РОССИЙСКАЯ ФЕДЕРАЦИЯ
ИРКУТСКАЯ ОБЛАСТЬ
Муниципальное казенное учреждение
«КОМИТЕТ ПО ОБРАЗОВАНИЮ
администрации муниципального образования
«Заларинский район»»

Утверждаю:
Директор МАУ ОЛ «Орлёнок»
«20» апреля _____ 2023 г.

Программа «Орлята учатся летать».

Сроки реализации: *июнь-август 2023г.*
Адресат программы: *дети-сироты и дети, оставшиеся без попечения родителей и дети из семей, находящихся в социально-опасном положении и трудной жизненной ситуации, дет, чьи родители (законные представители) состоят в трудовых отношениях с организациями независимо от их организационно-правовой формы и формы собственности.*
Разработчик программы: Беседнова Эльвира Владимировна
Должность: старший вожатый МАУ ОЛ «Орлёнок».

РАЗДЕЛ 1. ИНФОРМАЦИОНННАЯ КАРТА ПРОГРАММЫ

Полное наименование программы	Программа организации летнего отдыха и оздоровления и занятости детей и подростков «Орлята учатся летать».
Тип лагеря	Загородный стационарный лагерь
Продолжительность смены	21 день
Основания для разработки программы	1. Конвенция ООН о правах ребенка, принятая 20 ноября 1989 г. (Сборник международных договоров СССР, 1993, выпуск XLVI); 2. Конституция Российской Федерации от 05.02.2014 № 2 ФКЗ, от 05.02.2014 № 11–ФКЗ; 3. Федеральный Закон от 29.12.2012г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (далее – ФЗ «Об образовании»); 4. Федеральный закон РФ от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» (в редакции 2013 г.); 5. Указ Президента РФ от 29.05.2017 № 240 «Об объявлении в Российской Федерации Десятилетия детства»; 6. Указ Президента РФ от 07.05.2012 № 599 «О мерах по реализации государственной политики в области образования и науки»; 7. Стратегия развития воспитания в РФ на период до 2025 года (распоряжение Правительства РФ от 29 мая 2015 г. № 996-р); 8. Постановление Правительства Российской Федерации от 28 октября 2013 г. № 966 «О лицензировании образовательной деятельности» (вместе с «Положением о лицензировании образовательной деятельности»); 9. Паспорт федерального проекта «Успех каждого ребенка» (утвержден на заседании проектного комитета по национальному проекту «Образование» 07 декабря 2018 г., протокол № 3);

	10.СП2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» от 28 сентября 2020 года (в нем подробно рассмотрены требования к среде для инклюзивной смены); 11. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 10 января 2017 г. № 10н «Об утверждении профессионального стандарта Специалист в области воспитания»; 12. Приказ Министерства труда и социальной защиты РФ от 25 декабря 2018 № 840н «Об утверждении профессионального стандарта «Специалист, участвующий в организации деятельности детского коллектива (вожатый)»; 13. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 05.05.2018 № 298 «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»; 14. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (с изменениями от 30.11.2020); 15. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 13.03.2019 № 114 «Об утверждении показателей, характеризующих общие критерии оценки качества условий осуществления образовательной деятельности организациями, осуществляющими образовательную деятельность по основным общеобразовательным программам, образовательным программам среднего профессионального образования, основным программам профессионального обучения, дополнительным общеобразовательным программам»;

	16. Распоряжение Министерства просвещения Российской Федерации от 28 ноября 2019 г. Р-121 «Об утверждении ведомственной целевой программы «Развитие сферы отдыха и оздоровления детей» **Методические рекомендации:** 17. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) (разработанные Минобрнауки России совместно с ГАОУ ВО «Московский государственный педагогический университет», ФГАУ «Федеральный институт развития образования», АНО ДПО «Открытое образование», 2015г.) (Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09- 3242); 18. Методические рекомендации по организации отдыха и оздоровления детей в части создания авторских программ работы педагогических кадров (Письмо Минобрнауки № 09-260 от 26.10.2012); 19. Методические рекомендации по примерному содержанию образовательных программ, реализуемых в организациях, осуществляющих отдых и оздоровление детей (Письмо Минобрнауки №09-613 от 01.04.2014) (Опыт работы ВДЦ «Орленок» и «Океан»); 20. Методические рекомендации по организации лагерей и форумов, предусматривающих совместное пребывание детей с ограниченными возможностями здоровья и их сверстников (Письмо Минобрнауки РФ от 30.11.2015 № 09-388);
Цель программы	Создание условий для обеспечения активного, интеллектуального и эмоционально насыщенного летнего отдыха и всестороннего развития ребёнка на основе его включения в жизнедеятельность загородного лагеря. Привлечение внимания к вопросам развития народных традиций, сохранения культурно-исторического наследия и

	важности патриотического воспитания.
Основные задачи программы	Способствовать: - укреплению здоровья ребенка, полноценному физическому и психическому развитию, привитию навыков здорового образа жизни. - приобщению ребят к творческим видам деятельности, развитию творческого мышления. -формированию навыков культурного поведения, санитарно-гигиенической культуры. -формированию у детей навыков общения и толерантности. - развитию интереса к прошлому, настоящему и будущему Родины, родного края, к национальным корням; учить детей находить, хранить и передавать эти традиции последующим поколениям.
Ожидаемые результаты	При активном участии детей и взрослых в реализации программы предполагается, что у каждого возникнет чувство сопричастности к большому коллективу единомышленников. Успешность детей в различных мероприятиях повысит социальную активность, даст уверенность в своих силах и талантах, повысит творческую активность детей путем вовлечения их в социально-значимую деятельность, активизирует лидерские и организаторские качества. Повышение уровня гражданского и патриотического сознания и самосознания обучающихся. Снижение уровня правонарушений в дальнейшем. Развитие у обучающихся потребности в изучении истории своего края и Отечества. При хорошей организации питания, медицинским наблюдениям и правильно организованным спортивным мероприятиям предполагается оздоровить детей и своевременно обратить внимание на проблемы со здоровьем, если они существуют, укрепить физические и психологические силы детей и подростков.
Возраст участников	6,5-17 лет
Количество участников программы в смену	175 человек

Актуальность.

Летние каникулы составляют значительную часть свободного времени детей. Этот период как нельзя более благоприятен для развития их творческого потенциала, совершенствования личностных возможностей, приобщения к ценностям культуры, истории, создания системы гражданско-патриотического воспитания. Это время игр, развлечений, свободы в выборе занятий, снятия накопившегося за год напряжения, восполнения израсходованных сил, восстановления здоровья. Это период свободного общения детей. Содержание деятельности программы направлено на формирования личности гражданина и патриота России с присущими ему ценностями, взглядами, ориентациями, установками, мотивами деятельности и поведения. Программа универсальна, так как может использоваться для работы с детьми из различных социальных групп, разного возраста, уровня развития и состояния здоровья. Основная идея программы «Орлята учатся летать» - представление возможностей для раскрытия творческих способностей ребенка, создание условий для самореализации потенциала детей и подростков в результате общественно полезной деятельности. Программа ориентирована на работу в разновозрастном детском коллективе и представляет собой одну смену. Программа детского отдыха способствующей развитию морально-волевых качеств личности и расширению кругозора у детей и подростков. Окунуться в атмосферу лагерной жизни помогает местоположение лагеря, который находится далеко от городской суеты. МАУ ОЛ «Орлёнок» находится в живописном месте, вдали от городской суеты, чистый лесной воздух, красивые природные пейзажи и в тоже время благоустроенная инфраструктура, дают возможность отдыхающим ребятам отвлечься от школьных будней, найти новых друзей, проявить себя в различных направлениях в комфортных для себя условиях. Отдыхающие лагеря (86% от общего количества ребят) это категория детей, находящихся в трудной жизненной ситуации (из многодетных, малообеспеченных семей, дети, состоящие на различных видах учёта), в связи с этим поставлена первоочередная задача обеспечить детям полноценный отдых с возможностью открыть в себе положительные качества личности, проявить самостоятельность, ощутить дух коллективизма, взаимопомощи, чувство социальной ответственности; осознать себя личностью, повысить самооценку за счет приобретения новых знаний, умений и навыков.

Новизна программы

Данная программа разработана, согласно основных направлений Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р. Основным направлением данной программы является воспитание гражданина, патриота. Ребенок, отдыхающий в лагере знакомится с основными и важными понятиями для становления личности. В

календарно-тематическое планирование внесено такое мероприятие как «День РДДМ», в рамках проведения данного мероприятия ребята познакомятся с данным движением, почувствуют себя одной командой.

Понятийный аппарат программы

Республика – территория лагеря.

Пресс-центр- объединение детей-корреспондентов, целью которого является освещение жизнедеятельности Республики (лагеря). Пресс-центр создается из представителей жителей городов (отрядов).

Легенда – гласит о истории появления лагеря, повествуются вновь прибывшим.

