как к вос- питанникам, так и к педагогам, реализующим воспитательный процесс;
- принцип приоритета анализа сущностных сторон воспитания, ори- ентирующий экспертов на изучение не количественных его показателей, а качественных – таких как содержание и разнообразие деятельности, характер общения и отношений между детьми и взрослыми;
- принцип развивающего характера осуществляемого анализа, ориентирующий экспертов на использование его результатов для совершенствования воспитательной деятельности педагогических ра- ботников: грамотной постановки ими цели и задач воспитания, умелого планирования своей воспитательной работы, адекватного

подбора видов, форм и содержания их совместной с детьми деятельности.

анализа воспитательного процесса:

1. Результаты воспитания, социализации и саморазвития детей.

Критерием, на основе которого должен осуществляться данный анализ, является динамика личностного развития детей в отряде за смену, но в условиях краткосрочности лагерной смены сложно сделать глубокие выводы и замерить динамику. Поэтому результаты воспитания представлены в виде целевых ориентиров:

- усвоение знаний, норм, духовно-нравственных ценностей, традиций, которые выработало российское общество (социально значимых знаний);
- формирование и развитие позитивных личностных отношений к этим нормам, ценностям, традициям (их освоение, принятие);
- приобретение социально значимых знаний, формирование отношения к традиционным базовым российским ценностям.

Важную роль играет аналитическая работа с детьми, которая помогает им оценить и понять приобретенный в лагере опыт, зафиксировать изменения, наметить дальнейшие планы по саморазвитию. Главный инструмент – педагогическое наблюдение. Очень важно фиксировать личностные изменения, в том числе в педагогическом дневнике.

2. Состояние организуемой в детском лагере совместной деятельности детей и взрослых.

Показателем эффективности воспитательной работы является наличие в детском лагере интересной, событийно насыщенной и личностно развивающей совместной деятельности детей и взрослых. Внимание сосредотачивается на вопросах, связанных с качеством.

Методы анализа, которые могут использоваться детским лагерем при проведении самоанализа организуемой воспитательной работы:

- социологические: анализ документов и контекстный анализ;
- педагогические: тестирование, собеседование, педагогическое наблюдение, игровые методы, аналитическая работа с детьми, метод самооценки.

6.3. План-сетка мероприятий

День	Отрядные мероприятия	Спортивные мероприятия	Культмассовые мероприятия
1-й День	Огонек знакомств	Приём детей Квест- игра «Город чемпионов»	
2-й День	Коммуникативно – деловая игра	Старт спортивного челленджа «Вызов»	Торжественное открытие смены «Достигай и побеждай», дискотека
3-й День	Медосмотр отряда	Игра на сплочение «Веровочный курс»	Представление отрядов «Давайте познакомимся»
4-й День	Тематический день «Мы с Россией»		
5-й День	Мастер-класс по оказанию ПМП	Спортивная зарница	Интеллектуальная игра
6-й День	Тематический день «Мы в движении»		
7-й День	Мастер-класс «Правила организаторской работы»	Открытие спартакиады «Вызов первых».	Вечер альтернатив (ярмарка)
8-й День	Соревнования «Книга рекордов отряда»	Чемпионат по футболу	Игровая программа «Книга рекордов лагеря»
9-й День	МФР «Команда первых» (игры на коллективообразование)	Чемпионат по шашкам/шахматам	Фестиваль народных игр
10-й День	Тренинг «Моё настроение»	Чемпионат по волейболу/стритболу	Конкурс «ШСК? ШСК! ШСК...»
11-й День	Занятие «Мое здоровье – мое будущее»	Чемпионат по настольному теннису	Праздник песни и танца
12-й День	МФР «Герой нашего времени»	Спортивные эстафеты «Олимпийские игры»	КТД «Конкурс архитекторов»
13-й День	Фотокросс «Наши рекорды»	Несерьёзные эстафеты	Конкурс лидеров «Первый среди первых»
14-й День	Медосмотр отряда	Презентация «Чемпионы лагеря Олимпионик»	трудовой десант
15-й День	Прощальный огонёк	Торжественное закрытие смены Праздничный концерт	

7. УСЛОВИЯ УСПЕШНОЙ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ СМЕНЫ

Материально-техническое обеспечение:

№	Элементы МТБ
1.	Актовый зал
2.	Игровая 1, игровая 2
3.	Отрядные места
4.	Школьный двор
5.	Спортивные площадки:
	футбольное поле
	спортивный зал
	полоса препятствий
	стол для настольного тенниса
6.	Спортивное оборудование:
	канат для перетягивания
	мяч футбольный
	мяч баскетбольный
	мяч волейбольный
	скакалка
	обруч гимнастический
	кегли
	сетка волейбольная
	шашки, шахматы
	Инвентарь для знакомства с проектом «Вызов первых»

Методическое обеспечение:

- Программа отдыха детей и подростков.
- План-сетка основных мероприятий, проводимых в лагере.
- Описание модели игрового сюжета, развитие легенды.
- Методические разработки мероприятий.
- Подбор реквизита для проведения дел.
- Система контроля оздоровления детей и подростков (листок здоровья, таблицы изменения роста и веса за смену).
- Таблица для заполнения количественных показателей реализации

– Программы.

Кадровое обеспечение:

– начальник оздоровительного лагеря;

– вожатые;

– учитель физической культуры;

– медицинская сестра;

8. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ ОРГАНИЗАТОРОВ СМЕНЫ

1 ДЕНЬ

Цель: знакомство детей с особенностями лагерной жизни, территорией.

Задачи:

- Создание эмоциональной атмосферы, способствующей проявлениям творческой активности детей.
- Групповое сплочение на основе сотрудничества в процессе выполнения заданий игры.
- Оборудование: кегли (гранаты); мяч; скакалка, судейский протокол; маршрутные листы; грамоты.
- Станции располагаются в разных точках лагеря, чтобы дети смогли познакомиться с территорией.

Ход игры-квеста.

- Организационный момент.
- Командная игра по станциям.
- Подведение итогов, награждение команд.

Вед у щий: Здравствуйте всем! Мы очень рады, что все мы сегодня собрались на нашей игре «Город чемпионов». Сегодня каждая команда попытается доказать судьям, что она лучшая в ходе командной игры по станциям. А знаете ли вы, что такое командная игра? (Командная игра-деятельность, в которой группа лиц в одной команде совместно прилагают усилия для достижения конечной цели, которой обычно является победа.)

Прежде нам нужно рассмотреть правила игры.

Команды следуют по станциям в соответствии со своим Маршрутным листом. На станциях команды выполняют предложенные задания. В Маршрутном листе отмечается оценка, которую получает команда на каждой станции (в баллах). На каждой станции различные критерии оценивания, которые оглашает жюри этапа. На каждой станции находится судья, оценивающий работу команды. Время пребывания на каждой станции – 5 минут. По истечении времени команды переходят на следующую станцию.

(Ведущий объясняет командам правила игры и вручает маршрутные листы.)

Как только все станции будут пройдены, встречаемся на месте сбора.

Правила рассмотрены. Нам с вами остается дать старт игре, давайте это сделаем все вместе.

Считалка

Раз, два, три, четыре, пять
Мы решили поиграть.
Не грустить, не унывать!
Все пройти и все узнать.

После прохождения каждой станций не забыть взять у судьи коробку с буквами. После прохождения всех станций составить из букв слово и сказать судье на финише. Победит та команда, которая наберет больше всего баллов на всех станциях и разгадает финальное слово.

(Команды отправляются на станции согласно маршрутным листам.)

Станция № 1. «Спортивная»

Каждому участнику команды необходимо сбить мячом кегли (гранаты), стоящие в ряд. Кидают все по очереди. При этом каждая кегля обозначает 1 балл. Суммируют баллов всей команды и записывают результат.

Станция № 2. «Народная»

Командам предлагается составить целые выражения пословиц и поговорок, народных примет. Время на составление 5 минут. За каждый правильный ответ – 1 балл.

Где здоровье,	там и красота.
Солнце, воздух и вода –	наши верные друзья.
Чистота –	залог здоровья.
Если хочешь быть здоров,	закаляйся.
Движение –	это жизнь.
В здоровом теле –	здоровый дух.
Спорт –	это жизнь!
Кто спортом занимается,	тот силы набирается.
Солнце, воздух и вода –	наши верные друзья.
Кто любит спорт,	тот здоров и бодр.
Главное – не победа,	а участие.
О спорт!	Ты – мир!

Станция № 3. «Шифровая»

С помощью шифра прочитайте строчки из стихотворения, номер обозначает букву в алфавите. Время на раскодировку – 5 минут, за каждое правильно составленное слово или знак препинания – 1 балл.

16,14,5,9,13,1 32 29,18,14 10,1,10 17,14,11,13,22,6 33
17,3,6,18,9,18 15,14 7,9,8,13,9 14,13,1 34
2,19,5,18,14 2,27 3 5,6,18,17,18,3,14 14,10,14,13,22,6
3,5,16,19,4 14,18,10,16,27,3,1,6,18 14,13,1 35

А	Б	В	Г	Д	Е	Ж	З	И	К	Л	М	Н	О	П	Р
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
С	Т	У	Ф	Х	Ц	Ч	Ш	Щ	Ъ	Ы	Ь	Э	Ю	Я	
17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	
–	,	.	!												
32	33	34	35												

Ответ.

Родина – это как Солнце,
Светит по жизни она.
Будто бы в детство оконце
Вдруг открывает она!

Станция № 4. «Историческая»

Команды должны за 5 минут ответить на вопросы, посвященные спортивной тематике (за каждый ответ по баллу).

Воп росы:

1. Его не купишь ни за какие деньги. (Здоровье.)
2. Рациональное распределение времени. (Режим.)
3. Тренировка организма холодом. (Закаливание.)
4. Жидкость, переносящая в организме кислород. (Кровь.)
5. Наука о чистоте. (Гигиена.)
6. Раньше эта игра называлась «корзина-мяч». И правда в этой игре мяч должен попасть в корзину. (Баскетбол.)
7. В этой игре две команды бегают по полю и стараются забить сопернику гол. (Футбол.)
8. Как называется человек, который должен подготовить спортсмена к соревнованиям? (Тренер.)
9. Какие игры бывают летние и зимние, они известны ещё с древних времён и объединяют спортсменов всех стран? (Олимпийские игры.)
10. Как называется начало соревнований? (Старт.)
11. Как называется конец соревнований? (Финиш.)
12. Инструмент спортивного судьи. (Свисток.)
13. Зелёный луг, сто скамеек вокруг. (Стадион.)
14. От ворот и до ворот, бойко бегают народ. (Футбольное поле.)
15. Его пинают, а он не плачет. (Мяч.)
16. Вот серебряный лужок, он зимою так хорош, а весною не найдёшь. (Каток.)
17. Поднимают тяжести от пола. (Штангисты.)

Станция №5. «Детская»

Каждый участник команды в течение 30 секунд прыгает на скакалке, сколько раз прыгнул – столько баллов. В конце все баллы суммируются в общий зачет команды.

Станция № 6. «Загадочная»

Судья загадывает загадки. За каждый правильный ответ команда получает 1 балл.

1. Деревянные кони по снегу скачут,
А в снег не проваливаются. (*Лыжи*)
2. Буйное море играет на просторе,
Кит приплыл –
Рот раскрыл, а во рту – решётка,
Льётся море сквозь неё –
Волна к волне покорно льнёт. (*Волосы и расчёска*)
3. Белое корыто к полу прибито. (*Ванна*)
4. Зеленый луг,
Сто скамеечек вокруг,
От ворот до ворот Бойко бегают народ.
На воротах этих –
Рыбачьи сети. (*Стадион, футбольное поле*)
5. Железные блины
Соединены,
Тонкая палка –
Железная скалка,
Блины печёт,
Силой влечёт. (*Штанга*)
6. Двухметровая детина
Мяч к мячу, за ним второй
Ведь корзина – то с дырой! (*Баскетбол*)
7. Лёд вокруг прозрачный, плоский
Две железные полоски
А над ними кто-то пляшет
Прыгает, руками машет. (*Фигурист*)
8. Он несётся, будто к звёздам,
К финишу. Вот это да
Голову он поднял: воздух,-
Опустил: уже вода. (*Пловец*)
9. На земле он всех сильнее,
Потому что всех умней. (*Человек*)
10. Коль крепко дружишь ты со мной,
Настойчив в тренировках,
То будешь в холод, дождь и зной
Выносливым и ловким. (*Спорт*)

12. Он учит цели добиваться,
За олимпийский приз сражаться.
В соревнованиях побеждать
И бодрость духа не терять. (*Тренер*)
13. В одной комнатухе соседи живут.
Одни все кусают, другие жуют. (*Зубы*)
14. А теперь такой вопрос:
Что за мышечный насос
В нашем теле кровь качает,
Никогда не отдыхает? (*Сердце*)
15. Кто для блага всех людей,
Кровью делится своей? (*Донор*)

Станция № 7. «Песенная».

В течение 5 минут судья станции называет слова, задача команды спеть песню, где есть это слово.

Дружба
Мама
Картошка
Улыбка
Носорог
Четыре
Страна
Трава
Пух
Облака
Игрушки
Гномик
Дом
Дождь

Станция № 8. «Привычка».

Задача всей команды ответить правильно на предложение судьи. Если привычка полезная, то они стоят на месте, если привычка вредная, то садятся на корточки. (За правильный ответ всей команды – 1 балл, кто замешкался – 0 баллов).

- Читать лёжа.
- + Чистить зубы два раза в день.
- Смотреть на яркий свет.

- + Оберегать глаза от ударов.
- Смотреть близко телевизор.
- + Промывать по утрам глаза.
- Тереть глаза грязными руками.
- + Читать при хорошем освещении.
- Часто есть сладкое.
- + Кушать фрукты и овощи.
- Грызть ручки и карандаши.
- + Закаляться.
- + Гулять на свежем воздухе.
- Надевать чужую одежду, обувь, головные уборы.
- + Помогать по дому.
- Грызть ногти.
- + Кататься на лыжах.
- + Делать зарядку.
- + Принимать душ.
- Работать за компьютером.
- + Заниматься спортом.
- + Завтракать по утрам

Подведение итогов, награждение

Пришло время узнать результаты игры. Судьи готовы их огласить.
(*Подведение итогов, награждение команд.*)

Спасибо командам за игру! Совсем скоро мы узнаем, какая команда самая спортивная имышлёная! До новых встреч!

Цель: формирование положительного отношения детей и подростков друг к другу, расширение представлений о себе, представление возможности всем участникам лучше понять других ребят, познакомиться с ними поближе.

Оборудование: свечи, листы бумаги, цветные карандаши, фломастеры, маркеры, буквы для фразы «Мой дом – моя...», стулья.

Ход огонька:

Вступительное слово ведущего о назначении встречи.

Вед у щий: Мы не будем говорить об обыкновенных домах, в которых живем, речь пойдет о «Я» каждого из нас.

Давайте попробуем увидеть себя с непривычной точки зрения. Мы слишком часто навешиваем на себя ярлыки и с неудовольствием

обнаруживаем, что играем надоевшие роли, что мы уже не живые люди, а удобные для окружающих типы, и это сильно осложняет нам жизнь и общение с людьми.

Каждый участник рисует дом - видимый (внешний) образ своего «Я». Вед у щ и й: У каждого человека есть свое представление о себе – снаружи и издалека – его представительский фасад для предъявления разнообразной публике. Как велико здесь разнообразие вариантов!

Один дом – это набор праздничных огней, другой – настойчиво сер и, как в осажденном городе, накрыт маскировочной сеткой. Чей-то дом сделан добросовестно и со вкусом.

А какой фасад у вашего дома? Он гармоничен, ярк, с хорошей отделкой? Или невыразителен?

Изобразите дом – образ «внешнего» себя, каким вы его представляете, какой он, на ваш взгляд, есть.

Давайте нарисуем дом,
Чтоб на окне свеча горела,
Чтобы друзья пришли на свет,
Чтоб песни радостные пели,
Для нас без песен дома нет.
Давайте нарисуем дом,
Где б на окне цветы стояли,
Где все придумаем мы сами,
А вечером за крепким чаем
Беседу с вами проведем.
Давайте нарисуем дом.

Участники отождествляют себя с каким-либо домом, рисуя его на листе бумаги. Можно при этом использовать абстрактные формы и краски (15-20 минут). После этого участники вновь садятся в круг и располагают свои рисунки перед собой так, чтобы окружающим было видно.

Ведущий: Получилась целая улица. Улица наших достопримечательностей. Каждый дом зовет насладиться своей отделкой. Так и каждый из нас интересуется других людей, с ним хотят познакомиться, узнать поближе.

Каждый дом интересен по-своему, радует глаз своей красотой, изобретательностью архитектуры, живописной отделкой, но пока окна этого дома темны, он пуст и чужд нам, в нем нет солнца, в нем нет жизни. Ведь без света, без солнца мы не можем жить. Так давайте попробуем осветить наши дома, зажечь в них маленькое солнышко.

Около каждого изображения участники зажигают огонек (свечку).

Теперь привлеченные фасадом люди стремятся попасть внутрь дома, насладиться его загадочностью, открыть внутренние сокровищницы. Человек подошел к вам и соприкоснулся с вашим «Я» – останется ли он рядом с вами?

Кому вы открываете свои двери? И много ли людей рвутся к вам?

Какой он, ваш дом? Что находится в его комнатах, какая обстановка в них?

Для кого вы готовы провести экскурсию по залам и комнатам, коридорам и каморкам своего дома?

Бывают ли двери дома наглухо закрытыми?

Расскажите о внутренних чудесах и тайнах вашего дома.

Стоит ли ваш дом в одиночестве или рядом с другими домами? Чьи эти дома?

Каждый участник показывает всем свой рисунок и описывает себя от имени своего дома, в первом лице.

Методическое пояснение:

Эта техника приводит к пониманию очень важных вещей:

«Я – дом с крепкими мощными стенами. Но у меня много распахнутых окон, и мои двери никогда не запираются. Мне кажется, что в моем доме не хватает еще одного этажа...» Когда каждый расскажет о своем доме, то есть фактически о себе, начинается общий разговор.

Какие дома вам кажутся надежными, вызывают чувство защищенности и доверия?

Что в этих домах вас удивило и показалось необычным?

Как вы ощущали себя, когда рисовали?

Что вы чувствовали, когда отождествляли себя с домом?

Чей дом произвел на вас особенно сильное и приятное впечатление? О ком вы узнали нечто новое? И т.д.

Вед у щий: Дом ваш постоянно достраивается. Завтра он будет отличаться от вчерашнего, а за год его фасад и внутреннее убранство могут измениться до неузнаваемости. Но остов, фундамент, опоры вашего дома всегда постоянны, и он не будет похож ни на какой другой дом.

Ваш дом не потеряет высоты и не покачается, потому что построен он не на болоте, а на холме посреди мира. Небо над ним ясно, и прекрасные дороги расходятся во все стороны от него. Дом богат, и все, допущенные в него, получают от вас в дар столько, сколько они

смогут унести! Спасибо!

2 ДЕНЬ

Цель: повысить степень осознания того факта, что в любой программе развития (компании, организации, района, города или нации) приходится делать выбор на нескольких уровнях.

Продолжительность: около двух часов.

Количество участников: для этого занятия вам потребуется большая группа: чем больше, тем веселее – в разумных границах. Оптимальный вариант – 20-35 человек при абсолютном минимуме в 8 участников.

Оборудование:

1. Четыре листа тонкого картона для рисования (20 на 20 см или любого размера, удобного для вас).

2. Клейкая или марлевая лента, с помощью которой можно соединить четыре куска картона, чтобы получился один большой квадрат. Это игральная доска.

3. Четыре «жирных» фломастера, желателно - тех же цветов, что и куски картона, но это не очень важно, главное, чтобы все они были разноцветными.

4. Игровая валюта – пенсы, по 30 пенсов на каждого участника.

Ход игры:

1. В «Дороги» лучше всего играть на большой доске, уложенной на ковер.

При этом вокруг должно быть достаточно просторно, чтобы игроки ходили, становились на колени или ползали, как им заблагорассудится. Но если на полу нет ковра, положите доску на стол приблизительно тех же размеров, что и она, а люди пусть встанут вокруг него.

2. Четыре разноцветных квадрата на доске - это четыре страны, а все игроки являются гражданами той или иной из них. Разрешите имделиться, как они пожелают: если численность населения окажется разной, то это не имеет значения

3. Гражданин каждой из стран обязан внести сумму в Мировой Банк.

4. Объявите, что в каждой стране есть правитель и государственный конструктор, все остальные - простые люди. Страны могут определять для себя форму правления и порядок избрания «правителя» и «кон-структора». Дайте им на это 5 минут.

5. Задача игры – строить дороги, и дайте каждому государственному конструктору фломастер, подчеркнув, что только

конструкторы могут чертить на доске

6. Правила просты:

Любая построенная дорога приносит 20 пенсов, которые Мировой Банк выплачивает стране, которая ее построила.

Чтобы считаться «построенной», дорога должна начинаться в стране ее собственников и заканчиваться у края игровой доски на территории чужого «государства» (внутренние дороги не в счет).

Перед тем как пересечь какую-либо границу, «строители» должны сначала получить разрешение «правителя» той страны, в которую хотят провести дорогу.

Если «строители» хотят пересечь дорогу, принадлежащую другой стране, даже тогда, когда дорога пролегает через их собственное государство, должен проводиться тот же переговорный процесс. В конце игры подсчитывается количество построенных «дорог», выплачиваются деньги. Однако у каждой страны будет возможность заявить протест в связи с нелегальным «строительством» дорог другим «государством», и, если протест будет поддержан Международным Судом, соответствующая «дорога» будет «разрушена», а «страна», ее построившая, не получит денег.

Прочерчивать «дороги» могут только «государственные конструкторы», а вести переговоры имеют право только лидеры.

7. Строго оговорите правила игры и определение «построенной дороги».

Вы можете, если хотите, записать правила заранее и раздать всем по экземпляру.

8. Теперь разрешите начать игру. Не вмешивайтесь в нее, даже если правила будут нарушаться на каждом шагу. Игра превратится в мини-тюрный вариант силовой политики и станет захватывающим зрелищем. Часть ее можно записать на видео. Некоторые «страны» не интересуют ничего, кроме развития «строительства», тогда как другие стремятся защитить свою территорию. Каждое государство проводит в жизнь собственный силовой сценарий, который впоследствии достоин более подробного разбора.

А на лиз: Обсуждение игры «Дороги» следует организовать так, чтобы каждая «страна» по очереди прокомментировала игру. А при желании может «пожаловаться» на поведение другого «государства» или «государств». Если это случается, то две «страны», которые не втянуты в дискуссию непосредственно, становятся арбитрами. Они решают, получит ли соответствующее «государство» деньги за свои «дороги».

Цель: увеличить двигательную активность среди детей и подростков.

Задачи:

- Организовать совместную деятельность детей на основе общего интереса к физкультуре и спорту.
- Использовать приёмы, стимулирующие физическую активность.
- Формировать навыки здорового образа жизни
- Повышение личных спортивных достижений.



Вызов – это задание, которое необходимо выполнить и передать его другому. И чем интереснее задача, тем больше людей вовлекается в процесс.

Спортивный вызов позволяет привить желание самостоятельно заниматься физическими упражнениями, вести активный образ жизни, развивать свои физические качества.

К силе и здоровью ведут тысячи путей. Можно участвовать в крупных соревнованиях, где парадно одетые судьи бдительно следят за точным соблюдением обширного свода правил. А можно и попроще.

Варианты проведения спортивного вызова:

1. Использовать видеoinструкции вызовов Российского движения детей и молодёжи "Движение первых".

Ссылки на видеoinструкции:

1) https://vk.com/mypervie_sportzozh

2) <https://будьдвижении.рф/projects/780%20>

2. Проведение ниже описанных упражнений.

Мы порекомендуем вам несколько оригинальных упражнений, ко-

торые можно выполнять, где угодно и за самый короткий срок.

Выглядят они забавой. На первый взгляд нехитры и просты. Но попробуйте их сделать, и вы убедитесь, что не все орешки придется вам по зубам.

Понадобится и сила, и ловкость, и хорошая координация движений, чтоб не споткнуться ни на одном упражнении.

Не смущайтесь, если сначала вас постигнет неудача. Чтобы научиться плавать, надо лезть в воду. Выполняйте упражнения снова и снова. Включайте их в свои тренировки. И вы скоро убедитесь, что спортивные забавы в конечном итоге работают на то, чтобы сделать вас еще выносливее и сильнее. Задания выполняются в отрядах, определяются победители.

1. Сядьте на стул так, чтобы спинка была сбоку. Одной рукой возьмитесь за сиденье, другой за спинку стула. Поднимая таз и слегка сгибая ноги, пронесите их между рук назад. Затем вернитесь в исходное положение, не задевая сиденье ступнями.

2. Сядьте друг перед другом и поставьте свои колени между коленями партнера. Теперь, не сдвигая ступни с места, постарайтесь развести ноги соперника. Он, в свою очередь, будет стараться, чтобы исходное положение не изменялось. Чтобы одержать победу, надо увеличить просвет между коленями на ширину двух ладоней.

3. Согните руку в локте так, чтобы кисть находилась возле уха, предплечье занимало горизонтальное положение. Ладонь обращена вверх. На локоть положите монету. Резко опустив локоть вниз и выпрямив руку, попробуйте на лету поймать падающую монету. Если это вам удастся, попробуйте ловить уже не одну, а две монеты и т.д. Победителем считается тот, кто поймает больше всех монет.

4. Начертите на полу прямую линию. Станьте лицом друг к другу, выставьте вперед правую ногу. Ступни должны стоять на одной линии. Сходить с нее нельзя. Тот, кто не устоит и отставит ногу в сторону, считается проигравшим. Борьба происходит так: выставив вперед правые руки, соперники короткими ударами по ладони пытаются вывести друг друга из равновесия. Можно играть и несколько иначе. Встать друг против друга на расстоянии вытянутой руки. Ноги вместе. Одновременным толчком ладоней в ладони противника надо вывести его из равновесия. Достичь этого можно двумя путями: либо делать удачный толчок, либо заставить противника промахнуться.

5. Поставьте один стул спинкой вплотную к стене. Станьте на него и, наклонившись вперед, обопритесь руками о сиденье другого стула.

Теперь передвигайте его понемногу вперед, все больше и больше выпрямляя тело.

Победителем считается тот, кто сумеет выпрямить тело и, вытянув руки вперед, займет горизонтальное положение и останется в нем дольше всех. А вот еще один вариант подобного соревнования. На полу чертятся десяток параллельных линий, между которыми должно быть по 5 сан- тиметров. Старт берется из положения упор лежа. Руки ставятся таким образом, чтобы кончики пальцев не заходили за первую черту. Туловище перпендикулярно линиям на полу. Переступая руками, остановитесь у той черты, где у вас еще хватит сил зафиксировать это положение в течение пяти секунд.

Руки и ноги сдвигать с места нельзя. Победителем считается тот, кто дотянется до самой дальней черты.

6. Возьмите два стула и поставьте их один от другого так, чтобы расстояние между ними примерно равнялось вашему росту. Затылком обопритесь о край одного стула, пятками о край другого, выпрямите тело и постарайтесь зафиксировать это положение.

Чтобы победить соперников, надо остаться в прямом положении (туловище параллельно полу) дольше их.

7. Возьмите двумя руками полотенце, палку или веревку. Ширина хвата должна позволять вам поднять прямые руки вперед-вверх, не заводя за голову, опустить назад, за спину. После удачной попытки повторите упражнение снова, но взяв несколько более узкий хват. Чей хват будет самым узким, тот и станет победителем.

8. Стоя, правую руку поднимайте над головой, а левую опустите вниз и заведите за спину. Сгибая руки в локтях, попробуйте как можно больше сблизить их друг с другом. Найдется ли среди вас ловкач, который сумеет соединить пальцы в «замок»?

9. Если у вас под рукой найдутся разборные гантели, которые при хвате за гриф могут катиться по полу (это их свойство), можно их использовать, чтобы провести маленький силовой поединок. Станьте в положение упор лежа, опираясь на гантели. Грифы снарядов должны быть направлены вдоль туловища.

Теперь, оставляя руки прямыми, медленно раскатите гантели в стороны до тех пор, пока грудью вы не коснетесь пола. Все ли из вас сумеют вернуться в исходное положение? Если все, продолжайте соревнование дальше на повторение, кто больше?

10. Сядьте на стул спиной вплотную к спинке. Туловище прямое. Одновременно сгибая ноги и не помогая себе руками, попытайтесь поставить ступни на сиденье. Всем ли удастся это нехитрое, на первый

взгляд, задание?

Цель: формирование позитивного настроения, организация начала смены

Задачи:

- Ознакомить с основной линией смены.
- Воспитывать патриотические чувства.

Оборудование: флаг, музыкальное оборудование, планшеты.

Отряды выстраиваются на площадке перед линейкой.

Ведущий: Внимание, отряды, на торжественную линейку, посвященную открытию смены «Достигай и побеждай», шагом марш.

Звучит марш, отряды выходят на линейку.

Ведущий: Лагерь, смирно. Командирам отрядов доложить о готовности отрядов к линейке открытия. Вольно.

Командиры отрядов сдают рапорт.

Ведущий: Лагерь, смирно. *(Сдача рапорта директору (президенту спортивного комитета лагеря)).*

Товарищ директор, отряды на линейку, посвященную открытию смены «Достигай и побеждай», построены. Разрешите Государственный флаг Российской Федерации поднять, смену открыть.

Ди ректор лагеря: Разрешаю Государственный флаг Российской Федерации поднять, смену открыть.

Ведущий:

Трехцветный флаг,
Вверх по флагштоку медленно всплывает,
И нет значительней его, и нет сильнее,
И строй в молчанье строгом замирает:
Российский флаг – дыхание весны,
И отсветы далекой ратной битвы.
Три символа, три цвета сплетены
И на века в едином стяге слиты.

Право поднять Государственный флаг Российской Федерации предоставляется командирам отрядов. Лагерь, смирно! Равнение на флаг! Государственный флаг России поднять.

Звучит фонограмма Гимна России, командиры отрядов поднимают флаг.

Ведущий:

Двери в смену распахнули.

Тверже шаг, смелее в путь,

По стране побед великих
Друга взять не позабудь.

Звучит мелодия, выходят ведущие.

Ведущий 1. Кто любит петь и веселиться, взмахни рукою нам, как птица!

Ведущий 2. В ладони хлопните три раза, кто любит спорт, туризм – все сразу!

Ведущий 3. Помашите нам рукой, кому по нраву ветер морской!

Ведущий 4. Любители купаться есть? Мы попросим вас присесть!

Ведущий 5. Кто хочет здесь найти друзей – скажи свое имя поскорей!

Ведущий 6. А кто с творчеством на «ты», топни ножкой – раз, два, три!

Ведущие:

По порядку
Стройся в
ряд! На
зарядку Все
поряд!
Левая!
Правая!
Бегая,
Плавая,
Мы растем
Смелыми,
На солнце
Загорелыми.
Ноги наши
Быстрые,
Метки
Наши выстрелы,
Крепки
Наши мускулы
И глаза
Не тусклые.
По порядку
Стройся в
ряд! На
зарядку Все
поряд!
Левая!
Правая!

Бегая,
Плавая,

Мы растем
Смелыми,
На солнце
Загорелыми.

Вед у щий: Итак, двери Города чемпионов открыты. Ура!

Если ты в лагере, значит, ты с нами,
Если ты с нами, значит, ты наш!
Если в отряде, то в классной компании,
Жизни твоей новый вираж!
Дорогие ребята!
Пусть запомнится всем это время,
Дружба пусть крепнет день ото дня.
Лагерь – это участие в деле,
Все вместе – мы одна семья.

Желаем вам успехов, улыбок, теплых дней, яркой интересной жизни!

Вед у щий: Внимание, отряды направо – налево. С линейки шагом марш.

Звучит марш, отряды покидают линейку.

3 ДЕНЬ

Коллективная самооценка – это разговор в отряде, во время которого отряд определяет, на какой ступени находится как коллектив, решает, на какую ступеньку он может подняться в ближайшее время, намечает, что нужно сделать, чтобы цель была достигнута. В самом общем виде план проведения самооценки может быть таким:

1. Вступительное слово ведущего (вожатого).

Общий разговор «Кто мы? Какие мы?»

Коллективное обсуждение «Наша программа роста» в начале смены (в конце смены – «Чего мы достигли»).

Во вступительном слове ведущий говорит о месте и значении коллектива в жизни каждого человека, об особенностях его становления, выделяет задачи самооценки, знакомит с описанием ступеней роста коллектива, объявляет порядок проведения разговора. Очень важно создать непринужденную, доброжелательную и в то же время деловую, принципиальную атмосферу предстоящего обсуждения. Средствами для создания такой атмосферы могут быть специально выбранное место проведения самооценки, его оборудование и оформление, тон и стиль разговора, задаваемый вступительным

СЛОВОМ ВЕДУЩЕГО.

На начальном этапе ведущий должен воздерживаться от собственных суждений и оценок, касающихся жизнедеятельности отряда.

В разговоре «Кто мы? Какие мы?» ориентирами могут стать следующие вопросы:

– Делаем ли мы полезное, нужное дело для своего отряда, для лагеря? По своей инициативе или нас просят об этом?

– Все ли мы внимательны друг к другу? Переживаем ли мы все, если кому-то из нас очень плохо? Радуемся ли мы успехам товарищей? Успехи и неудачи отряда принимаются близко к сердцу всеми или только некоторыми?

– Можно ли сказать, что у нас в отряде отличная организация и мы «один за всех, и все за одного»? Если да, то, в чем это проявляется? Если нет, то почему это так?

– Достаточно ли мы понимаем друг друга, умеем ли находить общий язык, вырабатывать общее мнение по важным вопросам?

– Когда трудности, когда надо, можем ли, готовы ли мы собрать свою волю в кулак, проявить настойчивость, принципиальность?

– Какое общее дело нам по силам в ближайшее время?

Вопросы могут сосредоточить внимание ребят на основных сторонах жизни. Ведущий разговора внимательно следит за высказываниями ребят, выделяет главное, отбирает спорные высказывания, вводит при необходимости новые вопросы, постоянно направляет разговор в нужное русло. Обсуждение предлагаемых вопросов, в конечном счете, должно привести к обобщенной характеристике состояния дел в отряде, которая сопоставляется с описанием ступеней роста коллектива. Делается вывод о соответствии отряда той или иной ступени роста коллектива.

Затем оцениваются возможности дальнейшего развития, намечаются конкретные перспективы жизни и деятельности отряда. Предложения по улучшению могут касаться изменения эмоционального климата, стиля взаимоотношений, самоуправления, различных дел, которые сплотят коллектив. При этом нужно руководствоваться характеристиками следующей ступени развития.

Предложения могут быть разными, но они должны быть конкретными и выполнимыми.

Песчаная россыпь.

Присмотритесь к песчаной россыпи – сколько песчинок собрано вместе, и в то же время каждая из них сама по себе. Налетит слабый

ветерок и отнесет часть песка в сторону, рассыплет его по площадке. Дунет ветер посильнее – и не станет россыпи.

Бывает так и в группах людей. Там тоже каждый, как песчинка: вроде все вместе и в то же время каждый отдельно. Нет того, что «сцепляло», соединяло бы людей. Здесь люди или еще мало знают друг друга или просто не решаются, а может быть, и не желают пойти навстречу друг другу. Нет общих интересов, общих дел. Отсутствие твердого, авторитетного центра приводит к рыхлости, «рассыпчатости» группы.

Группа эта существует формально, не принося радости и удовлетворения всем, кто в нее входит.

Мягкая глина

Известно, что мягкая глина – материал, который сравнительно легко поддается воздействию, и из него можно лепить различные изделия. В руках хорошего мастера (а таким в группе может быть актив, организатор дела) этот материал превращается в искусный сосуд, в прекрасное изделие, но он может остаться простым куском глины, если к нему не приложить усилий. Больше того, когда мягкая глина окажется в руках неспособного человека, она может принять самые неопределенные формы.

В группе, находящейся на этой ступени, заметны первые усилия по сплочению коллектива, хотя они и робкие. Не все получается у организаторов, нет достаточного опыта совместной работы.

Скрепляющим звеном здесь еще являются формальная дисциплина и требования старших. Отношения разные – доброжелательные, конфликтные. Ребята по своей инициативе редко приходят на помощь друг другу. Существуют замкнутые приятельские группировки, которые мало общаются друг с другом, нередко ссорятся. Подлинного мастера – хорошего организатора – пока нет или ему трудно себя проявить, так как по-настоящему его некому поддержать.

Мерцающий маяк

В штормовом море маяк опытному и начинающему мореходу приносит уверенность: курс выбран правильно, «так держать!». Заметьте, маяк горит не постоянно, а периодически выбрасывает пучки света, как бы говоря: «Я здесь. Я готов прийти на помощь».

Формирующийся коллектив озабочен, чтобы каждый шел верным путем. В такой группе преобладает желание трудиться сообща, помогать друг другу, бывать вместе. Но желание – это еще не все. Дружба,

товарищеская взаимопомощь требуют постоянного горения, а не одиночных, пусть даже частых вспышек. В группе есть на кого опереться. Авторитетны «смотрители» маяка, те, кто не дает погаснуть огню, – организаторы, актив.

Группа заметно отличается среди других групп своей индивидуальностью. Однако ей бывает трудно до конца собрать свою волю, найти во всем общий язык, проявить настойчивость в преодолении трудностей, не всегда хватает сил подчиниться коллективным требованиям у некоторых членов группы. Недостаточно проявляется инициатива, не столь часто вносятся предложения по улучшению дел не только в классе, но и в школе. Мы видим проявление активности всплесками, да и то не у всех.

Алый парус

Алый парус – символ устремленности вперед, неуспокоенности, дружеской верности, преданности своему долгу. Здесь действуют по принципу «Один за всех, и все за одного».

Дружеское участие и заинтересованность делами друг друга сочетаются с принципиальностью и взаимной требовательностью. Командный состав парусника – знающие и надежные организаторы, авторитетные товарищи. К ним идут за советом, обращаются за помощью, и они бескорыстно оказывают ее.

У большинства членов «экипажа» проявляется чувство гордости за свой коллектив, все переживают горечь, когда их постигают неудачи. Группа живо интересуется, как обстоят дела в других группах. Бывает, что приходят на помощь, когда их об этом попросят.

Хотя группа и сплочена, но бывают такие моменты, когда она не готова идти наперекор бурям и ненастьям. Не всегда хватает мужества признать свои ошибки сразу, но постепенно положение может быть исправлено.

Горящий факел

Горящий факел – это живое пламя, горючим материалом которого являются тесная дружба, единая воля, отличное взаимопонимание, деловое сотрудничество, ответственность каждого не только за себя, но и за весь коллектив. Да, здесь хорошо проявляются все качества коллектива, которые мы видели на ступени «Алый парус». Но это не все.

Светить можно и для себя, пробираясь сквозь заросли, подымаясь на скалы, спускаясь в ущелья, проторя первые тропы. Но разве можно чувствовать себя счастливым, если рядом кому-то трудно, если

позади тебя группы, которым нужна помощь и твоя крепкая рука.
Настоящий

коллектив тот, где бескорыстно приходят на помощь, делают все, чтобы принести пользу людям, освещая, подобно легендарному Данко, жаром своего сердца дорогу другим.

Лутошкин А.Н. Как вести за собой – М., 1978.

Лутошкин А.Н. Эмоциональные потенциалы коллектива – М., 1988.

Немов Р.С., Кирпичник А.Г. Путь к коллективу. – М., 1988.

Уманский Л.И. Психология организаторской деятельности школьников. – М. 1980.

Цель: Сплочение коллектива. Умение найти выход из трудных ситуаций. Принятие решений сообща коллективом.

Девиз: Один за всех, и все за одного.

Место проведения: территория лагеря.

Условия: Участвует группа в полном составе вместе с руководителем.

Оборудование: маты гимнастические 8 штук, гимнастические скамейки 5 штук, фишки 20 штук, мелки 7 упаковок, шнур, веревка, колышки, секундомер, свисток.

Ход мероприятия

Построение, линейка, сдача рапортов старост о готовности группы к участию в конкурсе. Объявление цели, задач конкурса, представление инструкторов, раздача маршрутных листов, инструктаж по технике безопасности.

Конкурс «*Веревочный курс*» состоит из восьми этапов, последовательность прохождения которых отражена в маршрутном листе. Вам предстоит пройти следующие этапы:

«*Туннель*», «*Колодец*», «*Пропась*», «*Пирамида*», «*Змейка*», «*Паутина*», «*Цепочка слепых*» и последним заданием будет «*Цветок дружбы*».

Конкурс «*Веревочный курс*» назван так из-за того, что один из конкурсов проходит с использованием веревки. Ваша цель в этом конкурсе – всей группой успешно пройти все этапы, точно, без ошибок выполняя все инструкции, стараясь получить наивысшую оценку, и для быстрого выполнения заданий помогать друг другу. Учитывается ваша сплоченность, собранность, поддержка и помощь друг друга, не забывайте девиз нашего конкурса «Один за всех, и все за одного». Группа,

прошедшая все этапы, сдает маршрутные листы для подведения итогов конкурса. Итак, начинаем, все расходимся по своим этапам. По свистку будет переход к следующей станции.

«Паутина»

Перед вами паутина, сплетенная из веревки. Ваша задача: пройти через все ячейки этой паутины, не задевая веревки. Все по очереди проходят через ячейки, в каждой ячейке не должно быть больше одного человека. Задание выполняется дружно, аккуратно. Не нужно забывать, что после одной группы это же задание выполняет другая. Задание считается законченным, когда все пройдут через паутину.

«Пропась»

Представьте, что все вы (вся группа) находитесь на очень узком участке. Впереди пропась, за спиной скала, а вам нужно быстро перебраться. В этом конкурсе используем вместо скалы гимнастические скамейки. Задача группы быстро перебраться с одного конца скамейки на другой, но так, чтобы не упасть, не сорваться в пропась (т.е. не касаться ногами земли).

Последний перебирается на правый фланг, все остальные сдвигаются влево. Этап считается пройденным, когда первый окажется снова на своем месте. В этом задании будет учитываться, есть ли в группе такие, которые сорвались в «пропась».

«Пирамида»

По команде инструктора группа строит пирамиду. Площадь пирамиды не должна быть большой. Построив, участники остаются некоторое время на местах. В этом конкурсе будет учитываться форма пирамиды (по сложности построения).

«Туннель»

Группа выстраивается на матах друг за другом (в колонну). По команде инструктора все, кроме первого и последнего, садятся на маты с вытянутыми ногами и с поднятыми руками вверх. По второй команде последнего начинают передавать над головами назад.

Первый приняв, присаживается, а тот, которого передавали, ждет следующего, чтоб принять. В этом конкурсе задача каждого участника не расслабляться, чтоб не уронить того, которого передают.

«Колодец»

Участники этого конкурса должны любым способом попасть в колодец, не задев канат, натянутый на высоте один метр.

«Цепочка слепых»

Группа выстраивается в колонну, взявшись за руки. Во главе колонны староста. Старосте завязывают глаза. Задача группы вести старосту через фишки так, чтобы ни одна фишка не была сдвинута с места.

«Змейка»

Группа выстраивается в колонну по одному, староста по команде инструктора бежит до стойки и обратно. Затем он берет следующего за руку и выполняют то же задание. И так далее. Задача группы не оцепляться.

«Цветок дружбы»

Задание начинают выполнять все группы одновременно. Руководители рисуют сердцевину ромашки. Дети рисуют лепестки. Лепестков на ромашке должно получиться столько, сколько в группе человек. В этом конкурсе будет учитываться, какой получится цветок и все ли лепестки окажутся на цветке.

Цель: познакомить отряды друг с другом, создать благоприятную обстановку в коллективе, раскрыть таланты и способности детей, воспитывать чувство ответственности за себя и коллектив.

Задачи:

- Заинтересовать ребят событиями жизни в лагере.
- Сплотить ребят в процессе подготовки программы, выявить лидеров.

Предварительная подготовка: к представлению каждому отряду нужно придумать свою визитку (творческое представление 5-10 минут); название, эмблему, девиз.

Место проведения: актовый зал.

Ход.

Ведущий: Здравствуйте!

Мы рады приветствовать вас!

Как много светлых улыбок

Мы видим на лицах сейчас!

Мы распахнули двери нашего Города чемпионов для вас, дорогие девчонки и мальчишки! Мы очень хотим, чтобы вам жилось здесь весело и интересно! Пусть каждый найдет себе любимое занятие, много новых хороших друзей! Пусть это лето будет самым солнечным, самым теплым, самым незабываемым от ваших улыбок и горячих

сердец!

Ведущий: Теперь давайте познакомимся. Ваша задача – выполнять все действия, которые я попрошу.

