

Министерство образования Республики Беларусь
Учреждение образования «Витебский государственный
университет имени П.М. Машерова»
Кафедра социально-педагогической работы

**Т.Д. Вакушенко, Л.В. Королькова,
Н.Е. Мартинович**

**ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ПРАКТИКА
В ВОСПИТАТЕЛЬНО-ОЗДОРОВИТЕЛЬНЫХ
УЧРЕЖДЕНИЯХ ОБРАЗОВАНИЯ**

Методические рекомендации

*Витебск
ВГУ имени П.М. Машерова
2017*

УДК 371.217.3:378.147:379.88(076.5)
ББК 74.200.585.82р30+74.489.276.4я73
В14

Печатается по решению научно-методического совета учреждения образования «Витебский государственный университет имени П.М. Машерова». Протокол № 2 от 28.12.2016 г.

Авторы: старшие преподаватели кафедры социально-педагогической работы ВГУ имени П.М. Машерова **Т.Д. Вакушенко, Л.В. Королькова, Н.Е. Мартинович**

Научный редактор:
заведующий кафедрой социально-педагогической работы ВГУ имени П.М. Машерова, доктор педагогических наук, профессор *А.П. Орлова*

Рецензент:
заведующий кафедрой коррекционной работы ВГУ имени П.М. Машерова, кандидат педагогических наук, доцент *Н.И. Бумаженко*

Вакушенко, Т.Д.
В14 Педагогическая практика в воспитательно-оздоровительных учреждениях образования : методические рекомендации / Т.Д. Вакушенко, Л.В. Королькова, Н.Е. Мартинович. – Витебск : ВГУ имени П.М. Машерова, 2017. – 59 с.

Представлена программа педагогической практики в воспитательно-оздоровительных учреждениях образования, а также технологические материалы по организации воспитательного процесса в детском оздоровительном лагере в условиях лета. Предлагаются различные варианты дел по основным направлениям воспитательной работы с учащимися в условиях лета, которые позволяют организовать интересную и яркую жизнь детей и подростков в лагере.

Адресуется руководителям практик, супервизорам, студентам, обучающимся по специальности «Социальная педагогика».

УДК 371.217.3:378.147:379.88(076.5)
ББК 74.200.585.82р30+74.489.276.4я73

© Вакушенко Т.Д., Королькова Л.В., Мартинович Н.Е., 2017
© ВГУ имени П.М. Машерова, 2017

СОДЕРЖАНИЕ

Раздел 1. Программа «Педагогическая практика в воспитательно-оздоровительных учреждениях образования»	4
1. Пояснительная записка	4
2. Структура и содержание практики	10
3. Информационно-методическая часть	12
Приложения	17
Раздел 2. Организационно-методические материалы для подготовки мероприятий в детском оздоровительном лагере	23
Список использованных источников	58

РАЗДЕЛ 1

ПРОГРАММА

«ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ПРАКТИКА В ВОСПИТАТЕЛЬНО-ОЗДОРОВИТЕЛЬНЫХ УЧРЕЖДЕНИЯХ ОБРАЗОВАНИЯ»

1 ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Настоящая программа разработана в соответствии с образовательным стандартом первой ступени высшего образования специальности 1-03 04 01 Социальная педагогика.

Педагогическая практика в воспитательно-оздоровительных учреждениях образования является составной частью учебного процесса подготовки высококвалифицированных специалистов и представляет собой целенаправленную и планомерную деятельность по закреплению и углублению знаний, полученных при теоретическом обучении на 1-3 курсах дневной и заочной форм получения образования, развитию первичных самостоятельных профессиональных навыков работы.

Целью педагогической практики в воспитательно-оздоровительных учреждениях образования является формирование академических, социально-личностных профессиональных компетенций в процессе организации воспитательной деятельности в воспитательно-оздоровительном учреждении образования в летний период.

Задачами являются:

- формирование опыта, умений и навыков социально-педагогической деятельности с учетом специфики каникулярного времени;
- ознакомление с современной системой и практикой организации летнего отдыха детей;
- освоение содержательной стороны социально-педагогической деятельности с учетом принципов возрастного и индивидуального подходов, целесообразности и культуросообразности;
- овладение современными формами и методами социального воспитания, досуговой деятельности с детьми различного возраста во внешкольной среде;
- углубление и структурирование знаний, формирование умений по теории и практике социальной педагогики и социально-культурной деятельности;
- приобретение опыта непосредственного руководства детским коллективом, общения с ребенком, педагогами, родителями.

Практика организуется на 3 курсе в 6 семестре. Продолжительность практики для студентов специальности «Социальная педагогика» дневной и заочной форм получения образования – 3 недели, 162 часа, 4,5 зачетных единицы. Итоговая форма контроля – дифференцированный зачет.

Требования к содержанию и организации практики

В соответствии с образовательным стандартом по специальности 1-03 04 01 Социальная педагогика педагогическая практика в воспитательно-оздоровительных учреждениях образования проходит в оздоровительных лагерях с дневным и круглосуточным пребыванием детей.

Объектами профессиональной деятельности специалиста являются:

- педагогические процессы;
- научно-методическое обеспечение;
- педагогические инновации;
- образовательные технологии.

Педагогическая практика в воспитательно-оздоровительных учреждениях образования включает в себя следующие виды деятельности:

- социально-педагогическую;
- научно-исследовательскую и инновационную;
- организационно-управленческую;
- воспитательную;
- ценностно-ориентационную.

Требования к входным знаниям, умениям и готовностям студентов, приобретенным в результате освоения предшествующих дисциплин, и необходимым при прохождении летней практики:

Студент должен знать:

- правовые основы деятельности работника детского оздоровительного лагеря, законы и иные нормативные и правовые акты, регламентирующие и регулирующие образовательную деятельность в детском оздоровительном лагере;
- индивидуальные и возрастные особенности детей и подростков, методы работы с детьми разных возрастов;
- современные методы психологического и педагогического изучения личности ребенка и детского коллектива;
- характеристику комплексной организации смены ДОЛ (логику смены), логику моделирования отрядной работы в зависимости от педагогических целей и задач каждого периода смены;
- особенности и методику формирования временного детского коллектива в условиях детского оздоровительного лагеря (ДОЛ);
- теорию и методику воспитательной работы в условиях детского учреждения, методику организации массовых мероприятий и подготовки отрядного дела, формы и методы организации досуговой деятельности, методику коллективно-творческого дела;
- управленческие аспекты деятельности вожатого, закономерности и тенденции развития детского самоуправления в условиях ДОЛ;
- требования к охране жизни и здоровья детей, педагогические и естественнонаучные основы гигиенического воспитания детей.

Студент должен уметь:

- изучать индивидуальные способности, интересы и склонности воспитанников и уровень развития коллектива;
- взаимодействовать с детьми, подростками и коллегами по работе, родителями детей или лицами, их заменяющими, на основе «педагогики сотрудничества»;
- управлять воспитательно-оздоровительным процессом,
- жизнедеятельности в отряде в соответствии с режимом дня;
- создавать условия для реализации поставленных целей, задач педагогической деятельности;
- планировать собственную педагогическую деятельность и определять перспективные направления содержания своей работы;
- анализировать собственную педагогическую деятельность, возникающие педагогические ситуации и результаты работы отряда;
- разрабатывать коллективные творческие дела, мероприятия, сценарные планы, игры;
- выявлять интересы воспитанников к творческой деятельности и вовлекать их в кружки, секции, объединения соответствующего направления;
- оформлять посредством изобразительного и прикладного творчества отрядные уголки и мероприятия (изготовление газет, поделок, сувениров, призов, дипломов и т.д.);
- разрабатывать и реализовывать программы культурно-просветительской деятельности;
- выявлять и использовать возможности региональной культурной образова-

тельной среды для организации культурно-просветительской деятельности в летнем детском лагере;

– самостоятельно повышать уровень профессионального мастерства и общекультурного уровня, самостоятельного расширения спектра знаний и овладения педагогическими технологиями.

Студент должен владеть следующими умениями и навыками, способами профессиональной деятельности:

– проективными и конструктивными (разработка творческих дел, игр, мероприятий, носящих воспитательный характер);

– организаторскими (организация жизнедеятельности детской группы, самоорганизация воспитателя);

– коммуникативными (умение обмениваться информацией, формировать позитивные межличностные отношения);

– психодиагностическими (диагностика индивидуальных особенностей личности, межличностных отношений, уровня развития коллектива);

– способами предупреждения девиантного поведения и правонарушений;

– способами совершенствования профессиональных знаний, умений путем использования возможностей информационной среды образовательного учреждения, региона, области, страны.

Компетенции студента, формируемые в результате прохождения первой социально-педагогической практики

В результате прохождения первой социально-педагогической практики студент должен приобрести следующие компетенции:

Академические компетенции:

– АК-1. Уметь применять базовые научно-теоретические знания для решения теоретических и практических задач.

– АК-4. Уметь работать самостоятельно.

– АК-6. Владеть междисциплинарным подходом при решении проблем.

– АК-7. Иметь навыки, связанные с использованием технических устройств, управлением информацией и работой с компьютером.

– АК-8. Обладать навыками устной и письменной коммуникации.

Социально-личностные компетенции

– СЛК-2. Быть способным к социальному взаимодействию.

– СЛК-3. Обладать способностью к межличностным коммуникациям.

– СЛК-5. Быть способным к критике и самокритике.

– СЛК-6. Уметь работать в команде.

– СЛК-7. Быть способным осуществлять самообразование и совершенствовать профессиональную деятельность.

– СЛК-8. Владеть навыками рефлексии в профессиональной деятельности.

Профессиональные компетенции

Социально-педагогическая деятельность

– ПК-1. Уметь организовывать социально-педагогическую деятельность по защите прав и интересов детей в соответствии с основными направлениями социальной политики Республики Беларусь.

– ПК-2. Быть способным создавать благоприятные условия для успешной социализации личности и формировать благоприятную социально-культурную среду жизнедеятельности.

- ПК-3. Уметь осуществлять профессиональную деятельность в соответствии с нормативно-правовыми документами и законодательством Республики Беларусь в области образования.
- ПК-4. Владеть методами социального воспитания обучающихся; осуществлять социально-педагогическое взаимодействие в процессе социально-педагогической деятельности.
- ПК-5. Уметь осуществлять исследование актуальных проблем социальной педагогики.
- ПК-6. Владеть способностью к целеполаганию в социально-педагогической деятельности.
- ПК-7. Владеть методами диагностики проблем личности, группы, семьи и социального окружения.
- ПК-8. Уметь осуществлять отбор и внедрение в профессиональную деятельность эффективных социально-педагогических технологий.
- ПК-9. Уметь разрабатывать и осуществлять социально-педагогическое сопровождение ребенка в трудных и социально опасных жизненных ситуациях.
- ПК-10. Владеть методикой социально-педагогической коррекции поведения и развития детей группы социального риска.
- ПК-11. Уметь диагностировать причины социальных девиаций и осуществлять их социально-педагогическую профилактику.
- ПК-13. Уметь разрабатывать комплекс программ и социально-педагогических проектов по решению актуальных социально-педагогических проблем.
- ПК-16. Уметь организовывать деятельность социально-педагогических учреждений, служб, центров.
- ПК-17. Быть способным осуществлять профессиональную деятельность в соответствии с этическими нормами и изменением содержания социально-педагогической деятельности.
- ПК-18. Использовать оптимальные методы формы и средства обучения.

Организационно-управленческая

- ПК-19. Уметь осуществлять профессиональную деятельность в соответствии с нормативно-правовыми документами, регламентирующими деятельность специалиста.
- ПК-20. Быть способным взаимодействовать со специалистами смежных специальностей и другими заинтересованными участниками образовательного процесса.
- ПК-21. Уметь представлять социально-педагогическую информацию в форме отчетов, докладов, презентаций.
- ПК-22. Быть способным пользоваться глобальными информационными ресурсами, современными мультимедийными средствами.
- ПК-24. Владеть навыками проектирования, конструирования, организации, осуществления, анализа и оценки собственной профессиональной деятельности.

Научно-исследовательская и инновационная

- ПК-25. Уметь осуществлять специально организованный процесс познания, направленный на выявление новых научных знаний о закономерностях, факторах, условиях, структуре, механизмах образовательных процессов и явлений.
- ПК-26. Быть способным организовывать изучение процессов социализации и социального воспитания с целью выявления социально-педагогических условий гармонизации взаимодействия личности и социума.
- ПК-27. Владеть навыками обработки и анализа результатов научных исследований и умениями использовать их для социально-педагогического преобразования социума, развития методики и технологии социально-педагогической деятельности.

- ПК-28. Быть способным внедрять в практику социально-педагогической деятельности новые научные результаты исследований.
- ПК-29. Управлять учебно-познавательной, научно-исследовательской деятельностью обучающихся.

Воспитательная деятельность

- ПК-30. Осуществлять оптимальный отбор и эффективно реализовывать технологии воспитания.
- ПК-31. Организовывать и проводить воспитательные мероприятия.
- ПК-32. Формировать базовые компоненты культуры личности обучающегося.

Ценностно-ориентационная деятельность

- ПК-34. Осуществлять профессиональное самообразование и самовоспитание с целью совершенствования профессиональной деятельности.
- ПК-35. Анализировать и оценивать педагогические явления и события прошлого в свете современного гуманитарного знания.

В результате прохождения педагогической практики в воспитательно-оздоровительных учреждениях образования студент должен знать:

- организацию планирования воспитательной работы в детском оздоровительном лагере;
- функциональные обязанности отрядного вожатого, специфику работы с детьми в условиях круглосуточного пребывания;
- особенности формирования коллектива в условиях детского оздоровительного лагеря и способы решения конфликтных ситуаций с учетом возрастных особенностей детей;
- способы и приемы самоанализа своей педагогической деятельности, а также коррекции своего поведения в зависимости от конкретной ситуации;
- методику проведения неотложной эвакуации детей в случае пожара из зданий и сооружений ДОЛ, тактику проведения розыска, заблудившихся в лесу детей.

уметь:

- ориентироваться методической литературе, квалифицированно решать педагогические задачи, эффективно применять предлагаемые формы и приемы работы в практической деятельности;
- определять цели и задачи деятельности отрядного вожатого, составлять план деятельности по руководству отрядом на сезон, на день с учетом контингента детей, их интересов и возможностей, общего плана работы ДОЛ, специфики детского оздоровительного лагеря;
- общаться с детьми, учитывая их возраст, интересы, потребности; педагогически корректно управлять с детским коллективом;
- проявлять заботу и душевное отношение к детям, устанавливать и поддерживать конструктивные деловые и личные отношения с коллегами и представителями администрации ДОЛ.

владеть:

- современными научно обоснованными технологиями проектирования образовательной среды, в том числе способами сопровождения, поддержки, компенсации, создания образовательных и тренинговых программ, проектов деловых и интерактивных игр, активных приемов обучения;
- средствами оценки и формирования системы позитивных межличностных отношений, психологического климата и организационной культуры в образовательном учреждении;

- методами организации сбора (индивидуальной, групповой, массовой) профессионально важной информацией, обработки данных и их интерпретации;
- современными методами педагогической диагностики, консультирования, коррекции и профилактики;
- методами активного обучения.

Отчетная документация по практике:

- Дневник практики, в котором приводятся план работы, ежедневные педагогические наблюдения практиканта, результаты всех предусмотренных программой по данному виду практики заданий.
- Конспект мероприятия, проведенного студентом, его самоанализ и анализ педагогическими работниками лагеря. (Приложение 5).
- Заполненный социально-педагогический портрет отряда и социальный паспорт неформальной подростковой группы. (Приложение 3, 4).
- Заполненный социальный паспорт лагеря (Приложение 1, 2).
- Материалы психодиагностического исследования межличностных отношений в детском коллективе.
- Отзыв об уровне профессиональной подготовки и культуры студента, пожеланиями к студенту и факультету от руководителя детским оздоровительным лагерем.
- Характеристику с оценкой за работу, подписанную начальником детского оздоровительного лагеря и старшим вожатым или воспитателем, заверенную печатью детского оздоровительного лагеря
- Отчет о прохождении педагогической практики. Представляет собой аналитическую записку, содержащую выводы о результатах проделанной работы, предложения по дальнейшему усовершенствованию организации, содержания и подготовки студентов к педагогической практике, заполненную карту рейтинг-контроля студента. (Приложение 6).

2 СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРАКТИКИ

Задания по практике	Формируемые профессиональные компетенции	Диагностика и самодиагностика
Организационный этап		
<p>Организация заезда детей, регистрация; знакомство воспитанников друг с другом, педагогами, с условиями лагеря и требованиями к организации жизнедеятельности в нем.</p> <p>Выработка плана организации жизнедеятельности в отряде.</p> <p>Выявление потребностей и интересов, способностей воспитанников.</p> <p>Формирование органов самоуправления;</p> <p>планирование перспектив жизнедеятельности детей и подростков в отряде и лагере.</p> <p>Благоустройство жилых помещений и территории отряда.</p> <p>Подготовка к открытию лагерной смены.</p>	<p>- уметь определять цель и задачи оздоровительной и воспитательной работы с детьми и подростками в ДОЛ;</p> <p>- уметь осуществлять планирование оздоровительной и воспитательной работы на лагерную смену и на каждый день с учетом интересов и индивидуальных особенностей детей;</p> <p>-уметь устанавливать педагогически правильные отношения с детьми;</p> <p>-уметь отбирать и применять методики диагностики социально-психологического климата в отряде.</p>	<p>На основании инструкций старшего воспитателя, составить административный распорядок смены: график дежурства отряда, выходные дни, санитарные дни и т.д.</p> <p>В дневнике составить таблицу сведений о детях вашего отряда с указанием Ф.И.О, даты рождения, класса, интересов и увлечений детей, домашнего адреса и телефона, сведений о родителях</p> <p>Оформить визитную карточку учреждения (приложение 2).</p> <p>Представить в дневнике план работы отряда на смену, составить расписание работы кружков.</p> <p>Социальный паспорт лагеря (приложение 1).</p> <p>Социально-педагогический портрет отряда (приложение 4).</p> <p>План работы отряда лагеря смену.</p> <p>Планы работы воспитателя.</p> <p>Отрядный уголок (фото, макет), включающий название отряда, девиз, речевку, отрядную песню и эмблему.</p>
<p>Знакомство с детьми и родителями, получение необходимых сведений о ребенке.</p>		
<p>Оформление отрядного уголка, составление графиков дежурств в столовой, по уборке комнат, территории и т.д. Проведение анкетирования, социометрии адаптационного периода.</p>		
<p>Коллективное планирование работы отряда, кружков.</p>		
<p>Организация детского коллектива, выборы органов детского самоуправления. Организация самообслуживания детей, режима и распорядка дня</p>		
<p>Торжественное открытие смены</p>		

Основной этап		
<p>Реализация программы воспитательной работы. Активизация работы органов самоуправления. Планирование, проведение и анализ конкретных воспитательных мероприятий, дел, игр.</p> <p>Организация деятельности профильных детских объединений по интересам.</p> <p>Организация жизнедеятельности отряда.</p> <p>Проведение психодиагностического исследования межличностных отношений в детском коллективе.</p> <p>Корректировка норм общения, поведения, отношений и деятельности в коллективе.</p> <p>Оказание индивидуальной помощи воспитанникам.</p> <p>Проведение зачетного мероприятия.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - уметь создавать условия для развития самодеятельности детей и подростков; организации самоуправления в коллективе; - уметь организовывать разнообразную деятельность детей и подростков; - уметь проектировать интеллектуально-познавательные игры и игровые программы, использовать технологию игрового сюжетно-ролевого моделирования; - уметь устанавливать педагогически правильные отношения с детьми; - уметь составлять воспитательный сценарий; - уметь корректировать нормы общения, поведения, отношений и деятельности 	<p>В дневнике составляются планы деятельности отряда и вожатых на каждый день, проводится педагогический анализ каждого дня смены.</p> <p>Материалы фото- и видеofиксации интересных и значимых моментов жизнедеятельности лагеря и педагогической деятельности вожатых.</p> <p>Самоанализ проведенных КТД.</p> <p>Материалы психодиагностического исследования межличностных отношений в детском коллективе.</p> <p>План и анализ коррекционной работы.</p> <p>Паспорт неформальной подростковой группы (приложение 3).</p> <p>Индивидуальная программа самосовершенствования личности воспитанника.</p> <p>Схема анализа зачетного мероприятия (приложение 5).</p>
Заключительный этап		
<p>Обсуждение и подведение итогов работы отряда на совете отряда и сборе.</p> <p>Подведение итогов и организация церемонии награждения победителей, соревнований, конкурсов.</p> <p>Подготовка и участие в закрытии лагерной смены.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - уметь составлять отчет по результатам прохождения педагогической практики; - уметь рефлексировать себя, анализировать опыт педагогической деятельности. 	<p>Отчет по результатам прохождения педагогической практики (приложение 6).</p> <p>Фото- и видеоматериалы для заключительной конференции.</p>

3 ИНФОРМАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ

3.1 Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы студентов

Организационный этап

Задачи этапа:

- Помочь ребенку адаптироваться к новым условиям.
- Познакомить детей с возможностями лагеря и правилами жизнедеятельности в нем.
- Выявить потребности, интересы и способности воспитанников.
- Сформировать органы самоуправления.
- Включить детей в процесс планирования жизнедеятельности в отряде.
- Создать условия для самоопределения воспитанников в выборе видов деятельности.
- Подготовить отряд к открытию лагерной смены.