Традиции – ритуалы, которые выполняются ежегодно (камень желаний, свеча желаний, костер).

Советники – воспитатели отряда.

Долина спорта – спортивные площадки лагеря.

Трапезная «Пили-Ели»– столовая Республики

Культурный центр Республики – открытая площадка (танцпол).

Личность – общественная сущность человека, совокупность его социальных качеств и свойств, которые он вырабатывает у себя самостоятельно.

Развитие – направленное, закономерное изменение; в результате развития возникает новое качество.

Индивидуальность – неповторимое своеобразие какого-либо явления, человека; противоположность общего, типичного.

Вектор- маршрут в лагере, на котором отражена вся информация о тематических неделях лагеря и представлен каждый этап.

Карточка настроения - жетон, который выдается каждому ребенку, где он в конце дня отмечает свое эмоциональное настроение и удовлетворенность от мероприятия.

Республиканский Совет-планёрка педагогов и вожатых лагеря.

Воспитание – это управление процессом развития личности ребенка через создание благоприятных для этого условий.

Детское объединение (помощники советников) – это группа детей, объединенных устойчивыми личными контактами друг с другом и участием в той или иной совместной деятельности.

Ключевые дела – это главные общелагерные дела, через которые осуществляется попытка интеграции воспитательных усилий и целостного воздействия на коллектив и личность ребенка. Непременная черта каждого ключевого дела – коллективная разработка, коллективное планирование, коллективное проведение и коллективный анализ результатов. На всех этапах взрослые и дети выступают вместе, как равноправные партнеры, что создает атмосферу общей уверенности и ответственности.

Развитие личности – процесс качественных изменений, происходящих в личности человека под влиянием природных и социальных, внешних и внутренних факторов.

Самоуправление – это режим протекания совместной и самостоятельной деятельности детей, обеспечивающий позитивную динамику равноправных

отношений в детской среде и задающий реальные возможности для личностного самоопределения детей.

Краткая характеристика участников программы

Программа ориентирована на работу в разновозрастном детском коллективе от 6,5 до 17 лет и представляет собой две смены (июнь - август) в количестве 21 день. Каждая смена общей численностью по 175 человек. Основной контингент –дети из семей СОП и ТЖС (86%), а также дети , чьи родители состоят в трудовых отношениях (14%).

Педагогическая идея Программы

Смена будет проходить в форме сюжетно-ролевой игры «Республика Детства». Слово «Республика» означает форму организации смены, основанную на признании ценностей равенства, свободы, справедливости. Это своеобразное государство, где в своих правах и обязанностях равны как дети, так и взрослые.

Сюжетно-ролевая игра как форма жизнедеятельности даёт большие возможности для формирования позитивной направленности личности ребёнка. В течение всей игры, участники и организаторы, программы живут согласно уже сложившимся законам и традициям лагеря, и действуют согласно своим ролям Участники смены - жители Республики, объединяются в «города»- отряды, сами решают, как будут жить в них. Вместе они разрабатывают Конституцию Республики, Кодекс чести, Календарь Республики. Жизнедеятельность осуществляется через органы управления (Республиканский Совет, Медиа-центр и т. д.). Каждый житель пытается осознать своё место в городе, собственную значимость. В лагере разработана система стимулирования успешности и личностного роста. Каждый ребенок может ежедневно получать карточку с эмблемой лагеря за активное участие в жизни отряда (лагеря), также на данной карточке он может отметить свое настроение. Полученные карточки каждый ребенок размещает на специально отведенном для этого месте в своем отряде (Доске достижений). Механизмом оценки получения личного результата является поощрение подарками по количеству заработанных значков. Результаты оглашаются на ежедневной утренней линейке, также эти ребята удостаиваются чести поднятия Флага. Необходимым условие для успешного преодоления маршрута лагерной смены является выполнение главной Заповеди – «Орлята – одна семья» и всех Законов. Все законы и традиции прописаны и для этого отведено особое место в комнате сбора, где каждый «житель» может с ними ознакомиться.

Критерии и способы оценки качества реализации программы:

Диагностическое обеспечение:

Входящая диагностика - проводится в организационный период с целью выявления индивидуальных особенностей детей и корректировки поставленных задач (диагностика интересов). Цель: Изучение интереса детей.

Промежуточная диагностика – проводится во вторую неделю смены в целях анализа показателей жизнедеятельности лагеря (удачные и неудачные дела, характер общения, отношений в лагере, настроения). Цель: анализ жизнедеятельности лагеря. Анализ через инструмент Доска достижений.

Итоговая диагностика – проводится в итоговый период смены для того, чтобы судить о достижении цели программы (т.е. удалось ли организаторам смены создать максимально благоприятные условия для формирования умения взаимодействовать в разновозрастном коллективе детей 6,5-17 лет).

Цель: определить степень удовлетворённости детей в детском оздоровительном лагере.

Диагностика настроения: «Доска достижений», «Почта» «Радуга настроения».

- «Радуга настроения» внутри отряда: ежедневно каждый ребенок отмечает на афише свое настроение: красный цвет – «Было очень весело»; желтый цвет – «Было немного скучно»; зеленый цвет – «Было не интересно».
- «Почта»- общеотрядная: оформлен почтовый ящик, ребята могут написать свои отзывы о прошедшем дне, внести какие-либо предложения.
- «Доска достижений» общеотрядная - позволяет оценить вовлеченность ребят в лагерные дела.

Содержание и средства реализации программы
Логика развития содержания по этапам

<u>Этапы реализации программы</u>

I этап: Подготовительный – март – май.

Этот этап характеризуется тем, что за два месяца до открытия летнего оздоровительного лагеря начинается подготовка к летнему сезону. Деятельность этого этапа является:

- знакомство с правовыми документами нормативной базой, обеспечивающей качественный труд в текущем году;
- разработка летней - оздоровительной программы «Орлята учатся летать» для реализации её в МАУ ОЛ «Орлёнок»;
- отбор кадров для работы в летнем оздоровительном лагере;
- заключение договоров;
- составление необходимой документации для деятельности лагеря (план - сетки, положений должностных обязанностей, инструкций т.д.)
- создание рабочей группы по подготовке методического материала для работников лагеря;
- организация помещений и территории лагеря согласно СанПиНу;
- обеспечение допуска сотрудников к работе с детьми

II этап: Организационный этап (1-й-2-й день смены)

Цель: адаптация детей в новом коллективе.

Задачи:

- Наметить перспективы совместной деятельности;
- Создать благоприятную сферу, выявить интересы каждого ребенка.

Основной деятельностью этого этапа является:

- встреча детей;
- запуск программы «Орлята учатся летать»;
- знакомство с правилами жизнедеятельности лагеря.

Жители «Республики» находятся в стартовой зоне. Каждый отряд прибывает на центральную площадь Республики, где принимает посвящение в Орлята, знакомится с законами Республики.

III этап: Основной этап (3-й – 19-й день)

Цель: реализация содержания проекта смены.

Задачи:

- Обеспечить условия для самореализации каждого ребенка;
- Разнообразить виды и формы деятельности детей.

Основной деятельностью этого этапа является:

- реализация основной идеи смены;
- вовлечение детей в различные виды коллективно- творческих дел;
- работа творческих мастерских.

Жители путешествуют по игровым дням. На пути следования детей подстерегают различные препятствия, которые необходимо преодолеть сообща, всем вместе.

IV этап: Заключительный этап (20-й-21-й день смены)

Цель: подведение итогов смены.

Задачи:

- анализ реализации проекта смены;
- анализ изменений, произошедший с участниками смены.

Основной идеей этого этапа является:

- подведение итогов смены;
- выработка перспектив деятельности организации;
- анализ предложений детьми, педагогами, внесенными по деятельности летнего оздоровительного лагеря в будущем.

Жители «Республики детства» завершают своё увлекательное путешествие по игровым дням. В конце подводятся итоги смены, определяется лидеры, внесением в книгу «Республики детства». Пришло время для прощания.

Содержательные и организационные особенности деятельности детских объединений.

В основе воспитательной системы – активный подход к организации и реализации совместной деятельности, что обеспечивает поддержку и взаимовыручку, также создание инициативных групп (временные объединения для подготовки и проведения отдельных дел, тематических дней). Так как основной контингент отдыхающих – дети (тжс), состоящие на различных видах учёта, основной задачей является вовлечение в общие отрядные мероприятия, с целью формирования у данной категории детей

чувства собственной значимости, ощущения защищенности и уверенности в себе, формирование понятия дружбы и взаимовыручки, а также формирование бытовых навыков, умение жить коллективно и считаться с мнением других.

Основным по значимости в лагере является совет командиров отрядов, которые являются равноправными и полноценными участниками процессов управления в лагере.

Обязанности командира отряда:

- посещать сбор совета командиров и доводить до отряда всю информацию, полученную на совете;
- планировать совместно с вожатыми работу своего отряда;
- следить за выполнением режимных моментов.

