



**МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАНИЕ  
ГОРОД ОКРУЖНОГО ЗНАЧЕНИЯ НИЖНЕВАРТОВСК  
Ханты-Мансийский автономный округ-Югра  
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ  
УЧРЕЖДЕНИЕ «СРЕДНЯЯ ШКОЛА №40»**

**Лагерь с дневным  
пребыванием детей  
«МУЛЬТТПЛАНЕТА»**

31.03.2025 – 04.04.2025 (весна)

27.05.2025 – 20.06.2025 (лето)

27.10.2025 – 31.11.2025 (осень)

*Автор программы: Мандрыка Сергей Александрович*



*г. Нижневартовск, 2025г.*

## Содержание

1. Паспорт программы	4
2. Пояснительная записка	6
3. Краткая характеристика участников программы	7
4. Педагогическая идея программы	7
5. Целевой блок программы	8
6. Методики, использованные для эффективной работы лагеря	9
7. Режим дня	10
8. План-сетка	11
9. Кадровое обеспечение программы	12
10. Механизм взаимодействия	12
11. Информационно-методическое обеспечение программы	12
12. Материально-техническое обеспечение программы	13
13. Список литературы	14
14. Приложения	16

**1. Паспорт программы лагеря с дневным пребыванием детей  
«МУЛЬТПЛАНЕТА»  
на базе МБОУ «СШ №40» города Нижневартовска  
на 2025 год**

<b>Полное название программы</b>	«Мультпланета»
<b>Руководитель программы</b>	Директор МБОУ «СШ №40» Инна Викторовна Домбровская
<b>Автор проекта</b>	Мандрыка Сергей Александрович, педагог-организатор
<b>Адрес организации</b>	628624, Российская Федерация, Тюменская область, Ханты-Мансийский автономный округ, Г. Нижневартовск, ул. Держинского, 29А
<b>Контактные сведения</b>	Телефон (3466) 26-32-50 телефон/факс (3466) 26-19-82 Электронный адрес <a href="mailto:mbousosh40-nv@yandex.ru">mbousosh40-nv@yandex.ru</a>
<b>Цели, задачи проекта</b>	<p><b><u>Цель:</u></b> создание благоприятных условий для полноценного отдыха, оздоровления детей в период каникул, возможности творческой самореализации личности в различных видах деятельности.</p> <p><b><u>Задачи:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• создать условия для развития творческих, интеллектуальных, коммуникативных и организаторских способностей воспитанников, посредством включения в сюжетно-ролевую игру;</li> <li>• помочь детям обрести уверенность в себе, утвердиться как личность, которая имеет своё собственное мнение, умеет рассуждать и отстаивать своё собственное мнение;</li> <li>• формировать навыки коллективного общения, которые будут необходимы детям в последующей взрослой жизни;</li> <li>• способствовать формированию отношения сотрудничества, содружества и толерантности в детском коллективе и во взаимодействии со взрослыми;</li> <li>• обеспечить комплекс условий, способствующих сохранению и укреплению здоровья, прививать начальные знания, умения и навыки в области безопасности жизни.</li> </ul>
<b>Краткое содержание программы (проекта)</b>	Программа каникулярного отдыха, оздоровления детей и подростков направлена на создание оптимальных условий, обеспечивающих: а) полноценный отдых детей, их оздоровление; б) сохранение непрерывности воспитательного и образовательного процесса в осенний каникулярный

	<p>период;</p> <p>г) развитие творческих и интеллектуальных способностей детей и подростков.</p> <p>Программа раскрывает организацию и содержание видов деятельности по воспитанию, развитию, социализации детей в условиях осеннего лагеря с дневным пребыванием детей.</p>
<b>Сроки реализации</b>	<p>Период каникул:</p> <p>Весна 31.03.2025 – 04.04.2025 (5 дней, 100 детей)</p> <p>Лето 27.05.2025 – 20.06.2025 (21 день, 100 детей)</p> <p>Осень 27.10.2025 – 31.10.2025 (5 дней, 100 детей)</p>
<b>Место проведения</b>	МБОУ СШ № 40г. Нижневартовска
<b>Целевые группы</b>	Младшие школьники, подростки, дети льготных категорий – из неполных, малообеспеченных, многодетных семей, дети из семей, находящихся в социально опасном положении.
<b>Количество отрядов, в них детей</b>	4 отряда по 25 человек
<b>Ожидаемые результаты</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• организация занятости детей и подростков в период каникул 2025 г.;</li> <li>• использование участниками лагеря творческих и актерских навыков: свободно взаимодействовать с партнером, действовать в предлагаемых обстоятельствах, импровизировать, сосредотачивать внимание, эмоциональную память;</li> <li>• формирование коллектива единомышленников - детей и педагогов, взаимодействующих в психологически комфортном климате лагеря на принципах содружества, сотрудничества и сотворчества;</li> <li>• получение умений и навыков индивидуальной и коллективной творческой деятельности;</li> <li>• личностный рост участников смены через участие в мероприятиях;</li> <li>• общее оздоровление воспитанников, укрепление их здоровья, позитивное отношение к себе и окружающим.</li> </ul>

## 2. Пояснительная записка

*Игры детей - вовсе не игры, и правильнее смотреть на них как на самое значительное и глубокомысленное занятие этого возраста.*

*М. Монтень*

Лагерь – это сфера активного отдыха, разнообразная общественно значимая досуговая деятельность, отличная от типовой назидательной, дидактической, словесной школьной деятельности. Лагерь дает возможность любому ребенку раскрыться, приблизиться к высоким уровням самоуважения и самореабилитации. Лагерь с дневным пребыванием учащихся призван создать оптимальные условия для полноценного отдыха детей.

Детские лагеря являются частью социальной среды, в которой дети реализуют свои возможности, потребности в индивидуальной, физической и социальной компенсации в свободное время. Пришкольный лагерь является, с одной стороны, формой организации свободного времени детей разного возраста и уровня развития, с другой – пространством для оздоровления, развития художественного, технического, социального творчества.

**Актуальность программы** состоит в том, что ее содержание включает направления деятельности, отвечающие современным требованиям и условиям образования. Каникулы для детей - это разрядка, накопившейся за учебную четверть напряженности, восполнение израсходованных сил, восстановление здоровья, развитие творческого потенциала, совершенствование личностных возможностей, время открытий и приключений, время игры и азарта, время новых людей, а самое главное – познание самого себя.

**Социальная значимость.** Каникулярные периоды составляют значительную часть свободного времени школьников, но далеко не все родители могут предоставить своему ребёнку полноценный, правильно организованный отдых за пределами города или региона. В связи с этим всё большую актуальность приобретает организация отдыха детей в каникулярный период на территории города Нижневартовска.

Организованный досуг и дружеское общение со сверстниками дает возможность каждому ребенку открыть в себе положительные качества личности, развивает лидерские способности, помогает ощутить значимость собственного «я», выйти на новый уровень коммуникации.

Находясь в лагере дневного пребывания, дети ежедневно включаются в оздоровительный процесс, для которого характерны: упорядоченный ритм жизни, правильное питание, поддержка мышечного и эмоционального тонуса. Результатом осуществления оздоровительного направления является формирование потребности в здоровом образе жизни.

Специфика воспитательной работы в каникулярный период заключается в том, что можно гораздо больше времени уделять творческим, интеллектуальным, спортивным, трудовым и другим видам деятельности. Дети и подростки имеют возможность добровольно выбирать занятия, развивая личностные компетенции.

**Срок реализации.** Программа реализуется в период каникул 31.03.2025 – 04.04.2025, 27.05.2025 – 20.06.2025, 27.10.2025 – 31.10.2025.

**Формы работы и режим занятий.** Реализация основной идеи – вовлечение детей и подростков в различные виды творческой деятельности согласно плану работы лагеря.

### **3. Краткая характеристика участников программы**

Участники Программы – дети и подростки от 6,5 до 17 лет: воспитанники и обучающиеся МБОУ «СШ №40». Каникулярный период, 100 человек (3 смены). При комплектовании особое внимание уделяется детям, состоящим на различных видах профилактических учетов, имеющих льготный статус семьи (малоимущие, многодетные).

Схема комплектования: разновозрастные отряды по 25 человек.

### **4. Педагогическая идея программы**

Основной идеей программы «Мультпланета» является укрепление духовного, нравственного, психического и физического здоровья детей и подростков, создание условий для приобретения ими позитивного опыта, сознания и готовности строить свою жизнь на основе сознательного отношения к своему здоровью, саморазвитии, самореализации и самоопределению.

Основная деятельность лагеря с дневным пребыванием детей направлена на развитие личности ребенка и включение его в разнообразие человеческих отношений и межличностное общение со сверстниками. Детский лагерь, учитывая его специфическую деятельность, может дать детям определенную целостную систему нравственных ценностей и культурных традиций через погружение ребенка в атмосферу игры и познавательной деятельности дружеского микросоциума. Погружая ребенка в атмосферу лагеря, мы даем ему возможность открыть в себе положительные качества личности, ощутить значимость собственного «я»; осознать себя личностью, вызывающей положительную оценку в глазах других людей; повысить самооценку; выйти на новый уровень общения, где нет места агрессии и грубости.

Находясь в лагере дневного пребывания, дети ежедневно включаются в оздоровительный процесс, для которого характерны: упорядоченный ритм жизни, режим питания, закаливание, поддержка мышечного и эмоционального тонуса. Результатом осуществления оздоровительного направления является формирование потребности в здоровом образе жизни.

Досуговая деятельность направлена на вовлечение детей в мероприятия, расширяя круг их наклонностей и способностей.

В качестве основополагающего метода организации жизнедеятельности лагеря используются сюжетно-ролевая игра и КТД.

На протяжении смены дети имеют возможность проявить себя в том или ином деле, но при этом каждый ребенок знает, что его личный успех или неуспех может повлиять на ход проводимого мероприятия.

Находясь в лагере дневного пребывания, дети ежедневно включаются в оздоровительный процесс, для которого характерны: упорядоченный ритм жизни, режим питания, поддержка мышечного и эмоционального тонуса. Результатом осуществления оздоровительного направления является формирование потребности в здоровом образе жизни.

Основные виды физкультурно-оздоровительных мероприятий в режиме работы лагеря, организованного на базе школы, по продолжительности, формам и содержанию разделены на группы:

- утренняя гимнастика;
- игровые физические упражнения, подвижные игры и эстафеты;
- массовые спортивно-оздоровительные мероприятия.

## 5. Целевой блок программы

Цель: создание благоприятных условий для полноценного отдыха, оздоровления детей в период каникул в 2025 году, возможности творческой самореализации личности в различных видах деятельности.

Задачи:

- создать условия для развития творческих, интеллектуальных, коммуникативных и организаторских способностей воспитанников, посредством включения в сюжетно-ролевую игру;
- помочь детям обрести уверенность в себе, утвердиться как личность, которая имеет своё собственное мнение, умеет рассуждать и отстаивать своё собственное мнение;
- формировать навыки коллективного общения, которые будут необходимы детям в последующей взрослой жизни;
- способствовать формированию отношения сотрудничества, содружества и толерантности в детском коллективе и во взаимодействии со взрослыми;
- обеспечить комплекс условий, способствующих сохранению и укреплению здоровья, прививать начальные знания, умения и навыки в области безопасности жизни.

