

муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
«Хорошовская средняя школа  
имени Героя Советского Союза К.Ф. Фомченкова»

## **ПРОГРАММА**

организации отдыха обучающихся в период летних каникул

### **«ЦВЕТ НАСТРОЕНИЯ – ЛЕТО»**

Возрастной ценз 7<sup>+</sup>

Срок реализации

с 01.06.2019 г. по 31.08.2019 г.

Автор-составитель

Антоненкова

Людмила Геннадьевна, учитель

Хорошово

2019

## ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ

Наименование программы	<p><b>«Цвет настроения – лето»</b>          Программа организации отдыха обучающихся в период летних каникул на базе МБОУ «Хорошовская средняя школа»</p>
Цель программы	Создание условий для организованного досуга и здоровьесберегающего отдыха детей и подростков в летний период
Задачи программы	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Развивать лидерские и организаторские способности детей через коллективные творческие дела смены.</li> <li>2. Формировать базу данных всевозможных игр для использования их в воспитательном процессе.</li> <li>3. Создать оптимальные условия для оздоровления и отдыха детей в условиях временного коллектива, включая несовершеннолетних, состоящих на различных видах учёта.</li> <li>4. Прививать навыки здорового образа жизни, осознанного отношения к своему здоровью и окружающей среде.</li> <li>5. Формировать у школьников коммуникативные навыки через сплочение детского коллектива, поддержание духа сотрудничества и взаимопомощи.</li> <li>6. Расширить кругозор ребёнка с учётом возрастных особенностей и интеллектуального уровня.</li> <li>7. Создать условия для формирования желаний воспитанников приносить пользу обществу, добросовестно относиться к своему труду.</li> <li>8. Развивать и укреплять связи школы с семьёй, учреждениями дополнительного образования, культуры и др.</li> </ol>
Актуальность программы	<p>Разработка программы организации летней занятости обучающихся вызвана:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>— повышением спроса родителей и детей на организованный отдых школьников;</li> <li>— работой по укреплению здоровья обучающихся и формированию у них потребности в здоровом образе жизни;</li> <li>— необходимостью использования богатого творческого потенциала обучающихся и педагогов в реализации целей и задач проекта</li> </ul>
Направления деятельности	<p>По своей направленности данный проект является комплексным, т.е. включает в себя разноплановую деятельность, объединяет различные направления оздоровления, отдыха и воспитания детей, по продолжительности проект является краткосрочным, реализуется в течение одной/двух 21-дневных лагерных смен в рамках функционирования следующих временных детских объединений</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>— лагерь дневного пребывания интеллектуальной направленности для обучающихся 7-10 лет, эколого-трудовой направленности для обучающихся 11-17 лет,</li> <li>— досуговый лагерь спортивно-оздоровительной направленности без требования к возрасту обучающихся</li> </ul>
Ожидаемые результаты	<p>В ходе выполнения данного проекта будет реализовано:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Вовлечение всех детей в спортивные и творческие дела.</li> <li>2. Введение оптимального режима отдыха детей.</li> <li>3. Оказание социальной помощи детям из малообеспеченных семей и детям группы особого внимания.</li> <li>4. Воспитание осознанного отношения детей к труду</li> </ol>

	<p>и окружающим людям.</p> <p>5. Создание условий для осознания обучающимися высших ценностей, идеалов, ориентиров и приобретения способности руководствоваться ими в практической деятельности:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>— В экологической сфере: бережное и осознанное отношение к природе и окружающей среде.</li> <li>— В гражданско-патриотической сфере: формирование чувства глубокого уважения к своей Родине.</li> <li>— В историко-краеведческой сфере: осознание ответственности за судьбу страны, формирование гордости за сопричастность к деяниям предыдущих поколений.</li> <li>— В физкультурно-оздоровительной сфере: приобретение мотивации на активную жизненную позицию в формировании здорового образа жизни и получение конкретного результата своей деятельности</li> </ul>
Нормативно-правовое обеспечение лагеря	<p>Программа разработана на основании Положения об организации отдыха детей в каникулярное время на территории муниципального образования «Рославльский район Смоленской области» в соответствии с Федеральным законом от 06.10.2003 № 131-ФЗ «Об общих принципах организации местного самоуправления в Российской Федерации», Федеральным законом от 29.12.2012 № 273 – ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», Федеральным законом «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» от 24.07.98 г. № 124-ФЗ (с изменениями на 21 декабря 2004 года); с учетом Конвенции ООН о правах ребенка, Конституции РФ и в соответствии с Трудовым кодексом Российской Федерации от 30.12.2001 г. № 197-ФЗ</p>
Автор составитель	- Антоненкова Л.Г., учитель
Целевая аудитория	Воспитанники в возрасте от 7 до 17 лет, в том числе дети, воспитывающиеся в многодетных, приемных семьях; дети, состоящие на учёте в инспекции по делам несовершеннолетних; дети, находящиеся в социально опасном положении
Кадровое обеспечение	<p>В соответствии графиком работы в реализации проекта участвуют:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>— начальник лагеря;</li> <li>— воспитатели отрядов (из числа педагогов школы);</li> <li>— библиотекарь</li> <li>— обслуживающий персонал</li> </ul>
Материально-техническое обеспечение	<p>Для организации воспитательной работы предоставлены:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>— Школьные кабинеты №№ 1,2,3, в том числе кабинет, оснащенный ПК, проектором, экраном;</li> <li>— актовый зал;</li> <li>— спортивный зал;</li> <li>— столовая;</li> <li>— игровая площадка на территории школы;</li> <li>— библиотека;</li> <li>— медицинский кабинет (ФП)</li> </ul>
Методическое обеспечение	<ul style="list-style-type: none"> <li>— наличие программы лагерей, планов работы отрядов,</li> <li>— описание основной концепции деятельности,</li> <li>— план-сетка и разработки воспитательных мероприятий;</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>— должностные инструкции работников лагеря,</li> <li>— инструкции по охране труда работников лагеря,</li> <li>— подборка методического материала, реквизита для проведения общелагерных и отрядных дел;</li> <li>— диагностические материалы отслеживания результатов педагогической деятельности и деятельности воспитанников лагеря</li> </ul>
Модель организации	Программа реализуется посредством одновременного функционирования лагеря дневного пребывания и досугового лагеря дневного пребывания без организации питания
Сроки реализации	С 01.06.2019 г. по 26.06.2019 г. – 1 смена* С 01.08.2019 г. по 24.08 2019 г. - 2 смена

**\*Примечание**

Модель данной программы организации отдыха обучающихся в период летних каникул «Цвет настроения – лето» детализирована для первой смены и реализована посредством функционирования лагерей дневного пребывания и досугового лагеря без организации питания, организованных на базе МБОУ «Хорошовская средняя школа» под общим названием «Обитаемый остров»

Единая программа  
лагеря дневного пребывания  
и досугового лагеря без организации питания,  
организованных на базе МБОУ «Хорошовская средняя школа»

**«ОБИТАЕМЫЙ ОСТРОВ»**  
**(1 смена летней оздоровительной кампании 2019 г.**  
**с 01.06.2019 г. по 26.06.2019 г)**

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

### Концепция программы

*Есть на свете чудесный Остров,  
Много песен ему посвящали.  
Он веками свободен и молод,  
Ему пели, картины писали.  
Остров - Правда, Остров - Детство,  
Остров - Радость, от скуки средство,  
Остров Солнца и звёзды роем.  
Где он находится? Сами построим!  
Елена Батрак*

**Легенда Острова:**

*Давным-давно на земле жил всемогущий Волшебник.*

*Люди его уважали и шли к нему за помощью. А помогал он тем, что наделял людей добротой, любовью, дружбой и другими ценностями.*

*Но один человек сказал: «Мы сами можем справиться со своими трудностями». И тогда Волшебник пошёл по миру искать тех людей, которым он был нужен. Он долго ходил по свету и однажды попал на красивый Остров, где почувствовал себя счастливым.*

*Волшебник прожил там долгую жизнь и сохранил все ценности Острова. Всю свою волшебную силу и знания он вложил в Тотем, а все найденные сокровища спрятал на Острове. Существует Карта Острова, но никто и никогда ее не видел.*

*С тех пор очень часто люди приезжают на Остров для того, чтобы разыскать эти сокровища. Но все безрезультатно.*

*Волшебник заклинал, что клад достанется только тем, кто поверит, что эта ценность им действительно нужна и пройдет 21 нелёгкое испытание...*

### **Актуальность программы**

Проект «Обитаемый остров» реализуется в условиях летнего лагеря дневного пребывания и/или досугового лагеря через сюжетно-ролевую игру, строящуюся на формировании позитивной направленности личности воспитанника через нравственно-эстетическое воспитание, экологическую, историко-краеведческую, гражданско-патриотическую и физкультурно-оздоровительную деятельность.

### **Новизна**

В основу программы положена идея единой игровой концепции, интересной воспитанникам на протяжении всей смены. Необходимость разработки данной концепции обусловлена стремлением уйти от шаблонности и изыскать возможные пути сплочения разновозрастных воспитанников в единый коллектив со своими установками, традициями, моральными принципами

Правилами игры предполагается, что на маленький необитаемый тропический островок высаживаются команды из отважных искателей приключений, которым предстоит не только подобно Робинзону бороться за выживание, но и в конце каждого дня решать, кто из племён должен получить Священный Тотем. Для того чтобы стать обладателем Священного Тотема, надо победить в трудном и опасном испытании. Каждое Племя, став обладателем Тотема, получает деталь Карты. Та команда, которая за время нахождения на Острове наберёт больше всего деталей Карты, станет ближе к победе. Пользуясь собранной картой, Племена начнут бороться за Сокровища, спрятанные на Острове.