<u>Структура самоуправления</u>

Медиа-центр

↓

Вожатые

↓

Командиры отрядов

↓

Каждый ребёнок

↓

Почта

↓

Медиа - центр

Информационно-методическое обеспечение программы

Методы реализации программы

- **Метод игры** (игры отбираются воспитателями в соответствии с поставленной целью). Игра способствует физическому, психологическому, нравственному развитию детей. В результате игр укрепляются дружеские отношения между детьми, снижается напряжение, тревога и страх перед неизвестным ранее, повышается самооценка. Принцип соревновательности в некоторых играх способствует воспитанию у детей настойчивости, решительности и целеустремленности.
- **Метод коллективного творческого дела (КТД)** – сплочение коллектива вокруг общей цели и дела. Техника большого КТД, мини-КТД. Подросток должен уметь составить план поведения и подготовки коллективного творческого дела, уметь провести его анализ.
- **Метод практической работы.** Включает в себя метод «проигрывания ситуаций», метод решения организаторских задач.

- **Метод взаимодействия в группе** (собрание, гибкое планирование, умение работать с разным количеством людей).
- **Метод консультирования** – педагог – друг и товарищ, способный подсказать ребенку решение в сложившейся ситуации.
- **Метод эмоционального стимулирования** – индивидуальная похвала и похвала при коллективе, поддержка каждого подростка, награждение.
- **Словесный метод** – использование диалогов, объяснений, рассказов, инструктажей, обучение навыкам ораторского искусства, создание условий для выслушивания и выступления каждого ребенка, формирование уверенности подростка.
- **Метод наглядности** (усвоение знаний происходит значительно активнее, если используются средства наглядного обучения – схемы, графики, картины, видео).

Дополнительные педагогические методы:

- метод театрализации;
- метод состязательности;
- метод импровизации;
- метод творческих ситуаций.

Формы работы:

- игры: на знакомство, на сплочение коллектива, на выявление лидеров, интеллектуальные, творческие, спортивные, настольные и др.);
- соревнования;
- тренинги-общения как вид групповой деятельности на приобретение знаний, умений и навыков, необходимых для успешного общения;
- тематические занятия (беседы, дискуссии, упражнения, тесты).
- занятия в кружках, секциях по интересам;
- конкурсы, викторины;
- досуговые, конкурсно-развлекательные программы;
- игровые программы тематической направленности;
- коллективные творческие дела;
- просмотр тематических фильмов;
- экскурсии.

Система анализа реализации программы

Для организации анализа реализации программы:

- проводятся ежедневные планерки воспитателей;
- проводятся анкетирование и тестирование воспитанников на различных этапах смены;
- оказывается методическая и консультативная помощь педагогам;
- сотрудники обеспечиваются методической литературой, инструментарием по проведению тренинговых мероприятий, тематических мероприятий и т. д.;
- проводятся инструктажи с педагогами по охране жизни здоровья; мероприятий по профилактике детского травматизма.

Особенности материально-технического обеспечения программы.

- Помещение МАУ ОЛ «Орлёнок».
- Кубрики для отрядных комнат и персонала лагеря.
- Футбольное поле
- Волейбольная площадка.
- Баскетбольная площадка.
- Оборудование для занятий творческой деятельностью: наборы для творчества и т.д.
- Технические средства обучения: музыкальная аппаратура, ноутбук, экран, проектор, караоке система, квадрокоптер.
- Игровая комната: настольные игры, мячи для всех направлений, скакалки, обручи, бадминтон, теннис настольный, теннис большой, наборы шашек и шахмат, самокаты.
- Канцелярия.
- Фото и видеоаппаратура для освещения жизни лагеря (проектор, ноутбук, микрофон, колонка).

Методическое обеспечение:

1. Наличие программы лагеря, планов работы отрядов, плана-сетки.
2. Должностные инструкции всех участников процесса.
3. Проведение установочного семинара для всех работающих в течение лагерной смены.
4. Подбор методических разработок в соответствии с планом работы.
5. Проведение ежедневных планёрок.
6. Разработка системы отслеживания результатов и подведения итогов.

Педагогическое обеспечение:

1. Отбор педагогических средств с учетом возрастных и индивидуальных особенностей, способствующих успешной самореализации детей.
2. Организация различных видов деятельности.
3. Добровольность включения детей в организацию жизни лагеря.
4. Создание ситуации успеха.
5. Систематическое информирование о результатах прожитого дня.
6. Организация различных видов стимулирования.

Список используемой литературы:

1. Арманд и Беверли Болл «Основы управления лагерем» // Издательство НОУД «Учебный центр «КОМПЬЮТЕРиЯ», 2013 г.
2. Белоногова Л. Г., Крамар А. Б. Методические рекомендации по составлению программ педагогической деятельности по организации отдыха детей и их оздоровления // ООО «Издательство «Сахалин-Приамурские ведомости», 2020г.
3. Бочко М.А., Ерыгина В.И., Мясищева Е.Н, Немыкина Н.В., Никулина Е.В., Харченко К.В., Яшина М.А. Методические рекомендации по разработке программы развития образовательной организации // ОГАОУ ДПО «Белгородский институт развития образования», 2019г.
4. Дополнительные общеобразовательные общеразвивающие программы / Методические рекомендации по разработке и реализации. // Новосибирск: ГАО ДО НСО «ОЦРТДиЮ», РМЦ, 2020 г.
5. Комитет по образованию. Санкт-Петербургское государственное бюджетное учреждение «Центр оздоровления и отдыха «Молодежный» «Сборник нормативно-правовых и информационно-методических материалов по организации отдыха детей и молодежи и их оздоровления в Санкт-Петербурге» // Санкт-Петербург, 2021 г.
6. Министерство просвещения Институт стратегии и развития образования РАО «Примерная программа воспитания» // Москва, 2020 г.
7. Попова И. Н. Развивающий детский отдых: методики и технологии организации. Методическое пособие для работников сферы управления системой отдыха и оздоровления детей, педагогов – воспитателей, вожатых // Москва «Русское слово», 2018 г.
8. Тазиев С.Ф. Программно-целевое проектирование деятельности детского оздоровительного лагеря // г. Казань, 2008 г.

Приложение:

1. План-сетка
2. Режим дня
3. Диагностический инструментарий
4. Методические разработки бесед, мероприятий и т.д.

Календарно-тематическое планирование

День смены	***Ключевое дело, мероприятие дня***
1 день	Регистрация детей, комплектование кубриков. Сбор – инструктаж. Принятие правил поведения. Квест «Карта лагеря» Операция «Уют» - обустройство и оформление кубриков. Занятия по интересам, игры на свежем воздухе. Дискотека «Давайте познакомимся!»
2 день	Проведение информационной линейки. Поднятие флага под гимн. Флеш-моб, посвященный открытию смены. Открытие Малых Олимпийских Игр.
3 день	Поднятие флага под гимн. Малые олимпийские игры.1 этап- «Весёлые старты». Спортивно-оздоровительные мероприятия. Концерт «Открытие смены».
4 день	Поднятие флага под гимн. Учения по пожарной безопасности. Эстафета, мастер-классы. «Я б в пожарные пошел- пусть меня научат». Дискотека.
5 день	Поднятие флага под гимн. Конкурс украшения кубриков «Наш дом». Малые олимпийские игры. 2 этап – «Мой волейбол». Игра «Угадай мелодию». Показ фильма на спортивную тематику.
6 день	Поднятие флага под гимн. День России. Малые спортивные игры. 3 этап – «Мой настольный теннис». Конкурс рисунков на асфальте «Россия- наш дом». Концерт патриотической песни.
7 день	Поднятие флага под гимн. День семьи, любви и верности. Игровая программа. Малые олимпийские игры. 4 этап- «Комический футбол».
8 день	Поднятие флага под гимн. Квест «В русском царстве, в Российском государстве». Малые олимпийские игры. 5 этап- «Мой футбол». Дискотека «Ретро».
9 день	Поднятие флага под гимн. Конкурсная программа «Парень, что надо!» Малые олимпийские игры. 6 этап – «Лапта», «Городки». Дискотека.
10 день	Поднятие флага под гимн. День Воды. Фестиваль талантов. Дискотека. Просмотр фильма.
11 день	Поднятие флага под гимн.