Ожидаемые результаты:

- организация занятости детей и подростков в период каникул 2025 г.;
- использование участниками лагеря творческих и актерских навыков: свободно взаимодействовать с партнером, действовать в предлагаемых обстоятельствах, импровизировать, сосредотачивать внимание, эмоциональную память;
- формирование коллектива единомышленников - детей и педагогов, взаимодействующих в психологически комфортном климате лагеря на принципах содружества, сотрудничества и сотворчества;
- получение умений и навыков индивидуальной и коллективной творческой деятельности;
- личностный рост участников смены через участие в мероприятиях;
- общее оздоровление воспитанников, укрепление их здоровья, позитивное отношение к себе и окружающим.

## 5.1. Содержание и средства реализации программы

Логика развития содержания по этапам

Этапы программы

а) Подготовительный:

- ✓ подбор кадров;
- ✓ проведение семинара с работниками лагеря, инструктивных совещаний;
- ✓ подготовка методических материалов;
- ✓ подготовка материально-технической базы.

б) Организационный период

Цель: создание условий для индивидуальной адаптации ребенка к условиям и требованиям лагеря.

Задачи:

- ✓ знакомство детей друг с другом;
- ✓ знакомство с традициями, законами лагеря;
- ✓ знакомство с планом работы смены;
- ✓ запуск игровой модели;
- ✓ интенсивное обучение общению;
- ✓ закладывание основ детского коллектива.

в) Основной период

Цель: реализация программы смены.

Задачи:

- ✓ закрепление навыков общения;
- ✓ поддержание интриги игры;
- ✓ реализация индивидуального потенциала;
- ✓ освоение различных видов деятельности;
- ✓ реализация творческого, физического и духовного потенциалов.

г) Итоговый период

Цель: анализ, подведение итогов деятельности участников.

Задачи:

- ✓ подведение итогов смены, награждение победителей;
- ✓ выпуски видео газет, фотогазет.
- ✓ организация анализа работы с детьми по итогам смены;
- ✓ педагогический анализ смены. Мониторинг.

## 6. Методики, используемые для эффективной работы в лагере

### *Методика КТД*

В сфере воспитания коллективно - трудовая деятельность и коллективно-творческие дела уже на протяжении десятилетий занимают свое особое место. Эта методика, технология, прекрасно учитывающая психологию подросткового и юношеского возраста, действительно, способна творить чудеса. У каждого, кто участвует в них, пробуждается творческий потенциал, возникают самые добрые

чувства к своим товарищам, возникает потребность преобразить свою школу, сделать ее красивее.

Дело – это событие, любые какие-либо действия, которые несут в себе заботу об окружающих людях, о коллективе, друг о друге.

Коллективное дело – событие (набор действий), осуществляемых посредством совместных усилий всех членов коллектива – воспитанников и воспитателей.

Коллективно-творческое дело (КТД) -событие, либо набор действий, предполагающий непрерывный поиск лучших решений, жизненно-важных задач и задумывается, планируется и реализуется, и оценивается сообща.

Виды КТД:

1. Организаторские дела (метод взаимодействия).
2. Общественно-политические дела (беседы, лекции и др.).
3. Познавательные дела (познавательные игры: ребёнок должен узнать, как можно больше об окружающем мире).
4. Трудовые дела (способствовать развитию трудовых навыков).
5. Художественные дела (творчество: рисование, оформление).
6. Спортивные дела (зарядки, веселые старты и др.).

### **Методика самоуправления**

Развитие самоуправления в коллективе детей играет важнейшую роль. С одной стороны, этот процесс обеспечивает их включенность в решение значимых проблем, с другой, - формирует социальную активность, способствует развитию лидерства.

Новый подход к пониманию сущности развития самоуправления предполагает создание условий для освоения детьми комплекса новых социальных ролей. Это обеспечивается включением их в решение сложных проблем взаимоотношений, складывающихся во временном детском объединении. Через свое участие в решении этих проблем подростки вырабатывают у себя качества, необходимые для преодоления сложностей социальной жизни. От отношения детей к целям совместной деятельности зависит их участие в решении управленческих проблем.

Детское самоуправление – форма организации жизнедеятельности коллектива, обеспечивающая развитие у подростков самостоятельности в принятии и реализации решения для достижения групповых целей.

Самоуправление развивается тогда, когда дети оказываются в ситуации выбора решения поставленной проблемы. Именно принятие решения является ключевым для формирования мотива группового действия. Самоуправление в лагере развивается практически во всех видах деятельности временного детского коллектива.

## **7. Режим дня**

Элементы режима дня	Организация занятости и досуга детей
Сбор детей, зарядка	08.30 – 09.00
Орг.сбор тематическая направленность дня, расписание дня для	

отрядов	
Завтрак	09.00 – 09.30
Работа по плану отрядов, профориентационные мероприятия, работа мастер - классов, онлайн - активностей, (по отдельному расписанию для отрядов) с отведением времени для самостоятельного выполнения творческих и практических заданий детьми самостоятельно	09.30 – 11.30
Групповые развивающие игры, занятия по саморегуляции, которые помогут детям в социализации	11.30 – 13.00
Обед	13.00 – 13.30
Свободное время «Завершающий огонек» (рефлексия)	13.30 – 14.30

## 8. Примерный план работы лагеря с дневным пребыванием детей «Мультпланета»

На весеннюю смену (31.03.2025 – 04.04.2025)

Направления деятельности	Мероприятия (общелагерные) Форма проведения	Мероприятия (отрядные) Форма проведения	Ответственный
<b>1) «Сцена зовет!»</b>			
<b>Давайте познакомимся</b> <b><u>31.03. (пн.)</u></b>	Подготовка к открытию лагерной смены. Знакомство с легендой лагеря.  Флешмоб «Мама, мы в телеке!»	Организационное мероприятие по приёму детей, распределение по отрядам, игры на сплочение коллектива. Знакомство с законами лагеря. Время отрядных дел понятие «Мультпланета», выбор названия отряда (мульт), девиза, оформление уголков (афиши отряда). Инструктаж по ППД, ПБ и ТБ	Воспитатели, педагог-организатор
<b>Открытие мультсезона</b> <b><u>01.04. (вт.)</u></b>	Открытие лагерной смены. Торжественная линейка. Презентация отрядов Программа лагеря (маршрут лагерной смены)	Работа творческих мастерских. Беседы в отрядах на тему: «Огонь - друг и враг человека». Инструктаж по ППД, ПБ и ТБ	Воспитатели, педагог-организатор
<b>2) «По ту сторону занавеса»</b>			
<b>Мультиспорт</b> <b><u>02.04 (субб.)</u></b>	«Веселые старты»	Конкурс листовок «В здоровом теле - здоровый дух!»	Воспитатели, педагог-организатор
<b>3) «Театральная шкатулка»</b>			
<b>Мультипоказ</b> <b><u>03.04 (вт.)</u></b>	Просмотр мультфильмов, веселые игры с мультя героями	Пятиминутки ЗОЖ	Воспитатели, педагог-организатор
<b>4) «Весенняя пора»</b>			
<b>Мульты шоу</b> <b><u>04.04 (чт.)</u></b>	Закрытие лагерной смены. Церемония	Подготовка к закрытию лагерной смены	Воспитатели, педагог-

	получение памятных подарков.		организатор
--	------------------------------	--	-------------

### На летнюю смену (27.05.2025 – 20.06.2025)

Направления деятельности	Мероприятия (общелагерные) Форма проведения	Мероприятия (отрядные) Форма проведения	Ответственный
<b>5) «Театр начинается с вешалки»</b>			
<b>Давайте познакомимся</b> <b>27.05. (вт.)</b>	Подготовка к открытию лагерной смены. Знакомство с легендой лагеря.  Флешмоб ко Дню защиты детей «Давайте быть счастливыми!»	Организационное мероприятие по приёму детей, распределение по отрядам, игры на сплочение коллектива. Знакомство с законами лагеря. Время отрядных дел понятие «Мультпланета», выбор названия отряда (мульт), девиза, оформление уголков (афиши отряда). Инструктаж по ППД, ПБ и ТБ	Воспитатели, педагог-организатор
<b>Школа мультфильмов</b> <b>28.05. (ср.)</b>	«Театральная гостиная» (игры на сплочение коллектива) Подготовка к открытию лагерной смены.	Игровая программа «Будем знакомы» (игры на сплочение коллектива) Беседа «Мир моих интересов». Работа творческих мастерских. Беседы в отрядах на тему: «Мы – пешеходы».	Воспитатели, педагог-организатор
<b>Открытие мультсезона</b> <b>29.05. (чт.)</b>	Открытие лагерной смены. Торжественная линейка. Презентация отрядов Программа лагеря (маршрут лагерной смены)	Работа творческих мастерских. Беседы в отрядах на тему: «Огонь - друг и враг человека». Инструктаж по ППД, ПБ и ТБ	Воспитатели, педагог-организатор
<b>6) «По ту сторону занавеса»</b>			
<b>Мультиголос</b> <b>30.05. (пт.)</b>	«Шоу –голос дети»	Беседа о правилах гигиены «Чистые руки – залог здоровья!»	Воспитатели, педагог-
<b>Мультиспорт</b> <b>31.05. (субб.)</b>	«Веселые старты»	Конкурс листовок «В здоровом теле - здоровый дух!»	Воспитатели, педагог-организатор
<b>Мультгерой</b> <b>02.06 (пн.)</b>	«Костюмерка» театральные костюмы из бросового материала	КТД «Здоровому - все здорово!»	Воспитатели, педагог-организатор
<b>7) «Театральная шкатулка»</b>			
<b>Мультипоказ</b> <b>03.06 (вт.)</b>	Просмотр мультфильмов, весёлые игры с мульти героями	Пятиминутки ЗОЖ	Воспитатели, педагог-организатор
<b>Мультидружба</b> <b>04.06 (ср.)</b>	Фестиваль дружбы «Неслучайные встречи» Квест «Дружба» Просмотр фильма	Викторины «Моя Родина-Россия», «Символы России», «Мой город»	Воспитатели, педагог-организатор

	«Любимым городом горжусь» Выставка рисунков «Люблю тебя, моя Россия!» Коллективная игра «Найти флаг»	Пятиминутки ЗОЖ Беседа «Правила движения велосипедистов».	
<b>Смайлы-класс</b> <b>05.06 (чт.)</b>	Кинопоказ «История создания мультфильма» «Смайлы- класс - Аквагрим «Смайлик»	Игра «Знаем правила движения, как таблицу умножения»	Воспитатели, педагог-организатор
<b>8) «Бродячие артисты»</b>			
<b>Сказки Лукоморья</b> <b>06.06 (пт.)</b>	«Сказки Лукоморья» инсценировка сказок, мероприятие А.С. Пушкина.	Викторина «В гостях у сказки» (по сказкам А.С. Пушкина)	Воспитатели, педагог-организатор
<b>Мульт суббота</b> <b>07.06 (субб.)</b>	Волшебный мир кино (посещение кинотеатра) Конкурсная спортивная программа «Весёлыми тропинками лета»	Пятиминутки ЗОЖ Игровая программа по ПДД «Мы по улице идём!»	Воспитатели, педагог-организатор
<b>Мультдвойник</b> <b>09.06 (пн.)</b>	Конкурс пародий «Один в один».	Пятиминутки ЗОЖ «Правила поведения вблизи водоёмов»	Воспитатели, педагог-организатор
<b>9) «Сам себе режиссер»</b>			
<b>День Улыбки</b> <b>10.06 (вт.)</b>	Мастер-класс «Улыбка» «Весёлые игры» Интеллектуальная игра «Угадай мультфильм по кадру»	Познавательно-развлекательная программа «Подари улыбку!»	Воспитатели, педагог-организатор
<b>День мульты счастья</b> <b>11.06 (ср.)</b>	Игра – путешествие по станциям «Гастролёры!» Экскурсия в пожарную часть.	Пятиминутки ЗОЖ Конкурс детских плакатов «Осторожно на дорогах»	Воспитатели, педагог-организатор
<b>Мультинюности</b> <b>13.06 (пт.)</b>	Конкурс видеороликов «Мультипульти» Городские соревнования по ПДД «Безопасное колесо»	Конкурс рисунков «Ты, я и огонь»	Воспитатели, педагог-организатор
<b>10) «Театр юного зрителя»</b>			
<b>Самотлорские ночи»</b> <b>14.06 (субб.)</b>	Фотовыставка «Любимый город» Музыкальный клуб «MUSICPARTY» Театральный спортивный марафон «Большие гонки»	Мероприятия по плану отряда Конкурс рисунка на асфальте «Я и дорога»	Воспитатели, педагог-организатор
<b>Мульты спорт</b> <b>16.06 (пн.)</b>	Комический футбол Познавательно-	Просмотр спектакля по ОБЖ	Воспитатели, педагог-