Задание 1. Ознакомиться с ДОЛ и оформить социальный паспорт лагеря (приложения 1) и визитную карточку учреждения (приложения 2).

Задание 2. Познакомиться с детьми и педагогами своего отряда, изучить состав отряда (общее количество членов отряда (из них – мальчиков и девочек); их средний возраст; наличие членов той или иной детской организации; социальная характеристика состава, общий культурный уровень воспитанников), **оформить список детей группы, оформить социально-педагогический портрет отряда (приложения 4).**

Задание 3. Осуществите планирование оздоровительной и воспитательной работы в отряде на лагерную смену, составьте план-сетку. В дневнике укажите, какими способами воспитанники отряда привлекались к планированию.

Методические рекомендации к осуществлению планирования

План работы с деятельности отрядного вожатого – это, с одной стороны, нормативно-правовой документ, подтверждающий выполнение функциональных обязанностей, а с другой – модель организации воспитательной работы в отряде. План должен отражать:

- цели будущей деятельности;
- систему действий отряда, направленную на достижение поставленной цели;
- реальные сроки реализации и намеченного с учетом логики развития лагерной смены;
- ответственных за выполнение конкретных дел.

Планирование воспитательной работы – это процесс совместной деятельности вожатого и воспитанников по определению целей, содержания и способов организации воспитательного процесса и жизнедеятельности в отряде.

Принципы планирования:

- добровольность участия детей в соответствии с их интересами и способностями;
- системность в организации деятельности отряда;
- лично-ориентированный подход к развитию и формированию личности воспитанника;
- сочетание массовых, групповых и индивидуальных форм работы;
- сочетание романтики и игры с опорой на духовные ценности: добро, истина, красота;
- диагностика уровня воспитанности личности и коллектива;
- создание условий для проявления творческих возможностей, выражения взглядов, мнений.

Этапы процесса планирования:

1 этап. Определение порядка и сроков действий по разработке плана. При составлении плана необходимо определить формы и способы участия воспитанников отряда в данном процессе.

2 этап. Моделирование образа, отряда и процесса воспитания его членов. Процесс моделирования начинают с осмысления общих целей летней оздоровительной компании, определения воспитательных задач на смену с учетом возраста, общего уровня развития детей отряда, личной профессиональной педагогической позиции вожатого, основных средств реализации цели. При разработке модели:

- моделируем примерный образ воспитанников и образ жизнедеятельности отряда, построение в нем деятельности, общения и отношений;
- определяем приоритетный вид совместной деятельности;
- продумываем пути, формы и способы совершенствования общения детей в отряде.

3 этап. Коллективное планирование. В планировании жизнедеятельности отряда участвуют не только вожатые, но и воспитанники. Поиск дел проводится на двух уровнях: общелагерные дела, отрядные дела. План составляет вожатый, опираясь на деятельность органов самоуправления.

4 этап. Оформление документа — плана работы. При планировании воспитательной деятельности вожатый, наряду с определением цели, форм и способов воспитания детей, находит оптимальный вариант содержания структуры создаваемого документа – плана работы на смену.

Форма плана: характеристика отряда; цель и задачи воспитательной деятельности; содержание жизнедеятельности отряда; индивидуальная работа с воспитанниками; работа с родителями; анализ воспитательной работы в отряде.

Основные педагогические требования к плану:

- соответствие целям и задачам лагеря;
- учет возрастных особенностей, интересов и увлечений детей;
- разнообразие и последовательное усложнение видов деятельности, форм и методов работы;
- систематичность, преемственность в подборе видов деятельности;
- реальность по срокам и видам деятельности.

Задание 4. Совместно с воспитанниками отряда разработайте отрядный уголок, обязательно включающий название отряда, девиз, речевку, отрядную песню и эмблему. К дневнику педагогической практики приложите макет (формат А4) либо фотографию отрядного уголка.

Основной этап

Задачи этапа:

- Развивать творческий потенциал воспитанников.
- Формировать нравственный опыт отношений с окружающими людьми.
- Укреплять здоровье детей средствами физкультурно-оздоровительной работы в отряде.
- Создать условия для самореализации воспитанников.

Задание 5. Разработайте сценарий воспитательного мероприятия, оформите его по следующей схеме на отдельных листах формата А 4:

Титульный лист:

- ВГУ имени П.М. Машерова;
- форма проведения мероприятия (беседа, конкурс, игровая программа ит.д.);
- тема мероприятия;

- фамилия, имя, отчество студента;
- курс, группа, факультет.

Содержание конспекта:

- цель, задачи (воспитательные, развивающие, образовательные, оздоровительные);
- возраст воспитанников, отряд;
- участники мероприятия (администрация лагеря, вожатый, воспитатель, гости, члены отряда и т. д.);
- продолжительность;
- место проведения;
- оборудование и оформление (плакаты, выставка книг, магнитофон и т. д.);
- подготовительный этап (обсуждение темы и формы проведения мероприятия с активом отряда, выбор творческого актива по подготовке мероприятия, индивидуальная работа с воспитанниками по подборке материала и т. д.);
- ход мероприятия;
- подведение итогов (рефлексия, выводы, постановления, рекомендации и т. д.);
- литература (список литературы, использованной при подготовке мероприятия).

Задание 6. Выполните самоанализ проведенного вами воспитательного мероприятия. Самоанализ оформляется на листах формата А4 (приложение 5).

Задание 7. Психодиагностическое исследование межличностных отношений в детском коллективе (использование не менее трех социометрических методик по выбору – социометрия, тест К.Н. Томаса, методика диагностики межличностных отношений Т. Лири, методика Рене Жиля, методика G-сортировка и другие).

Цель психодиагностического исследования – выявить динамику взаимоотношений в коллективе детей.

Исследование межличностных отношений проводится в три этапа:

- первый этап – психодиагностическое исследование в начальный период отдыха детей;
- второй этап – текущая психодиагностика;
- третий этап – диагностика в заключительный период отдыха детей и работы студента-практиканта.

Задание 8. Организация и проведение коллективно-творческого дела.

Основные этапы подготовки КТД:

- планирование КТД;
- пропаганда идеи среди участников;
- поддержка интереса, самостоятельности в процессе организации КТД;
- подведение итогов;
- «обратная связь».

Задание 9. План и анализ коррекционной работы включает в себя:

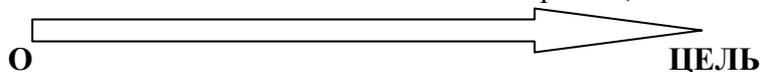
- прогноз развития взаимоотношений и возможных проблемных ситуаций в оргпериод работы с детской группой;
- план специальных тренингов общения, тематических огоньков, организация разных видов неформального общения (диспуты, почтовый ящик, горячий стул, кругосветка, общение и т. д.);
- формы контроля и оценки результатов целенаправленной коррекционной работы студента (анкета, опрос, беседа, шкала настроений, наблюдения, письмо самому себе и т. д.).

Задание 10. Разработайте индивидуальную программу самосовершенствования одного воспитанника по следующему плану:

Шаг 1. Формулировка проблемы совместно с ребенком: какое качество хочу воспитать у себя?

Шаг 2. Постановка цели совместно с ребенком: сформулируйте вместе конкретную цель, продолжив фразу: «Я хочу...».

Шаг 3. Оценка ребенком своих возможностей: оцени, где ты сейчас находишься по отношению к своей цели? Отметь это точкой на прямой,



а также заполните таблицу:

Оценка ребенком своих возможностей (все, что у ребенка на сегодняшний день есть и может помочь в достижении цели (знания, умения, желания, качества т.д.)	Что может помешать достижению цели? (внешние, внутренние факторы: лень, боязнь, ошибки и т.п.)	Что или кто может помочь? (воспитатель, вожатый, воспитанники отряда, семья и т.п.)
1.	1.	1.
2.	2.	2.
и т.д.	и т.д.	и т.д.

Шаг 4. Определение способов достижения цели: что понадобится сделать для достижения цели? Определите конкретные действия, доступные контролю и оценке. Конкретизируйте каждое действие во времени.

Конкретное действие	Планируемый промежуточный результат	Сроки выполнения
1.		
2.		
и т.д.		

Шаг 5. Осуществление намеченного: самоконтроль и самооценка результатов выполнения каждого пункта плана.

Шаг 6. Коррекция: внесение необходимых поправок в результаты работы воспитанника над собой. Коррекция плана при необходимости.

Шаг 7. Рефлексия совместно с воспитанником:

- в чем заключалась цель самосовершенствования?
- как планировали достичь данной цели?
- что уже достигнуто?
- можно ли было достигнуть лучшего результата?
- что для этого надо было сделать?
- удовлетворены ли вы достигнутым?
- какие цели самосовершенствования хотел бы реализовать ребенок?
- как проделанная работа отразится на вашей будущей вожатской деятельности?

Задание 11. Подготовьте материалы фото- и видео-фиксации интересных и значимых моментов жизнедеятельности лагеря и своей педагогической деятельности в качестве вожатого. Фотоматериалы можно оформить в виде вожатского альбома, презентации, педагогического коллажа.

Педагогический коллаж (от франц. – наклеивание) как способ создания новых иллюстраций относится к классическому методу оформления. Отличительная черта коллажа – создание нового рисунка из фрагментов иллюстраций и текстов. При составлении коллажа можно также использовать заголовки газет, интересные высказывания,

рекламные материалы, фрагменты буклетов, каталогов, календарей, плакатов, афиш, открыток, наклеек и другую печатную продукцию. По композиционному расположению материала, наклеиваемому на листы ватмана, полотна ткани, коллаж может состоять из единого смыслового рисунка; отдельных фрагментов, объединенных общей тематикой; множества изображений, образующих сериал и т. д. (Пуйман, С.А. Практикум по педагогике: пособие / С.А. Пуйман, В.В. Четет. – Минск, 2003.).

Технология подготовки педагогического коллажа

- 1) формирование творческой группы;
- 2) сбор рисунков, фотоснимков и других материалов;
- 3) группировка материалов, компоновка коллажа (раскладывание, продумывание подписей, общего вида коллажа), композиционное расположение материала;
- 4) оформление коллажа;
- 5) подготовка презентации коллажа.

Задание 12. Составьте паспорт неформальной подростковой группы (приложение 3).

Итоговый (заключительный) этап

Задачи этапа:

- Провести анализ и демонстрацию индивидуальных и отрядных достижений.
- Создать положительную эмоциональную атмосферу завершения смены в отряде.
- Подготовить отряд к закрытию лагерной смены.
- Подготовить детей к отъезду из лагеря.

Задание 13. Выполните письменный анализ конфликтной ситуации из опыта вашей вожатской деятельности. Смоделируйте и опишите ваши педагогические действия, эффективные пути продуктивного разрешения конфликта:

- Опишите конфликтную ситуацию из опыта вашей вожатской деятельности.
- Поставьте себя на место воспитанников в конкретной конфликтной ситуации. Смоделируйте данную ситуацию с позиции ребенка, его жизненного опыта, взглядов, переживаний.
- Проанализируйте конфликтную ситуацию и предположите истоки этого конфликта, назревающие или актуальные противоречия в формировании личности ребенка, к которому ведет описанная ситуация.
- Определите ведущую воспитательную цель (предполагаемый результат), которую должен достичь (решить) вожатый, чтобы найти продуктивный выход из конфликтной ситуации:
- Реализуйте условно эту цель в конкретных практических действиях, которые позволят продуктивно разрешить конфликт.
- Поясните, почему Вы выбрали именно эти практические цели, конкретные практические действия (методы и средства работы) для разрешения конфликтной ситуации.
- Выберите и обоснуйте наиболее продуктивный вариант педагогической деятельности в данной ситуации.

Задание 13. Проанализируйте свою педагогическую деятельность и напишите отчет по результатам прохождения практики (приложение 6).

ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение 1

Социальный паспорт лагеря

1. Краткие сведения о лагере и лагерной смене
2. Месторасположение детского оздоровительного лагеря
3. Достопримечательности лагеря
4. Традиции лагеря. Основные направления деятельности
5. Ф. И. О. начальника лагеря
6. Ф. И. О. заместителя начальника лагеря
7. Педагогический состав, общее количество педагогов
8. Количество отрядов и детей в них
9. Возможность организации походов
10. Особенности планирования жизнедеятельности детей
11. Организация ночного дежурства
12. Материальная база лагеря
13. Наличие методической базы для работы с детьми, реквизитов, вспомогательных материалов
14. Наличие кружков, библиотеки, видеосалона
15. Наличие расположенных рядом с лагерем особо опасных объектов (водоемы, железнодорожные и автомобильные пути, стройки и др.)
16. Другое

Дата заполнения

Подпись педагога

Приложение 2

Визитная карточка учреждения

1. Название (полное) учреждения или объединения
2. Ведомственная принадлежность (вышестоящая организация)
3. Дата создания регистрации
4. Адрес (индекс, телефон)
5. Цель создания
6. Сфера деятельности
7. Предоставляемые виды услуг для населения
8. Режим работы
9. Формы работы
10. Источники финансирования
11. Наличие платных услуг и порядок их представления
12. Контингент обслуживаемых

Приложение 3

Паспорт неформальной подростковой группы.

1. Количество человек (постоянный и эпизодический состав)
2. С какого времени существует группа
3. Возраст, место работы, учебы ее членов
4. Принцип включения в группу (по месту жительства, общие цели и т.д.)
5. Основные места сбора
6. Средняя периодичность сборов
7. Наиболее предпочитаемые совместные занятия (проранжировать). (Пение под гитару, посещение кино, выпивка, игра в карты, подвижные игры, хождение по улицам, употребление токсических веществ и т.д.)

8. Наиболее излюбленные темы бесед и обсуждений (проранжировать). (Обсуждение различных затруднений в учебе, конфликтов с родителями или учителями, обсуждение прочитанного, кино- и телефильмов, обсуждение совместных действий, жизненных планов, отношений с девушками (юношами), рассказы о взаимоотношениях взрослых мужчин и женщин, рассказы о местах заключения, о воровских обычаях, обсуждение способов добычи средств для развлечений, выпивки, наркотиков и т.д.).

9. Жаргонные словечки, используемые в группе
10. Клички членов группы
11. Лидер группы и его характеристика
12. На чем держится авторитет лидера: на страхе перед физической силой; на уважении к интеллекту; на умение найти общий язык с ребятами; другое?
13. Как часто и по поводу чего бывают конфликты?
14. Как обычно разрешаются конфликты (мирно, дракой, благодаря вмешательству лидера, компромиссом части ребят)?
15. Как часто возникают конфликты с другими группировками и по поводу чего?

Приложение 4

Социально-педагогический портрет отряда

1. Название отряда, девиз;
2. План работы отряда на смену (сеточное планирование);
3. Эскиз отрядного уголка.
4. Состав отряда: общее количество детей (из них сколько девочек и мальчиков), их средний возраст, наличие членов той или иной детской организации, социальная характеристика состава, наличие детей с отклоняющимся поведением; общий культурно-познавательный уровень воспитанников; ведущие интересы детей, уровень сформированности навыков самообслуживания.
5. Управление отрядом: принципы управления, структура отряда и его органов самоуправления; какие методы использовались для педагогического руководства отрядом.
6. Межличностная структура отряда: общая характеристика межличностной структуры; наличие лидеров и их роль в отряде; наличие малых контактных групп и их направленность; взаимоотношения малых контактных групп и динамика их развития.
7. Процессы коллективообразования: динамика развития отряда, выраженность кризисных проявлений при смене стадий развития; эмоциональное состояние отряда на протяжении смены; характер совместной деятельности и групповой активности; сопереживание по поводу успехов и неудач своего и других отрядов; проявление критики и самокритики, чувства гордости за свой отряд; факторы, сплотившие или разобщившие детей.
8. Конфликтные ситуации между детьми, их мотивация и пути разрешения; примеры девиантных проявлений в поведении воспитанников, описание и анализ сложных педагогически ситуаций, возникших в отряде или лагере.
9. Другая информация, полезная на взгляд вожатых-практикантов.

Дата заполнения

Подпись педагога

Приложение 5

Схема анализа зачетного мероприятия

- 1. Общие сведения о подготовке мероприятия**
 1. Название мероприятия
 2. Дата проведения, кто проводит
 3. Состав группы детей: мальчики, девочки, по интересам, по возрасту
 4. Вид деятельности: входит ли оно в систему воспитательной работы или является эпизодическим мероприятием.

5. Цель мероприятия: на решение каких воспитательных задач коллектива и на формирование каких качеств личности ребенка рассчитано данное мероприятие?

6. Психологическое обоснование выбора данного вида и содержания деятельности: соответствие занятия общим воспитательным задачам, уровню развития коллектива, возрастным особенностям учащихся.

7. Кто был инициатором данного мероприятия и как оно готовилось? Какое участие в планировании и подготовке приняли дети? В чем и как проявлялось их активность и самостоятельность?

8. Удалось ли в подготовительный период вызвать понимание необходимости и значимости предстоящей деятельности?

2. *Ход мероприятия*

1. Насколько убедительно, четко, эмоционально были раскрыты перед детьми цели и задачи предстоящей деятельности?

2. Насколько содержательно, интересно и организованно проходила работа?

3. Какие знания приобрели дети в ходе мероприятия, какие социальные установки, чувства и убеждения формировались у детей?

4. Какие выводы могли сделать дети по ходу работы? Каких результатов достигли?

5. Как сказались проведенное мероприятие на формирование общественного мнения в коллективе, на взаимоотношения детей?

6. Роль и место старших (вожатый, воспитатель, культорганизатор, социальный педагог) в данном мероприятии.

3. *Анализ собственной деятельности*

1. Какие черты Вашего характера способствовали проведению воспитательной работы с детьми, какие мешали?

2. Какие педагогические способности проявились при проведении воспитательной работы с детьми?

3. Проявился ли педагогический такт и в чем именно?

4. Способствовало ли или мешало Ваше психическое состояние проведению воспитательной работы и почему?

4. *Общая оценка:*

– какие новообразования личности возможны под влиянием данного мероприятия (что воспитываем, формируем)?; насколько удалось достигнуть поставленных целей?; причины успехов, неудач, ошибок; выводы, предложения.

Приложение 6

Примерная схема отчета о прохождении педагогической практики в воспитательно-оздоровительных учреждениях образования студента III курса __ группы факультета социальной педагогики и психологии

(Ф.И.О.)

Название лагеря и его месторасположение: _____

Начальник лагеря _____

Старший педагог _____

Смена продолжительностью ____ дня с _____ по ____ 20__ г.,

штатная должность _____

отряд № __ возраст детей _____ лет

1. *Сведения об отряде*

1.1. *Межличностная структура отряда:* общая характеристика межличностной структуры; наличие лидеров и их краткая характеристика; наличие малых контактных

групп и их направленность, мотивационная основа и состав, взаимоотношения малых контактных групп и динамика их развития.

1.2. *Процессы коллективообразования*: динамика развития отряда, выраженность кризисных проявлений; эмоциональное состояние отряда на протяжении смены и его динамика; характеристика совместной деятельности и групповой активности; сопереживание по поводу успехов или неудач своего и других отрядов; проявление критики и самокритики; проявление чувства гордости за свой отряд.

1.3. Конфликтные ситуации между детьми, их мотивация и как они были разрешены; примеры девиантных проявлений в поведении воспитанников; описание и анализ наиболее сложных педагогических ситуаций, возникавших в отряде и лагере.