	Малые олимпийские игры. 7 этап - «Перетягивание каната». Конкурсная программа «Летняя красавица». Дискотека.
12 день	Поднятие флага под гимн. Мастер-класс по туризму. Прохождение туристической полосы «Следопыт». Малые олимпийские игры. 8 этап- Подтягивание, гири. Вечер пародий на воспитателей «Точь в точь».
13 день	Поднятие флага под гимн. День самоуправления. Вечер караоке.
14 день	Поднятие флага под гимн. Зарница. Дискотека. Показ фильма военно-патриотическая тематика.
15 день	Поднятие флага под гимн. Игра - путешествие «Украденный полдник». Конкурс «Старая сказка на новый лад».
16 день	Поднятие флага под гимн. День РДДМ. Просмотр фильма.
17 день	Поднятие флага под гимн. Акция «Письмо другу». Квест по ПДД « Мудрый пешеход». Просмотр фильма. Дискотека.
18 день	Поднятие флага под гимн. Ярмарка поделок «Шумная околица». Закрытие Малых олимпийских игр. Дискотека.
19 день	Поднятие флага под гимн. Квест «Все профессии важны, все профессии нужны». Тир «Ворошиловский стрелок». Просмотр фильма.
20 день	Поднятие флага под гимн. Детский гала-концерт «Прощание с лагерем». Оформление фото-зоны «Моя смена». Костёр.
21 день	Поднятие флага под гимн. Операция перезагрузка. Мини-сочинение «Советы моему вожатому». Запись в книгу пожеланий. Выезд.

Диагностический инструментарий

Цели диагностики творческих способностей

- Определение исходного уровня творческих способностей
- Коррекция проводимых занятий,
- Выявление наиболее одаренных детей;
- Определение структуры способностей.

Правила проведения диагностики в ДОЛ:

1.Соблюдение скрытой педагогической позиции по отношению к детям, о которых хотите получить педагогически значимую информацию.

2.Воспитанники имеют право отказаться отвечать на вопросы.

3.При использовании любой диагностической методики нельзя никаким образом влиять на выбор ответов: ни интонацией, ни указанием, ни пояснением инструкции или задания.

4. Необходимо создавать условия максимально возможной автономности воспитанника во время его диагностирования, сохранение анонимности полученных показателей

Критерии:

- простота проведения и обработки результатов исследования;
- непродолжительность процедуры по времени и неутомительность для детей;
- наличие элементов занимательности (желательные игровые формы).

Диагностика интереса

- Инструкция: Прочитайте вопрос и выберете один, наиболее подходящий ответ.
- **1. Занятия в кружке посещаю**
- а) Систематически
- б) Довольно часто
- в) От случая к случаю
- **2. Если твои друзья решают уйти из кружка, то...**
- а) Останусь
- б) Подумаю остаться или уйти
- в) Уйду не раздумывая
- **3. Дома в свободное время делаю то, чем занимаюсь в кружке**
- а) Да, всегда
- б) Иногда
- в) Никогда
- **4. Как ты думаешь, пригодятся ли тебе в жизни знания, умения, навыки, полученные в кружке**
- а) Да
- б) Может быть
- в) Нет
- 5**. При возникновении трудностей доводишь ли ты начатое дело до конца?**
- а) Всегда добиваюсь намеченной цели

- б) Иногда трудности меня пугают
- в) Без посторонней помощи бросаю начатое дело
- 6**. Совершенствуешь ли ты свои знания, умения, полученные в кружке самостоятельно**
- а) Постоянно ищу и предлагаю новые идеи
- б) Иногда возникает желание попробовать что-то новое, но не
- всегда это удается
- в) Ограничиваюсь тем, что изучаю в кружке
- Обработка результатов

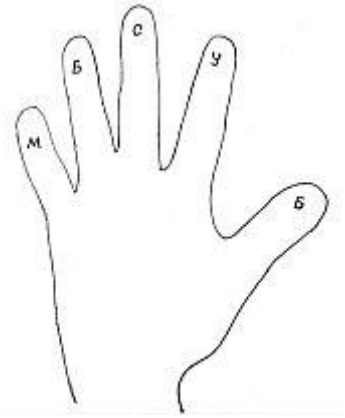
- Преобладание ответов под буквой «а» (4-6 ответов) свидетельствует об устойчивом интересе к занятиям.
- Преобладание ответов под буквой «б» предполагает формирующийся интерес воспитанника к занятиям.
- Преобладание ответов под буквой «в» показывает неустойчивый интерес к занятиям.
- Пояснение: применяется для воспитанников кружков, секций.

Методика «5 пальцев»

Дети анализируют события, произошедшие с ними за день, пользуясь пальцами своей руки:

- Мизинец - МЫСЛЬ: какие знания, опыт приобрел?
- Безымянный - Близка ли цель? Что я сделал сегодня для достижения цели?
- Средний - Состояние души. Каким было мое настроение? От чего оно зависело?
- Указательный - УСЛУГА: Чем я мог порадовать других?
- Большой - Бодрость тела: физическое состояние тела.

Пояснение: Возможно использование методики для массового мероприятия или доп.занятия.



Анкета участников мероприятия или занятия:

Самый распространенный вид диагностики. Используется при большом скоплении участников мероприятия. Не требует больших затрат. Необходимы только ручка и небольшой листок бумаги для каждого ребенка.

Вопросы:

1. Во время занятий я понял, что…
2. Самым полезным для меня было…
3. Я был бы более откровенным, если бы…
4. Своими основными ошибками я считаю…
5. Мне не понравилось…
6. Больше всего мне понравилось, как работал…
7. На следующем занятии я хотел бы…
8. На месте ведущего я …

Анкета 1 (входная)

Имя, фамилия_____ Возраст_____

1. Бывал(а) ли ты в других лагерях, если да, то, что тебе в них понравилось, а что нет?
2. С каким настроением ты приехал(а) в лагерь

а) восторженное, активное
б) радостное, теплое
в) светлое, приятное
г) спокойное, ровное
д) грустное, печальное
е) тревожное, тоскливое
ж) состояние крайней неудовлетворенности

3. В каких мероприятиях лагеря ты хотел(а) бы участвовать?.
4. Какие у тебя интересы, увлечения, хобби?
5. Какие кружки ты хотел(а) бы посещать в лагере?
6. Что ты ждешь от лагеря? (*отметить нужное, может быть несколько вариантов)*

а) найти друзей
б) приобрести новые знания, умения
в) укрепить свое здоровье
г) лучше узнать и понять себя
д) просто отдохнуть, весело провести время

Важно знать самооценку ребенка, для этого рекомендуется использование модификаций **методики Дембо-Рубинштейна**, когда ребенка просят поставить себя на одну из десяти ступенек по нескольким предлагаемым воспитателем качествам, например «общительность», «ум», «здоровье». Если ребенок ставит себя на низкие ступени– у него занижена самооценка по этим качествам (от 0 до 4), норма 5-7 единиц и 8-10 – завышенная самооценка. Можно спросить ребенка, каким он хотел бы быть

по этим качествам, что будет свидетельствовать об уровне его притязаний (от 0 до 6 баллов – низкий; от 6-8 средний и 8-9 – высокий уровень).

Если у ребенка получится значительная разность между уровнем самооценки и притязанием, это может вызвать конфликтный ход развития, что свидетельствует о неадекватном оценивании, слишком высоких амбициях, не подкрепленных возможностями. Эти дети требуют особого внимания, т. к. у них часто возникают проблемы в общении с другими детьми.

Экспресс - метод выявления лидеров в детском коллективе

Инструкция: письменно ответить на несколько вопросов. Проводится анонимно.

Вариант №1

Кто в вашем отряде

1. …самый умный
2. …самый смелый
3. …самый болтливый
4. …самый красивый
5. …самый опаздывающий
6. …самый замкнутый

(по мере необходимости)

7. … наша гордость

вариант №2

1. С кем из твоего отряда тебе всегда интересно?
2. Кого бы ты взял с собой в поход?
3. Его называют « душа компании».
4. Он всегда меня поддержит.

(назвать одну фамилию)

Методические разработки бесед, мероприятий и т.д.

Военно - патриотическая игра «Зарница».

Цель: дать информацию о значении Победы русского народа в Великой Отечественной войне через организацию игровой деятельности.

Задачи:

1. Обобщить и расширить знания об истории своей Родины.
2. Расширить кругозор обучающихся через показ героических страниц Великой Отечественной войны в контексте героического подвига.
3. Воспитывать чувство гордости за героев, жителей Иркутской области, Заларинского района.
4. Воспитывать чувство патриотизма и чувство товарищества.

Место проведения: территория лагеря.

Целевая аудитория: в игре принимают участие 8 команд по 8 человек младшего и среднего возраста.

Адресность: данный сценарий предназначен педагогам-организаторам, педагогам дополнительного образования, вожатым, воспитателям и учителям, работающих в данном направлении.

Выразительные средства: фонограммы песен военных лет; фонограмма гимна Российской Федерации; метроном.