	развлекательная программа «Безопасный город» (правила ПДД, ПБ и ТБ)		организатор
<b>Мультитанец</b> <b>17.06 (вт.)</b>	Танцевальная программа «Танцуем вместе с героями из мультфильмов»	Игра «Знаем правила движения, как таблицу умножения»	Воспитатели, педагог-организатор
<b>11) «Летняя феерия»</b>			
<b>Мультирекорд</b> <b>18.06 (ср.)</b>	Игровая программа «Книга “Рекордов Гиннеса лагеря». «А вам слабо?»	Подготовка отрядов к участию в игровой программе.	Воспитатели, педагог-организатор
<b>День добра</b> <b>19.06 (чт.)</b>	Интерактивная Игра «Мои добрые дела»	Подготовка отрядов к участию в игровой программе.	Воспитатели, педагог-организатор
<b>Мульти шоу</b> <b>20.06 (пт.)</b>	Заккрытие лагерной смены. Церемония получение памятных подарков.	Подготовка к закрытию лагерной смены	Воспитатели, педагог-организатор

### На осеннюю смену (27.10.2025 – 31.11.2025)

Направления деятельности	Мероприятия (общелагерные) Форма проведения	Мероприятия (отрядные) Форма проведения	Ответственный
<b>1) «Театр - сказочная страна»</b>			
<b>Давайте познакомимся</b> <b>27.10. (пн.)</b>	Подготовка к открытию лагерной смены. Знакомство с легендой лагеря.  Флешмоб «Давайте быть рядом!»	Организационное мероприятие по приёму детей, распределение по отрядам, игры на сплочение коллектива. Знакомство с законами лагеря. Время отрядных дел понятие «Мультпланета», выбор названия отряда (мульт), девиза, оформление уголков (афиши отряда). Инструктаж по ПДД, ПБ и ТБ	Воспитатели, педагог-организатор
<b>Открытие мультсезона</b> <b>28.10. (вт.)</b>	Открытие лагерной смены. Торжественная линейка. Презентация отрядов Программа лагеря (маршрут лагерной смены)	Работа творческих мастерских. Беседы в отрядах на тему: «Огонь - друг и враг человека». Инструктаж по ПДД, ПБ и ТБ	Воспитатели, педагог-организатор
<b>2) «По ту сторону занавеса»</b>			
<b>Мультиспорт</b> <b>29.10. (ср.)</b>	«Веселые старты»	Конкурс листовок «В здоровом теле - здоровый дух!»	Воспитатели, педагог-организатор
<b>3) «Театральная шкатулка»</b>			

<b>Мультipoказ</b> <b><u>30.10 (чт.)</u></b>	Просмотр мультфильмов, веселые игры с мультя героями	Пятиминутки ЗОЖ	Воспитатели, педагог-организатор
<b>4) «Летняя феерия»</b>			
<b>Мультшоу</b> <b><u>31.10 (пт.)</u></b>	Заккрытие лагерной смены. Церемония награждения активных участников.	Подготовка к закрытию лагерной смены	Воспитатели, педагог-организатор

## 9. Кадровое обеспечение программы

Оздоровление и развитие детей в значительной степени зависит от знаний, умений и подготовленности к работе тех взрослых, которые организуют жизнедеятельность лагеря.

В реализации программы участвуют опытные педагоги образовательного учреждения:

- начальник лагеря (1);
- воспитатели (4).

К работе в лагере с дневным пребыванием привлекается педагог-организатор, работники столовой, а также технические работники школы.

Для каждой категории работников разрабатываются должностные инструкции, утверждённые директором МБОУ «СШ №40».

Для работы в лагере не допускаются лица, имеющие ограничения на занятия педагогической деятельностью в соответствии с трудовым законодательством.

Работники лагеря должны иметь профессиональную квалификацию, соответствующую требованиям по должности и полученной специальности, подтверждённую соответствующими документами об уровне образования и (или) квалификации.

Работники Лагеря должны иметь личную медицинскую книжку и иные необходимые документы в соответствии с законом Российской Федерации; быть ознакомлены с условиями труда, режимом работы, должностными обязанностями и иными нормативно-правовыми документами.

## 10. Механизм взаимодействия

Лагерь с дневным пребыванием детей активно взаимодействует с различными социальными институтами:

1. Городской драматический театр, театр юного зрителя;
2. МБУ БИС «Центральная городская библиотека»;
3. Центр АНТИСПИД: профилактика наркомании, ВИЧ, СПИДа;
4. Территориальная комиссия по делам несовершеннолетних и защите их прав, участковый инспектор: профилактика безнадзорности и правонарушений;

5. Городской центр профориентации населения: информационная, консультационная, методическая помощь в допрофессиональной подготовке подростков и пр.

## 11. Информационно-методическое обеспечение программы. Система анализа реализации программы

Содержание данного раздела составляют три основных направления: информационное, образовательное, аналитическое, в рамках которых планируется обучение педагогов, их своевременное обеспечение информацией, организация аналитической деятельности в ходе реализации программы.

Направление	Содержание
Информационное	<ul style="list-style-type: none"> <li>- предварительное ознакомление педагогического коллектива с Программой деятельности лагеря, участие педагогов в коллективном планировании, выявление интересов и потребностей детей, родителей (законных представителей);</li> <li>- ежедневное проведение совещаний, позволяющих оперативно и качественно координировать текущие планы, решать организационные вопросы, устанавливать взаимодействие с различными учреждениями и организациями;</li> <li>- своевременное ознакомление с должностными инструкциями, инструкциями по ОТ всех участников образовательного процесса;</li> <li>- размещение информации о деятельности лагеря на сайте МБОУ «СШ №40», СМИ.</li> </ul>
Образовательное (методическое)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- работа с педагогическими кадрами, учеба актива;</li> <li>- комплектование пакета нормативно-правовых документов, регламентирующих работу Лагеря;</li> <li>- наличие программы деятельности лагеря, перспективного плана работы лагеря, плана-сетки;</li> <li>- набор детей, взаимодействие с родителями; структурирование деятельности Лагеря, профильных отрядов;</li> <li>- организация работы кружков; создание органов самоуправления;</li> <li>- отбор педагогически целесообразных форм работы с детьми и подростками; разработка учебно-методических комплексов; формирование пакета диагностических методик;</li> <li>- организация встреч по профилактике правонарушений с инспектором группы пропаганды безопасности дорожного движения, со специалистом центра медицинской профилактики;</li> <li>- составление банка данных по методическому обеспечению программы по проведению лагерной смены; комплектование методической копилки, специальной литературы по различным направлениям воспитательной и досуговой деятельности.</li> </ul>
Аналитическое	<ul style="list-style-type: none"> <li>- организация работы на основе педагогического, социально-психологического мониторинга, прогнозирования, программирования, планирования, анализа;</li> <li>- отчёты воспитателей о результатах деятельности профильных отрядов Лагеря;</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- отчёт инструктора по физическим результатам проведения оздоровительных мероприятий в лагере;</li> <li>- отчёт педагога-организатора по проведению досуговых дел в Лагере;</li> <li>- отчёт педагогов дополнительного образования о работе кружков;</li> <li>- отчёт медицинского работника о проведённых профилактических и оздоровительных мероприятиях;</li> <li>- научное руководство, рецензирование программы;</li> <li>- разработка системы критериев и процедур, позволяющих оценить соответствие достигнутых результатов требованиям программ, нормативным требованиям;</li> <li>- разработка методической продукции, публикации из опыта работы.</li> </ul>
--	---

## 12. Материально-техническое обеспечение программы

Деятельность лагеря с дневным пребыванием детей на достаточном уровне оснащена современным оборудованием: спортивным, туристским и игровым инвентарём, музыкальной аппаратурой, ТСО. В распоряжение лагеря предоставляется учебные кабинеты, столовая, компьютерная и прочая орг. техника.

Назначение помещения	Кол-во помещений	Материальное оснащение	Применение
Отрядные комнаты	4	Наборы развивающих игр, бумага для рисования, краски, фломастеры, карандаши, пазлы, аптечки и др.	Организация досуга
Помещение для занятий кружков	1	Музыкальное, компьютерное оборудование, канцелярские принадлежности (бумага для рисования, краски, фломастеры, карандаши, пластилин). Мультимедийное оборудование, музыкальное оборудование.	Организация занятий по интересам
Медицинский кабинет	1	Специальный медицинский инвентарь (весы, ростомер).	Медицинский контроль лагерной смены
Спортивный участок, спортивный зал	1	Уличное спортивное оборудование (тренажеры), мелкий спортивный инвентарь: мячи, обручи, скакалки, канат и др.	Занятия физической культурой на открытом воздухе. Проведение общелагерных игр, спартакиад, состязаний.

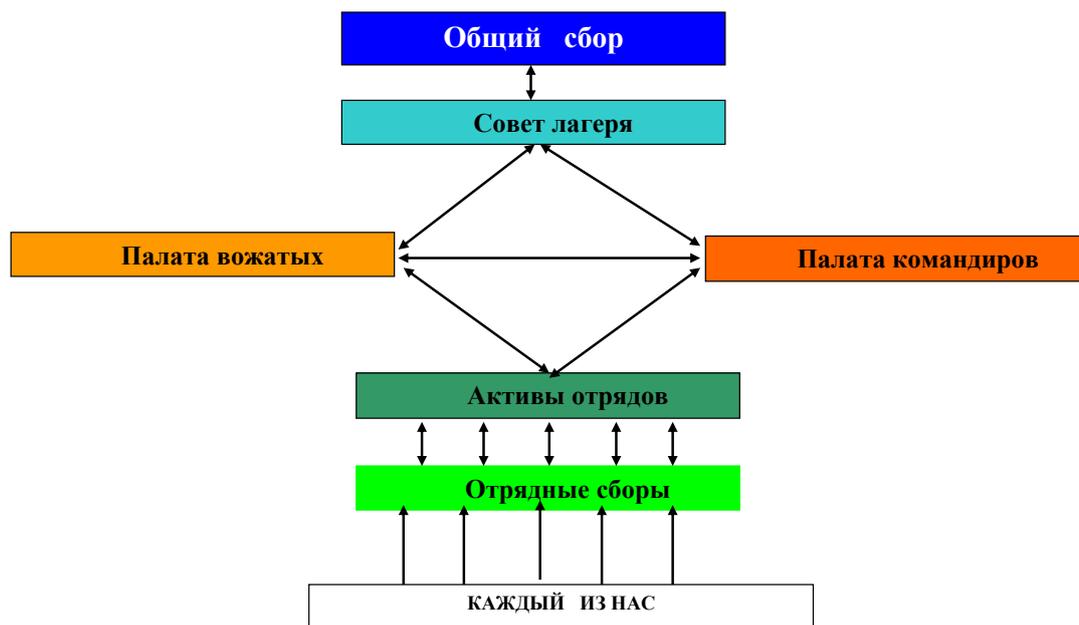
## 13. Список литературы

1. Авдеева Н.Н., Князева, Н.Л., Стеркина, Р.Б. Безопасность: Учебное пособие по основам жизнедеятельности детей старшего дошкольного возраста. – СПб.: Детство-пресс., 2012.
2. Артамонова Л.Е. Летний лагерь. Организация, работа вожатого, сценарии мероприятий/ Л. Е. Артамонова. - М.: ВАКО, 2006. – 288 с.
3. Барканов С.В. и др. Отдых и оздоровление детей и подростков. – М., 2002.