2. Педагогическая деятельность

2.1. *Взаимоотношения в педагогическом коллективе*: позиция администрации по отношению к педагогам; наличие дружеских связей с другими педагогами; формы общения в свободное от работы время; выполнение педагогами режимных моментов; традиции воспитательной работы в лагере и педагогическом коллективе; оказание Вам методической и практической помощи со стороны членов администрации лагеря и других педагогов; взаимоотношения с педагогом-напарником; Ваше умение педагогического общения с коллегами.

2.2. *Организаторский компонент*: планирование воспитательного процесса в отряде; организация контроля и коррекции педагогического процесса; обеспечение выполнения детьми дисциплинарных и санитарно-гигиенических требований; обеспечение безопасности детей; использование методов поощрения и наказания; примерная длительность Вашего взаимодействия с детьми в сутки.

2.3. *Организация деятельности детей*: какие формы организации совместной и индивидуальной деятельности детей Вы использовали; какие мероприятия прошли удачно, какие не совсем удачно и почему; какие мероприятия вызывали у детей наибольший интерес.

2.4. *Взаимоотношения с воспитанниками*: наличие контакта с детьми; их управляемость и восприимчивость к педагогическим воздействиям; какие формы педагогического воздействия были наиболее эффективны; как Вы стимулировали деятельность детей; наличие неформальных отношений с детьми и на чем они были основаны; отношение детей к Вам, конфликты детей с Вами и их разрешение.

3. Самооценка подготовленности к практике

3.1. Оправдались ли Ваши надежды и ожидания от летней практики; смогли ли Вы реализовать свои планы и замыслы, личностные свойства и способности; получили ли Вы удовлетворение от данной практики; какие профессиональные педагогические знания, умения и навыки дала Вам летняя воспитательная практика; чем еще запомнилась практика в лагере; хотели бы Вы в следующем году еще поработать в лагере; нужна ли и целесообразна ли практика летом в лагере.

3.2. Каковы наиболее существенные трудности, возникавшие в период работы в лагере; какая, по Вашему мнению, оптимальная длительность педагогической практики в лагере; предложения по совершенствованию летней подпрактики и подготовки к ней студентов.

Дата

Подпись

Приложение 7

Критерии оценки выполнения заданий по практике

Оценка выполненных заданий производится по 10-балльной шкале.

Оценка «10 баллов – десять» выставляется:

1) студенту, показавшему систематизированные, глубокие и полные знания по

всем разделам программы практики, а также по основным вопросам, выходящим за ее пределы;

2) за точное использование специальной терминологии, стилистически грамотное, логически правильное выполнение заданий практики;

3) за выраженную способность самостоятельно и творчески решать сложные проблемы в нестандартной ситуации;

4) за полное и глубокое усвоение содержания программы социально-педагогической практики, ведение необходимой документации;

5) за умение ориентироваться в социально-педагогических проблемах и давать им критическую оценку;

6) за правильно оформленный дневник практики, в полном объеме выполненные задания и проведенные мероприятия;

7) за творческую самостоятельную работу, активное творческое участие в групповых обсуждениях, высокий уровень культуры исполнения заданий;

8) студенту, получившему отличную характеристику и не имевшему замечаний от руководителей практики.

Оценка «9 баллов – девять» выставляется:

1) студенту, показавшему систематизированные глубокие и полные знания по всем разделам программы практики, использование специальной терминологии, стилистически грамотное, логически правильное выполнение заданий практики;

2) за полное усвоение содержания программы социально-педагогической практики, ведение необходимой документации;

3) за умение ориентироваться в основных направлениях социально-педагогической деятельности;

4) за активную самостоятельную работу, систематическое участие в групповых обсуждениях, высокий уровень культуры исполнения заданий;

5) студенту, выполнившему программу практики, при допущении неаккуратности в оформлении дневника практики.

Оценка «8 баллов – восемь» выставляется:

1) студенту, показавшему систематизированные, полные знания по всем поставленным вопросам в объеме программы практики;

2) за использование специальной терминологии, стилистически грамотное, логически правильное выполнение заданий практики;

3) за активную самостоятельную работу, систематическое участие в групповых обсуждениях, высокий уровень культуры исполнения заданий;

4) за умение ориентироваться в социально-педагогической деятельности, но при выполнении заданий практики допускает единичные несущественные ошибки, не проявляет активности в приобретении практических навыков и выполнении заданий, не имеет замечаний от руководителя.

Оценка «7 баллов – семь» выставляется:

1) студенту, показавшему систематизированные и полные знания по всем разделам программы практики;

2) за достаточное использование специальной терминологии, логически правильное изложение заданий практики, умение делать обоснованные выводы;

3) за свободное владение типовыми решениями социально-педагогических задач в рамках практики;

4) за умение ориентироваться в социально-педагогической деятельности, но при ответе допускает единичные ошибки, не проявил активности в приобретении практических навыков и выполнении заданий, не имел замечаний от руководителя.

Оценка «6 баллов – шесть» выставляется:

1) студенту, показавшему достаточно полные знания по всем разделам программы практики; частичное использование специальной терминологии, логически правильное выполнение заданий практики, умение делать обоснованные выводы;

2) за усвоение сущности социально-педагогической работы; но при ответе допускает единичные ошибки, не проявил активности в приобретении практических навыков и выполнении заданий, имел замечания от руководителя практики.

Оценка «5 баллов – пять» выставляется:

1) студенту, показавшему достаточно полные знания по всем разделам программы практики;

2) за усвоение только отдельных направлений социально-педагогической работы;

3) при ответе допускающему более существенные ошибки, выполнил программу практики, но допустил ряд существенных ошибок и неаккуратность при оформлении дневника практики и отчетной документации, формально относился к приобретению практических навыков и выполнению заданий, имел неоднократные замечания от руководителя практики.

Оценка «4 балла – четыре» выставляется:

1) студенту, показавшему достаточный объем знаний в рамках образовательного стандарта; 2) за усвоение только отдельных направлений социально-педагогической работы, ведению документации, умение под руководством преподавателя решать стандартные (типовые) социально-педагогической задачи;

3) при ответе допускает существенные ошибки в изложении материала и выводах, допустил много ошибок при оформлении дневника практики, выполнении заданий, имел неоднократные замечания от руководителей практики.

Оценка «3 балла – три, не зачтено» выставляется:

1) студенту, показавшему недостаточный объем знаний в рамках образовательного стандарта;

2) за знание лишь части функций педагога социального, ведение документации;

3) за изложение ответа на вопрос с существенными лингвистическими и логическими ошибками, не выполнил в полном объеме программу практики;

4) при допущении многих ошибок в оформлении дневника практики, не выполнил задания, получении негативной характеристики от непосредственного руководителя практики.

Оценка «2 балла – два, не зачтено» выставляется:

1) студенту, показавшему только фрагментарные знания в рамках образовательного стандарта;

2) за знание лишь отдельных направлений социально-педагогической деятельности, ведения документации;

3) за неумение использовать специальную терминологию, наличие в ответе грубых логических ошибок;

4) за невыполнение программы практики, получил отрицательный отзыв о работе.

Оценка «1 балл – один, не зачтено» выставляется студенту, показавшему отсутствие знаний и компетенций в рамках образовательного стандарта или отказ от ответа.

РАЗДЕЛ 2

ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ ПОДГОТОВКИ МЕРОПРИЯТИЙ В ДЕТСКОМ ОЗДОРОВИТЕЛЬНОМ ЛАГЕРЕ

2017 год объявлен в Республике Беларусь Годом науки.

Организационные, групповые формы работы: огоньки «Расскажи мне о себе», «Расскажи мне обо мне», вечерние огоньки по подведению итогов дня, огонек знакомства («Объединение тезок», «Времена года», «Знаки Зодиака», «Путешествие к звездам»), общие сборы (организационный, планирования, обсуждение вопросов жизни детского коллектива, по подготовке дел), «Окна нашего роста», информкоктейль, «Волшебный стул», «Корзина грецких орехов», дискуссионные качели, диспуты, дискуссии, дебаты, мастерская настроения, панорама рисунков «Мы рисуем нашу жизнь» (или отрядный эрмитаж, вернисаж), «Сказки пишем сами», праздник новоселья (с приглашением другого отряда), день фантазера и мечтателя, день юмора, день добрых сюрпризов, служба доверия «В трудную минуту», час из родительских кулек, праздник именинного пирога (или «Муха-Цокотуха именинница», «Под знаком Зодиака»), день девочек, день мальчиков («Джентельмен-шоу», турнир рыцарей), хобби-центр, вечера при свечах «Звезды говорят», «Что в имени тебе моем?», путешествие в свое прошлое, работа центра общественного мнения (детская социологическая служба), путешествие к Доктору Айболиту, праздник здоровья, операция «Действуем по сигналу «SOS», конкурсы рекламных роликов, видеоклипов из жизни детских коллективов оздоровительного лагеря, костер дружбы, день отрядных рекордов Гиннеса.

Патриотическое воспитание: встречи с ветеранами Великой Отечественной войны, вечер военной песни (авторской песни), конкурс «Мы рисуем мир!», военизированная эстафета, звездный марш-поход, поход по местам боевой славы, концерты и поздравления для ветеранов и тружеников тыла (в соседних деревнях, санаториях, госпиталях), операции «Забота», «Милосердие», «Герои живут рядом», «Памятники рассказывают», Вахта памяти, митинг, игры на местности «Зарница».

Адражэнне нацыянальнай культуры: марафон «З рога ўсяго многа» (гульні, загадкі, прымаўкі), конкурсы «Паўлінка», «Несцерка», гісторыя народных святаў (летні перыяд), «За папараць-кветкай» (свята Купалле), конкурс малюнкаў, прысвечаных дню нараджэння Я.Купалы «Паміж пустак, балот, беларускай зямлі...», паход «Зямля пад белымі крыламі», конкурс легендаў, паданняў аб родным краі «Паданні старыны мінулай», конкурс інсцэніраванай беларускай казкі, беларускі кірмаш, стварэнне маляванага фільма па выніках паходаў «Казкі малюем самі», вечар беларускай песні, панорама малюнкаў «Краявіды роднага краю», аўкцыён народнай мудрасці, фальклорны фестываль.

Туризм и краеведение: туристический час (теоретические и практические занятия), туристская прогулка, турград (овладение практическими туристскими умениями и навыками), туристские конкурсы (костровых, санитаров, ориентировщиков), туристская эстафета, турпоход, туристские костры, вечер туристской песни, краеведческие викторины, экспедиции по изучению истории, культуры и природы родного края, спортивно-туристская игра «По маршруту ночного леса» (ориентировка в ночном лесу), игра «По пути Робинзона», поисково-туристская игра «Ночной дозор» («Дневной дозор»), игра-испытание «Последний герой», маршрутная игра «Остров сокровищ».

Экология и природа: экологическая разведка, создание экологической тропы, создание Красной книги, операции «Лесу – нашу заботу», «Памятники природы», эко-

логические десанты, встречи рассвета, экскурсии и прогулки в природу, викторины «Деда Природоведа», «Птичья викторина», «Лекарственные травы», работа «Зеленого кафе», экологический бумеранг, хоровод цветов, работа мастерских «Прогноз», «Азбука поведения в природе», «Лекарственные травы», «Ориентировка на местности», игры на местности «Тайна старого дуба», «По тропе Берендея», «Водомут, Шумовик и другие», «Сладкое дерево», конкурс опознавательных знаков в природе, базар лесных поделок, фабрика «Лесная фантазия», экспедиция «Во поле береза стояла», аукцион «Все о березе», экологические игры «Веселый перекресток», конкурс экологической инсценированной сказки, вечер лесных рассказов, эстафета «Лесные старты», подвижные игры «В кругу – на лесном лугу», «Лужайка-поиграйка».

Эстетическое направление: вечер авторской песни, вечер любимого поэта (композитора, музыканта, исполнителя, певца), конкурс юных талантов «Звездный дождь», «Фабрика звезд», «Народный артист», шоу-программа «В мире сказок и приключений», конкурс актерского мастерства, конкурс архитекторов и градостроителей «Замок на песке», конкурс объемных газет (аппликационных композиций), конкурс юных дизайнеров (модельеров), фестиваль рисованных фильмов, «Пять минут с искусством», галерея (вернисаж, выставка) детских рисунков, концерт-ромашка, концерт-молния, аллея детского творчества (детский Арбат), конкурс рисованных загадок (загадок-пантомим), конкурс живых картин, ТоТем (театрализованное обозрение темпераментов), театр-экспромт, праздник (фестиваль) творчества, бал литературных героев, карнавал «Маска, я тебя знаю», конкурс асфальтовой живописи (росписей на камнях), марафон (концертный, песенный), мульт-маскарад, конкурс сказок для взрослых и ребят «О рыбаке и рыбках», маски-шоу (костюмированная дискотека), хит-парад юных исполнителей, гостиная (музыкальная, поэтическая, литературная), гала-концерт, конкурс альтернативного творчества, караоке-денс, конкурс «Оч.умелые ручки», фестиваль авангардного искусства «Пестрый мир».

Познавательно-интеллектуальное направление: эрудион или турниры знатоков (по различным направлениям), игры «Что? Где? Когда? », «Поле чудес», «Великолепная семерка», презентация мира, защита разгаданных и неразгаданных тайн (времен года), конкурс-защита фантастических проектов «Лагерь будущего», пресс-конференция, базар головоломов, интеллектуальные игры «Разнойбой», «Один против всех», «Умники и умницы», консилиум инопланетян, телеревию (по программам телепередач), конкурс барона Мюнхаузена, конкурс Шерлоков Холмсов, аукцион знаний, интеллектуальный хоккей (футбол), литературный кабачок, путешествие в мир фантастики, КВН, час вопросов и ответов, встречи с интересными людьми, кроссворд-ленд, турнир оракулов «Нострадамус», ток-шоу.

Трудовые дела: разведка полезных дел, гайдаровский рейд (помощь одиноким и престарелым людям в соседней деревне), трудовые десанты, трудовая атака, дело по секрету, бюро добрых услуг, операция «Старшие – младшим», очистка леса, ограждение муравейников и ручейков, создание фабрик (игрушек, кукол, сувениров), работа «голубых» и «зеленых» патрулей, благоустройство спортивных и игровых площадок оздоровительного лагеря, дежурство в лагере, ярмарка поделок, город веселых мастеров.

Спортивное направление: спортчасы, соревнования по различным командным видам спорта, спартакиада или малые олимпийские игры, день открытых стартов (прыгуна, бегуна, теннисиста, метателя), спортландия, веселые старты, комический футбол, конкурс пирамид (в стиле «братьев Атлетовых», «Ретро»), сюита подвижных игр, спортивный аукцион, 4 «С» (сила, смелость, сноровка, скорость), турнир спортивных комментаторов (обозревателей), турнир Робин Гуда (лучников), игра «Два корабля»,

«Делай с нами, делай, как мы, делай лучше нас» (спортивный праздник в родительский день), конкурс утренних тематических зарядок, военно-спортивная игра «Секретный пакет», спортивное шоу, фестиваль синхронных упражнений под музыку.

Сценарий в стиле КВН посвященный Году науки для учащихся 3-6 классов

Цель: формирование у учащихся интереса к научному поиску, стремления к повышению своего интеллектуального и культурного уровня.

Задачи:

- вырабатывать у учащихся способность к целостному видению мира сквозь призму научного и художественного поиска, исследования, эксперимента;
- расширять кругозор учащихся;
- развивать актёрское мастерство и творческие способности учащихся.

Оборудование: 5 подносов, воздушный шарик, конфетти; 2 сосуда, резиновая трубка (можно от капельницы); 1 сосуд, сода, жидкое мыло, уксус, краситель (марганцовка), ложка с длинной ручкой; 3 небьющихся стакана, лист бумаги, гармошка из листа бумаги;

Фонарь; очки; портрет Эйнштейна.

(в команде 5 человек, название команды – «Научное сообщество»).

- Один,
- два,
- три,
- четыре,
- пять

все: Начинаем выступать!

- просим строго не судить!
- будем много мы шутить!

(песня)

Ни кочегары мы, ни плотники,

Но сожалений горьких нет.

А мы научное сообщество,

И вам из Витебска шлём привет, привет, привет!

- итак, зал уже с приветом... поехали!

- Извините, а по какому принципу создано наше сообщество?

Хором: начинается!

- Егор! по принципу «самый умный»!

- Ксюша! по принципу «самая скромная»!

- Даша! по принципу «самая обаятельная»!

- Эвелина! по принципу «самая добрая»!

-понятно, тогда я здесь – кстати, Миша – по принципу «самый занудный».

-ну что ты, Миша, ты здесь по принципу «А баба яга против»!

-А не громко ли мы о себе заявили – НАУЧНОЕ сообщество? (достаёт очки)

Хором: продолжается!

- Мишенька, в год науки все становятся немножко учёными.

- (надевает очки) С точки зрения банальной эрудиции не каждый индивидуум способен создать тенденцию парадоксальных эмоций.

Все: Миша!

- (поправляет очки) Не надо направлять на меня волнообразные распространения продольных колебаний воздушной среды.

- Что?!

- Я просто сказал: «Не кричите на меня, пожалуйста».

- Миша, ты такой умненький, мне кажется, я влюбилась в тебя!

- (протирает очки) Любовь – это когда два человека наводят фокус своих глаз друг на друга и каждый из них понимает, что, если прекратится подача визуальной информации о ком-то из них, то форма их жизни завершит своё существование.

Все: Миша!!!

- (снимает очки, добродушно улыбается) Ладно-ладно, друзья, я просто настроился на тему выступления и тоже почувствовал себя немножко учёным.

Песня.

Ничего на свете лучше нету,
Чем себя почувствовать поэтом,
Физиком, учёным, музыкантом,
Обладаем мы любым талантом!
Обладаем мы любым талантом!

- е-ее-ее

- Итак, что мы знаем о науке?

- Я знаю, что наш конкурс надо было проводить 10 ноября.

- Это почему?

- А потому, что Всемирный день науки ежегодно отмечается 10 ноября.

- Я знаю, что науки бывают гуманитарные, естественные, технические

- А я знаю, что используя такую науку как физика, можно быстро провести уборку в доме.

- Это как?

- А вот смотрите. Как убрать рассыпанное конфетти, если у вас в руках только шарик? Берём шарик, трём им по волосам и собираем конфетти. (показывает)

- Ну, это все знают – шарик наэлектризовался.

- А я всё время думаю, как наэлектризовать свой мозг, чтобы он собирал все знания, которые даёт наш учитель.

- Заносите! Заносите!

- Что заносите?

- Ванну с водой заносите! И я повторю опыт Архимеда. Я даже архимедовское слово выучил: Эврика!

- А мне, чтобы провести опыт с водой, ванна не нужна. Мне нужны 2 сосуда и резиновая трубка. Смотрите, как перелить воду из одного сосуда в другой, не переворачивая и не наклоняя сосуд с водой. (в одном из сосудов вода (мы её покрасили марганцовкой, чтобы было видно зрителям), другой – пустой. Они соединены трубкой. Поднимаем сосуд с водой – и она начинает перетекать в пустой сосуд).

- Да ты повелительница воды!

- А может ли бумага быть такой прочной как мост? Вот у меня 3 стакана и лист бумаги. Если я положу лист бумаги на 2 стакана, а затем поставлю на него третий стакан – выдержит ли его бумага?

- Конечно, нет.

- Внимание: (кладём на 2 стакана бумагу, сложенную гармошкой, сверху ставим 3 стакан) Теперь мост готов выдержать самые сложные испытания!

- Дааа, ты наведёшь мосты с любым человеком.

- Смотрите, нас фотографируют.

(Егор показывает язык).

- Егор, ты что делаешь?

- Прославиться хочу. Эйнштейн так и прославился – показал язык, и теперь все его знают (показывает портрет Эйнштейна).

- Эх ты, Эйнштейн прославился, потому что он один из основателей современной теоретической физики.

- А вот я прославлюсь тем, что устрою научное шоу. Хотите увидеть извержение вулкана? Тогда смотрите. Берём одну жидкость, добавляем жидкость для мытья посуды, для эффекта краситель, всё это тщательно перемешаем. А теперь внимание: тадааам!

(в банку льём немного уксуса, жидкости для мытья посуды, пищевой краситель (марганцовку) (опять же, чтобы было видно зрителям). Перемешиваем и добавляем чайную ложку соды. Снова перемешиваем. Реакция: пойдет очень густая разноцветная пена.)