Слово «Остров» означает форму организации, основанную на признании ценностей равенства, свободы и справедливости. Жители Острова – Обитатели, Островитяне (участники смены) объединяются в «Племена» (отряды). Каждое «Племя» (отряд) имеет свои отличительные знаки: девиз, флаг, идол и т.п.

Жизнедеятельность осуществляется через орган управления – Большой Совет. Главной целью «племен» является получение Тотема, который на Большом Совете вручает Хранитель тайны Острова. Каждый отряд должен собрать как можно больше деталей Карты, которые выдаются за проделанную работу в течение каждого дня лишь обладателям Тотема. Тотем выдаётся за определённые качества, проявленные в испытаниях и приключениях, в ходе которых каждый ребёнок может самореализовываться. Чтобы одержать победу, надо объединиться, действовать сообща. Именно в процессе групповых отношений формируются условия, при которых более успешно проходит процесс социализации, обеспечивается личностный рост каждого ребёнка. В течение дня также отмечаются достижения отдельных «Обитателей» (детей), которые проявляют наибольшую активность. Они получают Символ Острова, который в конце смены поможет получить им звание Последнего Героя.

Символ Острова вручается:

- за интересные идеи и инициативу;
- за качество выполненной работы;
- за активное участие в делах племени;
- за оперативность в выполнении поставленных задач.

На закрытии смены племенам придется объединиться для совместного поиска, т.к. найти Сокровища можно лишь при условии, что все четыре Карты собраны и сложены в одну.

**Общепедагогическая цель программы:** создание системы интересного, разнообразного по форме и содержанию отдыха и оздоровление детей в условиях лагеря.

**Задачи:**

- привлечь ребят к активному участию в мероприятиях в рамках программы;
- организовать режим дня в соответствии с возрастными особенностями;
- создать предпосылки для полноценного отдыха и оздоровления детей;
- способствовать раскрытию творческих и коммуникативных способностей учащихся;
- создавать благоприятную эмоциональную атмосферу в лагере.

**Принципы реализации программы**

- добровольность участия в делах программы;
- открытости в деятельности племён (отрядов), учёт возрастных и индивидуальных способностей, интересов детей;
- доступности предлагаемых форм работы возможностям каждого ребёнка;
- систематичности, предполагающей соответствие всей деятельности поставленным задачам, логическую взаимосвязь всех дел смены;
- наглядности, каждое дело смены наглядно отражается в уголках отрядов/общелагерном уголке;
- развитие в каждом ребёнке стремления стать лучше, знать больше; развитие его творческих способностей;
- коллективности, т.к. этот принцип является основой для проведения коллективного творческого дела с возникающей целью (по И.П.Иванову).

**Сотрудничество**

- Сельская библиотека д. Хорошово
- Хорошовский сельский дом культуры
- Пожарная часть г. Рославля
- Станция юных натуралистов г. Рославля

**Этапы реализации программы**

### **I. Организационный этап «По следам Священного Тотема»**

Старт игры: знакомство ребят с традициями и законами лагеря, с предполагаемой игровой деятельностью, с идеей и основными этапами игры, с педагогическим коллективом.

Проведение первичной диагностики членов команд.

Проходит презентация команд, обустройство Хижин, выявление лидеров отрядов, церемония открытия смены «Праздник Священного Тотема».

### **II. Основной этап «По пути приключений и испытаний»**

Это самый большой по времени период смены. Именно на этом этапе реализуются все поставленные индивидуально-личностные и коллективные цели развития. Здесь развивается сюжет игры. Основным механизмом реализации общелагерной деятельности являются тематические дни. Каждый день проходит ряд мероприятий в рамках тематики дня.

### **III. Заключительный этап «Открытие тайны Острова»**


Характеризуется подведением итогов всей игры. Анализируется участие в игре каждого отряда, каждого участника. Подводится итог совместной деятельности, оценивается работа каждого члена Племени. Участнику, собравшему наибольшее количество Символов Острова, будет присвоено звание Последнего Героя. Среди остальных активистов будет проведена беспроигрышная лотерея. Основным событием итогового этапа становится мероприятие, посвященное открытию истинной Тайны Тотемов, проходит подведение итогов жизни Племен.

**Ожидаемые результаты**

- Развитие творческого мышления, познавательных процессов, лидерских и организаторских навыков, оздоровление и отдых;

- Реализация мотивации к собственному развитию, участию в собственной деятельности, проявлению социальной инициативы;
- Развитие индивидуальной, личностной культуры, коммуникативных, познавательных, творческих способностей, умения работать в коллективе;
- приобщение к здоровому образу жизни;
- Создание мотивации на активную жизненную позицию и получение конкретного результата от своей деятельности;
- Улучшение качества творческих работ, за счёт увеличения количества детей, принимающих участие в творческих конкурсах;
- Увеличение количества детей, принимающих участие в физкультурно - оздоровительных и спортивных мероприятиях, способствующих личностному развитию и росту ребёнка.

### План работы

Дата	Мероприятия	
		
День 1 01.06 <b>Появление обитателей на Острове</b>  <b>Испытание Творчеством</b>	Совет племен «На повестке дня» Минутка здоровья и безопасности «Твой режим дня на каникулах» Пресс-конференция «Остаться в живых» Знакомство: <ul style="list-style-type: none"> <li>— с традициями и законами лагеря;</li> <li>— с предполагаемой игровой деятельностью;</li> <li>— с идеями и основными этапами игры.</li> </ul> Творческая мастерская «Визитка племени»: <ul style="list-style-type: none"> <li>— выбор названия и девиза племени;</li> <li>— изготовление флага;</li> <li>— выбор вождя.</li> <li>— оформление отрядных уголков</li> </ul> Диагностика психоэмоциональной комфортности Большой Совет «Итоги дня»	Конкурсно - развлекательная программа «Пойди туда, не знаю куда, принеси то, не знаю что»
День 2 03.06 <b>Праздник Священного Тотема</b>  <b>Испытание Находчивостью</b>	Совет племен «На повестке дня» Минутка здоровья «Чистота – залог здоровья» «Остаться в живых» - занятие по правилам безопасного поведения; Церемония открытия смены «Праздник священного Тотема» Конкурс рисунков «Моё разноцветное лето» Большой Совет «Итоги дня»	Литературный ринг по творчеству К. Чуковского Интеллектуальное шоу «Своя игра»
День 3 04.06 <b>От идола к идолу</b>  <b>Испытание</b>	Совет племен «На повестке дня» Минутка здоровья «Берегите глаза» «Остаться в живых» - занятие по правилам безопасного поведения; Путешествие в ДК Развлекательная программа «Летние деньки» Изготовление идола племени Большой Совет «Итоги дня»	

<b>Фантазией</b>	Игра-соревнование «Там, на неведомых дорожках» Игры-забавы, подвижные игры на свежем воздухе	Игра «Стеклянная дверь» Познавательная игра «Мудрость народная в пословицах и поговорках»
День 4 05.06 <b>Зов джунглей</b>	Совет племен «На повестке дня» Минутка здоровья «Зелёная аптека на службе у человека» Путешествие на станцию юннатов г. Рославля Конкурс плакатов «Экологическая тревога» Большой Совет «Итоги дня»	
<b>Испытание Природой</b>	Квест «По тропе Лесовичка» Игры-забавы, подвижные игры на свежем воздухе	Викторина «Зов Джунглей» КВН «Птичьи разговоры»
День 5 06.06 <b>Встреча с Музой</b>	Совет племен «На повестке дня» Минутка здоровья «Если хочешь быть здоров – закаляйся!» Путешествие в Библиотеку. Лукоморские игрища «О Пушкине с любовью» «Большой Совет «Итоги дня»	
<b>Испытание Талантом</b>	Игры-забавы, подвижные игры на свежем воздухе Игра «Друг в беде не бросит»	Конкурс рисунков «Герои моих любимых мультфильмов» Викторина «В мире сказок»
День 6 07.06 <b>Когда боги смеются</b>	Совет племен «На повестке дня» Минутка здоровья «Как поднять настроение?» Анкетирование «Основные аспекты здорового образа жизни» КТД «Смехопанорама» Большой Совет «Итоги дня»	
<b>Испытание Юмором</b>	Калейдоскоп народных игр Конкурсная программа «Веселая ярмарка» Игры-забавы, подвижные игры на свежем воздухе	Игровая программа «Мы веселые ребята» Познавательная игра «Путешествие девочки Веселушки»
День 7 08.06 <b>Шаманские затеи</b>	Совет племен «На повестке дня» Минутка здоровья «Советы Мойдодыра» Конкурс «Боди-арт» Шоу мыльных пузырей Большой Совет «Итоги дня»	
<b>Испытание Красками</b>	Развлекательная программа «День охотников» Игры-забавы, подвижные игры на свежем воздухе	Игра «Мы с тобой одной крови» Игра «В нашем доме уютно и тепло»
День 8 10.06 <b>«SOS»</b>	Совет племен «На повестке дня» Минутка здоровья «Чистые руки, чистое тело – смело берись за любое дело» «Остаться в живых» - занятие по правилам безопасного поведения; Практическое занятие «Эвакуация людей при чрезвычайных ситуациях» Экскурсия в пожарную часть г. Рославля Большой Совет «Итоги дня»	
<b>Испытание Огнем</b>	Большая пожарная эстафета Игры-забавы, подвижные игры на свежем воздухе	Познавательная игра «Останови огонь» Брейн-ринг «Профессия спасатель»