Мы в игру с вами сыграем,
В зале кто сидит, узнаем!
Ну-ка Настя и Алёши
Громко хлопайте в ладоши.
Ксюши, Сони, Вани, Тани
Вы потопайте ногами!
Поднимите руки выше
Лизы, Даниилы, Миши!
Помашите мне скорей
Те, кого зовут Андрей.
Поскорее встаньте
Никиты, Тёмы и Ани.
Громко крикните «Ура!»
Кто Антоном был с утра!
А Сережи, Васи, Маши
Паши, Вовы и Наташи.
Повертите головой,
Как вас много! Боже мой!
Тех, кого мы не назвали,
Мы попросим, чтоб вы встали.
И теперь на раз – два – три...
Громко имя назови!

(Ответ детей)

Вот как здорово! Теперь мы друг друга знаем.

Ведущий: У каждого отряда уже есть девиз, речёвка и отрядная песня. Давайте узнаем названия отрядов нашего Города чемпионов.

Отряды по очереди представляют свои названия.

Пусть начнётся праздник яркий,
Хватит радости на всех!
А спортсменам-олимпийцам пусть сопутствует успех!
Пусть болельщики поддержат все команды в трудный час!
Дружба, честность и победы — вот, что главное для нас!

Отряды показывают визитки.

Ведущий: Вот мы и познакомились с самыми спортивными, веселыми, сильными и ловкими ребятами, которые приехали отдохнуть и набраться сил в наш лагерь!

Отрядам вручаются дипломы за участие, в завершении мероприятия все исполняют общую песню.

4 ДЕНЬ

Цель тематического дня «Быть с Россией» – создание условий для развития у участников смены духовно-нравственных качеств, изучения истории России и родного региона, знакомства с национальными традициями и обычаями народов России, формирования чувства гордости за страну.

Задачи:

- продолжить формировать патриотическое сознание и любовь к своей стране через знакомство участников смены с национальными традициями народов России;
- повысить интерес к изучению культурного и исторического прошлого родного города и страны;
- создать условия для формирования навыков общения и толерантности через участие детей в совместной деятельности;
- сформировать установку на командное взаимодействие, взаимоподдержку и заботу об общем деле;
- организовать разнообразную общественно значимую досуговую деятельность детей.

Ожидаемые результаты тематического дня смены «Быть с Россией»:

- формирование социально значимых ценностей и качеств личности, таких как толерантность, уважение к разным культурам и мнениям, ответственность и патриотизм;
- формирование чувства причастности к большой стране;
- расширение знаний о богатой истории России, о национальных символах, культуре, традициях и достижениях страны;
- понимание значимости консолидации ресурсов для решения социально значимой деятельности.

План тематического дня смены «Быть с Россией»

В тематический день смены «Быть с Россией» входят специально разработанные мероприятия, среди которых: линейка, тематические полчасика песни, акция «Письмо другу», классная встреча, ярмарка, концертная программа и вечерний сбор отряда. Характер мероприятий должен быть направлен на трансляцию духовно-нравственных ценностей и вовлечение участников смены в непосредственное содержание и наполнение тематического дня.

Учитывая цели и задачи этапов проведения лагерной смены, а также цели тематического дня смены «Быть с Россией», последний

рекомендуется проводить в начале основного периода смены. Решенные к этому моменту задачи знакомства и адаптации позволяют участникам смены выстроить эффективную коммуникацию и взаимодействие со сверстниками и принять активное участие в творческих видах деятельности. К организации и проведению тематического дня смены «Быть с Россией» привлекаются значимые деятели региона, участники СВО, представители местных органов власти.

Продолжительность – 30 мин.

Необходимые ресурсы: музыкальное оформление, Государственный гимн Российской Федерации, Государственный флаг Российской Федерации.

Предварительная подготовка: репетиция творческих номеров.

Ведущий: Лагерь, внимание! Отрядам подготовиться и сдать рапорт.

В: Торжественная линейка, посвящённая тематическому дню «Быть с Россией», объявляется открытой.

В: Почётное право поднять Государственный флаг Российской Федерации предоставляется _____ (либо вынос флага знаменной группой). Лагерь, смирно. Звучит Государственный гимн Российской Федерации.

Звучит гимн Российской Федерации. Поднятие флага

В: Вольно!

Приветственные слова от приглашённых гостей

В: Сегодня мы погрузимся в историю, культуру и природу нашей прекрасной Родины. Готовы ли вы к увлекательному путешествию?

Дети: Да!

Ведущий: Отлично! Давайте начнём с нашей великой истории. Все мы знаем, что Россия – одна из самых больших стран в мире. Её территория располагается на двух континентах и омывается множеством морей. Каждый регион нашей страны имеет свои уникальные черты и достопримечательности. Россия славится своими традициями, народным искусством и музыкой. Этническое многообразие нашей страны делает её культуру уникальной и неповторимой. Кроме того, нашей стране также присуща удивительная природа. Россия богата разнообразными ландшафтами, от горных хребтов до бескрайних равнин и величественных рек. И наконец, необходимо вспомнить о наших знаменитых личностях.

Россия дала миру множество выдающихся писателей, художников, учёных

и спортсменов. Будьте горды своей страной и помните, что каждый из вас – часть этой прекрасной истории.

В: Кроме того, у нашей страны есть много символов. Например, Государственный флаг Российской Федерации – это символ единства, силы и гордости нашей страны. Красный цвет символизирует отвагу и смелость наших предков, которые всегда готовы защищать свою Родину. Синий цвет олицетворяет верность и преданность нашим идеалам и ценностям. Белый цвет символизирует чистоту и мир, который мы стремимся сохранить и укрепить. Государственный флаг России – это не просто кусочек ткани, это знамя, под которым мы объединяемся, работаем и строим будущее нашей великой страны. Пусть он всегда будет возвышаться над нами, напоминая о нашей сильной и непоколебимой России!

В: Сейчас каждый из вас может загадать ваше заветное желание и оно обязательно сбудется. Для этого поднимите ваши руки вверх и закройте глаза.

Флаг проносится над головами детей всего лагеря, чтобы поднятые вверх руки касались его.

Творческие детские номера, подготовленные участниками смены

Продолжительность – 30 мин.

Необходимые ресурсы: гитара, музыкальное оформление, слова песен. Предварительная подготовка: не требуется.

Полчаса песни «О главном» включает в себя разучивание и исполнение песен о России, малой Родине, показывающих разнообразие культур, пробуждающих чувства гордости за страну, а также создающих атмосферу единства и патриотизма.

Пример песен:

1. «Наш дом». Слова В. Счастливого, музыка В. Мерцалова.
2. «Ты человек» из к/ф «Приключения Электроника».
3. «Родина моя». Слова Р. Рождественского, музыка Д. Тухманова.

Продолжительность – 30 мин.

Необходимые ресурсы: бланки для писем, конверты, ручки.

Предварительная подготовка: не требуется.

Профильные смены Общероссийского общественно-государственного движения детей и молодежи «Движение Первых» проходят во всех

регионах страны. Данная акция позволяет объединить незнакомых ребят, создать ощущение причастности к масштабному проекту проведения смен в лагерях по всей России, расширить горизонты представления о стране и помочь приобрести нового друга.

Каждому ребёнку предлагается написать небольшое письмо, в котором он расскажет о себе, своих увлечениях и интересах, регионе проживания, а также сочинить послание и пожелание предполагаемому адресату. По желанию дети могут оставить свои контакты, чтобы получатели писем могли связаться с отправителями. Далее все письма собираются и передаются педагогам другого лагеря. Обмен письмами можно организовать среди разных смен одного лагеря или лагерей внутри одного муниципального образования/региона, или выйти на межрегиональный уровень.

После проведения акции «Письмо другу» для поддержания интереса к общению и объединению детей предлагается организовать общелагерную почту. У каждого отряда появляется собственный почтовый ящик и любой желающий может отправить письмо, адресованное к кому-то лично или целому коллективу. Такая почта может существовать в течение всей смены с назначением ответственных детей, выполняющих роль почтальонов.

Продолжительность – 1 час.

Необходимые ресурсы: поощрительные призы за лучшие вопросы.

Предварительная подготовка: не требуется.

«Классные встречи» – проект, в рамках которого успешные и известные люди встречаются с ребятами, рассказывая о себе и своём профессиональном пути, стараются поделиться с детьми опытом и знаниями. Активисты в открытой и неформальной беседе могут задать интересующие вопросы (о личной жизни, карьере и профессиональном успехе героя) или спросить совет в чём-либо.

Ведущими классной встречи могут стать сами участники профильной смены. В качестве гостя можно пригласить значимого и выдающегося человека региона (писателя, спортсмена, учёного, музыканта, педагога, врача и др.). Встреча строится в форме диалога между гостем и участниками смены. В самом начале гость может рассказать о себе, своей деятельности и интересные факты из своей биографии, которые были бы интересны детям. Далее участники могут задать вопросы. В конце встречи гость выбирает самые интересные вопросы и поощряет их авторов подарками.

Во время общения можно делать акценты на личности человека, его истории успеха, внесённом вкладе в развитие региона. Кроме того, для проведения «Классной встречи» возможно использование презентации-онного или видеоматериала гостя.

Продолжительность – 1,5 часа.

Необходимые ресурсы: музыкальное и художественное оформление, костюмы.

Предварительная подготовка: каждый отряд организует работу станции, которая раскрывает самобытность одной из национальностей, проживающей на территории Российской Федерации

Данное мероприятие направлено на формирование у участников смены отношения к России как многонациональной стране, а также на погружение в историю различных культур и традиций. Подготовка и проведение ярмарки подразумевает изучение участниками смены национальных особенностей России.

Каждый из отрядов самостоятельно выбирает регион России и готовит его презентацию. Для подготовки рекомендуется использовать игры, танцы, песни, загадки, частушки, прикладное искусство, костюм, диалекты и т.д., характерные для выбранного региона. В начале подготовки важно убедиться, что выбранные отрядами регионы не повторяются либо рассматриваются с различных, отличающихся сторон.

Для непосредственного проведения ярмарки «Многообразие в единстве» необходимо разделить каждый отряд на две группы: организующие работу станции и посещающие станции, подготовленные другими отрядами.

В самом начале даётся вводная о проведении ярмарки и правилах её проведения. Во время ярмарки участники свободно перемещаются от станции к станции без маршрута и строго ограничения по времени. Рекомендуемое время для проведения одной станции – до 10 мин. Если имеется возможность использования различных костюмов, то приветствуется в завершении ярмарки дефиле участников.

*Пример заданий станции в рамках проведения ярмарки
«Многообразие в единстве»*

Костромская область

Встречает участников девочка в костюме Снегурочки.

Приветствует и кратко рассказывает об истории и особенностях региона.

Здравствуйте, хлебом солью угощаем, так всегда гостей встречаем. А ещё на нашем столе вы часто можете встретить костромской сыр, шеницу, белые грузди, чёрную соль, ну и куда же без хлебова — это любое первое блюдо, которое можно есть (хлебать).

Знаете ли вы, что Костромская область имеет множество статусов? Например, Кострома – сырная, льняная, ювелирная столица России; Кострома – родина Снегурочки; Кострома – кинематографическая; Кострома – колыбель дома Романовых, «жемчужина» Золотого кольца и многое другое. Но для начала попробуйте отгадать, как зовут жителей у нас?

Костромич

Костромчанин

Костромянин

Играть все любят, и взрослые, и дети. Сейчас мы вас научим играть в несколько наших любимых.

Играющие делятся на две равные по силам команды – зайцы и плетень. Чертят две параллельные линии – коридор шириной 10-15 см. Игроки – плетень, взявшись за руки, становятся в центре коридора, а зайцы – на одном из концов площадки. Дети – плетень читают:

Заяц, заяц не войдет
В наш зеленый огород!
Плетень, заплетайся,
Зайцы лезут, спасайся!

При последнем слове зайцы бегут к плетню и стараются разорвать его или проскочить под руками играющих. Зайцы, которые проскочили, собираются на другом конце коридора, а тем, кого задержали, говорят:

«Иди назад, в лес, осинку погрызи!». И они выбывают из игры. Дети – плетень поворачиваются лицом к зайцам и читают:

Не войдет и другой раз,
Нас плетень от зайцев спас!

Игра повторяется, пока не переловят всех зайцев. После этого меняются ролями.

Правила игры: побеждает та группа, которая переловит всех зайцев при меньшем количестве заповов.

А ну честной народ, становись в хоровод!

Дети встают в круг, берутся за руки. В центре находится водящий

– *Кострома. Играющие идут по кругу и говорят слова на распев.*

Ах, где ты, моя Кострома,
Ах, где, государыня моя?
Дома, Кострома?

Кост рома: Дома!

Дети: Что делаешь?

Кост рома: Нитки пряду!

(Дети ходят в хороводе и пальчиками показывают, как будто прядут).

Ах, где ты, моя Кострома,
Ах, где, государыня моя?
Дома, Кострома?

Кост рома: Дома!

Дети: Что делаешь?

Кост рома: Клубки мотаю!

(Дети ходят в хороводе и показывают, как мотают клубки).

Ах, где ты, моя Кострома,
Ах, где, государыня моя?
Дома, Кострома?

Кост рома: Дома!

Дети: Что делаешь?

Кост рома: Поработала –
пообедаю!

(Дети ходят в хороводе и показывают, как едят ложкой).

Ах, где ты, моя Кострома,
Ах, где, государыня моя?
Дома, Кострома?

Кост рома: Дома!

Дети: Что делаешь?

Кост рома: Легла да
уснула...

(Дети ходят в хороводе, сложили ладошки и как будто спят).

(Тихо) Ах, где ты, моя Кострома,
Ах, где, государыня моя?
Дома, Кострома?

Кост рома: Дома!

Дети: Что делаешь?

Кост рома: Проснулась –
попрыгаю! *(Все дети прыгают).*

Ах, где ты, моя Кострома,
Ах, где ты, моя Кострома,
Ах, где, государыня моя?

Дома, Кострома?

Кост рома: Дома!

Дети: Что делаешь?

Кост рома: Сейчас догонять вас буду!

(Все разбежались кто куда).

Дети разбегаются в разные стороны, водящий – догоняет, первый пойманный становится Костромой. Игра повторяется.

Кроме того, Костромская область раскинулась на 500 км и занимает площадь в более 60 000 квадратных метров, а это означает, что диалектов очень много и даже внутри одной области не все друг друга могут сразу понять. Попробуйте догадаться, что могут означать следующие слова.

Ревит – ревёт, плачет

Больничка – больничный лист

Отдайся (отдайсь) – отойди

Катулька – накатанный тротуар, ледянка

Прибираться – делать уборку в доме

Баский, баской, баско – красивый, нарядный

Басалай – озорник, сорванец

Взбулгачить – взбудоражить

Ветреет (о выстиранном белье) – сушится

Лыва – ручей; низкое место, подтопляемое водой; лужа на дорогах после дождя

Мерековать – думать, размышлять

Навздеваться – надеть на себя что-то лишнее, слишком тепло одеться

Перемываха – одежда для переодевания

Позобать – поест, а **зазобался** – подавился

Сгношить – сделать что-то быстро, на скорую руку, из старого переделать

Торгаться – пытаться открыть дверь, стучаться в дверь

Продолжительность – 1,5 часа.

Необходимые ресурсы: музыкальное и художественное оформление, клубок ниток.

Предварительная подготовка: сольные и отрядные номера.

Праздничная концертная программа «Россия – мой дом» станет ярким эмоциональным завершением тематического дня «Быть с Россией». Дети заранее могут заявиться на выступление как с сольным номером, так и отрядным. Номера могут быть различной творческой

направленности

и должны отражать тематику концерта и дня в целом. Рекомендуется выбрать на роль ведущих активных участников смены. Участие в концертной программе позволит детям получить опыт выступления на сцене и реализации своего творческого потенциала.

В завершение концертной программы предлагается сделать следующее символическое действие под финальную песню. Ведущий бросает клубок ниток в зал, участник, принимая его, обматывает нитку вокруг руки и перекидывает клубок в другой конец зала. Так происходит до тех пор, пока клубок ниток не побывает в руках каждого участника. В завершающей речи ведущего программы следует сделать акцент на единстве и объединении детей, ведь они все живут в одном доме – в России.

Продолжительность – 1 час.

Необходимые ресурсы: фонарик, гирлянды, символ отряда, украшение помещения, сюрпризки.

Предварительная подготовка: не требуется.

Важно заранее настроить и подготовить детей, чтобы создать спокойную доверительную атмосферу для общения. В предварительно украшенную для проведения вечернего сбора отряда комнату приглашаются дети. И в самом начале повторяются правила его проведения:

- говорим о самом важном откровенно;
- обсуждаем не человека, а дела и поступки;
- внимательно слушаем, не перебиваем;
- говорим вполголоса;
- критикуешь – помогай, советуй, предлагай;
- когда человек высказался – благодарим, потеряв ладошки друг о друга;
- говорит тот человек, в руках у которого есть символ отряда.

Основой для обсуждения на вечернем сборе отряда может послужить следующая *древняя народная притча про метлу*.

Жил один старик, и было у него трое сыновей. Братья часто ссорились друг с другом. Старик думает: «Как только умру, сыновья разделятся и разойдутся, и всем будет худо».

Пришло время старику умирать. Позвал он сыновей и велел принести веник. Сыновья подали отцу веник.

Старик говорит:

- Переломите веник.

Сыновья сказали:

– Разве можно веник переломить?

Старик развязал поясок на венике, и прутья рассыпались.

– Ломайте прутья! – сказал старик.

Сыновья все прутья переломали.

Старик говорит:

– Вот и с вами будет то же, что с этим веником. Если вы будете вместе дружно жить, никакая беда вас не одолеет. А как разойдётесь по одному, тогда все пропадёте.

Обсуждение притчи проходит в свободном формате, дети могут высказаться по поводу притчи и рассказать, что она значит для них. Вожатый в конце может подвести итог, что для успеха в любом деле нужна сила и эта сила — в нашем объединении и единстве.

В конце вечернего сбора важно провести анализ всего дня, вспомнить ключевые события.

– Какое событие сегодня стало для меня самым значимым?

– Что я узнал нового о нашей стране?

– Что больше всего меня удивило в знакомстве с культурой национальностей?

– Чему я научился новому сегодня?

– Что для меня означает быть вместе? Быть с Россией?

Для запечатления этого дня вожатый может подготовить сюрпризки на память. В завершении можно исполнить отрядную песню и провести ритуалы прощания.

5 ДЕНЬ

Цель: познакомить детей с элементарными приёмами оказания первой медицинской помощи.

Задачи:

– Воспитывать культуру безопасности жизнедеятельности.

– Формировать ответственное отношение к своему здоровью.

– Формировать умения накладывать повязки, обрабатывать раны, накладывать жгут, оказывать помощь при солнечном ударе.

– Подготовить к участию в военно-спортивной игре «Зарница».

Форма проведения: мастер-класс.

Место проведения: отрядное место / кабинет.

Участники: члены отряда.

Оборудование: флипчарт, маркеры, бинты, жгуты, шины, аптечка первой медицинской помощи, носилки, ноутбук, проектор, колонки.

Мастер-класс сопровождается презентационными материалами на экране.

Презентация находится по ссылке: <https://cloud.mail.ru/public/iXv3/VkuVH4WEk>

1 слайд

Ведущий: Ребята, здравствуйте! Меня зовут «...».

Сегодня на уроке мы поговорим об основах оказания первой помощи.

Ведущий: Мало кто знает, как правильно оказывать первую помощь. А когда несчастье уже произошло, многие люди нередко теряются, совершают ошибки, упускают драгоценное время. Важно, чтобы каждый человек, в том числе и школьник, знал основные правила оказания первой помощи.

2 слайд

Именно для этого, Движение Первых, реализует Всероссийский проект «Первая помощь». Проект направлен на развития навыков оказания первой помощи и формирование активной социально-ответственной позиции у обучающихся школ и колледжей. Участвуя в этом проекте, вы сможете не только узнать много нового и интересного, о том, как оказывать первую помощь и вести себя в опасных ситуациях, но и сможете поучаствовать в интересных активностях: Урок по первой помощи, на котором вы сейчас находитесь. Онлайн видеокурс «Первая помощь», который каждый из вас может пройти самостоятельно на странице проекта.

Мастер-классы по первой помощи, на которых вы не только сможете узнать ещё больше об оказании первой помощи, но и сможете попрактиковаться отработать навыки на специальных тренировочных манекенах и научитесь правильно накладывать повязки на раны. Чемпионаты по первой помощи. Движение первых проводит региональные чемпионаты по первой помощи в сентябре-октябре во всех регионах России. На чемпионате, команды из пяти человек, будут соревноваться в оказании первой помощи. Там будет проверка теоретических знаний и практические задания, а команда победитель, отправится в Москву на Всероссийский чемпионат по первой помощи. Все, кто хочет принять участие в проекте – сканируйте QR-коды и присоединяйтесь.

Предлагаю вам разделить на две команды, придумать названия команд и выбрать капитанов, чтобы проверить свои знания. На

слайдах будет появляться вопрос, ответить на который нужно в течение 30 секунд.

По истечению времени капитаны команд по очереди дают ответ ведущему. Правильный ответ – 1 балл. По итогам игры подсчитаем баллы и выберем команду победителей. Итак, внимание на слайды, первый вопрос.

3 слайд

Ведущий: Знаете ли вы, что такое первая помощь?

ответы детей

4 слайд

Ведущий: Давайте разберемся вместе! Первая помощь – это простейшие срочные меры для спасения жизни человека и предупреждения осложнений при несчастных случаях.

5 слайд

Ведущий: Ребята, а кто-то знает, кто может оказывать первую помощь?

ответы детей

6 слайд

Ведущий: Первую помощь может оказать любой человек, имеющий соответствующие навыки. Важно не путать первую помощь с медицинской, потому что ее оказывать могут только врачи, а первую все люди.

7 слайд

Ведущий: Следующий вопрос звучит так. Назовите состояния пострадавшего, когда ему незамедлительно нужно оказать первую помощь.

ответы детей

8 слайд

Ведущий: Существует 8 состояний пострадавшего, когда ему незамедлительно нужно оказать первую помощь. Перечень состояний, при которых оказывается первая помощь:

1. Отсутствие сознания;
2. Остановка дыхания и кровообращения;
3. Наружные кровотечения;
4. Инородные тела верхних дыхательных путей;
5. Травмы различных областей тела;
6. Ожоги, эффекты воздействия высоких температур, теплового излучения;
7. Отморожение и другие эффекты воздействия низких температур;
8. Отравления.

9 слайд

Ведущий: Ребята, а знаете ли вы что делать, если у человека отсутствует сознание и дыхание?

ответы детей

10 слайд

Ведущий: Правильно! Конечно же необходимо приступить к сердеч-нолегочной реанимации. Сердечно-легочная реанимация – это главное средство для возвращения дыхания и сердечной деятельности. Ее про- ведение является несложным, но крайне важным навыком оказания первой помощи, так как надавливая на грудную клетку пострадавшего можно искусственно сохранить функцию циркуляции крови в организ- ме человека. Эти действия сдавливают сердце и создают подачу крови от сердца к органам и тканям, тем самым доставляя к ним кислород, который жизненно необходим.

11 слайд

Ведущий: А привела к созданию метода сердечно-легочной реанимации одна интересная история. Однажды, в 1958 году доктор Гай Никербокер заметил, что у подопытной собаки случился сердечный приступ, ее сердце остановилось. Чтобы попытаться спасти жизнь животному, нужен был дефибриллятор – на то время огромный тяжелый ящик на колесах. Этот аппарат стоял на пятом этаже здания, а лаборато- рия с животными была на двенадцатом. Доктор Никербокер обратился к коллеге: “Просто дави собаке на грудь, продолжай качать, а я скоро вернусь”. Надо отметить, что исследования по эффективности техники грудных компрессий (надавливаний) еще не проводились, но других вариантов все равно не было. Пока коллега “качал” собаку, Никербокер рванул по лестнице вниз. На пятом этаже взял ящик-дефибриллятор, затем долго ждал лифт вверх. Когда электроды наконец присоединили к собаке, прошло уже больше 20 минут с момента остановки сердца. После применения аппарата собака ожила, и уже на следующий день была в полном порядке. Без применения компрессий животное нельзя было бы оживить уже после 5 минут с момента остановки сердца.

Дальнейшее изучение вопроса показало, что ритмичные компрессии грудной клетки дают циркуляцию крови, достаточную для поддержания жизненных функций мозга до начала квалифицированной медицинской помощи. В итоге отдельные разработки техник по искусственному дыха- нию и непрямому массажу сердца объединили в одно исследование. Уже в 1960 году группа ученых впервые представили свои удивительные на тот момент результаты: совместное применение двух реанимационных техник показывает ошеломляющую эффективность.

Исследования продолжались, постепенно улучшая технику сердеч-

нолегочной реанимации. На текущий момент метод включает в себя

компрессии грудной клетки на глубину 5—6 см со скоростью 100—120 нажатий в минуту, а также искусственную вентиляцию лёгких с соотношением компрессий и вдохов 30 к 2. Сотни тысяч жизней были спасены благодаря применению сердечнолегочной реанимации. Если вы все еще по каким-либо причинам не знаете, как правильно делать СЛР, обязательно научитесь!

12 слайд

Ведущий: Также очень важно знать, что первая помощь оказывается по определенному алгоритму. Знаете ли вы с чего начинается оказание первой помощи? Что нужно сделать прежде всего?

ответы детей

13 слайд

Ведущий: Конечно же в самом начале нам необходимо убедиться в безопасности окружающей обстановки для нас и для пострадавшего. 14 слайд Ведущий: Какие опасности могут окружать вас при оказании первой помощи?

ответы детей

15 слайд

Ведущий: Необходимо помнить, что может угрожать участнику оказания первой помощи, пострадавшему и очевидцам происшествия: поражение электрическим током, интенсивное дорожное движение, возможное возгорание или взрыв, поражение токсическими веществами, агрессивно настроенные люди, вероятность обрушения здания, животные и т. д.

16 слайд

Ведущий: Ребята, а кто из вас знает, как правильно определить в сознании пострадавший или нет?

ответы детей

17 слайд

После того, как мы убедились, что нам ничего не угрожает мы подходим ближе к пострадавшему и окликаем его: «Вам нужна помощь?». Если ответа не поступило - садимся сбоку от него на колени, обхватываем за плечи и громко в правое и левое ухо спрашиваем: «Что с вами? Вам нужна помощь?». Если он не очнулся или не подал какого-либо другого признака – значит у него нет сознания.

18 слайд

Далее нам требуется проверить есть ли у него дыхание. Для этого мы можем наклониться щекой и ухом ко рту и носу пострадавшего

и в течение 10 секунд попытаться услышать его дыхание, почувствовать выдыхаемый воздух на своей щеке и увидеть движения грудной клетки у пострадавшего. При отсутствии дыхания грудная клетка пострадавшего останется неподвижной, звуков его дыхания не будет слышно, выдыхаемый воздух изо рта и носа не будет ощущаться щекой. Отсутствие дыхания определяет необходимость вызова скорой медицинской помощи и проведения сердечно-легочной реанимации.

19 слайд

Но перед тем, как мы начнем проводить СЛР – нам нужно вызвать скорую помощь. Кто знает, как это сделать?

ответы детей

20 слайд

Ведущий: Совершенно верно, скорую помощь можно вызвать по номеру 112 или 103.

1. Соберите нужную информацию до звонка в «103», этим вы ускорите время вызова Скорой помощи: адрес (улица, дом, корпус, подъезд, этаж, номер квартиры, код подъезда или домофон (этим вы ускорите прибытие бригады к пострадавшему)); точный адрес, с ориентирами, как можно проехать, если машина не сможет подъехать к самому месту ЧС, то где и кто будет встречать; количество пострадавших (если среди пострадавших есть дети или беременная женщина, об этом необходимо сообщить диспетчеру); пол; ивозраст (примерный); что случилось.

2. Оставьте свой номер телефона. У бригады могут быть уточнения по мере выдвижения к вам. Это особенно важно, если вы где-нибудь на автостраде или в месте, вам незнакомом.

3. Дождитесь момента, диспетчер положит трубку.

21 слайд

Ведущий: В скорой медицинской помощи есть две категории: «неотложная» и «экстренная» помощь. Разница между ними в том, что при сообщении о непосредственной угрозе жизни человека, диспетчер относит вызов к экстренным, и бригада выезжает на вызов в течение 20 минут. Остальные вызовы относятся к неотложным, к пациенту при отсутствии экстренных вызовов отправляется общепрофильная бригада, поэтому время обслуживания данного вызова более длительное. Бригады скорой медицинской помощи бывают А В С и в зависимости от ситуации и участвующей приезжает та или иная машина.

Машина А класса: автомобиль, предназначенный для перевозки пациентов, не являющихся экстренными пациентами, в сопровождении медицинского персонала;

Машина В класса: автомобиль, предназначенный для осуществления лечения в скорой медицинской помощи силами бригады, транспортировки и наблюдения за состоянием;

Машина С класса: автомобиль, предназначенный для проведения лечения скорой медицинской помощи силами реанимационной бригады, транспортировки и наблюдения за состоянием пациентов.

22 слайд

Ведущий: Ребята, мы подсчитали голоса! Команда *...* заработала __ баллов, а команда *...* __ баллов. В любом случае вы все большие молодцы и много знаете о первой помощи.

23 слайд

Ведущий: Для того, чтобы еще лучше познакомиться с правилами оказания первой помощи, я предлагаю нам вместе разобрать мифы об оказании первой помощи.

Миф № 1. Если обжегся – нужно помазать место ожога сметаной, маслом или зубной пастой! Ведущий: Если вы получили ожог кипятком, паром, огнем, раскалённым металлом или химическим веществом, вне зависимости от источника ожога необходимо поместить обожженный участок под струю холодной воды. Если на коже образовались пузыри, нельзя их прокалывать. Если к месту ожога припаяна ткань одежды, нельзя пытаться оторвать ее от кожи.

24 слайд

Миф № 2. При обморожении необходимо растереть пораженный участок тела руками или снегом, а при переохлаждении необходимо активно подвигаться, лечь в горячую ванну или принять горячий душ. Как вы думаете, верно ли данное высказывание частично или целиком?

ответы детей

Ведущий: При обморожении нельзя растирать пораженный холодом участок тела ни руками, ни снегом. При переохлаждении нельзя принимать горячий душ и ванну, активно двигаться тоже не рекомендуется. Восстанавливать температурный баланс необходимо постепенно, а не резко. Для этого необходимо зайти в теплое помещение, укутаться в теплое одеяло или теплую одежду и обеспечить теплое питье.

25 слайд

Миф № 3. При потере сознания с сохранением дыхания необходимо дать понюхать пострадавшему нашатырный спирт, слегка побить по щекам или встряхнуть пострадавшего пока он не придет в сознание. Также можно использовать обливание холодной водой.

Ведущий: Все вышеперечисленные действия нельзя применять во время оказания первой помощи при потере сознания. Вместо этого необходимо обеспечить пострадавшему свежий воздух, расстегнуть верхние пуговицы или замок, предоставить стакан воды средней температуры.

*Во время оказания первой помощи нельзя использовать лекарственные средства, принять решение о необходимости применения лекарственных средств может только медицинский работник, имеющий для этого должное образование. Самой основной причиной является непредвиденная реакция человеческого организма на лекарственные средства, к которой человек оказывающий первую помощь может быть не готов. Это может стоить человеку жизни.

26 слайд

Миф № 4. (на внимательность). Вызывая СМП, необходимо в первую очередь назвать свое имя, так как диспетчер СМП должен понимать с кем он ведет диалог. Ведущий: Давайте вместе вспомним алгоритм вызова СМП! *ответы детей* Если были допущены ошибки в алгоритме, необходимо его повторить:

1. Соберите нужную информацию до звонка в «103», этим вы ускорите время вызова Скорой помощи: -адрес (улица, дом, корпус, подъезд, этаж, номер квартиры, код подъезда или домофон (этим вы ускорите прибытие бригады к пострадавшему)); точный адрес, с ориентирами, как можно проехать, если машина не сможет подъехать к самому месту ЧС, то где и кто будет встречать; количество пострадавших (если среди пострадавших есть дети или беременная женщина, об этом необходимо сообщить диспетчеру); пол; ивозраст (примерный).

2. Оставьте свой номер телефона. У бригады могут быть уточнения по мере выдвижения к вам. Это особенно важно, если вы где-нибудь на автостраде или в месте, вам незнакомом.

3. Дождитесь момента, диспетчер положит трубку.

27 слайд

Ведущий: Сегодня на уроке мы познакомились с понятием и основными принципами оказания первой помощи. Надеюсь, что вы

узна- ли новую и интересную информацию и, придя домой, вы поделитесь

с близкими о том, как простые действия могут сохранить человеку здоровье, а иногда и жизнь.

Можно использовать обучающие видео с сайта: <https://будьдвижении.рф/first-aid>

Цель: создание условий для развития у ребят навыков командной работы, эффективного преодоления препятствий (трудностей).

Задачи:

– Создание условий для патриотического воспитания детей и подростков.

– Создание условий для развития и проявления волевых качеств личности.

– Развитие у детей и подростков чувства ответственности за свои поступки и принятые решения.

– Укрепление у детей здоровья и совершенствование физических качеств (ловкости, быстроты, выносливости и т.п.).

– Развитие логического мышления у детей и подростков.

Вариант 1

«ЗАРНИЦА 2.0» – военно-спортивная игра рассчитанная на участников в возрасте от 11 до 18 лет (далее Игра), с элементами военно-спортивной подготовки, направленная на патриотическое воспитание молодого поколения, повышения интереса к службе в вооруженных силах, повышение статуса военнослужащего и развитие у молодежи личных навыков и навыков командного взаимодействия.

Разработчики игры:

– Общероссийское общественно-государственное движение детей и молодежи «Движение первых»;

– Общероссийская общественно-государственная просветительская организация «Российское общество «Знание»

Игра разработана при поддержке Федерального государственного бюджетного образовательного учреждения «Международный детский центр «Артек».

Элементы всех этапов Игры связаны между собой и способствуют развитию определенных навыков у школьников и молодежи:

1. Формирование навыка стратегического и тактического мышления;
2. Формирование навыков действовать в сложных условиях;
3. Формирование навыка командной работы;
4. Формирование навыка критического мышления.

5. Обучение начальным навыкам тактической медицины

6. Формирование навыков военной топографии

Игра была создана с учетом мнения детей, педагогического сообщества и апробирована на территории Международного детского центра «Артек».

Игра рассчитана на 2-3 часа активной деятельности непосредственно на площадке.

В зависимости от материально-технических возможностей организаторов участники могут играть с макетами оружия. В случае проведения игры в условиях городской среды или парковой зоны, где возможно пребывание «гражданских лиц» от использования макетов оружия стоит отказаться.

Порядок проведения игры предполагает вариативность ее проведения. Перед игрой проводится образовательный модуль, в программу которого включено формирование знаний и навыков, необходимых в Игре.

2. Участники игры

Состав команды – от 8 до 12 человек. Допускается увеличение количества участников при наличии соответствующих условий (размер площадки, количество организаторов и т.п.)

Если предполагается участие более двух команд, то игру можно провести по олимпийской системе, когда проигравшая команда выбывает, так и с одновременным присутствием на площадке 4 или более команд. Обязательным условием проведения игры является необходимость участия четного количества команд, обеспечивающая баланс игроков в противоположных командах. При этом стоит учитывать, что с увеличением количества команд возрастает площадь необходимая для проведения игры, количество этапов и количество организаторов на площадке.

3. Место проведения игры

Местность должна иметь понятные всем участникам границы – дороги, просеки, реки, ЛЭП и т.п.

Размеры площадки должны подходить для проведения всех запланированных испытаний на расстоянии исключая зрительный контакт (в том числе с учетом имеющейся городской застройки).

Место проведения этапов Игры (испытания) должны выбираться таким образом, чтобы исключить травмирование участников.

Место финального испытания (боевое столкновение) необходимо

проводит на открытом месте, в условиях городской среды наиболее

целесообразно проводить ее на школьном стадионе или иной городской площадке с мягким покрытием. Не рекомендуется проводить финальный поединок на асфальтированной или бетонированной площадке, поскольку это самая активная и зрелищная фаза Игры. Также необходимо предусмотреть возможность присутствия зрителей в момент финального поединка.

Для проведения Игры необходима карта или понятная всем участникам схема местности с указанием направления на север. Можно использовать как топографические карты с масштабом позволяющим разместить всю площадку игры на лист формата А4, спутниковые снимки и схемы из Яндекс Карт.

4. Механика игры

В данном разделе описана легенда, условия и механика Игры для двух команд. Одновременная игра более 2-х команд изложена в следующих разделах.

Общая легенда игры:

Данная легенда универсальна и позволяет в зависимости от возможностей организаторов дополнять этапы/испытания. Кроме того, для каждой команды предусматривается своя подробная легенда, которая по своей сути описывает порядок их действий в формате игрового события. Для идентификации участников используется нарукавная повязка шириной не менее 10 см, которая повязывается на плече поверх одежды и амуниции и обеспечивает визуальную идентификацию каждого участника.

У каждой команды есть «базовый лагерь» (на противоположных концах территории проведения Игры), который можно использовать для размещения вещей, выработки стратегии и тактики. В базовом лагере происходит первая встреча команды с посредником.

В каждой команде существует блок ролевых моделей, которые будут актуальны в рамках выполнения игрового сценария. Роли членов команды представлены в Приложении №3. С каждой командой следует

«посредник» - представитель нейтральной стороны, который следит за соблюдением правил участниками игры, а в некоторых заданиях наделяется определенной ролью. Посредником необходимо назначать человека, незаинтересованного в результате команды.

Для достижения цели каждой команде необходимо собрать 5 условных элементов ретранслятора или целеуказателя в соответствии с

легендой. В качестве элементов можно использовать любые предметы и материалы.

В самом простом варианте – это 5 символов распечатанных на плотной бумаге. Также можно использовать небольшие коробки, которые в итоге складываются в единый элемент. Обязательных условий к моделям нет.

Разбросанные элементы находятся на площадке Игры и обозначены на карте, которую выдает им посредник при первой встрече в базовом лагере команды в соответствии с легендой.

В процессе Игры участники могут использовать для общения друг с другом мобильные телефоны, мессенджеры и т.п. Для того чтобы воспользоваться мобильными телефонами необходимо собрать условные элементы антенны и разместить их в базовом лагере.

Мобильные телефоны также используются в процессе всей Игры для ведения информационной войны. Подробнее это описано в порядке проведения Игры и описании этапов.

В каждой точке нахождения условных элементов расположен запечатанный конверт с подробным описанием задания, который может распечатать только командир команды. В конверте указано количество участников, необходимых для выполнения задания. Каждое задание направлено на проверку навыков, полученных в образовательном модуле Игры. Все задания легендированы и связаны с основным сюжетом Игры.

Некоторые испытания во время Игры предоставляют участникам возможность выбора действий, но при этом наиболее простое действие приводит к увеличению времени на выполнение задание или выбытию одного или нескольких участников.

Ваша группа находит очередную точку расположения одной из деталей ретранслятора и обнаруживает минное поле. Деталь расположена за этим полем. Вы видите на поле чьи-то отчетливые следы и понимаете что кто-то уже здесь проходил. Это может быть ловушка. Следы расположены в пять рядов по три следа в каждом ряду. Один след в ряду заминирован. Задача перейти минное поле и забрать условный элемент. Если вы наступите на заминированный след - участник «подрывается на mine» и отправляется в Штаб игры отбывать пять минут штрафного времени. Медику можно воспользоваться конвертом.

Команда может выбрать четыре варианта:

– два человека из группы до конца игры отправляется на площадку Штаба и уже не смогут принять участие в выполнении задач группы;

– шесть участников группы лишаются игровых элементов и отправляются на площадку Штаба отбывать пятиминутный штрафной период (воспользоваться конвертами медика нельзя);

– медик передает пять конвертов на «выздоровление» без ожидания посредника и больше не может ими воспользоваться. При наличии меньшего числа конвертов вариант не может быть выбран.

– выполнить задание в соответствии с условиями.

– Если в группе, на момент получения задачи, находится меньше 7 человек, то группа ждет отстающих/отсутствующих.

– Время на выполнение задания не ограничено.

Все задания испытания построены по принципу выполнено/не выполнено. Задание не может быть выполнено частично и зачтено. Например, нельзя перепрыгнуть реку частично. Либо ты перепрыгнул, либо нет. Такого принципа построения этапов следует придерживаться при самостоятельном проектировании испытаний, в том числе проектирования тестов, которые могут быть зачтены только после правильного выполнения. Например, в случае если тест выполнен неправильно, команда проходит его опять, до тех пор, пока не выполнит его правильно. Между попытками команде назначается штрафное время – 5 минут. Время может быть увеличено, если требуется обсуждения.

В рамках Игры можно атаковать игроков противника и выводить их из Игры на время до 5 минут.

У каждого из участников к одежде в двух местах (на правом и левом плече) малярным (бумажным) скотчем крепится бумажный стикер, шириной не менее 10 см. и не более 15 см с индивидуальной отметкой команды (например, эмблемой). Эти элементы обозначают «жизнь» участника команды. Во время Игры игроки могут срывать эти элементы.

Индивидуальные метки участникам выдаются непосредственно в Штабе лагеря Игры судейской бригадой, тем самым обеспечивая невозможность ее подделки. Рекомендуется заранее подготовить этот элемент и держать их в тайне от участников. Дизайн может быть разработан организаторами само-



СТОЯТЕЛЬНО.

В случае «боевого столкновения» или боя «один на один» запрещается закрывать рукой индивидуальные метки, прятать их под одежду или амуницию. Запрещено прикрывать индивидуальные метки другими предметами. Обратите внимание, что игроки могут прикрыть метки «встав плечом к плечу» в круг, тем самым полностью закрыв метки команды без возможности ее отрыва, не используя физическую силу. Заранее проговаривается запрет на любое прикрытие меток чем угодно. Также запрещается временно снимать метку с целью ввести в заблуждение других участников Игры. За такое нарушение целесообразно дисквалифицировать участника, также, как и за агрессивное поведение при отрыве метки, использование силовых и удушающих приемов, ударов и сильных толчков.

Участник, потерявший индивидуальную метку, считается выбывшим из Игры. Он не может принимать участие в выполнении заданий, боевых стычках и т.п. Случайная потеря метки равнозначна ее «отрыву» соперником.

В ходе столкновения могут быть ситуации, при которых метка сры- вается одновременно или с очень коротким интервалом. В такой си- туации пораженными считаются оба участника команды. Если метка была сорвана участником, с которого она была сорвана раньше, то есть находящегося в состоянии «вне игры» то метка может быть восстанов- лена на месте посредником.

В случае выбывания из Игры каждый из участников возвращается в Штаб Игры за получением новой метки. При этом период после кото- рого выбывший участник получает новую метку составляет 5 минут с момента его доклада о прибытии в Штаб Игры. Исключение состав- ляет ситуация, при которой участнику оказана медицинская помощь, описанная в ролевой модели «медик».

В Штабе Игры ведется фиксация времени прибытия участника, с которого начинается отсчет пятиминутного штрафного времени. Целесообразно использовать для этих целей отдельного организатора с электронным секундомером. По прибытию участника, в таблицу (в электронную или бумажную) заносится команда, фамилия имя участника и время его прихода в часах, минутах и секундах. Участнику готовится индивидуальная метка или несколько меток и приклеиваются на плечо. По истечении 5 минут организатор объявляет фамилию и имя участника и выпускает его в Игру.

Участник покинувший Штаб игры до команды организатора дисквалифицируется.

Все сорванные в процессе Игры «Индивидуальные метки» хранятся у команды (командира) и сдаются по окончании Игры в Штаб.

Следует подробно объяснить участникам правила «индивидуальных меток», подробно остановившись на примерах и порядке их получения. Игра идет по нелинейному сценарию, т.е. предугадать по какой линии пойдет развитие Игры невозможно. Все зависит от выбранной стратегии и тактики команды. Участникам предоставляется максимальная свобода действий в рамках условий игры, разрешенных и запрещенных действий, а также развилки сценария по условиям заданий.

В рамках нелинейного сценария команды могут сталкиваться неограниченное количество раз. Для предотвращения пассивности команд в рамках сценария необходимо предусмотреть точки, где команды гарантировано пересекаются. Простым решением пересечения команд является одна и та же точка выполнения задания. Вступать или не вступать в боевое столкновение команды решают самостоятельно.

1 этап. Образовательный блок.

Все участники команды до начала игры проходят образовательный интенсив, для получения знаний и навыков, необходимых во время прохождения игры.

2 этап. Регистрация участников

3 этап. Подготовка игры.