- А почему бы не поговорить о географии? Вы представляете нашу землю, весь наш свет? А не верите, я обойду весь свет за 8 секунд? Смотрите! (включает фонарь и обходит вокруг него)

- Это, конечно, шутка. А вообще мы вам желаем побывать в разных местах нашей красивой планеты и совершить какое-нибудь полезное открытие.

- А мы постарались показать, какие мы юморные и творческие мини учёные!

Рэп (исполняет 1 человек под минусовку federativemusicbeatz GTA)

Мы сегодня в этом зале

Много разного видали.

Кто-то пел, стихи читал,

Кто-то весело плясал.

Все ребята здесь умняшки,

Жюри всем доброжелашки,

И болельщик неплохой,

К нам относится с душой.

Мы надежды оправдали.

И сегодня мы в финале.

Здорово, дорогой зал,

Что Год науки нас собрал! ЁУ!

Рассмотрим некоторые формы организации художественно-творческой деятельности в лагере.

Игра-путешествие «Здравствуй, лагерь!».

Можно организовать знакомство с лагерем через «Школу начинающего разведчика». Для этого нужно создать несколько групп по сбору секретной информации. Каждый такой группе вручается пакет с перечнем вопросов, которые особенно интересуют «центр». На сбор «стратегических данных» дается один час. Каждая группа действует автономно, быстро, по возможности незаметно. Вопросы в пакете с грифом «Совершенно секретно» могут быть такие:

1. Как зовут директора лагеря, какого цвета рубашку он любит носить?
2. Сколько корпусов в нашем лагере?
3. Умеет ли плавать шеф-повар, если да, каким стилем?
4. Сколько окон в столовой лагеря?
5. Сколько скамеек на территории лагеря?
6. Где в лагере растёт самая большая береза?
7. Как зовут собаку сторожа лагеря?
8. Какую книгу в настоящее время читает вожатый первого отряда?
9. Какой номер машины лагеря? и др.

Во время знакомства с территорией и окрестностями лагеря можно вместе с детьми определить места для физзарядки, отрядного костра, сборов и т.п.

Сбор знакомства. Все садятся в круг и начинают рассказывать о себе, передавая друг другу какой-либо предмет (значок, шишку), имеющий какое-то символическое значение. Чтобы снять у детей скованность, дать им шанс рассказать о себе и при этом не потерять динамику первого дня, нужно воспользоваться игрой. Вот некоторые из них:

Здравствуйте. Все встают в круг лицом, плечом к плечу. Водящий идет по внешней стороне круга и задевает одного из играющих. Водящий и играющий бегут в разные стороны по внешней стороне круга. Встретившись они пожимают друг другу рук и говорят: «Здравствуйте!», называя при этом свое имя. Потом они бегут дальше, встают перед кем-нибудь, и игру продолжают новые участники.

Опять 25. В ходе игры, которая длится 25 минут, на определенную тему (например, лето) дети 5 минут отгадывают загадки; 5 минут сочиняют рассказ-эстафету, которая начинается словами «Дело было летом. Был яркий, теплый день. Ничто не предвещало плохого. Как вдруг...»; 5 минут поют; 5 минут вспоминают пословицы и поговорки, говорят скороговорки; 5 минут играют.

Садко и его дружина. Роль Садко играет воспитатель группы, который «собирает» себе корабельную команду. Он задает ребятам вопросы:

- Хочу узнать, владеешь ли ты грамотой?
- А кто, народ, умеет свистеть громко, чтобы, когда опасность какая, предупредить всех мог?
- А кто нам песню споет, когда устанем мы в весла грести?
- А нет ли среди вас доброго плотника, который гвозди заколачивать умеет?
- А не обучен ли кто иностранным языкам?
- А умеет кто костер на ветру разжечь, чтобы согреться в бурю ненастную?
- А кто стрелок отменный, и может вот этой шишкой вон в то дерево попасть?...

Следует заготовить задания серьезные и несерьезные, чтобы можно было и обнаружить потенциальных лидеров, художников, певцов, танцоров, чтецов, спортсменов...и при этом посмеяться.

Другие варианты сбора знакомства:

- *рассказ-эстафета* «Расскажи нам о себе»,
- *выступления творческих групп:* а) творческое объединение тезок, ребят с одного дома, с одной улицы, с одной школы, с одного города; б) по интересам – спортсмены, участники художественной самодеятельности, художники, любители кино и др.;

- *концерт-молния:* познавательная игра-обозрение (дети делятся на команды, каждая команда готовит мини-концерт на предложенную тему: День в лагере, встреча родителей, Лесной карнавал и др. В программу концерта включается несколько обязательных жанров: хоровое пение, танец, декламация, сценка, оригинальный жанр);

- *тематический разговор:* а) Мой любимый герой, б) День, который мне запомнился, в) В прошлом году в этом лагере...

Вечером важно провести *сбор по подведению итогов дня*, его называют в лагерях «огонек».

«Огонек» – это вечерний сбор отряда на своем отрядном месте, у костра. На нем идут самые важные разговоры об отрядных делах, трудностях, конфликтах. На «огоньке» ближе знакомятся, строят планы на будущее и на завтрашний день, неизменно оценивают себя, товарищей, свою работу.

«Огонек» – это тесный круг, где каждый может сесть, где ему нравится, с кем ему хочется. Здесь говорят и поют вполголоса, в круге каждый видит лица и глаза всех своих товарищей.

Структура «огонька» (примерная): 1. Песни, которые поют для настроения, для снятия напряжения и усиления эмоционального фона предстоящего разговора. 2. Разбор прожитого дня (отчеты дежурного по отряду, дежурных по лагерю, советов дел, звеньевых). 3. Откровенный разговор о прошедших и сегодняшних днях, о будущем. 4. Время для творчества (стихи, песни, маленькие конкурсы). 5. Встреча с гостем. 6. Сюрприз для «огонька» (готовит дежурная группа). 7. Коллективное исполнение отрядной песни.

Операция «Уют». Весь отряд делится на несколько групп (бригад). Одна благоустраивает корпус, другая приводит в порядок территорию вокруг него, третья готовит отрядное место для отдыха.

Операция «РВС» (РАЗВЕДАЙ, ВЫПОЛНИ, СООБЩИ). Отряд делится на несколько групп. Во главе с командиром каждая группа направляется на разведку полезного дела. Находит и выполняет его, затем возвращается на отрядное место и сообщает «штабу» о выполнении дела. Указывает на объекты, где в дальнейшем можно приложить усилия отряда.

Для выявления лидеров следует использовать специальные игры, упражнения, тренинги и дела, например:

«*Фигуры*». Всем играющим нужно встать в круг. Внутри круга натягивается веревка, за которую все должны держаться руками. Ведущий объясняет, что нужно закрыть глаза и используя только устные переговоры построиться квадратом, треугольником и т.д. Сообщается также, что ребята играют на пространственное воображение и внимательность. Во время игры можно заметить лидера.

«*Стульчики*». Играющие сидят на стульях. Причем стулья стоят вразнобой. Одновременно ребята должны встать, обойти вокруг стула и одновременно сесть. Важно заметить того, кто первым подал команду.

«*Киностудия*». Предлагается командам снять фильм, для чего нужно назвать человека, который сможет организовать съемки фильма. Выбирается «режиссер». Он выбирает себе помощников, причем выбор следующего осуществляется после совета с уже выбранными помощниками. Каждой «киностудии» предлагается подготовить в течение 1-20 минут сценку на тему жизни детского коллектива. После проведения этого дела ведущий предлагает провести в каждой команде анализ, кто оказался реальным лидером в ходе подготовки «кинофильма».

«*Слон*». Из спичек необходимо в течение минут выложить «слона».

«*Паутина*». Нужно пройти с предметом, сооруженным из веток.

«*Стена*». На середине зала из стульев сооружена «стена». Отряду нужно перейти через нее на другую сторону, не обходя стену и не трогая ее ни руками, ни ногами. Нужно следить, кто возьмет в свои руки инициативу и предложит вариант выхода из ситуации, а также организует детей на решение задачи.

Игровая ситуация для создания положительной эмоциональной атмосферы

Необходимо проводить игры-оптимизаторы, энеджерджайзеры. Данные игры способствуют созданию позитивного эмоционального фона на день, развитию внимания, развитию коммуникативных способностей и просто поднимают настроение. Игру может проводить заранее подготовленный ребенок.

Игровая ситуация «Здравствуйте»

Ребята, давайте с вами поздороваемся друг с другом, но не так как обычно. Давайте поздороваемся, как здороваются в России (пожимают руки), как здороваются в Беларуси (обнимают друг друга), как здороваются в Америке (пожимают руки и хлопают друг другу по плечу), как здороваются собачки (трутся носиками), как здороваются древние племена (трутся спинками). Молодцы, ребята. Надеюсь, у вас поднялось настроение. А мы продолжаем дальше...

«Солнечная потягивалка»

Сообщите детям: «Продолжаем, точнее, начинаем новый день! Солнышко встало уж 3 часа назад, а вы еще не проснулись?! Непорядок! Давайте счастливо-пресчастливо потянемся к солнцу и пожелаем друг другу не дождливого дня!»

Игровая ситуация «Комплимент»

Ребята, а сейчас мы с вами немного поиграем в игру под названием «Комплимент». Один из вас поворачивается к своему соседу и говорит ему что-нибудь хорошее.

Тот в ответ должен сказать «Спасибо» и в свою очередь повернуться к следующему. И так до тех пор пока каждый из вас не получит комплимент.

Игровая ситуация «Ладшки»

Ребята, а сейчас мы с вами немного поиграем в игру под названием «Ладшки». Один из вас поворачивается к своему соседу справа, называет его по имени, ударяет его по ладошкам, говорит ему что-нибудь хорошее. Тот в ответ должен сказать «Спасибо» и в свою очередь повернуться к следующему соседу, назвать его по имени, ударить его по ладошкам и сказать что-нибудь хорошее. И так до тех пор пока каждый из вас не получит комплимент.

Игровая ситуация «Пожелание»

Давайте начнем сегодняшний день с того, что выскажем друг другу пожелание на день, а сделаем это так...кто-то встанет, подойдет к другу, поздоровается с ним и выскажет ему пожелание на сегодня. К кому подошел первый участник, в свою очередь подойдет к следующему и так далее до тех пор, пока каждый из нас не получит пожелание на день.

Игровая ситуация «Сюрприз»

Вы видите у меня эту красивую коробку. Она необычная. В ней спрятан маленький подарок, который достанется тому, кто догадается, что в коробке. Чтобы узнать, что в коробке вам по очереди следует задавать вопросы, но такие, на которые я могу ответить только «да» или «нет». Победителем станет тот, кто первый назовет вещь, спрятанную в коробке!

Игровая ситуация «Тетя – Мотя»

Но для того, чтобы вы окончательно проснулись, и ваше настроение стало 100% хорошим, я предлагаю вам поиграть в очень интересную игру «Тетя Мотя». Сначала мы выучим слова:

У тети-Моти 4 сына,

4 сына у тети – Моти.

Они не ели, они не пили

Пели только один припев!

Теперь, мы будем произносить эти слова, добавляя по очереди движения.

Произносим четверостишие, добавляем правую руку, двигая ей;

Правая рука, левая рука и произносим, двигая руками;

Правая рука, левая рука, правая нога и произносим четверостишие, двигая руками и ногой одновременно;

Правая рука, левая рука, правая нога, левая нога и произносим четверостишие, двигая руками и ногами одновременно;

Правая рука, левая рука, правая нога, левая нога, голова произносим четверостишие, двигая руками, ногами и головой одновременно;

Правая рука, левая рука, правая нога, левая нога, голова туловище и произносим четверостишие, двигая руками, ногами и головой одновременно;

Молодцы! У вас замечательно получилось!

Игровая ситуация «Угадай мелодию»

Ребята, а сейчас мы с вами немного поиграем в игру под названием «Угадай мелодию». Для этого я попрошу на минуту выйти кого-нибудь, а с остальными мы загадаем какую-нибудь песню, например, «В лесу родилась елочка». Берем первую строчку песни, из которой каждый из вас получит одно слово, его то – вы и будете петь. Когда войдет угадывающий, вы все начинаете петь только свое слово. Задача его состоит в том, чтобы угадать песню.

Игровая ситуация «Яркие цвета»

Ребята, мы с вами поиграем в игру, которая называется «Яркие цвета». У каждого из вас будет определенный цвет. Те, у кого красный цвет должны при упоминании предмета этого цвета встать; те, у кого желтый цвет, при упоминании соответствующего цвета должны помахать рукой; те, у кого оранжевый цвет, должны хлопнуть в ладоши. Итак, мы начинаем: вишня, апельсин, лимон, малина, солнце, мандарин, жилетка вожатого, Лесной Дом и т. д. Ребята, вы отлично справились с заданием.

Игровая ситуация «Подари улыбку другу»

Повернитесь налево и обнимите соседа слева, повернитесь направо и улыбнитесь своему соседу, а теперь давайте поаплодируем я вам, а вы мне.

Игровая ситуация «Продолжи фразу».

А сейчас пусть каждый из вас продолжит фразу «Я хочу, что бы сегодня...».

Игровая ситуация для знакомства с планом на предстоящий день и знакомство с планом дня.

Знакомство с планом на день «Угадай-ка»

Друзья, сегодня нас ожидает множество интересных событий, но давайте попробуем их угадать. Я буду называть время, а Вы попытаетесь отгадать, что за событие нас ждет в это время.

Знакомство с планом на день «Горячо – холодно»

А сейчас мы с вами узнаем, что приготовил для нас сегодняшний день. Я предлагаю вам сделать это в виде игры «Горячо – холодно». Давайте выберем кого-нибудь в качестве водящего. Он выходит за дверь, а мы с вами прячем наш планчик в укромное местечко. Когда водящий зайдет, он должен найти наш планчик. А мы ему будем помогать: если он находится рядом с тем местом, где лежит план, мы кричим «горячо», если близко, но не совсем – «тепло», если далеко – «холодно».

Знакомство с планом на день «4 угла»

Ребята, на нашей отрядке, в каждом из 4 углов лежит листик определенного цвета (красный, желтый, синий, зеленый). Я зачитываю план, если вам нравится мероприятие, вы идете в красный угол, если не нравится в синий угол, если 50 на 50, тогда идете на желтый цвет, если вы не уверены хочется вам или нет идти на мероприятие, тогда – на зеленый.

Знакомство с планом на день «Мозаика»

Планчик разрезается на фрагменты.

Ребята, сегодня нас ожидает множество интересных событий. Я очень хотела вам про них рассказать, но с планчиком случилась неприятность и от него остались только кусочки. Помогите мне, пожалуйста, собрать эту мозаику и мы узнаем, что же нас сегодня ждет.

Знакомство с планом на день «Воздушные шарики»

Наш планчик дня написан на разных воздушных шариках. Я посылаю кому-нибудь шарик, а вы зачитываете, что там запланировано. В результате, мы с вами соберем план дня.

Игры на знакомство

Ребята впервые собрались вместе. Самое важное сейчас – познакомиться, а чтобы было интересней, играя.

Кошечки

Игру целесообразно проводить в первые минуты знакомства, когда все в сборе. Участники располагаются по кругу на корточках, руки держат на полу перед собой, причем большие пальцы правой и левой руки присоединены друг к другу, а мизинцы к мизинцам соседей. Дети друг у друга спрашивают по кругу: «Как тебя зовут?», «Лена, ты знаешь игру «Кошечки»?» Лена отвечает ласково: «Нет, Вика, я не знаю игру «Кошечки», но сейчас

спрошу у своего соседа. Как тебя зовут? Игорь, а ты знаешь игру «Кошечки»?» И т. д., пока все не спросят. Когда спрашивают у первого (он же водящий), тот отвечает: «Нет, не знаю, сейчас спрошу у всех. Ребята, вы знаете игру «Кошечки»?» Дети отвечают: «Нет». Водящий говорит: «Я к сожалению тоже не знаю, но зато мы все познакомились?», при этом, слегка толкает плечом тех, кто сидит рядом. Таким образом, весь круг падает.

Снежный ком

Участники берутся за руки, образуя круг. Начинает игру первый игрок, называя свое имя. Второй участник по кругу повторяет имя первого участника и говорит свое. Третий участник повторяет имена первых двух и называет свое имя. И так игра длится до тех пор, пока последний человек не назовет все имена, включая свое.

Домино

Вожатый просит одного из группы назвать две любые черты, которые могли бы его охарактеризовать, поднимая правую и левую руку. Например, правая рука – я люблю читать, левая рука – у меня голубые глаза. После этого играющим, у которых, по их мнению, одна из названных черт, предлагается подойти к стоящему с центра и взять его за руку. Далее каждый из подошедших по очереди называют свою черту и уже к ним подходят другие и тоже берутся за руки. Если названная черта никому не подходит.

Никогда

Члены группы открывают ладони и по очереди говорят: «Я никогда не... (делал чего-либо)». Тот, кто делал предложенное действие – загибает палец. Игра хорошо помогает при знакомстве.

Весёлая Виктория

Участники встают в круг. Первый участник называет свое имя и прилагательное, характеризующее его (игрока) и начинающееся с той же буквы, что и его имя. Например: Весёлая Виктория, Самостоятельная Светлана и т. д. Второй участник называет словосочетание первого и говорит свое. Третий же участник называет словосочетания первых двух игроков и добавляет свое. Игра продолжается до тех пор, пока последний участник не назовет свое имя.

Одеяло

Играющие делятся на две команды, размещаясь друг напротив друга. Между ними натянуто одеяло. Из каждой группы по одному человеку подсаживаются ближе к одеялу. Как только одеяло опускают, необходимо успеть произнести имя того, кто сидит напротив. Тот, кто быстрее назвал – забирает к себе в команду игрока. Победителем становится та команда, которая «перетянет» к себе больше игроков, т. е. та команда, которая знает больше имен.

Молекула

Участники изображают броуновское движение молекул. Встречаясь, здороваются и знакомятся друг с другом. По команде вожатого: «Молекула по 2, по 3 и т. д.», игроки разбиваются на группы по 2, 3 и т. д. человек. Как только звучит команда: «Хаос!», участники вновь начинают двигаться как молекулы. Таким образом, игра продолжается.

Карусель

Водящий предлагает построиться участникам по цвету глаз (от самых светлых до темных); по числам и месяцам рождения от 1 января до 31 декабря; в алфавитном порядке по первым буквам полных имен, по длине волос, по размеру руки и т. д.

Шел по крыше воробей

Водящий. Шел по крыше воробей!

Игроки. Бей бей-бей-бей!

Водящий. Собирал себе друзей!

Игроки. Зей-зей-зей-зей!

Водящий. Много, много, много нас!

Игроки. Нас, нас, нас-нас!

Водящий. Встанут (называет имена детей) сейчас!

Игра продолжается до тех пор, пока не будут названы имена всех играющих. В последнем варианте Водящий говорит: «Встанут все друзья сейчас!».

Паровоз

Участники стоят в кругу. Водящий подходит к любому игроку и говорит: «Привет, я паровоз. Как тебя зовут?» Участник называет свое имя, «паровоз» повторяет. Важно повторять с той же интонацией, с какой произнес участник. Кто представился, присоединяется к «паровозу». Игра продолжается до тех пор, пока все участники не присоединятся друг к другу.

Игра Арам-шим-шим

Вначале выбирается водящий с помощью считалки или по жребью. Все становятся в круг и берутся за руки, чередуясь девочка-мальчик-девочка. Водящий становится в центр круга и закрывает (или завязывает) глаза. Все начинают водить вокруг него хоровод, а он вытягивает вперёд руку и вращается в противоположном направлении. Все участники проговаривают такой стишок:

Арам-шим-шим,
Арам-шим-шим,
Арамия Зульфия,
Покажи-ка на МЕНЯ!

При окончании стишка участники и водящий останавливаются. Тот, на кого показывает водящий выходит в центр круга и становится с водящим спиной к спине. Все считают: «РАЗ, ДВА, ТРИ!» На счёт «Три» игроки в центре поворачивают головы друг к другу.

Если они встретились лицами, то должны поцеловаться, если повернулись в разных направлениях – то пожать друг другу руки. После этого старый водящий становится в хоровод, а новый вытягивает руку и игра начинается с начала.

Игры-кричалки (игры с эстрады)

Игра-шутка «Кто что любит?»

Ведущий. Кто любит мороженое? Дети. Я!

Ведущий. Кто любит яблоки? Дети. Я!

Ведущий. Кто любит груши? Дети. Я!

Ведущий. Кто не моет уши?

Игра «Запуск ракеты»

Ведущий. К запуску космического корабля приготовиться!

Дети. Есть приготовиться!