<p>День 9</p> <p>11.06</p> <p><b>Остров поющих Сирен</b></p> <p><b>Испытание Песней</b></p>	<p>Совет племен «На повестке дня»</p> <p>Минутка здоровья «Береги горло»</p> <p>Путешествие в библиотеку. Час общения «В России жить – Россией дорожить»</p> <p>Занятие с элементами тренинга «Фестиваль приключений»</p> <p>Большой Совет «Итоги дня»</p>	
	<p>Подвижная игра «Два капитана»</p> <p>Игры-забавы, подвижные игры на свежем воздухе</p>	<p>Конкурсная программа «Угадай мелодию»</p> <p>Конкурсная программа «Таланты нашего племени»</p>
<p>День 10</p> <p>13.06</p> <p><b>Бермудский треугольник</b></p> <p><b>Испытание Мудростью</b></p>	<p>Совет племен «На повестке дня»</p> <p>Минутка здоровья «Сам себе я помогу и здоровье сберегу»</p> <p>«Остаться в живых» - занятие по правилам безопасного поведения</p> <p>«Будь внимателен на дороге»</p> <p>Спортландия «Быстрее, выше, сильнее»</p> <p>Большой Совет «Итоги дня»</p>	
	<p>Конкурс рисунков на асфальте «Знай и соблюдай ПДД»</p> <p>Игры-забавы, подвижные игры на свежем воздухе</p>	<p>Игра-путешествие «По стране дорожных знаков»</p> <p>Тренинговое занятие по профилактике конфликтов «Обычный разговор»</p>
<p>День 11</p> <p>14.06</p> <p><b>Пересекаем экватор «Приключения в банановой роще»</b></p> <p><b>Испытание фруктами</b></p>	<p>Совет племен «На повестке дня»</p> <p>Минутка здоровья «Кто такой донор крови» ко Всемирному дню донора крови»</p> <p>Анкетирование родителей по выявлению степени удовлетворенности организацией пришкольного лагеря</p> <p>Занятие с элементами тренинга «Фестиваль приключений»</p> <p>Большой Совет «Итоги дня»</p>	
	<p>Спартакиада «Робинзоны против пиратов»</p> <p>Игры-забавы, подвижные игры</p>	<p>Конкурсная программа «Путешествие на остров Невезения»</p>
<p>День 12</p> <p>15.06</p> <p><b>Под шум прибоя.</b></p> <p><b>Испытание танцем</b></p>	<p>Совет племен «На повестке дня»</p> <p>Минутка здоровья «Солнце, воздух и вода – наши лучшие друзья»</p> <p>Танцевальный марафон «Ну-ка, все вместе!»</p> <p>Большой Совет «Итоги дня»</p>	
	<p>Спортландия «Искристые забеги»</p> <p>Игры-забавы, подвижные игры на свежем воздухе</p>	<p>Интеллектуальный час «Танцы народов мира»</p> <p>Конкурс костюмов и дефиле «Хочу в русалки»</p>
<p>День 13</p> <p>17.06</p> <p><b>Праздник Нептуна</b></p> <p><b>Испытание Водой</b></p>	<p>Совет племен «На повестке дня»</p> <p>Минутка здоровья «Советы Доктора Воды»</p> <p>Игра-эстафета «Подводное царство – Нептуна государство» ко Всемирному дню борьбы с опустыниванием и засухой</p> <p>Большой Совет «Итоги дня»</p>	
	<p>Спортивно-игровая программа «Вода везде. Ура воде!»</p> <p>Игры-забавы, подвижные игры на свежем воздухе</p>	<p>Познавательная программа «В гостях у жителей подводного царства»</p> <p>Мульти-пульти викторина</p>

<p>День 14</p> <p>18.06</p> <p><b>В гостях у Робинзона</b></p> <p><b>Испытание Ветром</b></p>	<p>Совет племен «На повестке дня»</p> <p>Минутка здоровья «Помни правила движения как таблицу умножения»</p> <p>Путешествие в ДК. Игровая программа «Зелёные святки»</p> <p>Спортивная игра «Солнце, воздух и вода – наши лучшие друзья»</p> <p>Большой Совет «Итоги дня»</p>	
	<p>Рисунки на асфальте «Любимые мультяшки»</p> <p>Игры-забавы, подвижные игры на свежем воздухе</p>	<p>Спортивно-игровая программа «Мой веселый, звонкий мяч» (В спортзале) Интеллектуальная игра по ЗОЖ «Сделай свой выбор»</p>
<p>День 15</p> <p>19.06</p> <p><b>День мальчиков</b></p> <p><b>Испытание Мужеством</b></p>	<p>Совет племен «На повестке дня»</p> <p>Минутка здоровья «Шалости и травмы»</p> <p>«Остаться в живых» - занятие по правилам безопасного поведения;</p> <p>Полоса препятствий «В гостях у Робинзона»</p> <p>КТД «Хижина, где смеются, богаче дворца, где скучают»</p> <p>Большой Совет «Итоги дня»</p>	
	<p>Конкурс рисунков на асфальте «В каждом рисунке солнце»</p> <p>Игры-забавы, подвижные игры на свежем воздухе</p>	<p>Занятие с элементами тренинга «Творческое путешествие»</p> <p>Деловая игра «Со спортом дружу – здоровье берегу»</p>
<p>День 16</p> <p>20.06</p> <p><b>День девочек</b></p> <p><b>Испытание Красотой</b></p>	<p>Совет племен «На повестке дня»</p> <p>Минутка здоровья «Осанка – основа красивой походки»</p> <p>Конкурсно-игровая программа «Мисс и Мистер отряда»</p> <p>Большой Совет «Итоги дня»</p>	
	<p>Творческая мастерская «Цветы – красота природы»</p> <p>Игры-забавы, подвижные игры на свежем воздухе</p>	<p>Конкурс причесок, шляп, костюмов</p> <p>Развлекательная программа «Гиннес-шоу»</p>
<p>День 17</p> <p>21.06</p> <p><b>Вперёд, за сокровищами</b></p> <p><b>Испытание богатством</b></p>	<p>Совет племен «На повестке дня»</p> <p>Минутка здоровья «Витамины – мои друзья»</p> <p>ДК Кинолекторий «Нам 41-й не забыть»</p> <p>Большой Совет «Итоги дня»</p>	
	<p>Спортивный праздник «Быстрые, ловкие, смелые»</p> <p>Игры-забавы, подвижные игры на свежем воздухе</p>	<p>Занятие с элементами тренинга «Наше настроение»</p> <p>Игровая программа по ПДД «Веселый перекресток»</p>
<p>День 18</p> <p>22.06</p> <p><b>День памяти и скорби</b></p> <p><b>Испытание Временем</b></p>	<p>Совет племен «На повестке дня»</p> <p>Минутка здоровья «Воспалительные заболевания в летний период»</p> <p>Митинг «Давно закончилась война»</p> <p>Урок мужества «Преумножая славу отцов»</p> <p>Большой Совет «Итоги дня»</p>	
	<p>Спортивная игра «Зарничка»</p> <p>Игры-забавы, подвижные игры на свежем воздухе</p>	<p>Просмотр и обсуждение видеоролика «Брестская крепость»</p> <p>Викторина «Мы – наследники Победы Час чтения «Во имя жизни»</p>
<p>День 19</p> <p>24.06</p> <p><b>Олимпийская долина</b></p>	<p>Совет племен «На повестке дня»</p> <p>Минутка здоровья «Чтоб болезни не бояться – надо спортом заниматься»</p> <p>Малые олимпийские игры к Международному Олимпийскому дню</p> <p>Большой Совет «Итоги дня»</p>	

<b>Испытание Ловкостью</b>	Игровая программа «Мой веселый звонкий мяч» Спортивный праздник «Сказочная эстафета» Игры-забавы, подвижные игры на свежем воздухе	Конкурсно-игровая программа «Вместе весело шагать» Спортивные игры с мячом (В спортзале)
День 20  25.06 <b>Открытие Тайны Тотема</b>  <b>Испытание секретом</b>	Совет племен «На повестке дня» Минутка здоровья «Путешествие в страну Витаминию» Путешествие в библиотеку. Библиотечный час «С книгой летом веселей» Игра-квест «В поисках сокровищ» Анкетирование «Лето будущего» Большой Совет «Итоги дня»	Спортивно-игровая программа «На открытом воздухе нам весело играть» Игры-забавы, подвижные игры на свежем воздухе  Интеллектуальная игра «Хочу все знать» Игра-викторина «Что? Где? Когда?»
День 21  26.06 <b>На вершине</b>  <b>Испытание славой</b>	Совет племен «На повестке дня» Минутка здоровья «Злой волшебник – наркотик» к Международному дню борьбы против злоупотребления наркотиками и их незаконного оборота Устный журнал «Скажи наркотикам «нет»!» Флеш-моб «За здоровый образ жизни» Церемония закрытия смены Большой Совет «Итоги дня. Торжественное награждение «Последний герой»	Эстафета «Со спортом дружу» Игры-забавы, подвижные игры на свежем воздухе  Деловая игра «Вредные привычки» Конкурс рисунков «Мой лагерь»

### Содержательная модель программы

В течение смены детям предлагается череда различных типов деятельности, отражающих логику смены, основанных на принципах игрового моделирования программы:

1. Коммуникативно-игровая деятельность - деятельность ребёнка, направленная на самостоятельное формирование и решение набора коммуникативных задач, необходимых для достижения игровой цели в рамках выбранной роли.

2. Творческая деятельность. Осуществляется по интересам, выбор обусловлен личным интересом ребёнка.

3. Аналитическая деятельность. Анализ ситуаций, обсуждение, поиск причин и следствий, открытых детьми явлений осуществляется на Советах, после проведения мероприятий и т.д.

В основу реализации программы заложены разнообразные формы и методы: беседы, соревнования, конкурсы, викторины, тренинги, спортивные и интеллектуальные игры, утренняя зарядка, фестивали, диспуты, тематические дни, концерты, мультимедийные презентации на экологическую, правовую темы, КТД, линейки, экскурсии, выставки, конкурсы.

### Система стимулирования

На церемонии открытия смены каждое племя получает флаг, на котором укрепляет сделанную своими руками эмблему племени. За победу в различных испытаниях (делах) племя может получить знак успеха на свой флаг в виде костра.

