

Муниципальное бюджетное учреждение
дополнительного образования
«Центр внешкольной работы» Меленковского района

Принята педагогическим советом.

Протокол от 28.03.2025

Приказ от 01.04.2025 7-ЗОЛ

Директор

Ю.В.Шуянцева



**Программа
загородного
оздоровительного лагеря
«Солнечная поляна»
«Нескучные каникулы – ставь лайк!»
1 смена 2025 г.
с 06.06.2025 г. по 26.06.2025 г.**

Направленность:
нравственно-правовая,
спортивно-оздоровительная
Возраст детей: 7 - 17 лет
Срок реализации: 21 день
Составители: педагог
дополнительного образования
Фадина Е. С.,
заместитель директора по УВР
Печенова Е. А.

г. Меленки 2025 г.

СОДЕРЖАНИЕ

Раздел/приложение	Наименование	страница
	Паспорт программы детского оздоровительного лагеря «Солнечная поляна» с круглосуточным пребыванием «Нескучные каникулы - ставь лайк!»	3
1	Пояснительная записка	4
1.1	Педагогическая идея программы	4-5
1.2	Механизм реализации программы	5-6
1.3	Краткое описание этапов достижения поставленной цели	6-7
1.4	Система мотивации и стимулирования участников программы	7-8
2	Краткое описание каждого этапа	8-9
3	Возможные риски и способы их преодоления	9-11
4	Список используемых источников	11-12
Приложение 1	План культурно-досуговых мероприятий на смену	13-14
	План-конспект основных мероприятий смены	15-52
	Режим дня	52-53
	Информационно-методическое обеспечение	53

Паспорт программы детского оздоровительного лагеря «Солнечная поляна» с круглосуточным пребыванием **«Нескучные каникулы - ставь лайк!»**

1	Полное название программы	Программа детского оздоровительного лагеря с круглосуточным пребыванием «Нескучные каникулы-ставь лайк!»
2	Цель программы	Развитие у участников программы: создание условий, интересных, разнообразных по форме содержанию для обеспечения полноценного отдыха, оздоровления детей и творческого развития.
3	Задачи	1. Укрепление здоровья, содействие полноценному физическому психическому развитию. 2. Помочь ребенку раскрыть свой творческий потенциал. 3, Развитие нравственных качеств личности на основе общечеловеческих ценностей; - через КТД научить детей взаимовыручке, взаимопониманию. 4. Создать благоприятный психологический климат в детском коллективе.
4	Направление деятельности	Данная программа по своей направленности является комплексной, т.е. включает в себя разноплановую деятельность, объединяет различные направления оздоровления, отдыха и воспитания детей в условиях оздоровительного лагеря.
5	Краткое содержание программы	Программа содержит: пакет нормативно-правовых документов; мероприятия реализующие Программу, ожидаемые результаты и условия реализации, приложения,
6	Организация, адрес, контакт. телефон	602102, Владимирская область Меленковский район, МО Даниловское сельское поселение, загородный оздоровительный лагерь «Солнечная поляна», Ориентир: вблизи д. Иватино.

1. Пояснительная записка

Летние каникулы – это возможность отдохнуть, развлечься, заняться любимым делом, узнать много нового, интересного, полезного. Но далеко не все знают и умеют делать свое свободное времяпрепровождение увлекательным полезным. К сожалению, у современных детей самыми популярными занятиями в часы досуга являются: просмотр телевизора, компьютерные игры или просто «ничегонеделанье». Именно поэтому, важно исходить из необходимости показать детям формы и способы организации собственного досуга, научить ребят организовывать свой досуг и досуг окружающих. В переводе с русского языка на древнегреческий *досуг* - «схан, схола, или школа». Действительно раньше школой считалось не учебное заведение, а свободные от обязанностей занятия. Эти занятия помогали человеку познать себя, найти своё «Я», обрести опыт.

Детский оздоровительный лагерь позволяет детям получить опыт организации культурно - досуговой деятельности и определить перспективу развития полученного опыта у себя дома. Этот результат достигается с разными категориями детей.

Участниками данной программы являются дети в возрасте от 7 до 17 лет находящиеся на оздоровительном отдыхе в детском оздоровительном лагере «Солнечная поляна».

Программа предусматривает оздоровление детей, образовательную, психологическую, культурно-развлекательную программы.

1.1.Педагогическая идея программы

Педагогическая идея программы базируется на основных требованиях к организации отдыха оздоровления детей:

- обеспечение сохранности жизни здоровья ребенка;
- индивидуальный подход к ребенку;
- удовлетворение интересов детей через реализацию педологической программы.

Ключевая идея смены - раскрытие внутреннего потенциала каждого ребенка, приобретение новых навыков, умений знаний в сфере личной заинтересованности, через создание условий, способствующих их самореализации.

- ***Идея развития.*** Развитие личности ребенка; его субъективности и индивидуальности, творческих и интеллектуальных способностей, развитие умений самообразования и самовоспитания.

- **Идея творчества.** В процессе творческой деятельности происходит развитие способностей и формирование потребностей личности. Развитие мотивации и овладение методами творческой деятельности способствует более полному самовыражению личности.

- **Идея сотрудничества.** Совместная творческая деятельность детей, педагогов и социальных партнеров является созидательной деятельностью, способствующей переживанию «Ситуации успеха».

- **Идея выбора и ответственности.** Имея возможность выбирать виды и формы деятельности, ребенок учится предполагать результаты и нести за них ответственность.

- **Идея деятельности.** Деятельность призвана породить удовлетворение от процесса деятельности идеи, от переживания ценностного отношения к объекту деятельности.

- **Идея открытости.** Контакт с семьей через онлайн-платформы, доступность информации, взаимодействие с учреждениями окружающего социума.

- **Идея мотивации.** Мотивация детей на будущие открытия, достижения, которые они могут создавать сами.

- **Идея креативности.** Развитие у детей креативного мышления и применение полученного опыта.

1.2. Механизм реализации программы

Тематическая смена «Нескучные каникулы - ставь лайк!» составлена с учетом психолого-возрастных особенностей детей, их личного и общественного опыта интересов и предпочтений,

Важный посыл - это полученные навыки выстраивания отношений со сверстниками и взрослыми, помогут детям и подросткам в дальнейшем легко адаптироваться в новой среде.

Программа поделена на тематические блоки:

I блок - «Спорт»,

II блок – «Искусство»

III блок - «Наука и образование»

IV блок - «Бизнес»

Образовательные и практические модули программы компенсируют различия в возрасте и степени подготовки, что обусловлено отсутствием однородности участников смены.

Несмотря на тематику блоков, каждый из них включает спортивную, образовательную и творческую работу, например, физкультурно-оздоровительная деятельность будет проводиться в течение всей смены.

В каждом блоке будут использоваться различные методы реализации программы: спортивные и творческие, мастер-классы, мозговые штурмы, квесты и игры, проекты, шоу-программ.

Кроме общелагерных мероприятий ежедневно будут проводиться конкурсы и состязания в отряде.

1.3. Краткое описание этапов достижения поставленной цели

1. Этап «Будем знакомы!»

Адаптация в условиях временного коллектива. Игры и события организационного периода:

- заезд, расселение, прием врача-педиатра;
- знакомство детей и подростков друг с другом, с вожатыми, педагогами;
- знакомство детей с лагерем (его возможностями, условиями, территорией, инфраструктурой), сотрудниками лагеря и санатория;
- знакомство детей с тематикой смены, основными мероприятиями, образовательными пространствами;
- выработка общих норм, правил пребывания/проживания и взаимодействия;
- планирование индивидуальной и отрядной деятельности на смену в рамках вариативной части программы: личных командных расписаний, мероприятий и инициатив. Огоньки знакомств. Демонстрация имеющихся навыков и ожиданий от смены. Выбор командиров в отряде, помощников вожатых, Определиться с названием отряда, девизом, оформление отрядного уголка, Разучивание кричалок, отрядной песни\танца.

II Этап «Пора действовать!»

- проведение в соответствие с план-сеткой большинства опорных активностей программы смены, корректировка (в случае необходимости) ее выполнения;
- организация деятельности кружков, креативных пространств;
- развитие и поддержание игровой модели взаимодействия участников;

- вовлечение детей и подростков в разнообразные виды деятельности: отрядные игры, коллективные творческие дела, мастер-классы, вечерние огоньки. Спортивные состязания, прогулки, экскурсии, дискотеки,

III Этап «Пришло время прощаться»

- подведение итогов смены;
- отрядная и общелагерная рефлексия;
- проведение итогового мероприятия программы;
- финальная диагностика детей;
- выделение и награждение наиболее активных участников программы.

Подведение итогов смены. Награждение.

1.4. Система мотивации и стимулирования участников программы

Индивидуальная мотивация

Вожатый/воспитатель каждый день (начиная со 2 дня смены и по 11 день) определяет 3-х лидеров дня в своем отряде. Этим ребятам на утренней линейке или вечернем огоньке выдаются «лайки».

На 20 день подводят итоги лучших активистов (11 и более «лайков»).

Рекомендуемые критерии для вожатых/воспитателей при выборе лидера дня: —1 балл за участие в мероприятиях

- 1) 1 балл за проявление ребенком инициативы в придумывании идей
- 2) 1 балл за принятие идеи
- 3) 1 балл за помощь
- 4) 1 балл за проведение игры, мероприятия

Педагоги дополнительного образования также могут давать дополнительные баллы в течение смены, за активность.

Коллективная мотивация

За каждое общелагерное мероприятие отряды — победители и призеры получают заранее прописанное количество баллов. В конце каждого тематического блока объявляются (вывешиваются) обновленные баллы

отрядов. В конце смены выявляются отряды-победители и призеры по количеству баллов.

За каждое мероприятие отряд получает баллы, в зависимости от занятого места:

I место — 150 баллов; **II** место — 100 баллов; **III** место — 50 баллов.

Мастер-класс

Каждый воспитатель, вожатый должен провести в течение смены 1 мастер-класс. Детям заранее сообщается о времени, месте и тематике проведения мастер-класса. В конце смены подводятся итоги - оценивают дети. Победители получают грамоты и призы.

2. Краткое описание каждого этапа

2.1. Подготовительный этап

На этом этапе выстраивается содержание, основные формы и методы работы, система управления, логика развития смены. Во время подготовительного этапа проходит «эмоциональная настройка» ребенка и взрослого на предстоящую смену. Это время когда каждый для себя определяет, что он ожидает от смены, психологически и практически готовится к заезду в лагерь

Основные задачи:

- разработка программы;
- оформление программы, подписание директором МБУ ДО «ЦВР» Меленковского района;
- проведение собраний с педагогическим составом смены, составление графиков работы, расписания занятий кружков, ознакомление с программой и планом-сеткой смены, анализ возможности вариаций отрядных дел, проведение интенсива вожатского мастерства значимых мероприятий;
- приобретение спортивного инвентаря, необходимого оборудования, канцтоваров.