Подготовка к игре включает в себя:

1. Формирование организационной группы. Количество участников организационной группы указано минимальное, организатор может увеличить количество по своему усмотрению. В организационную группу необходимо включить:

- руководитель игры – игровая роль Начальник Штаба;
- медицинский работник, который также оценивает правильность выполнения заданий по тактической медицине;
- посредник (2 человека которые следуют с командой, контролируют соблюдение правил игры). Посредник должен быть ознакомлен с правилами проведения игры, местами заданий обеих команд, местами расположения базовых лагерей. Посредник также должен понимать порядок прохождения всех этапов игры, их правила и

методику оценки;

– инструктор в Штабе, который ведет тайминг времени участников и выдает новые индивидуальные метки;

– инструктор на разборку и сборку АК. Можно привлечь преподавателя ОБЖ, инструктора военно-патриотического центра, старших воспитанников военно-патриотических кружков, секций, центров и т.п., выпускника школы, отслужившего в рядах ВС РФ;

– инструкторы на испытаниях. Большинство задач на испытаниях не предполагают наличия инструктора, но при наличии возможности на все или отдельные испытания можно поставить инструкторов.

Предпочтительным местом Игры является лесная или парковая зона, но и в условиях городской среды Игра сохраняет свой интерес и легенду. При выборе территории Игры стоит учитывать возможность составления карты или схемы Игры, в которой явно видны тропинки, дороги, другие объекты с которыми участник может ассоциировать местность. Рекомендуемая площадь для игры двух команд 0,25 кв. км.

(500м x 500м). Но стоит учитывать, что чем меньше площадка игры, тем быстрее игра проводится, а также возможны более частые боевые столкновения. Также в районе финальной битвы удобно расположить

Штаб игры,

в котором размещается руководитель, медик, хронометрист и т.д.

Специальное оборудование для штаба не требуется. Штаб можно обозначить табличкой «Штаб игры» и табличкой с медицинским крестом. Участники должны понимать, где находится штаб Игры, что там находится медицинский работник. Также рекомендуется иметь в штабе

питьевую воду для участников.

Место расположение испытаний Игры стоит предварительно наметить на карте. Точки испытаний стоит располагать в местах, которые легко обнаружить, привязать их к явному объекту. Например, просто разместить этап в лесном массиве и указать точку на карте - найти его достаточно тяжело с учетом топографической подготовки, который имеют участники. Удобнее размещать этапы на пересечении тропинок и дорог, на берегу излучины реки, у иного природного объекта.

Для каждого этапа необходимо подготовить небольшой флажок цвета команды. Флажком обозначается место проведения этапа. Если один этап предусмотрен для двух команд, в этом случае ставится два флажка по цвету команды.

На каждый этап необходимо подготовить конверт, в котором записано задание для команды. Примеры заданий и их описания из-

ложены ниже.

Если на каком-то этапе предусмотрено тестирование, то в конверты запечатываются либо тесты, либо QR код на тест.

За 2-3 часа до начала игры (в зависимости от количества этапов и площадки) рекомендуется установить все этапы на местности. При установке этапов обратить внимание на то, чтобы:

- место было установлено в соответствии с картой;
- на этапе присутствовал запечатанный конверт с заданием;
- этап был обозначен флажком;
- произведена вся необходимая разметка, если она предусмотрена заданием.

Затем необходимо разместить в районе базовых лагерей. элементы радиоантенны, необходимые для организации связи.

После размещения этапов необходимо пройти их все с посредниками, чтобы они знали четко место расположения этапов.

Последним оборудуется Штаб игры и проверяется наличие медицин-ской аптечки, канцелярских принадлежностей, конвертов с легендой для каждой команды и необходимым комплектом карты для команд. Их должно быть 2 шт. на команду:

- карта на которой указан базовый лагерь команды;
- карта с указанием этапов игры и мест размещения деталей радио- антенны для организации связи.

После того как будут установлены и проверены все этапы игры, с участниками проводится инструктаж по технике безопасности с указанием опасных мест, которые в том числе должны быть отмечены на карте (обрывы, глубокие водоемы и т.п.).

Особое внимание уделить правилам использования Индивидуальной метки и безопасности при ее «отрыве», поэтому на инструктаже в краткой форме необходимо напомнить участникам о правилах игры, уважении друг к другу и сопернику, честности и неагрессивности ведения игры, особенно в поединках.

Командам также запрещается препятывать конверты с заданиями другой команды (в случае если они их нашли первыми).

В инструктаже команд необходимо сделать акцент:

“На игровой площадке есть 2 команды, но эти команды только на время проведения Игры, все действия, которые происходят на площадке

происходят только на площадке и во время Игры. За пределами Игры, все ваши роли не действуют”.

До начала Игры необходимо разыграть «цвет» команды и повязать каждому участнику повязку с цветом команды. Перед началом Игры команды выстраиваются на площадке перед штабом. Для начала игры Команды сдают рапорты начальнику Штаба игры о готовности. После этого начальник штаба Игры дает команду: «Равнясь! Смирно! Звучит Гимн Российской Федерации». После того, как прозвучал Гимн, начальник Штаба Игры, гости поздравляет участников с началом Игры. Затем приглашаются командиры команд для получения конверта в соответствии с цветом команды, в котором находится описание легенды, карта с местом расположения места крушения вертолета, аптечка (в аптечке должны находиться конверты с «элементами лечения игроков задания по медицине, которые необходимо выполнить, а также материалы для их выполнения если они будут необходимы по условиям задания), палатка для оборудования базового лагеря (палатка не обязательна). Командиры получают индивидуальные метки для участников.

После окончания построения командам дается время на прикрепление индивидуальных меток и нарукавных повязок с цветом команды. Цвет команды целесообразнее разыграть, потому что от этого зависит роль команды в игре.

По сигналу начальника Штаба Игра начинается. Командам запрещено вступать в боевое столкновение до момента прихода их к первой точки на карте.

На данном этапе используем обозначение:

- команда, установившая первой вышку – Команда 1;
- команда противник – Команда 2.

В месте установки вышки обозначаются границы площадки радиусом 15 метров от точки установки условной вышки. Граница может быть обозначена мелом, лентой на земле, малярным скотчем и т.п. Главным условием разметки является безопасность участников, поэтому не стоит делать разметку с использованием торчащих колышков, веревки выше уровня земли и т.п.

Выполнив все задания и собрав все элементы условной вышки, всей команде (если кто то из членов команды отсутствует или

находится на восстановлении или отбывает штрафное время нужно
дождаться их

возвращения в команду в базовом лагере команды) необходимо выдвигаться на финальную точку установки условной вышки (маршбросок) со всеми собранными элементами.

Когда Команда 1 прибывает на заданную точку она отдает условные элементы вышки и начинается 10-минутный отсчет времени, необходимый для работы вышки ретранслятора. Через посредника передается информация Команде 2 что Команда 1 установила условную вышку, включила ее и приступила к ее защите. Команде 2 необходимо выдвинуться к месту ее установки для ее захвата и обезвреживания. В этот момент Команда 2 может атаковать Команду 1. При этом если члены Команды 2 находятся

«вне игры» и находятся на штрафном времени, они могут вступить в игру только по его истечению или воспользовавшись помощью медика – кон-вертом (при этом участник может самостоятельно выполнить условия задания в конверте т.е. оказав себе помощь и сразу же вернуться в игру).

Задача Команды 1 удержать точку, задача Команды 2 захватить точку и вывести из строя вышку. При этом участникам Команды 1 запрещено покидать 15 метровый радиус площадки. Игра продолжается до тех пор, пока в игровом процессе не останется один член Команды 1 или 2, или по истечении времени. Если в Команде 1 на момент истечения времени остался хотя бы 1 человек, считается что вышка была защищена и нападавшим не удалось до нее добраться и вывести ее из строя.

Как рассчитать время защиты условной вышки. Как описывалось выше Штаб игры располагается в непосредственной близости от места проведения Финала. Команде 2 в момент получения информации о том, что Команда 1 установила условную вышку необходимо добраться до места проведения Финала. Предполагается что в этот момент Команда 2 может находиться как в базовом лагере, так и на одном из испытаний Игры. Поэтому, с учетом того, что у организаторов имеется общая карта игры рекомендуется рассчитать время по формуле:

$$T = 5 + (T1 + T2),$$

где $T1$ и $T2$ рассчитываются по формуле для каждой команды

$$T1 = (s1/170 + s2/170 + \dots + sn/170) / n,$$

где s – это расстояние от точки испытания до места проведения Финала, 170 - скорость бега в м/мин

Победу в Игре одерживает команда, выполнившая все задания и сумевшая в финальном бою удержать заданную точку в течение выделенного времени.

После окончания Игры необходимо собрать команды и провести рефлексию с участниками. Важно проговорить итоги игры в формате открытого диалога с участниками:

- Как вы оцениваете игру?
- Какие эмоции вы испытывали?
- Какие навыки вам были необходимы для прохождения Игры?
- Как вам удалось/не удалось выполнить свою роль в команде, что помогло?
- На что была направлена Игра?
- Что следует учесть в следующий раз?
- Кому бы вы сказали спасибо?

Важно также еще раз напомнить участникам, что Игра – это игра и все что было на Игре остается внутри Игры и не переносится во вне игровой формат.

Также необходимо провести анализ с организаторами Игры:

- Какие цели ставились?
- Что получилось сделать?
- Что не получилось сделать и какие варианты для исправления/улучшения данных элементов?
- Что можно сделать дополнительно?
- Достигнуты ли поставленные цели?

Вариант 2

Время проведения: 2–2,5 часа.

Место проведения: территория лагеря, парк/зона леса.

Оборудование: спортивный инвентарь, компасы, носилки, карты местности, элементы формы команд (эмблемы, погоны).

Общая идея мероприятия

Лагерь делится на 2 команды – армии. Задача каждой из армий сориентироваться на местности и выполнить боевые задачи.

Общий ход

Подготовка к игре.

Подготовка местности, руководителя и участников игры, инвентаря.

Место для игры лучше выбирать малознакомое для участников, но соответствующее требованиям безопасности. Рельеф местности должен быть таким, чтобы у команд была возможность совершать манёвры (прятаться от противника, сооружать свой командный пункт, маскироваться, проводить разведку).

Необходимо обозначить границы района игры на местности и на картах.

При подготовке игры необходимо учесть погодные условия.

Подготовка инвентаря: погоны на команды, карты местности с указанием точек, которые нужно знать команде (например, свой командный пункт, границы района игры), бутафорское оружие и боеприпасы, аптечки, сигнальные ракеты, рации, флаги).

Подготовка играющих: заранее объясняются правила игры, проводится инструктаж по технике безопасности. Необходимо выяснить, есть ли среди участников дети, у которых по медицинским показаниям есть ограничения в физической нагрузке. Для них нужно продумать соответствующие роли (секретарь в штабе, корреспондент и т.п.) или альтернативное занятие на время игры (работа с картой местности, викторина о правилах медицинской помощи, задание «Шифровальщик», расшифровка сообщения с помощью азбуки Морзе и т.п.). Также на этапе подготовки может происходить выбор командиров армий.

Проведение игры

Игра может начинаться с общего построения, рапорта команд, объяснения правил, приветственного слова начальника лагеря или гостей.

Участники делятся на 2 команды – армии. Внутри каждой армии могут быть подразделения (отряды или группы).

Армии разводятся на заранее определённые боевые позиции. Командованию каждой армии сообщается игровая задача. Например: захватить командный пункт противника, взять высоту и т.п. Стратегических задач может быть несколько. Кроме этого, могут быть заданы тактические задачи. Например: взять в плен или вывести из игры определённое количество солдат противника, разведать участок местности и нанести на карту, разведать информацию о задачах армии – противника и т.п. Армиям выдаются карты местности.

За выполненные боевые задачи командам присуждаются определённые баллы, баллы могут сниматься за нарушение правил.

Проговариваются ещё раз правила игры со всеми участниками, время игры, территория.

Вожатые и другие члены педагогического коллектива выступают судьями и сопровождающими в игре. Они следят за правильностью выполнения заданий, техникой безопасности, разрешают конфликтные ситуации.

Подведение итогов игры.

Общее построение.

По баллам и выполненным задачам выявляется победитель. Происходит награждение победившей команды и отличившихся игроков.

Происходит анализ игры: причины побед и поражений, успехи и не-удачи армий, общие впечатления участников, эмоции, соблюдение участ- никами правил и т.п.

Цель игры: активизация познавательного и творческого потенциала детей.

Место проведения: клуб, актовый зал и т.д.

Оборудование: цветные буквы алфавита, музыка. Также необходимы 2-3 человека, которые будут помогать в организации зала и в работе с реквизитом.

Правила игры: каждая команда (отряд) должна собрать какое-либо слово (не менее 6 букв). Для этого им предлагается ответить на вопросы, чтобы получить нужную букву. Они имеют разный цвет: синий – сложное задание; красный – средняя сложность задания; жёлтый – простой уровень. Наиболее часто используемые буквы синего и красного цвета. Менее используемые буквы жёлтые. Если разные команды выбрали одну и ту же букву, то на неё имеется не одно, а несколько заданий в зависи- мости от цвета буквы. Если команда не отвечает на вопрос и не полу- чает букву, эту букву может получить другая команда, которая быстрее поднимет табличку своей команды. Если никто не отвечает на вопрос, буква снимается с игры - у неё просто меняется задание. Побеждает та команда, которая быстрее собрала своё слово или (не хватает времени) набрала наибольшее количество букв и баллов за каждую букву.

Примечание: если команда зарабатывает буквы, которых нет в её первоначальном слове, то команда может поменять своё первоначальное слово. Особое внимание уделяется дисциплине в зале. За её нарушение будут сниматься баллы (синий цвет – 3 балла; красный – 2 балла; жёлтый – 1 балл). При проверке слов, которые собрали команды, будет учитываться и количество баллов. Чем больше баллов, тем выше место занимает команда.

Синий цвет: А, Д, И, К, М, О, Р, С, Т, Я, Й

Красный цвет: Б, В, Г, Ё, Л, И, П, Х, Ц, Ч, Ш

Желтый цвет: Е, Ж, З, У, Ф, Щ, Ъ, Ы, Ь, Э, Ю

Ход мероприятия

В зале рассаживаются команды, подальше друг от друга. Звучит музыка. Выходит ведущий. Он объясняет правила игры и предупреждает о шумном поведении и дисциплине. Время на обсуждение 1 минута. Если команда зарабатывает букву, то она вписывается в таблицу каждой команды, чтобы все видели слово, которое получается. В конце игры объявляются места команд и количество баллов, которое зарабатывают команды. В завершение команды награждаются грамотами или дипломами.

Вопросы

Вопрос	Цвет вопроса	Варианты ответов
Абордаж – это...	Синий	а) способ ведения боя гребными и парусными кораблями (+); б) название японского гаража; в) исчезновение веществ под действием газов.
Скорость мухи:	Красный	а) 2м/с (+); б) 3,5м/с; в) 5м/с.
Чей шаг длиннее?	Желтый	а) слона; б) кенгуру; в) жирафа (+)
Известный российский певец, получивший премию «Золотая калоша» за рекламу шампуня:	Синий	а) Валерий Сюткин; б) Мурат Насыров; в) Дмитрий Маликов (+).
Действующий в Москве мужской монастырь	Синий	а) Новоспасский; б) Новодевичий; в) Донской (+)
Католическое Рождество встречают:	Красный	а) с 24 на 25 декабря (+); б) с 7 на 8 января; в) с 25 на 26 декабря.
Троица – это...	Красный	а) древнее название цифры «три»; б) Православный праздник (+); в) марка трехколесного велосипеда.
Ксерокс:	Желтый	а) марка японского фотоаппарата; б) устройство для копирования документов (+); в) устройство для уничтожения ненужных документов.
Чихуахуа:	Желтый	а) порода собак (+); б) японская булочка; в) китайский фонарик.
Зипун:	Синий	а) род капусты; б) русская крестьянская верхняя одежда (+); в) старинное название половика.
Храм мусульман называется:	Синий	а) синагога; б) костел; в) мечеть (+)
Шагун:	Красный	а) сильно выпивший человек; б) деталь механизма (+); в) семейство кенгуру.

Вопрос	Цвет вопроса	Варианты ответов
Голец:	Синий	а) маленький зверек из семейства грызунов; б) старинное название полушубка (+); в) обнаженный человек
Сабантуй:	Желтый	а) лекарство от насморка; б) человек с плохой репутацией; в) праздник у татар после окончания весенних полевых работ (+)
На старинном гербе города Ярославля изображено:	Красный	а) деревянная крепость; б) медведь; в) всадник на коне с флагом в руке (+)
Протеже	Желтый	а) танец хореографии; б) национальное французское блюдо; в) лицо, находящееся по чьим-либо покровительством (+)
Чуваки:	Красный	а) мягкие женские тапочки в Грузии (+); б) однолетнее растение; в) дощечки или камни с рисунками
Бульба:	Желтый	а) мяч в Грузии; б) Международный журнал; в) картофель на белорусском языке (+)
Название обезьяны «орангутанг» на языке туземцев в Африке означает:	Желтый	а) смешной человек; б) лесной человек (+); в) ужасный человек.
Рост гориллы достигает в среднем:	Красный	а) 1м 60см; б) 2м (+); в) 2м 40см.
Голиаф:	Синий	а) в народе мужчина маленького роста; б) название первой модели паровоза; в) самый крупный жук на свете (+)
Первые бумажные деньги в России появились:	Синий	а) При Екатерине II – 1758г (+); б) при Иване Грозном; в) при Петре III.
Самая большая планета:	Желтый	а) Сатурн; б) Плутон; в) Юпитер (+)
Как картофель появился в Европе:	Желтый	а) привезли из Азии; б) привезли из Южной Америки (+); в) его получили в Европе путем скрещивания пшеницы и редьки.
Назовите 5 дней, не называя чисел и названия дней	Желтый	Позавчера, вчера, сегодня, завтра и послезавтра
Какая птица, потеряв одну букву, становится самой большой рекой в Европе?	Красный	Иволга
В каком году люди едят больше обыкновенного?	Красный	В високосный

Вопрос	Цвет вопроса	Варианты ответов
Какая река самая страшная в мире?	Красный	Тигр
Какой месяц короче всех?	Желтый	Май – 3 буквы
Может ли страус назвать себя птицей?	Желтый	Нет, так как не умеет говорить
Что легко с земли поднять, но далеко не закинешь?	Синий	Пух
Как можно пронести воду в решете?	Красный	Заморозить её
Сын моего отца, а мне не брат?	Красный	Я сам
Сколько месяцев в году имеет 28 дней?	Желтый	Все
Собака была привязана к 10-метровой веревке, а она прошла 300 метров. Как ей это удалось?	Красный	Веревка не была привязана
Что у кота впереди, а у волка сзади?	Синий	Буква «К»
Чем оканчиваются день и ночь?	Синий	Буквой «Ь»
Как написать слово «мышеловка» пятью буквами?	Красный	Кошка
Шла баба в Москву, навстречу ей три старика, у каждого в мешке по коту. Сколько человек шло в Москву?	Красный	Один
Что принадлежит Вам, однако другие этим пользуются чаще, чем Вы?	Красный	Имя
Из какого озера вытекает одна река, а впадает 42 реки?	Красный	Байкал

Вопрос	Цвет вопроса	Варианты ответов
Перечислите семь чудес света.	Синий	Египетские пирамиды, Храм Артемиды в Эфесе, Статуя Зевса, Александрийский маяк, Колосс Родосский, Висячие сады Семирамиды.

Цель игры: формирование у обучающихся начальных классов чувства патриотизма, гражданственности, уважения к памяти защитников Отечества и подвигам Героев Отечества, формирование внутренней патриотической позиции личности; развитие военно-патриотического движения и системы военно-спортивных игр в Российской Федерации.

Задачи:

- Приобщение обучающихся к изучению истории Отечества, истории Вооруженных Сил Российской Федерации;
- Приобщение детей к общечеловеческим ценностям;
- Популяризация здорового образа жизни;
- Развитие и формирование физических качеств, совершенствование двигательных навыков и умений;
- Развитие умения самоорганизации и самоконтроля в игровой командной деятельности;
- Формирование навыков выполнения строевых команд и строевых упражнений.

В игре могут принять участие все обучающиеся в возрасте 8-10 лет включительно.

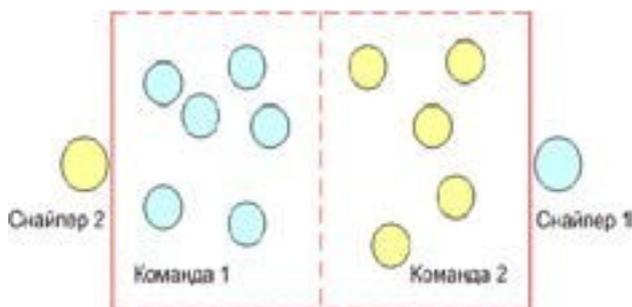
Игра «Зарничка» представляет собой командные соревнования по выполнению интеллектуальных и спортивно - игровых соревнований с военно-прикладными элементами. Может проводиться на открытом воздухе и закрытом помещении в зависимости от погодных условий.

Игра состоит из 3 этапов. Этапы могут проводиться в любой последовательности. Состязания могут проводиться параллельно и друг за другом по очереди, при участии двух и более команд. Игра предполагает только командный зачет.

Этап	Состязание
Первый	Спортивная игра «Снайпер»
Второй	Викторина «Герои в форме»
Третий	Военно-спортивная маршрутная игра или Игры на местности

Для игры в «Снайпер» требуется волейбольный мяч, свисток и ровная площадка, которая разделяется средней линией (линия атаки) на две площадки для двух команд. Игру судит/судят судья/старший судья и два его помощника.

В игру «Снайпер» играют двумя командами по 10 человек в каждой. В каждой команде выбирается «снайпер» (капитан), остальные становятся обычными игроками. Размещаются игроки таким образом:



Перед началом соревнований каждая команда занимает по жребию свою половину поля. Игроки занимают на поле произвольное положение. Капитаны команд становятся за крайней линией поля противника (на линию капитана). Игру начинает «снайпер» одной команды – перебрасывает мяч игрокам своей команды, пытаясь при этом попасть в любого игрока второй команды. Мяч ловит любой игрок первой команды, находящийся на площадке. Члены команды первого «снайпера» могут выбивать игроков противника или перебросить мяч обратно своему «снайперу». Задача каждой команды заключается в том, чтобы «выбить» с поля противника его игроков. Игрок считается «выбитым», когда противник попал в него мячом и мяч упал на землю. «Выбитые» игроки считаются пленниками. Они из игры не выбывают, а уходят со своего поля за крайнюю линию противника (линию капитана). Пленники продолжают участвовать в игре с линии капитана. Они стремятся снова попасть на своё поле. Для этого им необходимо с линии капитана выбить игрока противника.

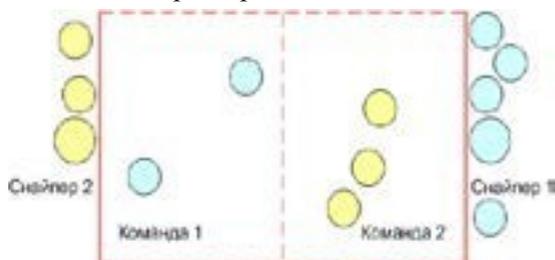
Капитан уходит со своего поста и входит на поле своей команды после первого же выбитого игрока своей команды. Если все пленники выручают себя и на линии капитана никого не остаётся, туда снова переходит капитан.

Игроки каждой команды передвигаются по своему полю без каких-либо ограничений, они всячески уворачиваются от мяча противника или в удобные моменты стараются поймать мяч и перейти в нападение.

В случае, если игрок команды поймал мяч «с лету», то игрок остаётся на поле, а мяч переходит к этой команде и уже они начинают перебрасываться со своим «снайпером». Мяч, пойманным от земли, не считается – игрок выбывает с игрового поля. Если мяч выбил игрока, а затем, не коснувшись земли, был пойман другим игроком, то игрок остаётся на поле. Мяч, коснувшийся земли, выбить игрока с поля не может. В том случае, когда мяч, не коснувшись земли, осалил не одного, а несколько игроков, то из игры выходят все осаленные игроки. Пленник выходит на поле один, независимо от количества выбитых им игроков.

Капитан команды, выбитый с поля, уходит на линию капитана на правах простого игрока. Играющие на поле не имеют права наступать на ограничительные линии всей площадки. В случае нарушения мяч передаётся команде противника. Пленники не имеют права наступать на крайнюю линию площадки противника и бить мячом за пределами боковых линий своей линии капитана. В случае нарушения мяч переходит команде противника. Мяч, вышедший за пределы одной команды, передаётся капитану или пленникам другой команды.

В итоге к концу игры большая часть игроков оказывается рядом со своим «снайпером» за линией поля, а оставшиеся несколько игроков находятся буквально «под расстрелом».



В случае, когда на площадке остается один игрок, через каждые 2 минуты ему дается минутный перерыв для отдыха.

Побеждает команда, которая быстрее «выбивает» всех игроков на площадке противоположной команды. Количество сыгранных партий (не более трех) обговаривается заранее между командами. Перерывы между партиями 5 минут. Если игра проводится на время (3-

6-10 минут), то победа присуждается той команде, у которой будет меньше пленников.

Пояснительная записка

Викторина «Герои в форме» является частью проведения школьного и муниципального этапа игры «Зарничка». Она направлена на обеспечение духовно-нравственного и гражданско-патриотического воспитания обучающихся, соответствует ценностно-смысловому ядру воспитательной работы Движения Первых по созданию условий для получения начальных знаний о служении Отечеству и ответственности за его будущее.

Цель: выявить знания детей основных фактов и истории армии, раз-вить патриотизм и уважение к защитникам родины.

Планируемые результаты: в результате проведения викторины участники:

- продемонстрируют знания из истории России и о необходимости беречь память о защитниках Отечества;
- продемонстрируют уровень знаний в области военно-патриотической деятельности;
- отработают умения командной работы.

Категория обучающихся – участники 8-10 лет.

Содержание викторины «Герои в форме»

Темы	Деятельность организатора викторины
Приветствие команд	Детей приветствуют ведущие мероприятия и объясняют правила викторины. Команды докладывают организаторам о готовности.
«Знатоки»	Приглашаем капитанов каждой команды и выдаем карточки с вопросами (не менее 10). Команды обсуждают ответы на вопросы. На подготовку от-ветов дается не более 5 минут. После чего по звуковому и/ или зрительному сигналу участники по цепочке зачитывают вопрос и отвечают на него. За каждый правильный ответ засчитывается один балл. Побеждает та команда, которая набрала большее количество правильных ответов.
Кроссворд «Воинская мудрость»	Каждая команда получает вариант кроссворда и необходимые расходные материалы: листы А4, ручки, карандаши, маркеры и приступают к работе. Отведенное время на работу каждой команды 10- минут. В подведении итогов учитывается слаженность работы, активность каждого участника. Максимальное количество баллов за задание – 12.

Темы	Деятельность организатора викторины
Блицтурнир «Что ты знаешь о нашей армии?»	На слайде появляется вопрос (примеры см. ниже), команда с помощью звукового сигнала (свисток, хлопок в ладоши или др.) извещает о готовности отвечать. Отвечает команда, первой подавшая сигнал о готовности к ответу. За каждый правильный ответ команде засчитывается балл.
«Воинские звания»	Организатор викторины предлагает командам за 1 минуту написать как можно больше воинских званий. Побеждает та команда, которая написала большее количество званий.
«Города – Герои»	Командам на экране демонстрируются фотографии городов-Героев и иных городов с названиями. Задача команд выбрать из предложенного списка города – Герои и объяснить, почему город назван Героем.
Подведение итогов	Подведение итогов и награждение команд, участников викторины «Герои в форме».

Кто в поле не воин. Ответ: Один.

Мелодия с четким ритмом, под которую легко шагать. Ответ: Марш.

Лестница, по которой поднимаются на корабль или самолет? Ответ:

Трап.

Как узнать звание военнослужащего? Ответ: по погонам.

Как звучит вечерняя команда в казарме. Ответ: Отбой!

Как называется зимний головной убор солдата? Ответ: Шапка ушанка.

Как называются двери в танках? Ответ: Люки.

Кто главный на подводной лодке? Ответ: Капитан.

Бывают ли тельняшки с черными полосками? Ответ: да, на флоте.

Как узнать род войск, в котором служит военный? Ответ: по эмблеме.

Спортивный снаряд для подтягивания. Ответ: перекладина.

Что по численности больше рта или взвод? Ответ: Рота.

Что должен знать солдат лучше всего? Ответ: Устав.

Продолжи: «Тяжело в учении — ...» Ответ: легко в бою.

Что лишнее: бескозырка, шлем, шляпа, пилотка, берет? Ответ: шляпа.

Для чего нужен противогаз? Ответ: защищать от загрязненного воздуха.

Ручной разрывной снаряд. Ответ: Граната.

Команда стрелять. Ответ: «Пли».

Укрытие, из которого солдаты стреляют. Ответ: Окоп.

Воинское подразделение, несущее охрану чего-нибудь или кого-нибудь. Ответ: Караул.

Войсковая часть, расположенная в городе, крепости. Ответ: Гарнизон. Отборная часть армии. Ответ: Гвардия.

Передвижение войск на новое направление с целью нанесения удара. Ответ: Маневр.

Место расположения войск к бою. Ответ: Позиция.

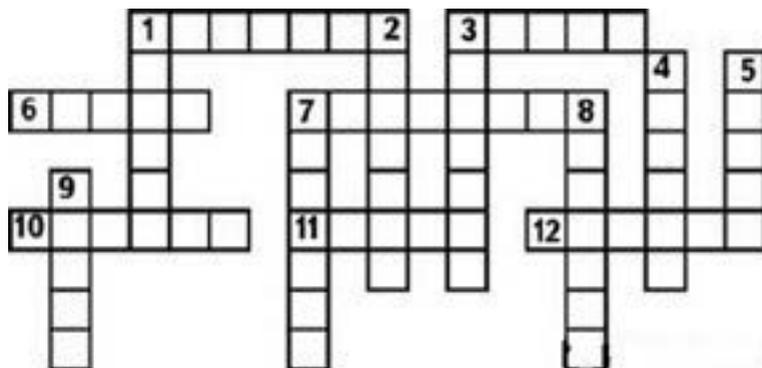
Военный термин, обозначающий внезапное нападение. Ответ: Атака. Краткий доклад военнослужащего старшему по званию. Ответ: Рапорт. Солдатское пальто. Ответ: Шинель.

Место, где можно пострелять по мишеням. Ответ: Тир.

Тяжелая боевая машина (из четырех букв). Ответ: Танк.

Торжественный смотр войск. Ответ: Парад.

Передвижение войск. Ответ: Маневр.



По горизонтали:

1. Противодействие нападению противника.
3. Человек, который отличился храбростью на войне.
6. Все сухопутные войска государства.
7. Начальник, командующий военным подразделением.
10. Рядовой Военно-морского флота.
11. Стремительное нападение на неприятеля.
12. Рядовой военнослужащий.

По вертикали:

1. Лицо командного состава армии и флота.
2. Высший военный чин на флоте.
3. Высший военный армейский чин.
4. Боевой успех в сражении с противником.
5. Синоним слова «летчик».
7. Большое морское судно.
8. Самое младшее солдатское звание.
9. Приветствие выстрелами в честь победы над врагом.

Ответы:

По горизонтали: 1. Оборона. 3. Герой. 6. Армия. 7. Командир.

10. Матрос. 11. Атака. 12. Солдат.

По вертикали: 1. Офицер. 2. Адмирал. 3. Генерал. 4. Победа.

5. Пилот. 7. Корабль. 8. Рядовой. 9. Салют.

Для блицтурнира используется презентация и/или иллюстрации изображающие парильные ответы.

- судовая кухня (камбуз);
- им мечтает стать каждый солдат (генерал);
- судовой повар (кок);
- меткий стрелок (снайпер)
- солдатское пальто (шинель);
- не подлежит обсуждению (приказ);
- солдатский дом (казарма);
- игра в войну (ученья);
- полосатая рубашка (тельняшка);
- морская фуражка (бескозырка);
- царица полей (пехота);
- боец невидимого фронта (разведчик).

Командам за 1 минуту необходимо написать как можно больше воинских званий.

(Воинские звания – рядовой, ефрейтор, младший сержант, сержант, старший сержант, старшина, младший прапорщик, прапорщик, младший лейтенант, лейтенант, старший лейтенант, капитан, майор, подполковник, полковник, генерал-майор, генерал-лейтенант, генерал-полковник, гене- рал - Армии, Маршал, Генералисимус, Верховный Главнокомандующий)

Критерии оценки – за каждый правильный ответ участникам выстав- ляется балл. Общее количество баллов за каждую секцию выставляется в маршрутный лист. Следует также учесть, что за нарушение дисциплины баллы могут вычитаться из общего количества. Победителем считается команда, которая набрала большее количество баллов.

Москва, Санкт-Петербург, Волгоград, Керчь, Севастополь, Ново- российский, Тула, Мурманск, Смоленск.

Материально-технические условия

- карточки с заданиями;
- листы А4, ручки, карандаши, маркеры.
- просторное хорошо проветриваемое помещение, столы, стулья.

Литература

<https://nsportal.ru/detskiy-sad/zdorovyy-obraz-zhizni/2021/02/13/kartoteka-fizminutok-na-temu-den-zashchitnika>

<https://www.prodlenka.org/metodicheskie-razrabotki/525625-fizkultminutki-na-armejskuju-tematiku>

Агапова, И. А. Патриотическое воспитание в школе / И. А. Агапова, М. А. Давыдова. Москва: АЙРИС-Пресс, 2002. 224 с.: ил.

Артеменко А. "Я – гражданин России": классный час для учащихся 5 классов/ А. Артеменко, Н. Шумилова. - (Классному руководителю) // Воспитание школьников. 2007. № 10. С. 16-17

Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 29 декабря 2010 года № 189 «Об утверждении СанПиН 2.4.2.2821-10

«Санитарно-эпидемиологические требования к условиям и организации обучения в общеобразовательных учреждениях».

Маршрутная игра является заключительным этапом проведения во- енно-спортивной игры «Зарничка» для участников в возрасте 8-10 лет.

Цели маршрутной игры:

- проверка знаний и умений, связанных с историей нашей Родины и армии, умений выполнять простейшие действия, связанные с гражданской обороной, первой помощью, выполнением задач военных специалистов - участников игры «Зарничка»;
- развитие познавательных интересов и потребностей, ценностных

ориентаций, эмоциональной сферы участников игры;
– развитие навыков командной деятельности.

Участники маршрутной игры. В игре участвуют команды, которые создаются на базе одного класса (на школьном этапе «Зарнички») или команды участницы финальной игры.

Маршрутная игра – форма проведения тематического командного соревнования, в ходе которого команды – участники двигаются по определенному маршруту в определенной последовательности и делают остановки на «станциях», где выполняют специальные задания.

Игра может проходить как в помещении, так и на открытой площадке на улице.

В зависимости от подготовленности участников маршрут может быть заранее сформирован организаторами для каждой команды (командам выдаются на сборе – старте Маршрутные листы) или его формируют сами участники, разгадывая загадки, зашифрованные записки на каждом этапе игры. Первая записка с загадкой, задачей выдается на сборе старте. Самый сложный вариант – движение от одной «станции» до другой по азимуту, который задается на каждой пройденной «станции».

Организаторы, формируя маршруты команд, должны учитывать путь движения, чтобы команды на «станциях» не пересекались.

Количество «станций» должно быть равно или быть больше количества команд – участников.

На каждой станции организатор игры предлагает выполнить задание в строго определенное время, как правило это 5-7 минут.

При оценивании прохождения маршрута учитывается точность выполнения заданий на «станциях», скорость прохождения маршрута, сплоченность команды.

Алгоритм проведения игры включает в себя:

- подготовку участников к игре;
- сбор – старт, выдачу заданий;
- движение команд по маршруту;
- участие команд в организуемой на станциях деятельности;
- сбор – финиш.

Первый этап. Подготовка игры.

При подготовке игры ее организаторам необходимо:

– проложить маршрут игры (если игра проводится в помещении, то маршрут прокладывается по аудиториям здания; если игра проводится на улице, то протяженность маршрута составляет 1,5 – 2 км; желательно, чтобы маршрут был кольцевым);

– разделить маршрут на этапы (станции);

- составить содержание (комплекс вопросов, тематических заданий) каждого этапа игры;
- определить организаторов, судей для каждого этапа игры;
- определить места расположения станций, где находятся организаторы и судьи на маршруте игры;
- разработать критерии оценки выполнения участниками игры заданий;
- подготовить для каждой команды участников игры маршрутные листы, в которых указываются названия этапов (станций) и порядок их прохождения или загадки, зашифрованные задания, которые выдаются после выполнения заданий на станции. Отгадав загадку, расшифровав записку команды определяют дальнейший маршрут;
- оформить плакаты с названиями этапов (станций) игры – (они должны быть крупными, яркими, броскими, легко читаемыми) и при необходимости стрелки, указывающие направление маршрута.

Необходимо провести занятия с детьми по истории армии, тренировки по оказанию первой помощи и выполнению иных заданий.

Второй этап. Проведение игры

Начинается игра-путешествие с общего сбора-старта, который может проводиться в форме линейки, где команды строятся, докладывают организаторам игры о готовности к участию

- участникам игры напоминают условия;
- знакомят с порядком проведения игры;
- называют этапы (станции) игры;
- представляют судей (сразу же после представления они отправляются на свои места стоянок на маршруте игры);
- вручают маршрутные листы или задания;
- сообщают о времени прохождения маршрута и о звуковых сигналах, напоминающих о необходимости перехода от одной станции к другой.

На маршрут игры команды выходят одновременно.

На каждом этапе (станции) команда находится не более 5 – 10 минут, 2-3 минуты затрачивается на переход с этапа на этап.

На каждом этапе организаторы предлагают всем командам систему вопросов, тематических заданий, судьи оценивают их выполнение в соответствии с принятыми критериями и выставляют оценки.

Третий этап. Подведение итогов.

Судьи подсчитывают сумму баллов, набранную командой. Определяются победители игры – команды, занявшие 1, 2, 3-е места.

На итоговом общем сборе объявляются окончательные результаты игры, называются победители, вручаются призы.

Среди критериев выполнения участниками игры предлагаемых организаторами заданий могут быть следующие:

- полнота и глубина знаний;
- эрудиция;
- сообразительность, смекалка;
- умение использовать знания на практике;
- творчество в деятельности;
- умение организовать коммуникацию между членами команды;
- активность всех членов команды;
- скорость и точность выполнения задания.

Станции

1. **Маленькие граждане большой страны** (Вопросы на знание государственной символики Российской Федерации)

2. **Меткий стрелок** (Броски в цель малым мячом или муляжом гранаты. Каждый член команды делает бросок. В качестве итога засчитывается общая сумма попаданий в цель или сумма длины броска гранаты каждого участника)

3. **Первая помощь** (Команда делится на пары. 1 участник в паре накладывает простую повязку на руку второму на время).

4. **Вместе мы – сила** (на этом этапе встречаются 2 команды и происходит перетягивание каната)

5. **Переправа** (У первых участников команд по 2 модуля «кочки», по сигналу участники продвигаются по «кочкам», переставляя их вперед до зрительного ориентира, обратно возвращаются бегом и передает «кочки» следующему участнику команды).

6. **Разведчик** (Найти на ограниченной территории фрагменты пись- ма – тайнописи – это может быть письмо, написанное зеркально или с переставленными в словах буквами, сложить, расшифровать)

7. **Построение** (Командир строит команду в одну шеренгу на скорость, командует выполнить простые строевые упражнения (повороты на право, на лево, кругом, расчет на 1-2 и перестроение в 2 шеренги)

8. **Что делать, если ...** (Вопросы на знание правил поведения в экс- тремальной ситуации, например, что делать, если в школе прозвучал сигнал пожарной тревоги, если к вам подходит незнакомый человек и приглашает вместе с ним пойти на прогулку,

если вам надо перейти дорогу, где нет светофора)

9. **Связист** (Используется игра «Сломанный телефон» - команда выстраивается в 1 линию, первому на ухо передается короткая информация. Последовательно все участники на ухо сообщают эту информацию следующему. Задача: передать информацию с наименьшими искажениями)

10. **Ориентирование на местности** (Определить с помощью компаса север – юг, запад – восток. С учетом сторон света сложить из отдельных элементов топографическую карту школьного двора или иной знакомой командам территории)

11. **Паутина** (Каждый участник по очереди проползает по участку (6 м) по-пластунски под ограничением на высоте не более 30 см. Задача отряда: проползти каждому участнику по очереди под ограничителем высоты, не задев его. Оснащение: оборудованная площадка, участок длиной 6 м, знак на стойке с условным обозначением состязания; оценочные листы; ограничитель высоты (веревка, сетка и др.) на колышках или каркасе; секундомер)

Необходимые материалы и инструменты:

1. малые мячи (не менее 5) или муляжи гранат (не менее 2)
2. бинты
3. канат для перетягивания
4. модули из картона или фанеры «кочки»
5. компас
6. бумага форматом А4
7. ручки, карандаши
8. секундомер

При наличии условий маршрутная игра может быть заменена играми на местности.

Принципы проведения игр на местности

- Посильная, но нелегкая нагрузка.
- Новизна: незнакомый район, отсутствие предварительных знаний о дислокации.
- Безопасность: отсутствие оползней, болот на местности, четкое обозначение границ района игровых действий, запрет на действия, ведущие к травмам, ограничение физического контакта.
- Контроль: наличие в отрядах посредников, следящих за соблюдением правил и подсчетом очков.
- Дисциплина и честность: сознательное отношение к игре с соблюдением правил.

– Баланс самостоятельности и контроля: конфликтная ситуация в двухсторонней тактической игре неизбежна, но недопустимы телесные повреждения, важно пресекать грубость и нарушение правил.

– Рефлексия: коллективный разбор игры после ее завершения, анализ причин побед и поражений.

Это игра на местности, которая может быть проведена для детей в возрасте от 8 до 10 лет. Игра развивает командный дух, логику, стратегическое мышление и физическую активность.

Цель игры «Прорваться в тыл» - доставить «секретный пакет» или «спасти заложника» из зоны вражеского «тыла» и доставить его в безопасное место.

Описание игры: Игра проводится на открытой территории, например, в парке или лесу. Дети делятся на две команды – «партизан» (команда, которая должна прорваться в тыл) и «противники» (команда, которая обороняет «тыл»). «Спасти заложника» можно использовать в качестве сюжетной основы игры.

Ход игры:

1. Подготовка:

– Определить игровую территорию и разместить «задания» по всей территории, например, секретный пакет или заложника.

– Разделить детей на две команды, выдать им специальные повязки–банданы для различия команд.

– Объяснить правила игры и безопасность.

2. Начало игры:

– Команде «партизан» даются несколько минут, чтобы спланировать свое нападение («прорыв в тыл»), выбрать маршрут и задачи.

– Команда «противников» готовится к обороне и поиску «партизан».

3. Прорыв в тыл:

– «Партизанам» предстоит прорваться через «вражескую» территорию, выполняя различные задачи и избегая «попадания» (например, «попадание» может быть засчитано, если игрок был замечен «противником»).

– Команда «противников» старается предотвратить прорыв и захватить «партизан».

4. Спасение заложника или доставка секретного пакета:

– Если игра идет по сюжету «спасти заложника», «партизанам»

нужно обнаружить его местонахождение, освободить и доставить в без- опасное место.

– Если главная задача – доставить секретный пакет, то «партизаны» должны его найти и успешно доставить в точку «выхода».

5. Конец игры:

– Игра завершается, когда одна из команд выполнила свою задачу (доставка пакета или спасение заложника) или по истечении отведенного времени.

– Подводятся итоги, объявляется победившая команда.

Критерии оценки результатов:

– Успешное выполнение задачи «партизанами» (спасение заложника, доставка пакета).

– Сплоченность, стратегия и координация в действиях команды «партизан».

– Скорость и эффективность команды «противников» в предотвращении прорыва в тыл.

Это игра, которую можно проводить на местности для детей в возрасте от 8 до 10 лет. Эта игра развивает командный дух, физическую активность, логику, тактическое мышление и способствует формированию навыков взаимодействия в команде.

Цель игры «Встречный бой» – захватить «вражеский флаг» и доставить его на свою «базу», избегая «попадания» от «противников».

Описание игры:

Игра проводится на открытой территории с препятствиями, такими как деревья, кусты или искусственные барьеры. Дети делятся на две команды – «атакующую» и «обороняющуюся».

Ход игры:

1. Подготовка:

– Обозначить территорию игры и разместить «базы» для каждой команды с их «флагами» на противоположных концах игрового поля.

– Разделить детей на две команды, выдать им специальные повязки- банданы для различия команд.

– Объяснить правила игры и безопасность.

2. Начало игры:

– «Атакующая» команда должна попытаться захватить «флаг» с «базы» «обороняющейся» команды и доставить его на свою «базу».

– «Обороняющаяся» команда старается предотвратить захват своего «флага» и защищает свою «базу».