Каждый костёр имеет свой цвет и значение:

- Красный -1 место. (Все на Острове любят вас, вы постарались по «полной программе»);
- Красно-жёлтый -2 место. (Чуть-чуть не хватило до ликования, но ваше племя достойно признания);
- Жёлтый -3 место. (Пусть не до смеха, ждём ваших успехов).

Костерок племенам вручается утром на сборе всех племён в Долине Чудес. Цвет пламени костра поможет выявить лучшее племя по номинациям («Самое дружное», «Самое творческое», «Самое интеллектуальное» и т.п.).

В конце каждого игрового дня собирается Совет племён, на котором Хранители вручают победившему в течение дня племени Тотем и фрагмент карты. Племя, не получившее тотем, путём жеребьёвки определяет себе задание на следующий день.

- Зов джунглей - провести зарядку
- Тропа Ханума – убрать «хижины» в конце дня
- Битва гигантов - организовать спортивную игру
- Лабиринт призраков - пробежать на зарядке дополнительно 3 круга вокруг площадки
- Кольцо тьмы – придумать дело или сюрприз для других племён, чтобы поднять настроение на Острове

### **Критерии эффективности реализации программы**

В лагере осуществляется следующие виды диагностики:

**1. Предварительная диагностика** - проводится до начала смены и в оргпериод с целью выявления индивидуальных особенностей детей и корректировки поставленных целей и задач в соответствии с ними.

**2. Проблемная диагностика** - проводится в случае возникновения проблемной ситуации, относящейся к коллективу в целом, отдельному ребёнку, с целью корректировки данной ситуации.

### **Методы диагностики:**

1. Опрос
  - беседа: индивидуальная, групповая, коллективная
  - анкетирование: открытое (с вопросами, не имеющими сформированных ответов),
  - закрытое (с вопросами, предполагающими несколько вариантов ответов).
2. Наблюдение:
  - включённое, когда вожатый вместе с детьми выполняет конкретное дело;
  - не включённое, когда вожатый наблюдает за детьми со стороны.
3. Тестирование:
  - письменное;
  - устное («Цветопись» Лутошкина, определение своего состояния по заданной шкале).

### **4. Социометрические методы:**

- метод социометрических измерений.

### **Организационно-методическое и материально-техническое обеспечение смены**

Для успешной реализации программы необходимо следующее обеспечение:

- фотоаппарат;
- мультимедиа
- музыкальный центр,
- компакт- диски;
- костюмы и театральные реквизит;
- спортивно - игровой инвентарь;
- библиотечный фонд;
- канцелярские товары;
- призовой фонд;
- грамоты, дипломы, сувенирная продукция

## Словарь лагеря\*:

Остров – лагерь.

Обитатели острова – все дети и взрослые, задействованные в лагере.

Племена – отряды в лагере.

Вожди племен – командиры отрядов.

Советник вождя – заместитель командира отряда.

Правитель Острова – начальник лагеря.

Старейшины – все работники школы

Мудрейшие – отрядные лидеры

Хранители – воспитатели

Шаманы – те, кто проводит мероприятия

Целитель – медицинский работник.

Совет племён – ежедневная утренняя линейка

Большой совет – ежедневная итоговая линейка.

Хижины – отрядные комнаты.

Поляна правосудия – место проведения Совета.

Трапезная долина – столовая лагеря.

Пещеры творчества – объединения по интересам.

Дикая местность – территория за пределами лагеря.

Долина чудес - место для проведения массовых мероприятий и встречи всех племён.

Долина спорта – место проведения спортивных мероприятий.

Храм искусства – актовый зал.

Старейшина печати – библиотекарь

\*Дорабатывается в ходе смены

## Анализ работы лагеря

Лагерь посещали 27 детей в возрасте от 7 до 17 лет включительно. Был сформирован один отряд в лагере без организации питания и два отряда в лагере дневного пребывания. Среди воспитанников из неполных семей – 33%, из многодетных семей – 52 %, опекаемых – 7,4 %, стоящих на внутришкольном учёте и в КДН – 11%.

В начале и конце смены с воспитанниками проводилось анкетирование с целью определения удовлетворённостью летним отдыхом

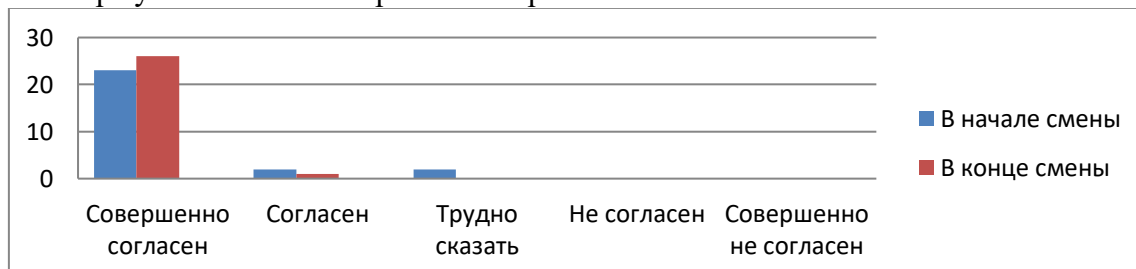
### Результаты анкетирования:

Количество респондентов- 27 человек

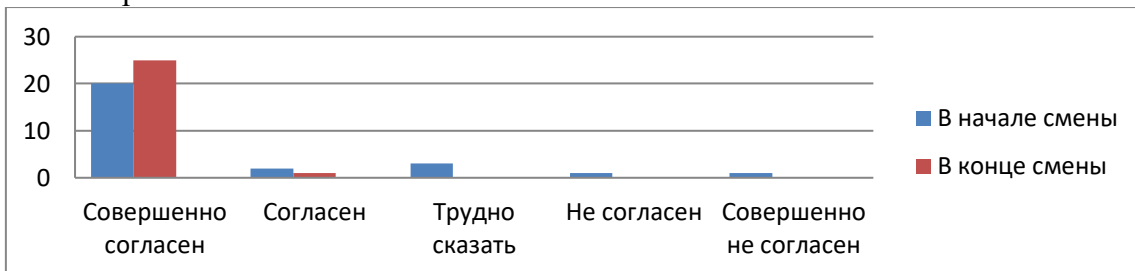
1. Я жду наступления нового дня в лагере с радостью



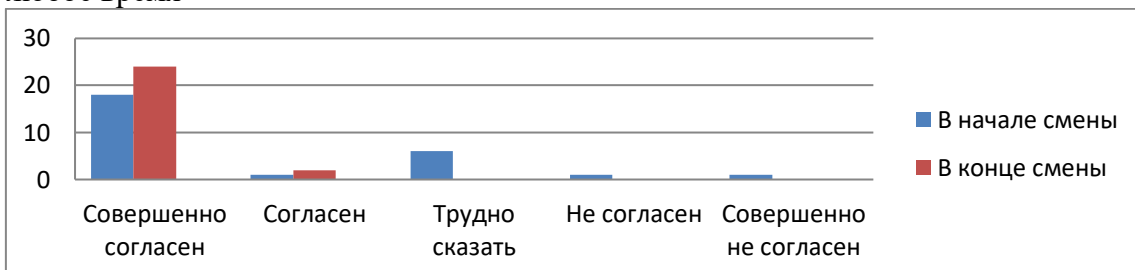
2. В лагере у меня обычно хорошее настроение



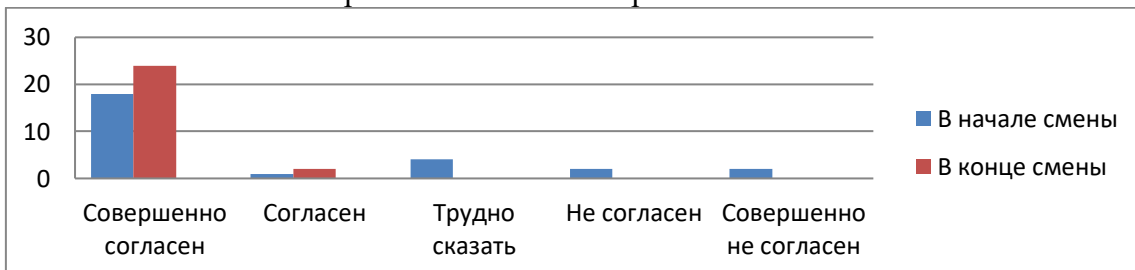
3. У нас хорошие воспитатели



4. Ко всем взрослым в нашем лагере можно обратиться за советом и помощью в любое время



5. У меня есть любимый взрослый в нашем лагере



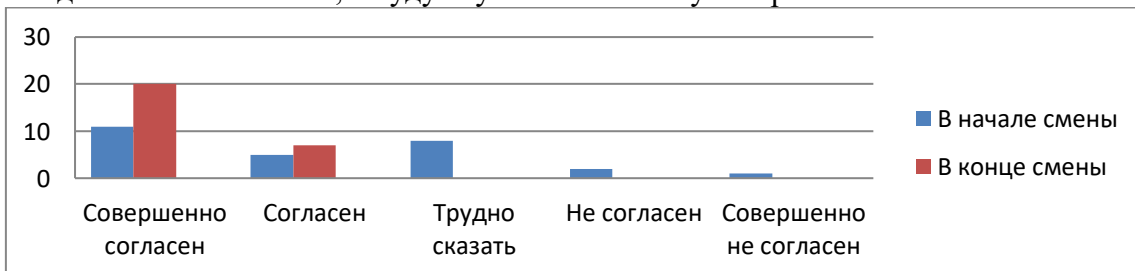
6. Я всегда могу высказать своё мнение



7. У меня есть любимое занятие в нашем лагере



8. Когда смена закончится, я буду скучать по нашему лагерю



В начале смены дети также отвечали, что они пришли в лагерь отдохнуть и весело провести время, боятся, что будет скучно, им понравилось оформление лагеря и то, что их ждали. Наибольшие затруднения вызвали вопросы о будущих делах лагеря и интересных идеях).