Ведущий. Пристегнуть ремни (хлопок).

Дети. Есть ...

Ведущий. Включить контакты!

Дети. Есть ...

Ведущий. Завести моторы.

Дети. Есть ...

Ведущий. 5, 4, 3, 2, 1, в гугле нарастающем. Пуск.

Дети. Ура, ура, ура!

Ведущий. 1, 2, 3, 4, 5 (хлопки). Вжиг – и разбежались во все стороны.

Дети. Ура, ура, ура!

Чем громче кричим, тем дальше ракета.

Ведущий. Куда она улетела?

Дети. Туда-то.

Игра-речевка

Первым говорит текст ведущий, второй раз – дети: нормально, шепотом, громко или имитирующей интонацией (по просьбе ведущего).

- О пери тики томбо.
- О муса, муса, муса.
- Ле-о-ле-ле.
- О пики ляо бебе.
- Ле-о-ле-алимбаш-ба-аш.

Репортаж

Задание: нужно представить себя отчаянным журналистом и сделать следующее:

1) сочинить ситуацию:

- из багажника бронированного мерседеса;
- с карниза 10-этажного дома;
- с операционного стола.

2) придумать и нарисовать знак:

- для участка дороги и придумать название;
- осторожно – глухие старушки;
- осторожно – жидкий асфальт.

3) картина с отпечатками пальцев. Каждый оставляет свой отпечаток.

4) сочинить обвинительную речь для суда:

- над старухой Шапокляк за выгул крыс в неустановленных местах;
- над лисой Алисой и котом Базилио за втягивание несовершеннолетних в валютные махинации;
- над Емелей за ловлю рыбы запрещенным способом;
- над почтальоном Печкиным за получение подарков в рабочее время;
- над Карлсоном за проживание без прописки и без определенного рода занятий.

Вечер веселых задач – это смотр смекалки, творческой фантазии, умения быстро ориентироваться в обстановке, включаться в коллективную работу и радовать окружающих. Вечер открывается игрой в «оркестр». Все участники садятся по кругу небольшими группами (звеньями) и каждая группа выбирает себе один из инструментов оркестра – симфонического, духового, народных инструментов, джаза: скрипку, трубу, барабан, пианино и др. Оркестром руководит – «дирижер». Он – неожиданно для участников – показывает какой-либо группе игру на «их» инструменте. Группа на это должна показать дирижеру «нос». Когда дирижер группе показывает «нос», группа, наоборот, показывает игру на своем инструменте. Если группа ошиблась и показала не то, что нужно, она получает коллективный фант (даже если ошибся один участник). Примеры творческих задач (коллективных фантов):

1. Придумать и разыграть мимическую сценку на предложенную тему, например: «На рыбалке», «Прием у врача», «Учитель и ученик» и др.

2. Сочинить стихотворение по срифмованным словам (буриме), например: ...порою, ...горою, ...толкает,мечтает.

3 Сочинить маленький рассказ по данному началу, например: «На площадке выстроились две команды». «До полета оставалось 5 минут», «Вдруг появился капитан» и др. Прочитать этот рассказ приемом эстафеты (каждый член команды по очереди произносит одну фразу) или инсценировать его.

4. Придумать и изобразить скульптурную группу на заданную тему, например: «Проиграли», «Победитель», «В мастерской скульптора и др.

5. Изобразить и «оживить» (придумать и показать продолжение) известную скульптуру или картину, например: «Охотники на привале» В. Г. Перова, «Опять двойка» Ф. Решетникова и т.д.

6. Изобразить пантомимой куплет из популярной песни, например: «Дан приказ ему на запад», «Мы шли под грохот канонады...».

7. Исполнить одну и ту же песню на несколько мотивов, меняющих характер.

Вечер веселых сюрпризов интересен для всех. К нему группы готовят самые разнообразные сюрпризы: номера художественной самодеятельности, аттракционы, фокусы, обзоры. Такими вечерами хорошо отмечать в лагере дни рождения ребят.

Вечер «Вы нам писали». Заявки на любимые песни, стихи, интермедии в исполнении артистов театра, эстрады, своих ребят принимают за 5-7 дней до начала вечера и прекращается прием дня за два, чтобы организаторы смогли как следует подготовиться. Для проведения вечера необходимы видео- и аудиоманитофоны, проигрыватель, гитара. Ведущие концерта готовят сопроводительный текст для своеобразного концерта по заявкам.

Вечер-кафе. Помещение, где ребята обедают, или любое другое, оборудуется под кафе с романтическим названием. Гостей угощают кофе, непринужденные хозяин и хозяйка ведут вечер. Танцы сменяются аттракционами, концертом-ромашкой. Такой вечер можно провести в честь именинников (родившихся в дни пребывания в лагере). К нему можно выпустить шуточную газету, поздравительные стихи, подготовить интермедии, песни.

Выставка лесных даров, лесных диковинок, поделок из лесного материала, рисунков, садовых цветов.

Вечер любимого поэта или стихотворения, музыки, живописи, сказок «Жили-были...». Такой вечер может быть подготовлен, а может быть импровизированным. Каждый отряд рассказывает о каком-нибудь поэте и читает его стихи. Поздно вечером все ребята садятся в круг и в тишине, без всяких объявлений и без программы, каждый, кто хочет, читает любимые стихи. Кончил один – наступает тишина, и вдруг кто-то начинает читать еще...

Вечер «От всей души» – встреча с тружениками сельского хозяйства, передовиками колхоза или совхоза. Вместе с детьми села организаторы вечера готовят рассказ о трудовых династиях, концерт художественной самодеятельности, сюрпризы для сельских тружеников.

Вечер юмора. Звучат юмористические рассказы, стихи, басни, исполняются миниатюры. В период подготовки к вечеру объявляется конкурс юмористических рисунков, газет.

День эстетики – день проверки вкуса ребят в оформлении палат, корпусов. Проводится смотр мод на любую погоду, парадной и рабочей. Участники конкурса тщательно готовят показ костюмов разного назначения.

Дисотека. Вечером ребята собираются слушать музыку: классическую, народную, эстрадную и др. Рекомендуется рассказывать ребятам о жанрах музыкальных произведений, композиторах, разучивать с ними новые массовые и бальные танцы.

Диско-КВН – предлагаемая форма дискотеки ставит участников перед проблемной ситуацией, которую по условиям игры нужно преодолеть. Проводятся:

1. Конкурс знатоков музыки – команды предлагают друг другу прослушать по одному произведению классической, народной, джазовой и популярной музыки в течение одной минуты, затем задают вопросы: «Определите, к какому жанру относится это произведение? Кто автор произведения?», за каждый правильный ответ команда получает очко.

2. Конкурс танцоров – команды выставляют для участия в конкурсе по 2-4 человека для исполнения танца, конкурс оценивается по пяти- или шестибальной системе.

3. Конкурс музыковедов – задание может быть выполнено в двух вариантах:
а) представитель команды расскажет, что он слышит или чувствует в этой музыке, которая

предлагается жюри; б) подробно анализирует музыкальное произведение с точки зрения его стиля, содержания, формы, истории создания и исполнения: оценка 5-6 баллов.

4. Конкурс художников «Я вижу музыку» – на сцене ставятся два мольберта, и представители команд при помощи рисунка должны передать характер музыки, которую они слушают. Это же задание можно выполнить, подбирая слайды произведений изобразительного искусства из фондов различных музеев.

5. Конкурс знатоков музыкальных инструментов – команды предлагают друг другу прослушать по три отрывка с записью различных музыкальных инструментов, определить инструмент, который солирует (рекомендуется брать инструмент из симфонического, народного и эстрадного оркестров), За правильный ответ жюри присуждает один балл.

6. Конкурс знатоков певческих голосов – команды предлагают друг другу по три отрывка с записью различных певцов, надо определить характер голоса (тенор, бас, сопрано и т. д.) и фамилию певца и т. д. За правильный ответ – оценка один балл.

Зоопарк. Играют несколько команд. Конкурсы следующие:

Рисунок. По одному участнику из команд рисуют животных, а соперники угадывают нарисованных животных. Если угадали – одно очко тому, кто рисовал, а если не угадали – одно очко.

Зоологическая пантомима. Каждая команда решает, каких животных будут изображать два выбранных участника (не произнося характерных для животных звуков). Соперники отгадывают, если отгадали – два очка, если нет – одно очко.

Перестрелка. В этом конкурсе участвуют все команды целиком, начиная с первой, они называют по одному домашнему животному (каждое животное – один балл).

Загадки. За каждый правильный ответ пять баллов.

Оживи стихок. Подбираются стихи о животных, лесе, природе. Ведущий читает, дети оживляют содержание.

Конкурс инсценированной сказки. Готовится как домашнее задание.

Сказка-эстафета. Прослушать начало сказки и продолжить ее (по своему усмотрению).

Лучший рассказчик. Подбирается сюжетная картинка о животных. Кто придумает интересный рассказ.

Танец-пантомима. Как танцуют львы, кошки, барашки, поросята, обезьянки?

Угадай-ка. Кто что ест. С одной стороны на табло названия животных, с другой стороны то, что они едят, необходимо найти соответствия.

Карнавал. Лучше всего его начать после полдника. В начале ребята побывают в уголке карнавальных масок: без маски принимать участие в играх и аттракционах не разрешается. А они проводятся во всех уголках лагеря. Например, стоит большая телефонная будка «Разговор с будущим» (юные техники вмонтируют в телефонный аппарат микрофон и динамик; старшие ребята из соседнего корпуса отвечают вопросам ребят). А рядом – площадка космических аттракционов: «Кто первый построит трехступенчатую ракету?» На больших листах бумаги ребята быстро рисуют ракету, «Собери космический рюкзак» (на столиках разложены в беспорядке различные предметы, необходимо за 3 минуты собрать то, что пригодится в космосе) В палатке «Звездолет», заглянув в таинственно светящийся глазок «Иллюминатора», можно совершить путешествие на Луну (используется видеофильм). В Аленушкином доме на столе стоит лотерейное колесо со свернутыми в трубочку бумажками-загадками. Кто отгадает, того Аленушка потчует пряником. «**Чудеса без чудес**» - так называется игра, где юные физики и химики демонстрируют ребятам интересные опыты. На Лунной эстраде состояются представители самых разных планет – кто веселее и остроумнее поздравит гос-

тей карнавала. На другой эстраде проводится игра «Ромашка». Работает «Бюро исполнения желаний»: «Хочу быть умным», – говорит один. А ему дают список книг, которые нужно прочесть. «Хочу побывать в Африке» - заявляет другой и получает... игрушечный самолет и т. д. Меткие стрелки могут соревноваться в тире: сбивать фигурки, изображающие скуку, лень и др. После работы аттракционов проводится карнавальное шествие: тут и символические фигуры, сказочные персонажи. Жюри определяет, какой отряд является победителем в конкурсе на лучший костюм. Безусловно, каждый участник должен «защитить» своего героя. После ужина продолжаются веселые соревнования по бегу в мешках, игре в футбол и волейбол воздушным шариком. Открывается музей редкостей. Экспонаты здесь интересные: пробирка с благими намерениями известного драчуна, обещавшего вести себя примерно; слезы, пролитые ребятами второго отряда после спартакиады, последнее незрелое яблоко, съеденное в лагере. На танцевальной площадке идет конкурс на лучшее исполнение народного танца. И вот фанфары возвещают об окончании карнавала. В небо взлетают ракеты, начинается фейерверк.

КВН-экспромт. На вечере ведущий объявляет КВН, его тему. Участвуют все желающие. Создаются по 2-3 команды. Тут же избираются капитаны, выбираются названия и девизы команд. Начинается разминка команд, им даются по три вопроса по теме КВН. Затем проводятся состязания между капитанами, художниками, артистами, музыкантами, конкурсы на наблюдательность, внимательность и т. д. В конце подводятся итоги.

Кольцовка песен – массовая познавательно-художественная игра, участники которой, составляющие несколько команд, поочередно исполняют по кругу песни на выбранную тему: «Песни боевые, солдатские», «Море и моряки», «Дружба», «Народные», «О спорте» и др. Условие: нельзя повторять уже исполненную песню. Каждая команда исполняет только один куплет и припев, должна исполнять его сразу после предыдущей команды. Если команда допустила паузу более 3-5 секунд или исполнила песню не на выбранную тему, то по решению ведущих она выбывает из игры; побеждает та команда, которая последней исполнила песню на установленную тему. Сопровождение команды по выбору очередной песни должно идти так, чтобы не помешать поющим. Ведущие имеют право отстранить команду от игры за шум сверх «нормы». В таком же порядке можно провести кольцовки речевок, стихов, былин, сказок и т. д.

Конкурсы. Конкурсы детей и подростков – это соревнование на лучшее исполнение определенных заданий с целью выявления и развития их интересов и способностей. Конкурсы помогают школьникам проверить свои склонности и оценить свои возможности. При проведении конкурсов необходимо четко определить цель, учитывая уровень развития детей, их возрастные особенности, психологический настрой.

Начало подготовки к каждому конкурсу – тщательный выбор темы. Надо знать, какие образовательно-познавательные и воспитательные задачи необходимо решить, какие вопросы более всего способны захватить ребят, какие навыки у учеников развиты, а какие надо развивать.

Следующий этап – подготовка конкурса – определение участников. Если конкурс проводится между отдельными ребятами, то можно ограничиться приглашением их принять участие в конкурсе. При проведении конкурса между группами необходимо их сформировать, учитывая желание ребят войти в ту или иную группу, равенство по количеству и возможностям детей.

Третий этап – составление программы и условий конкурса. В них необходимо оговорить круг рассматриваемых вопросов, индивидуальные или групповые домашние задания, изучение необходимой литературы, критерии оценки выступлений ребят.

Следующий этап- проведение конкурса, затем подведение его итогов. Надо проанализировать его результаты, указать на положительные моменты и недостатки, отме-

тить работу каждого участника. Победители конкурса награждаются грамотами, дипломами, памятным подарками.

Веселые художники. Конкурс приглашает для участия всех ребят, даже и не умеющих рисовать. Это соревнование звеньев. Задание общее для всех: дается для основы рисунок овал (яйцо). Надо дорисовать изображение, какие угодно детали, чтобы получилось изображение кого- или чего-нибудь (рыбки, огурца, поросенка, кувшина и т. д.) На выполнение задания – 2 минуты.

Детективные рассказы. Конкурс особенно популярен среди подростков. Для сочинения рассказов ребята объединяются в пятерки – «авторские команды». Названия и сюжеты придумывают сами, в день конкурсного вечера читают их для всех, в том числе и для жюри, составленного из взрослых. Авторам лучшего рассказа дается право инсценировать его и записать на аудиокассету для передачи по лагерному радио.

«Живые картины». Участники конкурса вытягивают по жребию карточки с названием популярных картин, обычно на сказочные сюжеты, и после небольшой подготовки изображают ту или иную картину. Побеждает та группа, которая проявит наибольшее творчество и добьется более выразительного сходства с оригиналом.

Инсценирование песни привлекает почти все отряды. Ребята не только исполняют выбранную и подготовленную ими заранее песню, но и обыгрывают ее. Выступают отряды (звенья) в порядке жеребьевки. Иной раз поют двое-трое, а остальные показывают то, о чем говорится в песне. Жюри оценивает мастерство пантомимы, музыкальность, костюмы, массовость,

Мисс отряда (лагеря). Это состязание девочек может состоять из следующих конкурсов: 1. «Визитная карточка» – оцениваются: привлекательность, элегантность, улыбка, остроумие и находчивость. 2. Современный танец – девочка должна импровизировать под музыку. 3. «Опознание» – в течение трех минут участница осматривает человека, затем после его ухода точно и подробно описывает его. 4. «Реклама» (домашнее задание) на тему лагерной жизни. 5. Конкурс на лучшее создание и защиту новой прически. 6. «Букет с начинкой» из принесенных природных материалов и др.

Пантомимы на известные пословицы и поговорки (типа «Без труда – не вынешь и рыбку из пруда», «Что с воза упало, то пропало», «Поспешишь – людей насмешишь»).

Теневые картины. Участники конкурса располагаются за белым экраном. Сильный источник света (рефлектор), освещая их, создает теневое изображение. Таким образом можно разыгрывать сценки из лагерной жизни, басни, песни, сказки.

Телепередачи. Конкурс служит своеобразным смотром художественных возможностей подростков. Отряд разбивается на группы, каждая из которых обыгрывает какую-либо телепередачу. Для подготовки можно использовать материалы газет и журналов. «Телезрители», жюри оценивают оригинальность, находчивость, остроумие, оформление передач.

Устные рассказы на следующие темы: «Очевидное – невероятное», «Самая интересная находка», «Я видел, как однажды», «Невероятный сон» и т. д.

Концерт-загадка. Со сцены исполняются номера художественной самодеятельности, участники конкурса должны отгадать авторов, композиторов, дать название исполняемого произведения.

Концерт-молния – игра, участники которой готовят за короткое время (не более 30 минут) импровизированные коллективные выступления по общей программе. Программа составляется экспромтом. В нее включаются несколько (3—5) обязательных для каждой команды жанров- 1) хоровое пение, 2) танец, 3) декламация, 4) сценка, 5) оригинальный жанр. Программа может быть усложнена таким заданием: объединить все обязательные номера единой темой или сюжетом.

«Летние вечера» проводятся у костра. Здесь можно услышать стихи любимого

поэта и рассказы писателей, старинные романсы и современную музыку, встретиться со знатными людьми, любителями путешествий и членами кружка художественной самодеятельности. Составить программу таких вечеров необходимо, учитывая интересы и желания ребят. Вечера можно проводить в виде устных журналов, вечеров вопросов и ответов, бесед, конкурсов. Для проведения костров в отряде выбираются ведущие и костровые.

Литературный карнавал дает возможность всем участвовать в конкурсе на лучший карнавальный костюм, его защиту (чтение, пение, исполнение отрывка из литературного произведения).

Отрядная книжка песен. В общей тетради каждый желающий записывает свои любимые песни. В книжку включаются и песни, разученные в отряде. Ее можно оформить рисунками художников отряда.

«По щучьему велению» – конкурс-экспромт, в котором участвуют все желающие отряды и звенья. Он объявляется утром, а вечером ребята показывают пантомиму, ими придуманную. Не обязательно главными действующими лицами считать Емелю и Щуку. Сюжет сказки обычно посвящается лагерной теме.

Ралли. Проводится в виде заочного путешествия по городам мира. Каждый город – остановка – задание командам: Лондон – бой ораторов (30-60 сек.), Вена – танец, Габрово – шарж, Каир – спортивная пирамида, Мадрид – серенада, Дели – зоопарк, Оренбург – черки. Подготовка заданий – 3 минуты.

Рисованные фильмы – ролевая игра, в процессе которой отряд делится на 4-5 групп. В них выбираются режиссер, сценарист, художники-оформители, звукооператоры. Нет только актеров – ведь они делают рисованные фильмы. Группа придумывает названия своей студии и своему фильму. Все режиссеры образуют художественный совет киноцентра (во главе с воспитателем). Худсовет решает, что в каждом фильме будет оцениваться: 1) содержательность и остроумие сценария; 2) оформление фильма; 3) озвучивание фильма. Демонстрация фильмов происходит в «кинотеатре», они крепятся иголочками вдоль стены перед зрителями, а в озвучивании принимает участие вся группа. По окончании кинофестиваля худсовет выносит решение о победителях и вручает им награды.

Смотры чтецов, певцов, танцоров, музыкантов, исполнителей оригинального жанра, пантомимы, агитбригад, спортивных танцев.

Собрание «неизвестных поэтов» – участники конкурса сами выбирают несколько стихотворений известных поэтов, читают эти стихи и предлагают остальным назвать авторов.

Тропики. Играют две-три команды. Ход определяется броском кубика. Необходимо приготовить табло с 9 клетками, карточки, закрывающие клетки. Под ними записаны задания. Проводятся конкурсы:

Веселый урок. В зале заранее прячутся одинаковые для всех команд предметы разного цвета (желтого, красного, зеленого). Команда имеет свой цвет. Дается определенное время на поиск предметов. При находке одна команда говорит «мяу», другая – «хрю», третья – «гав». Побеждает самая дружная команда, которая нашла побольше предметов.

Капуста. Кто больше всех успеет надеть на себя больше одежды, кроме своей.

Я + ты = мы. Какая команда построится быстрее всех по росту, по цвету глаз (от светлого к темному), по длине ногтей, по длине волос, по размеру обуви.