2.2. Организационный этап

Организационный этап включает в себя адаптацию детей к новым жизненным условиям, распорядку дня, окружающим людям, отсутствию родителей, к предъявляемым требованиям.

Основные задачи:

- формирование и определение мастер-классов, составление графиков проведения, утверждение положения о проведении мастер-класса;

- информирование родителей (законных представителей) по вопросам организации отдыха и оздоровления детей в период летней компании 2025 года посредством сети Интернет.
- подготовка дидактического материала, необходимых технических и канцелярских средств;
- адаптация и внесение изменений в план-сетку отрядных, общелагерных мероприятий.

2.3. Основной этап

Основной этап следует после организационного и характеризуется сменой эмоционального фона проводимых мероприятий.

Основные задачи:

- реализация программы;
- обеспечение совместной вариативной деятельности детей.

2.4. Заключительный этап

В этот этап проводятся заключительные и итоговые дела смены. В детском коллективе на первое место выходит неформальное общение детей, с которым связывают третий психологический кризис смены.

Основные задачи

- подведение итогов;
- получение обратной связи от участников;
- анализ индивидуальных и групповых достижений.

3. Возможные риски и способы их преодоления

Факторы риска	Пути преодоления
Природно-климатические условия	-Учет возможных «капризов» погоды при планировании смен. -Вариативность мероприятий на случай плохой погоды, разработка альтернативных дел в помещении. -Вожатская копилка отрядных дел без предварительной подготовки.
Большая разница детей по возрасту	Адаптация всех мероприятий смены согласно возрасту участников.

Отмена массовых мероприятий	- Разграничение по времени участия отдельного отряда на станциях/заданиях, - Проведение дискотек внутри отряда. - Взаимодействие в онлайн чатах через вожатых для демонстрации результатов. - Использование имеющегося мультимедийного оборудования для демонстрации творческих заданий между отрядами.
Замалчивание родителями факта отклонений в состоянии здоровья ребенка	-Усиленный медицинский осмотр в день заезда. -Строгая проверка медицинских документов ребенка. -Утренний и вечерний фильтр (термометрия).
Заболевания участников смены	Медицинское обслуживание. -Профилактические процедуры. -Постоянная забота и контроль со стороны вожатых и педагогов. - Утренний и вечерний фильтр (термометрия)
Низкая активность детей в реализации программы	Организация индивидуальной работы с детьми. Активное привлечение детей к различным видам деятельности в лагере
Эмоциональные и физические перегрузки участников смены	Медицинский контроль. -Индивидуальная работа воспитателя с ребенком. -Система вечерних огоньков. -Чтение и песни вожатых на ночь. - Планирование дня с учетом эмоционального состояния отряда. -Проведение групповой релаксации. -Чередование творческих поручений.

Недостаточный творческий потенциал педагогического коллектива	Организация органов самоуправления на уровне лагеря. Выявление среди детей лидеров — организаторов и лидеров в различных направлениях творчества, активное их привлечение к организации мероприятий.
Отсутствие педагогов и организаторов смены на рабочем месте по причине болезни	Организация системы работы подменных воспитателей. Готовность к перераспределению обязанностей в педагогическом коллективе на уровне отряда и лагеря. Привлечение детей актива лагеря к подготовке и организации мероприятий и шефской работе.

4. Список используемой литературы

Научная литература

1. Спираль жанра: от "народной науки" до развлекательного бизнеса: История и перспективы популяризации науки в России / А. Г. Ваганов. — М.: Ленанд, 2014.
2. Бедарева Т., Грецов А. 100 популярных профессий. Психология успешной карьеры для старшеклассников и студентов. — СПб, 2008.
3. Бендюков М. А. Ступени карьеры: азбука профориентации. — Санкт-Петербург: Речь, 2006.
4. Климова Е. К. Психология успеха. Тренинг личностного и профессионального развития: учебно-методическое пособие — СПб: Речь, 2013.

Литература в помощь вожатому

- 1 . Океанские методики: Методические рекомендации по организации жизнедеятельности детей в условиях Всероссийского детского центра «Океан» / под ред. ЭВ. Мирзоевой, Г.Ю. зуб
2. Дополнительное образование детей. Психолого-педагогическое сопровождение: учебное пособие для СПО / отв. ред. Л.В. Байбородова. — 2-е изд, испр. и доп. — Москва: Юрайт, 2017. — 411
3. Программа лагерной смены: отдельные особенности разработки и оформления.

Методическое пособие [Г. Н. Кудашев. — Тюмень: «Ребячья республика», 2014. — 126 с.

4. Методические рекомендации по направлению деятельности «Гражданская активность» / Арсеньева Т.Н., Загладина Х. Т., Коршунов А.В., Менников В.Е. — М.: МПГУ, 2016.

5. Методические рекомендации по празднованию дня семьи, любви и верности в детских лагерях и центрах. — ВДЦ «Орленок»: Управление образовательных программ, 2014

Интернет-ресурсы

Вожатый.М-Ж — <http://www.vozhatyj.ru/>

Летний лагерь — <http://summercamp.ru>

Игры с детьми в детском лагере — <http://ambivox.info/wiki>

Приложение 1

План культурно-досуговых мероприятий на смену

1 День «Заезд» ***** Организационный сбор отрядов. -Комплекс-игра «Кто я? Кто ты? Кто мы?» -Шоу программа -Огоньки в отрядах	8 День ***** Тематическая линейка — переход в блок «Бизнес» - Фотокросс «Расширяй границы» - Квест Дискотека Огоньки в отрядах	15 день ***** Тематическая линейка — переход в блок «ТВОРЧЕСТВО» Музыкальное шоу «Голос. Дети» Дискотека Огоньки в отрядах
2 День ***** Линейка (поднятие флага РФ, исполнение гимна РФ) Тренировочная пожарная эвакуация, беседа с сотрудником МЧС «Будь бдительным» Спортивно-пожарный квест Дискотека Огоньки в отрядах	9 День ***** Аукцион талантов «Покажи себя» Дискотека Огоньки в отрядах	16 День Спортивная игра «Веселые старты» Интеллектуальная игра «Кино, театр, музыка» Дискотека Огоньки в отрядах
3 День «День открытия смены» ***** Конкурс отрядных уголков Спортивно-интеллектуальный турнир «Беги, качай, отвечай» Открытие кружков Открытие смены: «Нескучные каникулы - ставь лайк!» Дискотека Огоньки в отрядах	10 День ***** Интеллектуально-экономическая игра «Блошинный рынок» Дискотека Огоньки в отрядах	17 День ***** Заккрытие Спортивного Блока (подведение итогов, награждение) Квест-игра «Узнай, кто это?» Танцевальное шоу «Зажги танцпол» Огоньки в отрядах

4 День ***** Тематическая линейка — переход в блок «СПОРТ» Спортивный интенсив «Этот спорт сломан» Презентация социальных роликов «Вот так вот не надо!» Дискотека Огоньки в отрядах	11 День ***** «Безопасность движения» Квиз «Мозгобойня» Дискотека Огоньки в отрядах	18 День ***** Заккрытие Спортивного блока (подведение итогов) Конкурс «Супер флешмоб» Дискотека Огоньки в отрядах
5 день ***** Спортивный интенсив «Этот спорт сломан» Дискотека Огоньки в отрядах	12 День «День здоровья» ***** Презентация видео поздравлений (от отряда) Интерактивный квест «Здоровье в руках» Дискотека Огоньки в отрядах	19 день ***** - КОНКУРСНАЯ ПРОГРАММА «А ну-ка, Вожатый!» «Все лучшее от лучших» Дискотека Огоньки в отрядах
6 День ***** Спортивный интенсив Конкурс утренних зарядок Мастер класс «Береги природу» Изготовление «Арт-объекта» из природного материала Дискотека Огоньки в отрядах	13 День ***** Медиа-шоу Конкурс видеосюжетов по темам «Мемы», «Лайфхаки лагеря», «Бизнес-идея» Дискотека Огоньки в отрядах	20 День ***** Тематическая Линейка — Заккрытие смены — подведение итогов Отрядный интенсив закрытия смены «Не предавай себя» Дискотека Огоньки в отрядах
7 День ***** Конкурсная (программа «Игра на УРА!») Фестиваль Содружеств Дискотека Огоньки в отрядах	14 День ***** Большая Экономическая игра «Бизнес по-крупному» Просмотр фильма Огоньки в отрядах	21 День ***** Операция «Убери свои следы» И «Чемоданчик»

Работа кружков и спортивных секций:

- танцевальный; музыкальный/театральный; рукодельный, спортивный (баскетбол/волейбол); обучение игры на музыкальных инструментах, занятия с психологом (групповые и индивидуальные).

Кадровые условия:

В реализации Программы примут участие вожатые, воспитатели, педагог-организатор, психолог, руководители кружков, физ.инструктор, медицинские работники.

Весь педагогический персонал обладает необходимым образованием в сфере педагогической деятельности. У вожатых пройдено специализированное обучение и имеются сертификаты вожатых.

План-конспект основных мероприятий смены

1 день

Комплекс игра «Кто я? Кто ты? Кто мы?»

Цель: Создание условий для знакомства детей между собой, вожатыми и воспитателями лагеря, раскрепощение и адаптация детей в игровой форме.

Задачи:

- снимать скованность и напряжение участников;
- создавать ситуацию общения и взаимодействия
- учить получать первую информацию друг о друге.

Место проведения: территория ЗОЛ «Солнечная поляна»

Количество участников: до 130 человек

Возраст участников игры: 7-17 лет **Тип игры:** Квест (игра по станциям)

Этапы игры

Общий сбор: Все отряды собираются в одном месте. Отряд делится на подгруппы, получают маршрутные листы с заданиями.

1 задание: Составь карту «Путь в столовую»

Участникам команды необходимо составить зашифрованную карту с описанием дороги в столовую из своего отрядного места.

2 задание: «Зарядка»

Игра проводится по принципу «Глухие телефоны» - все дети становятся друг за другом и крайний с конца показывает 3-4 действия впереди стоящему, тот смотрит и передает действия дальше.

3 Задание: «12 месяцев»

Команда без слов выстраивается по месяцам рождения с января по декабрь, имена по алфавиту.

4 Задание: «Круг Доверия»

Участники встают близко друг к другу (плечо к плечу), выполняют команду направо и садятся друг другу на колени.