В конце смены 100 % опрошенных ответили, что им понравилась организация жизни и питания в лагере, было интересно, не было скучно, не было страшно. Многие узнали новые игры, научились новым видам деятельности. Не понравилось раннее начало работы лагеря (8.30) и короткая смена (21 день). Из наиболее запомнившихся дел были отмечены: Изготовление идола племени, Церемония открытия смены «Праздник священного Тотема», Путешествие на станцию юннатов г. Рославля, Шоу мыльных пузырей, Флеш-моб «За здоровый образ жизни», Игра-эстафета «Подводное царство – Нептуна государство».

Проводимое анкетирование показало, что по окончании смены у детей появилась мотивация к собственному развитию, участию в собственной деятельности. По окончании смены дети просили продолжить работу, и не хотели расставаться с товарищами и воспитателями. Ребята выразили пожелания посещать лагерь в будущем.

Помимо этого произошло развитие индивидуальной, личной культуры, приобщение к здоровому образу жизни; продолжилось развитие коммуникативных, познавательных, творческих способностей, умение работать в коллективе; самореализация в творческой деятельности; приобретение новых знаний, умений и навыков, способность к проявлению социальной инициативы. Повысились антропометрические показатели, улучшилось физическое и психологическое здоровье; повысился уровень спортивной подготовки. Ребята, посещавшие летний лагерь стали более коммуникабельны, физически выносливы, раскрыли свои скрытые таланты.

### Список литературы

1. Воронкова, Л.В. Как организовать воспитательную работу в отряде: Учебное пособие. - М.: Центр педагогического образования, 2007. – 304 с.
2. Здравствуй, лето!: В помощь организаторам летнего отдыха детей и подростков. Вып.5 /Сост. О.Л.Иванова, Е.Б.Шарец. - Екатеринбург: Дворец Молодежи, 2005.-40 с.
3. Иванов И. П. Энциклопедия коллективных творческих дел. — М.: Педагогика, 1989.
4. Иванов И. П. Коллективное творческое воспитание // Семья и школа. — 1989. — № 8
5. Летний отдых: идея - проект - воплощение: Из опыта работы детских оздоровительно-образовательных центров (лагерей) Нижегородской обл. / Ред. Л.Г.Нещербет. -Н.Новгород: Педагогические технологии, 2008. – 96 с.
6. Оздоровление и занятость детей в период каникул // Нормативные документы образовательного учреждения. - 2007.-№12.-С.16-69.
7. Пакилева Л.В., Коржова Н.Б. «Решаем и планируем вместе» Методическое пособие в помощь организаторам детского лагеря М. НИИ семьи 1198.-64 с.
8. Панченко С. Планирование лагерной смены // Народное образование. - 2008.-№3.- С.212-220.
9. Сысоева М.Е. Организация летнего отдыха детей: Учебно-методическое пособие. - М.: ВЛАДОС, 1999. – 176 с.
10. Сысоева М.Е. Дневник воспитателя детского лагеря. - М.: Центр гуманитарной литературы, 2002. – 80 с.
11. Шмаков С.А. Летний лагерь: вчера и сегодня. Методическое пособие. - Липецк, ГУП «ИГ «Инфол», 2007.-384 с.

<http://docs.cntd.ru/document/412329449>

**Объявление о начале работы лагеря**

**Мальчишки и девчонки, а также их родители!**

Администрация и педагогический коллектив МБОУ «Хорошовская средняя школа» поздравляет вас с началом летней оздоровительной кампании и напоминает, что на базе школы будет работать лагерь дневного пребывания детей **«ОБИТАЕМЫЙ ОСТРОВ»**.

Для тех кто забыл, записался он в лагерь или нет, сообщаем, что **1 июня в 8.30**

мы ждём следующих ребят:

<b>В 1 отряд</b>	<b>Во 2 отряд</b>	<b>В 3 отряд</b>
1. Абасова Марифа	1. Томашева Никиту	1. Дойлидову Ксюшу
2. Зубареву Машу	2. Абасова Тимура	2. Кабанова Костю
3. Лукина Стёпу	3. Зубареву Соню	3. Старовойтову Диану
4. Лукина Савелия	4. Лукина Тимофея	4. Анохина Дениса
5. Лукина Стаса	5. Абасова Эльнура	5. Рочвака Женю
6. Прудникову Настю	6. Молчанова Павла	6. Вертееву Дашу
7. Прудникову Таню	7. Базылевич Аню	7. Дроздову Карину
8. Смуденкова Егора	8. Зубареву Дашу	8. Мамедову Эльвиру
9. Юдову Алину	9. Элисову Севду	9. Шорохова Тихона

**Ребята, не забывайте основные правила лагеря:**

<b>Приветствуется</b>	<b>Запрещается</b>
 <p>Головной убор</p>	 <p>Непокрытая голова</p>
 <p>Удобная обувь</p>	 <p>Неудобная обувь</p>
 <p>Наличие сменки</p>	 <p>Отсутствие сменки</p>



## Методическое обеспечение (примерные сценарии мероприятий)

### «Остаться в живых»

Описание: Конкурсная программа «Остаться в живых» в игровой форме систематизирует знания учащихся по основам безопасной жизнедеятельности.

Цель – закрепление знаний по основам безопасной жизнедеятельности, формирование навыков самосохранительного поведения.

Задачи:

- напомнить учащимся основные правила безопасного поведения в различных ситуациях;
- воспитывать ответственное отношение к своей жизни, своей безопасности;
- отработать навыки возможного поведения в чрезвычайных ситуациях.

*Оборудование:* карточки с номерами телефонов экстренных служб, телефонный аппарат (игрушечный или настоящий), пустые бутылочки из-под лекарств 6 штук.

Ход мероприятия:

*(Перед началом игры участникам раздаются жетоны красного и желтого цвета)*

1. Вступительное слово ведущего: Трудно человеку жилось в древности: его окружала дикая природа, не было телефонов, машин, заводов... Но с появлением всего этого возникли и новые опасности. Каждый день по радио, телевидению, в газетах, в интернете мы встречаем сообщения об авариях, катастрофах, стихийных бедствиях в том или ином уголке земного шара.

Чрезвычайные ситуации, возникающие в наше время, требуют экстренных мер по ликвидации их последствий. Но лучше не допустить беду, чем с ней бороться или пожинать ее плоды. И сегодня мы с вами попытаемся научиться правильно действовать в таких ситуациях, научимся предотвращать их!

Сейчас мы разделимся на команды (по цвету жетонов): команда желтых и команда красных. Команды в течение 5 минут придумывают названия и девизы. Например: команда «Огоньки», девиз: «Светить всегда, светить везде!».

2. Презентации команд.

3. Конкурс-викторина «Личная безопасность».

Команды состязаются, кто первым правильно ответит на вопрос викторины. За каждый правильный ответ команда получает «огонек». Ответы на некоторые вопросы обсуждаются вместе с ведущим, поскольку возможны разные варианты, в зависимости от ситуации. Также ведущий дает пояснения в отношении неверных ответов детей.

*Вопросы:*

1. Что вы будете делать, если потеряетесь в большом городе, магазине и т.д.?

- будете искать родителей сами;
- обратитесь за помощью к взрослым;
- дадите объявление.

2. Если вас угощает конфетой незнакомый человек на улице, как вы поступите?

- откажетесь от угощения;
- возьмете и убежите;
- возьмете и быстро съедите.

3. Если вы увидите в транспорте оставленный кем-то пакет, что вы будете делать?

- возьмете себе;
- подарите другу
- скажете контролеру или водителю.

4. Если вас кто-то преследует на улице, как вы поступите?

- остановитесь и запоете «Нам не страшен серый волк»;
- побежите в людное место и обратитесь за помощью к взрослому или полицейскому;
- побежите к нему навстречу с криком «Забодаю».

5.Продолжите фразу «Если вас зовут купаться, в телевизоре сниматься, обещают дать конфет, отвечайте твердо...»

- да;
- нет;
- подумаю.

6.Если кто-то тонет на ваших глазах, что вы будете делать?

- помашете ему рукой;
- позовете на помощь взрослых;
- попробуете спасти сами.

7.Если к вам приближается собака без поводка и намордника, как вы поступите?

- быстро побежите;
- крикнете «Фас!»;
- останетесь стоять на месте и скамандуете собаке «Стоять!».

8.Что надо делать, если у вас из носа пошла кровь?

- наклониться чуть вперед, зажать нос и поднять другую руку вверх;
- как можно громче кричать «Мамочка, помоги!»;
- сразу же вызвать скорую помощь.

9.В глаз попала соринка, вы...

- потрясете как следует головой;
- промоете кипяченой водой;
- подождете, пока само пройдет.

10.Вы пролили на себя горячий чай, что надо сделать в первую очередь?

- обожженное место подставить под струю холодной воды;
- смазать маслом;
- смазать зеленкой.

11.На прогулке у вас от мороза зацепало пальцы, что вы будете делать?

- потрете снегом;
- примете горячий душ;
- сделаете легкий массаж.

12.Какую грубую ошибку совершила бабушка Красной Шапочки?

- открыла дверь незнакомцу;
- не предложили Волку чаю;

4.Конкурс «Магические числа»

Каждая команда получает карточки с номерами телефонов специального вызова: 101, 102, 103, 104, – знание которых необходимо всем – взрослым и детям. Ребята должны подписать рядом с каждым номером название экстренной службы (пожарная служба, милиция, скорая помощь, аварийная газовая служба).

5.Конкурс «Не шути с огнем!»