Реквизит: 2 макета флага Российской Федерации на флагштоке; микрофон; таблички с надписями «Штаб»; «Сборка автомата»; «Бойцы»; «Снайперы»; «Крепость»; «Эрудит»; «Песни военных лет»; военные пилотки – 8 штук; протокол игры – 8 штук; маршрутные листы – 8 штук; журнальный столик; магнитная доска, магниты – 8 штук, комплект пазлов «Автомат Калашникова»; 2 ориентира; 22 шишки в тканевом мешочке; веревка - 1 метр; пластиковые бутылки (объем - 1,5 литра), наполненные песком - 3 штуки; мячи для большого тенниса – 3 штуки; мольберт; картинка с изображением крепости из пластиковых стаканчиков; 16 пластиковых стаканчиков (объем - 0,5литра); 2 пакета «Особо важное задание» формата А5; две план-карты местонахождения «Особо важного задания»; фотография А.П. Белобородова формата А4 – 2 штуки; дипломы по количеству команд-участниц; красные, зеленые и желтые звезды (по 48 штук каждого цвета).

Действующие лица:

Ведущий
Главнокомандующий
Начальник станции «Сборка автомата»
Начальник станции «Бойцы»
Начальник станции «Снайперы»
Начальник станции «Крепость»
Начальник станции «Эрудит»
Начальник станции «Песни военных лет»

Предварительная подготовка:

1. Команда получает задание. Капитаны команд заранее готовят название команд и рапорт главнокомандующему в соответствии с тематикой игры.
2. Работа с начальниками станций. Начальникам станции разъясняется, что они являются ответственными за свои станции, объясняются правила прохождения станции, заполнение протокола. Подготовка реквизита.

Ход игры:

Перед началом мероприятия звучат фонограммы песен военных лет. Участники приглашаются на построение, становятся буквой «П». Перед участниками стоит ведущий. За ведущим справа стоит флагшток с двумя флагами. Возле флагштока стоит главнокомандующий в военной форме.

Выходит ведущий. Звучит Трек №1. /Приложение 1/. Ведущий читает стих.

Ведущий: Сегодня – День воспоминаний,
И сжато сердце от горячих слов!
Сегодня снова – День напоминаний
О подвиге и доблести отцов!

Торжественная линейка, посвященная Дню памяти и скорби объявляется открытой.

Звучит Трек №2 /Приложение 2/

Ведущий: Добрый день, дорогие ребята, уважаемые взрослые. Сегодня, 22 июня, День памяти и скорби. Именно в этот день, 22 июня 1941 года, на нашу Родину вероломно напал злой и сильный враг – фашистская Германия…

Началась Великая Отечественная война. Но в памяти человеческой роковая дата - 22 июня 1941 года - осталась не просто как дата, а как рубеж, начало отсчета долгих 1418 дней Великой Отечественной войны.

Эта война была особенной для советского народа, потому что все, от мала до велика, поднялись на защиту Родины. Это была Великая Отечественная война!

Долгие 4 года наши деды и прадеды боролись за освобождение Родины от фашизма. Они делали это ради будущих поколений, ради нас. Советская армия победила фашизм. Справедливая, освободительная борьба была завершена 9 мая 1945года. 73 года наш народ живет в мире.

22 июня 1941 года круто изменило жизнь и нашего родного города Орска. Десятки тысяч орчан ушли на фронт… Многие из них так и не вернулись. Все они проявили мужество и героизм. Дорогие друзья, минутой

молчания почтим память всех тех, кто отдал свою жизнь за Родину, за нашу страну.

Звучит Трек №3 /Приложение 3/

Ведущий *(по окончании метронома):* Спасибо! Сегодня, мы с вами познакомимся с одним из героев Великой Отечественной войны, имя которого тесно связано с нашей областью. Но узнать о нем мы сможем, пройдя все станции.

Итак, мы начинаем игру «Зарница». Позвольте вам представить главнокомандующего. Это _____ *(Ведущий называет ФИО, должность главнокомандующего)* Ребята, сейчас мы с вами находимся в штабе. *Указывает на табличку, где написано «Штаб».*

Слово предоставляется капитанам команд. Капитаны, представьте свои команды.

Представление команд.

Ведущий: Капитаны команд, доложите о готовности к игре главнокомандующему.

Капитан каждой команды сдает рапорт главнокомандующему.

Капитан команды: «Товарищ главнокомандующий! Отряд «_____» *(название отряда)* к игре «Зарница» готов. Наш девиз. *(Вся команда озвучивает девиз команды).* Командир *(Имя командира).* Рапорт сдан!»

Главнокомандующий: «Рапорт принят, вольно!»

Главнокомандующий: Смирно!

Ведущий *(обращается к Главнокомандующему):* Товарищ главнокомандующий, разрешите обратиться к ребятам!

Главнокомандующий: Разрешаю.

Ведущий: Ребята, прежде чем вам доверить военную операцию, вам необходимо пройти подготовку, освоить навыки военного дела. Сейчас каждому отряду нужно разделиться на 3 звена по 8 человек. *(Деление команд на звенья)* Получите маршрутные листы */Приложение 4/,* по которым вы должны следовать. *(Представители команд подходят к ведущему и берут маршрутные листы).* Как только вы пройдете пять станций по заданному маршруту, вам нужно будет вернуться в Штаб для получения особо важного задания. Это и будет последнее испытание, которое вы будете проходить сообща, то есть все 6 команд одновременно. Задание понятно? *(Ответы детей)*

Главнокомандующий: Вольно! Приступить к выполнению операции!

Команды начинают двигаться по станциям соответственно полученному маршрутному листу. На каждой станции участников игры встречает начальник станции в военной пилотке, который стоит слева от таблички с названием станции.

Станция «Сборка автомата»

Команда прибывает на станцию «Сборка автомата». Слева напротив ведущего, на расстоянии 6 метров, расположена магнитная доска с магнитами. Слева возле магнитной доски стоит журнальный столик с

комплектом пазлов «Автомат Калашникова». Напротив начальника станции ориентиром обозначена линия старта.

Начальник станции: Добрый день, дорогие ребята! Вы прибыли на станцию «Сборка атомата». В годы Великой Отечественной войны нас защищали сильные, мужественные люди. Знаете ли вы, какое оружие было самое распространенное в годы Великой Отечественной войны? *(Ответы детей – пистолет, револьвер, винтовка, карабин, пистолет-пулемет, пулемет, граната, противотанковые ружья, огнемет, ружейные гранатометы, патроны)* Ребята, скажите, а какое самое известное стрелковое оружие в мире? *(Ответы детей)* Да, правильно, это автомат Калашникова. Сейчас мы проверим, сколько времени вы потратите на сборку автомата Калашникова. Вам необходимо собрать воедино пазл с изображением автомата Калашникова. Послушайте внимательно правила выполнения эстафеты: первый участник бежит к столу, там лежат части пазла. Ваша задача: взять одну часть пазла и прикрепить к доске магнитом, возвратиться к своей команде. Бежит следующий участник, выбирает ту часть пазла, которая подходит к прикрепленной картинке и продолжает составлять пазл. И так каждый участник. В результате на вашей картинке должен быть правильно собран автомат Калашникова */Приложение 5/*. Задание понятно? *(Ответы детей).*

Проводится эстафета «Сборка автомата». Начальник станции засекает время и заносит результат в протокол. /Приложение 6/.

Начальник станции *(по окончании эстафеты):* Молодцы! Вы отлично справились с заданием! А сейчас мы с вами рассмотрим устройство автомата. Я буду показывать на картинке части автомата, ваша задача выбрать правильное название указанной части. За каждый правильный ответ вы получаете 1 балл. Задание понятно? *(Ответы детей). /Приложение 7/*

Проводится конкурс «Устройство автомата». Начальник станции заносит результат в протокол.

Комментарий: *Пройдя станцию, команды бегут на следующую станцию, указанную в ее маршрутном листе.*

Станция «Бойцы»

Команда прибывает на станцию «Бойцы». Станция обозначена табличкой с надписью «Бойцы», возле которой слева стоит начальник станции в военной пилотке. Напротив него, на расстоянии трех метров, лежит тканевый мешочек с 22 шишками.

Начальник станции: Здравствуйте! Вы прибыли на станцию «Бойцы». Солдат всегда должнен знать запас своих боевых снарядов, которые хранились в боевом мешке. Сейчас мы проверим, сможете ли вы определить, сколько боевых патронов находится в этом боевом мешке. (Н*ачальник станции указывает на боевой мешок, который лежит на земле)*. Каждый участник должен наощупь определить, опустив руку в мешок, сколько боевых патронов находится в нем. Когда все участники пройдут это испытание, капитан должен принять решение за всю команду и ответить, сколько всего в мешке находится боевых патронов. После того, как дан

ответ, патроны пересчитываются. Испытание считается пройденным, если ответ был приближен к правильному (+- 2).

Проводится конкурс «Бойцы».

Комментарий: *Пройдя испытание, команда бежит на следующую станцию, указанную в ее маршрутном листе.*

Станция «Снайперы»

Команда прибывает на станцию «Снайперы». Станция обозначена табличкой с надписью «Снайперы», возле которой слева стоит начальник станции в военной пилотке. На расстоянии трех метров справа от начальника станции между деревьями натянута веревка, на которой висят три бутылки с песком.