5 Задание: «Картинная галерея»

Ребятам нужно нарисовать законы лагеря для отрядных уголков. **6 Задание:** «Паровоз»

Все участники, кроме одного ложатся параллельно на маты, а один поперек. Задача участников одновременно переворачиваясь перекатить человека вперед.

7 Задание: «Высшая математика» - общее

Заполнить таблицу

Количество дверей в всем лагере	Количество комнат на отряд	Сколько беседок на территории	Общее количество скамеек на территории
---------------------------------	----------------------------	-------------------------------	--

Форма одежды участников: спортивная, обувь: кеды, кроссовки.

На всех этапах стоят вожатые.

Для проведения мероприятия потребуется: аудио аппаратура, микрофон, ручки, листы бумаги (формат А4), спортивные маты.

2 день

Линейка (Церемония поднятия флага РФ)

Цель: формирование у детей и подростков правильного смысла о Родине и воспитание в них уважения к ценностям страны.

Задачи:

- воспитывать патриотические чувства, уважение к Государственному флагу России через художественное слово и музыку;
- воспитывать эмоционально-патриотическое отношение к символике России, уважению и любви к Отечеству, гордости за него;
- расширять представления о Государственном флаге Российской Федерации.

Место проведения: площадка с флагштоком на территории ДОЛ.

Участники: начальник ДОЛ, вожатые, педагогический состав, дети.

Оборудование: Флаг РФ, отрядные флаги, музыкальная техника, микрофоны.

Ход мероприятия:

Ведущий: Доброе утро, дорогие друзья!

Рады приветствовать вас на торжественной линейке, посвященной открытию смены детского оздоровительного лагеря «Солнечная поляна»!

Ведущий: Сегодня для нашего лагеря особенный день, «Солнечная поляна» открывает свои двери для более 100 (ста) мальчишек и девчонок!

Музыкальная отбивка

Ведущий: 21 (двадцать один) незабываемый день пролетят на одном дыхании, поэтому не теряйте времени зря, учитесь новому и расширяйте горизонты, а лучшие педагоги и наставники вам в этом помогут!

Ведущий: Право поднять Флаг Российской Федерации предоставляется командирам отрядов.

Внимание участникам! Равнение на Флаг! Государственный флаг РФ поднять!

Звучит Гимн Российской Федерации полный. В исп. хора Александрова.

Ведущий: Для приветственного слова к микрофону приглашается начальник ЗОЛ / заместитель начальника ЗОЛ.

Ведущий: Спасибо за напутственные слова.

Торжественная музыка фоном

Ведущий: Дорогие ребята, впереди вас ждут новые знакомства, интересные занятия и незабываемые 3 (три) недели, наполненные вдохновением и творчеством!

Ведущий: Для торжественного вручения отрядных флагов вновь приглашаем начальника ДОЛ/заместителя ДОЛ. Ведущий: Флаг вручается 1 отряду!

Флаг вручается 2 отряду!

Флаг вручается 3 отряду!

Флаг вручается 4 отряду!

Ведущий: Все отряды, получили флаги и мы желаем вам, чтобы эта смена была для вас яркой и запоминающейся! Детский оздоровительный лагерь «Камские зори» открыл 1, (I, II, III, IV) смену. Добро пожаловать ребята!

Ожидаемый результат: формирование у детей и подростков гражданственности, активной жизненной позиции, хорошего настроения.

Тренировочная пожарная эвакуация, беседа с сотрудником МЧС «Будь бдительным»

Цель: познакомить детей с порядком действия при возникновении пожара и задымления.

Задачи:

- Обобщить знания о причинах возникновения пожара.
- Развивать умения правильно действовать при возникновении пожара и задымления.
 - Воспитывать навыки самодисциплины, организованности, уверенности в своих силах.
- 1. Учебная эвакуация проводится в дневное время. После того, как дети эвакуируются из здания, они выстраиваются в определенном месте, пересчитываются, воспитатели сообщают о количестве эвакуированных детях и сотрудниках регистратору санатория и начальнику ЗОЛ.
- 2. Представитель МЧС проводит с детьми небольшую беседу «Будь бдительным»

Спортивно-пожарный квест

Цель: Ознакомление детей с правилами оказания первой медицинской помощи, правилах поведения при чрезвычайных ситуациях.

Задачи:

- развивать умение быстро находить выход из экстремальной ситуации;
- воспитывать чувство взаимопомощи;
- формировать навыки анализа чрезвычайной ситуации, принятия решения в экстремальной ситуации;
- углублять знания по вопросам охраны и безопасности жизни.

Место проведения: территория ЗОЛ

Участники: дети 7-17 лет

Форма проведения: Квест

1 Станция «Дымовая завеса»

Команда должна определить действия при пожаре и собрать 7 предметов (рисунки), которые помогут в этой ситуации.

(Вода, аптечка, подушка, документы, уют, средства личной гигиены, плюшевый мишка, вещи, одеяло, продуктовый набор, закладка, телефон)

2 Станция «Правила безопасности дома»

Команда должна составить как можно больше правил безопасности в быту, которые начинаются с «не».

3 Станция «Осторожно огонь»

Миллионы лет назад люди научились добывать огонь. И с тех пор он стал верным спутником человека. К огню люди относились с уважением, боялись его и считали подарком богов. Сегодня без огня тоже не обойтись. И в добрых руках человека, умеющего обращаться с огнём, он тоже добрый.

А каким окажется для вас, сейчас мы узнаем...

Д/и «огонь добрый -огонь злой»: Дети называют случаи, когда огонь бывает добрым, а когда злым. За каждый правильный ответ присуждается балл.

4 Станция «Потуши огонь»:

Дети должны со стаканом воды пройти по мостику, пролезть в обруч -окно, вылить воду на огонь-клумбу, вернуться к команде, передать эстафету.

5 Станция «Первая медицинская помощь»

Детям предлагается ситуация вызова «скорой» и оказания первой медицинской помощи. Помощи при ранении руки, переноска раненого, при травме ноги.

6 Станция «Набери правильно номер»

Вожатый называет опасную ситуацию, а дети должны, назвать какой номер телефона они будут набирать.

- Чтобы вызвать службу спасения (112)
- В доме произошло возгорание (010)
- У вас случился солнечный удар (03)
- Вам постоянно звонит по телефону незнакомый человек (02)
- У вас разболелся живот (03)
- Вы увидели, как на улице человеку стало плохо (03)
- В доме пахнет газом (04)
- К вам в квартиру пытаются проникнуть грабители (02)
- В доме вспыхнула розетка (01)
- Вы увидели драку на улице (02)
- Неисправно работает газовая плита (04)
- За вами долго идет неизвестный человек (02)
- У близких высокая температура (03)

7 Станция «Кроссворд»

Ожидаемый результат: дети получают представление, как вести себя в опасной ситуации, как помочь близкому человеку в сложной ситуации.

3 день

Праздник открытие лагеря «Нескучные каникулы, ставь-лайк!»

Спортивно-интеллектуальный турнир «Беги, качай, отвечай»

Цель: Расширить кругозор участников по спортивной тематике. **Задачи:**

- Способствовать формированию коллектива;
- Актуализировать знания о видах спорта;
- Воспитывать позитивное отношение к спорту и ЗОЖ. Участники: Дети 7-17 лет.

Время и место проведения: территория ДОЛ, начало в 17.00

Оборудование и технические средства:

Колонка для музыкального сопровождения **Декорации, реквизит, атрибуты:**

- Мешки для бега
- Конусы
- Шарики (пластик)
- Мел — Камушки (фишки для броска)
- Мяч волейбольный
- Мишень (дартс)
- Теннисный мяч (2 шт)
- Плакат с пьедесталом

Структура	Действие	Примечания
Вступительный этап. Приветствие команд Объяснение правил Старт игры	Отряды приходят на мероприятие с разницей в 30 минут. 1 волна 17:00 — Младшие отряды; 2 волна 17:30 — Средние отряды	Включить фоновую музыку Провести игру Станцевать общий флэшмоб

	3 волна 18:00 — Старшие отряды Вед: Хэй хэй! Приветствую вас на нашей спортивно-интеллектуальной игре «Беги, качай, отвечай!». Сегодня мы с вами будем соревноваться в силе ума и ловкости тела. На территории лагеря вы будете проходить спортивные этапы и отвечать на вопросы связанные со спортивной темой. На каждом этапе вы будете зарабатывать баллы и в конце мы выявим, какой отряд самый спортивный и эрудированный. Команда 9 отр. (8,7,6...) на линию старта! На старт! Внимание! Марш! Пока идет сбор участников, вожатые танцуют флэшмоб и проводят игры.	

2. Основной этап	Участники проходят 7 этапов, расположенные на всей территории лагеря. 1. Прыжки в мешках + Кроссворд 2. Спортивное лото + Вопросы викторины 3. Спортивные классики + Ребусы 4. Гусеница 5. Минное поле + Вопросы викторины 6. Верю — не верю (на спорт. тему) 7. Дартс + Вопросы викторины	Возможно использовать мультимедиа
3. Заключительный этап. Подведение итогов. Награждение лучших команд.	Вед: Поздравляю вас! Вы закончили полосу препятствий! Судейская коллегия предоставит результаты и мы разместим их на пьедестале знаний!	Считается общий балл команды за все этапы. Значок команды размещается на пьедестале и отряды результат озвучиваются на празднике открытия смены.

Список информационных источников:

<https://urok.1sept.ru/articles/515944> _<https://infourok.ru/sportivnointellektualnaya-igra-dlya-klassov-3657139.html>

Праздник открытие лагеря «Нескучные каникулы, ставь-лайк!»

Цель: создание условий для проведения совместного детского творческого досуга, атмосферы праздника и единения.

Задачи:

- Организовать праздник для детей.
- Развивать умение слушать друг друга, с уважением и вниманием относиться к своим товарищам.
- Воспитывать чувство дружбы, взаимоуважения.
- Развивать лидерские качества.

Место проведения: актовый зал.

Участники: дети, воспитатели, вожатые, руководители кружков, педагог организатор, заместитель начальника лагеря, начальник лагеря.

Оборудование: музыкальная техника, мультимедийное оборудование. **Форма проведения:** концертная программа с включением игр с залом.

Ход мероприятия:

1. Слово для открытия начальнику лагеря.
2. Игра-разминка со зрителями «Угадай по кадру».
3. Представление отрядов (название, девиз, отрядный флаг) Номера от отрядов.
4. Игра внимание «5 пар хлопков».
5. Представление отрядов (название, девиз, отрядный флаг) Номера от отрядов.
6. Творческий номер от вожатых.
7. Общий флешмоб.
8. В конце мероприятия «Сюрприз, да здравствует сюрприз» - детям раздается мороженное.

Ожидаемый результат: создание атмосферы дружбы и доверия между детьми и взрослыми лагеря.