3. Тактические действия:

– Дети должны использовать тактические приемы: обманные маневры, блокирование проходов, создание укрытий, силовые атаки и т.д.

– Задача «обороняющейся» команды – не позволить «атакующей» захватить «флаг».

– Задача «атакующей» команды – проникнуть в «вражескую» территорию, захватить «флаг» и вернуться в свою «базу».

4. Попадания и возвращение:

– «Попадание» может быть засчитано, если игрока коснулся «противник» на его территории.

– Захватив «флаг», игрок должен вернуться на свою «базу», не получив «попадания».

5. Конец игры:

– Игра заканчивается, когда одна из команд захватывает «флаг» противника и успевает вернуться на свою «базу» или по истечении отведенного времени.

– Подведение итогов: объявление победившей команды, отметка достижений и поблагодарить всех участников за участие.

Критерии оценки результатов:

– Успешное выполнение задачи «атакующей» командой (захват «флага» и его доставка).

– Эффективность действий и защиты «обороняющейся» команды.

– Сплоченность, стратегия и координация в действиях команд.

Целью игры «Атака с воздуха» является захват «вражеской территории» путем доставки командой «снаряда» (например, мяча или какого-то другого объекта) на «вражескую базу».

Описание игры:

Игра проводится на открытой территории с явно определенными территориями для каждой из команд.

Ход игры:

1. Дети делятся на две команды – «атакующую» и «обороняющуюся».

2. «Атакующая» команда должна доставить «снаряд» на «вражескую базу», избегая «попадания» от «противников».

3. «Обороняющаяся» команда должна предотвратить захват своей «базы».

4. Побеждает команда, которая успешно доставляет «снаряд» на «вражескую базу».

Целью игры «Секретный пакет» может, например, быть доставка «пакета» из одной «точки» в другую через территорию «противника».

Описание игры: Игра проводится в заданной зоне с определенными «точками» для доставки «пакета».

Ход игры:

1. Дети делятся на команды, каждая из которых должна доставить «пакет» на «точку» вражеской территории, избегая «попадания» от «противников».

2. Команды могут использовать тактические действия, чтобы успешно доставить «пакет» на «точку» вражеской территории.

Целью игры «Засекреченный город» может быть, например, организация поиска и спасения «заложника», который находится в определенном месте на территории.

Описание игры: Игра проводится на открытой территории, где создается "город" из различных структур или укрытий.

Ход игры:

1. Одна команда играет роль спасателей, которые должны найти и спасти «заложника», который скрыт на территории «города».

2. Другая команда играет роль защитников «города», которые пытаются предотвратить спасение «заложника».

3. Побеждает команда, которая успешно находит и спасает «заложника» или команда, которая предотвращает это действие.

Целью игры «Параллельный марш» может быть соревнование команд на скорость и согласованность движений.

Описание игры: Игра проводится на открытой территории с предварительно размеченным маршрутом.

Ход игры:

1. Дети делятся на команды, каждая из которых должна пройти предварительно обозначенный маршрут, выполняя определенные задания или преодолевая препятствия.

2. Целью команды является завершение маршрута за минимальное время и с минимальными ошибками.

3. Побеждает команда, которая быстрее и успешнее преодолевает маршрут.

6 ДЕНЬ

Тематический день «Быть в Движении»

1. ЦЕЛЕВЫЕ УСТАНОВКИ ТЕМАТИЧЕСКОГО ДНЯ СМЕНЫ «БЫТЬ В ДВИЖЕНИИ»

– создание условий для формирования у участников смены представления о назначении Общероссийского общественно-государственного движения детей и молодежи «Движение Первых», чувства причастности к движению детей и молодежи и понимания о личном вкладе участников в социально значимую деятельность.

– сформировать условия для получения участниками смены опыта организации деятельности, который они смогут реализовать в своем первичном отделении;

– мотивировать участников смены на деятельность в «Движении Первых» на основе духовно-нравственных традиционных российских ценностей, миссии и ценностей «Движение Первых», на осознанную социально значимую деятельность;

– сформировать установку на командное взаимодействие, взаимоподдержку и заботу об общем деле в процессе деятельности в «Движение Первых» и его первичных отделениях;

– познакомить участников с основными направлениями деятельности и флагманскими проектами «Движения первых».

– участники смены понимают содержание миссии и ценностей «Движение Первых»;

– участники смены знают перечень и содержание ключевых направлений и проектов «Движение Первых»;

– участниками смены осуществлен предварительный выбор направления «Движение Первых», в котором они планируют развиваться;

– участники смены понимают значимость консолидации ресурсов для решения социально значимой проблематики в рамках деятельности «Движения Первых»;

– у участников смены сформировано чувство причастности к

«Дви- жению Первых»;

- участники смены получили опыт организации деятельности, который они смогут реализовать в своем первичном отделении;
- участники смены готовы популяризировать деятельность «Движение Первых», формировать положительный образ организации среди сверстников.

В тематический день смены «Быть в Движении» входят специально разработанные мероприятия, среди которых линейка, классная встреча, проектная сессия, коллективное творческое дело и вечерний сбор отряда. Характер мероприятий должен обеспечивать вовлечение участников смены в продуктивную коммуникацию со сверстниками и взрослыми, понимание её целей и механизмов.

Учитывая цели и задачи этапов проведения лагерной смены, а также цели тематического дня «Быть в Движении», последний рекомендуется проводить в завершении основного периода смены. Решенные к этому моменту задачи участия в совместной деятельности со сверстниками, реализации себя, установлении дружеских связей между участниками смены позволят выбрать направление деятельности «Движение Первых», в котором участники планируют развиваться, найти единомышленников в выбранном направлении и обсудить возможности взаимодействия в своих образовательных организациях, первичных отделениях.

К организации и проведению тематического дня смены «Мы в Движении» привлекаются председатели советов региональных отделений «Движение Первых», актив первичных отделений региона, образовательных организаций, организаций отдыха детей и их оздоровления, в которых реализуется смена.

Для визуального оформления мероприятий следует использовать официальную символику «Движение Первых», перейдя по QR-коду, размещённому в конце методических рекомендаций.

Примерный план на день

№ п/п	Время проведения	Мероприятие	Краткое описание
1	9:30-10:00	Торжественная линейка Первых	Торжественное построение участников смены, на котором формируется установка на эффективное участие каждого ребенка в событиях «Быть в Движении», знакомство с программой дня.

№ п/п	Время проведения	Мероприятие	Краткое описание
2	10:00-11:00	Классная встреча	Диалог с председателем Совета регионального отделения Общероссийского общественно-государственного движения детей и молодежи «Движение первых».
3	11:00-13.00	Проектная сессия «Открывая горизонты»	Проектная сессия, в которой смешанные команды, перемещаясь по станциям, разрабатывают реализацию своего проекта. Итогом сессии являются созданные детьми планы реализации конкретных проектов в рамках деятельности первичного отделения, а также представление об общем алгоритме реализации проектов.
4	18:30-20:00	Коллективное творческое дело «Быть в Движении»	Творческие визитки отрядов/команд, визуализирующие основные направления деятельности «Движение Первых».
5	20:00-21:00	По случаю в Первых	Общелагерный сбор, на котором презентуются ценности и миссия «Движение Первых».
6	21:00-21:30	Вечерний сбор отряда «Быть Первым – труднее и легче»	Отрядная встреча, включающая проговор и рефлексии событий дня.

2. РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ПРОВЕДЕНИЮ КЛЮЧЕВЫХ МЕРОПРИЯТИЙ ТЕМАТИЧЕСКОГО ДНЯ «БЫТЬ В ДВИЖЕНИИ»

2.1. Торжественная линейка Первых

Продолжительность – 30 минут.

Необходимые ресурсы: музыкальное оформление, государственный гимн Российской Федерации, государственный флаг

Российской Федерации, специально подготовленные шаблоны частей пазла по числу отрядов лагеря (шаблоны будут использованы для создания единого объекта, поэтому желательно выполнить части достаточно крупного размера, одна деталь размером А2), карточки с ценностями Движения. Предварительная подготовка: репетиция с ведущими линейки и танцевальной группой флешмоба Движения.

Примерный план проведения линейки:

Ведущими могут стать активисты «Движение первых».

1) Приветствие ведущих и сдача рапорта.

Ведущий: Лагерь внимание! Отрядам подготовиться и сдать рапорт.

В: Торжественная линейка, посвящённая тематическому дню Обще- российского общественного-государственного движения детей и моло- дежи «Движение первых» объявляется открытой.

В: Сегодня особый день, ведь быть в Движении для нас не просто слова. Мы объединяемся вместе, чтобы обеспечить России великое бу- дущее, чтобы сделать достойной и счастливой жизнь всех поколений, чтобы менять мир к лучшему!

В: В течение всего дня нас ждёт множество активностей, во время которых мы сможем лучше узнать о Движении, определить возможно- сти для личного развития в нём и спроектировать деятельность ваших первичных отделений.

2) В: Почетное право поднять государственный флаг Российской Федерации предоставляется _____ (*либо вынос флага знаменной группой*). Лагерь, смирно. Звучит государственный гимн Российской Федерации.

Звучит гимн Российской Федерации. Поднятие флага.

В: Вольно!

3) Приветственные слова от приглашённых гостей (глав муниципа- литетов/руководителей органов образования/молодежной политики/ специалистов регионального, местного отделения).

4) Стихотворение читают по четверостишью участники смены.

Движенье первых потому зовется так,
Что каждый в чём-то первый на планете,
Ты волю собери внутри в кулак,
Ведь только ты за жизнь свою в ответе.
Дерзай, не бойся пробовать творить,
Ты ещё только ищешь свою тропку,
И не спеши ты детство торопить,
И пусть шаги твои ещё так робки,
Ты не страшись, что не такой, как все,
Ведь тех, кто славится великими делами,
Сначала тоже не могли понять совсем,
С их непривычными тогда мечтами.
И лишь с годами, осознав вполне,
Величье замысла и красоту свершенья,
Их гений признан был с другими наравне,
Открытие достойно восхищенья.
Как знать, быть может, и тебе судьба,

Пророчит стать отцом больших открытий,
А начинается все с малого шажка,
Вот с этих незначительных событий.
Ты первый, как и все дети вокруг,
Не гений может, но ты уникален,
Поэтому иди вперед, мой друг,
В мир, что прекрасен так и многогранен.

Галина Логинова

В: Быть Первым почётное звание, когда ты готов быть впереди и вести за собой других, вдохновлять на новые свершения и не бояться брать на себя ответственность. У Первых есть особая миссия:

Быть с Россией;
Быть человеком;
Быть вместе;
Быть в движении;
Быть первыми.

В: В течение всего дня мы будем говорить о Движении и его ценностях. В честь этого мы запускаем задание дня «Мы – часть большего!». В рамках него отрядам необходимо представить одну из ценностей Движения на части шаблона общего пазла в виде рисунка. А уже вечером мы сможем собрать этот пазл и увидеть полную картину ценностей Движения.

Отряды получают карточку с ценностью и шаблон пазла. Если отрядов меньше по количеству, чем ценностей, то один отряд может взять несколько. Кроме того, педагогический состав также является участниками данного задания.

Ценности «Движения первых»:

Взаимопомощь и взаимоуважение
Единство народов России
Историческая память
Добро и справедливость
Мечта
Созидательный труд
Жизнь и достоинство
Патриотизм
Дружба
Служение Отечеству
Крепкая семья

В: «Я в движении».

Лагерь отвечает хором: «Мы в движении».

В: «Мы в движении».

Лагерь отвечает хором: «Всегда в движении».

2.2. Классная встреча с председателем Совета регионального отделения движения детей и молодёжи

Продолжительность – 1 час.

Необходимые ресурсы: поощрительные призы за лучшие вопросы.

Предварительная подготовка: не требуется.

«Классные встречи» – проект, в рамках которого успешные и известные люди встречаются с ребятами, рассказывая о себе и своём профессиональном пути, стараются поделиться с детьми опытом и знаниями. Активисты в открытой и неформальной беседе могут задать интересующие вопросы (о личной жизни, карьере и профессиональном успехе героя) или спросить совет в чём-либо.

Ведущими классной встречи могут стать сами участники профильной смены. Встреча выстраивается в форме диалога между представителем Движения первых и участниками смены. В самом начале гость может рассказать о себе и факты о Движении, которые были бы интересны детям. Далее участники могут задать вопросы. В конце встречи гость выбирает самые интересные вопросы и поощряет их авторов подарками. Во время общения можно делать акценты на личности человека, его истории успеха, становлении его в Движении.

Кроме того, для проведения «Классной встречи» возможно использование брендбука проекта, презентационного материала или видеоматериала гостя.

2.3. Проектная сессия «Открывая горизонты»

Продолжительность – 2 часа.

Необходимые ресурсы: бланки команд, таблички станций, канцтовары (ручки, фломастеры, бумага А4, ватманы, цветная бумага, картон, клей, скотч).

Предварительная подготовка: разделение отрядов по первичным/местным/региональным отделениям или близлежащим регионам.

Перед началом проектной сессии участникам профильной смены предлагается познакомиться с флагманскими проектами «Движения Первых». Знакомство проходит в свободном порядке, в формате

ярмарки.

Для этого необходимо заранее подготовить ведущих станций из числа детей, которые желательно были участниками данных проектов.

Ведущим необходимо рассказать о проекте, возможном участии в нём, а также рассказать о собственном опыте, впечатлениях и достижениях. Остальные участники в свободном порядке переходят от станции к станции, узнают о проектах, задают интересующие их вопросы.

Далее для проведения проектной сессии желательно разделить всех участников не по отрядам, а по первичным отделениям, либо муниципальным образованиям. Это повысит эффективность мероприятия на этапе последствий, когда дети смогут реализовать проектные идеи на практике в своем первичном отделении.

Несмотря на разнообразие и масштаб Всероссийских проектов и форумов, одной из важнейших единиц в структуре Движения является именно первичное отделение. Оно может быть образовано на базе любого учреждения, где есть дети и молодёжь от 6 до 25 лет, и задаёт темп и направление работы всего Движения. Первичное отделение собранием Совета определяет приоритетные направления развития, утверждает структуру внутреннего самоуправления и план мероприятий.

В процессе данной проектной сессии команды смогут разработать конкретное мероприятие и в дальнейшем реализовать его у себя на месте в первичном или местном отделении. Проектная сессия состоит из 5-ти этапов.

Этап	Краткое описание	Длительность этапа
1	Знакомство с флагманскими проектами Движения в свободном режиме в формате ярмарки. Флагманские проекты «Движения Первых»: 1) Всероссийский конкурс «Большая перемена» Конкурс предоставляет возможность молодым людям проявить свои способности. В конкурсе оцениваются знания и навыки, которые пригодятся детям и подросткам в современном мире: умение работать в команде, способность находить нестандартные решения в сложных ситуациях, творческое мышление 2) Всероссийский проект «Хранители истории» В рамках проекта участники не просто изучают историю памятных мест, а и посещают их, облагораживая и проводя косметическое восстановление архитектуры. Хранители истории также могут нести почетный памятный караул на местах. Кроме того, параллельно участники разрабатывают федеральную платформу интерактивной карты памятных мест.	20 минут

Этап	Краткое описание	Длительность этапа
1 (продолжение)	<p>3) Военно-патриотическая игра «Зарница 2.0» Новый формат «Зарницы» включает в себя современные тенденции развития. Это технологичные испытания, управление дронами и работа с радиостанциями. На онлайн-платформе игры участники заводят свои аватары, проходят обучения, испытания, выбирают роль, наиболее близкую своим интересам</p> <p>4) Всероссийский проект «Вызов Первых» Мультиспортивные состязания, встречи и вызовы, которые помогают найти занятие спортом по душе и получить жизненно важные навыки, такие как работа с собственным весом и развитие координации. Дисциплины, включенные в проект, доступны в каждой школе и колледже, их можно выполнять даже на перемене: планка, подтягивания, классики, упражнения со скакалкой, а тренироваться и готовиться участники могут на семейных фестивалях Движения вместе с родными и близкими.</p> <p>5) Всероссийский чемпионат пилотирования дронов «Пилоты будущего» Соревнования по управлению беспилотными летательными аппаратами. Чемпионат направлен на получение востребованных навыков и компетенций разработки и управления дронами и их дальнейшее совершенствования Одна из дисциплин чемпионата – гонки дронов (беспилотных воздушных судов), – новый вид спорта будущего. Участников проходят тренировки и соревнования по пилотированию в онлайн симуляторах, обучение навыкам конструирования дронов, пилотирование на специально подготовленных трассах, выполнение заданий и прикладных дисциплин, стажировки в крупных промышленных и топливно-энергетических компаниях, где можно применить полученные навыки.</p> <p>6) Всероссийский проект «Школьная классика» Проект «Движения Первых» и Театрального института им. Бориса Щукина для тех, кто хочет создать в своей школе театр, развить его и попасть на большую сцену. В рамках проекта проходят мастер-классы и творческие встречи с профессионалами в сфере театральной деятельности, повышение квалификации и методические рекомендации для педагогов, а также показы детских спектаклей и театральные фестивали.</p> <ul style="list-style-type: none"> - организация фотовыставки «Тайна фотоснимка»; - турнир по вязанию туристских узлов; - создание книги туристских рекордов «Первых»; - история одним кадром «Я возьму с собой в поход...»; 	20 минут

	- проведение походов выходного дня, посвящение в туристы.	
--	---	--

Этап	Краткое описание	Длительность этапа
1 (продолжение)	<p>7) Всероссийский проект «Звучи» Данный проект для всех, кто не равнодушен к музыке. «Звучи» формирует настоящее музыкального сообщества и возрождает хоровую традицию, участники получают возможность не только развивать свои музыкальные таланты, но и выступить на больших сценах со знаменитыми артистами. Кроме того, каждый желающий может попробовать себя в качестве автора своих музыкальных произведений.</p> <p>8) Всероссийский проект «МедиаПритяжение» Всероссийский проект «МедиаПритяжение» – это уникальный проект для юных журналистов, блогеров, видеомейкеров, ди-зайнеров и медиацентров общеобразовательных организаций. Проект включает в себя образовательную и конкурсную составляющую. Участники проходят информационно-просветительский курс, выполняют конкурсные задания и борются за уникальные возможности и призы. Благодаря этому проекту формируется единая детская редакция страны, которая проходит стажировки в ведущих медиаконпаниях России, а также мастер-классы от лидеров индустрии.</p> <p>9) Всероссийский проект «Первая помощь» Проект позволяет получить основные навыки оказания первой помощи в различных ситуациях. Участникам предлагается пройти информационно-просветительский онлайн-курс и мастер-классы по обучению навыкам оказания первой помощи. Помимо участников, наставники Движения также могут пройти обучение на младших инструкторов Российского красного креста. Продемонстрировать полученные знания и навыки можно на семейных чемпионатах, региональных и Всероссийских чемпионатах по оказанию первой помощи.</p> <p>10) Всероссийский проект «Благо твори» «Благо твори» объединяет всех неравнодушных людей, которые готовы творить добрые дела и помогать другим. Учащимся и педагогам предлагается пройти информационно-просветительский курс про волонтерство, а также создать свой волонтерский отряд Первых. Помимо обучения участникам ежемесячно даются задания, по итогам которых выбираются лучшие волонтерские отряды. Также проект «Благо твори» предусматривает регулярные волонтерские активности, например добрые субботы, создание социальных роликов, настольных игр, комиксов и т.д.</p> <p>11) Походное движение Первых</p>	20 минут

	Походное движение «Первых» проводится круглогодично. В рамках движения проводятся:	
--	---	--

Этап	Краткое описание	Длительность этапа
1 (продолжение)	<p>– приключенческая краеведческая игра по спортивному ориентированию;</p> <p>– встречи с руководителями туристских клубов;</p> <p>– конкурс рисунков из топографических знаков;</p> <p>12) Всероссийский проект «Юннаты Первых»</p> <p>Благодаря проекту «Юннаты Первых» каждый из ребят может стать частью большого юннатского объединения и все вместе заботиться о животных и растениях, изучать природу, участвовать в экспедициях. Участникам предлагается создать свой клуб юных натуралистов и расширить знания участников в науке, исследованиях, экологическом волонтерстве, заняться экспедиционно-исследовательской деятельности.</p>	20 минут
2	<p>Деление на команды и объяснение правил сессии.</p> <p>Внутри команды в формате мозгового штурма происходит первичное оформление своего проекта: определение проблемы, на решение которой будет направлен проект, а также генерация идеи её предварительного решения. Идею и вариант решения необходимо описать, указав название своего проекта (цикла мероприятий, акции, обучающей программы и т.д.), направление Движения, к которому он относится, форму реализации, дату проведения, отличительную черту от уже имеющихся решений. Далее командам необходимо защитить идею проекта у методиста на её соответствие миссии и ценностям Движения, получить одобрение для перехода ко второму этапу работы.</p>	15 минут

3	<p>Проработка выбранного решения в команде, детализация. Команды посещают станции, на которых выполняют задания и получают баллы. Максимальное количество баллов, которое можно получить на одной станции – 10, где 1 балл дается за не полностью выполненное задание или результат, не относящийся к содержанию разрабатываемого проекта, а 10 баллов означает, что задание выполнено полностью и соответствует всем критериям. Участники в командах могут разделиться и параллельно проходить все станции. Наименование станций и задания:</p> <p>«Команда»</p> <p>Необходимо придумать и презентовать состав своей команды, которая будет реализовывать мероприятие. Количество человек, пол, возраст, вид деятельности, качества и роли в команде. Кроме того, можно выделить структуру их взаимодействия и подчинения.</p> <p>«Собственный стиль»</p> <p>На этой станции командам необходимо разработать стиль проекта (оформление, слоган, атрибутика, логотип) и показать макеты наработок.</p>	45 минут
---	--	----------

Этап	Краткое описание	Длительность этапа
3 (продолжение)	<p>«Реклама»</p> <p>Важно, чтобы о проектах первичного отделения знало как можно больше людей. Для привлечения целевой аудитории своего проекта командам необходимо выбрать формат рекламы (плакат, стих, песня, видео), придумать ее содержание и реализовать. Здесь приветствуются любые творческие идеи, например ребята могут нарисовать афишу, объявить в микрофон о проводимой акции или подготовить, привлекающие внимание, листовки.</p> <p>«Партнёры»</p> <p>На данной станции участникам необходимо определить партнеров реализации своего проекта, а также презентовать структуру взаимодействия с ними. Если выбранные партнеры реально присутствуют на смене (например, другое первичное отделение), то можно разыграть сцену договора с потенциальным партнером.</p> <p>«План действий»</p> <p>Для успешной реализации проекта важна его детальная подготовка, продумывание каждого этапа. Задача на этой станции – прописать план подготовки и задачи на каждом этапе с указанием ответственных лиц за их реализацию.</p>	45 минут
4	<p>Презентация идей, предложение доработок, голосование участников за понравившийся проект.</p> <p>Все подготовленные на станциях материалы команда собирает воедино и готовит двух человек, кто будет презентовать проект. Команды с остальными участниками (не презентующими) свободно перемещаются между стендами проектов, знакомятся с идеями и предлагают свои.</p> <p>Далее происходит голосование. У каждой команды есть 1 голос для голосования за понравившийся проект, при этом голосовать за свой проект нельзя.</p>	20 минут
5	<p>Подведение итогов.</p> <p>Происходит общий подсчет баллов, заработанных на всех станциях, и определяется лучший проект. Также объявляется приз зрительских симпатий по итогам презентаций.</p>	10 минут

Правила обсуждения:

1. Активно участвуйте в обсуждениях и разработке мероприятия, подключая к этому участников всей вашей команды.
2. Уважайте мнение и идеи других участников и не прерывайте их, когда они высказывают свои мысли.
3. Принимайте все решения коллективно после обсуждения и анализа всех возможных вариантов.

4. Старайтесь думать нестандартно и придумывать интересные пути решения.

5. Помните об уникальном опыте каждого, старайтесь опираться на сильные стороны членов вашей команды.

6. Исходите из реальных возможностей команды.

2.4. Коллективно-творческое дело «Быть в Движении»

Продолжительность – 1,5 часа.

Необходимые ресурсы: карточки с направлениями движения для жеребьёвки, музыкальное и художественное оформление.

Предварительная подготовка: презентация направлений Движения, жеребьёвка

Коллективно-творческое дело построено на подготовке визиток участников, в которых они представляют одно из направлений движения. Если отрядов меньше, чем количество направлений, некоторые из них можно объединить в одну визитку, либо выбрать приоритетные для данной лагерной смены. Регламент каждого выступления – 5-7 минут, для оформления выступления можно использовать аудио- и видеоряд. Выступления должны отвечать следующим критериям: креативность, массовость выступления, художественное оформление, информативность, соответствие теме. Для разработки сценария и проведения мероприятия рекомендуется выбрать участников из актива лагерной смены.

Ведущие поочередно приглашают на сцену отряды, представляя их направление. Приветствуются игры с залом и творческие связки между выступлениями. Ярким и смысловым завершением мероприятия станет номер в формате агитбригады, рассказывающий о разнообразии направлений Движения первых, подготовленный педагогическим отрядом.

1. Образование и знания

Учиться нам не привыкать,
Сложнее – хорошо учиться.
Всего нельзя, конечно, знать,
Но нужно к этому стремиться.

2. Наука и технологии

Нет, без научных технологий
Не обойтись сегодня нам.
Своих открытий на пороге
Стоим, войдя в Науки храм.

3. Труд, профессия и своё дело

Профессий тысячи таятся
В людских премудрых закромах.
И хоть глаза твои бояться,
Пусть дело спорится в руках.

4. Культура и искусство

Нет ничего прекрасней чувства
Само прекрасное творить,
Культуру, творчество, искусство
Стране и ближнему дарить.

5. Волонтерство и добровольчество

Спроси себя: чего ты стоишь?
Чтоб воду в ступе не толочь,
Придём мы первыми на помощь
Ко всем, кому должны помочь.

6. Патриотизм и историческая память

Движенье наше – молодое,
Но память гордую хранит.
Поспорит вряд ли кто со мною:
Россия снова победит!

7. Спорт

Быстрее, выше и сильнее! –
Мы побеждать во всём должны.
Движенье первых тем важнее,
Чем ты полезней для страны.

8. Здоровый образ жизни

В здоровом теле – дух здоровый!
Ценней здоровья в жизни нет.
Здоровье – главная основа
Твоих свершений и побед!

9. Медиа и коммуникации

Мир цифровых коммуникаций
Однажды всех с ума сведёт.
Порядок с кем и как общаться
Движенье первых наведёт.

10. Дипломатия и международные отношения

Кто был далёким – близким станет,
Лишь стоит душу отворить.
Движение первых точно знает,
Как силу с правдою сдружить.

11. Экология и охрана природы

Мертва природа без движения,
Без первых – скучен мир и сер.
Проблем не счесть, но есть решение:
Беречь планету, например.

12. Туризм и путешествия

На свете много стран чудесных,
Но выбираем мы одну.
Движению первых интересно
Любить и знать свою страну.

Движение первых – это класс!
Движение первых – это сила!
Страна надеется на нас!
На нас надеется Россия!
Токарев Геннадий Николаевич

2.5. Посвящение в Первые

Продолжительность – 30 мин.

Необходимые ресурсы: значки Движения или другая доступная атрибутика с символикой Движения.

Предварительная подготовка: нет.

Посвящение проходит в формате линейки с построением и сдачей рапорта о построении отрядов. Важно создать атмосферу значимости и особенности события, исключая формальный подход. Это момент, который должен обязательно остаться в памяти у всех участников смены.

Примерный сценарий проведения посвящения:

Вынос флага Российской Федерации знамённой группой, сдача рапорта о построении отрядов.

Стихотворение читают сами участники смены:

Если вы есть – будьте первыми,
Первыми, кем бы вы ни были.
Из песен – лучшими песнями,
Из книг – настоящими книгами.

Первыми будьте и только!
Песенными, как моря.
Лучше второго художника
Первый маляр.

Спросят вас оробело:
«Кто же тогда останется,
Если все будут первыми,
Кто пойдёт в замыкающих?»

А вы трусливых не слушайте,
Вы их сдуйте как пену,
Если вы есть – будьте лучшими,
Если вы есть – будьте первыми!

Если вы есть – попробуйте
Горечь зелёных побегов,
Примериваясь, потрогайте
Великую ношу первых.

Как самое неизбежное
Взвалите её на плечи.
Если вы есть – будьте первыми,
Первым труднее и легче!

Роберт Рождественский

В: Если вы есть будьте первыми! Сегодня исторический момент, когда каждый сможет принять для себя решение и изменить свою жизнь, взять на себя обязательства и открыть новые горизонты, вступив в Движение первых. Напутственное слово председателя Совета регионального отделения.

В: Вступая в движение детей и молодёжи, мы принимаем на себя обязательства разделять и защищать общие ценности.

От каждого отряда представители выходят с оформленными в течение дня частичками пазла с ценностями Движения и рассказывают о ней.

Жизнь и достоинство. Участники Движения в первую очередь ценят жизнь каждого человека. Берегут чувство собственного достоинства и заботятся о сохранении достоинства окружающих.

Патриотизм. Участники Движения любят свою Родину – Россию. Любовь к стране проявляется в делах и поступках.

Дружба. Движение – источник Дружбы для каждого из участников. Вступая в Движение, каждый может найти себе друзей близких по убеждениям, увлечениям, интересам и возрасту. В Движении друзья всегда рядом.

Добро и справедливость. Участники Движения действуют по справедливости, распространяют добро, считают доброту качеством сильных людей. Внутренний голос каждого говорит нам, что только добрые дела меняют жизнь к лучшему.

Мечта. Участники Движения умеют мечтать и воплощать свои мечты в жизнь. Смелые мечты открывают человеку новые возможности, а человечеству – неизведанные горизонты.

Созидательный труд. Каждый участник Движения своим трудом приносит пользу: создаёт новое качество своих знаний, умений и навыков, применяет их во благо своей семьи, Движения и всей страны.

Взаимопомощь и взаимоуважение. Участники Движения действуют как одна команда, помогая друг другу в учебе, труде, поиске и раскрытии таланта каждого. Плечом к плечу преодолевают трудности.

Уважают особенности каждого участника Движения, создавая пространство равных возможностей.

Единство народов России. Участники Движения, являясь новыми поколениями многонационального и многоконфессионального народа России, уважают культуру, традиции, обычаи и верования друг друга. Это уникальное достояние нашей страны: народов много, Родина – одна.

Историческая память. Участники Движения изучают, знают и защищают историю России, противостоят любым попыткам её искажения и очернения. Берегут память о защитниках Отечества.

Служение Отечеству. Участники Движения объединены с Отечеством одной судьбой. Каждый на своем месте готовит себя к служению Отечеству и ответственности за его будущее.

Крепкая семья. Участники Движения разделяют традиционные семейные ценности. Гордятся российской культурой отцовства и материнства. Уважают многодетность. Помогают младшим, заботятся в семье о бабушках и дедушках.

В: На утренней торжественной линейке каждый отряд получил задание дня «Мы – часть большего», и теперь мы можем объединиться и собрать единый пазл. Каждый из нас разделяет ценности Движения, становится его частью.

В: Педагоги нашего лагеря неслучайно также участвовали в задании этого дня, потому что разделяют общие ценности Движения, которое включает и старших наставников. Они позволяют нам двигаться дальше, развиваться и будут всегда рядом, когда это необходимо.

В: Вступая в ряды Общероссийского общественно-государственного движения детей и молодёжи «Движение первых» перед лицом своих товарищей торжественно обещаю:

Быть честным и справедливым.

Обещаю! (отвечают все хором)

Быть благородным и ответственным.

Обещаю! (отвечают все хором)

Уважать старших и верить в дружбу.

Обещаю! (отвечают все хором)

Клянусь любить свою Родину и крепить её величие трудом, добром и верностью.

Клянусь! (отвечают все хором 3 раза)

В: Движение первых – это команда единомышленников, готовых совместным трудом добиваться всевозможных высот. Это дружба, взаимопомощь и уважение. Будь с нами! Будь в Движении!

В: Каждый из вас может теперь с гордостью носить значок Первого. Это отличительный знак, который будет напоминать о вашем обещании. Значки могут прикреплять старшие младшим, те, кто уже был посвящён в Первые.

В завершении исполняются традиционные для данного лагеря песни.

2.6. Вечерний сбор отряда «Быть Первым – труднее и легче»

Продолжительность – 1 час.

Необходимые ресурсы: фонарик, гирлянды, символ отряда, украшение помещения, сюрпризки.

Предварительная подготовка: оформить место проведения вечернего сбора отряда.

Важно заранее настроить и подготовить детей, чтобы создать спокойную доверительную атмосферу для общения. В предварительно украшенную для проведения вечернего сбора отряда в комнату приглашаются дети. И в самом начале повторяются правила его проведения:

– говорим о самом важном откровенно;

- обсуждаем не человека, а дела и поступки;
- внимательно слушаем, не перебиваем;
- говорим вполголоса;

- критикуешь – помогай, советуй, предлагай;
- когда человек высказался – благодарим, потеряв ладошки друг об друга;
- говорит тот человек, в руках у которого есть символ отряда.

– Послушайте!

Ведь, если звезды зажигаются –

Значит это кому-нибудь нужно.

– Но не только в этом дело, а еще и в том,

Что по небу ходит кто-то, эти звезды зажигая,

Чтоб до самого рассвета им гореть, едва мигая.

Кто не знаю, но предполагаю,

Что бродит маленький фонарщик от звезды к звезде.

В те времена, когда фонари зажигали огнем, по улицам каждый вечер ходили фонарщики и приносили свет в каждый переулочек. В то время жил маленький фонарщик, он был низенького роста, невзрачный старичок. Каждый вечер он ходил по переулкам и чиркал спичкой по своей подошве, зажигая фонари, каждая темная улочка становилась светлей обычного. Семьи у него не было, он был тихий, незаметный, люди, живущие рядом, не знали о нем ничего; дети насмеялись, обы- вая карликом, а взрослые называли лодырем, поэтому он предпочитал выходить на улицу только по вечерам, зажигать фонари, а после любо- ваться ночным небом.

Каждый раз, чиркая спичкой по подошве, маленький фонарщик уменьшался в росте, однажды к нему подошел незнакомец и спросил: «Как ты можешь так жить? Ведь ты совсем исчезнешь, ты для людей не жалеешь жизни, а они ничего взамен, лишь оскорбления. Неправедливо, неправильно». На что маленький фонарщик ответил: «Если я не буду зажигать фонари, то люди останутся без света. А как же они без света? Если кто ночью пойдет по темной улице, разве он дойдет до дома? Так до утра и будет блуждать. Справедливо разве? А свет на улице будет, тот человек до дома дойдет, а в глубине души спасибо скажет, и мне спокойней будет».

Так и продолжал маленький старичок чиркать спичкой по подошве и уменьшаться, пока вовсе не исчез. Никто и не заметил, что не стало маленького пожилого человечка, только все сразу заметили, что вечерами стало очень темно.

Обсуждение легенды проходит в свободном формате, дети могут высказаться по поводу легенды и рассказать, что она значит для них. Вожатый в конце может подвести итог, что каждый человек в этой жизни играет значимую роль и даже если того сам не замечает, вносит в жизнь других свет, и если не станет одного – то другим, возможно, в жизни станет темнее.

После обсуждения легенды вожатый просит провести аналогию между маленьким фонарщиком и Первыми:

- Что их может объединять?
- Готовы ли вы, как фонарщик, чем-то пожертвовать ради других, ради своего коллектива?
- Чем я могу быть полезен другим, первичному отделению, Движению первых в целом?
- Быть первым – труднее или легче?

В конце вечернего сбора важно провести анализ всего дня, вспомнить ключевые события и сделать акцент на посвящении в Первые. Для запечатления этого момента вожатый может подготовить сюрпризы на память об этом дне, о напоминании тех обещаний, которые давали ребята как символ единения с Движением и отрядом. В завершении можно исполнить отрядную песню и провести ритуалы прощания.

По QR-коду вы можете найти:

- брендбук Движения Первых;
- треки музыкальных композиций;
- карточки для проектной сессии «Открывая горизонты»;
- основные документы «Движение Первых»;
- инструкция по регистрации на платформе будвдвигении.рф.



7 ДЕНЬ

Цель: познакомить ребят с правилами организаторской работы.

Задачи:

– Создание условий для формирования опыта эффективного взаимодействия в группе.

– Развитие у детей коммуникативных навыков.

Время проведения: 40-50 минут.

Место проведения: отрядное место, помещение со стульями и столом/флипчартом.

Оборудование: бумага, фломастеры, флипчарт.

Общий ход

1. Вводная часть.

Сообщение цели мастер-класса.

Можно начать с игры на взаимодействие.

2. Обсуждение теории.

Организаторская деятельность – это целенаправленная активность по приведению в систему действий и операций других людей по достижению результата целевой деятельности.

Организовать – это привести в действие систему, упорядочить действия и операции других людей.

Этапы организаторской работы:

Старт – получение задания, определение проблемы.

1) Определение целей и усвоение задач.

2) Обеспечение работы (условия, средства, исполнители).

3) Планирование работы и распределение обязанностей.

4) Оперативное руководство (согласование, контроль).

5) Анализ эффективности, подведение итогов.

Финиш – отчет о выполнении задания.

1. Определение целей и усвоение задач.

Имея четкое представление о проблеме, можно приступать к расписыванию целей предстоящей работы. На этом этапе важно определить ее общие направления. Их назначение – описывать «конечные точки» плана, предполагаемый результат.

Теперь, обговорив общие цели, самое время начать их конкретизировать. Поле «задачи» предназначено для того, чтобы в нем конкретно

расписать все составляющие цели. Разница будет в том, что теперь от нас потребуется определить действия, необходимые для выполнения поставленных целей.

2. Обеспечение работы.

Теперь необходимо задуматься об обстановке, в которой нам придется работать. В первую очередь речь пойдет о наших средствах, ресурсах, то есть, о том, что уже есть в нашем распоряжении. Это исключительно важно, чтобы потом не делать лишнего.

Планирование работы и распределение обязанностей.

Немаловажна работа с командой (Кто?). В общем смысле команда – это единое эффективное целое, коллектив людей единомышленников, объединенных общей целью. Несмотря на то, что проект индивидуальный, обязательно потребуются помощники, консультанты, эксперты – команда проекта. Исследования показали, что высокоэффективные команды характеризуются следующим:

- имеют хотя бы одного человека, являющегося ядром команды;
- отличаются высоким качеством конечных результатов своей деятельности;
- члены команды хорошо сотрудничают друг с другом;
- состав команды хорошо сбалансирован в зависимости от ролей, выполняемых членами команд;
- руководители команды пользуются большим уважением благодаря примеру, который они подают членам команд;
- имеют высокую степень автономности;
- способны быстро учиться на собственных ошибках;
- имеют навыки оптимального решения проблем и регулярно следят за их разрешением;
- участники команды хорошо мотивированы.

4. Оперативное руководство.

«Броуновское движение» в команде не производит никакого внешне выраженного результата. Необходима внешняя сила, чтобы сделать векторы усилий параллельными.

Координированные действия членов команды возможны только при условии осознания и принятия членами команды общей цели действий. Только в этих условиях возможен эффект синергии, когда эффективность командной работы больше, чем просто сумма вкладов в работу отдельных ее членов.

5. Анализ, итоги.

Никогда не упускайте момента сказать о человеке доброе слово, если он того заслуживает. Доказано, что похвала, одобрение действует во много раз сильнее, чем порицание.

За свои ошибки отвечайте сами и не бойтесь их признавать.

Анатолий Николаевич Лутошкин в книге «Как вести за собой» выделял 12 правил организаторской работы.

ПОЛУЧИВ ЗАДАНИЕ, РАЗБЕРИСЬ В НЕМ.

Это означает, что необходимо: определить конечную цель – то, что должно быть «на выходе», чего нужно добиваться, усвоить содержание задачи, выяснить, из каких частей она состоит, является простой или сложной, каких требует младших организаторов, выделить главное, основное, увидеть вспомогательное, определить последовательность выполнения задачи, сроки, место, материальные средства, предполагаемый состав организуемых, уточнить свое место, положение: кто подчиняется тебе, кому подотчетен ты, каковы твои права и обязанности, осмыслить задание еще раз, убедиться, что оно верно понято.

НЕ ПРЕНЕБРЕГАЙ ОПЫТОМ ДРУГИХ – ОН ТВОЙ ПОМОЩНИК.

Подготовиться к выполнению задания – значит вооружиться опытом выполнения аналогичных организаторских задач, накопленным другими или вами, собрать и проанализировать имеющиеся данные, осмыслить достоинства и недостатки ранее проделанной организаторской работы, обсудить возможные варианты решения задачи со специалистами, опытными людьми. Опыт других не должен связывать вас в поиске новых решений, на основе опыта и своих знаний составьте предварительный план.

УЧИТЫВАЙ ВОЗМОЖНОСТИ ЧЛЕНОВ ГРУППЫ.

Нужно сопоставить задачу и основные условия ее выполнения с возможностями каждого. Подберите помощников, младших организаторов. Сделайте примерную расстановку людей. Посоветуйтесь с активом. Сделайте так, чтобы у каждого было боевое настроение, готовность выполнить задание, не пожалеть сил, раскрыть свои творческие возможности.

ОПРЕДЕЛИ, ЧТО МОЖЕТ ПОНАДОБИТЬСЯ В РАБОТЕ.

Необходимо составить список необходимых материалов и принадлежностей. Определить, где их получить и хранить.

СОСТАВЛЯЯ ПЛАН, НЕ СТРОЙ ВОЗДУШНЫХ ЗАМКОВ, ИСХОДИ ИЗ РЕАЛЬНЫХ ВОЗМОЖНОСТЕЙ.

Учитывайте силу группы, конкретную обстановку. Предусмотрите возможные затруднения, подумайте, как их устранить.

ЗАДАНИЕ ДОЛЖНО БЫТЬ ПОНЯТНО КАЖДОМУ.

Познакомьте всех членов группы с заданием, его целью, содержанием, условиями выполнения. Обсудите план. Попросите высказать замечания, предложения, советы, ответьте на все вопросы. Внесите, если понадобится, изменения в план. Примите коллективное решение (в зависимости от задачи). **РАЗЪЯСНИ, ЧТО КАЖДЫЙ НЕСЕТ ПЕРСОНАЛЬНУЮ ОТВЕТСТВЕННОСТЬ ЗА СВОЙ УЧАСТОК.**

Распределите организуемых по подразделениям и участкам, видам работы, учитывая возможности, способности людей, на сложные участки ставьте более опытных. Назначьте старших. Проведите инструктаж, давая поручения (в виде распоряжения, предложения, просьбы), четко формулируйте цель, условия. Проверьте, поняли ли вас.

ОБЕСПЕЧЬ ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ, ВЗАИМОСВЯЗЬ, СОГЛАСОВАННОСТЬ.

Наладьте контакты между участками работы. Добейтесь поступления необходимой обратной информации от младших организаторов и организуемых. Расходуйте свое время экономно, отдавая его в основном общему руководству, решению наиболее важных вопросов, неослабному контролю, особенно за теми участками и этапами, на которых решается судьба задания. Не отвлекайтесь на мелочи, частные дела, которые могут сделать другие. Информировать всех членов группы о ходе выполнения общей работы. Идите туда, где особенно трудно.

ОБЕСПЕЧЬ ВНЕШНИЕ СВЯЗИ.

Необходима координация действий с вышестоящей инстанцией.

Возможны какие-то дополнительные задания, поручения. Следует наладить взаимосвязи с соседними аналогично действующими организациями. **ДОБЕЙСЯ ОБЩЕГО И ПЕРСОНАЛЬНОГО КОНТРОЛЯ И ПРОВЕРКИ**

ИСПОЛНЕНИЯ НА ВСЕХ ЭТАПАХ РАБОТЫ.

Следите за ходом выполнения задачи на каждом участке, каждым исполнителем. Ведите строгий учет установленных сроков. Активнее привлекайте к контролю младших организаторов. Анализируя эффективность выполнения задачи, определяйте сильные и слабые стороны работы. Если есть необходимость, проведи перегруппировку сил, обратив внимание на отстающие участки. Применяй моральное стимулирование. **НЕ ОСЛАБЛЯЙ НАПРЯЖЕНИЕ НА**

ЗАВЕРШАЮЩЕМ ЭТАПЕ

РАБОТЫ.

Будьте особенно внимательны в такое время. Люди устали и на отдельных участках могут действовать недостаточно быстро, менее

старательно. Учтите затруднения, обеспечьте помощь. Мобилизуйте все силы. Требуйте отчета от всех, кому было дано поручение. Обеспечьте организованную сдачу работы.

ОБЪЕКТИВНЫЙ ИТОГОВЫЙ АНАЛИЗ – ЗАЛОГ УСПЕШНОЙ РАБОТЫ В ДАЛЬНЕЙШЕМ.