Команды, посоветовавшись одну минуту, называют возможные причины пожара: кто больше.

6 Конкурс «SOS!»

Командам по очереди дается игрушечный телефон, по которому нужно позвонить и попросить о помощи (например, в пожарную службу, милицию или службу газа). Чтобы сотрудники службы быстрее добрались, необходимо четко и быстро назвать адрес, фамилию, причину вызова.

7. Конкурс «Тушим сами»

Ведущий: Пожарных мы уже вызвали, но бездействовать сами мы не можем. Что же делать дальше?

Каждой команде задается по одному вопросу:

1.Чем можно затушить горящие бензин, керосин и другие органические масла? (Пенным огнетушителем, песком, землей, тяжелой мокрой тканью).

2.Если на вас загорелась одежда, ваши действия? (Нужно закутаться в ткань, чтобы не поступал кислород или кататься по земле, пытаться сбить пламя).

3. Что делать, если комната, в которой вы находитесь, начала заполняться густым едким дымом? (Прикрыть рот и нос мокрой тряпкой и, присев, двигаться к выходу).

#### 8. Конкурс «Осторожно, автобус!»

Ведущий: Нужно быть осторожным на улице, где много транспортных средств. Но не менее осторожно надо вести себя и внутри самого транспортного средства.

Командам нужно доказать, почему нельзя:

- запрыгивать в автобус на ходу;
- бегать по нему во время его движения;
- шуметь, громко разговаривать в автобусе;
- высовываться из окна автобуса.

#### 9. Конкурс «Айболит»

Команды получают пустые бутылочки с этикетками:

- «внутреннее»;
- «наружное»;
- «внутримышечно»;
- «внутривенно»;
- «не распылять вблизи открытого огня»;
- «беречь от попадания в глаза».

Необходимо объяснить надписи.

#### 10. Конкурс «Мой дом - моя крепость»

Ведущий: «Мой дом - моя крепость», – так говорили наши предки. Но в дом может проникнуть грабитель. А если ребенок один дома, как герой известного фильма?

Задание – расположить приведенные ниже действия в нужной последовательности:

- постараюсь лучше запомнить приметы преступника;
- постараюсь криками через окно и стуком в стены привлечь внимание соседей, прохожих;
- попытаюсь загородить мебелью дверь;
- позвоню в полицию.

Ведущий: Мы заканчиваем нашу игру и желаем нашим участникам действовать в жизни так же дружно и обдуманно, как в игре. Помните: ваша безопасность в ваших руках!

#### 11. Награждение участников.

### **«В гостях у Робинзона» (спортивно-познавательная игра)**

Цель: создание условий для оздоровления детей, развитие двигательной и познавательной активности.

Задачи: способствовать творческой самореализации детей, сплочению коллектива, развивать лидерские качества; развивать воображение и фантазию, обогатить знания по географии.

Форма проведения:

- игра по станциям

Оборудование: 2 мяча, 10 кеглей, ветки, шишки, листья лопухов, карты-маршрутные листы, фломастеры, зашифрованные послания от Робинзона, нарисованные фрукты, нитки, скотч, карточки с написанными фразами (изобразить жестами) для команд, стена-ширма для фруктов.

Ход мероприятия.

На старте командам выдается маршрутный лист. Ребятам предстоит пройти 7 этапов, на каждом этапе стоят игротехники. Они выставляют команде баллы по результатам прохождения этапа и фиксируют в маршрутном листе.

Ведущий. Добрый день дорогие друзья! Добро пожаловать на нашу приключенческую спортивно-познавательную игру «В гостях у Робинзона».

- Ребята, а кто из вас знает, кто такой Робинзон?  
(ответы детей)
- А что случилось с Робинзоном?

(ответы детей)

- Почему он оказался на необитаемом острове?

(ответы детей)

- Как называется повесть о Робинзоне?

(ответы детей)

- Кто автор этого произведения?

(ответы детей)

- Какие вы молодцы! Теперь, когда все выяснено, можно отправляться в путь.

Ведущий: Сегодня вас ждут веселье и шутки.

Скучать вы не будете здесь ни минутки.

Да как же вы можете здесь заскучать,

Когда приключения ждут вас опять!

Отправьтесь с вами в чужую страну,

На остров чудесный, в долину одну.

Там ждет Робинзон нас который уж год,

Послания свои он настойчиво шлет.

Критерием нашей игры является не время выполнения всех заданий, а творчество, оригинальность и сплоченность команды при прохождении испытаний. Надеемся, что хорошее настроение и заряд бодрости поможет участникам команды пройти все испытания и справиться с ними. Капитаны команд приглашаются для получения маршрутных листов. По окончании игры мы вновь встретимся с вами здесь, на этой площадке, и подведем итоги соревнования. Счастливого путешествия.

1 этап «Морское послание».

Ребятам необходимо восстановить текст послания, которое было размыто водой за долгое плавание. Команде вручается послание.

Судьбе было угодно, чтобы наш... (корабль) потерпел крушение возле... (экватора). 20 дней нам пришлось... (плыть) туда, куда гнали нас... (волны). Вся команда... (погибла). В живых остался только я, Ро... (Робинзон Крузо).

(Волны)... выбросили меня на ... (остров), затерянный в ... (море). Я не имел понятия, что это за... (земля). Одно знаю твердо: это, несомненно, часть Южной... (Америки), лежащей недалеко от испанских... (владений).

*Баллы присуждаются по количеству правильно угаданных слов. За правильно составленный текст послания команда получает максимально 6 баллов.*

2 этап «Эрудиты».

Назовите все цветные моря нашей планеты. (Жёлтое, Белое, Красное, Чёрное)

Какой континент планеты не имеет рек? (Антарктида)

Самое большое озеро на земле. (Байкал)

Назовите столицу Греции. (Афины)

Какие океаны пересекают экватор? (Атлантический, Индийский, Тихий)

Назовите реку, носящую имя девочки. (Лена)

Самый маленький континент планеты. (Австралия)

Назовите главную реку города Курска. (Сейм)

Столица нашей страны. (Москва)

Назовите самую высокую гору мира. (Джомолунгма)

*За каждый правильный ответ команда получает 1 балл. Максимальное количество баллов на этом этапе – 10.*

3 этап «В гостях у Робинзона».

На этом этапе командам предлагается подкрепиться. На острове Робинзона Крузо растёт много плодовых деревьев. Ребятам необходимо закрытыми глазами собрать фрукты, которые развешены на нитках на специальном стенде. Каждый игрок имеет одну попытку.

*За каждый собранный фрукт команда получает 1 балл. Максимальное количество баллов на этом этапе – 10.*

4 этап «Охота».

Участникам игры предлагается отправиться на охоту и раздобыть «дичь». Для этого команде нужно построиться в колонну, затем игрокам выдаётся мяч. Напротив каждого игрока стоит по кегле. Задача команды – сбить кеглю мячом. Ребята по очереди катят мяч. Каждый участник имеет одну попытку.

*Игротехник подсчитывает количество сбитых кеглей. Максимальное количество баллов на этом этапе – 10.*

5 этап «Подарок Кутюрье».

Данный этап помогает ребятам раскрыть творческие способности. Участникам необходимо за пять минут изготовить костюм для Робинзона и представить его в творческой форме.

Для незадействованных ребят проводится конкурс «Необитаемый остров». Если вы попали на необитаемый остров, какие предметы окажутся самыми нужными?

*За творческий конкурс максимально выставляют 5 баллов. Критериями оценки являются:*

- креативность
- яркость
- образность
- использование различных техник и материалов для изготовления костюма
- артистизм

6 этап «Пойми меня».

Игротехник сообщает участникам о том, что Робинзон и его друг по имени Пятница могли общаться только жестами. Команда делится на две группы, одна – «Робинзоны», другая – «Пятницы». «Робинзонам» сообщается фраза, которую они должны объяснить только жестами и мимикой, а «Пятницам» отгадать задуманное предложение.

Варианты фраз:

- Как тебя зовут?
- Есть хочешь?
- Пойдем охотиться на кабана?
- Не желаешь ли баночку пепси?
- Тебе еду посолить?
- Будешь бананы?

Баллы присуждаются по количеству правильно угаданных предложений. За правильно составленное предложение пара «Робинзон» и «Пятница» приносит команде 1 балл.

Максимально на этом этапе команда получает 5 баллов.

7 этап «Экзотический танец аборигенов».

Команде необходимо за три минуты придумать, а затем станцевать танец аборигенов, чем оригинальней и экзотичней будет он, тем больше баллов получает его исполнитель.

*За творческий конкурс максимально выставляют 5 баллов. Критериями оценки являются:*

- креативность
- яркость
- образность
- артистизм
- сплоченность команды
- синхронность движений

Итог игры

### **Подводное царство – Нептуна государство**

Форма проведения: Конкурсная программа.

Цель: создать условия для организации закаливания

Условия проведения: программа проводится на улице при температуре воздуха не ниже +25° С

*Ведущий 1:* Кто сказал сегодня здесь:

«Смеяться воспрещается!»

Будет радость и веселье,

Лето, продолжается!

*Ведущий 2.* Сегодня мы собрались на самый весёлый праздник – праздник Нептуна.

Это он грозитя в море,

Водит волны на просторе.

Топит корабли в пучине,

Клады копит без причины.

Кто же это? Правильно – Царь Нептун.

*Ведущий 3:* В древние времена, когда люди не могли объяснить явления природы и были бессильны перед ней, они создали в своём воображении существа – богов. Боги, по их мнению, могли приносить зло и добро. Были боги солнца, земли, грома, молнии. Одним из самых грозных был бог морей и океанов – Нептун. Он мог потопить корабль и успокоить море. Люди приносили ему в дар драгоценности и жертвы, старались задобрить его. Они приходили на берег моря и веселились. И сам владыка морей выходил из пучины, чтобы принять участие в празднике людей, так гласит одна из древних легенд.