4 день

Тематическая линейка — переход в блок «СПОРТ»

Проведение награждения (Лидеры дня), погружение в тематический блок. Рассказ о предстоящих мероприятиях в блоке.

Спортивный интенсив «Этот спорт сломан»

Цель: привить любовь к спортивным играм, движению, воспитание «командного духа».

Задачи:

- научить проявлять фантазию;
- быть целеустремленными;
- научиться быть командой спортивные игры с модернизацией (Тапкобол, футбол на 3-е ворот, шашкобол)! На случай дождя проводятся малые спорт. формы (армрестлинг, шашки, и пр.)

Ожидаемый результат: дети проявили фантазию, создавая новый вид спорта и модернизируя его.

Презентация социальных роликов «Вот так вот не надо»!

Цель: Научиться снимать и монтировать ролики

Задачи:

- научить творчески подходить к любому делу
- работать в команде
- научиться составлять план (мини сценарий)

В социальных роликах есть сюжет, они интересны, способны заставить зрителя рассмеяться или заплакать. Хорошая социальная реклама вызывает массу эмоций и желание поделиться роликом с друзьями.

Поэтому детям выдается тема, которую они должны разобрать и снять познавательный ролик, в котором рассказывают об теме всем остальным отрядам.

Ожидаемый результат: демонстрация знаний, умений и навыков в сфере безопасности.

5 День

Спортивный интенсив «Этот спорт сломан»

Цель: сплочение отрядных коллективов через спортивные мероприятия соревновательного характера.

Задачи:

- пропаганда ЗОЖ
- проведение оздоровительных мероприятий, нацеленных на укрепление организма детей;
- выявление самых спортивных ребят.

Место проведения: спортивная площадка

Участники: дети 7-17 лет

Оборудование: спортивный инвентарь (обручи, скакалки, мячи, ракетки, канат и т.д.)

Форма проведения: Веселые старты

Этап игры:

1. Не урони мяч

на теннисные ракетки кладется мяч. Участники по сигналу ведущего бегут к финишу и возвращаются обратно на линию старта.

2. Сумей удержать

Несколько пар играющих соревнуются между собой, стараясь как можно быстрее пробежать до финиша:

-положив мяч на плечи и прижимая его головами с двух сторон.

3. Бег парами

Детям попарно завязываются ноги- задача синхронно передвигаться до назначенного места.

4. Шарик

на 2-х гимнастических палках удерживать шарик

5. Паровоз

Сначала бежит один, потом его берет за плечи второй. Потом третий и так пока не присоединится вся команда.

6. Гусеница

Руки игроков соединяются между ног

7. Метро

Первый игрок бежит с мячом вокруг конуса, пробегает в конец зала и передает мяч первому игроку между ног других игроков.

8. Электрическая цепь

Игроки садятся друг напротив друга, соединяют руки с противоположными по диагонали детьми и пытаются встать одновременно не падая.

Ожидаемый результат: сплочение отрядного коллектива, создание условий для работы в коллективе, хорошее настроение.

6 день

Спортивный интенсив «Конкурс утренних зарядок»

Цель: сплочение отрядного коллектива

Задачи:

- пропаганда ЗОЖ
- привить любовь к движению и спорту

Команда от отряда показывают утреннюю зарядку, это может быть флэшмоб зарядка с оригинальными упражнениями, остальные дети в отрядах повторяют. Продолжительность должна быть 7-10 минут.

Оборудование: музыкальная техника, спортивный инвентарь.

Ожидаемый результат: сплочение отрядного коллектива, создание условий для работы в коллективе, хорошее настроение.

Мастер-класс «Береги природу».

Цель: Для привлечения внимания к экологическим проблемам **Задачи:**

- Замотивировать детей улучшать природу;
- Привлечь внимание ребёнка к бережному отношению окружающей нас среды;
- Напомнить о том, что не все ресурсы нашей планеты восполняемы.

Целевая аудитория: Дети 7-17 лет

Место и время проведения: в беседке после тихого часа

Оборудование и технические средства: Микрофоны, проектор, экран, колонки.

Декорации, реквизит, атрибуты: 2 ведра, пластиковые тарелки (10 упаковок), бумага А4 (1 уп.), клей ПВА (10 шт.), украшения (блестки, конфетти), мусорные пакеты (10 шт.), фломастеры (5 уп.).

Ход мероприятия :

Ведущий: Наша планета — это общий дом. И много лет мы в нем живем. Но, как известно всем кругом, Должны беречь мы этот дом.

Ведущий: Настоящее время очень много говорят об охране природы. Поэтому мы тоже решили провести мероприятие, которое поможет сформировать у вас, дети, представление о необходимости сохранения окружающей природы, воспитать чувства ответственности и бережного отношения к миру природы, осознания своей значимости в решении экологических проблем.

Ведущий — Ребята, а вы когда—нибудь замечали свалки мусора недалеко от вашего дома или на вашей улице? (ответы детей) — Скажите, это хорошо или плохо?

(ответы детей)

А теперь я вам предлагаю поиграть со мною (подвижная игра «Кто быстрее соберёт мусор»). (отряд делится на 2 команды) Вед. Вам нужно взять мусор, добежать до ведра, выбросить его туда и бежать на своё место, передавая эстафету ещё одному участнику. Итак, кто больше соберёт мусора, тот и победит.

Ведущий: Давайте всем этим предметам попробуем дать новую жизнь. Сегодня я расскажу и научу вас изготавливать вот такие игрушки — рыбки, которые сделаны из бумажных тарелок.

1. Бумажная тарелка буде основой, сначала мы прорезаем нашей будущей рыбке рот.

2. Затем мы покрываем её краской.

3. Далее наклеиваем на высохшую основу чешуйки — конфетти, плавники хвост и глазки.

4. И в завершении проделываем отверстие и продеваем ленточку.

Изготовление «ART-объекта из природного материала»

7 День

Игра на Ура «Фестиваль содружеств»

Цель: ознакомить детей с играми без использования гаджетов, создание условий выхода из «зоны комфорта» для вербального общения.

Задачи:

- развивать интерес детей к творческой, познавательной
- деятельности воспитывать активную жизненную позицию
- привлекать внимание к игровым традициям и правилам.

Участники: дети 7-17 лет

Место проведения: территория ДОЛ

Оборудование: музыкальная техника, распечатанные карточки, канат, обручи, маты.

Форма проведения: квест, веревочный курс. **Этапы квеста:**

-1-«Алиса»-одному ребенку дается слово, его задача объяснить этот термин отряду, не произнося этого слова.

-2-«Стоп-кадр»-одному или двум детям дается картинка из фильма, задача детей максимально близко и узнаваемо изобразить эту картинку, чтобы остальные дети в отряде отгадали заданный фильм или мультфильм.

-3 «Улыбнись» - задача детей отгадать песню по картинке эмодзи.

-4-«Крокодил» - ребёнку на голову надевается ободок с картинкой сказочного героя, его задача отгадать, кто он за герой, задавая вопросы детям, на которые они могут отвечать только «да» и «нет».

-5-«Танцуй пока молодой»- вожатый показывает движения танца без музыки, дети отгадывают танец и выполняют вместе. Танцы могут быть следующими: Вальс, Танец маленьких утят, Макаренка, Присядка, из репертуара Псай, Литл Биг-Скибиди и т. д.

-6-«3 Отличия» - участвуют 2 ребёнка: один запоминает внешность другого, затем отворачивается. На втором выполняются 3 отличия (расстегнуть пуговицу, развязать шнурок, изменить причёску и т. д.). Задача 1 ребёнка найти 3 отличия.

-7-«Угадайка» - задача детей угадать песню в реверсе.

Ожидаемый результат: дети учатся самозанимать себя, не завися от гаджетов, играть, соблюдая все правила данной игры.

8 день

Тематическая линейка-переход в блок «Бизнес»

Проведение награждения (Лидеры дня), погружение в тематический блок. Рассказ о предстоящих мероприятиях в блоке.

Фотокросс «Расширяй границы»

Цель: Расширить кругозор через игру.

Задачи:

- развить нестандартное мышление
- развлечь ребят во время отдыха
- расширить кругозор детей

Вспомогательный материал: мобильный, сенсорный телефон, планшет, ноутбук, проектор, экран

Методические приёмы: игровая ситуация, продуктивная деятельность детей.

Участники: Дети 7-17 лет.

Место проведения: территория ДОЛ

Форма проведения: квест с фото и видеосъёмкой.

Оборудование: муз. аппаратура, гимнастические палки, воздушные шары, обручи, карточки со словами.

Этапы фотокросса:

На каждом этапе дети выполняют задания и делают фотографию.

-1- «Самый внимательный»- на столе перед командой под покрывалом лежат разные предметы, выбирается один ребёнок из команды, смотрит 5 сек. на предметы и отворачивается, вожатый убирает один предмет(одновременно перемешивая другие). Задача ребёнка понять какого предмета не хватает.

1. Сделать фото «Команда в ладошке»

-2-«Приятного аппетита»- вожатый называет продукт, а ребята должны сказать к какой категории он относится. Например: фундук-орех, сазан-рыба и т. д.

2. Сделать фото «Я ем команду»

-3-«Жмурки»-водящий с завязанными глазами находит и отгадывает ребят из отряда.

3. Сделать фото «Оранжевое настроение»

-4-<<Подмигни>>-дети становятся в двойной круг, один остаётся без пары, его задача подмигнуть шобому игроку в круге, чтобы он перебежал и дополнил пару. Задача игроков, стоящих во внешнем круге не отпустить свою пару.

4. **Сделать фото на тему «Время ловит улыбки»**

-5-<<Квидич>>- детям выдаются гимнастические палки и воздушный шарик. Задача детей не уронить шарик на пол.

5. **Сделать фото «Полёт на метле»**

-6-<<Обруч>>-дети встают в круг, берутся за руки, между двумя даётся обруч. Задача детей пройти всем сквозь обруч не разнимая рук.

6. **Сделать фото «Всё невозможное возможно»**

-7-<<Переправа>>- перейти через переправу, чтобы на землю наступило ног вполтину меньше чем участников.

7. **Сделать фотографию на тему «Сердце отряда»**

-8-<<Музыкальная>>- детям предлагается наборы из 3-4 слов, задача детей — отгадать, какая песня загадана.

8. **Сделать фото на тему «Потешный хор»**

Ожидаемый результат:дети учатся ставить кадр, создание фотоальбома лагеря, позитивный настрой детей и взрослых.

9 день

Аукцион талантов «Покажи себя»

Цель: создание условий для развития творческих способностей детей, повышения уровня художественной культуры и исполнительского мастерства.