Проведите учет работы. Подведите итоги в группе, отметьте лучших, укажите недостатки.

3. Закрепление материала.

Вопросы:

- Организатором может стать абсолютно любой человек или нет? Обоснуй ответ.
- Был(а) ли ты когда-нибудь организатором? Приведи пример.
- Могут ли правила, написанные выше, помочь вам в школе? В чём?

Литература

Лутошкин А.Н. Как вести за собой: Старшеклассникам об основах организаторской работы. – 2-е изд., перераб. и доп. – М.: Просвещение, 1981. – 208 с.

Областной лагерь актива молодёжи имени А.Н. Лутошкина «Комсорг»: Школа лидера (цикл учебно-развивающих занятий областного лагеря актива молодёжи имени А.Н. Лутошкина «Комсорг». – Кострома: КГУ им. Н.А. Некрасова, 2012. – 84 с.

Открытие спартакиады «Вызов первых»

Цель: создание условий для развития у ребят навыков слаженной командной работы.

Задачи:

- Создание условий для патриотического воспитания детей и подростков..
- Создание праздничного настроения у участников смены.
- Пропаганда здорового образа жизни.
- Укрепление у детей здоровья и совершенствование физических качеств (ловкости, быстроты, выносливости и т.п.).

Время проведения: 1 час.

Место проведения: стадион / спортивная площадка / место линейки.

Оборудование: спортивный инвентарь, аудиоаппаратура.

Общая идея мероприятия.

Парад (шествие) – красочное передвижение участников с целью демонстрации внешней красоты костюмов, строя и т.п.

Данная форма может служить торжественным открытием спартакиады лагеря, которая продлится несколько дней и будет охватывать разные виды спорта.

Спартакиада – комплексные соревнования, в программу которых включаются различные виды спорта.

Спартакиады, начало которым было положено в 20-х гг. советскими физкультурными организациями, сыграли огромную роль в массовом развитии ведущих видов спорта и популяризации их среди широких кругов населения. Поэтому мы предлагаем провести открытие спартакиады в форме парада физкультурников.

Общий ход.

1. Подготовительный этап.

Каждому из отрядов на параде физкультурников предлагается представить один из видов спорта (можно распределить по жеребьёвке или по желанию). Для этого необходимо подготовить элементы формы, рассказывающие об этом виде спорта (эмблемы, плакаты, элементы одежды, спортивный инвентарь).

Парад предполагает торжественное шествие отрядов. Умение идти строем, слаженность продвижений тоже необходимо отретпетировать заранее.

Торжественно-строевые упражнения предполагают перестроение отряда в одну, две, три шеренги, шествие строем.

2. Проведение парада. Оно включает в себя:

- Приветствие начальником смены и гостями участников парада.
- Торжественное открытие парада: вынос флага РФ, знамени Российского движения детей и молодёжи «Движение Первых», прослушивание гимна РФ.
- Доклад отрядами начальнику лагеря о готовности к параду.
- Показ работы отряда (небольшое выступление о виде спорта, показ вольных упражнений, гимнастических пирамид).
- Торжественный марш физкультурников.
- Завершение парада.

Литература

Затейник. 1950. № 06: Ежемесячный журнал ЦК ВЛКСМ для детской художественной самодеятельности. – М. : Молодая гвардия, 1950. – 64 с.

Книга вожатого. – М., 1950 г.

Куприянов Б.В. Формы воспитательной работы с детским объединением. Учебно-методическое пособие. – 3-е изд., перераб. и исп. – Кострома: КГУ, 2000.

Цель: Продвижение ГТО среди населения, приобщение детей к здоровому образу жизни.

Задачи:

- Развивать физические качества (силу, ловкость, быстроту, выносливость, координацию движений).
- Формировать двигательные навыки.

Ход мероприятия:

Звучит музыка на спортивную тематику. Идет разводка и построение отрядов по периметру площадки.

Ведущий 1: Мы видим здесь приветливые лица,

Спортивный дух.

Мы чувствуем вокруг

У каждого здесь сердце олимпийца,

Здесь каждый спорту и искусству друг.

Спорт – это жизнь, а не игра!

Спорт – распорядок дня с утра!

Спорт – дисциплина, тяжкий труд!

Это праздник и триумф!

Ведущий 2: Добрый день, дорогие друзья! Мы начинаем физкультурно-спортивный праздник «Отличники ГТО».

Ведущий 1: Парад, смиренно!!!

(Звучит Гимн Российской Федерации)

Спортивный праздник «Отличники ГТО» прошу считать открытым.

Ведущий 2:

Что такое ГТО?

Вы не видели его?

Где он, что он, покажите?

И быстрее научите.

Ведущий 1

ГТО – это движение.

ГТО – это успех.
ГТО – это здоровье.
ГТО – это для всех.

Ведущий
2

Расскажу вам для чего
Сдаём мы нормы ГТО:
Чтоб здоровье укреплять,
Патриотами чтоб стать.

Ведущий
1

Нужно ведь спортивным быть,
Чтоб Россию защитить!
Чтоб спортсменов стало много,
Чтобы жили люди долго,

Ведущий
2

Чтобы знал и стар, и млад,
Что здоровье – это клад!
И посмотрим - кто кого!
Все на сдачу ГТО!

Ведущий
1

Комплекс ГТО в СССР впервые был принят в 1931 году для школьников 1–8 классов по 4 возрастным группам и для населения старше 16 лет по 3 ступеням.

Ведущий 2

Нормативы изменялись, и вносились изменения в 1940 г., 1947 г., 1955 г., 1965 г. Последний комплекс был принят в 1972 г. Он имел 5 возрастных ступеней: «Смелые и ловкие», «Спортивная смена», «Сила и мужество», «Физическое совершенство», «Бодрость и здоровье».

Ведущий 1

В 2014 году президент России В. В. Путин подписал указ о возвращении системы ГТО. Для школьников проводятся испытания по 5 возрастным группам. В беге, подтягивании, отжиманиях, упражнениях на гибкость, прыжках, метаниях, беге на лыжах, плавании, стрельбе.

Ведущий 2

В нашей жизни всё мгновенно.
Всё проходит и пройдёт.
Спортом надо непременно
Заниматься круглый год.
Прыгать, бегать, отжиматься,

физкультурно-спортивного комплекса «Готов к труду и обороне» (ГТО).

На выполнение испытаний всего командам даётся 40 минут. После чего все снова собираются в исходном месте.

Вед у щий 2: Молодцы, ребята, вы показали хорошие результаты, а итоги мы узнаем уже завтра.

Фамилия, имя	Сгиб.и разгиб. рук (девочки)	Подтягивание (мальчики)	Наклон вперед	Прыжок в длину	Метание

Ведущий 2: Награждение ребят, которые лучше всего справились с испытаниями, пройдёт в конце недели на подведении итогов.

Парад, смирно!!!

Спортивный праздник «Отличники ГТО», прошу считать закрытым.

Вед у щий 1: Друзья, пришла пора проститься,

И я хочу вам пожелать

Всегда с охотою трудиться

И никогда не унывать.

Вед у щий 2: Всем спасибо за внимание,

За задор, за звонкий смех,

За огонь соревнований,

Обеспечивающих успех,

До счастливых новых встреч.

Под звуки музыки все организовано покидают площадку.

Вечер альтернатив – это одна из разновидностей формы воспитательной работы – ярмарки. Это развернутое на определенной площадке совместное развлечение, предполагающее вовлечение участников в различные аттракционы. Во-первых, это свободное движение участников по всему пространству, где расположены площадки – аттракционы. Вовлечение в аттракционы обычно обеспечивается следующим образом: за участие в аттракционах выдаются жетоны, которые можно обменять на что-либо полезное. Во-вторых, следует определить специфику аттракциона как специфического конкурса, не требующего особых умений, длительного времени на выполнение задания. В-третьих, ярмарка обычно начинается общим сбором, где объясняются правила игры, могут быть названы призы, которые ждут участника, набравшего наибольшее число жетонов. В-четвертых, финал ярмарки может

проходить

в виде аукциона – распродажи, где участники смогут освободиться от оставшихся у них жетонов, приобретая памятные призы и сувениры.

Вечер альтернатив – это дело, предполагающее одновременную работу нескольких площадок, которые готовят отряды.

Цель: создание условий для проявления творческой и социальной инициативы участников смены, развития их организаторских способностей.

Задачи:

- Формирование и развитие у ребят навыков организаторской работы.
- Создание условий для развития временных коллективов (отрядов).
- Создание условий для эффективного взаимодействия детей из разных отрядов.

Время проведения: 1,5 часа.

Место проведения: территория лагеря.

Оборудование: проектор, ноутбуки, аудиоаппаратура (для музыкального сопровождения мероприятия), спортивный инвентарь, канцелярские товары.

Общая идея мероприятия.

Площадку организуют 2-3 представителя отряда. Остальные ребята во время вечера альтернатив свободно передвигаются по площадкам. В течение вечера можно посетить несколько дел или только одно, наиболее понравившееся. Если дело было интересным, запоминающимся, участник оставляет организаторам жетон. Отряд, получивший больше всего жетонов, будет считаться победителем этого вечера.

Общая идея (игровая фабула) может быть любой: «День города», «День здоровья», «Русская ярмарка», «Молодёжный форум» и т.д. Организатором может стать совет дела или один из отрядов.

Общий ход:

1. Общий сбор отрядов, знакомство с игровой фабулой.
2. Представление площадок, подготовленных отрядами.

Возможные формы проведения:

1) Поэтический салон – это вечер общения в импровизированном кафе, предполагающий разговор о литературных персонажах, поэтах, чтение и сочинение стихотворений.

2) Модный дом предлагает изготовление и демонстрацию костюмов, сделанных из подручных материалов.

3) Исторический музей предлагает представление экспонатов,

отражающих культуру, историю.

- 4) Гиннес-шоу – конкурс на выявление самых-самых, демонстрация собственных уникальных способностей.
- 5) Спортплощадка – эстафеты, спортивные состязания.
- 7) Игротека – разворачивание игровых площадок.
- 8) Клуб интеллектуалов – встреча людей по интересам с целью обмена знаниями, конкурс интеллектуалов.
- 9) Песенная карусель – разучивание и пение любимых песен.
- 10) Танцевальный баттл – площадка с мастер-классами по танцам.
- 11) Клуб настольных игр и другие.
3. Игровое время – посещение участниками вечера различных площадок.
4. Подведение итогов вечера. Определение самой лучшей площадки.

Литература

Куприянов Б.В. Формы воспитательной работы с детским объединением. Учебно-методическое пособие. – 3-е изд., перераб. и исп. – Кострома: КГУ, 2000.

Областной лагерь старшеклассников имени А. Н. Лутошкина: программа лагеря и методические материалы. – Кострома: Авантитул, 2004. – 59 с.

8 ДЕНЬ

Цель: создание условий для проявления творческих способностей детей и подростков.

Задачи:

- Создание положительного эмоционального настроения у ребят.
- Создание условий для формирования опыта участия в конкурсе.
- Создание условий для эффективного взаимодействия детей.

Время проведения: 1 час.

Место проведения: открытое место / помещение со стульями и местом для сцены.

Участники: члены отряда.

Оборудование: спортивный инвентарь, канцелярские товары.

Общая идея мероприятия.

Книга рекордов – это конкурсная программа, позволяющая детям проявить свои способности. В таком конкурсе может быть создана ситуация успеха для каждого.

В отряде объявляется, что будет составлена книга рекордов, куда могут войти любые достижения ребят.

Конкурс не предполагает подготовки.

Данное отрядное мероприятие может служить подготовкой к аналогичному общелагерному делу.

Общий ход.

1. Вводные слова ведущего.

Объясняется, что такое книга рекордов отряда. Проводится аналогия с Книгой рекордов Гиннеса. Может быть представлен секретариат – ребята, которые будут фиксировать рекорды в книгу.

2. Проведение конкурсных испытаний.

Самое главное – придумать большое количество конкурсов, чтобы у каждого была возможность поучаствовать.

Примеры конкурсов:

– Кто сможет сделать больше приседаний, удерживая на носу в равно- весии карандаш?

– Кто дольше просидит на табуретке, приподняв над полом ноги и не держась ни за что руками?

– Кто поднимет и удержит в течение 10 секунд большее количество волейбольных мячей или воздушных шаров?

– Кто за минуту больше раз проскачет на скакалке?

– У кого шире улыбка (измеряется линейкой)?

– Кто дольше без забора воздуха протянет звук «И» и т.д.

Рекорды могут быть спортивные, творческие, шуточные.

3. Подведение итогов.

Победителям могут присуждаться номинации: самый ловкий, самый выносливый, самый улыбчивый и др., вручаться медали или сертификаты. В конце мероприятия оформляется книга рекордов отряда (на ватмане)

Литература

Афанасьев С.П., Коморин С.В., Тимонин А.И. Что делать с детьми в загородном лагере. – Кострома: МЦ «Вариант», 2001 г. – 224 с.

Судьи ранее других приступают к своим обязанностям: им нужно еще до начала фестиваля провести предварительные игры и выявить победителей для участия в финальной части соревнований.

Наиболее приемлемая система соревнований – круговая. Она позволяет всем командам встретиться между собой и тем самым

наиболее

объективно выявить силы команд. При круговой системе за победу команде начисляется 2 очка, за ничью – 1 очко, за поражение – 0 очков. Для составления календаря игр судейская коллегия проводит же-ребьевку. Вот как она происходит. Заранее из бумаги изготавливаются в соответствии с количеством участвующих команд номера, которые опускаются в урну. Капитаны команд поочередно вынимают из урны номера, которые с этого момента присваиваются их командам. В соответствии с номерами команд с помощью специальных таблиц определяется очередность встреч команд, т. е. календарь игр.

После жеребьевки составляется таблица проведения соревнований. Команды заносятся в таблицу в соответствии с их номерами. Вот как, например, составили таблицу ребята из подмосковного лагеря «Зеленая опушка».

*Результаты соревнований на первенство лагеря
по мини-футболу*

№	Команды	1	2	3	4	5	6	Очки	Мячи	Места
1	Ракета		2 2:1	2 2:1	2 4:0	0 0:1	2 2:0	8	10:3	1
2	Космос	0 1:2		1 3:3	0 3:4	2 3:1	1 2:2	4	12:12	4
3	Олимп	0 1:2	1 3:3		2 6:5	0 3:4	2 2:1	5	15:15	3
4	Торпедо	0 0:4	2 4:3	0 5:6		1 4:4	0 1:2	3	14:19	6
5	Зарница	2 1:0	0 1:3	2 4:3	1 4:4		1 3:3	1	13:13	2
6	Метеор	0 0:2	1 2:2	0 1:2	2 2:1	1 3:3		4	8:10	5

Из таблицы мы видим: команда «Ракета» выиграла у команды «Олимп» – 2:1. Следовательно, против команды «Ракета» в графе 3 проставляется результат. Против команды «Олимп» в графе 1 записывается 0/1:2. По окончании соревнований против каждой команды в графе «Очки» проставляется количество очков, набранных командами, а в графе «Мячи» – разность забитых и пропущенных мячей во всех играх турнира.

Судейская коллегия должна учесть, что в результате проведения соревнований у двух или нескольких команд может оказаться одинаковое количество очков. Поэтому еще до соревнований надо определить дополнительные условия выявления победителей.

1. При равенстве очков у двух команд преимущество получает та, которая выиграет встречу между ними. Если игра между этими командами заканчивается вничью, то преимущество получает команда, имеющая лучшую разность забитых и пропущенных мячей во всех играх данных соревнований.

2. При равенстве очков у трех и более команд преимущество получает команда, имеющая лучшую разность забитых и пропущенных мячей во встречах между этими командами.

Обычно в лагерях в каждой возрастной группе набирается довольно много команд. Поэтому, чтобы не затягивать сроки проведения турнира, есть смысл разбить команды каждой возрастной группы на две подгруппы, где и провести соревнования по круговой системе. В этом случае командам, занявшим первые места в подгруппах, в день фестиваля предоставляется право провести матчи за звание чемпиона лагеря в данной возрастной группе. Между командами, занявшими в подгруппах 2-3 и т.д. места, до начала праздника организуются стыковые игры. В результате этих игр определяются места команд в каждой возрастной группе. Например, команды, занявшие в своих подгруппах 2 места, играют за 3-4 места. Команды, занявшие в подгруппах 3 место, играют за 5-6 и т.д. Таким образом, определяются все места: с первого до последнего.

Цель: показать индивидуальность каждого ребенка, его природный и творческий потенциал.

Задачи:

- Предоставить возможность каждому ребенку проявить себя.
- Одобрить и отметить творческие проявления детей.

Советы организаторам:

О проведении Дня рекордов дети должны знать заранее. Совет этого творческого дела, состоящий из педагогов и детей, придумывает первую программу заданий, состязаний, конкурсов, объявляет ее условия и предоставляет возможность всем детям в лагере внести любые «бредовые» идеи и предложения. Спектр таких придумок может быть ярким, необычным, разнообразным. Каждый ребенок имеет право объявить свою авторскую идею «рекорда», индивидуального или коллективного, сделать заявку на участие в любом конкурсе на «рекорд».

Необходима особая деликатность, особые условия, чтобы были гарантированные шансы на самореализацию всех без исключения детей.

Не следует проводить сомнительные состязания, способные унизить достоинство ребенка, необходимо знать чувство меры и такта при выборе ситуаций для «рекордов».

Все «рекорды» вписываются в лагерную «Книгу рекордов», кроме этого, важно продумать формы поощрения каждого «рекордсмена».

Например, это могут быть медали, дипломы и т.п.

Оборудование:

- рекламный плакат с условиями и программой конкурсов;
- «Книга рекордов лагеря»;
- книга предварительных заявок на участие в конкурсе;
- медали по количеству конкурсов;
- секундомер;
- мелки;
- 6–8 карандашей;
- 6–8 пластиковых бутылок;
- 6–8 газет;
- пластилин;
- 6–8 надувных шаров;
- «мыльные пузыри»;
- 6–8 кусочков хлеба;
- текст-программа телепередач на неделю;
- зеркало;
- письма воспитателям;
- стенд для размещения выставок, проектов;
- столы для размещения коллекций;
- веселая музыка для заставок и сопровождения конкурсов.

В е д у щ и й: Сегодня у нас «День рекордов». А это значит, что рекордсмены прячутся среди нас, только их нужно хорошенько поискать.

Ребята, а что обозначает слово «рекорд»?

(В переводе с английского языка слово «рекорд» обозначает «высший показатель, достигнутый в какой-нибудь области». Это может быть достижение в науке, искусстве, спорте...)

Вы, наверное, слышали о «Книге рекордов Гиннесса»?

Хью Бивер родом из Ирландии. А книга – это его детище. Он создал ее уже более 40 лет назад. Когда управлял компанией «Гиннесс», ему пришла в голову очень интересная мысль: записать все достижения людей в одну книгу под названием «Книга рекордов Гиннесса».

А сегодня книга переиздается каждый год. Люди, желающие стать рекордсменами в новом году, уже ломают голову над новыми рекордами или улучшают свои прежние рекорды, или улучшают результаты рекордов других людей.

Вед у щ и й: Книга переиздается каждый год, люди, желающие стать рекордсменами, уже ломают голову над новыми рекордами, или улучшают свои прежние рекорды, или улучшают результаты рекордов других людей.

Вед у щ и й: В эту книгу заносят рекорды не только животных, но и рекорды людей. В книге можно найти самые интересные и необычные рекорды в разных номинациях. Например: отвага, знания, достижения, богатство, слава, искусство и средства массовой информации, человек, современные технологии, опасность и катастрофы, спорт.

Вед у щ и й: И чего только люди не придумывают, чтобы попасть в эту необычную книгу рекордов. Есть и другие книги, подобные «Книге рекордов Гиннесса». Например: «Диво» - это русское издание. В нашем лагере тоже очень много ребят, которые станут рекордсменами, и сегодня мы с вами попробуем написать свою собственную книгу рекордов. Хотите? Но для этого мне нужно от вас внимание, терпение и, конечно, дисциплина.

Итак, начинаем наше «Гиннесс-шоу» самые, самые...

Нам нужна экспертная комиссия, давайте назначим в нее самых честных и самых справедливых....

После каждого конкурса экспертная комиссия вручает медаль и приз победителю.

1 КОНКУРС «САМЫЙ МЕТКИЙ».

Возьмите по одной конфетке, теперь съешьте ее, а бумажку скатайте в шарик. Вы должны по очереди попасть в стакан своим бумажным шариком.

2 КОНКУРС «САМЫЙ АККУРАТНЫЙ».

А сейчас мы проверим, насколько вы аккуратны, кто никогда не пачкается?

Перед вами стоят тарелки, в них насыпана мука, а в муке конфетка. Вы должны при помощи зубов и губ достать эту конфетку. Выигрывает тот, кто не испачкается.

3 КОНКУРС «САМЫЙ ЭРУДИРОВАННЫЙ».

Главная задача этого конкурса – отгадать ребусы, но одна ошибка,

и ты выбываешь из конкурса, остается самый эрудированный.

4 КОНКУРС «САМАЯ ДЛИННАЯ КОСА».

Этот конкурс специально для наших девочек. Давайте посмотрим, у кого самая длинная коса. (Все девочки с длинными волосами).

5 КОНКУРС «САМЫЙ УМЕЛЫЙ».

Вам даются листы бумаги, из бумаги нужно сложить самолетик, но так, чтобы он умел летать.

ИГРА «САМЫЙ ВНИМАТЕЛЬНЫЙ».

Слушайте правила игры. Сядьте ровно и правильно положите руки на колени. Я буду попеременно называть двух птиц: ворона и воробей. На слово «ворона» – вы поднимаете руки вверх, но на слово «воробей» – руки нужно опустить. Кто ошибется, тот из игры выбывает.

6 КОНКУРС «САМЫЙ БЫСТРЫЙ».

Тот, кто быстрее опустит карандаш в стакан, тот и победил. Вам на пояс привяжут хвостики, а на конце хвостика карандаш, вот и попробуйте вставить карандаш в стакан без помощи рук, работая только хвостиком. (3-4 уч.)

7 КОНКУРС «САМЫЙ МУДРЫЙ».

Сейчас мы посмотрим, кто из вас самый мудрый. У каждого только один шанс. Нужно дать ответ на очень необычные задачи. (Все)

1) Полтора судака стоят полтора рубля. Сколько стоят 13 судаков? (13 рублей)

2) В комнате горело 7 свечей. Проходил человек и потушил 2 свечи. Сколько осталось свечей? (2 свечи, а остальные сгорят.)

3) У семерых братьев было по одной сестре. Сколько всего сестер? (Одна)

4) Все феи имеют свои странности, и фея Крапуня тоже. Ей нравится ее будильник, который каждый час опаздывает на 15 минут. Вот и сегодня утром Крапуня поставила будильник ровно на 8 часов. Какое время показывал будильник феи, если в действительности был полдень? (11 часов)

8 КОНКУРС «САМЫЙ СИЛЬНЫЙ».

Вам дается по воздушному шарiku, а ваша задача продержатъ свой шарик, как можно дольше в воздухе, дуй на него.

9 КОНКУРС «САМЫЙ ВЕЖЛИВЫЙ».

Вам нужно по очереди называть волшебные слова, кто последним назовет волшебное слово, тот и окажется победителем. (Участвуют все дети класса)

10 КОНКУРС «САМЫЙ ДРУЖНЫЙ отряд».

Мы с вами знаем песню «Если с другом вышел в путь». Давайте споем ее, но не так, как мы это делаем обычно. Разделимся на три хора:

1 хор поросят – будет хрюкать;

2 хор собачат – будут гавкать;

3 хор котят – будут мяукать.

Дети поют песню дружно, хорошо и становятся рекордсменами «Книги рекордов» как самый дружный лагерь.

Вед у щ и й: Вот и подошла наша игра к концу, мы с вами сегодня создали свою «Книгу рекордов», и, не смотря на то, что вы так активно соревновались друг с другом за победу, мы все увидели, что мы самый дружный лагерь.

Возможные номинации:

- Номинация «Я самый, я самая...»
- Самый высокий мальчик. (Гулливер)
- Самый маленький мальчик. (Оловянный солдатик)
- Самая маленькая девочка. (Дюймовочка)
- Самая большая нога мальчика. (Сапог–скороход)
- Самая маленькая ножка девочки. (Золушка)
- Самый загорелый мальчик. (Бронзовый олень)
- Самая загорелая девочка. (Шоколадка)
- Самый веснушчатый мальчик. (Солнцеликий)
- Самая веснушчатая девочка. (Подсолнушек)
- Самый рыженький мальчик. (Вождь краснокожих)
- Самая рыженькая девочка. (Жар–птица)
- Самый светлый мальчик. (Белый айсберг)
- Самая светлая девочка. (Белое солнце пустыни)
- Самый темноволосый мальчик. (Воронье крыло)
- Самая темноволосая девочка. (Черное море)
- Самая длинная коса. (Сударыня)
- Самый пушистый волос. (Сестрица Аленушка)
- Самая необычная прическа девочки. (Пеппи–длинный чулок)
- Самый голубоглазый мальчик. (Голубое небо)
- Самая голубоглазая девочка. (Незабудка)
- Самый черноглазый. (Ночка)
- Разный цвет глаз. (Радуга)
- Самая длинная фамилия в лагере.
- Самое распространенное имя в лагере.

- Самый сонный.
- Самый ворчливый.
- Самый тихий.
- Самый громкий.
- Самый веселый.
- Самый подвижный.
- Самый активный.
- Самый спокойный.
- Самый вредный.
- Прыжки с места. (Лучший прыгун)
- Прыжки с места назад.

9 ДЕНЬ

В середине смены важно уделить внимание временному детскому коллективу – отряду. К этому времени у ребят может пропасть энтузиазм, появиться усталость от большого количества событий и эмоций. Поэтому особое внимание следует уделить именно отрядной работе.

Цель: создание условий для эффективного взаимодействия членов отряда, профилактика конфликтов в коллективе.

Время проведения: 1 час.

Малые формы работы – это короткие по времени подготовки и проведения дела в отряде. Как правило, для таких дел вожатый придумывает тему и подбирает к ней творческие задания. Задания могут и не объединяться в одну тему, пусть будут в разнобой. На сборе отряда вожатый говорит вступительное слово, настраивает на дело, все делятся на группы, и каждая группа получает творческое задание. На выполнение заданий дается 20-30 минут. После чего каждая группа выполняет задания. Подобные дела хорошо проводить в организационный период смены, когда надо познакомиться, сплотить отряд, сформировать основу для будущей совместной деятельности, для сотрудничества. При выборе заданий надо, чтобы они соответствовали возрасту, были интересны и посильны детям, требовали при подготовке и выполнении участия всех ребят, и пусть они будут разножанровыми и различными по содержанию.

Место проведения: помещение со столами и стульями.

Участники: члены отряда.

Оборудование: канцелярские товары (ватманы, цветная и белая бумага, краски, кисти, клей, ножницы, маркеры, карандаши, фломастеры и т.п.).

Ход дела.

Подъемная сила крыльев в стае позволяет птице преодолеть расстояние, вдвое больше чем в одиночку – и это является научно доказанным фактом...

Сегодня мы поговорим о команде. И о том, как стать настоящей командой.

Подумайте и ответьте на вопрос: команда – это...

В общем смысле команда – это единое эффективное целое, коллектив людей единомышленников, объединенных общей целью.

Упражнение «Завязать узел»

Материалы: несколько веревок (3-4) длиной около 4м. Середину веревки необходимо обозначить каким-нибудь образом: завязать там ленточку или отметить фломастером.

Этапы проведения упражнения:

1. Группа делится на команды по 6-8 человек.
2. Члены команды встают в ряд и берутся за веревку обеими руками.
3. Теперь участники должны представить, что они все и есть эта веревка, это поможет им наилучшим образом подготовиться к заданию.

4. Задание заключается в следующем: каждая команда должна завязать обычный простой узел как можно ближе к отмеченному центру веревки. Но игроки должны сделать это, не убирая рук с веревки. Для достижения цели игрокам разрешается всё, им только нельзя выпускать из рук веревку.

Сначала кажется, что игроки вполне способны завязать узел за пару минут, им только нужно представить, что каждый член команды и вся она в целом являются составной частью веревки. Но практика показывает, что времени на выполнение этого задания требуется гораздо больше. Игроки постоянно недооценивают сложность необходимых для решения задачи действий и переоценивают свою способность вникнуть в проблему. Такой подход часто приводит к разочарованиям.

Подведение итогов:

- Как группа справлялась с трудностями?
- Почему решение проблем было простым/сложным?
- Когда наступил поворотный момент, после которого все встало получаться?
- Как удавалось участникам команд координировать свои действия?

- Были ли спокойно обдуманы все предложения?
- Взял ли кто-нибудь на себя руководящую роль?

(Решение. Все игроки должны стоять по одну сторону веревки и про- ходить друг под другом, чтобы получился узелок.)

Упражнение «Небоскреб»

Для этой игры понадобится несколько вещей: большие газеты (бу- мага) и скотч (на каждую команду).

С помощью этих вещей и своей фантазии архитекторы (команды) должны попытаться построить внушительный небоскреб. Чтобы усложнить задание, членам команд запрещено разговаривать друг с другом.

1. Группа делится на команды по 4-6 человек. Каждая команда на- ходит себе место в комнате, где ни она, ни ей не будут мешать строить свою башню. Поскольку группы работают молча, они не помешают друг другу сконцентрироваться на процессе. Цель этого упражнения заклю- чается в том, чтобы за 20-25 минут возвести как можно более высокую башню. Башня должна быть устойчивой, что вскоре будет проверено. Количество материалов ограничено и одинаково у всех команд.

2. В игре действуют шесть правил:

- Планирование и постройка вместе занимают 20-25 минут.
- После начала игры нельзя разговаривать.
- Нельзя делать зарисовки и эскизы.
- После окончания строительства команды получают еще одно не- ожиданное задание.
- Прочность небоскребов будет проверена так: другая команда с расстояния 50 см общими усилиями пытается дуть небоскреб, чтобы он опрокинулся или закачался на месте.
- Каждая команда начинает с трехминутной фазы планирования, во время которой также нельзя разговаривать и прикасаться к материалам руками.

3. Ровно через 25 минут руководитель группы останавливает все команды и оглашает дополнительное задание: у каждой команды есть 5 минут, чтобы придумать двухминутный спич для презентации своего небоскреба. Каждая команда сама решает, сколько участников будет занято в этом процессе.

4. Через 5 минут начинаются торжества по случаю открытия. Группы переходят от одной «строительной площадки» к другой, собираются вокруг небоскреба и слушают речь инженеров.

5. Когда все здания будут осмотрены и представлены, начинают- ся тесты на прочность. Команда соперников всеми силами пытается

с расстояния 50 см сдуть небоскреб.

6. Небоскребы, которые выдержали первый тест, подвергаются еще более сложному испытанию: теперь уже две команды устраивают настоящий ураган, чтобы поколебать сооружение. Если и на этой стадии несколько небоскребов окажутся на редкость прочными, может последовать и третий тест, в котором примет участие уже вся группа.

7. Краткое подведение итогов:

- Какой была атмосфера в команде?
- Был ли запрет на разговоры препятствием или, наоборот, только подстегивал участников?
- В равной ли степени игроки принимали участие в проекте?
- Насколько легко игрокам удалось объединиться?
- Возникали ли противоречивые чувства?
- Показалось ли что-то неожиданным?
- Получили ли команды опыт, который можно было бы перенести в обычную жизнь?

Метод проведения турнира – игровой.

Игра – форма культурно-досуговой работы, представляющая собой основанное на интересе занятие, служащее для развлечения, отдыха, соревнования. Все игры проводятся с целью определить победителя. Игра – не только средство отдыха, общения и развлечения, но и мощный развивающий и воспитательный инструмент. Занятия шахматами (шашками) имеют большое влияние для интеллектуального развития. Игры в шашки или в шахматы совершенствуют психологические процессы и способности к творчеству. Это не просто игра – это спорт и искусство.

Игра в шахматы (шашки) развивает память, логическое мышление, пространственное воображение, вырабатывает усидчивость, внимательность, целеустремленность.

Силы и средства, привлекаемые для проведения шахматно-шашечного турнира:

- организация турнира начинается с подбора детей для включения в состав участников;
- дети должны знать элементарные правила игры;
- необходимо наличие соответствующего просторного помещения, чтобы каждая пара играла за отдельным столиком;
- необходимо наличие столов, стульев;

- количество шахмат (шашек), не менее 10 комплектов;
- должно быть соблюдено одно из основных требований организации турниров – обеспечение тишины.

Желательно, чтобы зрители наблюдали за игрой со стороны, участники турнира, закончив свои партии, тоже не должны мешать играющим.

При организации турниров обычно создается оргкомитет.

Количество участников и система проведения турнира.

Турниры с небольшим числом участников обычно проводятся по круговой системе, предусматривающей встречу всех участников. Количество участников в одном турнире должно быть таким, чтобы в течение отведенного времени можно было его закончить. То есть в одной группе максимум должны играть шесть игроков (т.е. три пары участников), тогда одному организатору – судье турнира легче следить за партиями. Если число желающих играть больше 6, то можно разбить их на 2-3 группы с последующей стыковкой 1-2, победителей из каждой группы для выявления сильнейших.

В любом случае надо стремиться к тому, чтобы в каждой группе было чётное количество участников, тогда во время туров не будет свободных игроков.

После составления списка участников проводится жеребьевка, которая определяет, кто под каким номером будет играть, и затем заносим его номер в турнирную таблицу.

Жеребьевка – каждый участник выбирает сложенный листочек или любой другой атрибут с номерком.

В соответствии с полученными номерами составляется турнирная таблица, которая оформляется с указанием названия тура, места и даты его проведения.

Составление турнирного расписания.

Имея номера всех участников можно составить полное расписание туров с указанием, в каком туре, кто с кем и каким цветом фигур играет. При проведении турнира нужно неуклонно придерживаться расписания туров.

Учет результатов, определение победителей.

Учет результатов игры производится судьей по очковой системе.

За выигрыш партии в соответствующую клетку турнирной таблицы вписывается: выигравшему – 1, проигравшему – 0, при ничьей по ½ очка обоим. Сумма очков проставляется на предпоследней колонке таблицы. В последней колонке ставится то место, которое занял участник.

№	Участники	разряд	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	очки	место
1			■													
2				■												
3					■											
4						■										
5							■									
6								■								
7									■							
8										■						
9											■					
10												■				
11													■			
12														■		

Победителям вручаются поощрительные призы.

Фестиваль народных игр

Цель: популяризация настольных и подвижных народных игр среди школьников.

Задачи:

- Способствовать воспитанию толерантности и интереса к культуре других народов.
- Способствовать совершенствованию психических процессов.
- Способствовать расширению кругозора.

Ход мероприятия:

Вед у щий:

На карте мира не найдешь
Тот дом, в котором ты живешь.
И даже улицы родной
Ты не найдешь на карте той,
Но мы всегда с тобой найдем
Свою страну, наш общий дом.

– Мы живем в огромной прекрасной стране. Это наша Родина. Как и у человека, у страны есть имя. Как называется наша страна? (Россия)

Чтение стихотворения «Что мы Родиной зовём?».

Что мы Родиной зовём?
Дом, где мы с тобой живём.
И берёзки, вдоль которых,

Рядом с мамой мы идём.
Что мы Родиной зовём?
Поле с тонким колоском,
Наши праздники и песни,
Тихий вечер за окном.
Что мы Родиной зовём?
Всё, что в сердце бережём.
И под небом синим, синим
Флаг России над Кремлём!

Вед у щий: У любого народа есть своя история. В народе испокон веков вырабатывался свой, самобытный нравственный уклад, своя духовная культура, множество обычаев и традиций, которые проявлялись в отношении к природе, в удивительных народных ремеслах, в красоте одежды, в добрых обычаях хорошего тона и правилах приличия, в том числе в устном народном творчестве. Еще в глубокой древности, когда люди не умели писать, зародилось устное народное творчество. Устное народное творчество – это всё то, что люди передавали из уст в уста на протяжении веков. Это мудрость нашего народа, которая сохранилась в сказках, легендах, былинах, пословицах, поговорках, скороговорках, загадках, присказках, частушках, прибаутках, песнях. Дети, подражая старшим, проявляли себя в играх.

Когда-то мудрецы решили спрятать все тайны своих народов, чтобы не растерять их и сохранить уникальность. И договорились, что никогда не будут говорить о них вслух, а будут передавать их своим детям, чтобы те смогли передать своим. Так и случилось!»

И до сих пор все тайны, силу и мудрость своего народа дети узнают через специальные обряды. Мы их называем «ИГРАМИ»!

Народные игры имеют многотысячелетнюю историю: они сохранились до наших дней со времен глубокой старины, передавались из поколения в поколение, вбирая в себя лучшие национальные традиции.

В старые времена на Руси существовало около трех тысяч игр. Даже представить себе это трудно! Но мы, конечно, играем только в те игры, которые сохранились в народе до нашего времени. Дошли, наверное, потому, что были самыми интересными, самыми увлекательными.

Открытие игровых площадок. Подвижные игры народов России.

Живут в России разные

Народы с давних пор.
Одним тайга по нраву,

Другим – степной простор.
У каждого народа
Язык свой и наряд.
И поделиться радостью,
Весельем каждый рад.

Вед у щ и й: Вам предлагаем отправиться в путешествие, чтобы познакомиться с играми народов необъятной России. (Отрядам раздаются маршрутные листы).

– Ото всех дверей, ото всех ворот
Приходи скорей, торопись, народ!
Вас много интересного ждет:
Много песен, много шуток
И веселых прибауток.
Сел сверчок на шесток,
Таракан – в уголок.
Сели-посидели,
Игры завели.
– Услыхали ложки,
Вытянули ножки.
Услыхали калачи
И попрыгали с печи,
Да давай подпевать,
В игры шумные играть.
– Кто желает с нами поиграть? Выходите, смельчаки!

«В узелок»

Для этой игры можно использовать мяч средних размеров, но лучше играть так, как играли в старину: платком или шарфом, завязанным в узелок.

Водящий должен отойти на несколько шагов от остальных детей, которые стоят или усаживаются в кружок. Расстояние между детьми должно быть примерно 1,5-2 м.

Игроки перекидывают узелок (или мяч) по кругу своим соседям слева или справа, а водящий бегаёт за кругом и пытается его поймать. Если ему удастся хотя бы коснуться узелка на лету или в руках у одного из игроков, то игрок, не сумевший защитить узелок, становится водящим. Игра продолжается.

Правила:

Водящий может находиться только вне круга и оттуда пытаться поймать мяч.

Нельзя прятать узелок от водящего, надо как можно быстрее перебрасывать его своему соседу.

Нельзя перебрасывать узелок не соседям, а, например, ребенку напротив, если это не было специально обговорено до начала игры.

«Маляр и краски»

Перед началом игры выбирают водящего («майлера») и «хозяйку красок». Остальные дети становятся «красками», каждый ребенок выбирает себе собственный цвет, но так, чтобы «майлера» не услышал его названия.

Водящий («майлера») обращается к «хозяйке красок»: «Бабушка, бабушка, я пришел за краской. Разрешите взять?» — «У меня красок много, — отвечает «хозяйка красок», — какую тебе?»

Все «краски» сидят рядышком на лавке и ждут, какой цвет назовет «майлера». Названная «краска» должна вскочить с лавки и успеть добежать до противоположного конца комнаты или площадки, где можно будет укрыться за специально начерченной линией.

«Майлера», называя «краску», не знает, есть ли она у «хозяйки» и какой это игрок. Он должен постараться угадать нужный цвет, а затем или успеть поймать убегающую «краску», или хотя бы «осалить» ее. Обычно

«майлера» по условиям игры должен собрать не менее пяти красок. Тогда можно выбирать другого «майлера», «хозяйку красок», присвоить «краскам» новые имена и начинать игру снова.

Правила:

Майлера не должен ловить «краску», когда она еще только поднимается со стула. Нельзя двум игрокам выбирать название одной «краски».

Станция «Игра народов севера».

«Рыбалка»

Ход игры: дети делятся на команды (количество команд зависит от количества детей). На противоположном конце площадки на веревочке подвешены рыбки (бутафорские), по сигналу нужно добежать и сорвать рыбку, вернуться к команде и положить в ведро. Выигрывает та команда, в чьем ведре рыбы будет больше. Время игры 1 минута.

«Иголка, нитка и узелок» (Зун, утахн, зангилаа)

Ход игры: играющие становятся в круг, держась за руки. Считалкой

выбирают иголку, нитку и узелок. Все они друг за другом то забегают в круг, то выбегают из него. Если же нитка или узелок оторвались (отстали или неправильно выбежали за иголкой из круга или вбежали в круг), то эта группа считается проигравшей. Выбираются другие игроки. Выигрывает та тройка, которая двигалась быстро, ловко, правильно, не отставая друг от друга.

Главное правило: иголка, нитка, узелок держатся за руки. Их надо, не задерживая, впускать и выпускать из круга, а потом сразу же закрывать круг.

Много игр на празднике нашем.
Играем, шутим, поем и пляшем.
В играх рот не разевай,
Кавказскую смелость и ловкость проявляй!

«Надень папаху»

Ход игры: Мальчик-джигит сидит на стуле. На 8-10 шагов от него отводят водящего, поворачивают лицом к джигиту, чтобы водящий сориентировался, где тот сидит. Водящему завязывают глаза, поворачивают кругом, дают в руку папаху. Он должен сделать определенное количество шагов и надеть папаху на джигита. Остальные участники игры считают вслух шаги водящего и болеют за него. При повторении игры на роль водящего и джигита назначаются другие дети.

Главное правило: водящий не должен подсматривать; играющие не должны помогать водящему, подсказывать ему.

«Подними платок»

Ход игры: Игроки становятся в круг, в центре его кладут головной платок. Звучит национальная мелодия, все танцуют дагестанскую лезгинку. С окончанием музыки каждый участник игры старается первым поднять платок.

«Перетягивание»

Для проведения этой игры надо крепко связать концы веревки длиной 2-2,5 м и, начертив на земле круг радиусом 2 м, разделить его линией на две равные половинки.

Дети из пары, которая будет меряться силами, становятся спиной друг к другу, по разные стороны линии, на одинаковом от нее расстоянии. Каждый участник «впрягается» в веревку, завязанную в кольцо, со своей стороны. Он пропускает веревку под мышками и слегка натягивает ее. Остальные дети внимательно следят, чтобы, заняв исходную позицию, оба участника были на одинаковом расстоянии от разделительной линии.

По условленному сигналу соперники тянут веревку, каждый в свою сторону. Победителем считается ребенок, который перетянул соперника на свою сторону круга, а затем и вообще вытащил его за пределы круга.

Правила:

Нельзя тянуть соперника в сторону, игроки должны «перетягивать» друг друга только в направлении «вперед».

Перетягивание осуществляется всем корпусом, но нельзя при этом опираться руками о землю.

Проигравшим считается игрок, заступивший за линию круга обеими ногами.

«Слепой медведь»

Традиционно в этой игре внимание «слепого медведя» игроки привлекали с помощью трещоток: две деревянные палочки длиной с карандаш. Концы одной из палочек имели «зазубрины», при проведении по которым гладкой стороной другой палочки можно было получить своеобразный треск. Однако можно использовать и другие звуковые сигналы, например звон колокольчика.

По жребию выбирают водящего «слепого медведя». Этому ребенку плотно завязывают глаза.

Остальные дети приближаются к медведю и начинают трещать деревянными палочками. «Слепой медведь» идет на звук и пытается поймать или «осалить» любого игрока. Спасаясь от медведя, игроки убегают врассыпную. Но при этом они не должны покидать пределов игрового поля.

Пойманный игрок сам становится «слепым медведем».

Правила:

Если игрок покинет пределы игровой площадки, то он считается проигравшим.

Игрок, приблизившийся к медведю, должен обязательно трещать трещотками.

Жмурки (в кругах) (башкирская народная игра)

Эту игру можно проводить на улице или в помещении. Необходимо до начала игры заготовить небольшие кружочки, на которые в дальнейшем будут становиться игроки. Рекомендуем вырезать такие кружочки из плотного картона такого размера, чтобы на них можно было устойчиво стоять двумя ногами. Однако можно просто очертить круги мелом на асфальте или палочкой на земле. Главное, чтобы они были хорошо заметны, и количество таких кругов несколько превышало количество игроков.

В центре площадки «раскручивают» водящего с завязанными глазами, чтобы он потерял ориентацию и не знал, в какую сторону он идет. По команде взрослого водящий идет наугад, а другие игроки перебегают из кружка в кружок до тех пор, пока водящий не подойдет вплотную к одному из них. Тогда все «замирают», а водящий должен в полной тишине попытаться на ощупь найти, где спрятался игрок. Ребенок, которого ловят, может присесть, наклониться в сторону, но ни при каких обстоятельствах не сходить с круга. Если он не смог удержать равновесия и заступил за круг, он считается проигравшим.