- 4.Верховых И.А. Историко-патриотическое воспитание учащихся в условиях самодеятельного туристского клуба [Электронный ресурс]/Человек и образование -2011.-№4 (29)/ Академический вестник Института образования взрослых Российской академии образования. – Режим доступа: [http://obrazovanie21.narod.ru/Files/2011-4\\_p095-099.pdf](http://obrazovanie21.narod.ru/Files/2011-4_p095-099.pdf)
- 5.Вожатская тетрадь / Методические материалы в помощь организаторам летнего отдыха детей. – Нижневартовск, 2001.
- 6.Гинзбург Ф.В. Детский загородный лагерь / Ф.В. Гинзбург, Ю.Ф. Гинзбург. – Ростов н/Д: Феникс, 2005
- 7.Гончарова Е.И. Школьный летний лагерь / Е.И. Гончарова, Е.В. Савченко О.Е. Жиренко. – М. ВАКО, 2004. – 192с.
- 8.Гузенко А.П. Как сделать отдых детей незабываемым праздником. Волгоград: Учитель, 2007
- 9.Загородный летний лагерь. 1 – 11 классы / Сост. С. И. Лобачева, В.А.Великородная, К.В.Щиголь. – М.: ВАКО, 2006
- 10.Марфина С.В. Летний лагерь от А до Я / С.В.Марфина; худож.Е.А.Афоничева. – Ярославль: Академия развития, 2007
11. Панченко С.И. Планирование лагерной смены // Народное образование. - 2008.-№3.-С.212-220.
- 12.Панченко, С.И. День за днем в жизни вожатого. В помощь всем, кто работает или будет работать с подростками в детском лагере. – СПб., Петрополис, 2011.
- 13.Парфёнова М.В., Рыбина И.В., Гаврилова О.В. Лето – это маленькая жизнь / информационно-аналитический сборник по организации летнего отдыха, оздоровления и занятости подростков и молодёжи города Нижневартовска в 2006 году. – Нижневартовск, 2006.
- 14.Сысоева М.Е. Организация летнего отдыха детей: Учебно-методическое пособие – М., 1999
- 15.Чистяков С.Н. Методические рекомендации по организации летней оздоровительной компании [Текст] – Ханты-Мансийск, 2011.
- 16.Шаульская Н.А. Летний лагерь: день за днем. День приятных сюрпризов/ Н.А. Шаульская. – Ярославль: Академия развития; Владимир: ВКТ, 2008. – 224

## Приложения

### Модель самоуправления



### Методические рекомендации педагогам по реализации различных этапов программы

#### *Организационный этап программы:*

Рубрики информационных стендов (Всё, что должен содержать отрядный уголок)

1. Название детского объединения. Как правило, названия отражают вид деятельности, характер, увлечения ребят.
2. Эмблема – это «герб» объединения, вместе с ребятами можно придумать и нарисовать его на листе ватмана.
3. Девиз – визитная карточка отряда. Девиз может быть кратким, лаконичным с долей юмора.
4. Список группы. Данную рубрику можно обыграть, дав веселые характеристики в рисунках или приклеить напротив каждого имени фотографию и нарисовать ладошки.
5. «План работы». План можно изобразить в виде календаря, с указанием дат и тем общих дел, мероприятий, игр. Ожидание чего-то нового, интересного стимулирует в ребёнке мотивацию к деятельности.
6. «Сегоднячко» В данной рубрике можно помещать самые свежие новости, план занятия, интересные сведения, шутки, советы к предстоящему мероприятию, рейтинг успешности тех или иных воспитанников и др.
7. «Будь в курсе, это важно!». Все что должен знать каждый в группе: законы, традиции, правила, важные события – можно указать здесь.
8. «Лучшие из лучших». Как и доска почета, эта рубрика подразумевает имена, фотографии, заметки лидеров детского объединения. В детском объединении это станет не только средство поощрения для ребят, но и стимуляция активности детей.
9. «Забор». Эта рубрика может быть оформлена в виде забора, каждый ребенок может подойти к «забору» и написать на нем все, что вздумается.
10. «Спидометр настроения». При помощи этого спидометра ребенок в любой момент может выразить свои эмоции, изменив показания спидометра в соответствии со своим настроением.

11. «Игробум». Отведите на информационном стенде место, где вы сможете помещать описание новых коллективных игр, тогда любой сможет подойти и переписать их в любое время, а также сразу применить их на практике.

12. «Уголок по технике безопасности». Такая рубрика должна присутствовать на информационном стенде в каждом детском объединении. Информация должна быть оформлена наглядно и доступно для детского восприятия.

Игры на знакомство

«Муха»

Дети становятся в круг. Выбирается водящий. Любой человек в кругу называет имя того, у кого на плече муха и указывает на него. Цель водящего прихлопнуть муху до того, как она перелетит на плечо другого участника. Цель игроков – до того, как водящий прихлопнет муху у него на плече, назвать быстро имя другого участника и указать на него. Если водящий успел задеть игрока, тот автоматически становится водящим. После смены водящего первым называет имя только что отыгравшийся.

«Хлопушки»

Все играющие садятся в круг. Воспитатель или вожатый разучивает с детьми следующий ритм: два удара ладошками по коленям и в этот момент называть под такт свое имя, следующие два удара ладошками по коленям называть имя любого ребенка из отряда. Тот игрок, чье имя назвали, должен под этот же ритм на два удара назвать свое имя и имя следующего игрока. И так далее. Если игрок не попадает в такт или неправильно назвал имя, ему дается прозвище.

«Покрывало»

Участники делятся на две команды, располагаясь, друг напротив друга. Между ними натянута покрывало. С каждой команды по одному человеку подсаживаются ближе к покрывалу. Как только покрывало опускают, необходимо успеть произнести имя того, кто сидит напротив. Кто быстрее назвал - забирает к себе в команду игрока. Побеждает та команда, которая "перетянет" к себе больше игроков, т. е. та команда, которая знает больше имён.

«Валерия Великолепная»

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:

Великолепная Валерия, Интересный Игорь, и т. Д.

Второй участник называет словосочетание первого и говорит свое.

Третий же участник называет словосочетания первых двух игроков и так до тех пор, пока последний участник не назовет свое имя.

«Визитки»

Цель: знакомство ребят, выявление эмоциональных лидеров.

Материалы: бумага, ножницы, фломастеры.

Содержание.

Вожатый предлагает ребятам за определенное время (5-7 мин) изготовить некоторое количество визиток, в которых была бы отражена самая важная, на их взгляд, информация о себе. Свои визитки нужно затем вручить другим участникам игры. После того, как все визитки розданы, участникам игры предлагается прокомментировать те визитные карточки, которые они получили, рассказав, чья эта визитка, чем отличается от других и что нового он узнал о человеке, подарившем ее.

Ребята, получившие наибольшее количество визиток, скорее всего, являются эмоциональными лидерами отряда.

«Водяной»

Водящий сидит в круге с закрытыми глазами. Игроки двигаются по кругу со словами:

Водяной - водяной,

Что сидишь ты под водой?

Выйди на минуточку,

Поиграем в шуточку!

Круг останавливается. «Водяной» встает и, не открывая глаз, подходит к одному из играющих.

Его задача – определить кто перед ним.

«Водяной» может трогать игрока руками, но глаза открывать нельзя. Если водящий угадал, он меняется ролями, и теперь тот, чье имя было названо, становится водящим.

«Граница»

Цель игры - получить как можно больше информации о ребятах.

Ход игры: чертится (определяется) граница, вожатый предлагает перейти на одну сторону тем, кто объединен каким-то общим признаком.

Вожатый устанавливает простые критерии объединения, например, перейти на другую сторону границы можно тем:

- кто любит мороженое;
- у кого есть дома собака (кошка);
- кто любит смотреть мультфильмы и т.д. и т.п.

В то же время, в ходе игры, вожатый может выяснить:

- кто любит петь;
- кто любит танцевать;
- кому сколько лет;
- кто первый раз в лагере.

и множество другой полезной информации, задавая эти вопросы вперемешку с теми простыми, которые написаны выше.

«Молекула»

Участники изображают броуновское движение молекул. Встречаясь, здороваются и знакомятся друг с другом. По команде вожатого: " Молекула-2, молекула-3 и т. д.", игроки разбиваются на группы по 2, 3 и т. д. человек.

Как только звучит команда: "Молекула свободна", участники вновь начинают двигаться как молекулы. Таким образом, игра продолжается.

«Любимое занятие»

Все участники сидят в кругу на стульях.

Ведущий в центре, он произносит некую характеристику (например: кто любит танцевать, кто играет на гитаре, кто любит мороженое и др.), относящие её к себе игроки должны поменяться местами.

Если ведущий первым занимает свободный стул, то игрок без стула становится ведущим.

«Объявление»

Цель: знакомство ребят, создание благоприятной психологической атмосферы в отряде.

Материалы: Бумага для записи, ручки.

Содержание:

Вожатый предлагает участникам игры написать о себе объявление в газету. Написанное собирается ведущим и затем зачитывается. В это время остальные пытаются угадать, о ком идет речь.

«Оригинальное знакомство»

Все играющие становятся в круг. Каждый придумывает себе иностранное имя или любой псевдоним после чего, сделав шаг вперед, представляется. Например: Я... Фантомас?. Кроме того, нужно придумать жест, сопровождающий слова и соответствующий образ играющего. К примеру, первый представляется и хлопает в ладоши. Как только представился первый играющий, второй должен повторить имя и жест первого, а затем представиться самому. Третий повторяет имя и жест первого, имя и жест второго, а затем сам представляется, сделав какой-нибудь жест. И так по кругу, как снежный ком.

Когда кто-то ошибется, он начинает с предыдущего игрока, называет его имя и изображает жест, и снова все идет по кругу.

Проиграв несколько кругов, определите, кто запомнил самую длинную цепочку имен и жестов. Сделайте что-нибудь приятное для победителя.

«От имени вещи»

Играющим необходимо рассказать о себе от имени своей вещи, например: «Мы, ботинки Алеша, хотим рассказать, что очень часто нам приходится бегать по неровной дороге, нам достается мячом по носику...» и т.п.

«Ложный портрет»

Участники разделяются на пары. Каждый расспрашивает друг о друге (имя, возраст, хобби), затем каждый даёт о своём напарнике 4 информации: 3 правдивых и 1 ложную. Задача всех участников – узнать, какая информация ложная.