Черный ящик. В ящике лежит предмет. Можно задать по три вопроса, затем пять секунд на обдумывание и звучит ответ.

Логическая цепочка. 1. Почему у гуся лапы красные? 2. Почему Москва слезам не верит? 3. Почему собака лает? 4. Почему человек поет?

Кухня. Одна команда готовит импровизацию, другие угадывают. За артистичность – два балла, за угадывание – один балл. Темы импровизации: 1. Три девицы под окном... 2. Три богатыря. 3. Три толстяка и др.

Большая улица. Какая команда выстроит длиннее всех свою улицу. Можно даже садиться на шпагат.

Маленькая улица. Мелкие шажки. У кого короче всех.

Счастливый случай. Вам выпал счастливый случай перенести стул из одного конца комнаты в другой, но 1) без помощи рук; 2) без помощи рук и ног; 3) без помощи ног.

Запасные конкурсы. 1. «Нос». Три пустых коробка, каждая команда по очереди, надевая на нос, передает по цепочке. 2. «Ля-ля-ля-жу-жу-жу». Знакомую песню прогавкать, промяукать, промычать...

Турнир-викторина. Дело, в котором участвуют несколько команд и каждая команда коллективно готовит вопросы и ответы по выбранной теме или по нескольким темам («Времена года», «Растения», «Животные», «Писатели и книги», «Сказки», «Музыка», «Культура поведения», «Суеверия и приметы» и др.).

Турнир рыцарей (А ну-ка, мальчики!) Выбираются две команды ребят. Обе команды придумывают названия, приветствие другой команде. Каждая команда делает себе костюмы в старинном стиле или просто смешные. В команде по 5-6 человек, каждый придумывает себе старинное имя. Заранее придумывается название рыцарского ордена. Конкурсы готовят и проводят герцогиня, герольд, два помощника: 1. Самопрезентация команд и их приветствие. 2. «Послание рыцаря» - с завязанными глазами каждый участник рисует часть животного, которого назовет герцогиня. 3. «Кухня рыцаря» - нужно аккуратно, правильно и быстро почистить картошку. 4. «Серенада» - спеть песню, чтобы привлечь внимание возлюбленной. 5. «Обед рыцаря» – с завязанными глазами нужно кормить друг друга сметаной с булочкой. 6. Определение и называние вида спорта, которым увлекается другая команда. Можно задавать «противнику» 5 вопросов, на которые можно ответить только «да» или «нет». 7. «Рыцари на разведке» – нужно показать сценку без слов. 8. «Бал» – приглашение девочки на танец.

Эстафета «Ромашка» – игра, участники которой придумывают друг для друга веселые задачи на импровизацию, решают их и по очереди показывают свои решения. Организаторы игры делают «ромашку» – картонный круг желтого цвета диаметром 15-20 см и лепестки из белой плотной бумаги с булавками в основании каждого лепестка. Количество лепестков должно совпадать с количеством команд или быть вдвое больше этого числа, если решено, что каждая команда будет решать две веселые задачи. И на каждом лепестке записывают начало одной из таких задач, например: 1. Проинсценируйте басню «Ворона и лисица». 2. Расскажите о вашем прибытии в лагерь в телепередаче «Здоровье», («В мире животных»). 3. Вы – краснознаменный ансамбль песни и пляски. Приехали поздравить ребят нашего лагеря с праздником... Ваш номер. 4. Сделайте мини-концерт по заявкам вашего отряда. Не забудьте о воспитателях. 5. Ваша задача – коллективно изобразить слово «река» так, чтобы остальные участники отгадали его. 6. Изобразите картину Сурикова «Боярыня Морозова».

Цветочные конкурсы и забавы

Легенда о цветах

В одном цветочном царстве... У короля и королевы... были... принцессы... В каждое время года правила одна из принцесс. (Связать с летом и зимой). Но для этого нужно было выиграть конкурс.

Король собрал всех принцесс, разделил их на команды и поставил условие – набрать свиту из лучших воинов-цветов.

На время конкурса каждый получает «имя».

Конкурс 1. «Представление-приветствие» – себя, время года, на которое претендуют, соперников, короля, королеву и жюри.

Конкурс 2. «Разминка» – цветочные вопросы.

Кто быстрее поднимет руку, тот и отвечает.

- Как звали человека, который очень хотел создать «каменный цветок»? (Данила.)

- В каком произведении герои летели на воздушном шаре в цветочный город? («Незнайка и его друзья».)

- Какой цветок охраняло чудовище лохматое в одноименном произведении Аксакова? (Аленький.)

- От какого цветка приходил в ужас тигр Шерхан и где? (Огненный, «Маугли» Д. Р. Киплинга.)

- Ботаники называют этот цветок виолой, а как он называется в русском народе? (Анютины глазки.)

- Как называется искусство создания букетов? (Икебана.)

- Какой цветок произрастает на месте лесных пожаров? (Иван-чай.)

- Для какой героини Андерсена цветок был постоянным местом прописки? (Дюймовочка.)

- Про какой цветок говорят, что он вырос на крови прикованного Прометея? (Эдельвейс.)

- Когда по преданию цветет папоротник? (В ночь на Ивана Купала.)

- Какой цветок имеет непосредственное отношение к царю зверей? (Львиный зев.)

- Какой цветок является символом самовлюбленности? (Нарцисс.)

- Какой известный писатель заставил цвести подснежники зимой? (Маршак.)

- Какой цветок страдает от любви? (Ромашка.)

- Какой цветок называют сонным цветком? (Мак.)

Конкурс 3. «Цветочная считалка».

Сочинить считалочку, в которую заложить названия цветов.

Концовки: – Кто не верит, выйди вон.

- Я буду тебя искать.

Конкурс 4. «Царевна-несмеяна».

Участвуют все игроки команды, стоящие в две шеренги

Цель: рассмешить в течение 1 мин.

По спине пишут название цветка (стоят в колонне, одному на ухо говорят название цветка, каждый по букве пишет последующему).

Конкурс 5. «Художники».

Продолжить недописанный рисунок великого художника.

Конкурс 6. «Цветочный календарь».

Кто быстрее составит список цветов на те же буквы, на которые начинаются названия месяцев?

Конкурс 7. «Танец цветов».

Члены команды могут показать коллективный танец, могут групповой, могут индивидуальный, дав ему название.

Конкурс 8. «Цветочные сказки».

Досочинить и рассказать:

«В некотором царстве васильковом государстве жил-был король Василек и королева Фиалка. И было у них три сына ... »;

«Однажды погожим весенним утром вышли подружки Ромашки в степь погулять и не знали они, что поселился в той степи злой цветок Одуванчик ...».

Конкурс 9. «Икебана».

Команды должны представить девиз составленной цветочной композиции, объяснить, для кого она предназначена.

Конкурс 10. «Цветочные пожелания».

Самым прекрасным цветам королевства – наши цветочные пожелания (мальчики девочкам).

Конкурс незаконченных предложений

Вариант 1.

- 1) Идет Красная Шапочка по тропинке, а навстречу ей не зверь, не птица ...
- 2) Посмотрела она на Красную Шапочку и увидела только красные, синие, желтые цвета.
- 3) Понюхала она Красную Шапочку и поняла, что это не цветок, и полетела дальше.
- 4) Семья ее великая ...
- 5) Она живет в шестиугольных домиках. (Пчела.)

Вариант 2.

- 1) Сорвала Красная Шапочка цветок ...
- 2) Он был розовый, но может быть и белым.
- 3) У него резкий приятный аромат.
- 4) Из него выходит чудесное варенье.
- 5) И последний он почти родом.

Вариант 3.

- 1) Сорвала Красная Шапочка ягоду ...
- 2) Ягода похожа на бусы.
- 3) Очень полезная.
- 4) Она созревает осенью и лежит до весны.
- 5) Она очень кислая.
- 6) Богатство болот. (Клюква.)

Заключительный период жизни в оздоровительном лагере охватывает 2–3 последних дней пребывания детей. Он включает в себя: 1) проведение итоговых сборов отрядов; 2) торжественное закрытие смены и прощальный костер; 3) проверка того, что узнал и чему научился каждый участник смены.

Итоговый сбор может проходить примерно по такому плану: 1) отрядная линейка, рапорты о готовности к сбору; 2) вступительное слово ведущего (воспитателя или председателя совета отряда) о задачах и характере итогового сбора; 3) творческий отчет звеньев о своей работе; 4) творческий отчет совета отряда; 5) оценка работы совета отряда и отряда в целом за смену; 6) поощрения; пожелания участникам новой смены; 7) разговор о работе совета лагеря и оценка его деятельности; 8) принятие решения сбора.

Организуются выставки поделок, фотографий; подготавливаются инсценированные сцены из жизни детского коллектива или творческие рапорты. Оценивается работа каждого отряда: кто получает памятный сувенир или грамоту совета лагеря, кто – вымпел или награду от спортивного клуба за успехи в соревнованиях и т. д. Творческий отчет дает возможность детскому коллективу еще раз оглянуться на прошедшие дни, закрепить достигнутые успехи, оценить деятельность самоуправления. В лагерях проходят игры-эстафеты «Знаем, умеем, действуем», «Марш-финиш», «До свидания, лагерь!»

Иди туда, не знаю куда ...

Цель игры – ознакомление детей и воспитателей друг с другом, территорией и окрестностями Солнечного городка, подготовка ребят к коллективному планированию.

Подготовка игры: Организаторы игры составляют маршрут, по которому пройдут ребята. Назначаются места, с которыми необходимо познакомить детей в ходе игры.

Готовятся конверты с указанием направлений поиска, указатели.

Ход игры: Все участники игры по приглашению Хранителя городка собираются на главной площади «Солнечных зайчиков». Их встречает там Незнайка. Он загадывает загадки (1 этап). Так как все команды находятся на площади, устанавливается порядок ответов: 1) поднять руку; 2) ответить хором. и т.п. Кто правильно и больше отгадал загадок, той команде Незнайка вручает конверт, где находится записка с указанием направления, куда идти дальше: «То, что вы ищите находится (например) на спортивной площадке». Остальные команды следуют за победившей командой.

2 этап – на спортивной площадке детей встречает Камыр батыр и предлагает им выполнить спортивные упражнения. Победитель-команда получает конверт с указанием дальнейшего направления: «Ребята, то, что вам нужно, должно находиться за вторым корпусом»...

3 этап – Соловей-разбойник проводит следующий конкурс: нужно съесть булочку и показать самый громкий свист.

4 этап – Доктор Айболит дает задание найти на лужайке 5 лекарственных трав или растений и описать их.

5 этап – Баба Яга предлагает ребятам соревноваться в пении народных песен.

6 этап – нужно рассмешить царевну Несмеяну любым способом (трогать ее за прещается) и др.

Когда ребята побывают на различных уголках городка и его окрестностях, последний конверт «приглашает» их опять на главную площадь городка. Здесь все герои-организаторы игры поздравляют победителей. Побеждает команда, в чьих руках оказалось больше конвертов. А искали ребята приз, который вручается команде-победителю.

Цель данной организационно-деятельностной игры для старших отрядов – коллективное планирование жизнедеятельности в оздоровительном лагере.

Ход игры: Отряды собираются на Лунной площади. Ведущий: Ребята, в нашем Солнечном городке ежедневно происходит убийство нашими ребятами... своего свободного времени. Поэтому мэрия города поручила нам разобраться в этом, провести расследование. Мы вас пригласили сюда, чтобы попросить нам помочь в этом нелегком деле.

Дети делятся на 4 команды: 1. Команда «Истец». 2. Команда «Ответчик». 3. Команда «Защита». 4. Команда «Обвинение». Дается время – 20 минут, чтобы команды анонимно подготовили выступление по своему назначению. Выбираются судья и заседатели, которые самостоятельно готовят проект решения суда. Через 20 минут команды снова собираются на Лунной площади, превратившейся в «Зал судебных заседаний».

Ведущий: Встать! Суд идет!

Судья: Рассматривается дело об убийстве свободного времени жителями Солнечного городка. Слово предоставляется истцу.

Команда «Истец» как бы зачитывает свое заявление, используя разнообразные жанры и элементы («видеосъемки» сценки, стихи, песни, пантомиму и др.) В таком же порядке выступают остальные команды. «Ответчики» защищают сами себя, находя веские доказательства в своей «невиновности». «Защита» – то же самое. «Обвинители» предлагают суду отягчающие обстоятельства, просят вынести суровый приговор. После выступлений каждой команды остальные могут задавать вопросы с позиций кого-нибудь, например, родителей, иностранца, пожилого человека, президента страны, гостя городка и др.

В конце судья зачитывает решение суда о том, что нужно делать, чтобы больше не допустить убийства свободного времени в лагере. Один из путей – коллективное планирование и решение проблем.

После некоторого отдыха команды в тех же составах участвуют в поиске путей решения проблем, которые существуют в Солнечном городке. В течение первых 15 ми-

нут предлагается командам на большом листе бумаги написать все проблемы, которые их волнуют в жизни городка. В течение 3 минут выбирают среди этих проблем серьезных 10 проблем. 2 минуты – среди 10 проблем определяют 3 проблемы, решение которых необходимо уже сегодня.

Команды по очереди выступают и говорят о своем видении проблем Солнечного городка.

Следующий этап – «Вертушка». Ведущие игры на стол каждой команды кладут листы бумаг: «Я директор лагеря», «Я воспитатель лагеря», «Я врач», «Я завхоз городка», «Я повар», «Я родитель», «Я министр финансов», «Я бизнесмен» и др. в нескольких экземплярах. В течение 3 минут каждый участник игры заполняет один лист с позиции указанной должности. Что он предлагает для решения проблем будучи, например, директором лагеря? Через 3 минуты уже выполняют другую роль, например, юриста.

Все листы собираются, классифицируются по ролям. Самые интересные предложения зачитываются.

Далее команды работают по следующей схеме: проблема, кто должен решить проблему, финансовое и правовое обеспечение решения проблемы, пути решения проблемы.

Вариант игры по теме: «Друзья Людмилы и Руслана»

«РИСУНОК». Ведущий читает эпиграф:

Дитя харит и вдохновенья,
В порыве пламенной души,
Небрежной кистью наслажденья
Мне друга сердца напиши...

В этом конкурсе участникам игры нужно нарисовать героев сказок Пушкина. Условие: рисовать надо по очереди, то есть начинает один член команды, его работу продолжает следующий, и так до последнего игрока. В итоге должен получиться законченный рисунок. У каждого игрока – по 10 секунд на рисование. Ведущий предлагает командам две карточки на выбор, чтобы определить, какого героя они должны нарисовать: а) Золотого Петушка; б) Царевну Лебедь.

Реквизит: 2 листа бумаги форматом А-8 или черная грифельная досочка; 2 маркера или мелки.

- Определение лучших игроков конкурса;
- Подведение итогов конкурса «Рисунок»;
- Смена участников команд.

2 .. «ПУТЕШЕСТВИЕ»

Вспомним сказку «О царе Султане». Представьте себе, что вы оказались на месте Царицы и ее маленького сына. Вас заточили в бочку и бросили в море... Какие предметы понадобятся в путешествии по морю (в бочке)? Каждый участник превращает один предмет во что-либо и показывает, что с этим предметом делают (по очереди). А превращать нужно гусиное перо, ведь именно перьями писали во времена Александра Сергеевича. Реквизит: перо, (меч и т. п.).

- Определение лучших игроков конкурса;
- Подведение итогов конкурса «Превращение предмета»;
- Смена участников команд.

«У ЛУКОМОРЬЯ» Один игрок от каждой команды получает от ведущего задание и начинает его выполнять (без слов). Остальные участники должны понять, что делает их товарищ, и присоединиться к нему: а) Баба-Яга убирается в избушке на курьих ножках; б) Царевна роет подкоп в темнице, чтобы сбежать.

- Определение лучших игроков конкурса;
- Подведение итогов конкурса «У Лукоморья»;
- Смена участников команд.

4. РАССКАЗ С ПРОДОЛЖЕНИЕМ. Каждый участник придумывает продолжение рассказа, начатого его товарищами по команде (строчки из поэмы «Руслан и Людмила»), Начало рассказа: а) Ложится в поле мрак ночной... б) И снится вещий сон герою...

- Определение лучших игроков конкурса;
- Подведение итогов конкурса «Рассказ с продолжением»;
- Смена участников команд.

5. ПАМЯТНИК В этом конкурсе нужно всей командой изобразить из себя одну скульптуру: а) Бахчисарайский фонтан, б) Медный всадник ... и оживить ее. Время на подготовку: 2 минуты. Пока команды готовятся ведущий проводит конкурс с залом:

Аукцион на тему: «Герои сказок Пушкина».

- Определение лучших игроков конкурса;
- Подведение итогов конкурса «Памятник»;
- Смена участников команд.

6. ТЕРПСИХОРА Команды должны придумать и станцевать знаменитый полонез из оперы «Евгений Онегин», парный танец, так, как это сделали бы не герои романа, а сказочные персонажи: а) Колдун Черномор и Спящая царевна; б) Кот ученый и Золотая рыбка. Пока команды готовятся, ведущий проводит с залом конкурс «Продолжи название». Ведущий предлагает командам болельщиков продолжить названия пушкинских произведений, (по очереди). При этом они говорят лишь первую часть названия, а команда должна отгадать его продолжение: Руслан и... Людмила, Бахчисарайский... фонтан, Граф... Нулин, Борис... Годунов, Скупой... рыцарь, Домик в... Коломне, Кавказский... пленник, Капитанская... дочка, Станционный... смотритель, Евгений... Онегин, Медный... всадник, Братья... разбойники, Моцарт и... Сальери, Каменный... гость, Разговор... книгопродавца.

- Определение лучших игроков конкурса;
- Подведение итогов конкурса «Терпсихора»;
- Смена участников команд.

7. ТЕАТР. Командам нужно разыграть в лицах стихотворение Пушкина:

Гонимы вешними лучами,
С окрестных гор уже снега
Сбежали мутными ручьями
На потопленные луга.
Улыбкой ясною природа
Сквозь сон встречает утро года:
Синея блещут небеса.
Еще прозрачные леса
Как будто пухом зеленеют.
Пчела за данью полевой
Летит из кельи восковой.
Долины сохнут и пестреют:
Стада шумят, и соловей
Уж пел в безмолвии ночей.

(Можно использовать любое другое стихотворение А.С. Пушкина). Команды должны инсценировать это стихотворение в жанре «Ожившая картина», то есть замереть всем вместе в определенном порядке, пол музыки «ожить», и вновь замереть, как только музыка прекратится.

Пока команды готовятся, ведущий проводит конкурс с залом: Аукцион на тему: «Строчки из стихотворений Пушкина». Реквизит: карточки с текстом стихотворения.

- Определение лучших игроков конкурса;
- Подведение итогов конкурса «Ожившая картина»;
- Смена участников команд.

8. СКАЗОЧНЫЙ СПОРТ

Придумайте и покажите спортивные соревнования по такому виду спорта, в котором могли бы участвовать: а) 33 богатыря; б) Русалки.

Пока команды готовятся, ведущий проводит конкурс с залом: Аукцион на тему: «Летние виды спорта».

- Определение лучших игроков конкурса;
- Подведение итогов конкурса «Сказочный спорт»;
- Смена участников команд.
- Выход участников последнего конкурса, получивших номерки лучших игроков

9. ПУШКИНСКИЙ ЭПИГРАФ

Командам предлагается придумать и показать какую-то историю, эпиграфом к которой станет строчка, понравившаяся когда-то самому Александру Сергеевичу: «Во всех ты, душенька, нарядах хороша» («Барышня-крестьянка»). Пока команды готовятся, ведущий проводит конкурс с залом: Аукцион на тему: «Герои произведений А.С. Пушкина (кроме сказочных персонажей).

- Определение супер-игроков по итогам всей игры;
- Подведение итогов игры;
- Награждение участников последнего конкурса;
- Пожелания.

ПРИЛОЖЕНИЕ. Варианты некоторых конкурсов:

Стулья. Попробуйте из стульев, на которых вы сидите, построить: а) избушку на курьих ножках; б) темницу царевны.

Музыка. Каждый участник превращается в какой-либо инструмент на оркестра. Все вместе они должны сыграть мелодию «Полет шмеля» – музыку, написанную для «Сказки о царе Салтане». Но у разных оркестров – разные манеры исполнения. Как «Полет шмеля» мог бы сыграть... а) оркестр русских народных инструментов; б) рок – ансамбль.