Начальник станции: Здравствуйте, ребята! Рада вас приветствовать на станции «Снайперы». Меткий стрелок всегда высоко ценился в армии. Вам, ребята, сейчас предстоит продемонстрировать свою меткость. Встаньте в колонну друг за другом. *(Участники строятся в колонну)*. Ваша задача – попасть «снарядами» в цель. Каждое попадание в цель приносит команде 1 балл. По моей команде «Бросок!» каждый участник имеет право сделать всего один бросок. Всем участникам задание понятно? *(Ответы детей)* Итак, «Бросок!»

Проводится эстафета «Снайперы». Начальник станции считает количество попаданий и заносит результаты в протокол.

Комментарий: *Пройдя станцию, команда бежит на следующую станцию, указанную в ее маршрутном листе.*

Станция «Крепость»

Одна из команд прибывает на станцию «Крепость». Станция обозначена табличкой с надписью «Крепость», возле которой слева стоит начальник станции в военной пилотке. Рядом расположен мольберт с картинкой, на которой изображена крепость из пластиковых стаканчиков. Напротив начальника станции на расстоянии 8 метров отмечена линия старта, возле которой башенкой стоят пластиковые стаканчики, объемом 05, литра.

Начальник станции: Приветствую вас, ребята! Вы находитесь на станции «Крепость». Скажите, какие защитные сооружения служат обороной солдата во время военных действий? *(Ответы детей: окопы, грот, крепость)* Сейчас мы посмотрим, как вы построите надежную и устойчивую крепость. Встаньте в колонну друг за другом за линией старта. *(Участники строятся в колонну)*. Ваша задача - построить крепость из 16 таких «кирпичей» *(Демонстрирует стаканчик)* как показано на рисунке. */Приложение 8/*

Первый участник берет «кирпич», бежит до ориентира, укладывает его и возвращается обратно, передавая эстафету следующему. Второй участник на линии старта также берет «кирпич», бежит к строящейся крепости и продолжает постройку, возвращается и передает эстафету следующему участнику. И так до тех пор, пока не закончится строительство. Победит тот

отряд, который потратит меньшее количество времени на постройку крепости и выполнит задание правильно. Задание понятно? *(Ответы детей)*

Проводится эстафета «Крепость». Начальник станции засекает время, результаты заносит в протокол.

Комментарий: *Пройдя станцию, команда бежит на следующую станцию, указанную в ее маршрутном листе.*

Станция «Эрудит»

Одна из команд прибывает на станцию «Эрудит». Станция обозначена табличкой с надписью «Эрудит», возле которой слева стоит начальник станции в военной пилотке.

Начальник станции: Здравствуйте, ребята! Вы прибыли на станцию «Эрудит». Встаньте передо мной полукругом *(Участники перед начальником станции становятся в полукруг)* Каждый солдат должен быть не только сильным, смелым, ловким, но и умным, смекалистым. Сейчас я проверю, есть ли среди вас такие? Ваша задача - ответить на мои вопросы. За каждый правильный ответ – 1 балл. Готовы? *(Ответы детей) /Приложение 9/*

Начальник станции: Молодцы, ребята! Вы ответи правильно на ___ вопросов *(начальник станции называет количество правильных ответов).*

Проводится эстафета «Эрудит». Начальник станции считает количество правильных ответов и заносит результат в протокол.

Комментарий: *Пройдя станцию, команда бежит на следующую станцию, указанную в ее маршрутном листе, это станция «Штаб».*

Ведущий: Молодцы, ребята! Вы прошли много испытаний и добрались до Штаба. Капитаны, теперь вам нужно выбрать и взять с собой двух разведчиков *(капитаны выбирают двух разведчиков)*. Вам необходимо отправиться по предложенному плану на поиски особо важного задания. Капитаны, получите план карты. *(Капитаны подходят к ведущему за планом карты особо важного задания) /Приложение 10/.* Помните, как только вы найдете пакет с особо важным заданием, его вскрывать нельзя. Понятно? *(Ответы участников)* Капитаны, пока вы будете выполнять особо важное задание, остальные участники будут отстаивать честь ваших команд. Ну что? Готовы? *(Ответы участников)*

Капитан и два разведчика участвуют в выполнении особо важного задания.

Заключительная станция «Песни военных лет»

Начальник станции в военной пилотке, он переворачивает табличку «Штаб», на оборотной стороне - надпись «Песни военных лет».

Начальник станции: Молодцы ребята! *Вы прошли* через *все станции,* которые были написаны в маршрутном листе и выполнили *все* задания. Скажите, ребята, что поднимало боевой дух солдату во время сидения в окопах, когда свистели пули, когда солдаты были на передовой? *(Ответы детей)* Да, это песня. Она помогала преодолевать трудности, поднимала боевой дух воинов шла с солдатом в бой. Песни воспевали Родину, мужество, отвагу, боевую дружбу - все то, что помогало преодолеть военные трудности. Сейчас вам предстоит выполнить последнее и самое ответственное задание -

необходимо спеть по очереди по одному куплету песни о войне. Та команда, которая споет последней, станет победительницей станции. Задание понятно? *(Ответы детей).*

Проводится песенный батл «Песни военных лет». Начальник станции следит за правильностью выполнения задания, заносит результат в протокол.

Ведущий: Представители команд, сдайте главнокомандующему маршрутные листы. *(Один из представителей команды сдает маршрутные листы главнокомандующему)*

Комментарий: *Главнокомандующий подсчитывает баллы каждой команды, распределяет места победителям и участникам, подписывает грамоты.*

В это время капитаны с разведчиками, найдя пакет с особо важным заданием, прибегают на станцию «Песни военных лет».

Ведущий: Ребята, вы все справились с поставленной целью. Капитаны команд, сдайте найденные пакеты главнокомандующему. *(Капитаны подходят к ведущему и отдают пакеты с особо важным заданием).*

Главнокомандующий вскрывает пакеты, показывает содержимое участникам и сообщает имя героя Великой Отечественной войны /Приложение 11/

Главнокомандующий: В пакете «Особо важного задания» фото
Ведущий: Ребята, сегодня вы показали себя не только ловкими, сильными, смелыми, быстрыми, но и дружными, умеющими быть единой командой. Сегодня мы с вами познакомились с одним из героев Великой Отечественной войны, Афанасием Павлантьевичем Белобородовым.

Ведущий: Забыть нельзя, запомнить нужно
Года утрачены бездушно
Мы знать историю должны,
Чтоб впредь не допустить войны.

Ведущий: Уважаемый главнокомандующий, вам слово *(Главнокомандующий объявляет итоги игры по станциям).*

Главнокомандующий: Внимание! Равняйсь! Смирно! Дорогие ребята! Вы показали себя, не только ловкими, сильными, смелыми, быстрыми, но и дружными, умеющими быть единой командой. В результате нашей игре места распределились таким образом…

Проводится награждение./Приложение 12/

Главнокомандующий: Вольно!

Ведущий: Пусть всегда будет мир, пусть всегда будет счастье, пусть всегда будет радость!!! Наша «Зарница», посвященная Дню памяти и скорби объявляется закрытой.

Комментарий: *Справа от ведущего расположена магнитная доска. Слева возле магнитной доски стоит журнальный столик со звездами красного, зеленого и желтого цветов, на оборотной стороне которых прикреплен двусторонний скотч.*

Ведущий: Дорогие друзья, если сегодняшняя игра оказалась для вас интересной, полезной и принесла новые знания, я попрошу вас прикрепить на доску звездочку красного цвета, если игра для вас оказалась менее интересной – прикрепите зеленую звездочку. И если сегодня игра вам не понравилась, вам было скучно и неинтересно - прикрепите желтую звездочку. (*Участники прикрепляют на доску звезды)*

Всем огромное спасибо за участие. До свидания! До новых встреч!

Фото на память. Участники расходятся.

Звучит Трек №5 /Приложение 14/

Список рекомендуемой литературы

1. Калинин А.М.; Обозная А.В.; Брагин В.Н.. под ред. Э.Н. Абрамова, В.А. Позднякова «Военно-спортивная игра «Зарница»: Материалы из опыта работы педагогов Государственное образовательное учреждение дополнительного профессионального образования «Институт повышения квалификации и переподготовки работников образования Курганской области». – Курган, 2010. – 36 с.
2. Кувватов С.А. «Активный отдых на свежем воздухе – Изд.2-е». - Ростов-на-Дону: Феникс, 2006. - 312 с. - (Мир вашего ребенка)
3. Степаненкова Э.Я. «Методика проведения подвижных игр». М.; Мозаика-Синтез, 2008.
4. Цымбалова Л.Н. Подвижные игры для детей. М., 2005.

Приложение

Методические рекомендации: Игру по станциям целесообразно проводить на открытой спортивной площадке. Также местом проведения

игры по станциям может быть импровизированная сцена на открытом воздухе, уличная площадка.