Игры на сплочение и контактность

«От 1 до 10»

Все встают в круг, отпускают головы вниз, смотрят в пол, считают до 10. При этом каждый должен принять участие в счёте. Нельзя одну цифру называть одновременно двумя-тремя голосами, нельзя называть цифру после своего соседа, нельзя говорить два раза подряд. Если сбились или нарушили правила, игра начинается сначала.

«Жадность»

Участники игры, сидящие в кругу, передают лист бумаги. Каждый из игроков отрывает столько клочков бумаги, сколько он хочет, чем больше, тем лучше. Когда у всех ребят в руках окажется стопка клочков, ведущий объявляет правила игры: каждый должен рассказать о себе, о своей жизни столько фактов, сколько у него оторванных клочков.

«Никогда не...»

Каждый участник говорит о том, что никогда не делал в своей жизни. Ведущий предлагает поднять руки тех, кто это действие когда-либо выполнял, и рассказать о своих ощущениях. Например: «Я никогда не прыгала с парашютом».

«Необычные приветствия»

По команде ведущего все участники начинают хаотичное движение. Ведущий даёт команду поприветствовать друг друга: тыльной стороной руки, локтями, стопами ног, плечами, мимикой, звуками, глазами. (Обязательно предупредить, чтобы дети старались не сделать друг другу больно).

Игра «Съедобное – несъедобное»

В игре используется мяч. Один игрок – ведущий бросает мяч сидящим игрокам, называя съедобные, несъедобные предметы. Участвующие игроки, услышав съедобный предмет – ловят мяч, несъедобный предмет – отбрасывают мяч.

Игра «Обзывалки»

Дети обзывают друг друга названиями овощей, фруктов.

Игра «Вы поедете на бал?»

Первый вопрос: «Вы поедете на бал?». Далее игрока подробно расспрашивают о том, на чём он поедет, во что будет одет, с кем он будет танцевать и т. д. В ответах нельзя использовать слова «чёрное» и «белое», «да», «нет». Иногда правила включают особо трудное задание, например,

Категорически запрещается употреблять слова с буквой «р». Игра отлично развивает воображение, учит подбирать синонимы и задавать вопросы (ведь цель ведущего – «вытянуть» из игрока запретные слова).

Вам барышня прислала кусочек одеяла,

Велела не смеяться,

Губки бантиком не делать.

«Да» и «Нет» не говорить,

Чёрное с белым не носить.

Вы поедете на бал?

«Парад танцев»

Вожатым или воспитателем заранее заготавливаются карточки с описанием того, кого должен станцевать ребенок (это могут быть животные, национальные народы, название танца, фрукты, овощи и т.п.) Дети должны изобразить то, что написано на карточке в танце.

«Остров»

Группе нужно уместиться на «острове» - куске ткани или бумаги. Причем "вода поднимается" - т.е. размер острова уменьшается. Уменьшать можно почти до бесконечности.

«Бесконечное кольцо»

Группа встает в круг и берется за руки. Ведущий демонстрирует кольцо (из веревки или обруч), через которое не разрывая рук все должны пролезть сквозь (по кругу).

«Сесть друг другу на колени»

Нужно всем сесть друг другу на колени. Для этого группа встает в круг, поворачивается боком, сужает круг и одновременно садится на колени так, чтобы можно было расслабить ноги. Затем можно обойти кружок. Группу нужно страховать.

«Паутина»

Все встают в круг и руки протягивают в центр круга. Задача участников взяться за руки таким образом, чтобы не соединиться руками с соседом слева и справа и не взять за обе руки одного человека. После того, как условия будут выполнены, участникам необходимо распутаться.

«Мяч»

Сидя на стульях в кругу передать мяч, не используя рук. Если у кого-либо из участников мяч падает, то он выполняет творческое задание.

В данной игре можно использовать вместо мяча любой другой предмет.

«Апокалипсис»

Все встают в круг, каждому участнику на спину крепится слово. По команде ведущего, все разбиваются на пары. Задача каждого участника узнать у своего партнера, что за слово написано на спине и помочь партнеру разгадать его слово. (Нельзя показывать на предметы, называть их. На наводящие вопросы того, кто отгадывает, можно отвечать только «да» или «нет»). После того, как пара разгадала свои слова, она помогает другим участникам игры.

«Дотронуться до одежды ...цвета»

Играющие должны дотронуться до одежды (своей или чужой) того цвета, которого скажет ведущий. Ведущий должен успеть осалить кого-нибудь, кто не успел дотронуться. Осаленный становится водящим.

«Ассоциации»

Выбирается водящий, которому предлагается на время покинуть аудиторию. После того, как водящий вышел, оставшиеся игроки выбирают того о ком они будут рассказывать. Вернувшийся водящий задает каждому игроку по очереди вопросы – ассоциации (например – с каким деревом у тебя ассоциируется этот человек, с каким цветом, животным и т.д.). Игроки должны откровенно отвечать на заданный вопрос – задача водящего – угадать кто загадан.

«Выкинуть на пальцах»

Всей группе на «раз-два-три» надо выкинуть на пальцах такие цифры, чтобы их сумма равнялась заданной ведущим. Упражнение повторяется до результата.

«Печатная машинка»

Игра учит сосредоточенности, собранности, развивает умение действовать группой. По очереди игроки называют по букве алфавита, запоминая доставшиеся им буквы. Ведущий предлагает напечатать телеграмму с определенным текстом. Например: «Еду. Встречай. Гном». Перед началом и в конце фразы вся группа должна хлопнуть в ладоши два раза. Затем один раз хлопает, «печатая букву», тот, кому досталась первая буква телеграммы, за ним тот, у кого вторая буква, и т. д. После того, как слово «напечатано», вся группа делает один хлопок, отделяя таким образом слова друг от друга.

Игра продолжается, пока группа не передаст всю телеграмму. «Печатная машинка» проводится молча.

«Наблюдатели»

Во время прогулки отряд делает привал в таком месте, откуда в одну сторону открывается широкая панорама и видны разнообразные местные предметы (столбы, дома, кусты и т. д.). В течение минуты ребята внимательно рассматривают ландшафт, стараясь запомнить все детали,

а потом поворачиваются к нему спиной. Руководитель задает им различные вопросы относительно того, что они сейчас наблюдали. За каждый правильный ответ – очко.

«Анюта - Ванюта»

Все становятся в круг, замыкая его. В середине его девочка и мальчик. У обоих завязаны глаза. Ванюта должен найти Анюту. Они ходят по кругу. Ванюта ищет Анюту, все время окликавая: «Анюта?». Анюта должна отвечать: «Я ту-та!», стремясь при этом как можно быстрее сменить место.

После того, как Ванюта поймает Анюту, он выбирает из детей, стоящих в кругу, новую Анюту, а Анюта – Ванюту.

Основной этап программы:

Подвижные игры

«Заяц без логова»

Участники игры стоят парами лицом друг к другу, подняв сцепленные руки вверх. Это «домики» или «логово зайца». Выбираются двое водящих — «заяц» и «охотник». Заяц должен убежать от охотника, при этом он может спрятаться в домик, т. е. встать между играющими. Тот, к кому он встал спиной, становится «зайцем» и убегает от охотника. Если охотник осалит зайца, то они меняются ролями.

«Не зевай!»

Играющие сидят на стульях вдоль стены. Водящий, стоя перед ними, придумывает рассказ (импровизацию) с приключениями. Внезапно, обрывая рассказ в интересном месте, он восклицает: «НЕ ЗЕВАЙ!»

Все играющие должны вскочить, добежать до противоположной стены, дотронуться до нее рукой и вернуться на свое место. Водящий бежит вместе со всеми и стремится поскорее занять одно из свободных мест. Тот, кто останется без стула, становится водящим и продолжает начатый рассказ.

«Сантики - фантики - лимпопо»

Играющие стоят в кругу. Водящий на несколько секунд отходит от круга на небольшое расстояние... За это время играющие выбирают, кто будет «показывающим» (будет показывать разные движения). Все остальные играющие должны тут же повторять его движения. После того, как показывающий выбран, водящего приглашают в центр круга. В его задачу входит определить, кто показывает всем движения. Движения начинаются с обыкновенных хлопков. При этом на протяжении всей игры хором произносятся слова «Сантики – фантики - лимпопо». В незаметный для водящего момент показывающий демонстрирует новое движение, все должны мгновенно его перенять. У водящего может быть несколько попыток для угадывания. Если одна из попыток удалась, то показывающий становится водящим.

«Отгадай, чей голосок?»

Водящий отходит в сторону, пока играющие договариваются, кто будет подавать голос. Затем водящий встает в круг и закрывает глаза. Играющие идут по кругу со словами: «Мы собрались дружно в круг, повернулись разом вдруг, а как скажем «Скок, скок, скок». (эти слова произносит один человек), отгадай, чей голосок». Водящий открывает глаза и отгадывает, кто из ребят сказал «Скок, скок, скок». Если это ему удастся, он меняется с говорившим местами. Можно дать водящему три попытки. Если он все же не угадывает, игра начинается сначала.

«Вороны и воробьи»

На расстоянии 1-1,5 метра чертятся две параллельные линии. От них отмеряется еще 4-5 метров и прочерчиваются еще по линии. Первые две линии - это линии старта, вторые - «домики». Команды выстраиваются спиной друг к другу около первых линий, т.е. на расстоянии 1-1,5 метров. Команд две, одна из них называется «воробьи», а вторая - «вороны». Ведущий встает между командами и называет слова: воробьи или вороны. Если ведущий сказал «вороны», то вороны догоняют воробьев, которые пытаются убежать за вторую линию, т. е. спрятаться в «домик». Все пойманные воробьи становятся воронами. Если ведущий говорит «воробьи», то воробьи бегут и ловят ворон. Игра может продолжаться до тех пор, пока в одной

команде не останется играющих. Или игра идет определенное количество раз, и тогда побеждает команда, в которой больше играющих.

#### «Поймай хвост дракона»

Ребята выстраиваются в колонну, каждый держит впереди стоящего за пояс. Они изображают «дракона». Первый в колонне — это голова дракона, последний — хвост. По команде ведущего «дракон» начинает двигаться. Задача «головой» — поймать «хвост». А задача «хвоста», в свою очередь, — убежать от «головой». Туловище дракона не должно разрываться, т. е. играющие не имеют права отцеплять руки. После поимки «хвоста» можно выбрать новую «голову» и новый «хвост».

#### «Невод»

Игра проходит на ограниченной площадке, пределы которой нельзя пересекать никому из играющих. Двое или трое играющих берутся за руки, образуя «невод». Их задача — поймать как можно больше «плавающих рыб», т. е. остальных игроков. Задача «рыб» — не попасться в «невод». Если «рыбка» не смогла увильнуть и оказалась в «неводе», то она присоединяется к водящим и сама становится частью «невода». «Рыбки» не имеют права рвать «невод», т. е. расцеплять руки у водящих. Игра продолжается до того момента, пока не определится игрок, оказавшийся самой «проворной рыбкой».

#### «Капканы»

Шесть играющих встают парами, взявшись за обе руки и подняв их вверх. Это капканы, они располагаются на незначительном расстоянии друг от друга. Все остальные играющие берутся за руки, образуя цепочку. Они должны двигаться через капканы. По хлопку ведущего капканы «захлопываются», т. е. ребята, изображающие капканы, опускают руки. Те играющие, кто попался в капкан, образуют пары и тоже становятся капканами. В этой игре выясняется самый ловкий и быстрый из ребят — тот, кто сумел до конца игры не угодить ни в один капкан.