Сказка третьего тысячелетия. Командам предлагается придумать и показать «Сказку о попе и работнике его Балде» так как эту сказку могли бы рассказывать в третьем тысячелетии – на 1000-летие со дня рождения А.С. Пушкина.

ПОСЛАНИЕ В БУДУЩЕЕ Каждому участнику команды предлагается поздравить будущие поколения с 1000-летним юбилеем Л.С. Пушкина.

Стар-шоу «Восьмое чудо света»

Данное Стар-шоу состоит из пяти конкурсов. Оно оценивается независимым жюри, состоящим из одного человека от каждой команды. Цель данного шоу состоит в проверке эрудиции и кругозора участников.

Задание 1. Командам предлагается за 5 минут вспомнить Семь чудес света и назвать их. Оценивается правильность ответов.

Задание 2. За 10 минут команды должны придумать свой вариант восьмого чуда света. Так же требуется обосновать выбранный вариант. Оценивается оригинальность и обоснованность выбранного решения.

Задание 3. За 3 минуты командам нужно подобрать и исполнить песню, в которой бы – поминались книги, путешествия и образование. Эти три темы могут быть исполь-

зованы как вместе, так и по отдельности. Оценивается полнота использования предложенных тем и качество исполнения.

Задание 4. Команды должны подобрать достаточно известную песню и показать на нее пантомиму. Оценивается узнаваемость песни.

Задание 5. На сцену вызываются представители команд, которым предлагается блиц-опрос на этикет. Оцениваются количество правильных ответов.

Конкурсы

Игры-задания для команд

1. «Ха». У каждого участника команды есть номер. Первый участник произносит: «Ха!». Следующий должен сказать: «Ха-ха!», третий: «Ха-ха-ха!». Таким образом, игра продолжается до тех пор, пока один из играющих не ошибется в количестве произносимых «ха» или не рассмеется. Проигравший выбывает из игры. Игра продолжается до тех пор, пока в каждой команде не останется по одному игроку. Тогда проводится финальный «марафон смеха». Проигравшая команда выполняет творческое задание ведущего.

2. «Встань в круг». На сцене или на площадке, где происходит игра, чертятся несколько кругов – по количеству команд. Все участники имеют свои номера. По команде ведущего участники закрывают глаза. Ведущий и его помощники меняют всех местами на площадке. По сигналу, открыв глаза, каждая команда должна как можно быстрее найти свой круг с номером.

Вариант 1. Это может быть конкурс капитанов команд, которые должны «привести» свою команду в воображаемую «гавань». В этом случае у всех участников, кроме капитана, глаза завязаны. Капитан занимает место в кругу и, направляя свою команду, вводит ее в «гавань».

Вариант 2. Если играют в помещении, то можно проводить игру по правилам, описанным раньше, но не завязывать глаза участникам, а подавать световой сигнал (включая и выключая свет). Победит команда, выполнившая условия точнее и быстрее.

3. «Тигр в клетке». В начерченном кругу, подразумевающим клетку, располагается один из участников команды. Остальные участники из противоположной команды вбегают в круг и выбегают из круга, «дразня тигра». «Тигр» старается их схватить, но делать это он может только в пределах «клетки». Игра заканчивается, когда «тигр» поймает больше участников команды. Оставшиеся «охотники» имеют право выбрать следующий конкурс для своей команды. По итогам игры выбирается самый ловкий «охотник» и самый «удачливый тигр».

4. «Бумажные мячи». Двум командам вручаются газетные листы (по количеству участников). По сигналу ведущего каждый игрок должен смять свой лист одной рукой до такого размера, чтобы он уместился в кулаке. При этом газета не должна касаться никаких предметов.

6. «Кот в мешке». После того как болельщики принесли достаточно баллов своей команде, ведущий предлагает «купить» призы или «обменять» их на полученные баллы. Каждая команда болельщиков получает «нечто», упакованное так, что невозможно догадаться, что лежит внутри (или, зная о конкурсе, готовит «нечто» заранее), и предлагает командам (болельщикам) «отгадать», т.е. обменять знаний на приз, или «купить» это «нечто». Цену в баллах определяет сама команда. После того как переговоры закончились, идет «купля-продажа». Для того чтобы «обменять», команде необходимо, задавая вопросы, получить максимум информации о «коте в мешке». Количество вопросов может быть ограничено. Например, не больше пяти. Совершить покупку можно, обменивая баллы на предлагаемые призы.

Варианты. Ведущий выносит мешок, в котором лежит какой-то предмет, По описанию болельщики должны отгадать, что это. Команда болельщиков, которая отгадает первой, побеждает. Она может оставить приз у себя или вручить его своей команде.

7. «И муза мне явилась...». Ведущий зачитывает болельщик только рифмы, по которым они должны назвать автора стихотворного отрывка и прочесть строки целиком. Например, задаются рифмы: «понемногу слава Богу», «как-нибудь – блеснуть». В результате должно получиться такое четверостишие:

Мы все учились понемногу
Чему-нибудь и как-нибудь.
Так воспитаньем, слава Богу,
У нас не мудрено блеснуть. (А.С.Пушкин)

8. «Споемте, друзья!». Каждой команде болельщиков загадывается герой (дается его описание) какого-либо музыкального кинофильма, мультфильма, который исполняет в нем песню. Команда болельщиков или часть зала должна отгадать героя, фильм и исполнить эту песню. Например, такое задание: «Старушки-веселушки», в силу обстоятельств вынужденные жить в лесу, исполняют хором произведения устного народного творчества» (мультфильм «Летучий корабль», бабки-ёжки, частушки).

9. «Гороскоп». Все болельщики делятся по знакам зодиака и письменно составляют прогноз на игру для своих команд. Определяется самый оригинальный и самый правильный гороскоп. Награждаются как команда, составившая гороскоп, так и команда, подтвердившая составленный на нее прогноз.

10. «Аукцион». Проводится со всеми зрителями одновременно. Тематика аукционов может быть различная:

Вариант 1. «Аукцион имен». Каждый участник называет свое имя. В зале поднимаются его тезки. Таким образом определяются самые редкие имена и самые часто встречающиеся.

Вариант 2. «Аукцион фамилий». Например, кошачьих, лошадиных, водных и т.д.

Вариант 3. «Аукцион пословиц». Например, кто больше назовет или продолжит пословиц о природе, качествах личности и т.д.

Игры-конкурсы капитанов команд

1. «Загадочное письмо». Каждый капитан получает 5 карточек, на каждой из которых пишет любую фразу, часто встречающуюся в письмах. Затем капитаны обмениваются карточками, составляют письмо, пытаясь связать все предложения общим смыслом, и зачитывают его залу.

2. «Буквы». Для проведения этого конкурса понадобится подготовить буквы алфавита. Каждая буква может повторяться 2-3 раза. Капитаны команд вытягивают из ящика (коробки) заранее оговоренное ведущим число букв (8-10). Задание: из букв сложить возможное количество слов. Победителем становится тот, кто быстрее и правильнее выполнит задание.

3. «Слоги». Капитаны обмениваются слогами, перебрасывая друг другу мяч. Например первый говорит «да», второй добавляет «ча». И так до тех пор, пока кто-нибудь не запнется, не сможет составить слово.

4. «Загадочная тень». Ведущий приглашает по очереди нескольких ребят из команд пройти так, чтобы была видна их тень (используя дополнительное освещение). Капитаны должны назвать имена этих игроков.

5. «Поймай рыбку». В большой картонной коробке находятся нарисованные и вырезанные из картона рыбки разной величины, консервные банки, рваные галоши и т.д. На каждой рыбке, банке и т.д. – проволочные колечки или магнит. У капитанов – удочки, на конце которых крючки. Ловят рыбок «вслепую», не видя их, лежащих на дне. Чем меньше колечко или магнит, тем больше цифра на боку рыбы. Ловят рыбу капитаны по очереди, по 30 с каждый, в течение 6 мин. Кто первым наберет нужное количество очков (сумма цифр на пойманных рыбаках), тот и выигрывает. Поймавший банку или галошу теряет половину уже набранных очков.

6. «Смотайте шнур». На середине шнура закрепляется любой предмет, к концам шнура прикрепляют по карандашу или другому предмету. Нужно намотать свою часть шнура на карандаш. Кто быстрее дойдет до обозначенного предмета или узелка – победитель.

7. «Гордиев узел». Капитаны команд получают шнуры одинаковой длины, на каждом из которых завязаны узлы разной сложности. Капитаны задают друг другу заготовленные заранее вопросы из разных областей знаний или вопросы разного уровня сложности. После каждого правильного ответа узел развязывается. Побеждает тот капитан, кто быстрее развяжет все узлы.

8. «Чью работу я делаю?». Капитаны команд показывают игрокам противоположной команды движения регулировщика, скрипача, почтальона, сапожника, плотника, боксера. Чем быстрее отгадает команда, тем больше баллов получит капитан.

Вариант. Этот же конкурс можно назвать «Как команда понимает своего капитана?». Капитан знаками подает какую-либо команду или жестами показывает слово, а команда должна или выполнить задание, или отгадать слово.

9. «Замечательные бусы». Для проведения этого конкурса понадобится большое количество бельевых прищепок разного цвета и размера. Каждый капитан получает задание (на скорость и качество) собрать бусы – оригинальные и необычные – и дать им название. Вручить бусы либо девушке из зала, либо представительнице жюри, либо участнице команды.

10. Шарады. Ведущий предлагает каждому из капитанов отгадать шараду. Шарада – это загадка, в которой отгадывается задуманное слово по частям, а только потом само слово. Причем одновременно шараду отгадывают два капитана. Побеждает тот, кто быстрее напишет ответ на карточке и передаст ведущему. Например:

Мой первый слог – предлог,

Совсем для вас не новый, (по)

Второе – градусник покажет у больного (жар).

А целое мое – стихийная беда.

Его потушите, коль близко есть вода. (По-жар.)

Игры - знакомства, игры-танцы

«**Перо жар-птицы**». При входе на вечер каждый может вытянуть перо, приносящее счастливый билет (приз, лотерею, подарок), перо-задание, которое нужно выполнить по ходу вечера, перо-фант, когда нужно отдать для розыгрыша какую-нибудь вещь или предмет.

«**Под счастливой звездой**». Звезды больших и малых величин с номерами и без них могут служить как для оформления зала, так и для проведения различных конкурсов. Например, таких. После окончания какого-либо танца объявляется номер «счастливой звезды», и та пара, которая оказалась под ней или близко к этой звезде, либо награждается, либо заказывает любую танцевальную композицию. После окончания танца объявляются номера звезд, и партнеры с партнершами меняются друг с другом или меняются все пары. На некоторых звездах могут быть изображены знаки зодиака. По сигналу ведущего люди, принадлежащие к тому или иному знаку, собираются вместе и исполняют коллективный танец. На некоторых звездах наклеены фотографии известных «звезд». Оказавшиеся под такими звездами пары могут получить приз или заказать музыку следующего танца, если правильно ответят на вопрос, касающийся творчества той или иной «звезды».

«**Листы календаря**». Каждомуходящему на вечер вручается листок календаря. Девушкам – с четными числами, юношам – с нечетными. По ходу вечера его участники выполняют следующие задания: собраться по месяцам, выполнить задание – прокламировать свой месяц. Все слова в рекламе должны начинаться с буквы месяца.

Например: «декабрь» – долгожданный, детский, домашний и т.д.; собраться по дням недели, выполнить задание – вспомнить песни (как можно больше) о своем дне недели, если таких нет, то придумать один куплет; сформировать команду из 12 сред, 12 четвергов, 12 пятниц. Познакомиться друг с другом и представить живую картину на тему «У природы нет плохой погоды»; составить сложное число, например 1 712 465; найти «вчерашний день»; собраться по числам – четным и нечетным.

«Судья-звонок». Ведущий заводит будильник на определенное время и предлагает присутствующим на вечере принять участие в разнообразных конкурсах. Например: танцевальном, песенном, художественном и т.д. Если во время исполнения прозвучит звонок будильника, участник объявляется победителем.

«Автограф». Конкурс проводится в течение всего вечера. Человек (или команда), получивший больше всего автографов с пожеланиями, награждается.

«Путаница». Парам необходимо исполнить определенный танец под другую музыку, мелодии походу исполнения танца могут меняться несколько раз.

Ассоциация фраз-поздравлений. От пары к паре передается поздравление, каждая фраза которого начинается и последнего слова. Например: «Мы рады вас видеть». «Видеть хорошее можно во всем». «Во всем мы помогаем друг другу» и т.д.

«Тезка в круг». Во время общего танца в центр круга приглашаются ребята с одинаковыми именами, они хором скандируют свое имя, потом их сменяют ребята с редкими именами. Таким образом, все ребята побывают в центре круга.

«Ручеек». Это хорошо знакомая народная игра поможет парам найти друг друга. Во время течения ручейка по сигналу ведущего ребята разбиваются по парам и танцуют под медленную музыку.

«Азбука». Каждый участник получает букву алфавита. По сигналу ведущего, произносящего то или иное слово, буквы собираются в слова или даже в целые предложения.

Конкурсы для самых, самых, самых...

1. **Конкурс «След в след».** Среди множества следов найти свой. Тот, кто за наименьшее время это сделает, – Победитель.

2. **Конкурс «Примерь улыбку».** Найти из заранее заготовленных «бумажных улыбок» ту, которая больше всего подходит тебе.

3. **Конкурс «Самых нелепых умений».** Участники описывают самое нелепое умение, объясняя, где и как оно может пригодиться.

4. **Конкурс «Кто я такой»** или **«Маска, я вас знаю».** На участника надевается маска, которую он не видит. Ему предоставляется возможность задать наводящие вопросы, на которые ведущий отвечает только «да» и «нет». За определенное время (или количество наводящих вопросов) участнику нужно отгадать, какая это маска.

5. **Конкурс «Отгадай – нарисуй».** По описанию ведущего нарисовать эпизод из загаданного кино, мультгероя и т.д.

6. **Конкурс конкурсов.** Предложить название, содержание, условия конкурса, которого никогда не было.

7. **Конкурс на самую остроумную подпись,** поздравление, объявление по выбору участника.

8. **Конкурс рецептов** – настоящих и ненастоящих, полезных и «вредных», например: «рецепт вечной молодости». «рецепт хорошего настроения», «рецепт самого большого чуда».

9. **Конкурс на самый большой кроссворд.** По выбору участника составить вопросы или отгадать все слова в заранее заготовленном кроссворде.

10. **Конкурс ораторов.** При проведении подобного конкурса возможно несколько вариантов: произнести речь на определенную тему; произнести речь, используя обязательные словосочетания; произнести речь вместе, когда каждый говорит о своем.

Игры – творческие задания

1. Найти слово, обозначающее то, что названо. Например: строительная машина, водопроводное устройство (кран), предмет для приготовления пищи, каменная глыба (плита); архитектурное сооружение, организованная группа людей (колонна).

Исключить лишнее и объяснить почему. Жасмин, рябина, роза, крыжовник (рябина – не кустарник). Буратино, Тортилла, Пьеро, Мальвина (Тортилла – не кукла). Молочная река. Яблоня, Печка, Баба Яга (Баба Яга – отрицательный герой).

Составить рассказ (или произведение иного жанра), используя фразеологические обороты. Например: ««на всех парусах», «ни рыба ни мясо», «поминай как звали», «бить баклуши», «капля в море», «сгореть от стыда», и сесть в калошу» и т.д.

4. Ответить на вопрос: «Как звучит вторая часть пословицы?» Например: ...а лужа по уши. (Пьяному море по колено); Баба да кошка в избе... (Мужик да собака во дворе); ...рад своей воронушке (На чужой сторонушке).

5. Конкурс-интервью. Необходимо по ответам догадаться, у кого из присутствующих «журналист» брал интервью. Ответы на интервью зашифрованы. Например, участникам предложены ответы на данное интервью: «44, 15, Нина, Саша, 27, голубой, 9». Расшифровка может быть следующая: эти цифры написала девушка, сидящая в зале. Для нее они означают: 44 – размер ее платья; 15 – столько ей лет; Нина – так зовут ее маму; Саша – ее младший брат; 27 – дата ее рождения; голубой – цвет ее глаз; 9 – класс, в котором она учится.

6. Аплодисменты... Аплодисменты... Участники этого конкурса получают набор каких-либо элементов одежды и предметов (трость, монокль, лапти, сарафан, лук, наливное яблоко). Они должны вспомнить, кому могли бы принадлежать эти вещи, и в образе героя произнести принадлежащую ему фразу или исполнить музыкальную сцену.

7. Задуманное. Ведущий загадывает какой-либо предмет и затем каждого из участников по очереди спрашивает: «На что похоже задуманное?» Получив от всех ответы, ведущий называет то, что задумал, и просит каждого найти сходство ответа с названным им предметом. Например, ведущий задумал таблицу умножения. Первый игрок сказал, что задуманное походит на Луну, и объяснил, что таблица умножения помогает счету цифр, как и Луна. Второй участник сказал, что задуманное походит на точку с запятой, объясняя это так: «Изучая таблицу умножения, многие затрудняются так же, как когда нужно ставить или точку, или запятую». Третий сравнил задуманное с рассказом. Он, услышав задуманное слово, объяснил его так: «Каждый рассказ имеет начало, и таблица умножения – также». Если же участники не смогут сравнить загаданное слово ведущего с высказанным своим, то они сами становятся ведущими либо выполняют задания.

8. Найди свой девиз. Участники этой игры сначала выбирают различные роли (они написаны на карточках) – «инициатор», «скептик», «оппонент», «комментатор», «обозреватель» и т.д. Далее каждый участник пытается для своей роли подобрать соответствующий девиз из следующих: «вовремя вернись», «не навреди», «суди строго, но не обижай», «риск – дело благородное, но и опасное». Выбравший объясняет свой выбор и старается действовать под этим девизом.

9. «Давайте познакомимся». Каждая группа представляет собой какие-либо предметы (лампочки, столы, батареи парового отопления, кроссовки и т.д.) и готовит ряд вопросов для другой группы. Затем организуется «пресс-конференция», в которой принимают участие обе стороны. Например: за стол садятся две «лампочки» и две пары «кроссовок». Все остальные начинают задавать им вопросы, соответствующие принятому образу. Выигрывают те участники, чьи вопросы и ответы окажутся наиболее оригинальными и интересными.

10. Интеллектуальные вопросы. Например: 1. Красивый цветок – гелиотроп – используется в промышленных целях. Назовите русского тезку этого цвета. (Подсолнечник.) 1. В Англии – птичка Богородицы, в Голландии – Божье создание, в Германии – жучок Девы Марии, а в России? (Божья коровка.) 3. Первая из 24 – в Греции, первая из 26 – в Англии, первая из 43 – в Киевской Руси, первая из 32 – в России, а в Японии? (5 Японии ее нет – это буква «А».)

Церемония бантиков

Зал украшен разноцветными ленточками, бантиками, шарами. Много кукол и других игрушек. Звучат позывные церемонии, выходит ведущий, весь украшенный бантами.

Ведущий. Здравствуйте, мальчишки – озорные шалунишки! Здравствуйте, девочки – веселушки, хохотушки! Всем нам известно, что самым первым украшением девочек является бант – ленточка, которую они ежедневно заплетают в косички. Девочки любят свой бант, берегут его, гордятся им! Поэтому сегодня мы преклоняемся перед этим украшением и устраиваем Церемонию Бантиков – праздничный, торжественный обряд.

Уважаемые зрители, сделайте губки бантиком, улыбнитесь, ведь мы начинаем наш праздник! Это праздник-соревнование, в котором участники, а это могут быть и мальчишки и девочки, оказывают свои банты, доказывают их широкое применение. За победу в конкурсах победителям вручается бантик. Кто больше наберет бантиков, тот и победит.

Конкурс «ПРЕЗЕНТАЦИЯ КОСТЮМА» Идет оригинальное представление участниками своих костюмов, сделанных на основе максимально широкого использования бантов.

Конкурс «ЗАПЛЕТИ БАНТ» Участники должны заплести бант помощнице. У кого красивее, оригинальнее, тот победит.

Конкурс «ГАЛСТУК-БАНТ» Необходимо продемонстрировать, что бант – прелестное украшение, как и галстук.

Конкурс «БАНТ-ВОПРОС» Предлагаются разноцветные банты-ленточки, к которым прикреплены вопросы: 1. Девочкино украшение. (Бант.) 2. На каком семейном празднике используют яркие, красочные ленты, банты? (На свадьбе.) 3. Какого цвета был бант у Мальвины? (Синий.) 4. Ленточкой какого цвета перевязывают новорожденных мальчиков? А девочек? (Синей, красной.) 5. Перечислить мультипликационных героев, которые носят банты? (Бант-галстук: Леопольд, Волк, Колобки и т.д.) 6. Длинная цветная узкая лента, которую бросают среди танцующих на балах, маскарадах? (Серпантин.)