На каждой станции находится начальник станции, который объясняет участникам условия прохождения данной станции и фиксирует правильность его выполнения задания. Отметку о выполнении этапа начальник станции заносит в маршрутный лист, с которым команда/отряд отправляется к следующему этапу.

Как только последняя команда пройдет весь маршрут, главнокомандующий подсчитывает баллы всех команд/отрядов.

Общая оценка каждой из команд состоит из суммы баллов, полученных за прохождение всего маршрута и выполнение заданий на этапах. Лучшее время оценивается количеством баллов, равным числу участвующих команд. Остальные команды получают, в соответствии с показателями своего времени, низкие баллы. По сумме баллов, полученных командами за время прохождения маршрута и за достижения на этапах, определяются места, занятые в игре по станциям.

Мероприятие состоит из 2 частей: торжественная линейка, мероприятие.

Список реквизита:

Станция «Сборка автомата»: табличка с надписью «Сборка автомата»; журнальный столик; магнитная доска, магниты – 8 штук, комплект пазлов «Автомат Калашникова»; ориентир – 1 штука.

Станция «Бойцы»: табличка с надписью «Бойцы»; 22 шишки в тканевом мешочке.

Станция «Снайперы»: табличка с надписью «Снайперы»; веревка (1 метр); пластиковые бутылки, наполненные песком (объем 1,5 литра) - 3 штуки; мячи для большого тенниса – 3 штуки.

Станция «Крепость»: табличка с надписью «Крепость»; картинка с изображением крепости из пластиковых стаканчиков, прикрепленная на мольберт, 16 пластиковых стаканчиков объемом 0,5литра; ориентир.

Приложение 1

Песня «О той войне»

http://hotpleer.ru/?s=дети+о+войне

Приложение 2

Гимн Российской Федерации

https://b-track.com/track/%D0%B0%D0%BB%D0%B5%D0%BA%D1%81%D0%B0%D0%BD%D0%B4%D1%80-%D0%B0%D0%BB%D0%B5%D0%BA%D1%81%D0%B0%D0%BD%D0%B4%D1%80%D0%BE%D0%B2-%D0%B3%D0%B8%D0%BC%D0%BD-%D1%80%D0%BE%D1%81%D1%81%D0%B8%D0%B8-151699