Сегодня в гости царь морей

Придёт, чтобы издать указ

Своим великим разрешением.

Он разрешит, даю вам слово,

Купаться детям в водоёмах!

*Ведущий 3:* Ребята, давайте подготовимся к встрече, повеселим Нептуна.

Раскрасим лица друг другу красками.

(Появляется Нептун в сопровождении русалок)

*Нептун:* Я владыка всех морей,

Живу в стране подводной.

Моя фамилия – Нептун

Известно всенародно.

Добрый день, девчонки и мальчишки,

Тихони и шалунишки.

Рад вас видеть весёлыми и здоровыми,

Скромными и проворными.

Здравствуйте, ребята! Уважили вы меня. Спасибо, что собрались на мой праздник.

Я рад, ребята, встречи с вами

Прошу вас: будьте мне друзьями!

Здесь жарко так, какое горе!

А я живу в прохладном море.

А теперь повторяйте за мной волшебные слова:

*Чики – брики, трик – трак,*

*Под мостом жил старый рак.*

*Раз, два, три, четыре, пять*

*Начинаем мы играть!*

(Дети делятся на две команды, придумывают названия командам, проводится игровая программа).

*Игры с водой.*

*№1. Мокрый шарик.*

Воздушный шарик наполняется водой. Игроки сначала стоят на расстоянии 1 метра друг от друга и перебрасываются шариком. После прохождения ряда, расходятся на один шаг. Проигрывает команда, у которой шарик лопнет.

*№2. Водонос.*

Игроки обеих команд выстраиваются друг за другом на линии старта. Первый берёт в руки тарелку, наполненную водой, и по сигналу начинает движение вперёд – до отметки и обратно. Этот путь должны проделать все члены команды. Выигрывает команда, которая меньше прольёт воды.

### *№3. Подводное плавание.*

Для каждой команды – пара ласт и стакан с водой. Первый участник встаёт на линию старта, надевает на ноги ласты, берёт в руки стакан с водой и поднимает его над головой, оказываясь таким образом «под водой». По сигналу начинается движение вперёд. Совершив положенный путь, первый «подводник» передаёт эстафету следующему. Если по ходу движения вода расплескалась, её надо добавить.

### *№4. Водолей.*

Для каждой команды готовятся две пластиковые бутылки. В одну наливается вода, а пустая устанавливается на стуле у поворотного флажка. Первый участник с полной бутылкой по сигналу бежит к флажку, переливает воду в пустую бутылку, не пользуясь никакими подручными средствами. Когда вода перелита, пустую бутылку он оставляет на стуле, а с полной он возвращается к команде и передаёт её следующему игроку. Выигрывает команда, которая потеряет меньше воды.

### *№5. Мелиораторы.*

Одна из задач этой профессии – осушение болот. Команды стоят у линии старта. У поворотной отметки – тарелка с водой. Это и есть «болото», которое предстоит осушить. По сигналу первый игрок каждой команды бежит к тарелке и изо всех сил дует на воду, стараясь, чтобы она выплеснулась, возвращается и передаёт эстафету следующему.

### *№6. Водочерпалка.*

Игроки каждой команды по очереди зачерпывают воду из тарелки, стоящей у поворотной отметки, бегут к команде и выливают воду в банку. Выигрывает команда, игроки которой перенесут больше воды в банку за определённое время.

### *№7. Кружка воды.*

Двум участникам дают по полной кружке воды. Поставив на голову, надо пронести её до обозначенного места. Кто быстрее донесёт и останется больше воды, тот и победил.

### *№8. Цепочка.*

Дети встают цепочкой от старта до финиша. На старте стоит ведро с водой. На финише – ведро пустое. Первый зачерпывает ведёрком воду и передаёт её следующему и т. д. , последний выливает воду и убегает в начало. Первый зачерпывает воду снова, пока вся вода не окажется в пустом ведре на финише.

### *№9. Выпить воду.*

Зажав стакан между тыльными сторонами ладоней,

Зажав стакан на сгибе локтя,

Поставив стакан на раскрытую ладонь.

Зажав стакан зубами и не пользуясь руками.

Зажав стакан между колен.

Через соломинку.

### *№10. Мокрый рисунок.*

Нарисовать на асфальте рисунок водой из пластиковой бутылки с дырочками в крышечке.

### *№11. Дождик лей.*

Из лейки, которая поднята как можно выше, выливается вода. Каждый участник команды старается поймать стаканом как можно больше воды. После того как вода закончится, вода из стаканов сливается в одну ёмкость и сравнивается объём набранной воды. Побеждает тот, кто набрал больше дождя.

### *№12. Коромысло.*

Команда выстраивается за линией старта, первый участник берёт коромысло (гимнастическую палку), кладёт его на плечо, а помощники повесят на него ведра (игрушечные) с водой. Игрок с коромыслом проделывает путь до поворота и обратно и передаёт коромысло следующему.

### *№13. Художники.*

Перед тем, как рисовать картину, художники грунтуют холст, то есть покрывают его ровным слоем краски. У нас холст – это кусок материи, кисть – ложка, а краску заменит

вода. Команды выстраиваются на старте, рядом с каждой ведро с водой, у поворотной отметки два «холста». Зачерпнув ложкой воды, игрок бежит к «холсту» своей команды и выливает на него воду. Затем он возвращается и передаёт «кисть» другому участнику. Побеждает та команда, чей «холст» раньше будет «загрунтован».

*№14. Поливка цветов.*

Пустые банки (3,4 штуки, лучше всего литровые) устанавливаются по линии движения команд. Команды выстраиваются на старте, рядом с каждой – ведро воды. Первый игрок каждой команды по сигналу ведущего набирает воду в стакан и бежит поливать «цветы». Он должен постараться распределить воду по банкам равномерно. Когда все «цветы» политы, игрок добегают до поворотной отметки, возвращается и передаёт стакан следующему. Оценивается не только то, какая команда быстрее «польёт цветы», но и равномерность наполнения банок.

*№15. Заключительная коллективная игра «Брызгалки».*

Правила игры просты. Игра похожа на обычные догонялки или салочки, только водящий должен не рукой коснуться того, кого догоняет, а достать его струёй воды из пластиковой бутылки с дырочками в крышечке.

*Нептун:*

Счастливого пути! Большой дороги!

Всех в жизни ждут нелёгкие дела!

До новых встреч, прощайте, друзья!

Эй, свита, отплывать пора!

Спасибо, милые друзья,

Повеселили вы меня.

Ну, а мне уже хочется покоя,

Отправляюсь я на дно морское.

До свидания!

Игротехники подсчитывают баллы, и ведущий называет команду-победительницу. Команда получает грамоту, остальные команды дипломы за участие.

### **Игра-квест «В поисках сокровищ»**

Цель: игра направлена на сплочение детского коллектива

Описание: группе детей предстоит последовательно разыскать на территории лагеря зашифрованные послания, расшифровав которые, команда обнаружит клад- вознаграждение.

Игра стартует в помещении школы, с постепенным выходом на школьный двор

Примеры посланий:

То откроют, то закроют, вот скрипит она и ноет (дверь)

Я зимой тебя согрею,

Называюсь...(батарея)

На меня скорей смотри,

Я храню записку №3

От угла и до угла всё вокруг метёт ...(метла)

Я и тучка, и туман, и ручей, и океан, и летаю, и бегу, и стеклянной быть могу (вода, водопроводный кран)

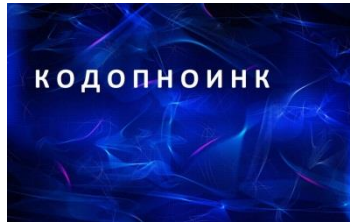
На окне цветов полно, как заставлено оно! И в одном горшке цветочном есть записка, как нарочно



Очень много стульев в школе, но придётся поневоле стулья эти поднимать, чтоб записку прочитать

Чтоб записку отыскать, нужно в мячик поиграть

Шифровка: (подоконник)



Это правда, а не ложь, в кармане ты меня найдёшь (очередная записка спряталась в чьём-то кармане в раздевалке)

Опять шифровка (крыльцо)



Как отличить нас? Очень просто: у дерева ствол выше ростом. Стволов же больше у меня. Так ка же называюсь я? (Куст)

Подсказка в её домике (Белка – рисуется по клеточкам)

Отступи 9 клеток слева, 4 клетки сверху, ставь точку и начинай рисовать:

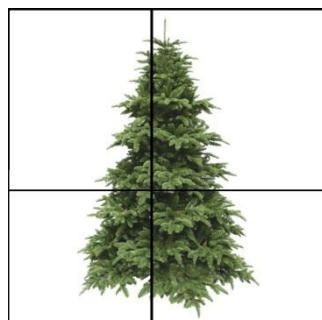
1 →	1 →	1 →	5 ←	3 ←
10 ↓	1 ↑	3 ↓	1 ↑	1 ↑
1 →	2 →	1 ←	1 →	3 →
1 ↑	2 ↓	1 ↓	2 ↑	1 ↑
1 →	1 ←	2 ←	1 →	1 ←
3 ↑	1 ↓	1 ↓	1 ↑	2 ↑
1 ←	2 →	3 ←	1 →	2 →
3 ↑	1 ↓	1 ↓	2 ↑	2 ↑

За них без воспитателя ходить  
что школьный двор там, увы,

запрещается, потому  
кончается (Ворота)

В каждом двореке она, в ней играют дети, строят замок из песка, много чего лепят  
(Песочница)

Собери картинку



Интересной формы грядка, где растёт цветов охапка (Клумба)

Апельсин состоит из долек, капли сливаются в море, из прутьев собран веник, а лестница из...(Ступенек)

Жду я в обуви тебя, давай, быстрее ищи меня.