#### «Берег и река»

На земле чертятся две линии на расстоянии примерно в один метр. Между этими линиями «река», а по краям — «берег». Все ребята стоят на «берегах». Ведущий подает команду: «РЕКА», и все ребята прыгают в «реку». По команде «БЕРЕГ» все выпрыгивают на «берег». Ведущий подает команды быстро и беспорядочно, чтобы запутать играющих. Например: «БЕРЕГ, РЕКА, РЕКА, БЕРЕГ, РЕКА, РЕКА, РЕКА...». Если по команде «БЕРЕГ» кто-то оказался в воде, то он выходит из игры. Выходят из игры также те невнимательные игроки, которые во время команды «РЕКА» оказались на «берегу». Игра продолжается до тех пор, пока не определится самый внимательный участник.

#### «Волки во рву»

На площадке чертится коридор («ров») шириной до одного метра. Ров можно начертить зигзагообразный, где уже, где шире.

Во рву располагаются водящие — «волки». Их немного — всего два или три. Все остальные играющие — «зайцы» — стараются перепрыгнуть через ров и не оказаться осаленными. Если до зайца дотронулись, он выбывает из игры или становится «волком». «Волки» могут осалить «зайцев» только находясь во рву. «Зайцы» ров не перебегают, а перепрыгивают. Если нога «зайца» коснулась территории рва, это значит, что он «провалился в ров» и в этом случае также выбывает из игры.

#### Сценарий Богатырской викторины

Настоящим богатырям нужна не только физическая мощь. Знания — это тоже очень большая сила. Знать — значит уже иметь превосходство, помогающее одержать победу. Викторина поможет выявить мудрость и смекалку участников и вооружить их силой новых знаний. Каждый участник викторины должен взять по жребию и ответить на один вопрос-загадку. Вопрос не простой, а про старину, про русских богатырей.

#### Вопросы для 1 тура викторины

1. Как называлось старинное защитное приспособление русского воина, состоящее из железных колец? (Кольчуга.)

2. Почему копьё и щит неразлучные, но извечные враги? (Копьё предназначено для нападения, а щит - для защиты воина, в том числе и от копья. И то и другое - обязательная часть снаряжения русских воинов в старину.)

3. Как называется богатырское оружие в виде тяжелого, с шипами шара на рукоятке? (Булава.)

4. Как назывался металлический головной убор воина на Руси? (Шлем.)

5. Что означает древнерусское выражение «изломить копьё»? (Вступить в битву.)

6. Как называется военный головной убор XX века, при создании которого за основу была взята форма богатырского шлема? (Буденновка.)

7. Назовите русского художника, автора картины «Богатыри». (В. М. Васнецов.)

8. С какого оружия обычно начиналось сражение, если русские воины сходились в поединке один на один? (С копья.)

9. Сколько лет «сидел сиднем» Илья Муромец? (30 лет и 3 года.)

10. Назовите отчество самого сильного русского богатыря? (Илья Иванович (Муромец) — его отца звали Иван Тимофеевич.)

11. Отгадайте загадку: «Не крылата, а перната, как летит, так свистит, а сидит, так молчит». (Стрела.)

12. Две головы, шесть ног, две руки, один хвост. Кто это? (Всадник.)

13. Назовите виды холодного оружия, которые можно считать преемниками старинного русского меча. (Шпага, сабля, палаш, шашка.)

14. Какая птица на Руси с давних времен стала символом отваги и удали? (Сокол.)

15. Морской дядька, который выводит из воды тридцать три богатыря. (Черномор.)

Во второй тур викторины выходят богатыри, ответившие правильно на большинство вопросов.

Лошадь - верный друг, сопровождающий богатыря повсюду: и на войне, и в поле во время очередного сева или уборки урожая. Трудно отыскать, более благородное и красивое животное! «Его трепещущие ноздри пылают и дымятся; быстрые ноги в нетерпении роют землю; огненный взгляд мечет молнии; красивая разметавшаяся грива трепещет и волнуется; длинный пушистый хвост распускается султаном. Благородный конь как будто сам гордится своей красотой» — так писал знаменитый знаток животных А. Э. Брем. А что вы знаете о лошадях?

Вопросы для 2 тура викторины

1. Две головы, а хвост один, шесть ног, но ходят четыре. Что это такое? (Всадник.)

2. В каком месте, по утверждению русской пословицы, не меняют лошадей? (На переправе.)

3. Как называется одеяло для лошади? (Попона.)

4. «Лошадиный» деликатес, пригодный на завтрак, сэр. (Овсянка)

5. Кто командовал легендарной Первой конной армией, которая во время гражданской войны с боями прошла по всему югу России? (Семен Буденный.)

6. Какая лошадь с почетом носит фамилию известного русского ученого-путешественника? (Лошадь Пржевальского.)

7. О каком человеке говорят: «темная лошадка»? (О человеке, о котором окружающим мало известно.)

8. Назовите произведение и его автора, в котором главному герою было предсказано: «Примешь ты смерть от коня своего». (А. С. Пушкин. Песнь о вещем Олеге.)

9. Какой известный конь, сделав два шага вперед, на третий обязательно сворачивает в сторону? (Шахматный.)

10. Когда лошадь покупают, какой она бывает? (Мокрой.)

11. Когда же ребенок становится лошадью? (Никогда, дети лошадьми не бывают.)

12. Благодаря какому коню древним грекам удалось завоевать город, осаду которого они вели 9 лет? (Троянскому коню — деревянному сооружению, внутри которого спрятались лучшие воины.)

13. Лошадиный параметр, приложимый к автомобилю. (Сила.)
14. Как называется рассказ И. С. Тургенева, в котором описан выпас лошадей ночью? («Бежин луг».)
15. Русский писатель XIX века, сочинивший сказку «Котенок-Горбунок». (П. Ершов.)
16. «Лошадиное» счастье. (Подкова)
17. Откуда эти строки: «Коня на скаку остановит, в горящую избу войдет...»? (А. Н. Некрасов. Поэма «Мороз, Красный нос».)
18. Лошадиный правитель. (Ямщик.)
19. Лошадиная закуска. (Удила.)
20. Какой масти чаще всего бывают волшебные кони в сказках? (Волшебной силой обычно обладают белые кони.)

### Спортивно-оздоровительное направление

Спартакиада «БОЛЬШИЕ ГОНКИ»

Цель:

пропагандировать здоровый образ жизни; создавать условия для оздоровления детей, развития физкультурных навыков.

Задачи:

- обеспечить двигательную активность детей;
- в процессе веселого соревнования дать ребенку проявить себя;
- создать ситуацию соперничества за успехи товарища, команды;
- развить ловкость, смекалку, быстроту реакции.

Музыка «Моя Россия»

Фанфары

Ведущие-дети:

На спортивную площадку

Приглашаем дети вас!

Праздник спорта и здоровья

Начинается сейчас!

ГИМН

Ведущие-дети:

Помериться силой,

Побегать, попрыгать

Зовём на площадку друзей.

Весёлые старты вас ждут

На площадке,

Спешите сюда поскорей.

Ведущий:

Здравствуйте, дорогие ребята и уважаемые гости! Нам очень приятно видеть всех Вас сегодня на нашем стадионе! Мы начинаем самую весёлую из всех спортивных и самую спортивную из всех весёлых игр – «Весёлые старты»! Участники соревнований будут состязаться в силе, ловкости, смекалке, быстроте! Встречайте команды!!!

Музыка «Герои спорта»

(выход команд)

Приветствие гостей

Ведущий:

Пусть жюри весь ход сраженья

Без промашки проследит.

Кто окажется дружнее,

Тот в бою и победит.

Представление судей

Ведущие-дети:

На любимом стадионе  
Все рекорды мы побьем  
И на смену чемпионам  
Очень скоро мы придем!  
Ведущие-дети:  
Стать чемпионом, все мы знаем,  
Задача сложная для всех!  
Соревноваться начинаем -  
И твердо верим в наш успех!  
Ведущие-дети:  
Словно море трибуны шумят  
Нынче будет нелегким сражение  
Поболеем за смелых ребят  
За спортивный задор и уменье!  
Ведущий:

Мы начинаем соревнования. В каждой эстафете определяется конкретный победитель. За победу команда получает – 1 место, за поражение – 2 место. Победитель соревнований определяется по наименьшему количеству набранных очков. В случае равенства очков победитель определяется по дополнительному конкурсу «Перетягивание каната».

Эстафеты:

1 эстафета Челночный бег

Ведущий:

Чтобы прыгать научиться

Нам скакалка пригодится

Будем прыгать высоко

Как кузнечики – легко.

2 эстафета Бег со скакалкой

Инвентарь: скакалки

3 эстафета «Самый быстрый»

Инвентарь: обручи, скакалки

Бег до скакалки - прыжки на скакалке 3 раза – бег обратно – передача эстафеты

4 эстафета “На одной ноге”

Прыжки до ориентира на одной ноге, после сменяем ногу – на другой ноге бегут до команды, передают эстафету.

5 эстафета «Кенгуру»

Инвентарь: мячи

Зажав между ногами (выше колен) мяч, двигаться прыжками вперед до ориентира и обратно. Вернувшись, передать эстафету следующему игроку. Если мяч упал на пол, его нужно подобрать, вернуться на то место, где мяч выпал, зажать ногами и только тогда продолжить эстафету.

Показательные выступления секции карате-до

Для занятий, как известно,

Обруч нам необходим.

И красиво, и полезно

Упражнение делать с ним.

6 эстафета с обручами

Инвентарь: обручи

4 обруча разложены один за другим. Бегут к обручам, берут его двумя руками, поднимают над головой и пролезают через него. Обруч кладут на место и бегут к следующему обручу. Обратно возвращаются бегом по прямой.

Ведущий:

Если хочешь стать умелым,

Сильным, ловким, смелым,  
Научись любить скакалки,  
Обручи и палки.

Никогда не унывай,  
В цель мячами попадай.  
7 эстафета «Самый меткий»

Инвентарь: обручи, мячи

Капитаны команд стоят на расстоянии от своих команд, лицом к ним, в руках у каждого обруч. Игроки по очереди пытаются попасть в обруч мячом.

8 эстафета «Эстафета с волейбольным мячом»

Инвентарь: мячи

Ведение мяча до ориентира, обратно бегом мяч в руках. Если мяч упал на пол, его нужно подобрать, вернуться на то место, где мяч выпал, зажать ногами и только тогда продолжить эстафету.

9 эстафета «Двойной цепной паровозик»

В эстафете принимают участие все участники команды, начиная с первого, который бежит до ориентира и обратно, цепляет второго, бегут до ориентира и обратно оставляя первого и цепляя третьего и т.д.

Ведущий:

Чтоб проворным стать атлетом  
Вам, напоследок – эстафета!!!  
Будем бегать быстро, дружно  
Победить вам очень нужно!

10 эстафета «Эстафетная палочка»

Инвентарь: эстафетные палочки.

Каждый участник бежит до ориентира и обратно, передавая эстафетную палочку.

Подведение итогов соревнований

Награждение

Музыка «Мы чемпионы»

Ведущий: Вот и закончился наш праздник. Все участники команд показали свою ловкость, силу, быстроту. А главное – получили заряд бодрости и массу положительных эмоций! Дорогие ребята, вы сегодня отлично соревновались, а ваши болельщики прекрасно за вас болели и это, несомненно, предавало вам сил.

Ведущие-дети:

Всем спасибо за вниманье  
За задор и громкий смех,  
За огонь соревнования,  
Обеспечивший успех!