Задачи:

- создавать укреплению дружеских взаимоотношений между детьми разного возраста
- выявлять интересы и творческие возможности детей.

Место проведения: актовый зал

Участники: дети 7-17 лет

Оборудование: музыкальная техника, микрофоны, атрибуты костюмов для выступлений

Форма проведения: концертная

Ход мероприятия:

Общий сбор

-1 -Приветствие ведущего

-2-Представление жюри

- 3- Творческие номера детей
- 4-Игры с залом,подведение итогов
- 5-Слово жюри, награждение
- 6- Творческий подарок от вожатых

Ожидаемый результат: раскрепощение детей в творческой атмосфере, возможность показать свои интересы и таланты.

10 День

Интеллектуально-экономическая игра «Блошинный рынок»

Цель: формирование у детей знаний по финансовой грамотности, умению применять эти знания в жизни.

Задачи:

- Популяризировать экономические знания среди детей, как эффективного средства их социализации;
- Развивать интеллектуальные способности и логику;
- Содействовать развитию информационно-коммуникативных и творческих способностей.
- Место проведения: актовый зал, территория ДОЛ

Оборудование: музыкальная аппаратура, мультимедийная аппаратура, микрофон

Форма проведения: интеллектуальная игра-презентация с зарабатыванием «местной валюты», игра-каталог профессий

Ход мероприятия:

- 1- проведение игры по командам на основе «Своя игра» и «Где логика?» С возможным зарабатыванием «Местной валюты» своим умом.
 - 2- дети делятся на мини-группы (задание дается заранее), продумывают свою сферу услуг, которую предоставляют за определенную плату.
 - 3- подсчет заработанных средств командой, обналичивание в «магазине»
- ДОЛ Ожидаемый результат:** игра направлена на развитие интеллектуальных способностей и профориентирование детей.

11 день

«Безопасность движения»

Квиз «Мозгобойня» по пропаганде безопасности дорожного движения и профилактике детского дорожно-транспортного травматизма

Цель: снижение уровня детского дорожно-транспортного травматизма по средствам формирования устойчивых знаний в области безопасного поведения детей на улице и дороге города.

Задачи:

- изучать Правила дорожного движения, уметь применять на практике знания и навыки безопасного поведения на дороге;
- стимулировать развитие интеллектуальных и познавательных возможностей детей через проявление эрудиции, смекалки и сообразительности;
- организовывать досуговую деятельность детей в ДОЛ через работу в команде; Целевая аудитория; дети 7-17 лет

Оборудование: слайдовая презентация, музыкальное оборудование, микрофон.

Ведущий: Добрый день, дорогие друзья, уважаемые оманцы! нас с вами собрал квиз «Мозгобойня» по пропаганде безопасности дорожного движения и профилактике детского дорожно-транспортного травматизма, А что та же квт? Квиз (англ. quest — «задание, вопрос, поиск, предмет поисков, поиск приключений, исполнение рыцарского обета») — это игра с сюжетной линией, которая заключается в решении различных головоломок и логических заданий; один из способов построения сюжета, путешествие персонажей к определенной цели через преодоление трудностей, Говоря простыми словами - это командная интеллектуально-развлекательная игра, не требующая предварительной подготовки, в которой участники за ограниченный промежуток времени отвечают на вопросы из самых разных сфер знаний. Сегодня вы сможете проверить свои знания Правил дорожного движения, проявить эрудицию, смекалку, сообразительность, а также побороться за звание победителя игры. И для начала я предлагаю вам придумать название вашей команды. Знакомимся с нашими участниками! Теперь предлагаю познакомиться с правилами игры.

Вас ожидает 2 раунда по 12 вопросов. Главное в обоих раундах это то, что я буду задавать вопросы по очереди, вопросы будут демонстрироваться на экране (слайдовая презентация), На решение каждого вопроса вам даётся 30 секунд.

Правильный ответ вы записываете в специальный бланк под номером разыгрываемого вопроса. После этого я сразу перехожу к следующему

вопросу, Не забывайте, что квиз — это командная игра. Обсуждайте все ответы всей командой; не бойтесь предлагать самые нелепые варианты ответов. Ответы будут объявляться после завершения 2 раунда, И еще одно важное замечание — во время игры запрещено пользоваться шпаргалками, смартфонами, За это будут сразу сниматься баллы за текущий раунд.

Итак, правила понятны? Переходим к первому раунду!

1 раунд «Разминка»

2 раунд «Найди общее разгадай ключевое СЛОВО»

Демонстрация слайдовой презентации.

Подведение итогов, награждение.

Вот подошла к концу наша игра, Надеюсь, вы зарядились позитивом и желанием изучать Правила дорожного движения, Спасибо за участие, до новых встреч! Желаем вам зелёного света на дороге и до новых встреч!

12 День «День здоровья»

Тематический день в честь Дня медицинского работника

Все отряды делают видео поздравление для медицинских работников ЗОЛ, которое затем транслируется в актовом зале на торжественной линейке сотрудников.

Интерактивный квест «Здоровье в наших руках»

Цель: Актуализировать знания о первой медицинской помощи, безопасности жизнедеятельности и здоровом образе жизни

Задачи:

- развивать логическое мышление при стрессовой ситуации;
- развивать наблюдательность, сообразительность, умение работать в команде;
- привлекать внимание участников к необходимости ведения здорового образа жизни.

Место проведения: территория ДОЛ

Участники: дети 7-17 лет

Форма проведения: Квест

Оборудование и технические средства: переносная колонка

Декорации, реквизит, атрибуты:

-Костюмы для персонажей, скорая помощь

На каждый отряд:

- Эластичные бинты, марлевые бинты
- Длинный прочный предмет (шина для «переломов»)

- Вода в бутылке с надписью «перекись»
- Простыня
- Вода питьевая в бутылке
- Бутылочка с надписью «нашатырь»
- Мазь (детский крем)
- Влажные салфетки
- Антисептик
- Латные диски
- Мед.карта - Мед. чемоданчик

Ход игры

Командам выдаются маршрутные листы. В вашем путевом листе есть первая точка вызова, отправляйтесь! На каждом этапе за правильность выполнения ставится в путевой лист 1 балл, а также дополнительных 2 балла за правильность действий. В конце за каждый правильный ответ в викторине бригада получает 1 балл.

Глоссарий игры:

Ведущий собирает все отряды в начале мероприятия и в конце. Рассказывает легенду, объясняет задачи, выдает медицинские книжки и маршрутные листы. Пациенты — вожатые, которые находятся на этапах и которые нуждаются в первой медицинской помощи. Во время игры по станциям по территории передвигаются два персонажа — Скорая помощь и Вирус.

Вирус вожатый, который мешает участникам (детям) во время проведения мероприятия. Если вирус «прилипает» к команде, то участники не могут принимать решения и дальше передвигаться по территории. Чтобы «убрать» вирус, участникам необходимо выполнить задание.

Скорая помощь — вожатый, который ловит вирус. Если вирус «прилипает» к команде, а по близости появляется скорая, то вирус убегает, а скорая догоняет его. Бригада скорой помощи — участники игры (команды).

Капитан бригады — ребенок в отряде, который руководит игровым процессом в команде и отвечает за медицинскую карту отряда.

Структура мероприятия:

1. Вступительный этап. — Введение в легенду;

Общий старт Действия:

Место сбора:

Ведущий: Приветствуем вас на станции скорой помощи! Мы рады, что сегодня собралось так много юных медиков. Сегодня в нашем городе на

удивление много вызовов, и нам нужна ваша помощь. Председатели районов (командиры отряда) подходите за получением путевого листа и мед.оборудования на вашу бригаду скорой помощи. * Выдача игровых предметов*

Ведущий: В вашем путевом листе есть первая точка вызова, отправляйтесь!

2. Основной этап. Действия: Выполнение заданий игры по станциям.

3. Заключительный этап.

Ведущий: Отлично! Так много жителей города получили медицинскую помощь, а вы получили ценные знания. Самое время проверить их! *

Викторина по ПМП* Этапы — ситуации (Задача участников правильно назвать действия):

1. Солнечный удар Герой лежит на солнце, без головного убора. (Реплика героя: Какая же сегодня на улице жара! Кажется, мне напекло. * Хватается за голову*).

– Отвести героя в тень или в помещение с проветриванием (1 балл)

– Приложить мокрую ткань ко лбу (1 балл)

– Напоить водой (1 балл)

– Обсудить ситуацию Итого: 3 балла + 2 балла за правильность действий

2. Обморок (голодный) Герой лежит «без сознания», отказывался кушать, ел только перекусы. (Табличка около героя, с пояснением ситуации).

-Проверить признаки жизни (послушать сердцебиение, проверить дышит ли человек) (1 балл)

– Дать понюхать «нашатырь», привести в чувство (1 балл)

– Напоить сладким чаем (1 балл)

– Обсудить ситуацию Итого: 3 балла + 2 балла за правильность действий

3. Растяжение Герой упал на лестнице, вышел в сланцах. (Герой поскальзывается, садится на ступеньку, хватается за ногу и говорит: «О, нет, моя нога!»).

– Перебинтовать эластичным бинтом (1 балл)

– Приложить холод (1 балл)

– Обсудить ситуацию Итого: 2 балла + 2 балла за правильность действий.

4. Ожог Герой обжегся чайником. (Герой машет рукой, дует на пальцы и при этом кричит: «Как же горячо, как же горячо!»).

– Подставить руку под струю воды (1 балл)

- Закрепить чистую повязку (1 балл)

- Обсудить ситуацию Итого: 2 балла + 2 балла за правильность действий

5. Рана Герой упал на баскетбольном поле, играл не в спортивной обуви. (Герой падает, смотрит на свою руку и говорит: «Ох, я поранился, нужно остановить кровь!»)

-Обработать «перекисью» (1 балл)

-Забинтовать (1 балл)

-Обсудить ситуацию X никакого лейкопластыря! X Итого: 2 балла + 2 балла за правильность действий

6. Лунатизм Герой встал во сне и пытается уйти из комнаты. (Табличка около героя, с объяснением ситуации). ! Спокойствие ! ! Не пугать ! — Аккуратно отвести к кровати (Т балл)

— Положить мокрое полотенце у кровати (Т балл)

— Обсудить ситуацию Итого: 2 балла + 2 балла за правильность действий

7. Простуда Герой в пасмурную погоду не оделся как надо и простудился. (Герой завернулся в шарф, периодически чихает и высмаркивается в платок).