Если водящий сумел найти игрока, стоящего на круге, то он должен еще определить на ощупь, кого он поймал. Если это ему удалось, то этот игрок становится водящим.

Правила:

Все дети могут опять перебежать с кружка на кружок, шуметь, хлопать в ладоши, только до того момента, пока водящий не подошел вплотную к игроку «в кружке».

Ребенок, который попытался убежать или просто не удержал равновесия (сдвинулся с места), когда «водящий» вплотную подошел к его кружку, сам становится водящим.

«Биляша» (марийская народная игра)

Ход игры: на площадке чертят две линии на расстоянии 3- 4 м одна от другой. Играющие, разделившись на две команды, становятся за этими линиями лицом друг к другу. Один из играющих по собственному желанию и согласию товарищей с криком «Биляша!» бежит к другой команде, каждый участник которой вытягивает вперед правую

руку. Подбежавший берет кого-нибудь из команды соперников за руку и старается перетянуть его через площадку за свою линию. Если ему это удастся, то он ставит пленника позади себя. Если же сам окажется за чертой команды противника, то становится ее пленником и располагается за спиной игрока, перетянувшего его на свою сторону. Игра продолжается, теперь игрока-нападающего высылает другая команда. Игра заканчивается тогда, когда одна команда перетянет к себе всех игроков другой команды.

Главное правило: перетягивать соперника можно только одной рукой, помогать другой рукой нельзя. Никто не должен отдергивать вытянутую вперед руку. Если игрока, у которого есть пленник, перетянет на свою сторону игрок противоположной команды, то пленник освобождается и возвращается на свое место в команде.

После прохождения всех станций – подведение итогов.

10 ДЕНЬ

В середине смены важно уделить внимание временному детскому коллективу – отряду и эмоциональному состоянию ребят. К этому времени у них может пропасть энтузиазм, появиться усталость от большого количества событий и эмоций. Поэтому особое внимание следует уделить работе с настроением и эмоциями.

Тренинг был разработан как часть цикла занятий «Школа лидера» одним из авторов данной программы А.А. Евстегнеевой.

Цель: создание условий для получения детьми и подростками навыков регулирования своего эмоционального состояния.

Время проведения: 1 час.

Форма проведения: занятие с элементами тренинга.

Разминка «Заяц»

Игроки становятся на значительное расстояние от ведущего и начинают произносить хором слова:

И: Заяц, заяц, сколько времени?

В: Я спешу на день рождения.

У меня часы стоят,

Ничего не говорят.

И: У кого же день рождения?

После этих слов – ведущий – заяц называет какое-нибудь настроение. Например: веселое.

В: У веселого настроения!

Игроки изображают названное ведущим настроение. Ведущий-заяц выбирает того, кто лучше изобразил настроение. Этот участник двигается вперед. Кто первый доберется до зайца, тот выиграл.

Все мы знаем, что люди отличаются друг от друга. Каждый человек – это уникальная личность со своими достижениями и способами поведения, способом выражения своих эмоций и чувств.

Основу душевного переживания человека составляют эмоции, которые и определяют его самочувствие. Слабое или умеренное по силе, сравнительно устойчивое и продолжительное переживание каких-либо эмоций принято называть настроением.

Настроение – это определенный фон различных видов деятельности, это определенный жизненный тонус человека. Человек благодаря психике не только отражает окружающий мир, ориентируется и действует в нем, но и переживает все то, что в этом мире происходит, а также собственные действия. Он определенным образом относится к тому, что его окружает, и к тому, что он совершает сам.

В течение дня настроение может неоднократно изменяться. Чтобы ответить на вопрос «что влияет на настроение?», послушайте два отрывка. Для этого участникам необходимо закрыть глаза, чтобы лучше представить ситуацию.

Ситуация 1

Как часто бывало, что, проснувшись с утра, уже с первых же минут пробуждения чувствовали, что-то не так и день явно не удался? С утра встал, вроде выспался, а до сих пор усталость. Как обычно открываю окно, погода не предвещает ничего хорошего. Небо затянуло так, что даже самый яркий луч ни за что не пробьется сквозь толщину тучи. Деревья темные, люди вокруг серые и не приветливые. В общем, лучше сегодня из дома не выходить. Пошел на кухню, включаю радио. И именно сейчас звучит песня, звуки которой напоминают звуки старой испорченной скрипки. И весь этот день воспринимается через призму «не так». Так хочется повернуть какой-нибудь виртуальный переключатель, чтобы жизнь сразу окрасилась яркими радостными красками. Ну да ладно!

Как можно оценить настроение в 1 ситуации? (*вопрос для всех присутствующих*)

Ситуация 2

С утра сделал зарядку и сразу наполнился бодрящей энергией. Включил телевизор, и надо же самый любимый фильм. Все больше и больше наполняюсь положительными эмоциями. Все хорошо: и погода замечательная, и солнце светит, и люди вокруг все красивые и радостные. Распахнул окно, посмотрел по сторонам. Это всё мое! Небо, солнце, каждый порыв ветра! Разве могут быть поводы для грусти??? Надо обязательно сегодня себя чем-нибудь порадовать, например, сходить покататься на каруселях.

Как можно оценить настроение в 2 ситуации? (*вопрос для всех присутствующих*)

По каким признакам мы определили, что это именно так?

Что влияет на настроение?

Идет обсуждение

- погода
- цвета и краски
- звуки
- хорошая еда
- тепло
- люди, их действия, слова, отношение к ним
- удовлетворенность потребностей
- самочувствие
- желание иметь хорошее настроение
- воспоминания

Что способствует улучшению настроения?

Идет обсуждение

- дружелюбный настрой, дружеские отношения
- здоровье, чистота тела
- физические упражнения
- удобная практичная одежда
- улыбка
- чай, шоколад
- внутреннее удовлетворение, спокойствие и уверенность в себе
- интересное дело
- находчивость
- тактичность
- терпение

- музыка
- приятные теплые цвета
- нормальная температура в помещении
- красивый интерьер, красивые рабочие принадлежности

Каким бывает настроение?

Оно может быть: грустным, радостным, веселым, возмущенным, унылым, ликующим, торжественным, бешеным, яростным, отрадным, скорбным. То есть настроение может быть положительным и отрицательным, и часто это связано с удовлетворением или неудовлетворением человеком своих потребностей. Так, человек, который занимается любимым делом и достигает в нем определенных успехов, чаще находится в приподнятом настроении. Если человек занимается неинтересным делом или его работа не находит должной поддержки и оценки, он чаще впадает в подавленное настроение.

Настроение, как правило, влияет на воспроизведение эмоций.

Например: кто-то рассказывает веселую историю: один так и заливается смехом, другой улыбается, третий чуть скривил губы, а четвертый вопросительно смотрит на всех — в чем дело? Смотрим кинофильм. И опять разная реакция: у кого слезы на глазах, кто-то сосредоточен, кто-то в полном спокойствии. Одни чувствуют себя в новой обстановке как рыба в воде, для других мучительно трудно приспособиться к людям. Один каждый раз торопится, когда говорит, не давая сосредоточиться слушателям, другой вызывает раздражение своей медлительностью, неторопливостью речи...

У каждого из нас существует свой индивидуальный «почерк» поведения. Этим мы отличаемся друг от друга, и этим, парадокс, мы похожи один на другого. Достаточно всех медлительных отвести в одну сторону, легко возбудимых — в другую, уравновешенных — в третью. Тем самым мы отметили существование еще одних свойств личности, делающих всех нас похожими и в то же время непохожими друг на друга.

Такая совокупность индивидуальных психических свойств человека названа темпераментом. Психологи условно выделили четыре основных типа темперамента. Существуют 4 типа темперамента, которым обладает тот или иной человек. Каждый из типов темперамента характеризуется своими качествами, быстротой мыслительной деятельности, реакций и поведением.

Вопрос? Знают ли они типы темперамента.

Для того, чтобы лучше узнать каждый из типов темперамента, нам необходимо разделиться на четыре группы. У каждой группы есть характеристика типа темперамента. Внимательно прочитайте эту характеристику. (Заранее необходимо подготовить приложения с характеристиками типов темперамента).

В течение нескольких минут вам необходимо выделить отрицательные и положительные черты этого типа темперамента.

Затем идет обсуждение.

Мы уже выяснили, что на настроение человека влияют: погода, звуки, окружение, отношение с ним, удовлетворенность потребностей. Также не менее важное влияние на настроение оказывают цвет и краски.

Согласно исследованиям специалистов, возможно развитие «цветового голодания», когда при цветовой бедности окружающего пейзажа и обстановки развиваются симптомы слабости, повышенной раздражительности, усталость, ухудшение работоспособности, утомляемость, что часто наблюдается в зимний период или «серой» осенью, когда не хватает не только света, но и ярких цветов.

Окружающий мир полон ярких красок, и все, что нас окружает, имеет свой цвет. А цвет, в свою очередь, несет в себе эмоциональный заряд. Каждый цвет способен сформировать определенный образ, вызвать определенные эмоции, ассоциации.

Однако и в повседневной жизни особенности толкования цвета могут играть большую роль. К примеру, наверняка многие замечали, что в зависимости от цвета стен в помещении наблюдаются разные ощущения и эмоциональные состояния. Что предпочтения в одежде отдаются, в том числе и по цветам, которые «глаз радуют», что предметы живописи вызывают разные ассоциации.

Выбор того или иного цвета, не случаен, каждое такое предпочтение имеет свое значение. Итак, какие же они – цветовые значения?

Ребятам предлагается определить, какому цвету соответствует та или иная характеристика. Далее идет обсуждение.

Встаньте, образуя круг. Сейчас мы с вами попробуем передать свое настроение через различные цвета, но, так как цвет передать очень сложно, мы будем передавать друг другу цветные предметы. Например: я передаю синюю картошку, *оранжевую мышку и т.п., причем* необходимо изобразить передаваемое настроение.

Таким образом, понимая значения цветовых выборов, можно, например, предположить, какое настроение у друга или оценить, почему вы сами предпочитаете тот или иной цвет. А также можно выбрать оптимальную цветовую гамму для осуществления наиболее эффективной деятельности.

Большое влияние на настроение оказывают отношения, которые складываются между людьми в процессе их общения и взаимодействия. Если человека принимают, понимают, поддерживают, тон его настроения будет выше.

Психологи отмечают, что чем выше настроение, тем выше результаты работы. Но эта тенденция наблюдается до определенного уровня хорошего настроения. Как только настроение становится «слишком» веселым – продуктивность деятельности снижается. Настроение может стимулировать или замедлять активность человека.

По каким признакам можно определить какое настроение свойственно человеку?

- по мимике
- по позе
- по голосу
- по глазам...

(Это и следующее упражнения можно использовать как разогревающие).

Встаньте, образуя круг. Участникам необходимо при помощи сравнения рассказать о своем настроении. Настроение можно сравнивать с явлениями природы, музыкой, цветком, животным, погодой и т.д. Например: «На какую погоду похоже ваше настроение» – «Мое настроение похоже на белое пушистое облако в спокойном голубом небе». Перед тем как участник будет говорить о своем настроении, ему необходимо сказать: «Добрый день!» («Доброе утро», «Добрый вечер»). После окончания упражнения необходимо обсудить: что было легко выполнять? Какие трудности возникли при выполнении упражнения?

Цель игры – изучение мимики лица и связанных с ней эмоциональных состояний, тренинг выразительности мимики.

Проводить по группам. Каждой группе выдается список эмоциональных состояний человека. Необходимо в течение нескольких минут придумать мимическую гимнастику и провести ее с остальными участниками. Необходимо обговорить, что после каждого упражнения необходимо расслабить мышцы лица.

Приблизительные элементы гимнастики:

Сморщить лоб, поднять брови (удивление)

– Сдвинуть брови, нахмуриться (сержусь) Расслабиться.

– Полностью расслабить брови, закатить глаза (а мне все равно, равнодушие).

– Расширить глаза, рот открыть, руки сжать в кулаки, все тело напряжено (страх, ужас).

– Расслабить веки, лоб, щеки (лень, хочется подремать).

– Расширить ноздри, сморщить нос (брезгливость, вдыхаю неприятный запах).

– Сжать губы, прищурить глаза (презрение).

– Улыбнуться, подмигнуть (весело, вот я какой!).

Можно ли повлиять на настроение большой или малой группы людей? Что для этого можно сделать?

– использовать определенный цвет

– звук, музыку (в том числе сказанные или выкрикнутые хором слова)

– единые, общие движения (например, хлопки, «волна», покачивания)

– неожиданные действия

– содержание...

Что надо сделать, чтобы повлиять на настроение большого количества людей одновременно? Как настроить людей на восприятие определенной информации, то есть создать нужное для восприятия настроение?

Упражнение «Крокодил наоборот»

Для этого упражнения необходимо выбрать одного ведущего. Его отводят в сторону. Команде предлагается с помощью мимики и жестов изобразить какой-либо предмет, либо несуществующее животное. Задача ведущего угадать, что это за слово.

По окончании упражнения, можно дать задание ребятам.

Задание: улучшить или создать хорошее, веселое настроение инструктору другого отряда.

ПРИЛОЖЕНИЕ К ЗАНЯТИЮ

ХОЛЕРИК

Вспыльчивый, неуравновешенный человек.

Внешне поведение холерика отличается высокой активностью. Движения стремительные, порывистые, порой лихорадочные. Речь быстрая, громкая. Однако в силу свойственного холерику непостоянства может быть молчаливым, впадать в апатию.

Холерик отличается повышенной возбудимостью, ярко выраженными эмоциональными переживаниями, которые могут проявляться в несдержанности, раздражительности, низком самоконтроле, агрессивности. Практически не воспринимает юмора, особенно шуток в свой адрес. Общителен, имеет много друзей, однако резкие перемены настроения создают сложности в общении.

Холерики – часто выступают в роли «бунтарей». Необходимость сдерживать свои чувства и свою чрезмерную активность их угнетает. Мягких замечаний не воспринимают, жесткие приводят их к бунту. Лучший способ разрядки для холерика – это его работа, в которой он сможет найти выход для своей энергии.

Холерик работоспособен, готов к быстрой реакции, настойчив, инициативен. Однако его идеи, интересные, оригинальные, часто не додуманы до конца. Бывает самоуверен. Схватывает новую информацию на лету, быстро запоминает. Всегда идет навстречу трудностям, в критические моменты может работать долго и неустойчиво. Нетерпелив, если увлечется, его трудно остановить. Стараясь как можно быстрее получить результат, начинает опережать события, торопиться. Читая книгу, спешит заглянуть в конец, чтобы узнать, чем все закончится.

Энергия, страстность холерика, если они направлены на достойные цели, могут быть ценными качествами. Но недостаточная уравновешенность, эмоциональная и двигательная, может выразиться при отсутствии надлежащего воспитания в несдержанности, резкости, склонности к постоянным взрывам.

Преобладание холерического темперамента может привести к хорошим результатам в работе, требующей смелости, энергичности: летчика, геолога, менеджера, хирурга, тренера, художника, артиста, медсестры, повара, электросварщика, слесаря, электрика, строителя и т.п.

МЕЛАНХОЛИК

Отличается высокой эмоциональной чувствительностью, повышенной ранимостью, неуверенностью.

Голос тихий, речь замедленная, мимика и движения бедны и невыразительны. Внешне меланхолик кажется подавленным, заторможенным, у него всегда плохое настроение. Меланхолик чрезмерно обидчив, болезненно чувствителен, незначительный повод может вызвать у него слезы.

Склонен к опасениям по поводу и без повода. Накануне каких-либо перемен в жизни волнуется, нередко понапрасну. Его пугает новая обстановка, он теряется, смущается, боится новых контактов с незнакомыми людьми, уходит в себя, замыкается, уединяется. Он успешно приспосабливается лишь к узкому кругу особенно близких людей.

Для меланхолика характерны нерешительность, сложность выбора. При столкновении с жизненными трудностями часто опускает руки, и в такие минуты ему очень нужны сочувствие и поддержка окружающих.

Для меланхолика характерно, неустойчивое, легкоотвлекаемое внимание, замедленный темп всех психических процессов.

Меланхолик неэнергичен, ненастойчив и малороботоспособен. Он быстро утомляется, особенно при значительном напряжении. Если он занимается делом, противоречащим его характеру (например, самостоятельной управленческой работой), он может, конечно, успешно с ним справиться, но цена за несвойственное ему поведение может быть слишком велика - нервное перенапряжение, стресс. Если же для меланхолика созданы необходимые условия, имеются точные инструкции, а его самого поощряют и поддерживают, меланхолик - отличный работник. В нормальных условиях жизни меланхолик - человек глубокий, со-держательный. При неблагоприятных условиях он может превратиться в замкнутого, боязливого, тревожного человека.

Для человека с меланхолическим типом темперамента больше подходит работа, требующая точности, высокой чувствительности, кропотливая, с большой надеждой на успех, не требующая инициативы, решения практических задач со многими неизвестными, комфортная по психологическим и физиологическим критериям: переводчика-синхрониста, адвоката, художника, музыканта, литератора, актера, биолога, ветеринара, цветовода, библиотекаря, секретаря-машинистки, слесаря, оператора ЭВМ и т.п.

ФЛЕГМАТИК

Человек спокойный, медлительный, склонный к порядку, к привычной обстановке.

Движения медленные, невыразительные, мимика бедная, интонации однообразные. Речь спокойная, без эмоций, даже о своих чувствах говорит недостаточно эмоционально, что затрудняет общение с ним.

Круг общения флегматика менее широк, чем у сангвиника, и достаточно постоянен. Он трудно, медленно сходится с новыми людьми и не скоро начинает общаться с ними - задавать вопросы, вступать в беседу. Он любит находиться в узком кругу старых знакомых, в привычной обстановке. Флегматик терпелив, выдержан, уравновешен, его трудно обидеть или вывести из себя, и даже при серьезных неприятностях он остается внешне спокойным.

В работе флегматик может проявлять основательность, продуманность, упорство, но недостаточно активен. Навыки формируются медленно, но зато прочно. С трудом переключается с одного вида деятельности на другой, с трудом приспосабливается к новой обстановке.

Флегматик не любит пустословия, его уверенность основана на знаниях и расчете. Он хороший стратег. Прежде чем действовать, тщательно взвесит все «за» и «против». Принимая решение, долго колеблется, но, в отличие от меланхолика, обходится без посторонней помощи.

Диапазон характера флегматика довольно широк. В зависимости от среды и воспитания из него может вырасти и ленивый, равнодушный, безвольный человек, и выдержанный, целеустремленный.

Для человека с флегматическим типом темперамента подходит самостоятельная, не зависящая от общения работа, требующая методичности, пунктуальности, настойчивости, хладнокровия, длительной работоспособности. Особенно легко они осуществляют медленные, плавные движения: конструктор, экономист, бухгалтер, врач, зубной техник, швея, повар и т.п.

САНГВИНИК

Решительный, оптимистичный, уверенный в своих силах человек.

Речь сангвиника быстрая, громкая, с живыми интонациями и богатой мимикой, сопровождаемая выразительными движениями. По его лицу легко угадать, каково его настроение, отношение к предмету или человеку.

Сангвиник обычно весел и жизнерадостен, любит шутки, остроумие, но, в отличие от холерика, умеет сдерживать свои чувства и эмоции.

Невозмутим, его трудно вывести из себя. В критических ситуациях особенно собран и целеустремлен.

Он почти всегда инициатор в общении, быстро находит контакт с людьми, поэтому у него широкий круг знакомств. Но он не отличается постоянством в общении и довольно часто меняет привязанности.

Непостоянен сангвиник и в своих вкусах и интересах. Живо и с большим возбуждением откликается на все, привлекающее его внимание. Это человек очень энергичный и работоспособный, может долго работать, не утомляясь.

Но если работа кажется неинтересной, однообразной, то сангвинику сразу становится скучно. Он легко и быстро переключается с одной работы на другую. Без усилий переучивается, овладевая новыми навыками. Часто предлагает какие-то идеи и добивается их осуществления.

Хороший организатор. Он больше склонен к решению тактических задач, что, однако, не исключает и способности стратега.

При отрицательном влиянии достоинства сангвиника могут обернуться своей противоположностью: подвижность перерасти в поспешность, в поверхностное, легкомысленное отношение к делам; оптимизм и жизнерадостность - в безудержную тягу к развлечениям; стремление к лидерству - в зазнайство, в потребность подчинять себе более слабых людей. Можно предположить, что человеку с сангвиническим типом будет сопутствовать успех в сфере организации и управления, в профессиях, связанных с разнообразием условий, впечатлений, требующих широкого диапазона способностей, умения быстро переключаться. Это педагог, тренер, врач скорой помощи, инженер, программист, коммерсант, страховой и рекламный агент, психолог, закройщик, токарь, электрик, водитель и т.п.

Красный цвет	Активный цвет жизни. Ассоциируется с огнем, возбуждением, это цвет жизненной силы, а также активного проявления себя. Символизирует высвобождение энергии, направленной на достижение цели, настойчивость. Предпочтение данного цвета может свидетельствовать о целеустремленности, активности и доминировании в эмоциональной сфере – любви и радости.
Розовый цвет	Ассоциируется с нежностью, романтичностью, влюбленностью, молодостью. Этот цвет является цветом эмоциональной сферы, связанным с проявлением женственности и ранимости. Предпочтение данного цвета может говорить об уязвимости и

	страхе быть покинутым.
--	------------------------

Оранжевый цвет	Ассоциируется с закатом солнца, с осенней листвой. Сочетает в себе импульсивность, интуитивность, общительность. Отражает амбиции, бунтарство. Предпочтение этого цвета может символизировать настойчивость и завышенную самооценку.
Желтый цвет	Цвет здорового самоутверждения, которое не связано с защитой или борьбой. Часто цвет свидетельствует о живости и любознательности. Этот цвет – это активность, интуиция, ожидание счастья, способность позитивно прогнозировать будущее. Предпочтение данного цвета может означать склонность к поиску новых подходов и позитивному восприятию жизни.
Зеленый цвет	Тесно связан с представлениями о прекрасном (молодость, весна, обновление, надежда). Этот цвет говорит о воле и способности к самоутверждению. Предпочтение этого цвета выражает направленность к личностному росту, как бы вхождение в состояние зрелости. При наличии этого цвета удачно складывается мыслительная деятельность.
Синий цвет	Истина, надежность, гармония. Олицетворяет преданность, силу, спокойствие. Он связан с функцией мышления. Поэтому работать в комнате этого цвета можно гораздо продуктивней. Предпочтение данного цвета может означать стремление к познанию истинного и скрытого смысла вещей.
Серый цвет	Смирение, меланхолия, безразличие. Предпочтение данного цвета может говорить о склонности к меланхолии, желании остаться незамеченным, о развитии самоконтроле и опоре на прошлый опыт.
Черный цвет	Символизирует тьму, отчаянье, зло. Предпочтение этого цвета может означать скрытую энергию, внутренние ресурсы личности, а также выражает отстраненность, барьеры при установлении контактов, раскаяние и печаль.
Белый цвет	Это единство и гармония всех цветов, невинность, чистота, вера в истину. Предпочтение этого цвета может означать готовность к разрешению актуального конфликта, коммуникативные и творческие способности.

Литература

Областной лагерь актива молодёжи имени А.Н. Лутошкина «Комсорг»: Школа лидера (цикл учебно-развивающих занятий областного лагеря актива молодёжи имени А.Н. Лутошкина «Комсорг»). – Кострома: КГУ им. Н.А. Некрасова, 2012. – 84 с.

Необходимое условие для проведения соревнований по волейболу – оборудованная волейбольная площадка, несколько команд и волейболисты, знающие правила соревнований.

В обязанности главного судьи входит проведение жеребьевки, составление календаря игр, заполнение турнирной таблицы. Естественно, для выполнения этой работы главному судье нужен помощник – главный секретарь.

Жеребьевка проводится так. На небольших листочках бумаги соответственно количеству команд напишите цифры. Капитаны команд по очереди берут по одной бумажке и вслух называют доставшийся им номер.

Главный судья записывает номера команд. Это ему понадобится при составлении календаря соревнований.

Календарь игр составляют по заранее определенной таблице. Если участвующих команд немного, и вы располагаете неограниченным временем для проведения соревнований, то их можно проводить по круговой системе, т. е. каждая команда сыграет со всеми своими соперниками.

Каждая команда по очереди играет со всеми остальными. Победительницей считается команда, выигравшая наибольшее число встреч. Одновременно выявляют (по числу выигранных встреч) и последующие места, занятые командами. При этом способе наиболее объективно выявляется победитель. При любом результате команды играют со всеми участниками, что положительно влияет на приобретение соревновательного опыта и рост спортивного мастерства. Однако этот способ занимает много времени, особенно если соревнования проводятся в два круга или более.

При круговом способе количество дней соревнования при нечетном количестве команд будет совпадать с числом участников, при четном – на один день меньше этого числа ($x = n$; $x - n - 1$, соответственно), где x – количество игровых дней, n – число участвующих команд.

Количество игр при круговом способе в один круг определяется по формуле $x = n(n - 1)$, где x – количество игр, n – количество команд.

Для 3 и 4 команд				
1 день 1-(4) 2-3	2 день (4)-3 1-2	3 день 2-(4) 3-1		
Для 5 и 6 команд				
1 день 1-(6) 2-5	2 день (6)-4 5-3	3 день 2-(6) 3-1	4 день (6)-5 1-4	5 день 3-(6) 4-2

3-4	1-2	4-5	2-3	5-1
-----	-----	-----	-----	-----

В конце соревнований главная судейская коллегия подсчитывает очки. Победителя, как правило, определяют по наибольшей сумме набранных очков. Но бывает так, что две и более команды набирают равное количество очков. В этом случае победителя выявляют по результату встреч между спорящими командами. Например, 2 команды набрали равное количество очков, но одна из них выиграла встречу у тех, кото- рая имеет с нею равное количество очков. Вот такой команде отдается предпочтение – ей присуждается 1-е место.

Конкурс проектов «ШСК? ШСК! ШСК...»

Цель: создать условия формирования и развития у детей и подростков опыта проектной деятельности.

Задачи:

- формирование и развитие коммуникативных навыков у детей и подростков;
- развитие творческих способностей детей и подростков;
- формирование у подростков навыков целеполагания и планирования;
- разработка участниками смены проекта для школьного спортивного клуба, который они могут реализовать у себя в школах.

Время проведения: 2 часа.

Место проведения: актовый зал.

Оборудование: канцелярские товары (ватманы, цветная и белая бумага, краски, кисти, клей, ножницы, маркеры, карандаши, фломастеры и т.п.), аудиоаппаратура, ноутбук, проектор.

Общая идея: группам предлагается актуализировать информацию об этапах проектной деятельности и создать проект, который можно реализовать в школьном спортивном клубе. После защиты проектных идей определяется лучший проект и команда. Команды в данном деле могут быть смешанными, могут работать отряды или делегации.

Ход дела

Этап работы	Время	Что делает группа
Определение проблемы	7	Написать список проблем, которые волнуют группу (чем больше, тем лучше).
Сформулируйте цель проекта	2	Выбирает одну из проблем. Формулирует цель про- екта. Цель – это предполагаемый конечный результат деятельности. Требования к цели: конкретность, четкая и понятная формулировка, реальность, измеримость (понятен конечный продукт).

Этап работы	Время	Что делает группа
Докажите, что проект актуален	3	Написать, почему проект актуален для группы, для кого этот проект будет актуален ещё.
Определите возможные варианты/пути решения проблемы	5	Написать минимум три варианта решения проблемы.
Определите ресурсы	3	Написать, какие нужны ресурсы для каждого из вариантов решений (работают в таблице).
Определите риски реализации проекта	3	Написать, какие могут быть риски у каждого из вариантов решений (работают в таблице). Риски могут быть материальные, риски участников, социальные.
Выбере те наиболее эффективный, на ваш взгляд, вариант решения проблемы.	2	
Планирование деятельности	3	Пишут три первых конкретных шага для решения проблемы.
Оформление результатов работы	5	Оформляют придуманный проект на ватмане
Подведение итогов		Представляют проекты.

11 ДЕНЬ

При проведении занятия особое внимание следует обратить на выстраивание самостоятельной работы групп по созданию образов и на умелое подведение итогов.

Цель: создание образа здорового человека с точки зрения участников студии и с позиции современной медицины.

Ход занятия:

Вступительное слово ведущего.

Игры на установление доброжелательной атмосферы («Комплименты», «Человек к человеку»).

Игра «Комплименты»

В а р и а н т 1. Поставьте ребят на небольшом расстоянии в два параллельных ряда лицом друг к другу. Каждый по очереди (принцип участия детей – участвуют все или по желанию - зависит от ваших задач) должен пройти с одного конца между рядами. Стоящие в рядах дружески похлопывают его по плечам, спине и одновременно произносят комплименты или слова похвалы и симпатии.

К концу такой проходки получается сияющий, счастливый человек. Потом он встает в ряд, а следующий начинает путь между рядами.

Вариант 2. Все участники становятся в круг, у ведущего в руках какой-либо небольшой предмет, например, резиновый шарик (мячик). Тот, у кого в руках шарик, должен кинуть его любому игроку, но перед этим они должны установить контакт глазами. Тот, кто кидает шарик, обязательно произносит комплимент тому, кому кидает.

Игра «Человек к человеку»

Выбирается один водящий, остальные участники становятся по парам. Водящий произносит по очереди несколько фраз, например: «Ухо к уху!», «Нога к ноге!», «Плечо к плечу!». Стоящие в парах должны в соответствии с командой соединить ухо одного и ухо другого, ногу одного и ногу другого, плечо одного и плечо другого. Когда водящий произносит: «Человек к человеку!», каждый должен поменять партнера, а водящий должен успеть найти себе напарника. Тот, кто остался без пары, становится водящим, и игра начинается вновь.

Совместное выстраивание ассоциаций со словом «здоровье».

Творческая работа детей по выстраиванию образа здорового человека.

Работу по созданию образа здорового человека целесообразно провести по группам, разделив мальчиков и девочек.

Каждая группа за определенное время с минимальной помощью ведущего создает образ современного (здорового или идеального) человека: мужчины – группа мальчиков, а женщины – группа девочек.

Ограничивать ребят придумыванием лишь физических качеств и определением внешнего вида нежелательно, пусть они в своих размышлениях затронут различные свойства и качества личности, необходимые, на их взгляд, для достижения благополучия в личной жизни и успеха в создании профессиональной карьеры.

Задача ведущего заключается в грамотном подведении итогов: уже после выступления групп, ведущий делает акцент на том, что добиться желаемых результатов возможно лишь при наличии здорового тела и здорового духа

Чтобы работа была более продуктивной, перед ее началом рекомендуется разобрать с детьми смысл таких выражений, как «здоровый дух», «в здоровом теле здоровый дух» и им подобных.

Чемпионат по настольному теннису

Соревнования по настольному теннису, как и по всем другим видам спорта, заставляют начинающих спортсменов совершенствовать технику, регулярно тренироваться. Соревнования способствуют росту спортивного мастерства.

При подготовке места соревнования организаторы руководствуются тем, что игровая площадка должна иметь следующие минимальные размеры (из расчета на 1 стол):

а) для соревнований коллективов физической культуры, районных и городских соревнований — длина 7,75 м и ширина 4,5 м;

б) для областных и республиканских соревнований — длина 10,75 м и ширина 5 м;

в) для всесоюзных соревнований — длина 12–14 м и ширина 6–7 м. Высота помещения при всесоюзных соревнованиях должна быть не ниже 4 м.

Примечания:

1. При проведении соревнований на двух и более столах длина и ширина помещения увеличиваются в соответствии с указанными выше требованиями.

2. В больших залах, намного превышающих нужную игровую площадку, она ограничивается барьерами темного цвета высотой 0,75 м.

3. При проведении соревнований в небольших помещениях все движимые предметы должны быть вынесены.

Освещение игровых площадок должно быть хорошее. Источник искусственного света находится над каждым столом на высоте не менее 3 м от поверхности пола, равномерно и достаточно ярко освещая игровую площадку. Чтобы свет не мешал игрокам на этом и других столах, лампы закрываются абажурами. Источники дневного света драпируются, если они мешают проведению соревнований.

Все участники соревнований обязаны выступать в спортивной форме.

Все соревнования по настольному теннису делятся на личные, командные и лично-командные. Организация и проведение соревнований начинается с разработки Положения о соревнованиях.

Оно является важнейшим документом для руководства и проведения соревнований.

Соревнования по настольному теннису проводятся по нескольким возрастным группам.

Это правило должны учитывать организаторы соревнования, а также судьи при составлении расписания.

Известно несколько способов проведения соревнований. В настоль- ном теннисе чаще всего применяются:

Круговая система

Дает наиболее верное представление о силе участников и команд. Ее сущность в том, что все участники (команды) встречаются друг с другом. Разберем на примере турнира с 8 участниками, как нужно составлять расписание соревнований.

Предварительно все участники соревнований получают тот или иной номер (жеребьевкой), начиная с первого и кончая последним — по числу участников. Потом на чистом листе проводится вертикальная черта, половина номеров пишется по порядку сверху вниз с левой стороны черты, а остальные номера в таком же порядке записываются снизу вверх с правой стороны черты. Характерный пример – схема 1.

Схема 1

1 тур	2 тур	3 тур	4 тур	5 тур	6 тур	7 тур
1 8	1 7	1 6	1 5	1 4	1 3	1 2
2 7	8 6	7 5	6 4	5 3	4 2	3 8
3 6	2 5	8 4	7 3	6 2	5 8	4 7
4 5	3 4	2 3	8 2	7 8	6 7	5 6

Мы получили очередность встреч для первого тура (круга) соревно- ваний: номер 1 играет с 8, 2—7, 3—6, 4—5. Расписание последующих туров составляется следующим образом: № 1 остается на месте, а все остальные номера передвигаются вокруг него против часовой стрелки. Участник, стоящий в расписании первым, получает право выбрать подачу, прием подачи или сторону. В нашем расписании участник, стоящий под № 1 во всех 7 турах стоит первым, поэтому необходимо поменять его местами с номерами соперников в четных турах, т. е. во II туре играют 7—1, в IV туре 5—1, в VI туре 3—1.

Так же составляется расписание для соревнований с любым количеством участников. Если их число окажется нечетным, например 7, то составляется таблица на 8 номеров, и в каждом туре участник, играющий с № 8, свободен от игры.

Общее число встреч турнира по круговой системе равняется числу участников, помноженному на число на единицу меньшее и деленному на 2. Число встреч в соревнованиях для 8 участников будет: $8 \times 7 : 2 = 28$. При всех положительных качествах кругового способа у него есть один существенный недостаток. Для проведения соревнований с большим количеством участников требуется много

времени. Тогда все участники

разбиваются по жребию на подгруппы с рассеиванием сильнейших игроков (команд). В каждой подгруппе состязания проходят по круговой системе. Затем по этой же системе разыгрываются призовые места в финальной группе, в которую из каждой подгруппы выходят лучшие 1, 2 или 3 участника.

За каждую победу участнику дается очко. Победителем соревнований объявляется игрок (команда), набравший наибольшее число очков. При равенстве суммы побед (очков) у двух или более участников высшее место присуждается участнику, имеющему лучшую разность выигранных и проигранных партий во встречах между спорящими игроками. В командных соревнованиях учитывается разность выигранных и проигранных встреч (одиночных и парных) в матчах между спорящими командами.

Праздник песни и танца

Цель: Выявить творческие и артистические способности детей.

Задачи:

Повышение интереса к искусству.

Развитие эстетического вкуса, воспитание возвышенных чувств.

(Звучат фанфары, выходят ведущие)

Ведущий: Всем! Всем! Добрый вечер! Лучезарных улыбок и хорошего настроения!

Ведущий: Здравствуйте, дорогие друзья! Мы приветствуем всех, собравшихся в этом зале! Кто-то из великих однажды сказал: «Если в календаре ничего нет, а душа чего-то просит, то нужно придумать маленький праздник и отметить его, а иначе будет совсем не весело».

Ведущий: И вот сегодня мы пригласили вас на такой праздник - праздник детского творчества, а назвали мы его – «Праздник песни и танца»! Сцена оживает, когда заполняется артистами. Великими и начинающими, знаменитыми и пока никому не известными, опытными и новичками, взрослыми и детьми. Сегодня на нашей сцене весь вечер будут делиться своим творчеством юные артисты. И от их настроения, эмоций, желания вам понравиться наша сцена оживет, наполнится энергией, светом и радостью. Сцена засветится не только от прожекторов, но и от счастливых детских глаз, и пусть весь наш мир будет таким, каким хотят его видеть дети.

1. Выступление.

Ведущий: Сегодня на этой сцене будут раскрываться маленькие звёздочки и молодые, подающие надежды созвездия талантливых

и смелых. И в самом деле, кто из нас не мечтал оказаться на сцене, почувствовать хотя бы на мгновение себя певцом и музыкантом, танцором и актёром. Звучат фанфары! Звучат фанфары! Играют скрипки, и бьют барабаны! Событие это запомним навек, Как яркий, цветной, большой фейерверк!

И сейчас мы приглашаем на сцену самых юных артистов нашего концерта. Эти малыши делают свои несмелые, первые шаги на сцене. Они серьезны и почти не волнуются. Ну, может быть самую малость... Сегодняшний концерт для них первое серьезное испытание! Но мы уверены, этот творческий экзамен они успешно выдержат!

Выступление.

Ведущий: Сегодня в нашем концерте каждый из ребят сможет проявить себя в различных видах творчества: в песнях, танцах, в театральном творчестве. Но ведь для этого одного таланта недостаточно. Нужны смелость и отчаяние, безграничная вера в себя и свои возможности. А ещё каждодневный кропотливый труд. Ребята разучивали новые песни и танцы, учились преодолевать трудности и справляться с неудачами, иногда приходилось бороться и со своими капризами, но сейчас они готовы продемонстрировать свои умения и поделиться хорошим настроением.

Вот ребята – загляденье, все любят нас!
Как танцуют, всем на диво, так положено у нас!

Выступление.

Ведущий:

Кружится планета, волшебная планета,
Ладонями солнца она обогрета,
Но греют планету намного теплей
Улыбки и смех счастливых детей
Ведь, правда, друзья, хорошо на планете,
Когда на планете хозяева – дети.

Мы продолжаем концерт, и на смену танцорам выходят юные певцы.

Выступление

Ведущий:

Мастерами, увы, не рождаются,
И становятся ими не все:
Ведь к таланту и труд полагается,
Чтоб достигнуть вершин в мастерстве.

Выступление.

Игра с залом

Ведущий: Дорогие наши зрители, мы просто уверены, что не только на сцене сегодня находятся таланты, но и в зале, среди вас. Сейчас мы проверим ваше художественное воображение и способности к импровизации. Все готовы? Представьте себе, что над нами нависли тучи и прямо сейчас пойдёт дождь. Вот уже упала одна капелька (все хлопают по ладони одним пальцем), две капельки (все хлопают по ладони двумя пальцами), три капельки (всех хлопают по ладони тремя пальцами), четыре капельки (все хлопают по ладони четырьмя пальцами). Пошел проливной ливень (все хлопают в ладоши). Именно таких аплодисментов заслуживают наши следующие артисты, встречайте.

Выступление.

Ведущий: На сцене сегодня властвует детство, а детство – это энергия, оптимизм, вера в свои силы. Это время, когда кажется, что будущее безгранично и, что завтра будет обязательно лучше, чем вчера. И даже если на небе тучка, то не стоит грустить, завтра обязательно засияет солнышко.

У кого там хмурый вид? Снова музыка звучит.

Мы грустить не разрешаем. Всех на танец приглашаем!

Выступление.

Ведущий: У меня есть вот такой сувенир, кто из вас хотел бы его получить. Замечательно, тогда вам нужно назвать, сколько в хореографии есть общепринятых позиций рук и ног (*рук–4:подготовительная,1,2,3. Ног–6:6,1,2,3,4,5*).

Ведущий: Ребята, которые выйдут на сцену сейчас, прекрасно знают и позиции рук, и позиции ног, знают и умеют делать плие и батман тандю. Знают, что значит петь на опоре, и многие другие премудрости танцевального и вокального искусства, потому что есть и всегда будут рядом с детьми педагоги, готовые верить в одаренность приходящих к ним детей. Готовые протянуть им руку дружбы и научить главным человеческим ценностям. Ну а мы продолжаем наш концерт.

Выступление.

Ведущий:

Все сегодня старались
Выступали славно.
Танцевали, играли и пели,
Таланты свои показать вам сумели.

Богаты мы талантами,

Вы убедились сами.
Мы рады, что весь вечер
Вы были рядом с нами!

Наша сцена ожила, она светится, наполнена музыкой, движением, искрит детской энергией, и пусть так будет всегда

Общая песня.

Ведущий: На этом наш «Праздник песни и танца» завершился. До свидания. До новых встреч, друзья!

12 ДЕНЬ

Идея этого дела принадлежит кандидату педагогических наук Тимониной Л.И. и членам педагогического отряда «Товарищ» Костромского областного лагеря актива молодежи имени А.Н. Лутошкина

«Комсорг». Оно позволяет детям и подросткам задуматься о вечных человеческих ценностях, правилах нравственности, создать условия для формирования и развития их ценностных ориентаций, о роли личности, о себе и своих возможностях.

Цель: создать условия для ценностно-смыслового и личностного самоопределения детей и подростков.

Задачи:

- Создание условий для формирования и развития ценностных ориентаций детей и подростков.
- Формирование и развитие коммуникативных навыков у детей и подростков.
- Развитие творческих способностей детей и подростков.
- Формирование у подростков представлений о роли личности, о социальной активности.

Время проведения: 50 минут.

Малые формы работы – это короткие по времени подготовки и проведения дела в отряде. Как правило, для таких дел вожатый придумывает тему и подбирает к ней творческие задания. Задания могут и не объединяться в одну тему, пусть будут в разноразной. На сборе отряда вожатый говорит вступительное слово, настраивает на дело, все делятся на группы, и каждая группа получает творческое задание. На выполнение заданий дается 20-30 минут. После чего каждая группа выполняет задания. Подобные дела хорошо проводить в

организационный период смены, когда

надо познакомиться, сплотить отряд, сформировать основу для будущей совместной деятельности, для сотрудничества. При выборе заданий надо, чтобы они соответствовали возрасту, были интересны и посылны детям, требовали при подготовке и выполнении участия всех ребят, и пусть они будут разножанровыми и различными по содержанию.

Место проведения: помещение со столами и стульями.

Оборудование: канцелярские товары (ватманы, цветная и белая бумага,

краски, кисти, клей, ножницы, маркеры, карандаши, фломастеры и т.п.).

Ход дела.

1. Подготовительный этап. Проводится по возможности (возможно, в день проведения дела на утреннем сборе отряда).

Предварительно проводится анкета: какие качества личности вы больше всего цените в людях? Выбираются наиболее популярные качества (эти качества будут лежать в основе деятельности групп).

2. Запуск дела. Ведущий сообщает вводную. «У всех нас есть разные качества личности. В себе и других мы хотим видеть определённые. Я предлагаю вам подумать и выбрать сейчас каждому из предложенных то качество, которое вы считаете в человеке самым важным».

Далее все делятся на группы: выбирают то качество, которое считают в человеке самым важным, независимо от того, насколько это качество развито у участников. Группы могут оказаться разными по численности, это не помешает им участвовать дальше.

3. Выполнение собравшимися группами творческих заданий. Группы принимают участие в решении различных ситуаций с позиции человека, обладающего выбранным качеством, с позиции своего героя.

Задания.

– Нарисовать портрет своего героя так, чтобы он отражал суть этого человека, главное качество его личности. Надо уметь объяснить, почему портрет нарисован именно так. Время на работу 5 минут.

– «Если бы я был президентом...» Представьте себе, что ваш герой стал президентом нашей страны. Какой первый указ он бы издал? Через 3 минуты вы должны представить проект этого указа с объяснением причин вашего выбора.

– В жизни каждого человека бывают радостные и грустные минуты: люди находят свои половинки, влюбляются. Всегда непросто сказать первые слова о своей любви. Попробуйте от имени своего

героя при- зняться в любви. Время на подготовку 3 минуты.

– Каждый человек стремится оставить на земле какой-то след. Какой бы подарок человечеству мог сделать ваш герой? Время на обсуждение 3 минуты.

За каждое выполненное задание группа получает карточку с фрагментом фразы. В конце мероприятия каждая группа собирает свою фразу, являющуюся жизненным кредо героя.

Выбранные качества (они могут быть другими):

– общительность (Прекратить общение – то же самое, что прекратить дышать);

– доброта («Чем человек добрее и умнее, тем больше он замечает добра в людях» Ф. Честерфилд);

– сила воли (Человек – это единственное живое существо, которое в любой момент может сказать «нет» своим влечениям и которое не должно всегда говорить им «да»);

– чувство юмора (Умейте ценить хорошую шутку. Сами же старайтесь от шуток воздерживаться: кто знает, как у других с чувством юмора);

– понимание (Не бойся, что тебя не поймут, опасайся не понять другого);

– любознательность («Чтобы переваривать знания, надо поглощать их с аппетитом». Анатолий Франс);

– целеустремленность (Кто хочет достичь цели, тот должен ее знать).