Занимайтесь спортом, укрепляйте своё здоровье, развивайте силу и выносливость! До новых встреч!

Гимн олимпиады

Спортивный праздник «Веселыми тропинками лета»

Цель: пропагандировать здоровый образ жизни; создавать условия для оздоровления детей, развития физкультурных навыков.

Задачи:

- обеспечить двигательную активность детей;
- в процессе веселого соревнования дать ребенку проявить себя;
- создать ситуацию сопереживания за успехи товарища, команды;
- развить ловкость, смекалку, быстроту реакции.

Оборудование:

1. Костюм спортсмена-клоуна.
2. 14 воздушных шаров (по количеству конкурсов, вручаются за победу в конкурсе).

3. 2 большие ложки.
4. 4 больших коробки.
5. 10 воздушных шаров для использования в конкурсах.
6. 4 воздушных шара, раскрашенных под матрешек.
7. 2 платка или косынки.
8. 2 стула.
9. Веревка длиной 1,5 м.
10. 2 теннисных ракетки. 11. 2 куба.
12. 2 волейбольных мяча.
13. 3 маленьких мячика.
14. 4 резиновых коврика.
15. 2 ведра.
16. 2 швабры.
17. Мелки.
18. Медали, подарки.

Ход праздника

В соревнованиях участвуют две команды. Количество участников в командах не ограничено, но единственное условие - количество участников в каждой команде должно быть равным.

(Звучит веселая спортивная музыка. На спортивной площадке в костюме спортсмена-клоуна появляется ведущий)

Ведущий.

Солнце, воздух и вода-

Наши лучшие друзья!

Ребята, я - затейник,

Я Спортником зовусь.

И если будет скучно -

Вмиг разгоню я грусть.

Мой папа - Спорт,

А мама - Физкультура,

Все виды спорта - близкая родня.

Объездил все я страны мира,

Ребята всюду ждут меня.

Как песня, нужен друг в пути,

Его я должен здесь найти!

Ребята! Давайте познакомимся!

(Подходит то к одному, то к другому ребенку)

Если я так буду со всеми знакомиться, то у нас уйдет много времени. Давайте знакомиться по-другому. Как только я скажу: «Раз, два, три - свое имя назови», вы громко скажете, как вас зовут. Внимание! Раз, два, три! Свое имя назови!

(Дети громко называют свои имена)

Теперь мы знакомы и можем отправляться в путешествие по веселым тропинкам лета. Попутчики мне нужны честные и смелые, ловкие и умелые, умеющие постоять за себя и друга в беде не оставить. Приглашаю таких ребят на старт!

(Команды выстраиваются на исходных позициях. Сдают рапорт)

За победу в каждом конкурсе Спортник награждает команду - победительницу воздушным шаром, т. е. засчитывает одно очко.

1-й конкурс «В качестве разминки».

Необходимо донести надувной шарик, держа его на большой ложке, до определенной отметки. На обратном пути сменить руку.

2-й конкурс «Веселые носильщики».

На противоположных концах площадки расположены большие коробки. У линии старта в таких же коробках находится по пять надутых воздушных шаров. Первые номера должны любым способом перенести сразу пять шаров из одной коробки в другую, возвратиться обратно и передать эстафету. Вторые номера бегут к коробке, находящейся в конце площадки, и также переносят пять шаров одновременно в коробку, которая находится в начале площадки, передают эстафету и т. д.

3-й конкурс «Повяжу я шелковый платочек».

На двух стойках натянута веревка. К ней подвешено несколько воздушных шаров, на каждом из которых нарисована матрешка.

У первого участника команды в руках платочек. Необходимо добежать до стоек и повязать платочек на один из шаров. Второй участник должен этот платочек снять и т. д.

4-й конкурс «Ядро барона Мюнхаузена».

В роли ядра - воздушный шарик. Необходимо оседлать ядро, зажав его между ногами, и проделать путь до отметки и обратно. Если шарик-ядро лопнет, то команде - штрафное очко.

5-й конкурс «Лиса Алиса и кот Базилио».

Это парная эстафета. Один участник команды изображает лису, сгибая в колене одну ногу. Коту завязывают глаза. Лиса кладет руку на плечо коту, и таким образом они преодолевают расстояние.

6-й конкурс «Неуловимый шнур».

На расстоянии 5-6 метров стоят два стула спинками друг к другу. На полу между ножек стульев растянута веревка, концы которой находятся под стульями. На стульях сидят по одному игроку каждой команды. По команде ведущего они бегут, огибая стул соперника, возвращаются к своему стулу, садятся и, схватив конец шнура, тянут его к себе. Команде, игрок которой сделает это раньше, начисляется заветное очко. Если же игроки схватят шнур одновременно - ничья. Игру продолжает другая пара игроков.

7-й конкурс «Поиграем в теннис».

В руках у участника теннисная ракетка. Ему необходимо добежать до отметки и обратно, «подкидывая» ракеткой надувной шарик.

8-й конкурс «Сиамские близнецы».

Сиамскими называются близнецы, сросшиеся между собой. Такими близнецами в команде будет каждая пара. «Срастись» им придется спинами. Для этого нужно встать друг к другу спиной и крепко сцепиться руками. Бежать в таком положении можно только боком. Поэтому первая пара боком встает на линию старта, боком бежит и так же возвращается, передавая эстафету следующим «сросшимся близнецам». Спины игроков на протяжении всего бега должны быть плотно прижаты друг к другу.

9-й конкурс «Попади в мяч».

На площадке обозначается линия метания. В 4-5 м от нее на кубе лежит большой мяч. Игроки одной команды, а потом другой поочередно бросают малый мяч, стараясь сбить большой. Каждому участнику команды предоставляется по три попытки. За каждое попадание дается очко. Выигрывает команда, набравшая больше очков.

10-й конкурс «Перекасти мяч».

Каждая команда становится в колонну по одному (между колоннами расстояние не менее 2 м), ноги на ширине плеч. У направляющих волейбольные мячи.

По сигналу направляющий передает мяч над головой следующему игроку, тот следующему и т. д. Последний игрок, получив мяч, катит его вперед между ногами играющих, а сам бежит с правой стороны колонны, становится первым, берет мяч и снова передает назад над головой следующему игроку.

Эстафета продолжается по тех пор, пока игрок № 1 снова не займет место направляющего.

Если мяч выкатится из «коридора», его необходимо положить обратно и продолжить игру.

11-й конкурс «Перейди болото».

Каждой команде выдается по два резиновых коврика (можно в виде больших ступней ног). Каждому участнику команды необходимо преодолеть расстояние до отметки и обратно, переступая с одного коврика на другой.

12-й конкурс «Челнок».

Игроки двух команд по очереди прыгают в длину с места. Игрок первой команды прыгает от начальной линии, место приземления отмечается. Игрок другой команды прыгает с этой отметки в другую сторону от линии и т. д. Результат определяется по прыжкам последнего игрока. Если он приземлился за линией старта, его команда выигрывает, если перед ней - проигрывает.

13-й конкурс «Баба Яга».

Непременными атрибутами бабы Яги были ступа и метла. В эстафете в качестве ступы можно использовать простое ведро, а в качестве метлы - швабру. Участник встает одной ногой в ведро, другая остается на земле. Одной рукой он держит ведро за ручку, а в другой руке он держит швабру. И в таком положении проходит дистанцию и передает «ступу» и «метлу» следующему участнику.

14-й конкурс «Веселый поезд».

Первый участник выполняет роль «локомотива», а все остальные - «вагоны». Он один добегают до отметки, возвращается назад, к нему прицепляется «вагон»- второй участник команды, крепко обхватывая его руками за пояс. Путь до отметки они проделывают вдвоем. Затем к ним прицепляется еще один «вагон», они уже бегут втроем и т. д.

Подведение итогов праздника.

Спортсмен подводит итог соревнования, награждает победителей и участников соревнования памятными медалями и подарками. Затем Спортсмен прощается с детьми до следующих спортивных путешествий «Веселыми тропинками лета».

Под звуки спортивного марша и аплодисменты болельщиков команды совершают круг почета.

### Кроссворд по теме «Пожарная безопасность»

По горизонтали:

1.Что в народе называют «красным петухом»? /огонь/

2.Болезненное состояние, вызванное попаданием в организм вредных и ядовитых веществ. /отравление/

3.В деревянном домике проживают гномики.

все такие добряки – раздают всем огоньки. /спички/

По вертикали:

1.Я и туча, и туман, и ручей, и океан,

И летаю, и бегу, и пожар тушить могу /вода/

2. Это бедствие – огонь, дым, жар.

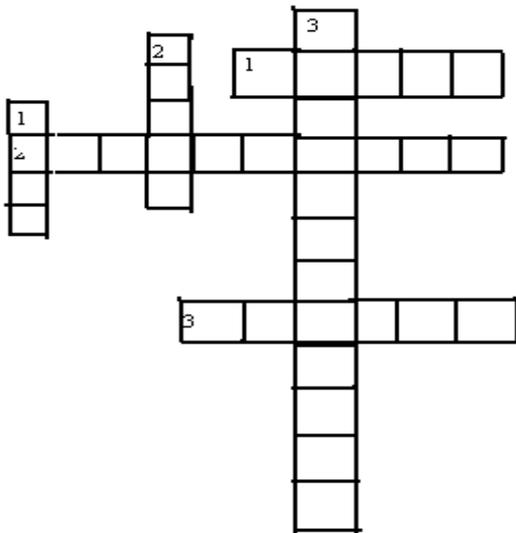
Называется -- ...../пожар/

3 Защищу я от огня

В комнате, машине.

Лишь нажмите мой рычаг.

Я - ..... /огнетушитель/



**УВАЖАЙТЕ СВЕТОФОР** (выступление агитбригад).

**ВЕД:** Дорогие ребята! Еще в первом классе вы научились правильно ходить по улицам и дорогам, а потом продолжили изучение знаков улиц и дорог.

Сегодня мы с вами вспомним, как правильно ходить по улицам, что ждет нас там. И вместе с вами будут путешествовать **ВЕСЕЛЫЕ ЧЕЛОВЕЧКИ**. Вы будете подсказывать им как правильно поступать в сложной обстановке, которая будет у них возникать. Итак, в путь.

**ВЕД.** Однажды встретились веселые друзья – Буратино, Дюймовочка, Карандаш и Незнайка. Буратино сказал, что у него появился новый друг – Светофорик. И он начал рассказывать про трехглазого Светофорика, подземную улицу, зебру, про знаки, которые сами не видят, а другим все показывают.

Веселые человечки слушают, удивляются и даже немного завидовали.

- Пожалуйста, Буратино, покажи и нам дорогу в город, - робко попросила Дюймовочка.
- Проще простого, - ответил Буратино. – Кто хочет, идите за мной.

И вот Дюймовочка, Незнайка, Карандаш на улице большого города. Стали они переходить через улицу, но не успели дойти до середины, как что-то заскрипит, зазвенит... Веселые человечки в страхе бросились врассыпную.

- Вспомним, о чем я вам рассказывал, - закричал Буратино.

Но его никто не слышал, ведь на улице большого города очень шумно. Дюймовочка так испугалась, что чуть не расплакалась. Но к счастью, она увидела диковинные цветы. Цветы быстро удалялись и Дюймовочка едва успела прыгнуть на лепесток алого мака. Незнайка, увидев, какую-то яму, ринулся в нее.