— Напоить теплым питьем (1 балл)

— Посещение врача! (1 балл)

— Обсудить ситуацию Итого: 2 балла + 2 балла за правильность действий

8. Боль в животе Герой не мыл руки. (Герой, скорчившись, держится за живот и говорит: «Как же у меня болит живот! Что же мне делать?», при этом показывает свои грязные руки и говорит: «Наверное не стоило после игры в волейбол сразу же бежать в столовую, не заходя в мойку для рук»). ! Чистота рук ! ! Правильно питание!

— Посещение врача! (1 балл)

— Обсудить ситуацию Итого: 1 балл + 2 балла за правильность действий

9. Душевная боль Герой ревет, скучает по маме, «разбитое» сердце. (Герой сидит и громко плачет, при этом говоря: «Я хочу домой! Когда приедет моя мама?»).

— Успокоить (1 балл)

— Напоить чаем (1 балл)

— Обсудить ситуацию Итого: 2 балла + 2 балла за правильность действий

10. Травма спины Герой упал на игровой площадке (Табличка около героя, С пояснением ситуации).

— Не передвигать! (1 балл)

— Вызвать врача! (1 балл)

— Обсудить ситуацию Итого: 2 балла + 2 балла за правильность действий 1

П. Кровь из носа 2 героя бесились и ударились друг об друга. У одного из героев пошла кровь из носа. (Два героя веселятся и один ударяет другого в нос, после чего произносит: «О, нет, смотри! У тебя из носа идет кровь!»). Х не запрокидывать голову.

х

– Приложить холод к переносице (1 балл)

– Посетить врача (1 балл)

– Обсудить ситуацию Итого: 2 балла + 2 балла за правильность действий

12. Мозоль Герой носил закрытую обувь без носка, носил не качественную обувь. (Герой снимает ботинок, под которым находится голая нога, и говорит: «Ну вот, опять мозоль»).

– Обработать мозоль (1 балл)

– Надеть чистые носки (1 балл)

– Носить открытую обувь (1 балл)! ! ! При образовании волдыря — не вскрывать! ! !

– Обсудить ситуацию Итого: 3 балла + 2 балла за правильность действий

ТЗ. Получение витаминок и воды у медика, ответы на вопросы викторины.

Местонахождение этапов:

1 этап_Центральная клумба

2 этап_Беседка жёлтая

3 этап_центральный вход

4 этап_скамейка у стоянки

5 этап_скамейка у бассейна

6 этап_беседка отряда

7 этап_детская игровая площадка

8 этап_2 этаж

9 этап_беседка со стороны залива

10 этап_Волейбольное поле

11 этап_место проведения зарядки

12 этап_беседка П отряда

13 этап — спортзал

Вопросы викторины:

1. Продолжить фразу: «Утром я по распорядку делаю всегда... (Зарядку)».

2. Телефонный номер скорой медицинской помощи? (03/103/112). 3. Как называется тренировка организма холодом? (Закаливание).

4. Что лишнее в аптечке? Варианты: бинт, противогаз, таблетки. (Противогаз).
5. Как называется жидкое косметическое средство для мытья волос? (Шампунь).
6. Название какого специалиста в медицине составили два греческих слова «рука» и «работа»? (Хирург).
7. Какую болезнь, уносившую в Средние века тысячи жизней, называли «черная смерть»? (Чума).
8. Какое заболевание бывает сахарным и несахарным? (Диабет).
9. Как называется лобное массовое заболевание шодей? (Эпидемия).
10. В каком органе есть хрусталик? (Глаз).
11. Продолжите фразу: «Хочешь ты побить рекорд? Так тебе поможет . . . » (Спорт).
12. Продолжи фразу: «Для царапинок Алёнки полный есть флакон... » (Зеленки).
13. Основной критерий внешности для баскетболиста? (Рост).
14. Каких людей называют моржами? (Купающихся зимой в проруби).
15. Кусочек ткани, которым перевязывают рану? (Бинт).
16. Скажите по-латыни яд. (Вирус). 1
- T7. Какой частью языка человек воспринимает сладкий вкус? (Кончиком).
18. Какой орган человеческого тела покрыт корой? (Мозг).
19. Способность организма защищать себя от вторжения вирусов и бактерий — это ..(Иммунитет).
20. Ягода, очень полезная для зрения? (Черника).

Ожидаемый результат: дети расширяют свой кругозор, ценить профессию медицинских работников, сплочение команды.

13 день

Медиа-шоу Конкурс видеосюжетов по темам

Цель: создание условий для творческой реализации детьми себя в качестве режиссёра и оператора фильма .

Задачи:

- Познакомить с возможностями гаджетов, как видео оборудованием с опциями монтажа;
- Обучать правилам создания сценарного плана;
- Формировать видение смысловой нагрузки видеосюжета.

Участники: дети 7-17 лет

Место проведения: актовый зал ДОЛ

Оборудование: телефоны у детей, мультимедийное и музыкальное оборудование.

Подготовительная работа: работа вожатых и воспитателей с детьми по проектировке сюжета ролика, его монтажу, подбору актеров и атрибутов.
Форма проведения: подготовительный этап групповое КТД, основной этап - просмотр видеороликов.

Ход мероприятия:

- 1- общий сбор, определение (распределение) тем и номинаций
- 2- представление жюри
- 3-просмотр видеосюжетов
- 4-игры с залом
- 5-подведение итогов, слово жюри
- 6-награждение

14 день

Большая Экономическая игра «Бизнес по-крупному Цель:
Сформировать базовые навыки финансовой грамотности.

Задачи:

- способствовать формированию у детей и подростков новых экономических знаний;
- создавать условия для формирования деловых и лидерских качеств;
- формировать трудолюбие, творческое отношение к делу;
- укрепление детского коллектива.

Целевая аудитория: дети 12-17 лет

Место и время проведения: Актный зал с техникой. Подходит для проведения в любое время, т.к. не зависит от погодных условий, нет привязки к времени суток.

Оборудование и технические средства: экран, проектор, ноутбук, колонки, телефоны

Декорации, реквизит, атрибуты:

- Презентация
- Ламинированные цветные карточки: с полями (14 шт.);
- «Лотерея» (44 шт.);
- Жетоны зданий (60 шт.);

- Кубик •
- Канцелярия: бумага, фломастеры.

Структура	Действие	Примечания
1.Вступительный этап. -Приветствие -Объяснение правил -Розыгрыш первого хода	Вед: Только сегодня, на нашей бизнес игре вы можете приобрести необходимую вашей команде недвижимость. Оглашаем правила нашей бизнес игры: Задача вашей команды (4-6 чел от отряда) работать сообща, у каждого игрока есть своя роль. Так же, кроме стандартных карточек в лотерее, участники могут вытянуть задание, за выполнение которого можно получить дополнительный капитал. После основной игры проходят бонусные игры, с помощью которых у команд с наименьшим капиталом есть возможность догнать своих соперников. В игре нет наличных денег. Все деньги виртуальные. При совершении действий, связанных с деньгами, один игрок из команды (работник банка) считает капитал команды. При покупке поля, участникам выдается карточка, на которой указаны: название поля, арендная стоимость, стоимость постройки дома, стоимость с домами, за какую цену можно заложить\выкупить поле. Каждая команда бросает кубик для определения хода. Начинает ход та команда, у которой выпало наименьшее количество очков. * Розыгрыш хода* Отлично, мы определились и теперь можем начинать!	-Раздача листочков и канцелярии на команду. -Бросок кубика

2. Основной этап	Выполнение хода мероприятия. Розыгрыш ходов, осуществление покупок территорий, выполнение карточек.	Работа с презентацией Раздача карточек
3. Заключительный этап.	Выявление победителей игры с помощью подсчёта капитала и количества купленных объектов. - Подсчёт капитала	-Подсчёт капитала - Награждение

Мероприятие построено на основе широко распространённой и многими любимой игры «Монополия». Отличительной особенностью является то, что участники делятся на команды по 4-6 человек, и их задача работать сообща, у каждого игрока есть своя роль, Так же, кроме стандартных карточек в лотерее, участники могут вытянуть задание, за выполнение которого можно получить дополнительный капитал. После основной игры проходят бонусные игры, с помощью которых у команд с наименьшим капиталом есть возможность догнать своих соперников. В игре нет наличных денег. Все деньги виртуальные. При совершении действий, связанных с деньгами, один игрок из команды (работник банка) считает капитал команды. При покупке поля, участникам выдается карточка, на которой указаны: название поля, арендная стоимость, стоимость постройки дома, стоимость с домами, за какую цену можно заложить\выкупить поле (Карточки для игры). Ведущими мероприятия являются вожатые. Задача игры: заработать большее количество капитала

Ход игры:

Ведущий - вожатый, который руководит ходом игры. Следит за передвижением фишек команд на поле, владеет карточками «Лотерея», зачитывает их игрокам.

Главный банкир ведет счёт бюджета команд, следит за количеством домов на владениях.

- Капитан команды руководит игровым процессом в команде.
- Помощник банкира — ведет счёт бюджета своей команды.
- Менеджер недвижимости — ведет учет территорий и домов на территориях.
- Старт — Стартовая клетка. За попадание на нее команда получает 200 М.
- Стоп — При попадании на это поле во время хода, перекидывает на «ОТПУСК».

При попадании с помощью карты команда остается на месте. Джекпот

- При попадании на поле команда получает 500 М.
- Отпуск — При попадании на это поле во время хода, перекидывает на «СТОП».
- При попадании с помощью карты команда остается на месте.
- Лотерея — Случайное событие. Бонус-турнир — дополнительный турнир для команд.
- М — Монеты — игровая валюта.

Механика игры

- Как ходить?
- С помощью большого кубика. Кубик передается от команды к команде после хода.
- Первый ход разыгрывается с помощью кубика. Первая ходит та команда, у которой выпало наибольшее число.
- Стартовый капитал: — 2 000 М.
- Какие действия можно выполнять?
- Купить. На каждом поле указана стоимость, за которую можно приобрести данное поле. При приобретении двух или трех полей на одной улице, собирается монополия.
- Строить. Если команда собрала улицу, 2-3 карточки одного цвета. Можно начать строить монополию. Стоимость постройки одного дома указана на карточке.

Заложить. Если команда встает на клетку, но у нее не хватает денег на приобретение, они могут принять решение заложить одну из своих карточек и получить деньги от банка. В то время, когда клетка заложена, она не приносит дохода.

Выкупить. Заложенную клетку можно выкупить обратно у банка за ту же стоимость. После выкупа поле снова приносит доход.

Инвестировать. В лотерее можно вытянуть карточку, с помощью которой команда может купить любое свободное поле, на которое хватает капитала.

Захватить. В лотерее можно вытянуть карточку, с помощью которой команда может захватить любое поле соперника, на котором нет филиалов.

Оплатить. При попадании на клетку соперника необходимо заплатить арендную стоимость, которая указана на карточке.