4. Подведение итогов. В мероприятии отсутствует соревновательный элемент, поэтому подводится общий итог.

В каждом человеке много хорошего, того, что помогает жить ему и окружающим его людям. Кем бы человек ни был, важнее, какой он, какие качества личности являются в человеке главными, ведущими. От этого зависит, сможет ли он стать ГЕРОЕМ НАШЕГО ВРЕМЕНИ. Когда человек рождается, то поднимается занавес, и тогда начинается действие, где «я» каждого из нас становится то главным действующим лицом, а то персонажем эпизода, случая. И меняются роли, и меняются маски, и очень легко Я превращается в не-Я, и очень трудно не-Я обретает свое Я. И жизнь человека определяется его участью, его счастьем, его судьбой. В одном случае, Я – это особенности, свойства самого человека, в другом случае – это место в мире. И очень важно обрести собственное «Я», принять себя и найти свое место в мире. Любому хочется узнать о самом себе как можно больше. Что для этого надо? Не сидеть на месте. Под лежащий камень вода не течет. Надо

действовать. Жить.

В конце дела все участники, обсудив по группам, отвечают на вопрос: какие мысли и чувства появлялись у вас в процессе выполнения заданий, какой вывод из сегодняшнего дела вы можете сделать?

Литература

Областной лагерь старшекласников имени А.Н. Лутошкина: программа лагеря и методические материалы. – Кострома: Студия оперативной полиграфии «Авантитул», 2004. – 59 с.

Спортивные эстафеты «Олимпийские игры»

Цель: Создание условий для развития и совершенствования у ребят физических и морально-волевых качеств.

Задачи:

– Создание общего представления об Олимпийских играх, расширение кругозора ребят.

– Формирование мотивации к занятиям спортом и здоровому образу жизни.

– Выявление индивидуальных способностей детей, прививание им стремления к физическому самосовершенствованию.

– Воспитание доброжелательного отношения к сопернику.

Место проведения: Спортивная площадка.

Оборудование: эстафетные палочки, мячи, обручи, листы бумаги.

Ведущий: Дорогие ребята, сегодня мы открываем Малую Летнюю Олимпиаду. Олимпиады проводятся во всём мире каждые четыре года, они бывают летние и зимние.

Что такое Олимпиада? Это главные соревнования спортсменов во всём мире и во все времена! Наша Олимпиада летняя и посвящена летним видам спорта. Мы будем делать с вами то, что вы любите и умеете, потому что всегда занимаетесь физкультурой и делаете зарядку!

Прежде чем начать наши соревнования, надо торжественно открыть праздник – Олимпийские игры!

Ведущий: Приготовиться к торжественному выносу флага олимпиады, в честь открытия Малых Летних Олимпийских игр.

Под звуки марша дети несут флаг по кругу.

Ведущий: Считать Малые Летние олимпийские игры открытыми! Ура! Дети: УРА!

Приветствие команд: (*название, девиз*).

Дети:

Кто пришёл на Олимпиаду? Это я! *(все вместе)*
И получит тут награду? Это я! *(все вместе)*
В спорте кто себя проявит? Это я! *(все вместе)*
И рекорды нам заявит? Это я! *(все вместе)*
Кто мячом у нас владеет? Это я! *(все вместе)*
Быстро бегать, кто умеет? Это я! *(все вместе)*
Кто допрыгнет дальше всех? Это я! *(все вместе)*
А кого тут ждёт успех? Меня *(все вместе)*
Разминка под музыку «Солнышко лучистое».
Две команды строятся в колонны по одному.

Первый участник берет в руки эстафетную палочку, бежит, обегает стойку и, возвращаясь к команде, передает эстафету следующему участнику. Побеждает команда, закончившая эстафету первой.

Сидя на мячах, прыжками преодолевают расстояние от старта до финиша. Первая команда, пришедшая к финишу, побеждает.

Ведущий: А сейчас я буду читать стихи, а вы, где нужно, мне дружно помогайте *(для болельщиков)*.

Я начну, вы – продолжайте,
Дружно хором отвечайте.
Игра веселая футбол,
Уже забили первый *(гол)*.
Вот разбежался сильно кто-то
И без мяча влетел *(в ворота)*.
То вприпрыжку, то вприсядку
Дети делают *(зарядку)*
Хочет весело мальчишка,
На лбу растет большая *(шишка)*.
Но мальчишке шишка нипочем,
Опять бежит он за *(мячом)*.

На расстоянии 3 и 5 м напротив каждой колонны лежат один за дру- гим два обруча, а на расстоянии 7 м – мяч. За сигналом ведущего первые игроки каждой из команд бегут до первого обруча, останавливаются перед ним, берут его двумя руками, поднимают над головой, одевают обруч на себя, приседают, кладут обруч на пол, бегут ко второму обручу,

встают в центр него, берут руками, поднимают над головой и опускают на пол. После этого игроки оббегают мяч и возвращаются на свое место. Игру продолжает следующий ребенок. Выигрывает та команда,

которая справилась с заданием первой.

Ребята, а давайте все вместе поиграем в интересную игру:

Вы послушайте внимательно,

И ответьте обязательно,

Если я скажу вам верно,

Говорите «Да» в ответ.

Ну, а если вдруг – неверно, Говорите слово «Нет»!

Обручи квадратные? (*нет*) Кегли у нас ватные? (*нет*)

Солнце, воздух и вода – наши лучшие друзья? (*да*)

Знают все вокруг друзья, что зарядка не нужна! (*нет*)

Чтобы ловким, сильным быть, спорт не нужно нам любить! (*нет*)

Крепла чтоб мускулатура, занимайтесь физкультурой! (*Да*)

Я и все мои друзья дружат с физкультурой! (*Да*)

Участники стоят в одну колонну и передают мяч друг другу под ногами, из рук в руки, не уронив мяча. Последний участник получает мяч, бежит вперед, встает первым в колонне и передает мяч участнику, стоящему за ним, и т. д. За каждое падение мяча даются штрафные очки. Побеждает команда, которая быстрее всех закончила эстафету.

Физ. минутка «Как живешь»

Ведущий: Этот конкурс интеллектуальный. Необходимо собрать разрезанную картинку. Определить, какой вид спорта на ней изображен.

Дети встают в две колонны. На расстоянии 3м перед каждой колонной положить обручу. Дети по очереди бросают мешочки с песком правой и левой рукой, стараясь попасть в обруч. Если ребенок попал, то его команде засчитывается 1балл. Итог: у кого больше баллов, та команда и выиграла.

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. Кто первый пройдет через препятствие и вернется назад, выигрывает.

Физ. минутка для всех
Ведущий: Молодцы ребята! Ну как, ребята, вам понравилась Олимпиада?*Звучит торжественная музыка.*
Командам для награждения победителей построиться!
Мы игры олимпийцев закрываем,
На этот праздник приглашаем всех!
Здоровья, счастья, радости желаем,
Пусть олимпийский к вам придет успех!
На этом Олимпийские игры прошу считать закрытыми.
Звучит торжественная музыка с Олимпийским флагом дети уходят.

Конкурс Архитекторов

«Конкурс архитекторов» – это не совсем конкурс, это скорее событие или коллективное творческое дело. Идея этого дела принадлежит педагогическому отряду «Товарищ» Костромского областного лагеря актива молодёжи имени А.Н. Лутошкина «Комсорг». Оно позволяет детям и подросткам задуматься о вечных человеческих ценностях, правилах нравственности, создать условия для формирования и развития их ценностных ориентаций. Под ценностными ориентациями мы понимаем отражение в сознании человека ценностей, признаваемых им в качестве стратегических жизненных целей и общих мировоззренческих ориентиров.

Цель: создать условия для ценностно-смыслового и личностного самоопределения детей и подростков.

Задачи:

- Создание условий для формирования и развития ценностных ориентаций детей и подростков.
- Создание условий для развития временных детских коллективов – отрядов.
- Формирование и развитие коммуникативных навыков у детей и подростков.
- Развитие творческих способностей детей и подростков.

Время проведения: 2,5 часа

Место проведения: актовый зал, места сбора отрядов.

Оборудование: проектор, аудиоаппаратура (для музыкального сопровождения мероприятия), канцелярские товары (ватманы, цветная и белая бумага, краски, кисти, клей, ножницы, маркеры, карандаши, фломастеры и т.п.).

Общая идея события. Ребята из отрядов становятся архитекторами. Их задача сделать из бумаги проект здания, посвященного одной из важных человеческих ценностей (любви, дружбе и т.д.), а затем представить его.

Ход дела.

1. Общий сбор отрядов. Им рассказывается легенда, выдаётся задание.

Начинается конкурс с того, что участникам рассказывается легенда.

«Я расскажу вам историю, которую слышал давным-давно. История эта передавалась из уст в уста на протяжении долгих лет. Это произошло так давно, что никто точно не может сказать, где и когда это произошло, и было ли вообще. Человеческая память сохранила лишь легенду о городе, который потрясал своей красотой и великолепием строений, гармонией человеческих отношений.

Храм Света, Сад памяти, Башня влюбленных, Площадь звезд, Ратуша искренности, Мост надежды, Фонтан милосердия, Замок чести (количество зданий должно соответствовать количеству отрядов) – это лишь маленькая толика того, что наполняло город.

Жители города не знали ни боли, ни страха, ни горя. Им неведомы были ложь и предательство, корысть и эгоизм. Отношения между людьми строились на основе любви, добра и взаимопомощи. Никогда грубое слово не закрадывалось в их речь. Поэтому в городе царствовала гармония, жители любили и уважали друг друга.

Все было бы хорошо, но оказавшиеся не у дел Зло, Коварство, Предательство и все те, кто могли причинить горе и неприятности человеку, решили уничтожить город.

Постепенно, шаг за шагом они стали окружать город, пытаясь проникнуть в него и уничтожить все светлое, что там было. Чувствуя угрозу, жители выстроили огромную каменную стену такой высоты, что шпили башен касались облаков. И началась война. Противостояние длилось долго. Зло наступало снова и снова. Жители героически оборонялись.

Шли годы. Ни одна сторона не могла добиться успеха.

Но вот однажды после очередного штурма жители обратили внимание на то, как изменились их отношения за время войны. Исчезло все то, за что они боролись, то, что пытались защитить от зла. Отношения между людьми стали грубы и корыстны. Почти в каждую семью проникла боль утраты. Любовь и гармония, которые правили городом, исчезли. Все погрузилось в темноту и отчаяние.

Изменились в эти страшные годы и названия городских строений. Храм света превратился в Храм мрака, Сад памяти – в Сад забвения, Башня влюбленных – в Башню разбитых сердец, Площадь звезд – в Площадь уснувших планет, Ратуша искренности – в Ратушу лукавства, Мост надежды – в Мост отчаяния, Замок чести – в Замок предательства.

Жители поняли, что зло восторжествовало, война проиграна, и открыли ворота города для победителей.

Через некоторое время исчез и сам город. Затерялось и место, где он находился. Никто не вспоминал о нем. Забылось даже имя города. Осталась лишь легенда».

Восстановить город прекрасных человеческих отношений могут люди с горячими сердцами. Они могут воскресить утраченные ценности человеческих отношений, вернуть городу имя.

Надо восстановить сооружения города такими, какие они были до войны, и сочинить легенды, которые были связаны с этими зданиями.

2. Отрядам выдаётся задание.

Каждая группа/ отряд получает задание: из ватмана, цветной бумаги сделать объемным одно из сооружений города (Храм света, Сад памяти, Башню влюбленных, Ратушу искренности, Мост надежды, Фонтан милосердия, Замок чести). Для того чтобы определить, какая группа что делает, можно провести жеребьевку.

Кроме того, дети должны сочинить легенду о том, почему их сооружение так называется. Возможна инсценировка легенды.

На подготовку дается 50-60 минут.

3. Подготовка заданий в отрядах. Работа может происходить в зале или на отрядных местах.

Ведущие могут помочь распределить в группах обязанности: кто стрижет, кто клеит, кто сочиняет. Если группам нужна помощь, они могут обратиться к ведущим.

4. Представление проектов.

После этого каждая группа выносит и устанавливает на специально подготовленное место свое сооружение и рассказывает легенду.

5. Далее необходимо придумать городу название. Сначала каждая группа/отряд придумывает свое название. Затем группы объединяются парами и договариваются о названии. Затем можно объединиться всем вместе и договориться о едином наиболее приемлемом названии.

Если это удастся, мы можем говорить о том, что добро и гармоничные отношения в городе восстановлены. Если договориться не удастся, значит, мы не смогли восстановить город. Почему?

Литература

Областной лагерь старшеклассников имени А.Н. Лутошкина: программа лагеря и методические материалы. – Кострома: Студия оперативной полиграфии «Авантитул», 2004. – 59 с.

13 ДЕНЬ

Цель: создание условий, при которых ребенок оказывается в роли создателя фильма.

Оборудование: листы ватмана, краски, карандаши, цветная бумага.

Ход дела:

Вступительное слово (раскрыть цель и смысл данного дела).

Разбивка на группы (3-4 группы).

Задание для групп.

Каждая группа получает лист бумаги, на котором написаны одинаковых 15 слов и словосочетаний. Задачей первой группы будет составление из этих слов детективного рассказа и инсценировка его, задача второй – создание мьельной оперы (мелодрамы), задача третьей группы – написание комедии, четвертой – трагедии. Желательно использовать все слова именно в данной последовательности. Время выполнения задания – 10-20 минут.

Слова: утро, сапог, занавеска, ночь, котенок, колодец, поляна, учитель, космос, бабушка, вековая сосна, океан, нервная система, розетка (может быть и другой набор слов).

Подготовка фильма, т.е. выполнение задания.

Показ и просмотр фильмов.

Анализ-обсуждение. Анализ-обсуждение может проводиться в форме вопросов, например: какое из поставленных произведений вам больше всего понравилось и почему? Какой фильм наиболее соответствовал поставленной цели? Как можно было бы сделать по-другому?

1. Городошный спорт – это единственный в мире общероссийский русский лично-командный игровой всесезонный вид спорта.

Суть классического городошного спорта заключается в поочерёдном выбивании соперниками или командами соперников за периметр города (площадки с разметкой) фигур, сложенных из городков (деревянных брусков), с помощью городошной биты (метательного спортивного снаряда) по определённым правилам.

1.1. Игра в городки заключается в выбивании фигур или других построений из определенного количества городков с ограниченной площади, называемой "городом". Выбивание производится битами с определенного расстояния.

В соответствии с Всероссийским реестром видов спорта соревнования по городошному спорту проводятся в следующих спортивных дисциплинах:

- городки классические;
- городки классические – командные соревнования;
- городки европейские;
- городки европейские – командные соревнования;
- городки финские – кюккя;
- городки финские – кюккя – командные соревнования.

1.2. Настоящие правила разработаны общероссийской общественной организацией по виду спорта "городошный спорт" (далее – Федерация), на основе Правил вида спорта "городошный спорт", утвержденных Международной Ассоциацией общественных объединений "Международная федерация городошного спорта" (далее – МФГС) (далее – Правила).

Настоящие Правила являются обязательными для всех организаций, проводящих официальные физкультурные мероприятия и спортивные мероприятия, включенные в Единый календарный план межрегиональных, всероссийских и международных физкультурных и спортивных мероприятий, календарные планы физкультурных мероприятий и спортивных мероприятий субъектов Российской Федерации, муниципальных образований (далее – ЕКП) по виду спорта "городошный спорт" на территории Российской Федерации.

Целью настоящих Правил является обеспечение проведения официальных спортивных соревнований (далее – соревнования) в соответствии требованиями Правил. Спортивные ситуации, не нашедшие отражения в настоящей редакции Правил, тракуются в соответствии решениями главной судейской коллегии.

Соревнования по виду спорта "городошный спорт", включенные в ЕКП, проводятся на спортивных сооружениях, соответствующих требованиям настоящих Правил.

Любые отклонения от настоящих Правил при проведении соревнований по городошному спорту, включенных в ЕКП, должны быть согласованы с Федерацией и внесены в положение о соревнованиях (далее – Положение).

Официальные лица (представители команд, тренеры, спортсмены и судьи), принимающие участие в соревнованиях, обязаны в своих действиях руководствоваться настоящими Правилами.

2. Спортивные дисциплины "Городки классические", "Городки классические – командные соревнования" – спортивные дисциплины вида спорта "городошный спорт"; игра в городки осуществляется со- ставными битами, собираемыми из металлических втулок, концевого стакана и деревянных или полимерных вставок, а также ручки, изго- товленной из древесины, текстолита или полимерных материалов. Вес биты произвольный.

Для игры используются 15 фигур, выстраиваемых из пяти городков, изготовленных из древесины.

Разметка площадки выполняется на игровом покрытии, выполненном из высокопрочных материалов.

2.1. Терминология

Городок – цилиндр или правильная призма, имеющая в основании квадрат, изготовленные из древесины и используемые для построения фигур.

Фигура – построение из пяти городков, расположенное в "городе".

Бита – спортивный снаряд, которым выполняются броски по фигурам и городкам.

Ручка – деталь, расположенная на конце биты, которая используется для хвата рукой.

Втулка – деталь в форме трубки. Втулки располагаются между ручкой и концевым стаканом. Втулки и концевой стакан соединяются вставками.

Концевой стакан – деталь, расположенная на противоположном от ручки конце биты.

Вставка – деталь цилиндрической формы, которая соединяет втулки между собой и с концевым стаканом.

Игровое покрытие – поверхность, выполненная из высокопрочных материалов, на которой размечается "город" и "пригород".

"Город" – площадь в форме квадрата, в пределах которой устанавливаются фигуры.

Лицевая линия "города" – линия, входящая в площадь "города", которая отделяет его от "пригорода".

Боковые линии "города" – линии, расположенные перпендикулярно лицевой и задней линии.

Задняя линия "города" – линия, параллельная лицевой линии, соединяющая две боковые линии "города".

Центральная линия "города" – линия, идущая от середины лицевой линии, перпендикулярно ей до пересечения диагоналей "города".

Линии "марки" – линии длиной 20 см, расположенные на середине диагоналей "города".

"Пригород" – площадь в форме трапеции, находящаяся между лицевой линией "города" и штрафной линией, ограниченная боковыми линиями. Боковые линии "пригорода" – линии, соединяющие лицевую линию "города" и штрафную линию, внешние края которых являются продолжениями диагоналей "города".

Штрафная линия – линия, не входящая в пределы "пригорода", расположенная параллельно лицевой линии, на расстоянии 1 м от нее и соединяющая две боковые линии "пригорода" между собой.

Штрафная зона – штрафная линия и площадь, находящаяся перед ней. Штрафные отметки – линии длиной 20 см, расположенные по центру "пригорода" параллельно штрафной линии на расстоянии 20 и 40 см от нее.

Кон – площадь, ограниченная двумя боковыми линиями и передней планкой, из пределов которой производятся броски по фигурам.

Полукон – площадь, ограниченная двумя боковыми линиями, передней планкой и планкой кона сзади, из пределов которой производятся броски после выбивания из фигуры хотя бы одного городка (кроме фигуры "Письмо").

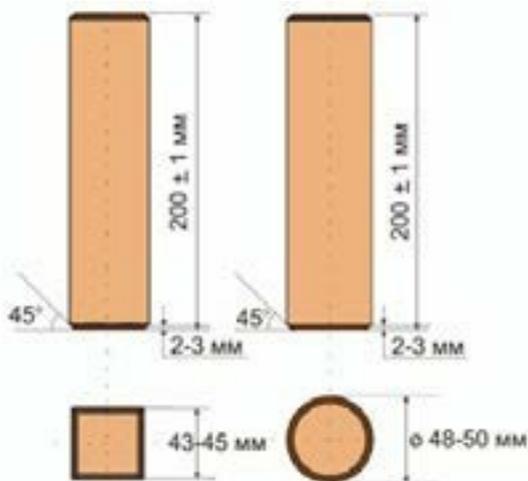
Игра – встреча между двумя командами, парами или участниками в рамках соревнований.

"Потерянный" бросок – нерезультативный бросок, выполненный с нарушением Правил, после которого положение городков восстанавливается.

Промач – нерезультативный бросок, при котором не задет ни один городок.

"Мертвая точка" – положение городка, до которого он катился в одну сторону, а затем начал движение в обратном направлении.

2.2. Инвентарь. Площадка для игры. Оборудование площадки

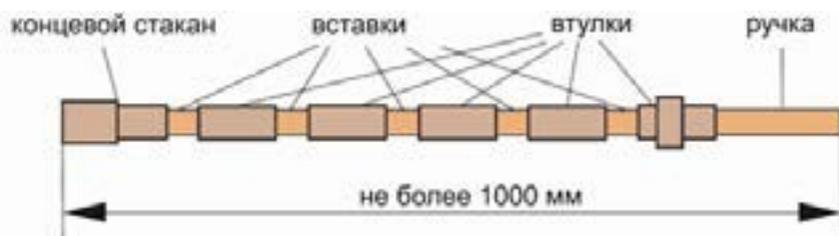


2.2.1. Городок.

Городок (рис. 1) может иметь форму цилиндра диаметром 48–50 мм или правильной призмы, имеющей в основании квадрат со стороной 43–45 мм. Длина городка – 200 ± 1 мм. Городки изготавливаются из древесины, могут быть покрыты лаком, но не краской и не должны иметь каких-либо полостей или инородных наполнений. Торцы городков должны иметь фаску 2–3 мм и быть ровными.

Официальные всероссийские соревнования проводятся с использованием цилиндрических городков. Соревнования более низкого статуса разрешается проводить городками с квадратным сечением.

2.2.2. Бита.



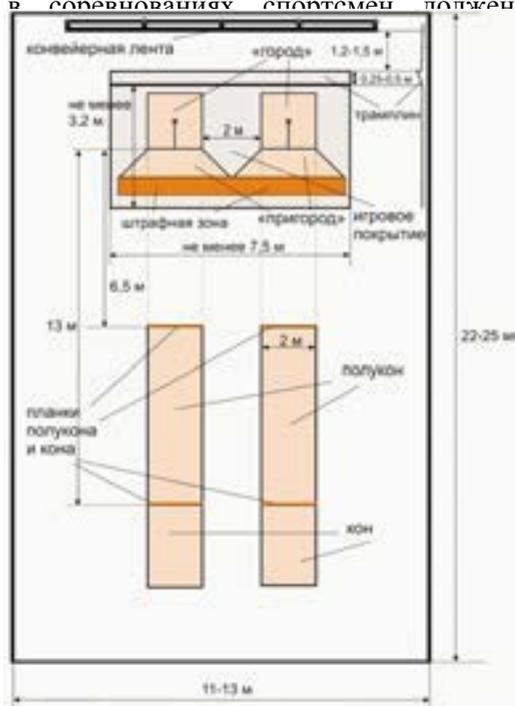
Для игры применяются составные биты. Составная бита (рис. 2) представляет собой круглый стержень длиной не более метра произвольного веса и диаметра. Бита собирается из вставок, втулок,

концевого

стакана и ручки. Вставки наиболее целесообразно изготавливать из древесно-слоистого пластика, полимерных материалов или из твердых пород дерева (кизил). Ручки – из текстолитовых стержней, кизила или полимерных материалов. Втулки изготавливаются из металлической трубы или металлического стержня круглого сечения. Они имеют форму трубы или цилиндра с выточенными полостями для вставок или ручки. Втулки и концевой стакан могут иметь утолщения и резьбовые соединения. Длина втулки должна быть не менее двух диаметров вставки. Вставки должны плотно запрессовываться во втулки на глубину не менее диаметра вставки, закрепляться кернением или другим способом крепления. Расстояние от края втулки до места кернения (крепления) – 10–15 мм. Место крепления ручки должно находиться на расстоянии 25–35 мм от края втулки. Составные части не должны иметь взаимных перемещений. Допускается пластическая деформация биты относительно продольной оси под силовым воздействием. Вместо концевого стакана может быть использована металлическая втулка, при этом, ее конец должен быть заполнен каким-либо надежно закрепленным твердым материалом. Для участия в соревнованиях спортсмен должен использовать две биты.

2.2.3. Городошная площадка и ее оборудование.

2231. Городошная площадка оборудуется на ровном горизонтальном участке длиной 25 (22) метра и шириной 14 (12) метров (рис. 3). Разница уровней поверхности "городов", "пригородов", конов и полуконов не должна превышать 5 см. До начала работ необходимо выполнить проект строительства, произвести необходимые согласования и иметь рабочие чертежи. Проект рекомендуется согласовать с Федерацией.



2232 Оборудование городошной площадки:

– игровое покрытие на площади длиной не менее 7,5 метров и шириной не менее 3,2 м. выкладывается стальными или ударопрочными полимерными листами. Покрытие может быть выполнено из высокопрочного бетона и окрашено специальными составами. На игровое покрытие белой краской наносятся линии "городов", "пригородов" и другие линии разметки. Заднюю линию "города" рекомендуется наносить не ближе 20–25 см от заднего края игрового покрытия. Поверхность "городов" и "пригородов" и окружающего их игрового покрытия долж- на быть строго горизонтальной. Цилиндрический городок, медленно катящийся в любом месте "города" или "пригорода", должен замедлять движение. Основным используемым и рекомендуемым покрытием яв- ляются листовая горячекатаная сталь марки ст. 3 СП толщиной 10 мм. Оптимальная ширина листов 1,25–1,5 м. В спортивных залах рекомен- дуется использовать листы из монолитного поликарбоната толщиной 4 мм. Стандартные размеры листов – 3,05 м х 2,05 м. Поликарбонатные листы должны располагаться на твердой ровной поверхности;

– отбойная стенка, состоящая из сетки "рабица" с ячейкой не более 45 мм и конвейерной резиноканево- вой ленты толщиной 8–12 мм и шириной 0,8 – 1,4 м, смонтированных на столбах высотой не менее 4,0 м;

– ограждение периметра площадки;

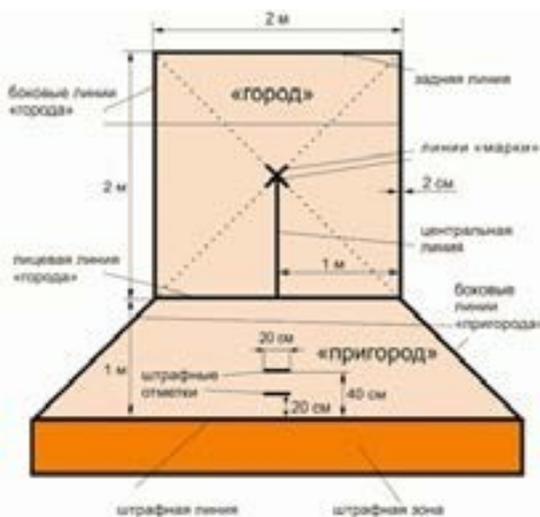
– осветительные приборы для игры в темное время суток;

– фиксированные ограничительные планки высотой 40–50 мм на передних линиях конов и полуконов;

– навесы для укрытия игроков и секретаря от атмосферных осадков и солнца, огороженные сеткой "рабица" с ячейкой не более 25 мм для обеспечения безопасности участников. Желательно оборудование обще- го навеса над "городами", "пригородами" и отбойной стенкой, а также навеса над зонами конов и полуконов.

2233. "Город" – площадь, имеющая форму квадрата со стороной 2 метра. "Пригород" – площадь, имеющая форму трапеции высотой 1 метр, внешние края боковых линий которой, являются продолжением диагоналей "города". По центру "пригорода" на расстоянии 20 и 40 см от штрафной линии наносят две отметки длиной 20 см для установки на них штрафных городков (рис. 4).

Линии разметки "города" и "пригорода" (кроме штрафной линии) входят в размеры этих площадей. Расстояние до штрафных отметок отмеряется от штрафной линии до переднего края линии отметки.



Расстояние между "городами" одной площадки составляет 2 м. При необходимости его можно сократить до 1,5 м. В этом случае допускается наложение разметки "пригородов" друг на друга.

2234. Штрафную зону покрывают песком или мелом из водной суспензии. Допускается применение других покрытий и средств, обеспечивающих объективный контроль за касанием биты покрытия над штрафной зоной.

2235. Поверхность конов и полуконов должна исключать скольжение обуви и быть достаточно твердой. Наиболее предпочтительными покрытиями являются синтетические спортивные покрытия, асфальт, бетон или тротуарная плитка.

2236. Расстояние от внутреннего края ограничительной планки кона до наружного края лицевой линии – 13,0 м (для мужчин и юношей 15–18 лет) и 6,5 м (для мальчиков и девочек, юношей 11–12 лет и 13–14 лет, юношей 11 – 14 лет, девушек и женщин). Расстояние от внутреннего края ограничительной планки полукона до наружного края лицевой линии "города" – 6,5 м. Внутренние края боковых линий кона и полукона должны находиться на одной прямой с наружными краями боковых линий "города". Боковые линии разметки в площадь конов и полуконов не входят. Линии разметки шириной 2 см окрашивают белой краской.

2237. При проведении соревнований в неспециализированных спортивных залах или на площадках ограничительные планки на передних линиях разметки кона и полукона могут не фиксироваться.

2.3. Городошные фигуры

2.3.1. Для соревнований в спортивных дисциплинах "городки классические" и "городки классические – командные соревнования" используются 15 фигур. Последовательность и правильная их постановка в партии из 15 фигур показана на рисунке.

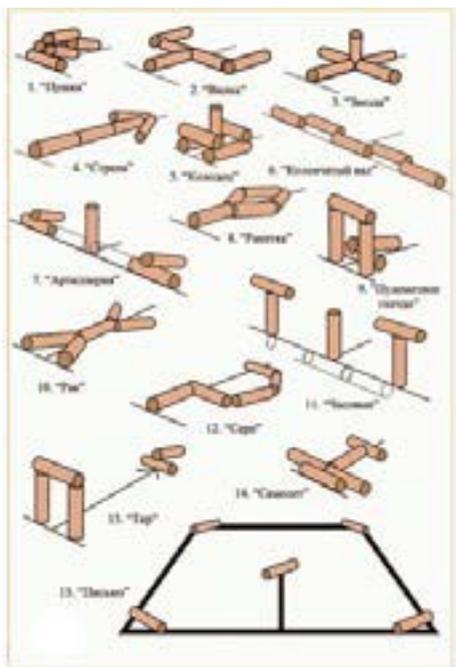
УПРОЩЕННЫЕ ПРАВИЛА

Массовые соревнования в коллективах физкультуры, молодежных и детских лагерях, других местах отдыха, а также при проведении физкультурных мероприятий могут проводиться по упрощенным правилам. Условия и порядок их проведения может оговариваться заранее положением или регламентом. При этом возможно изменение размеров площадок. Состав команды может быть произвольным. Городки и биты могут не соответствовать требованиям Правил. Особое внимание необходимо уделять обеспечению безопасности участников и зрителей. Определять победителя целесообразно по количеству выбитых городков ограниченным количеством бит. В командных и личных соревнованиях ведение протоколов не обязательно, достаточно записать в итоговый протокол конечный результат игры.

Для массовых соревнований допускаются биты любой конструкции, обеспечивающей безопасность. Рекомендуются полимерные биты или биты из твердых пород древесины.

РЕГЛАМЕНТ ПОСТАНОВКИ ФИГУР

Основной целью данного Регламента является стандартизация постановки фигур для игры в спортивных дисциплинах городошного спорта с целью создания равных условий для участников



соревнований.

1. Спортивные дисциплины "городки классические"
("городки классические – командные соревнования") и "городки европейские" ("городки европейские" – командные соревнования).

1.1. Общие положения

1.1.1. В спортивных дисциплинах "городки классические" ("городки классические – командные соревнования) и "городки европейские" ("городки европейские" – командные соревнования") (далее городки классические и городки европейские) все фигуры кроме фигуры "Пись- мо", ставят от середины лицевой линии, не выходя за пределы "города".

1.1.2. Все городки, расположенные на лицевой, задней или боковых линиях "города", должны располагаться так, чтобы наружные края вертикальных проекций этих городков совпадали с наружными краями линий разметки "города".

1.1.3. Точность постановки городков относительно линий может быть проверена с помощью вертикально устанавливаемого контрольного городка, который располагают вплотную к наружному краю ограничительной линии за пределами "города", так чтобы вертикальная проекция городка совпадала с наружным краем линии.

1.1.4. Точность расстояний между городками проверяется с помощью горизонтально расположенных контрольных городков.

1.1.5. Городки, располагающиеся рядом друг с другом, должны плотно соприкасаться.

1.1.6. Городки, располагающиеся вдоль центральной линии "города" и городок, обозначающий "марку", ставятся на середину линий.

1.1.7. Для постановки фигур при проведении соревнований используются только городки, соответствующие Правилам соревнований.

1.1.8. В соревнованиях, проводимых городками цилиндрической формы, стоячие и верхние городки отмечаются и используются только по назначению (в качестве стоячих и верхних городков в высоких фигурах).

1.1.9. В соревнованиях любого уровня участники имеют право использовать свои городки, если они полностью соответствуют Правилам и проверены судьей, при условии, что организаторы соревнований не предоставляют городки, соответствующие Правилам соревнований.

1.1.10. В фигурах, построенных из городков, имеющих форму правильной призмы, в основании которой квадрат, городки устанавливаются на одну из граней. Установка городков на ребро запрещается.

1.2. Порядок постановки фигур

1.2.1. "Пушка"

1. Перед постановкой фигуры вплотную к центру лицевой линии в "пригороде" вертикально ставится контрольный городок, соприкасаясь

своей серединой с которым, вдоль лицевой линии ставятся нижний городок.

2. На него сверху, вплотную к контрольному городку, соприкасаясь друг с другом по всей длине, ставятся перпендикулярно нижнему два средних городка, по центральной линии "города". Контрольный городок убирается.

3. Задний городок ставится вдоль центральной линии "города" поверх задних краев средних городков, заходя на них передним краем не более чем на 10 мм.

4. Верхний городок ставится одним краем на передние концы средних городков, а вторым краем на задний городок, вдоль центральной линии "города". Нижний передний край верхнего городка должен находиться на одном уровне с верхними краями средних городков.

1.2.2. "Вилка"

1. Передний городок ставится торцом вплотную к контрольному городку (см. 1.2.1. "Пушка"), вдоль центральной линии "города". Контрольный городок убирается.

2. Средние городки располагаются сзади переднего городка, параллельно лицевой линии, соприкасаясь торцами на середине центральной линии "города".

3. Боковые городки ставятся параллельно переднему городку и друг другу. Передние края боковых городков должны находиться на одном уровне с передними краями средних городков.

1.2.3. "Звезда"

1. Передний городок ставится торцом вплотную к контрольному городку (см. 1.2.1. "Пушка"), вдоль центральной линии "города". Контрольный городок убирается.

2. Центральный городок ставится на центральной линии "города" вертикально вплотную к переднему городку.

3. Боковые и задний городки располагаются перпендикулярно соседним городкам. Горизонтальные городки не соприкасаются между собой.

1.2.4. "Стрела"

1. Передний городок ставится торцом вплотную к контрольному городку (см. 1.2.1. "Пушка"), вдоль центральной линии "города". Контрольный городок убирается.

2. Далее, вплотную к нему приставляются еще два городка на центральной линии "города".

3. Задние городки приставляются к заднему краю последнего городка под углом 30° . Они соприкасаются между собой на середине центральной

линии "города". Передние внутренние края задних городков располагаются на расстоянии длины городка (20 см).

1.2.5. "Колодец"

1. Нижние городки ставятся перпендикулярно лицевой линии "города" вплотную к контрольному городку, установленному горизонтально в центре "пригорода" вплотную к лицевой линии, вдоль нее.

2. Передний верхний городок ставится поверх нижних вдоль лицевой линии "города" таким образом, чтобы проекция его переднего края совпадала с передним краем лицевой линии "города". Задний верхний городок устанавливается так, чтобы проекция его заднего края совпала с торцами нижних городков. Вертикальные проекции наружных поверхностей нижних и верхних городков образуют квадрат, совпадая по углам. Контрольный городок убирается.

3. Вертикальный средний городок располагается в центре образовавшегося квадрата.

1.2.6. "Коленчатый вал"

1. Средний городок ставится по центру вдоль лицевой линии.

2. Следующие два городка ставятся вплотную к нему параллельно, но смещаются назад так, чтобы толщина места соприкосновения городков торцами (включая фаски) была не более 10 мм.

3. Крайние городки располагаются вдоль лицевой линии "города" вплотную к соседним городкам, на одной линии со средним городком. Все городки в фигуре соприкасаются торцами.

1.2.7. "Артиллерия"

1. Центральный городок устанавливается вертикально на пересечении лицевой и центральной линий "города".

2. Далее, вплотную к нему устанавливаются два горизонтальных контрольных городка вдоль лицевой линии. К ним в торцы на лицевую линию устанавливаются с обеих сторон нижние городки "пушек".

3. Центральный городок устанавливается в качестве контрольного к середине нижнего городка одной из "пушек", вплотную к "городу". Один из горизонтальных контрольных городков устанавливается поверх нижнего городка вплотную к нему перпендикулярно лицевой линии "города" в качестве верхнего городка "пушки".

4. Далее контрольный городок переставляется аналогично к нижнему городку второй "пушки". Второй горизонтальный контрольный городок устанавливается на нижний городок "пушки" так

же, как в предыдущем случае.

5. Затем контрольный городок устанавливается вертикально на середине центральной линии вплотную к "пригороду".

1.2.8. "Ракетка"

1. Передний городок ставится торцом вплотную к контрольному городку (см. 1.2.1. "Пушка"), вдоль центральной линии "города". Контрольный городок убирается.

2. Два средних городка ставятся вплотную к заднему краю переднего городка под углом 30° к центральной линии "города". Правильность постановки проверяется с помощью контрольного городка, который соприкасаясь своими фасками с фасками ближних задних концов средних городков, образует равносторонний треугольник.

3. Задние городки располагаются на центральной линии "города" зеркально по отношению к средним городкам, соприкасаясь фасками между собой и с ближними фасками средних городков, образуя ромб.

1.2.9. "Пулеметное гнездо"

1. Перед постановкой фигуры, в "пригороде" параллельно лицевой линии на ее середине горизонтально устанавливается контрольный городок. Вертикальные городки располагаются передними краями на уровне наружного края лицевой линии. Их наружные края располагаются на одном уровне с торцами контрольного городка. Контрольный городок убирается.

2. Верхний городок устанавливается поверх вертикальных городков так, чтобы вертикальные проекции его передних, задних и наружных краев совпадали с краями вертикальных городков.

3. Нижний городок "пушки" ставится сзади от вертикальных городков так, чтобы он касался обоих городков и торцы его совпадали с наружными краями стоячих городков.

4. Верхний городок "пушки" ставится сверху на нижний городок вдоль центральной линии так, чтобы передний край верхнего городка находился на уровне задних краев вертикальных городков.

1.2.10. "Рак"

1. Перед постановкой фигуры, в "пригороде" параллельно лицевой линии на ее середине горизонтально устанавливается контрольный городок. Два передних городка располагаются таким образом, чтобы они, соприкасаясь фасками с контрольным городком и между собой, образовывали равносторонний треугольник. Контрольный городок убирается.

2. Средний городок ставится вплотную к передним городкам вдоль

центральной линии "города".

3. Задние городки ставятся в зеркальном отображении к передним, при необходимости, правильность постановки проверяется так же помощью контрольного городка

1.2.11. "Часовые"

1. Перед постановкой фигуры на середине лицевой линии вплотную торцами друг к другу укладываются три контрольных городка. По краям на лицевой линии устанавливаются вертикальные городки. Контрольные городки убираются.

2. На середине лицевой линии устанавливается центральный вертикальный городок.

3. Верхние городки устанавливаются поверх крайних вертикальных городков, параллельно лицевой линии. Середины верхних городков должны располагаться по центру стоячих городков.

1.2.12. "Серп"

1. Передний городок ставится торцом вплотную к контрольному городку (см. 1.2.1. "Пушка"), вдоль центральной линии "города". Контрольный городок убирается.

2. Следующий городок ставится вплотную к переднему городку перпендикулярно центральной линии. Края обоих городков, обращенные в противоположную бросающей руке сторону, находятся на одном уровне.

3. Далее, позади второго городка вдоль центральной линии ставятся два контрольных городка таким образом, чтобы они заходили друг за друга на половину длины городка. Вплотную за ними ставится задний городок параллельно лицевой линии так, чтобы его торец, обращенный в противоположную, относительно бросающей руки сторону, был на одном уровне с таким же торцом второго городка. Контрольные городки убираются.

4. Боковые городки соединяются фасками с внутренними фасками второго и последнего городков со стороны бросающей руки, соединяясь таким же образом между собой.

1.2.13. "Тир"

Фигура ставится аналогично "Пулеметному гнезду", только "пушка" располагается на "марке" так, чтобы ее передний край находился на середине пересечения линий "марки" (расстояние от наружного края лицевой линии до переднего края "пушки" – 1 м).

1.2.14. "Самолет"

1. Передний городок ставится вдоль лицевой линии вплотную к контрольному городку (см. 1.2.1. "Пушка"), касаясь его своей

серединой. Контрольный городок убирается.

2. Следующие два городка ставятся встык друг к другу параллельно лицевой линии сзади переднего городка. Стык двух городков должен находиться на середине центральной линии.

3. Средний городок располагается вдоль центральной линии "города" позади трех ранее установленных городков.

4. Задний городок ставится перпендикулярно центральной линии "города" позади остальных городков. Середина городка должна располагаться на середине центральной линии.

1.2.15. "Письмо"

1. Городки, расположенные по углам "города", образуют с углами равнобедренные треугольники.

2. Городок, обозначающий "марку", устанавливается вдоль линии "марки", идущей от заднего правого угла "города" до переднего левого (для играющих правой рукой) или, идущей от заднего левого до переднего правого угла "города" (для играющих левой рукой). Середина городка должна находиться на пересечении линий "марки". Положение центрального городка, независимо от того какой рукой спортсмен выполняет броски, должно соответствовать перерыву биты.

1.2.16. "Факс"

1. Перед установкой фигуры на середине лицевой линии вплотную торцами друг к другу укладываются четыре контрольных городка. Вплотную к ним по краям на лицевой линии устанавливаются вертикальные городки. Контрольные городки убираются.

2. На середине лицевой линии устанавливается центральный вертикальный городок.

3. Следующий городок располагают на "марке" в центре пересечения линий "марки").

4. Задний городок располагается по центру задней линии "города", на одной линии с двумя городками, расположенными на центральной линии "города"

2. Спортивные дисциплины "городки финские – кюккя", "городки финские – кюккя" – командные соревнования"

2.1. Вертикальные городки, устанавливаемые попарно до начала игры, располагаются на одинаковом расстоянии друг от друга центром торца городка на лицевой линии "города"

2.2. Расстояния от боковых линий "городов" до внешних вертикальных поверхностей наружных пар городков в личных соревнованиях во всех возрастных группах, кроме мальчиков и

девочек, составляет

1,25 м, в личных соревнованиях среди мальчиков и девочек – 0,25 м. В командных соревнованиях всех возрастных групп, кроме мальчиков и девочек, это расстояние составляет 0,1 м, в командных соревнованиях среди мальчиков и девочек – 0,25 м.

2.3. После окончания серии бросков, городки, находящиеся на задней линии "города" и на боковых линиях "города" и "пригорода", устанавливаются на том же месте вертикально центром торца городка на линию

2.4. При игре короткой дополнительной партии две пары вертикальных городков устанавливаются на лицевую линию так, чтобы центры торцов находились в 1 м от боковых линий "города", а две центральные пары городков – горизонтально на середину лицевой линии "города" (рис. 20). Расстояние между стыками горизонтальных пар и центрами вертикальных пар – 1 м

Цель: раскрыть творческий потенциал детей и подростков.

Задачи:

Предоставить детям возможность творчески проявить себя.

Способствовать сплочению воспитанников в коллективе через совместное творчество.

Создание праздничной атмосферы.

Ход мероприятия.

1. Организационный момент. Приветствие.

2. Конкурс «Кто быстрее запоёт».

3. Конкурс «Суперголос».

4. Конкурс «Видеоклип».

5. Конкурс «Старые песни на новый лад».

6. Конкурс «Парад звёзд».

7. Подведение итогов. Награждение дипломами.

Необходимый материал и реквизиты: шарики, костюмы, карнавальные маски, шляпы.

Оборудование: караоке-система с диском или ноутбук, проектор, экран, микрофоны.

Данное мероприятие представляет собой развлекательную конкурсную программу для детей и подростков, которые могут проявить свои творческие способности, исполняя песни, создавая пародии на известных исполнителей эстрады, участвуя в инсценировках, импровизациях. Направлено на создание условий

для раскрытия творческого потенциала

воспитанников, формирование культуры проведения досуга, а также создание праздничного настроения в детском коллективе.