Конкурс «УКРАСЬ ПОДАРОК БАНТИКОМ» Участникам предлагается обернуть книгу подарочной бумагой и обвязать полученный подарок бантиком.

Конкурс «РАЗВЯЖИ УЗЕЛ» Кто быстрее развяжет заранее подготовленные узлы (одинаковые для всех) на банте.

Конкурс «ЧАСТУШКИ О БАНТАХ» Сочинить частушку, где бы упоминался бант.

Конкурс «БУКЕТ ИЗ БАНТОВ» Из набора нескольких ленточек нужно сделать букет. У кого получится оригинальнее, тот победит.

Конкурс «С БАНТОМ ПО ЖИЗНИ» Придумать примеры нового, необычного использования бантов, ленточек.

Конкурс «ТАНЕЦ С БАНТОМ-ЛЕНТОЙ» Участники демонстрируют заранее подготовленный (желательно сюжетный) танец с ленточкой.

Жюри подводит итоги.

Викторина «Дерево лесных тайн»

Выбирается несколько деревьев с низкими ветками. На них развешиваются заранее заготовленные небольшие, вырезанные из бумаги листья дуба или клена. На обрат-

ной стороне их пишутся вопросы викторины. Деревья загораживаются лентами, за которые могут входить только отвечающие на вопросы.

1. Какие деревья произрастают в нашей местности ?
2. Каковы причины лесных пожаров и что могут сделать школьники по их предупреждению ? (Пожары возникают из-за халатности людей. Школьники могут заметить их и погасить).
3. Лесоводы называют иногда березку доброй няней ели. Почему? (Ели поднимаются только под пологом березового молодняка).
4. Какую роль играет ива для берега реки, пруда, водохранилища ? (Корни ивы заменяют бетон, которым облицовывают берег. Ивы предохраняют реку от излишнего испарения).
5. Какие съедобные и ядовитые грибы вы знаете? (Съедобные: подосиновик, подберезовик, масленок, опенок, рыжик, белый, сыроежка. Ядовитые: бледная поганка, мухомор, ложный опенок).
6. Какие плоды растений богаты витамином С? (Черная смородина, шиповник).
7. Какие ядовитые растения вам известны? (Белена, волчье лыко, плоды ландыша, вороний глаз, болиголов, купена) .
8. Какова роль насекомых в жизни леса? (Полезны муравьи, шмели, паучки-ткачи, пауки-крестовики. Многие насекомые, особенно в стадии личинок, приносят огромный вред, поедая корни).
9. Следует ли оберегать стрекоз?. (Да, они уничтожают мошек, комаров, мух. Личинки стрекоз уничтожают личинки комаров).
10. Кто является самым опасным врагом тли? (Божья коровка, ее личинки за сутки съедают 200-250 штук тли).
11. Почему муравьев называют санитарями леса? (По защите леса от вредителей они не имеют себе равных. Рыжего лесного муравья следует строго охранять).
12. Справедливо ли отрицательное отношение людей к земноводным и пресмыкающимся ? (Нет, они истребляют вредителей леса).
13. Почему птиц считают друзьями леса? (Насекомоядные птицы уничтожают насекомых-вредителей, хищные – грызунов) .
14. Какое дерево на зиму сбрасывает не только листья, но и часть своих веток? (Осина).
15. Какое хвойное дерево на зиму сбрасывает свою хвою? (Лиственница).
16. У какого хвойного дерева в шишках орехи? (У кедровой сосны).
17. Из какого хвойного дерева сделана посуда, в которой долго не прокисает молоко ? (Из кедровой сосны).
18. Из какого дерева сделан шкаф, в котором не заводится моль? (Из кедровой сосны).
19. Какие хвойные породы растут в нашей стране? (Ель, сосна, пихта, лиственница).
20. Какие породы лиственных деревьев встречаются у нас в Республике? (Осина, береза, рябина, ива, черемуха, ольха, калина, тополь, бузина, крушина, шиповник и др.).
21. Древесина какого дерева используется в кораблестроении? (Сосны).
22. Листья каких деревьев краснеют осенью? (Осина, рябина, клен).
23. Почему листья некоторых деревьев осенью изменяют зеленую окраску на желтую и красную? (Осенью в листьях прекращается образование хлорофилла, лист теряет зеленую окраску, а другие пигменты заметнее расцветивают осенние листья в разные цвета).
24. У каких деревьев можно наблюдать весной движение сока? (У березы, клена, грецкого ореха).

25. Почему хвоя на нижних ветвях у сосны отмирает, а у ели – нет? (Сосна – светолюбивое растение и затемненные нижние листья отмирают, ель – тенелюбивое растение).

26. Какое растение (дерево) в наших условиях цветет последним? (Липа).

27. Меняется ли хвоя у сосны и ели? (Да, у сосны через два-три года, у ели – через пять-десять лет).

28. Почему на коре деревьев с течением времени образуются трещины? (Потому что древесина нарастает в толщину быстрее, чем кора).

Викторина «Зеленая аптека»

1. Почему лес называют «зеленой аптекой»? (В лесу много растет лекарственных растений).

2. Какие болезни лечит красавица-береза? (Почки березы используют как мочегонное, потогонное и желчегонное средство).

3. Какую траву любят кошки? Какие болезни лечат этой травой? (Валериану. Валериановые капли употребляют при нервных расстройствах, бессоннице).

4. При каком недуге помогает коровяк – медвежье ухо? (Листья и венчики используют при лечении воспаления легких, от кашля).

5. Липа тоже может лечить болезни? Какие? (У липы лекарственными свойствами обладают цветы, из которых делают смягчительные припарки, полощут горло при ангине).

6. Дикая рябинка – что это за растение и где оно применяется? (Пижма или дикая рябинка, имеет листья, похожие на листья рябины, соцветия тоже напоминают соцветия рябины. Цветы пижмы используют при желтухе, килечных заболеваниях, а также как глистогонное средство).

7. Можно ли чернику назвать лекарством? (Да, ее экстракт обостряет зрение в сумерках и ночью, помогает глазам, уставшим при искусственном свете. В плодах черники содержится много марганца, больше чем в других фруктах).

8. Какая ягода заменяет лимон? (Клюква. В нем. Содержится лимонная кислота, которая возбуждает деятельность пищеварительных желез).

9. Назовите растения-хищники. (Росянка. Растет на болоте, питается насекомыми. Ею выводят бородавки).

10. Каковы правила сбора лекарственных растений? (На 2 квадратных метрах оставить не менее 2 – 3 растений. На одном и том же участке запрещается сбор растений в течение 3-4 лет).

Ихтиологическая викторина

1. Название каких рыб связано с астрономией? (Телескоп, комета, луна-рыба, звездочет).

2. Какие рыбы после нереста погибают? (Голомянка, лосось, кета, горбуша).

3. Какие опасные рыбы встречаются в реке Амазонке и почему там нельзя купаться? (Пирания. Стаи пирании в несколько минут от крупного животного оставляют один скелет. Кандиру. Маленькая червеобразная рыба проникает внутрь купающихся и вгрызается во внутренности).

4. Каких вы знаете электрических рыб? (Электрический скат, электрический угорь, электрический сом).

5. Какие рыбы добывают себе пищу и в воздухе, и на земле? (Брызгун, анабас, илестый прыгун).

6. Какие рыбы носят названия инструментов? (Рыба-пила, рыба-игла, рыба-молот).

7. Сколько лет живет золотая рыбка? (В аквариуме до 35 лет).

8. Какая самая плодовитая рыба в мире? (Луна-рыба, она мечет до 300 икринок за один раз).

9. Какая самая большая и какая самая маленькая рыба в мире? (Самая большая – китовая акула, до 15 м, а самая маленькая – бычок-пигмей, маленькие американские сомики – несколько сот этих рыбок умещается в одном наперстке).

10. Какие органы дыхания вы знаете у рыб, кроме жабр? (Лабиринт, кишечник, плавательный пузырь).

11. Каких рыб называют хамелеонами и почему? (Рыба бадис и камбала очень быстро меняют окраску, принимая цвет окружающей среды).

12. Какая рыба вынашивает икру во рту? (Рыбы хромис, пинагор. Икру и мальков они вынашивают в первые дни во рту).

13. Какая рыба во время высыхания водоема устраивает себе капсулу из ила и в ней переживает засуху? (Протоптер).

14. Какую рыбу называют «дамский чулок»? (Данио-рерио).

15. Какие рыбы кормятся ночью? (Налим, лещ).

16. Какая рыба мечет икру зимой? (Налим).

17. Какие рыбы зимуют стаями? (Лещ).

18. О какой рыбе говорят, что у нее «один хвост и голова»? (О ерше).

19. С открытыми или закрытыми глазами спят рыбы? (У рыб нет век, поэтому они спят с открытыми глазами).

20. Сколько лет может прожить щука? (Известен случай, когда щука прожила 267 лет. Она была выловлена в Германии близ Хейльбронна в 1947 г. и весила 143 кг, длина ее тела – 5 м 80 см).

21. За что щуку называют санитаром водоемов? (За то, что она поедает больных рыб и тем самым очищает водоем).

22. Какая рыба плавает быстрее всех? (Меч-рыба, скорость ее плавания достигает до 25 м в секунду).

Зоологическая викторина

1. Какой зверек вьет гнезда на траве и кустах? (Мышь-малютка).

2. Пользу или вред приносят зимой барсуки? (Зимой барсук спит).

3. Какие звери летают? (Летучие мыши, белки-летяги).

4. Какой наш лесной житель сушит на зиму грибы на деревьях? (Белка).

5. Кто крупнее: бурндук или белка? (Белка).

6. Какой зверек спит всю зиму головой вниз? (Летучая мышь).

7. Не портной, а с иголками не расстается. (Еж).

8. Когда летают летучие мыши? (Летучие мыши – ночные зверьки).

9. Какой лесной зверь падок до малины? (Медведь).

10. Какой зверь становится на зиму белым, кроме кончиков ушей? (Зяц-беляк).

11. Какое животное из семейства кошек живет в наших лесах? (Рысь).

12. Какой зверь становится на зиму белым, кроме кончика хвоста? (Горноста́й).

13. Какой у нас самый крупный представитель оленей? (Лось).

14. Какой зверь самый маленький? (Землеройка-крошка, мышь-малютка).

15. У какого зверя рождаются детёныши зимой? (У медведицы).

16. Чем питаются новорожденные летучие мыши? (Молоком матери).

17. Отчего старых быков – лосей называют сохатыми? (Сохатый от слова «соха», на которую походят рога старого лося).

18. Дикие кролики живут в норах. Устраивают ли норы или гнезда зайцы? (Нет, нор и гнезд зайцы не делают).

19. Чем отличается хомячок от крысы амбарной? (Хомячок раскрашен пестро, по бокам белые пятна, на голове и спине розовые, коричневые тона. Крыса амбарная – одноцветная, бурая. Кроме того, у хомячка хвост короткий, а у крысы очень длинный. Хомячки живут в норах, крысы – в населенных пунктах вблизи человека).

20. Какие виды белок обитают в наших лесах? (Белка обыкновенная, белка-летяга (полетуха).

21. Слепые или зрячие рождаются зайчата? (Зрячие) .

22. Какие животные сооружают плотины? (Бобры) .

23. Какой грызун занимает первое место в пушном промысле России? (Белка) .

24. На какого промыслового животного бывает три промысла в год? (Заяц).

Турнир рыцарей

Цель конкурса – активизация мальчиков, создание атмосферы взаимной терпимости, доверия, нестеснения, выработка интереса и доброжелательного отношения к окружающим.

Подготовка: выбираются две команды ребят. Обе команды придумывают названия, приветствие другой команде или просто немного смешные. В команде 5-6 человек и каждый придумывает себе старинное имя. Заранее придумывается название рыцарского ордена (например, рыцари ордена «Орла »). Выбираются 4 человека для проведения вечера: герцогиня, герольд и два помощника – они тоже готовят соответствующие костюмы в старинном стиле. Ребята делают меч. а ведущие – орден для участников команд. Орден делается так, чтобы ребята не знали о них.

Реквизиты: нож, 2-3 штуки картошки, 2 листа ватмана, два фломастера, два стакана со сметаной, булочки, полотенца или шарфы, два чемодана и вещи, которые можно в них вложить, трон, дорожка к нему, стулья для герольда и помощников, а также для команд.

Ход конкурса: входят команды и садятся на отведенные для них места, затем появляются помощники и становятся по две стороны дорожки. Входит герольд. Герольд: Герцогиня!

При появлении герцогини помощники низко склоняют головы перед ней, команды встают.

Герцогиня: Сегодня у нас должно состояться посвящение в рыцари здесь присутствующих жителей городка. Так как мой муж, герцог, уехал по делам ордена, не терпящим отлагательства, поэтому принятие в рыцари он поручил мне, что я охотно сделаю. Но сначала наши отроки должны пройти соревнование, тогда самые достойные и будут приняты в рыцари ордена. Герцогиня садится на трон, все садятся на свои места.

Герольд: Мы не можем начать наши испытания, так как не знаем еще названий команд, имен отроков. Пусть они назовут себя.

Команды друг за другом называют свои названия и имена участников, затем приветствуют друг друга.

Герольд: чтобы быть настоящим рыцарем, нужно уметь делать очень много. Итак, первое испытание! Нужно как можно аккуратнее, правильнее и быстрее почистить картошку.

Помощники приносят картошку, нож и по сигналу ребята начинают соревнование. Когда закончат дело, очищенную картошку несут герцогине, которая объявляет свою оценку. Каждый конкурс проходит по тому же плану, как и первый.

Герольд: Мы все знаем, что рыцари прекрасно владеют мечом, но этого мало, чтобы послать послание другому рыцарю или любимой. Они должны уметь писать, рисовать. Второе испытание! На листе бумаги каждый участник с завязанными глазами рисует часть животного, которого назовет Герцогиня.

Герольд: В походах, на привалах, во время пиров рыцарям приходится и петь. Поют они и чтобы привлечь внимание возлюбленной. Итак третье испытание! Один человек из команды должен показать свое умение в пении....

Герольд: Владеть мечом не плохо, это нужно. Но надо уметь и ложкой управлять так же хорошо, как и мечом. Четвертое испытание! Накормить друг друга сметаной с булочкой. Глаза у участников будут завязаны...

Герольд: Все рыцари, как известно, занимаются спортом, чтобы всегда быть в форме, для того, чтобы встать по первому зову на защиту слабого. Пятое испытание! Команда должна определить и назвать вид спорта, которым увлекается другая команда. Команда, которая угадывает, может задать 5 вопросов, на которые можно получить ответы «да» или «нет»...

Герольд: Иногда в военное время, рыцарям приходится идти в разведку и там нужно двигаться осторожно и, конечно же молча, но впереди идущий должен предупредить об опасности или других неожиданных явлениях. Шестое испытание! Каждая команда должна показать сценку, в которой не будет произнесено ни слова, но все должны понять, о чем в ней говорится...

Герольд: Приходится рыцарям и много странствовать, поэтому они должны уметь сложить правильно свои вещи, сложить их быстро и аккуратно – ведь в дорогу могут позвать и неожиданно для него. Седьмое испытание! Сложить в чемодан вещи, причем постараться сложить их, по возможности, правильно, быстро и, конечно же, аккуратно.

Герольд: Рыцари, конечно, должны уметь танцевать и уметь приглашать на танец. Восьмое испытание! Пригласить девочку на танец.

Герольд объявляет об окончании испытаний. Помощники приносят на подносе ордена рыцарей и меч.

Герцогиня: Рыцарь – это почетное звание и получают его лишь только достойные. Но у нас сегодня все оказались достойными. И поэтому всех участников испытаний мы примем в рыцари, но сначала нужно произнести клятву в рыцари ордена ...

Герцогиня берет меч. Участники встают, кладут руки на меч и за герцогиней произносят клятву: Мы, вступающие в рыцари «...», клянемся: никогда не обижать девочек, не дергать их за косички, помогать младшим, защищать слабых. Клянемся слушаться воспитателей, быть им хорошими помощниками. Клянемся! Клянемся! Клянемся!

Герцогиня одевает участникам ордена и поздравляет их.

ТАНЕЦ «ТРИ РОЗОВЫХ ПИНГВИНА»

Все стоят в кругу друг за другом. Со словами: «Три розовых пингвина залезли на чердак. Три розовых пингвина делали вот так!», идут по кругу сначала в одну сторону, затем в другую.

Ведущий: А пингвина вот такие крылышки!

Все прижимают руки к груди и со словами идут по кругу.

Ведущий: А у пингвина животики вот такие!

Все выпячивают животы вперед и идут по кругу.

Ведущий: А у пингинов вот такие лапы!

Все становятся пятки вместе, носки врозь.

Ведущий: А у пингинов вот такая шея!

Все прижимают шею к груди и со словами идут по кругу.

Далее слова ведущего можно разнообразить: «А пингины вот так хлопают крыльями!», «А пингины вот так танцуют!» и т.д.

Этот танец исполняется под музыку к танцу «Турнидос».

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Арсенина Е.Н. «Возьми с собою в лагерь. Организация досуговых мероприятий, сценарии, материалы для бесед» В помощь воспитателям и вожатым. – Издательство «Учитель», 2007. – 140 с.
2. Арсенина Е.Н. «Возьми с собою в лагерь: Игры, викторины, конкурсы, инсценировки, развлекательные мероприятия» Серия: В помощь воспитателям и вожатым. – 2007. – 183 с.
3. Афанасьев С.П., Коморин С.В., Тимонин А.И. «Что делать с детьми в загородном лагере». – М.: «Новая школа», 1994. (М.: МЦ «Вариант», 2002. – 224 с.)
4. Байбородова Л.В. «Воспитательная работа в детском загородном лагере. – М.: «Академия развития», 2003. – 256 с. (Серия: Методика воспитательной работы)
5. Байбородова П.В., Рожков М.И. «Воспитательная работа в детском загородном лагере: учебно-методическое пособие». – 2003. – 175 с.
6. Балашова Т.Д. «В помощь организатору детского оздоровительного лагеря». – М.: МГПО, 2000. – 120 с.
7. Бузырева Л.М. «Копилка вожатских премудростей»: методическое пособие. – Изд-во ЦГЛ, 2003. – 128 с.
8. Игры, экскурсии и походы в летнем лагере. Сценарии и советы для вожатых. »Практическое пособие/ (Серия: Школа радости). – Издательство: «Феникс», 2005. – 224 с.
9. Книга вожатого. Лучшие сценарии для летнего лагеря»/ сост. В.Руденко. Серия: Школа развития. – «Феникс», 2015. – 224 с.
10. Копилка вожатого. Проблемы эффективного взаимодействия с детьми» / сост. А. Красичкова, Д. Зимин – Издательство «Учитель», 2007. – 260 с.
11. Молоканова Т.В. «Как помочь детям адаптироваться в лагере. Психологическое сопровождение, занятия, упражнения, рекомендации». – 2007. – 140 с.
12. Музей «Почетные граждане города Витебска». – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: www.school12.vitebsk.by/myzeu/v1.htm. – Дата доступа: 17.02.2017.

Учебное издание

ВАКУШЕНКО Татьяна Дмитриевна

КОРОЛЬКОВА Лариса Викторовна

МАРТИНОВИЧ Наталья Евгеньевна

**ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ПРАКТИКА
В ВОСПИТАТЕЛЬНО-ОЗДОРОВИТЕЛЬНЫХ
УЧРЕЖДЕНИЯХ ОБРАЗОВАНИЯ**

Методические рекомендации

Технический редактор

Г.В. Разбоева

Компьютерный дизайн

Т.Е. Сафранкова

Подписано в печать .2017. Формат 60x84¹/₁₆. Бумага офсетная.

Усл. печ. л. 3,42. Уч.-изд. л. 3,97. Тираж экз. Заказ .

Издатель и полиграфическое исполнение – учреждение образования
«Витебский государственный университет имени П.М. Машерова».

Свидетельство о государственной регистрации в качестве издателя,
изготовителя, распространителя печатных изданий

№ 1/255 от 31.03.2014 г.

Отпечатано на ризографе учреждения образования

«Витебский государственный университет имени П.М. Машерова».

210038, г. Витебск, Московский проспект, 33.