Пропуск. В лотерее можно вытянуть карточку, которая лишает возможности бросить кубик в следующий ход.

Выбрать игрока. В лотерее можно вытянуть карточку, с помощью которой команде необходимо выбрать игрока. Участник будет выполнять задание от ведущего. При выполнении задания, команда получает капитал.

Что такое бонус-турнир?

- После основной игры проводится еще два бонус-турнира. С помощью бонустурнира команды могут заработать капитал, и догнать своих соперников.

Бонус — турнир №1: Задача — пройти 3 круга быстрее своих соперников, приобретать поля — не обязательно.

Бонус — турнир №2: Задача — купить как можно больше фирм за 5 минут. На игру дается 1 000 М, вместо 2 000.

- Как еще можно заработать капитал?

- Если выпала карточка «Выбрать игрока», то у всех команд есть возможность получить капитал. Выбранный игрок выходит из помещения. Ведущий сообщает остальным участникам условия: необходимо поставить ставку (напр. Сколько приседаний Ваня сможет сделать за 30 сек.). Команды записывают свой ответ и отдают его ведущему, ведущий фиксирует ставки и приглашает игрока. Игрок получает задание и выполняет его. Команда, которая была ближе всех к ответу - получает капитал 200 М. Если одна или несколько команд дают одинаковый ответ, призовой капитал делится. Варианты заданий указаны в приложении.

— В лотерее можно вытянуть карточку, на которой будет сказано о получении выплаты. Как ведется учет капитала команды?

Помощник банкира ведет учет денежных средств команды, пользуется калькулятором на телефоне. (Из стартового капитала 2 000 М вычитается покупка поля, или прибавляется сумма от аренды поля). Когда заканчивается игра? Два варианта:

— Пока не останется одна команда — победитель.

— Если игра идет больше 25 минут, то начинается игра до накопления капитала 8 000 М. Какие задания могут быть в лотерее? — Получи капитал — Оплати услугу и пр.

— Пропуск хода

— Передвижение по полю

— Выбор игрока

— Выполнение задания всей командой — Бонус.

Задания от вожатого для лотереи:

— Сколько раз игрок присядет за 30 секунд?

_Сможет ли игрок прочитать скороговорку чётко? 3 попытки. (Футляр для дрели) _За сколько секунд игрок сделает самолёт из бумаги?

_Какое число от 1 до 5 выберет игрок?

_Какую руку поднимет вверх игрок?

_Какой напиток выберет игрок: чай или кофе? _Игрока из какой команды выберет игрок?

15 день

Тематическая линейка-переход в блок «ТВОРЧЕСТВО»

Проведение награждения (Лидеры дня), погружение в тематический блок.

Рассказ о предстоящих мероприятиях в блоке.

Музыкальное шоу «Голос дети»

Цель: Привлечение детей и молодежи вокально-хоровому искусству, выявление и поддержки талантов.

Задачи:

- Формировать интерес к хоровой музыке как виду искусств
- Стимулировать творческий рост молодых дарований, повышать их творческий потенциал
- Расширять круг интересов воспитанников детского лагеря.

Место проведения: актовый зал

Участники: дети 7-17 лет

Оборудование: музыкальная техника, микрофоны

Форма проведения: концерт **Ход мероприятия:**

- 1- Представление команд
- 2- Выступление хоров
- 3- Оценивание (по принципу «Евровидения»)
- 4- Игры с залом
- 5- Подведение итогов. Награждение

Ожидаемый результат: у детей развивается культура выступления, формируются навыки публичных выступлений.

16 день

Спортивная игра Весёлые старты **Цель:** Развитие физических способностей

Задачи:

- формировать через игру внимательность подвижность соревновательный интерес
- создание атмосферы дружелюбности, товарищества.

Участники: дети 7-17 лет

Место проведения: спортивная площадка

Оборудование: колонки, микрофоны, спортивный инвентарь.

За критерий оценки мест отдельных состязаний при проведении итогов «стартов» можно принять следующую шкалу:

за 1-е место дается 10 очков, за 2-е—8 очков,

За каждую ошибку, допущенную командами (игроками) в играх, конкурсах, высчитывается по одному очку.

Этапы:

1. «Гладкий бег» По сигналу, первый участник команды бежит до поворотного флажка и обратно, добежав до линии, за которой в колонну по одному выстроилась команда, хлопает по ладони руки следующего участника передает эстафету. Победителем, естественно, является команда, последний из игроков которой первым достигнет финишной черты.

2. «Сиамские близнецы» Как известно, сиамскими называют близнецов, сросшихся между собой. Такими близнецами в командах - участницах будет каждая пара. А срастаться им придется спинами. Для этого необходимо встать друг к другу спиной и крепко сцепиться переплетением рук на уровне локтя. Бежать в таком положении возможно только боком. А значит, первая пара готовится на линии старта, заняв положение "боком по фронту". По команде, боком стартует и боком возвращается, передавая эстафету следующим сросшимся близнецам. Одним из условий успешного выполнения задания является плотно прижатая спина. Побеждает наиболее согласованная и быстрая команда.

3. «Бег со скакалкой» Эта эстафета проста. Первые участники команд, преодолевая расстояние от линии старта до флажка, прыгают через скакалку и обратно. Затем, они передают скакалку следующим и так далее до победы... Более сложный вариант — бег с прыжками через обруч, используемый вместо скакалки.

4. «Прыжки и бег с мячом» Участники встают на линии старта, образовав пары, и держатся за руки. В свободной руке у каждого из участников первой пары мяч (волейбольный, футбольный). Задача - допрыгать вместе до финиша, не расцепляя рук и не уронив мяча. При этом мяч нельзя прижимать к телу. Добравшись до флажка, обратный путь игроки

проделывают бегом, по-прежнему держась за руки. Добежав до своей команды, ребята передают мячи следующей паре. Последняя пара участников, первыми заканчивая прыжки и бег, приносит победу своей команде.

5. **«Прыжки с мячом»** Для эстафеты потребуется мяч (футбольный, волейбольный или баскетбольный). Задача участника, зажав мяч между ногами, допрыгать с ним до поворотной отметки и обратно, как можно быстрее. Удержать мяч - довольно трудная задача!

6. **«Полоса препятствий»** Это задание потребует три кегли, ведро и футбольный мяч. Каждый участник должен прокатить (толкая ногами) мяч зигзагом между кеглями, выстроенными в линию перпендикулярно линии старта. Проведя мяч к ведру, участнику необходимо, не прибегая к помощи рук, забросить мяч в ведро. Попыток на это ему дается сколько угодно. После того, как мяч все же оказался в ведре, участник вынимает его руками и быстро бежит к следующему игроку.

7. **«Поезд»** Капитан команды в этой эстафете будет "локомотивом", остальные участники - "вагонами". После сигнала капитан бежит вперед до флажка и обратно к линии старта. Когда он возвращается к команде (будем считать, что в этот момент "локомотив" прибывает на "станцию"), к нему прикрепляют "вагон". Второй игрок крепко берется за пояс капитана, и путь до флажка и обратно они проделывают вдвоем. На следующей "станции" ко второму "вагону" "прицепляют" третий и т.д. Побеждает команда, действовавшая слаженнее и быстрее.

8. **«Прыжки в длину»** Эстафета проходит так: первый участник встает на линию старта, и прыгает с места в длину. Его задача - с момента приземления не двигаться с места, до тех пор, пока не будет проведена черта, фиксирующая "место посадки". Проводить черту необходимо по носкам обуви прыгающего. Следующий участник ставит ноги перед чертой, не "заступая". И прыгает в длину. В сумме вся команда совершает один коллективный прыжок в длину. Задача - прыгать аккуратно и не падать при посадке. В противном случае, результат прыжка - аннулируется. Самый длинный командный прыжок - победный.

9. **«Перетягивание каната»** Это заключительное задание - шуточное. Будем перетягивать канат, пропустив его между ногами, и стоя спиной друг к другу

Интеллектуальная игра «Кино, театр, музыка»

Цель: Формирование у детей Л1ОБВИ и уважения к отечественному кинематографу и театральным постановкам.

Задачи:

- Расширять кругозор воспитанников лагеря на Золотой фонд Российского кино
 - Создавать условия для формирования лучших моральных качеств и патриотизма
- Мотивировать на уважительное отношение к произведениям русской классики

Место проведения: территория ЗОЛ

Участники: дети 7-17 лет

Оборудование: музыкальная аппаратура, микрофон

Форма проведения: квест, КТД

- 1- Общий сбор, выдача маршрутных листов
- 2- Квест по станциям
 - Театр-экспромт
 - Игра «Угадай по кадру»
 - Занимательная викторина
 - Пример
 - Ускорение
- 3- КТД «Придумай и сыграй рекламу своего отряда»
- 4- Выступление отрядных номеров
- 5- Общий флешмоб

Ожидаемый результат: детям дается возможность проявить себя в разных качествах, развивается умение работать в команде.

17 День

Квест-игра «Узнай кто это?»

Цель: создание положительного эмоционального настроения.

Задачи:

Развитие умения грамотно излагать свою позицию.

Развитие лидерских и организаторских способностей детей.

Участники: дети 7-17 лет

Место проведения: территория ДОЛ

Оборудование: спорт.инвентарь, карточки, музыкальная колонка, микрофон.

Описание: Дети делятся на команды (количество игроков 10-15).

Команды парами двигаются по заданному маршруту (по карте и карточки). На каждой игровой станции выполняют задания. Команда, победившая в

состязании, получает элемент шрифта. Если они собрали на каждом этапе нужное количество элементов, они складывают слово. Если команда получила мало элементов и она хочет получить еще, она обращается к старцу Фуре. В случае решения его логических задач команда может получить элемент, который им необходим.

Загадки старца Фура

Место Команды по очереди, посылают одного человека к старцу, чтобы решить логическую задачу. За правильный ответ команда получает запечатанный конверт со словом-подсказкой. Чем больше слов-подсказок наберёт команда, тем легче отгадает где спрятан ключ. Логические загадки могут быть любые. Конверты со словами, ключ. Например:

1. Назовите три дня подряд, не называя чисел и названий дней недели. (Вчера, сегодня, завтра).
2. У отца Мэри есть 5 дочерей: Чача, Чичи, Чече, Чочо. Как зовут 5 дочь? (Мэри)
3. Что сырое не едят, а варёное выбрасывают (Лавровый лист)
4. Путь, вода, дом, квартира - загадочное слово (трубопровод).
5. Что можно приготовить, но нельзя съесть? (Уроки)
6. Прослушать стихотворение и найти слово, в котором нет буквы «с». Солнце село за селом, Спят синицы, сойки спят, Спит в реке усатый сом, Спят и лес, и степь, и сад. Стадо спит, пастух и пес, Сон в страну свою унес Всех. (слово река)

Болото На площадке разложены кружочки (кочки) с номерами от 1 до 20 (два ряда). На некоторых написаны слова: «только» (3), «внимательный» (7), «получит» (ТО), «ключ» (12), «в» (15), «конце» (18), «игры» (20). Нужно передвигаться на другой берег и по пути перевернуть только Т кочку. Если на ней написано слово, то его нужно запомнить. Та команда, которая скажет судье правильную фразу и получит ключ.