Вед у щий: Здравствуйте, дорогие друзья! Приветствую вас на нашем караоке-баттле!

С песней по жизни идти веселей... Вы тоже так считаете? Тогда караоке-вечеринка придётся вам по вкусу. Здесь вы сможете показать всем, на что способны. Песни всех времён и народов наполнят вечер. Почувствуйте себя звездой эстрады, сразитесь в песенном конкурсе с другими смельчаками и получите свои овалы от восторженных слушателей.

Караоке-развлечение, заключающееся в непрофессиональном пении с использованием устройства, позволяет петь под заранее записанную музыку (фонограмму).

А оценивать ваше творчество будет компетентное жюри! (представление членов жюри).

Итак, начинаем!

Первый конкурс – «Кто быстрее запоёт».

Команды внимательно слушают ту мелодию, которую включает ведущий. Задача участников заключается в том, чтобы как можно быстрее начать петь включенную мелодию. Чья команда сделает это быстрее и дружнее, та и получает балл за одну мелодию. Оценивается сплочённость, дружность команды, точность исполнения (10 песен).

Второй конкурс – «Суперголос».

Выбирается один участник из команды, вытягивается карточка с именем звезды или песни. Задача – исполнить песню. Оценивается артистичность, импровизация. Пока певец готовится, остальные участники могут спеть хором предложенную ведущим песню под караоке.

Третий конкурс – «Видеоклип».

Участники команд выбирают песню из списка предложенных, назначают одного или двух исполнителей, которые будут петь её под караоке. Остальные участвуют в инсценировке импровизации, придумывая небольшой клип на выбранную музыкальную композицию. Жюри оценивает творчество участников.

Четвёртый конкурс – «Старые песни на новый лад».

Команды выбирают из списка хорошо знакомые старые песни («Песенка крокодила Гены», «Старый клён» и т.п.). В них меняется манера исполнения. Участники вытягивают название композиции и стиль, в котором её нужно исполнить (например, в стиле рок, рэп, русской народной песни и т.д.).

Пятый конкурс – «Парад звёзд».

Команды выбирают карточку с именем «звезды» эстрады и песней из репертуара исполнителя. Поют песню, используя группу поддержки, подтанцовку, бэк – вокал, декорации, атрибуты.

Ведущий: Итак, дорогие участники! Подошла к концу наша караоке – вечеринка. Послушаем уважаемое жюри, которое объявит нам итоги.

Объявляются результаты. Награждение.

Можно использовать номинации: «Лучший соло-исполнитель», «Лучшее групповое исполнение».

14 ДЕНЬ

Цель: создать условия для развития коммуникативных компетенций у детей и подростков.

Задачи:

- Развитие творческих способностей детей и подростков.
- Формирование у подростков представлений о способах эффективного взаимодействия.
- Создание положительного эмоционального климата в отрядах.

Время проведения: 1-1,5 часа.

Малые формы работы – это короткие по времени подготовки и проведения дела в отряде. Как правило, для таких дел вожатый придумывает тему и подбирает к ней творческие задания. Задания могут и не объединяться в одну тему, пусть будет в разноразной. На сборе отряда вожатый говорит вступительное слово, настраивает на дело, все делятся на группы, и каждая группа получает творческое задание. На выполнение заданий дается 20-30 минут. После чего каждая группа выполняет задания. По добные дела хорошо проводить в организационный период смены, когда надо познакомиться, сплотить отряд, сформировать основу для будущей совместной деятельности, для сотрудничества. При выборе заданий надо, чтобы они соответствовали возрасту, были интересны и посильны детям, требовали при подготовке и выполнении участия всех ребят, и пусть они будут разножанровыми и различными по содержанию.

Место проведения: отрядное место / спортивная площадка.

Участники: члены двух отрядов.

Оборудование: канцелярские товары (ватманы, цветная и белая бумага, краски, кисти, клей, ножницы, маркеры, карандаши, фломастеры

и т.п.), спортивный инвентарь, колонка.

Общая идея: отряд в гостях у отряда – форма, когда на общем событии встречаются два отряда. Это возможность для ребят ближе познакомиться с другими участниками смены, получить новые впечатления.

На такой встрече хорошо проводить МФР, сделав команды смешанными. Хорошо проходят также подвижные игры и челленджи.

Придумывать дело могут сами ребята. Так они получают опыт организаторской деятельности.

Варианты МФР, которые можно провести: творческие, спортивные, викторины.

Можно провести день челленджей «Вызов первых» и поиграть в игры: вышибалы, лапта, крокет, классики, метание мяча, перетягивание каната и другие.

Информацию об этих играх можно найти на сайте: будвдвдвижении.рф

Ход дела.

1. Приветствие отрядами друг друга. Знакомство.
2. Основной этап: проведение игры или МФР.
3. Рефлексия. Отряды могут сказать пожелания друг другу, подарить небольшие подарки.

Цель: формирование навыков сотрудничества, взаимопонимания, доброжелательности, инициативности, ответственности; воспитание любви к Родине.

Задачи:

- Развитие внимания, ловкости, чувства товарищества, взаимопомощи.
- Обеспечение двигательной активности.
- Участники: команды по 10 человек - разведывательные отряды.
- Необходимый реквизит: компас, веревки, шесты, стяжки, надпись «Юный разведчик».

Место проведения: территория лагеря.

Критерии оценки: слаженность действий команды, взаимовыручка, быстрота, эмоциональный фон.

Ход дела

Вводная часть. Ведущий предлагает ребятам пройти ряд испытаний (своего рода посвящение), которые необходимы для того, чтобы стать разведчиком: проверить себя в смекалке, внимании, ловкости, прочности отношений в отряде. В итоге прохождения разведывательной операции ребята получают удостоверения и памятные шевроны.

Представить свой отряд, командира. Выбрать название и девиз.

«*Заградительный огонь*». Всем известно, что дело разведчика – нелегкое дело. Порой приходится передавать информацию в нелегких условиях.

Каждый отряд делится на две части и становится друг против друга. Первая половина отряда передает сообщение второй половине (не используя мимику и жесты). Отряды выполняют это задание одновременно. Побеждает тот отряд, который сделает это быстрее и точнее.

«*Мышеловка*». На колья, вбитые в землю, кладутся планки, под которыми надо проползти ребятам. Если планка сбивается, то проползающий возвращается на старт. Это задание на быстроту и ловкость.

«*Ориентирование*» по компасу. Необходимо определить направление, в котором двигаться дальше. Оценивается точность и быстрота.

«*Взаимовыручка*». Ребята каждого отряда разбиваются на пары. Паре связывают рядом стоящие ноги. Задание - как можно быстрее переправиться в таком состоянии к следующему пункту.

«*С песней легче жить*». Задание - исполнить песню на военную тему. Оценивается слаженность исполнения и эмоциональность.

Конкурс командиров. Задание - одновременно правой рукой коснуться мочки левого уха, а левой рукой - кончика носа. Хлопнуть в ладоши и поменять руки. Прodelать это задание несколько раз, убыстряя темп.

«*Предметы*». На столе лежит 15 предметов. 10 секунд дается ребятам, чтобы запомнить их, затем предметы закрываются. Задание: отряд должен назвать как можно больше увиденных предметов.

«*Знаки в лесу*». Отряд идет по лесу за «проводником», внимательно запоминая местность.

Пройдя определенное расстояние, «проводник» останавливает ребят, а сам идет обратно по тому же маршруту, расставляя метки. Выигрывает отряд, который найдет наибольшее количество меток, пройдя этот маршрут без «проводника».

«*Наблюдатели*». Необходимо выбрать такое место, откуда открывалась бы широкая панорама с множеством объектов. В течение минуты ребята внимательно изучают ландшафт, стараясь запомнить месторасположение как можно большего числа объектов. Затем ребята поворачиваются спиной, а ведущий задает отряду вопросы.

Побеждает отряд, который даст больше правильных ответов.

«SOS». Выбирается ровное открытое место (без деревьев) для подачи сигнала бедствия. Установка: вы в зоне поражения биологическим оружием. Необходимо успеть за 30 секунд выложить на земле слово

«SOS» из своих тел.

Подведение итогов. Ребятам вручаются удостоверения и шевроны.

Дискуссия – активная форма воспитательной работы. Она имеет большой потенциал для развития ряда компетенций у подростков, формирования у них активной жизненной позиции.

Дискуссия – это обсуждение какого-либо вопроса группой людей. Обязательными условиями проведения дискуссии являются уважение к различным точкам зрения её участников, совместный поиск конструктивного решения возникших разногласий. Воспитательная роль дискуссии состоит в следующем. Она позволяет более глубоко рассматривать и познавать различные жизненные проблемы, развивает способности суждения, совершенствует интеллект и речь, формирует критичность и помогает развить у подростков и молодых людей всесторонний диалектический подход к явлениям жизни. Дискуссия позволяет выработать уверенность в правильности избранной точки зрения, мысли, идеи, утверждения и укрепиться в определенном мнении. Возможный формат проведения – дискуссионный клуб.

Это специально организованное пространство для свободного обсуждения актуальных вопросов.

Цель: создание условий для формирования активной жизненной позиции подростков и старшеклассников, развития у них навыков делового и конструктивного общения, самопрезентации, критического мышления.

Задачи:

- Создание условий для комфортного общения участников дискуссии;
- Знакомство участников смены с методикой организации и правилами проведения дискуссии.

Время проведения: 1,5 часа.

Место проведения: площадка (зал, открытая площадка) с возможно- стью поставить стулья для работы малых групп.

Участники: участники лагерной смены.

Оборудование: стулья, стол, флипчарты, маркеры, бумага для запи-

сей, проектор, ноутбуки, аудиоаппаратура (для музыкального сопровождения мероприятия).

Ход мероприятия.

1. Всем участникам дискуссии задается общая тема. Например, дискуссионный вопрос «Главное победа или участие?».

2. Предлагаются вопросы или области, которые могут обсуждаться в рамках данной темы. Например:

- спорт;
- обучение/ олимпийское движение;
- хобби (творческие занятия молодежи);
- волонтерство;
- здоровый образ жизни;
- интернет и социальные сети;
- общественная деятельность;
- профессии;
- и другие.

3. Объясняются правила работы дискуссионного клуба. Вводная может звучать следующим образом.

У нас есть открытое пространство, в котором любой из вас может быть инициатором своей площадки. Инициатор – человек, который заявляет тему для обсуждения, указывая место и время проведения. Перед вами открытое пространство (флипчарт или доска), в которое вы вписываете тему под конкретное место и время. Время работы площадки 15 минут.

Все остальные ребята являются участниками и выбирают в свободном порядке наиболее понравившуюся тему. Для того чтобы принять участие в данной площадке, им необходимо будет записаться в открытом пространстве под выбранной темой. За это время вы можете обсудить данную тему с инициатором.

Время окончания работы площадки и переход обозначается звуковым сигналом. На переход дается 3 минуты. За это время вы возвращаетесь в зал и заявляетесь на свою тему либо записываетесь как участник работы другой площадки.

По результатам площадки инициатор должен заполнить протокол. Протокол – это официальный документ, в котором указывается Фамилия Имя инициатора, заявленная тема, список участников, основные мысли и выводы. Кроме того, необходимо указать лучшего дискуссияра площадки. Протоколы находятся у экспертов. У каждого участника есть три жетона, которые он может оставить у инициатора площадки, если ему было интересно.

4. Желающие инициаторы заявляют о своей теме и приглашают на площадку.

5. Участники записываются на площадку в качестве дискуссиора.

Если во время работы у кого-то возникает желание заявиться на собственную тему, то человек берет стикер и наклеивает на флипчарт в свободную ячейку свой листок.

6. Идёт работа дискуссионных площадок. За время работы клуба может быть организовано 3-4 круга (по 15 минут). За работой площадок следят эксперты. Ими могут выступать методисты, вожатые, приглашенные гости.

7. В конце работы дискуссионного клуба подводятся итоги работы каждой площадки, а также выберется лучший инициатор, тема, дискуссиоры, самая посещаемая площадка, самый активный инициатор.

Методические рекомендации:

– в отрядах перед началом мероприятия желательно поговорить о том, что такое дискуссия, правилах ведения дискуссии;

– если в начале работы клуба среди ребят мало желающих стать инициаторами площадок, ими могут выступить педагоги.

15 ДЕНЬ

Смотри третий день.

Цель: создание условий для патриотического воспитания детей и подростков

Задачи:

– Создание условий для развития у ребят навыков командной работы.

– Создание условий для развития и проявления волевых качеств личности.

– Укрепление у детей здоровья и совершенствование физических качеств (ловкости, выносливости и т.п.).

Форма: парад – шествие.

Время проведения: 1,5 часа.

Место проведения: спортивная площадка.

Оборудование: аудиоаппаратура.

Общая идея мероприятия.

Каждый отряд в ходе смотра выполняет заранее оговоренные строевые приёмы, проходит торжественным строевым маршем с песней. Жюри выявляет команду победителя.

Общий ход.

1. Подготовительный этап.

Отрядам предлагается подготовиться к смотру, для этого раздаются задания, в которых перечислены обязательные строевые приёмы:

- Построение в одну, две, три шеренги.
- Повороты налево, направо, кругом.
- Расчёт шеренги.
- Одиночная строевая подготовка.
- Проход торжественным маршем.
- Проход со строевой песней.
- Рапорт командира и ответ на приветствие принимающего смотр.

2. Проведение смотра предполагает: построение отрядов, приветствие участников принимающим смотр, представление жюри, выполнение заданий отрядами, подведение итогов.

3. Награждение победителей.

Примечание: сценарий может быть написан в творческой форме. Например, отряды могут представлять разные рода войск.

Стартинейджер – это игра, танцевальное соревнование между командами.

Цель: создание условий для активного отдыха детей и подростков.

Задачи:

– Создание условий для комфортного общения участников мероприятия.

– Развитие творческих способностей детей и подростков.

Форма: музыкально-танцевальный конкурс.

Время проведения: 1,5 часа.

Место проведения: площадка (зал, открытая площадка).

Оборудование: аудиоаппаратура (для музыкального сопровождения мероприятия).

Ход мероприятия.

1. Подготовительный этап.

Подготовка данного дела требует больших усилий от организаторов и минимум от участников. Организаторам необходимо продумать фонограмму и оформление дела. Пригласить жюри и подготовить площадку для выступления. Если закладывается одновременное участие нескольких групп в одном конкурсе, то всех должно быть видно, и должна

присутствовать определенная система оценки (можно простроить жетонную систему – где жетоны вручаются командам в ходе конкурса командой судей, и тогда количественный состав жюри должен соответствовать количеству участвующих групп). Если же группы выступают одна за другой в порядке очередности, то необходимо продумать какое-то возвышение, чтобы выступающих было видно всем (в крайнем случае, во время выступления одной команды все остальные должны сидеть на полу). Большая нагрузка ложится на ведущих программы. Это должны быть люди, умеющие вести подобные программы (они должны суметь «завести» зал). Большая роль отдается и болельщикам (раскрывается большое поле деятельности для отрядных вожатых). Ведь не только команда должна приготовить отличительные знаки, но и болельщики должны выделяться из общей массы.

Отрядам на данном этапе даётся задание: подготовить танец/флешмоб на определенную тематику.

Примеры общей темы и заданий: каждый отряд готовит танец, изображающий какой-либо вид спорта; каждый отряд готовит танец, отражающий одно из направлений деятельности РДДМ «Движение Первых» и т.д.

Кроме того, отряду может быть дано задание – подготовить элемент костюма каждому участнику, соответствующий тематике выступления.

2. Танцевальная конкурсная программа. Во время конкурсов отряды находятся вместе и выполняют задания, танцуют в кругу. Далее предложены варианты конкурсов.

– «Выход» – представление команды.

– «Синхронный танец» (домашняя заготовка).

– «Парный танец» – 2 представителя (мальчик с девочкой) от каждой команды выходят в центр и танцуют танец на предложенную музыку.

– «Рука-нога» – команда встает в круг (друг за другом), каждый берет за ногу (у лодыжки) впереди стоящего, и под предложенную музыку необходимо (не разрывая круга) станцевать танец.

– «Лимбо-Лимбо» – танцуют всей командой, необходимо преодолеть различные препятствия (натянутые на различной высоте веревочки).

– «Пирамида» – за определенное время необходимо выстроить пирамиду из самих себя (не используя никаких предметов).

– «Музыкальный микс» – под звучащие подряд музыкальные отрывки

различных жанров и направлений станцевать соответствующие танцы всей командой (1 отрывок – 40 секунд).

- «Паровозик» – станцевать танец, двигаясь в паровозике, не разрывая его и не сталкиваясь с другими.
 - «Танцевальный баттл» – перетанцовка по два отряда по очереди.
3. Подведение итогов конкурса. Награждение победителей.

16 ДЕНЬ

Цель: подведение итогов смены временным детским коллективом (отрядом).

Задачи:

- Создание условий для проявления детьми и подростками коммуникативных и организаторских способностей.
- Развитие творческих способностей у детей и подростков.
- Создание положительного эмоционального климата в отряде.

Форма проведения: фотокросс.

Фотокросс – это соревнование фотографов, гонка с тематическими временными рамками.

Время проведения: 1,5 часа.

Место проведения: территория лагеря.

Участники: члены отряда.

Оборудование: конверты с заданиями, смартфоны у членов отряда, ноутбук, проектор.

Общая идея мероприятия.

Вожатый предлагает микрогруппам отряда заняться художественной фотографией. За установленный промежуток времени участникам предлагается сделать фото на определённую тематику.

Ход мероприятия.

1. Поделить отряд на микрогруппы. Раздать конверты с заданиями.
2. Выполнение группами заданий.

Задание может звучать следующим образом.

Каждая группа за 1 час должна сделать постановочные фотографии по следующей тематике (она может меняться):

- Достигай и побеждай
- Вызов первых
- Всегда в движении
- Самый лучший наш отряд
- Ура! Каникулы!
- Лагерь – наша большая семья

Требования к фотографиям: на фотографии должно быть не менее половины группы, оригинальность, творческий подход.

3. Подведение итогов. Коллективный просмотр фото. Разговор можно вывести на подведение итогов всей смены.

Цель: укрепление здоровья детей, развитие подвижности, сноровки, ловкости и умений.

Задачи:

- Развитие личности ребёнка на основе овладения физической куль- турой.
- Воспитание чувства коллективизма, товарищества, взаимовыручки, творческого мышления.
- Пропаганда здорового образа жизни.
- Обеспечение активного отдыха детям; совершенствование физического развития.

Место проведения – спортивная площадка.

Оборудование – мячи, обручи.

Несерьёзные эстафеты представляют собой состязание команд. В команду входит 7 человек, включая капитана, которые должны внимательно слушать ведущего. После каждого конкурса командам объявляются баллы, которые они набрали. В игре побеждает команда, набравшая большее количество баллов. За некорректное поведение во время мероприятия у команды могут сниматься баллы.

Ведущий:

Если хочешь стать умелым,
Сильным, ловким, смелым,
Научись любить скакалки,
Обручи и палки.
Никогда не унывай,
В цель мячами попадай.
Вот здоровья в чём секрет –
Всем друзьям – физкульт-привет!
Спорт, ребята, очень нужен,
Мы со спортом очень дружим.
Спорт – помощник!
Спорт – здоровье!
Спорт – игра!
Физкульт – ура!

Ведущий: Здравствуйте, дорогие ребята! Нам очень приятно видеть всех Вас сегодня! Мы начинаем самую весёлую из всех спортивных и самую спортивную из всех весёлых игр – «Несерьезную эстафету»! И наш спортивный зал превращается в весёлый стадион! Участники соревнований будут состязаться в силе, ловкости, смекалке, быстроте! Мы начинаем соревнования.

Конкурс «Стройся!»

Команды должны выстроиться в шеренгу в алфавитном порядке по фамилии. Как только они выполняют, кричат «Готовы!». Тренер проверяет. Затем команды должны выстроиться в шеренгу в алфавитном порядке по имени. Команды опять кричат «Готовы!». Тренер снова проверяет. После этого участники должны выстроиться в шеренгу по росту. Как только ребята выполняют задание, они опять кричат «Готовы!». Каждый раз, когда команда оказывалась первой, она зарабатывает 1 балл.

Конкурс «Сели-встали»

По команде «Сели!» все участники команды должны быстро сесть на корточки. По команде «Встали!» — встать. С каждым разом темп команд должен увеличиваться. Такие команды нужно повторить 10 раз, а в конце «Прыжок!». Победит команда, которая быстрее всех правильно среагирует. За победу присуждается 5 баллов.

Конкурс «Парный»

Двое участников команды зажимают спинами мяч и бегут так к противоположной стене, где лежит обруч. Один участник становится в обруч, а другой возвращается к команде, зажимает мяч с другим участником и снова бежит к обручу. Так вся команда должна оказаться в обруче. Все вместе возвращаются назад.

Команда, которая справится первой, получает 5 баллов.

Конкурс «Мастер спорта»

Команды по очереди называют различные виды спорта. Выигрывает та команда, которая окажется более эрудированной.

Конкурс «Передача мяча через голову»

Команда становится в шеренгу. Первый участник передает второму на вытянутых руках баскетбольный мяч. Второй передает третьему и так далее. Когда последний игрок получает мяч, он встает перед первым участником и снова передает мяч назад. Выигрывает та команда, чей лидер, который в начале конкурса стоял впереди шеренги, окажется снова на своем месте. За победу в конкурсе команда

получает 10 баллов.

Конкурс «Попади в кольцо»

Команда выбирает одного участника, который будет «вратарем». Он стоит на расстоянии 5 метров от команды. Каждый участник должен бросить мяч, а «вратарь» поймать его. За каждое попадание команда получает 1 очко. Команды выступают по очереди.

Конкурс «Без тапочек»

На старте каждый участник стоит в одной тапочке. Вторые находятся в коробке на другом конце зала. По сигналу вся команда бежит к коробке, и каждый надевает свою вторую тапочку, затем все выстраиваются в одну шеренгу по росту.

Конкурс «Не урони мяч»

Два участника стоят лицом друг к другу, удерживают большой мяч одной рукой и бегут к определенной отметке, где меняют руки и возвращаются к своей команде.

Эстафета со шваброй

Два участника садятся верхом на швабру друг за другом, удерживая ее руками между ног. На этом «помеле» нужно обежать заранее поставленную кеглю/конус и вернуться, чтобы передать швабру очередным участникам.

Ведущий: А теперь последняя эстафета «Поймай и присядь».

Инвентарь: 2 обруча, 2 мяча.

Команды выстраиваются за линией старта в колонну по одному. Капитаны становятся напротив своих команд лицом к ним на расстоянии 3-5 метров.

Раздается сигнал к началу игры, и капитан бросает мяч первому игроку своей команды. Тот должен его поймать, послать обратно и присесть. Затем капитан бросает мяч второму игроку и т.д. Игра продолжается до тех пор, пока все игроки команд не присядут. Побеждает та команда, которая быстрее выполнит задание.

Конкурс оценивается: победившей команде – 2 балла, а проигравшей – 1 балл.

Ведущий: Пока жюри подводит итоги, я задам вам несколько спор- тивных загадок. Можете отвечать все хором.

Он лежать совсем не хочет.
Если бросить, он подскочит.
Бросишь снова, мчится вскачь,
Ну, конечно, – это... (*Мяч*)

Этот конь не ест овса,
Вместо ног – два колеса.
Сядь верхом и мчись на нем,
Только лучше правь рулем. (*Велосипед*)

Ясным утром вдоль дороги
На траве блестит роса,
По дороге едут ноги
И бегут два колеса.
У загадки есть ответ –
Это мой... (*Велосипед*)

Он на вид – одна доска,
Но зато названьем горд,
Он зовется... (*Сноуборд*)

На снегу две полосы,
Удивились две лисы.
Подошла одна поближе:
Здесь бежали чьи-то... (*Лыжи*)

Силачом я стать решил,
К силачу я поспешил:
– Расскажите вот о чем,
Как вы стали силачом?
Улыбнулся он в ответ:
– Очень просто. Много лет,
Ежедневно, встав с постели,
Поднимаю я... (*Гантели*)

Палка в виде запятой
Гонит шайбу пред собой. (*Клюшка*)

Есть лужайка в нашей школе,
А на ней козлы и кони.
Кувыркаемся мы тут
Ровно сорок пять минут.
В школе – кони и лужайка?!
Что за чудо, угадай-ка! (*Спортзал*)

Вед у щ и й: Вот и закончился наш спортивный праздник. Мы поздравляем победителей и просим не унывать побежденных. Ведь самое главное – не победа, а участие. Все участники команд показали свою ловкость, силу, быстроту. А главное – получили заряд бодрости. За- нимайтесь спортом, укрепляйте своё здоровье, развивайте силу и вы- носливость! До новых встреч!

Конкурс лидеров – одно из завершающих событий смены. Это возможность для участников – лидеров смены проявить себя, показать, чему они научились. Именно эти ребята смогут стать активными участниками и организаторами событий Российского движения детей и молодёжи

«Движение Первых»

Цель: создание условий для выявления лидеров среди участников смены.

Задачи:

- Создание условий для проявления участниками конкурса коммуникативных и организаторских способностей, лидерского потенциала;
- Подведение итогов смены.

Форма проведения: конкурсная программа.

Время проведения: 1,5 часа.

Место проведения: актовый зал.

Участники: лидеры лагерной смены.

Оборудование: проектор, аудиоаппаратура (для музыкального сопровождения мероприятия), канцелярские товары и имиджевая продукция для награждения участников и победителей конкурса.

Общая идея мероприятия.

К участию в конкурсной программе приглашаются все ребята, проявившие себя в течение смены. Кандидата может предложить отряд либо сам ребёнок может заявиться на участие. Первоначальное количество участников конкурса не ограничено. В ходе конкурсных испытаний ребята должны показать качества настоящего лидера: активность, компетентность, сообразительность, организованность, знание правил организаторской деятельности, творческие способности, общительность, самообладание, настойчивость. После каждого конкурса количество участников уменьшается – проигравшие выбывают. В конце определя- ется единственный победитель.

Ход мероприятия.

1. Подготовительный этап.

За несколько дней (1-3) до начала события в лагере объявляется о конкурсе. Происходит регистрация желающих принять участие. В зависимости от количества заявившихся участников определяется характер и общее количество комплексных испытаний.

Участникам конкурса заранее (за день) выдаётся задание: подготовить визитку (самопрезентацию) длительностью не более

минуты.

Начало конкурсной программы.

Программу можно начать с творческого номера или стихотворения Р. Рождественского.

Если вы есть – будьте первыми,
Первыми, кем бы вы ни были.
Из песен – лучшими песнями,
Из книг – настоящими книгами.
Первыми будьте и только!
Пенными, как моря.
Лучше второго художника
Первый маляр.
Спросят вас оробело:
«Кто же тогда останется,
Если все будут первыми,
Кто пойдёт в замыкающих?»
А вы трусливых не слушайте,
Вы их сдуйте, как пену,
Если вы есть – будьте лучшими,
Если вы есть – будьте первыми!
Если вы есть – попробуйте
Горечь зелёных побегов,
Примериваясь, потрогайте
Великую ношу первых.
Как самое неизбежное
Взвалите её на плечи.
Если вы есть – будьте первыми,
Первым труднее и легче!

В начале программы всех участников конкурса приглашают на сцену. Объясняются правила конкурса: дорогие ребята, вы уже настоящие лидеры, очень смелые люди и достойны аплодисментов! Но нам предстоит сегодня выбрать первого среди первых. Вы будете участвовать в конкурсных испытаниях. Они будут разными: творческими, интеллектуальными. После каждого конкурса те, кто справился наименее успешно, будут выбывать. Так мы выберем победителя.

Происходит представление жюри. В состав жюри могут войти представители педагогического отряда, куратор смены, приглашённые гости.

Проведение конкурсных испытаний. Они могут быть следующими.

1) Конкурс «Визитка» – представить самих себя так, чтобы в представлении было отражена причина участия в конкурсе.

2) Конкурс «Новое применение» – придумать новое применение одному из наиболее распространенных в лагере предметов (планшету, микрофону, ватману, столу, мячу и т.п.).

3) Конкурс: составить словарь разгневанного лидера.

4) Конкурс: найти рациональное решение одной из ситуаций, которые возникали в лагере. Например: надо срочно сделать какое-то дело, а отряд отказывается, объясняя тем, что сейчас тихий час; совет дела запланировал спортивный праздник, но с самого утра идёт ливень и т.п.

5) Ответить на интеллектуальные вопросы и вопросы по правилам организаторской работы или о деятельности РДДМ «Движение Первых».

Примеры вопросов: Сколько правил организаторской работы существует? Расшифруйте аббревиатуру КТД. Сколько направлений деятельности есть в «Движении Первых»? и др.

6) Конкурс: придумать и провести творческую зарядку с залом.

4. Подведение итогов конкурса. Награждение участников и победителя.

Литература

Областной лагерь старшеклассников имени А.Н. Лутошкина: программа лагеря и методические материалы. – Кострома: Студия оперативной полиграфии «Авантитул», 2004. – 59 с.

17 ДЕНЬ

Цель: сформировать у каждого ребенка положительный эмоциональный настрой на отъезд, обсудить итоги смены. Показать значимость каждого в достижениях отряда и проанализировать качества и способности, которые смог сформировать и проявить каждый ребенок в течение смены.

Задачи:

- Создать условия для конструктивного расставания.
- Обсудить и проанализировать события смены, яркие и запоминающиеся моменты.
- Оценить приобретенный опыт и новые знания, осознать рост.
- Поставить задачи на будущее.

Место проведения: отрядное место.

Оборудование: свечи, подсвечники, гирлянды, стяги, гитара, клубок

ниток, ножницы, бумажные кораблики с посланием.

Ход мероприятия.

Ведущий: Ребята, сегодня у нас пройдет итоговый огонёк, на котором мы вспомним самые яркие моменты смены, поговорим о том, чему научились и что можно применить, что пригодится нам в дальнейшей жизни. Перед тем как начинать наш огонёк, хочу напомнить вам правила, которые необходимо соблюдать:

– если хочешь сказать что-то важное или высказаться, то только по поднятой руке;

– друг друга уважаем, не перебиваем, выслушиваем каждого;

– мы поддерживаем тишину и спокойствие.

Ведущий: Вы приехали сюда поодиночке, но тут вы соединились, стали командой, одним большим единым целым. Давайте возьмемся за руки и зайдем на наше отрядное место одной семьей.

Ребята заходят, взявшись за руки.

Ведущий: Мы собрались сегодня подвести итоги нашей смены и поблагодарить друг друга за эти 18 дней вместе. Как здорово, что все мы здесь сегодня собрались! Предлагаю спеть эту песню вместе.

Исполнение песни, музыка и слова О. Митяева «Изгиб гитары жёлтой».

Ведущий: Хочу с вами окунуться в начало смены, вспомнить и обсудить законы и традиции нашего лагеря. Давайте вспомним, как они помогали нам на этой смене? Как нам законы и традиции могут помочь, пригодиться в дальнейшем? Давайте по очереди выскажемся.

Ребята вспоминают и обсуждают правила и традиции лагеря, высказываются на заданную тему.

Ведущий: Мы прожили с вами целую смену, в которой было множество ярких событий. Давайте по очереди каждый из вас назовет по самому яркому событию в смене и почему именно оно вам запомнилось.

Дети по очереди высказывают свои размышления на данную тему.

Ведущий: Ребята, я с уверенностью могу сказать, что в нашей команде спортсменов каждый приобрёл новые положительные качества, каждый добился поставленных целей, каждый из вас стал настоящим другом для своих товарищей. Скажите, пожалуйста, а что именно вы сделали, чтобы наш отряд сплотился и стал настоящей крепкой и дружной командой, какие качества и в чем вы себя проявили? Я предлагаю вам

по очереди продолжить фразу «Благодаря мне наш отряд стал...».

Дети высказываются.

Вед у щий: Находясь здесь, я уверен, что каждый из вас что-то узнал, чему-то научился, принял решение и поставил цель на будущее. Вы все звезды, но я хочу, чтоб вы не лежали, как морские звезды, а всегда плыли, сеяли так, чтоб вас было видно! Давайте обсудим то, какой опыт вы приобрели, что будете теперь применять, какие цели поставили.

Ребята высказываются.

Вед у щий: А сейчас у вас есть прекрасная возможность поблагодарить своих друзей, людей, которые окружали вас эту смену, сказать им добрые и теплые слова, а также пожелания. Возможно, кто-то из вас до этого момента не решался это сделать, так вот сейчас - самое время! Но делать это мы будем с помощью волшебного клубка. Я сейчас оставляю у себя конец нитки, а клубок передаю тому человеку, кому хочу сказать добрые слова и что-нибудь пожелать. После того как я вы- скажусь, может сказать кто-нибудь ещё. Потом второй человек передает клубок следующему, оставляя кусочек нитки у себя. Это необязательно по кругу, вы можете перекидывать этот клубок, только очень аккуратно. Давайте пробовать.

Таким образом, дети говорят добрые слова и пожелания друг другу, уменьшающийся клубок проходит через все руки и возвращается к ведущему. У каждого в руке кусочек нитки.

Ведущий: Посмотрите на то, что у нас получилось, все мы соединились. Каждый сейчас улетит, уедет в свой город, мы разъединимся, но каждый останется частичкой нашего отряда, у каждого останется что-то приятное, общее, единое в памяти о нашей команде. Мы порежем сейчас наши нити на всех, завяжем на руке кусочек этой ниточки до следующей встречи. А еще можно загадать желание, считается, что, если ниточка порвётся, желание сбудется.

Режется нитка на всех, и ребята завязывают на руку свой кусочек и загадывают желание.

Вед у щий: Также мы хотим на память оставить послание от нас – вожатых. Но открыть вы его сможете только тогда, когда приедете домой.

Ребята получают бумажный кораблик с посланием.

Ведущий: И по традиции мы завершаем наш огонёк вечерней песней.

Все встают в орлятский круг и исполняют «вечернюю» песню.

Вместе: День отшумел и, ночью объятый, лагерь зовет ко сну.

Доброй вам ночи, наши девчата.

Доброй вам ночи, наши ребята.

Доброй вам ночи, вожатые наши.
Завтра нам снова в путь.
Всем-всем – спокойной ночи!

Участники покидают место проведения огонька.

Цели:

- Завершить лагерную смену в теплой, дружной обстановке.
- Привить детям чувство сопричастности к событиям, происходившим в жизни лагеря.

Время проведения: 50-60 минут.

Место проведения: костровое.

Ход мероприятия.

1. Вступительное слово 3-4мин.
2. Исполнение песни 5-6 мин.
3. «Звездопад» 10 мин.
4. Воспоминания о лагере 10-15 мин.
5. Исполнение песни 5-6 мин.
6. Кричалки 10 мин.
7. Исполнение песни 5-6 мин.
8. Время сказать: «Спасибо» 6-7 мин.
9. Исполнение 5-6 мин.
10. Закрытие смены 2-3 мин.

1-й ведущий:

Один китайский мудрец сказал:

«Время летит, как стрела».

И смена наша пролетела,

Как выпущенная стрела.

2-й ведущий:

Друзья, расставаться нужно умеючи,

Без расставания не бывает встреч.

С надеждой новою на встречу

Мы собрались на этот вечер.

1-й ведущий:

Что дорого тебе и мне,

Сегодня вспомним на костре.

Отряды исполняют песню.

1-й ведущий:

А сейчас мы вам раздадим по звездочке, и вы на них напишете свои пожелания на следующий год. Может вы что-то хотите пожелать своим друзьям или вожатым, напишите на этих звездочках, а на следующий год, когда будет открытие новой смены, мы с вами прочтем наши звездочки. Можно раздать каждому по небольшой звезде, на которой ребята напишут свои прощальные слова и пожелания следующей смене (а затем наклеить звезды на ватман — это будет ваш прощальный звездопад).

1-й ведущий:

Давайте вспомним, как все начиналось,
Как начиналась смена, друзья.

2-й ведущий:

Пусть каждый отряд сейчас прокричит
Девиз и название своего отряда
(Отряды по очереди, начиная с младшего, кричат свое название и девиз).

1-й ведущий:

Друзей нашел ты в лагере,
А может быть, подруг.

2-й ведущий:

Как здорово, когда с тобой
Надежный, верный друг!
Отряды исполняют песню.

2-й ведущий:

Давайте вспомним спортивные сражения,
Были победы и поражения.

1-й ведущий:

Много прошли мы разных преград.
А какой самый громкий у нас отряд?

Сейчас мы раздадим каждому отряду по кричалке и посмотрим, какой отряд лучше всех и громче всех прокричит свою кричалку.

1. Кто шагает дружно в ряд? – Пионерский наш отряд!

Кто не весел? – Нет таких! – Мы веселый коллектив!

2. Настроенье каково? – Настроенье во!

Все такого мнения? – Все, без исключения.

3. Эй, ребята, шире шаг! – Эй, ребята, шире шаг!

Нам нельзя скучать никак! – Нам нельзя скучать никак!

4. Мальчики:

Мы отрядная душа. С нами смена хороша,

Девочки:

Украшаем мы отряд, Встрече с нами каждый рад.

2-й ведущий:

Смотрите, звездочка упала!

А может быть, искра!

1-й ведущий:

Давайте вместе загадаем

Одно желание, друзья!

2-й ведущий:

Вернуться в лагерь наш родной

И снова встретиться с тобой.

Отряды исполняют песню.

1-й ведущий:

Сказать спасибо пришла пора

Всем тем, кто рядом был, друзья!

2-й ведущий:

Спасибо нашим поварам!

Ребята здесь и далее кричат: «Спасибо!»

Спасибо спортиструкторам!

«Спасибо!»

Спасибо нашему директору!

«Спасибо!»

Спасибо строгому инспектору!

«Спасибо!»

Спасибо педагогу-организатору!

«Спасибо!»

Спасибо каждому вожатому!

«Спасибо!»

Спасибо вокалисту и хореографу!

«Спасибо!»

Спасибо нашему фотографу!

«Спасибо!»

Спасибо доброй медсестре!

«Спасибо!»

И дружно похлопаем сами себе.

1-й ведущий:

Ты вспоминай наш лагерь,
Не забывай друзей!

2-й ведущий:

Как друг о друге помнили
Всегда Ассоль и Грей!
Отряды исполняют песню «Алые паруса».

1-й ведущий:

Как быстро пролетело время...
Завтра с вами мы уедем.

2-й ведущий:

Вот и все, вот закончилась смена.
До свидания, друзья, до новых встреч!
Не печалься, скоро снова будет лето,
Соберемся у костра и будем петь.

2-й ведущий:

Петь о том, что время не подвластно
И стрелами нас не запугать.
Мы с тобою расстаемся не напрасно,
Потому что встретимся опять!

Сценарий закрытия смены «Достигай и побеждай»

Звучат песни о детстве, лете. Отряды строятся на площадке.

Ведущий: Отряды, внимание! На линейку, посвященную закрытию смены «Достигай и побеждай», шагом марш.

Звучит марш, отряды выстраиваются на линейке.

Ведущий: Отряды, смирно! Командирам доложить о готовности к линейке закрытия. Вольно!

Сдача рапортов готовности отрядов к линейке закрытия.

Ведущий: Лагерная смена была интересной и насыщенной, и сегодня мы хотим отметить самых спортивных, активных, творческих, талантливых и инициативных участников нашей лагерной смены.

Ведущий: За время работы лагерной смены вы участвовали в различных мероприятиях – спортивных соревнованиях и творческих конкурсах.

Ведущий: Можно сказать, что в лагере вы отлично провели свое

время и узнали много нового и полезного!

Вед у щ и й: Слово для приветствия и награждения участников лагерной смены предоставляется президенту спортивного комитета.

Объявление результатов игры

Вручение грамот

Вед у щ и й: Лагерь, смирно! Товарищ начальник лагеря! Отряды для закрытия смены «Достигай и побеждай» построены.

Разрешите Государственный флаг Российской Федерации опустить, лагерную смену закрыть

Нача л ь н и к ла г е р я: Государственный флаг России опустить, лагерную смену разрешаю закрыть.

Вед у щ и й: Отряды, смирно. На спуск флага приглашаются командиры отрядов – победителей

Лагерь, смирно. Равнение на флаг.

Звучит Гимн России, командиры отрядов опускают флаг.

Вед у щ и й: Дорогие ребята! Казалось бы, совсем недавно лагерь гостеприимно распахнул свои двери, сколько было планов, сколько хобби успеть сделать: праздники, вечера друзей, конкурсы, спортивные состязания... А теперь все это уже позади, все это осталось в памяти чем – то добрым, светлым, дорогим.

За это время мы стали одной большой семьей, научились понимать друг друга, прощать мелкие обиды, старались поддержать словом, делом...

Объявление программы праздника, посвященного закрытию смены.

9. ЧЕК-ЛИСТ ДЛЯ ОРГАНИЗАТОРОВ СМЕНЫ

Что после участия в смене может организовать ребёнок в школе?

- Совет дела.
- Организовать работу детского объединения (спланировать работу, выступить инициатором и организатором событий в объединении).
 - Разработку и реализацию проектов спортивной направленности (он придет с готовым проектом для школьного спортивного клуба).
- Спортивные эстафеты.
- Ярмарку.
- Конкурсные программы (творческие, танцевальные, спортивные).
- Стать соорганизатором спортивных состязаний по разным видам спорта (футбол, волейбол, шахматы, настольный теннис); сможет выступить судьей школьных соревнований.
- Стать соорганизатором военно-спортивных игр или игр на местности.
 - Досуговое мероприятие для своего класса.
 - Подвижные игры для младших ребят и сверстников.
 - Зарядку.

С какими формами работы ребёнок познакомился и сможет их реализовать?

- Спортивные эстафеты.
- Подвижные игры.
- Спортивные состязания по разным видам спорта.
- Игра на местности, Зарница.
- Шествие / парад.
- Зарядка.
- Спортивный праздник.
- Конкурсная программа.
- Концерт.
- Дискуссия.
- Маршрутная игра, квест.
- Интеллектуальная игра.
- Беседа.
- МФР – малая форма работы.

Какое разнообразие форматов работы ребёнок увидел и сможет применить?

- Коллективная творческая деятельность.
- Проектная деятельность (создание и реализация проекта).
- Работа в команде / в коллективе.
- Работа в сводных временных группах – советах дела.
- Индивидуальное и групповое соревнование.
- Попробует себя в разных ролях.

Рекомендуемая литература

Афанасьев С.П., Коморин С.В., Тимонин А.И. Что делать с детьми в загородном лагере. – Кострома: МЦ «Вариант», 2001 г. – 224 с.

Затейник. 1950. № 06: Ежемесячный журнал ЦК ВЛКСМ для детской художественной самодеятельности. – Москва: Молодая гвардия, 1950. – 64 с.

Книга вожатого / авт. кол. Т. Матвеева, Е. Шацкая, М. Колмакова и др.; ред. кол. И. Авраменко и др. – 5-е изд., перераб. и доп. – М.: Молодая гвардия, 1954. – 542 с.

Куприянов Б.В. Формы воспитательной работы с детским объединением. Учебно-методическое пособие. – 3-е изд., перераб. и исп. – Кострома: КГУ, 2000.

Лутошкин А.Н. Как вести за собой: Старшеклассникам об основах организаторской работы. – 2-е изд., перераб. и доп. – М.: Просвещение, 1981. – 208 с.

Лутошкин А.Н. Эмоциональные потенциалы коллектива – М., 1988.

Немов Р.С., Курпичник А.Г. Путь к коллективу. – М., 1988.

Областной лагерь старшеклассников имени А. Н. Лутошкина: программа лагеря и методические материалы / автор-составитель А.И. Тимонин. – Кострома: Студия оперативной полиграфии «Авантитул», 2004. – 59 с.

Областной лагерь актива молодёжи имени А.Н. Лутошкина «Комсорг»: Школа лидера (цикл учебно-развивающих занятий областного лагеря актива молодёжи имени А.Н. Лутошкина «Комсорг» / автор-составитель А.И. Тимонин. – Кострома: КГУ им. Н.А. Некрасова, 2012. – 84 с.

«Орленок» книга вожатого. – М.: Собеседник, 2005. – 350 с.

Уманский Л.И. Психология организаторской деятельности школьников. – М. 1980.

Сайт: будвьдвижении.рф

Учебное издание

**Программа профильной смены
для организаций отдыха
детей
и их оздоровления по направлению
деятельности Движения Первых
СПОРТ
«Время Первых: ДОСТИГАЙ И ПОБЕЖДАЙ!»»
Методическое пособие**

Электронное издание сетевого распространения

Первые



БУДЬ В ДВИЖЕНИИ!

**Российское движение
— детей и молодёжи
«ДВИЖЕНИЕ ПЕРВЫХ»**