- Что тебе нужно? – раздался грозный голос.
- Мне нужна подземная улица...
- Спокойно, - сказал сам себе Карандаш. Помните, Буратино говорил, что безопасно улицу переходить по какой-то зебре. И он быстро стал водить по асфальту своим носом-карандашом.

Ребята!

- 1.Правильно ли поступила Дюймовочка?
- 2.Какие правила дорожного движения нарушил Незнайка?
- 3.Какую улицу он искал и почему эта улица безопасна?
- 4.Про какую зебру рассказал Буратино и что напутал Карандаш?
- 5.Объясните для чего необходимо знать правила дорожного движения.

ВЕД: Ребята! Что мы будем делать с веселыми человечками? А давайте отведем их в школу пешеходных наук?! Там их встретит веселый Светофорик.

ЧТЕЦ: «СВЕТОФОР»

Стоп, машина! Стоп, мотор!  
Тормози скорей шофер!  
Красный глаз глядит в упор –  
Это строгий светофор!  
Вид он грозный напускает,  
Дальше ехать не пускает!  
Обожди шофер немножко,  
Снова выгляни в окошко.  
Светофор на этот раз  
Показал зеленый глаз,  
Подмигнул и говорит:  
«Ехать можно! Путь открыт!»

(М.Пляцковский)

СВЕТОФОРИК: У меня три стеклянных глаза: верхний – красный, под ним – желтый, а в самом низу – зеленый. Я стою на улицах и дорогой управляю. Сейчас мы проверим знаете ли вы сигналы светофора.

(Ребятам предлагаются ситуации, где нужно правильно закрасить сигнал светофора.)

СВЕТОФОРИК: Ребята! Посмотрите правильно ли Карандаш закрасил глазки светофора, и как должны вести себя пешеходы и транспорт при этих сигналах?

ВЕД: На следующий день Веселые человечки двигались к школе пешеходных наук. И вдруг такая неожиданность. Там, где стоял светофор, они увидели регулировщика. В руках он держал деревянную палочку.

ЧТЕЦ: «МОЯ УЛИЦА»

Здесь на посту в любое время  
Дежурит ловкий постовой.  
Он управляет сразу всеми,  
Кто перед ним на мостовой.  
Никто на свете так не может  
Одним движением руки  
Остановить поток прохожих  
И пропустить грузовики.

(С.Михалков)

СВЕТОФОРИК: Не удивляйтесь, друзья! Это регулировщик. Ему подчиняются и водители, и пешеходы. Он указывает кому стоять, а кому ехать или идти. Поэтому вы должны знать, что говорит он своими таинственными жестами.

ВЕД: Ребята у меня в руках обыкновенная палочка, ничего особенного, только окрашена в черно-белый цвет. Но эта палочка обладает такой силой, что может показаться жителю другой планеты просто волшебной. Вот по широкому проспекту мчатся машины. И вдруг слышен визг тормозов и скрип шин по асфальту. Машины тот час останавливаются. Но кто же их остановил? Кого мгновенно послушались водители? Это сделала наша палочка.

Сейчас мы проверим, знаете ли вы сигналы регулировщика?

(Регулировщик подает сигналы, а ребята- 4 пешехода и 4 водителя угадывают)

- РУКИ ВЫТЯНУТЫ В СТОРОНЫ ИЛИ ОПУЩЕНЫ – со стороны груди и спины движение всех транспортных средств и пешеходов запрещено; со стороны левого и правого бока разрешено движение транспорту прямо и налево, пешеходы могут перейти проезжую часть.

- ПРАВАЯ РУКА ВЫТЯНУТА ВПЕРЕД – со стороны спины и правого бока движение всех транспортных средств запрещено; со стороны левого бока транспорт во всех направлениях; со стороны груди – только направо; пешеходы могут переходить проезжую часть за спиной регулировщика.

- РУКА ПОДНЯТА ВВЕРХ – движение всех транспортных средств и пешеходов запрещено во всех направлениях.

ЧТЕЦ: «АЗБУКА ГОРОДА»

Город, в котором с тобой мы живем,  
Можно по праву сравнить с букварем.  
Вот она, азбука, - над головой,  
Знаки навешаны над мостовой.  
Азбукой улиц, проспектов, дорог  
Город дает нам все время урок.  
Азбуку города помни всегда,  
Чтоб не случилась с тобою беда.

(Я.Пищумов)

ВЕД: Ребята! Веселые человечки попали в трудную ситуацию. На улицах вдруг исчезли все знаки. Вы знаете знаки дорожного движения? Давайте поможем веселым человечкам разобраться. где и какие знаки нужны.

(работа по карточкам – в пустые квадратики вставить знаки и назвать их)

ВЕД: Теперь я вижу, что вы знаете дорожную азбуку, и не должны попасть в трудную ситуацию. В заключении нашей встречи Веселые человечки приготовили вам еще одно задание. Они начинают стихотворение, а вы его продолжаете.

ЧТЕЦЫ: Если свет зажегся красный  
Значит двигаться ... (ОПАСНО)  
Желтый свет – предупреждение  
Жди сигнала для ... (ДВИЖЕНИЯ)  
Свет зеленый говорит:  
«Проходите! Путь ... (ОТКРЫТ)»

ВЕД: Помните всегда правила дорожного движения и идя в школу или домой не забывайте о них!

### КТД в оздоровительном лагере

#### «Здоровому – все здорово»

В зале стоят пять рабочих столов для пяти команд, на столах — таблички с названиями команд. Каждому ребенку при входе прикрепляют визитку с названием команды. Таким образом, составляются команды из 10 человек. Дети рассаживаются соответственно названиям своих команд.

**Ведущий.** В век технического прогресса и завоевания космоса, в эпоху рыночных отношений, как вы думаете, что для нас дороже всего? (Ответы детей.) Конечно же, здоровье! Здоровье человека - это главная ценность в жизни. Его не купишь ни за какие деньги. Будучи больным, вы не сможете воплотить в жизнь свои мечты, не сможете отдать свои силы на созидание, на преодоление жизненных задач, не сможете полностью реализоваться в современном мире. Поэтому девизом сегодняшней встречи мы взяли народную поговорку «Здоров будешь - все добудешь». А добывать *вы* будете спецвалюту - «здоровянки» с помощью своих знаний, смекалки, находчивости и юмора. У нас сегодня пять команд: «Чистюли», «Крепыши», «Витаминки», «Диролики» и «Улыбки». А помогать вам будут вожатые. Давайте с ними познакомимся.

#### Шуточное выступление вожатых о здоровом образе жизни

**Ведущий.** Вожатые, займите свои места в командах.

*Вожатые присоединяются к командам (по два человека к каждой команде) и помогают на протяжении всего КТД.*

**Ведущий.** А я вам представлю членов жюри. Итак, членами жюри сегодня будут... (Представление жюри.) В конце игры членами жюри будет подсчитано количество «здоровянок» заработанных каждой командой, и подведен окончательный итог *игры*...

**Дети (хором).** «Здоров будешь - все добудешь!»

**«Девиз»**

**Ведущий.** И первый наш конкурс называется «Девиз». Девиз - это краткое изречение, в котором в лаконичной форме обычно формулируется какой-то жизненный принцип человека. Девизы бывают не только у людей» существуют девизы фирм, банков, политических партий. А вам сейчас предстоит сочинить девиз своей команды, и в нем должно обязательно присутствовать слово, которое *сейчас* вытянет ваш капитан.

**Проходит жеребьевка: капитаны вытягивают карточкисо словами, Примеры слов:**

- чистота;
- спорт;
- режим;
- отдых;
- витамины и т. п.

Пока команды выполняют задание, на сцене исполняется номер художественной самодеятельности. Затем командами зачитываются девизы. Например:

Ешьте *больше* витаминов -

Яблок и апельсинов!

И не будете болеть,

**Будете *лишь* здороветь!**

**Всем режим необходим,**

Хотя детьми он не очень любим!

**«Синонимы»**

**Ведущий.** Более ста лет назад И. С. Тургенев высказал мысль о том, что русский язык богат и могуч. Если задуматься, то можно обнаружить перечень достоинств русского языка. Например, в нашем языке очень много синонимов: почти к каждому глаголу можно найти десяток близких по значению слов. Так, вместо слова «глядеть» можно сказать «смотреть», «распахнуть глаза», «вперить очи», «сверлить взглядом» и т.д. *Попробуйте* найти как можно больше синонимов к глаголу, который достанется вашему капитану.

Капитаны вытягивают карточки со словами, команды приступают к выполнению задания.

Примеры слов:

- умываться;
- обливаться;
- спать;
- бегать;
- разгружаться (диета) и др.

После концертного номера жюри зачитывает результаты конкурса «Девиз», командам вручаются заработанные «здоровянки». Представители от команд зачитывают синонимы к вытянутому слову.

**«Частокол»**

**Ведущий.** В следующем конкурсе, который называется «Частокол», побеждает та команда, которая сумеет быстрее остальных расшифровать совет доктора Неболита. Для этого надо по порядку «собрать» буквы: от самой большой до самой маленькой, вожаки, получите шифровки, Итак, начали!

Командам выдаются одинаковые карточки, пока команды «ломают головы» над шифровкой, заучит музыкальная заставка. По окончании работы поднимается **флажок**, и жюри определяет победителя.



**Ведущий.** Все команды справились с заданием и сейчас дружно скажут, что же посоветовал доктор Неболит.

**Дети (хором).** Подружись со спортом?

#### «Походка спортсмена»

**Ведущий.** Вот мы сейчас и узнаем, дружны ли вы со спортом. Вам предстоит изобразить походку спортсмена, но не любого, а того, который достанется вашему капитану.

Капитаны вытягивают карточки с заданием – изобразить походку:

- штангиста;
- бегуна;
- пловца;
- лыжника и др.

#### «Здоровому все здорово»

**Ведущий.** Следующий конкурс называется «Здоровому все здорово». Американские ученые выяснили, что когда человек смеется, в его легкие поступает почти втрое больше воздуха. Кроме того, смех прекрасно тренирует голосовые связки. И наконец, минуту смеха по благотворности воздействия можно приравнять к 45 минутам пассивного отдыха. Так что смейтесь на здоровье! Но смеяться команды будут по-разному. Капитаны, подойдите ко мне для жеребьевки!

Капитаны вытягивают карточки, на которых написано, какой смех должна изобразить команда:

- надменный; - зловещий; - заискивающий; - восторженный и др.

Команды выполняют задание. Жюри дает оценку этому и предыдущим конкурсам.

#### «Сила духа»

**Ведущий.** А сейчас проверим капитанов на силу духа. У кого быстрее надуется и лопнет воздушный шарик. В здоровом теле – здоровый дух!

#### «Здоровье»

**Ведущий.** А последний конкурс так и называется «Здоровье». Нужно на каждую букву этого слова найти слова, которые имеют отношение к здоровью, здоровому образу жизни.

НАПРИМЕР:

З – здоровье, зарядка, закалка, зубной врач

Д – диета

О – отдых, очки

Р – режим, расческа, ракетка

В – вода, витамины, врач

Е – еда

Команды выполняют задание, на сцене – концертный номер. Затем представители от команд зачитывают свои слова. Жюри дает оценку конкурсам и подводит общий итог.

**Ведущий.** Здоровье – неоценимое счастье в жизни любого человека. Каждому из нас присуще желание быть сильным и здоровым, сохранить как можно дольше подвижность, бодрость, энергию и достичь долголетия. Надеюсь, что сегодняшняя игра не прошла даром, и вы многое почерпнули из нее. Ведь «Здоров будешь – все добудешь!». Так будьте здоровы!