Оборудование: Кочки с номерами и надписями, ключ.

Лабиринт. Между деревьями намотана веревка (паутина). В начале паутины висят карабины. Участникам по очереди нужно провести карабин через лабиринт до финиша. Кто из команд сделает это быстрее, тот и получает ключ.

Оборудование: Вербки 2 шт, карабины 6 шт, ключ.

«Тайная комната» Команда выбирает одного участника, который отправиться в тайную комнату, где среди вещей и ключей, необходимо найти нужный и открыть замок. Оставшаяся команда проходит паутину, на которой спят пауки (колокольчики). Команде необходимо взявшись за руки и в

полной тишине пройти паутину, чтобы не разбудить паучков. Команда прошедшая испытание, получает ключ. Участник, который нашел правильный ключ за отведенное время, тоже получает ключ.

Оборудование: ключи - 10 шт, замок - 1 шт, колокольчики, 2 паутины, ключ - 2 шт. «Остров тайн» Этот этап состоит из 3-х блоков. Та команда, которая победит в 2-х блоках, и получает ключ.

1. Участницы по очереди ставят домино на любой след. Необходимо заполнить все следы, при этом, не задев соседние домино и не уронив их. Проигрывает та команда, чей игрок сбил соседнее домино. Ключ получает команда победителей.

Оборудование: домино, лист формата А-3 с размеченной «дорожкой».

«Дорожка» представляет собой «следы» короткого ребра костяшки домино. Между следами расстояние в 5 мм.

2. В ведерке с водой плавает крышка. У команд одинаковое количество монет. Они по очереди кладут монеты на крышку. Тот, у кого крышка пошла ко дну, проиграл. Оборудование: ведерко, крышка, монеты.

3. На столе лежат разноцветные палочки - 20 шт. Команды по очереди убирают палочки. Палочки можно убирать 1,2 или 3. Кому останется последняя палочка, считается проигравшей.

Оборудование: 20 разноцветных палочек.

«Сторожевой пост» Интеллектуальный конкурс. Командам демонстрируется стол, разделенный на 16 квадратов, в каждом квадрате лежат разнообразные предметы. Участники смотрят на стол в течении 2 минут. Затем стол закрывается, и команды по памяти раскладывают предметы на своих столах, в том же порядке. Команда, которая точнее разложила символы, получает ключ.

Оборудование: 16 видов предметов по 3 шт. каждого, 3 стола разделенных на 16 квадратов.

«Остров сокровищ» Участникам предлагается разгадать ребусы, после того, как команда разгадала ребусы, у судьи получают карту, с указанием места, где спрятан ключ. Ключ получает та команда, которая первая его найдет.

Оборудование: Ребусы - 2 комплекта, карты - 2 шт, ключ.

«Веселый волейбол» Команды выстраиваются на волейбольной площадке, и участники 4 человека взяв за края покрывало, пытаются с помощью покрывала перебросить мяч на сторону соперника, а соперники пытаются поймать брошенный мяч. Если мяч упал на площадку соперника, им засчитывается гол. Игра идет 5 минут.

Можно делать замену игроков. Команда, которая забила больше мячей получает ключ.

Оборудование: Покрывала - 2шт, мяч, ключ.

«Взломщики» Картонные коробки закрыты навесными замками. Участник выбирает ключ, добегают до коробки и пробуют её открыть. Выигрывает та команда, которая быстрее справится с заданием, и получает ключ.

Оборудование: Две большие картонные коробки, два навесных замка, два набора ключей по количеству участников команды, среди которых только один подходит к навесному замку.

«Коробка с сюрпризом» Участникам предлагается с завязанными глазами в ёмкостях найти ключ за определенное время. Вся команда наблюдает и следит за временем. Если за определенное время участник не нашел ключ, а общее время еще остается, то участника можно поменять. Выигрывает та команда, чей участник найдёт ключ, они и получают его.

Оборудование: большая коробка, в которую помещены ёмкости с разными сюрпризами, в одной из которых лежит ключ (например, клейстер, томатный соус, варёные спагетти, жидкое картофельное пюре, желе, сметана, шурупы и гайки, спички, мука..), платок, для завязывания глаз.

Итог игры: Все команды собираются. Им выдают расшифровку элементов и должны составить загаданное слово. Кто первый соберет слово, тот получает бонус.

Ожидаемый результат: детям дается возможность проявить себя в разных качествах, развивается умение работать в команде.

18 день

Заккрытие Спортивного блока (подведение итогов) Конкурс «Супер флэшмоб»

Цель: Создание пространства для раскрытия творческого потенциала участников.

Задачи:

- научить двигаться под музыку уметь
- запоминать танцевальные движения

Участники: дети 7-17 лет

Место проведения: танцпол на улице

Оборудование: музыкальная аппаратура, микрофоны **Ход мероприятия:**

- 1- Каждая команда готовит общий танцевальный номер (флэшмоб)
- 2- Общий флэшмоб всего лагеря
- 3- Флэшмоб от вожатых

-4- Подведение итогов. Награждение.

Ожидаемый результат: хорошее настроение всех участников.

19 день

КОНКУРСНАЯ ПРОГРАММА «А ну-ка, вожатый», «Всё лучшее от лучших» **Цель:** создание условий для повышения уровня профессионального мастерства вожатых, обмена и распространения опыта работы вожатых, повышение престижа профессии вожатый.

Задачи:

- Предоставить возможность участникам конкурса реализовать творческий, профессиональный потенциал.
- Содействовать поиску инноваций, новых технологий и приёмов при организации детского отдыха.
- Содействовать сплочению вожатых ЗОЛ

Место проведения: игровая

Участники: вожатые, дети 7-17 лет

Оборудование: музыкальная техника, мультимедийное оборудование, микрофоны

Форма проведения:

- 1- Общий сбор, представление членов жюри
- 2- Просмотр видео сюжетов
- 3- игра-импровизация для вожатых
- 4- Ситуации в лагере (дети после отбоя не ложатся спать, конфликт между девочкой и мальчиком в отряде, дети не хотят участвовать в мероприятии, ребёнок очень скучает и хочет уехать домой и др.)
- 5- Заплети косички-
- 6- Игра с залом
- 7- Общий флэшмоб
- 8- Подведение итогов. Награждение.

Ожидаемый результат: сплочение отрядного коллектива, развитие профессиональных навыков у вожатых.

20 день

Тематическая линейка - Закрытие смены, Церемония спуска флага

Цель: создание условий для формирования чувства патриотизма, единения всего коллектива (взрослые и дети) ЗОЛ.

Задачи:

- Закреплять знание о государственных символах (гимн, флаг, герб) знание текста гимна.
- Воспитывать такие качества личности, как порядочность, честность, благородство.
- Прививать чувство гордости за свою большую и малую Родину.

Место проведения: территория лагеря у флагштока

Участники: дети 7-17 лет

Оборудование: музыкальная техника, микрофон
Форма проведения: линейка-переход

Ход мероприятия:

Ведущий: Очень быстро пролетела смена лагеря «Камские зори»! Ещё недавно мы с вами только познакомились, а уже сегодня собираем чемоданы и готовимся разъехаться по домам.

Не забывая традицию - сегодня совершаем спуск флага Российской Федерации, который снова поднимем летом в 2026 году!

Право, спустить и вынести флаг Российской Федерации предоставляется капитанам отрядов:

Лагерь, Внимание! Смирно! Флаг Российской Федерации спустить! (звучит гимн РФ короткий плюс) Вольно!

Слово предоставляется начальнику лагеря/заместителю начальника лагеря

Выступление отрядов с финальными номерами.

Сделаем вместе ВОЛНУ, как на олимпийских играх

Ожидаемый результат: детям предоставляется возможность понять значимость своего пребывания в лагере.

Закрытие смены - «Не предавай себя» **Цель:** подведение итогов лагерной смены **Задачи:**

- Развивать творческие способности детей
- Показать ценность дружбы между людьми.
- Воспитывать коллективизм, умение слушать, видеть способности другого человека, учить положительно реагировать на успехи других.

Место проведения: игровая

Участники: дети 7-17 лет

Оборудование: музыкальная техника, мультимедийное оборудование, микрофоны

Ход мероприятия:

- 1- Общий сбор
- 2- слово начальнику лагеря
- 3-творческие номера от отрядов
- 4- награждение именинников смены
- 5- просмотр видеороликов о прошедшей смене (от отрядов) -6- награждение отрядов, награждение детей грамотами, вожатых
- 7- творческий номер от вожатых

Ожидаемый результат: дети учатся ценить дружбу, отрядный коллектив, получают положительные эмоции.

Режим дня летнего оздоровительного лагеря «Солнечная поляна»:

8.00	Подъём
8.10	Зарядка, утренние процедуры
8.50	Линейка
9.00	Завтрак
9.30 - 10.00	Операция «Уют» (Рейд чистоты)
10.00 – 11.00	Отрядное дело
11.00	Второй завтрак
11.00 – 12.00	Занятия по интересам: кружки, мастер-классы, психологический час, спортивный час.
12.00 – 13.00	Час свободного времени
13.00	Обед
14.00 – 16.00	Тихий час
16.00	Полдник
17.00	Общелагерное дело
19.00	Ужин
20.00 – 21.00	Дискотека

21.15	Отрядный огонёк «Свечка» (подведение итогов дня)
21.30	Вечерние процедуры, подготовка ко сну
22.00	Отбой

Информационно-методическое обеспечение:

1. Грецов А. Г. Психологические тренинги с подростками. — СПб. : Питер, 2008.
2. Эксакусто Т. В. Практикум по групповой психокоррекции: тренинги, упражнения, ролевые игры.- Ростов н/Д: Феникс, 2008.
3. Анн Л. Ф. Психологические тренинги с подростками. — СПб.: Питер, 2004.
4. Хухлаева О. В. Тропинка к своему Я: Уроки психологии в средней школе. м.. Генезис, 2007.
5. Тренинги с подростками: программы, конспекты занятий/ авт.-сост. Ю. А. Голубева и др. — Волгоград: Учитель, 2009.
6. Гущина Т. Н. Игровые технологии по формированию социальных навыков у подростков: Практическое пособие. — М.: АРКТИ, 2008.