Шифровка (Столовая)



Получив сладкий клад, ребята должны решить ещё одну задачу: сладостей больше, чем участников. Как разделить сладкий приз? Догадаются ли ребята, что можно кого-нибудь угостить? Например, тех, кто помогал им на пути к кладу. Весь смысл игры заключается в том, что дети приходят к выводу, что самое главное сокровище – это ценность человеческих отношений.

### Упражнения на сплочение детского коллектива

#### 1. «Узелки»

Участники образуют круг и берутся за руки, причем руки одного человека должны быть сцеплены с руками разных людей. Задача: не расцепляя рук, распутать узел и образовать круг.

#### 2. «Электрическая цепь»

Команда разбивается на пары. Партнеры садятся напротив друг друга, где соединяют руки и ступни, образуя таким образом, электрическую цепь, по которой ток течет по сцепленным рукам и ногам. Задача участников: встать, не разрывая электрической цепи. Теперь объединитесь по две пары друг с другом, чтобы получилась электрическая цепь, состоящая из четырех человек. Задача остается прежней - встать всем вместе, не разрывая цепь. Когда этот этап благополучно завершен, снова объедините группы, чтобы образовать электрическую цепь, состоящую из 8 человек. В конце концов вы получите электрическую цепь, образованную всеми участниками, которые должны подняться.

Два главных условия этого упражнения: 1) электрический ток должен беспрепятственно течь по замкнутой электрической цепи, образованной сцепленными руками и ногами; 2) на каждом этапе участники должны отрывать от земли одновременно.

#### 3. «Биг-мак»

Организуем большой круг. Разбейте команду на пары и попросите каждую пару выбрать словосочетание из двух слов, которые традиционно употребляются вместе. Затем объясните, что по условиям игры, нужно закрыть глаза и не открывать их до конца события, и, кроме того, можно произносить только свое выбранное слово. Теперь ведущий перемешивает команду так, чтобы партнеры были далеко друг от друга. Партнеры с закрытыми глазами, выкрикивая свое слово, находят друг друга. Как только пара воссоединилась, отведите ее с пути тех, у кого глаза еще закрыты. По завершению задания, каждая пара сообщает всем участникам свое словосочетание.

Для этого упражнения очень важную роль играет площадка, которая должна быть большой.

#### 4. «Сидячий круг»

Команда формирует тесный круг (плечи касаются). После этого попросите участников повернуться на 90 градусов направо. Задание: Нужно медленно сесть на колени друг к другу и рукой коснуться плеча находящегося сзади человека.

### 5. «Отжимания»

Разбейтесь на группы по 4 человека. Ваша задача - отжаться от земли, чтобы в нее упирались только ваши руки, и продержаться не меньше 5 секунд.

\* удобнее всего будет выполнять отжимания, если группа ляжет на землю лицом вниз так, чтобы образовался квадрат, стороны которого образованы телами (ноги одного лежат на спине соседа).

### 6. «Все на борт»

Оборудование: любая обозначенная площадка. Задача участников: уместиться всей командой на площадке. Второй этап: нужно сделать то же самое на площади меньшей величины.

### 7. «Тролли»

Оборудование: тролли - небольшая дощечка, брусок или другой вспомогательный предмет. Обозначить две параллельные линии, находящиеся на расстоянии не меньше трех метров друг от друга. Задача команды - переправиться от одной линии до другой, не касаясь земли, используя тролли.

### 8. «Прогулка слепых»

Пусть каждый участник закроет глаза повязкой. Когда все глаза закрыты расскажите участникам, что мы собираемся в путешествие по неприкосновенной земле, которой не может коснуться наш взгляд. Попросите положить правую руку на плечо впереди стоящего. Медленно начните путешествие по выбранному маршруту, включая залезание на пенки, возвышенности, пролезание под низко нависшими деревьями и ветками, протискивание между деревьями и т.д. Финишируйте на каком-нибудь тесном (но безопасном!) месте.

\* выполнять это упражнение следует в полном молчании. Следует выбрать знак для обозначения опасности (пожимание, хлопок по плечу и др.).

### 9. «Паутина»

Оборудование: заранее сплетенная из веревок вертикальная «паутина». Количество ячеек должно соответствовать количеству участников. Задача состоит в том, чтобы переправиться всей командой через паутину с одной стороны на другую, не касаясь при этом ни одной ее части. Если вы касаетесь паутины, вся команда возвращается обратно и начинает упражнение снова. Если кто либо из вас переправился на другую сторону, то он не может вернуться, обойдя паутину, и помочь команде.

### 10. «На ковре»

Стать всей командой на ковёр и перевернуть его на другую сторону без помощи рук

## Приложение 3

### Анкета по выявлению степени удовлетворенности родителей организацией лагеря с дневным пребыванием детей «Обитаемый остров» на базе МБОУ «Хорошовская средняя школа»

Уважаемые родители!

Просим Вас принять участие в анкетировании, которое проводится с целью выявления степени удовлетворенности Вами организацией отдыха и оздоровления ваших детей

Удовлетворены ли Вы	ДА	Частично	НЕТ	Затрудняюсь
организацией отдыха вашего ребенка				
организацией питания в лагере				
учетом индивидуальных особенностей вашего ребенка в лагере				
возможностью проявиться способностям и умениям вашего ребенка				
организацией досуговой занятости				
перечнем мероприятий				
участием ребенка в мероприятиях				
работой воспитателей				

Ваши пожелания:

Фотолетопись лагеря



«Цвет настроения-лето» - под таким девизом проводят своё лето 2019 мальчишки и девчонки МБОУ «Хорошовская средняя школа». 1 июня 27 человек высадились на «Обитаемом острове» (так называется наш лагерь), чтобы вместе,

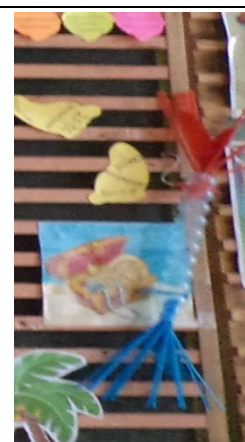
дружно и весело идти навстречу летним приключениям!

Сегодня наши островитяне отправились в путешествие в СДК д. Хорошово. Там их ожидал весёлый праздник «Летние деньки» Радостно, звонко, тепло и красочно прошёл главный праздник. Работники ДК постарались сделать так, чтобы этот праздник надолго запомнился детям. Было приятно видеть радостные детские лица и слышать весёлый детский смех.

Здорово когда все вместе делают одно дело – весело и радостно и самое главное, что всем под силу. В этот день каждый ребёнок унёс с собой частичку тепла и заботы. В детских глазах светилось что-то такое, от чего у воспитателей становилось теплее на душе. В такие дни мы вновь убеждаемся, что наша профессия самая добрая и лучшая на свете!



Природа, как добрая улыбчивая мать, отдаёт себя нашим мечтам и лелеет наши фантазии. А насколько удачно прошёл день, покажет наш тотем настроения (красный вверху – настроение отличное)



Сегодня в жаркий летний день 14 июня 2019 г. наши островитяне отправились на экскурсию в пожарную часть г. Рославля. Кто знает, может через несколько лет кто-то из ребят вернётся в пожарную часть не на экскурсию, а на работу!





Наши руки не для скуки. Волшебные, золотые и очень умелые руки Хранителя – Прудниковой Натальи Геннадьевны умеют делать всё: и цветы экзотических растений, и любых животных от летающих бабочек до лягушек, прыгающих, совсем, как настоящие



Лето - это лучшее время года для укрепления здоровья. Чтобы правильно подойти к этому непростому вопросу, младшие островитяне под руководством Хранителя – Половинкиной Валентины Аркадьевны поучаствовали в тренинге «Сам себе я помогу и здоровье сберегу!»



Спасаемся от настоящей тропической жары в здании школы ... и под тенью деревьев

школьного двора. Головной убор – обязательный атрибут островитянина



За отличное участие во всех мероприятиях и по результатам голосования на Большом Совете племя награждается знаком Костра, а самые активные участники – Цветным Пером. Пока что наш герой – Абасов Тимур, но всё ещё может измениться



Сегодня у островитян дело особой важности. Посетив СДК д. Хорошово и неплохо размявшись, жители острова репетируют флешмоб «ЗОЖигаем вместе» в рамках областной антинаркотической кампании

## Приложение 5

### Согласие родителя (законного представителя) на привлечение ребёнка к общественно-полезной деятельности

Я, \_\_\_\_\_

(Ф.И.О. родителей (законных представителей))

родитель (законный представитель) обучающегося (йся) \_\_\_\_\_ класса муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения «Хорошовская средняя школа имени Героя Советского Союза К.Ф.Фомченкова» (МБОУ «Хорошовская средняя школа»)

\_\_\_\_\_

(Ф.И.О. обучающегося)

В соответствии со ст.34 п. ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» №273-ФЗ (принят Государственной Думой 21.12.2012г., одобрен Советом Федерации 26.12.2012г.) осведомлен(а) о добровольности участия в трудовой и другой общественно-полезной деятельности обучающихся и даю согласие на привлечение своего ребёнка к следующим видам деятельности согласно программе работы летнего лагеря

Вид общественно-полезной деятельности	Отметка в случае согласия
Трудовая деятельность: уборка территории школы от растительных остатков и мелкого мусора (работа с граблями, веником).	
Работа на пришкольном участке: механическая обработка почвы ручными орудиями труда, полив, прополка.	
Участие в художественной самодеятельности.	
Деятельность, связанная с самообслуживанием	
Уход за комнатными растениями	
Экскурсии за территорию школы	
Спортивные мероприятия	

Подпись \_\_\_\_\_ дата \_\_\_\_\_

Подпись обучающегося (с 14 лет) \_\_\_\_\_ дата \_\_\_\_\_