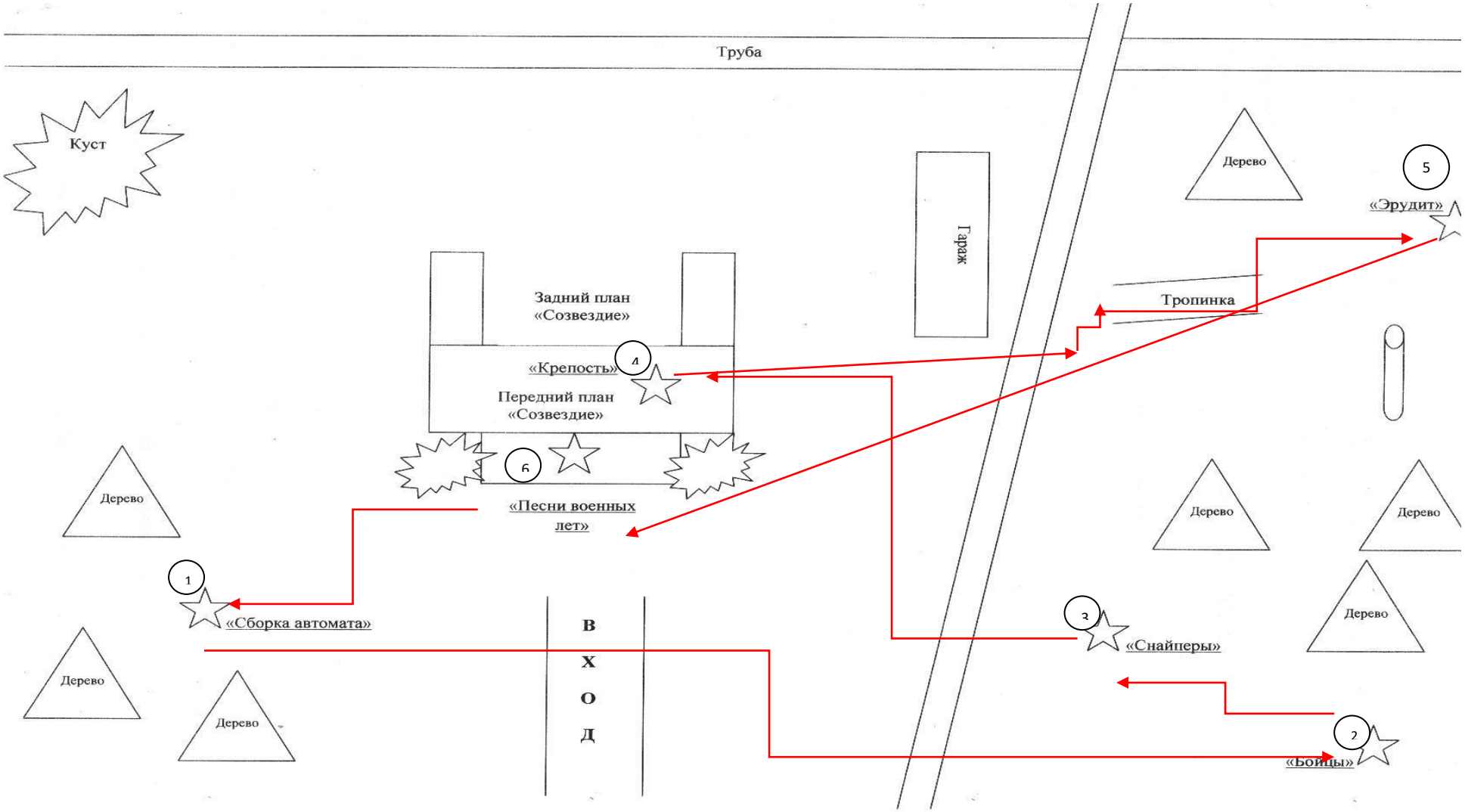
Приложение 3

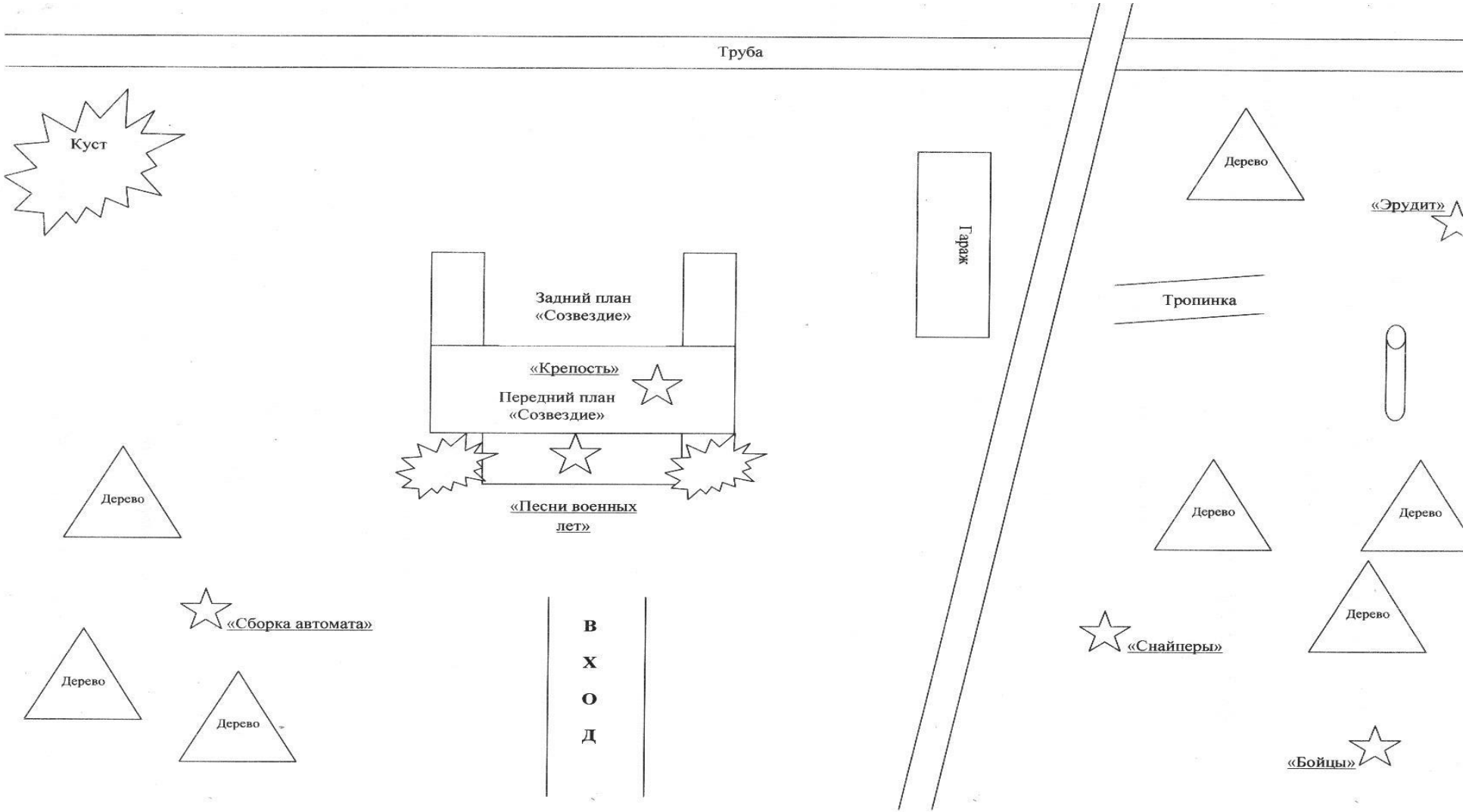
Метроном

http://noisefx.ru/skachat-zvuk-metronoma.html

Приложение 4

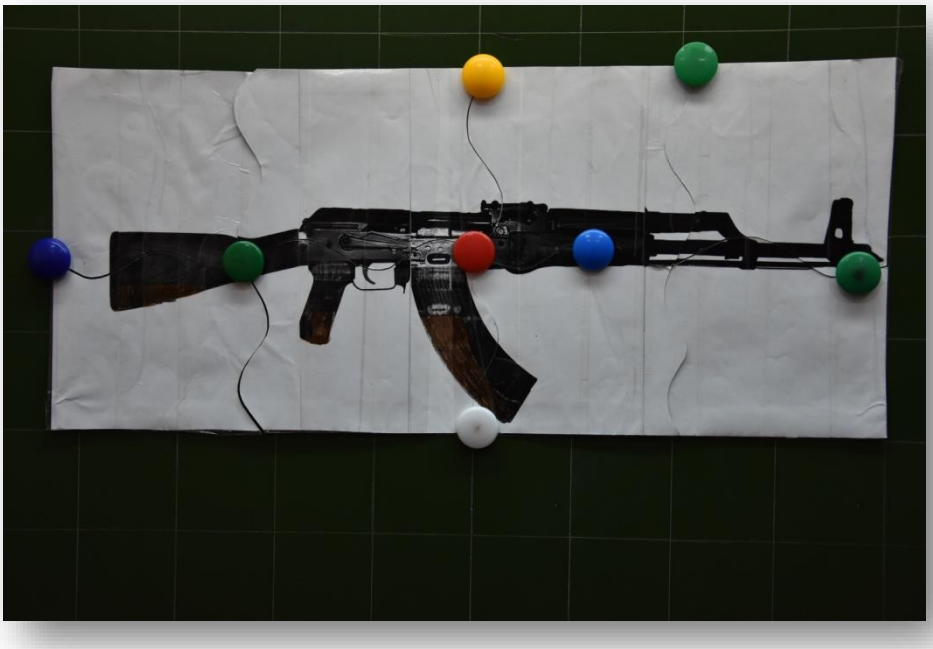
Маршрутный лист игры «Зарница»




Труба
Куст
Задний план
«Созвездие»
«Крепость»
Передний план
«Созвездие»
«Песни военных лет»
Гараж
Дерево
«Эрудит»
Тропинка
Дерево
Дерево
Дерево
Дерево
«Сборка автомата»
Дерево
Дерево
В
Х
О
Д
«Снайперы»
«Бойцы»

Приложение 5

Комплект пазлов «Автомат Калашникова»



Приложение 6

Протокол игры

Команда _____
название команды

Название станции	**Результат прохождения станции**	**Роспись начальника станции**
Станция «Сборка автомата»		
Конкурс «Устройство автомата»		
Станция «Бойцы»		
Станция «Снайперы»		
Станция «Крепость»		
Станция «Эрудит»		
Станция «Песни военных лет»		

Приложение 7

Вопросы к конкурсу «Устройство автомата»

Вопросы:

1. а) ветка

б) сучок
в) ствол

2. а) *мушка*
б) ушко
в) пушка

3. а) база
б) *магазин*
в) челнок

4 а) пулеметная рукоятка
б) пистолетная рукоятка
в) автоматная рукоятка

5. а) рыболовный крючок
б) *спусковой крючок*
в) боевой крючок

6. а) *приклад*
б) прихват
в) пристрой

7. а) паровая трубка
б) патронная трубка
в) газовая трубка

Приложение 8

Картинка с изображением крепости из пластиковых стаканчиков

Приложение 9

Викторина на станции «Эрудит»

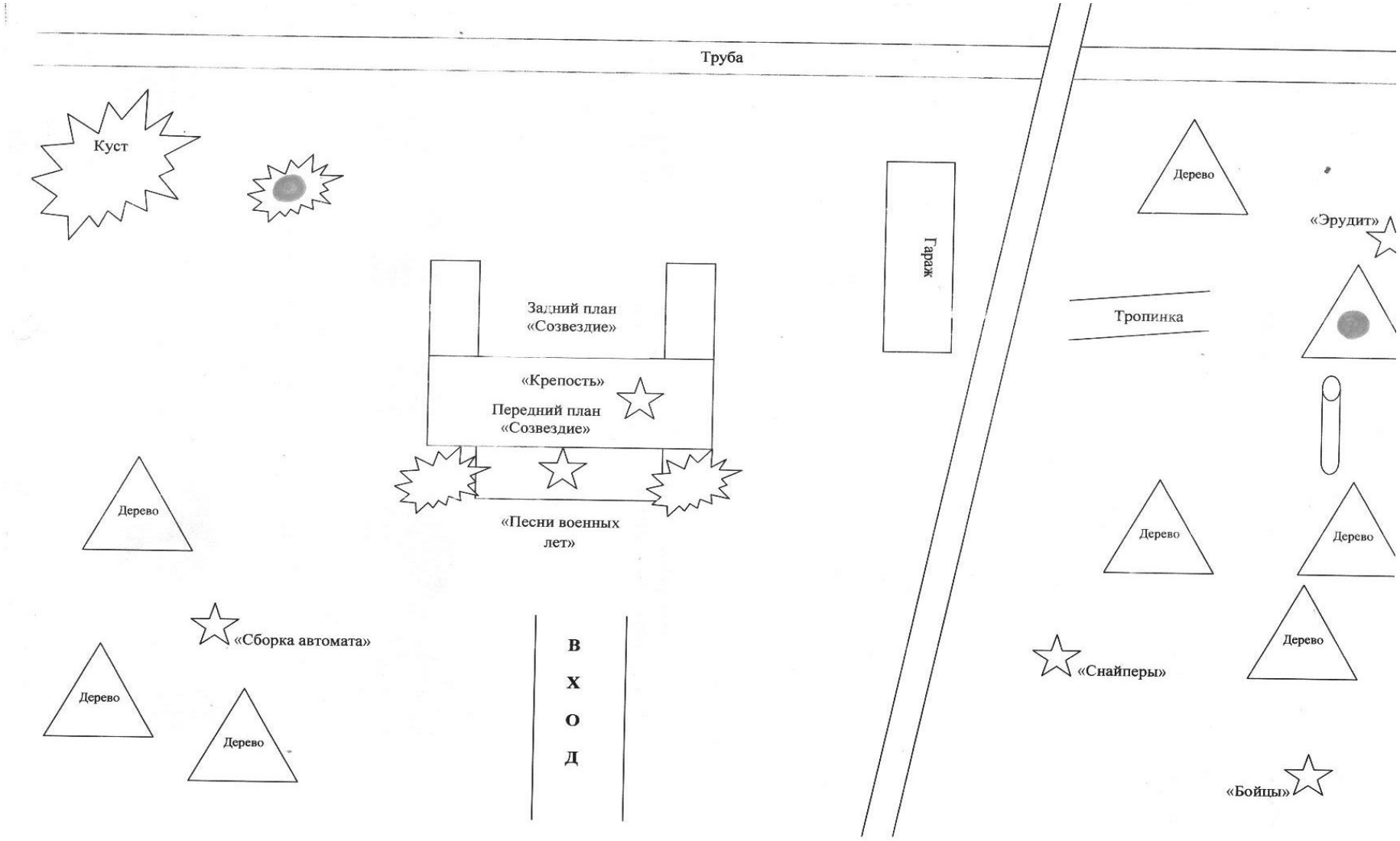
Примерные вопросы:

- Назовите годы ВОВ *(22 июня1941 – 8 мая 1945гг.)*
- Сколько дней длилась Великая Отечественная война? *(1418 дней)*
- Обувь зимней караульной службы. *(Валенки)*

- «Звездная» часть мундира. *(Погоны)*
- Что есть у фотоаппарата и автомата? *(Затвор)*
- Что общего между деревом и винтовкой? *(Ствол)*
- Как называется подросток на корабле, обучающийся морскому делу? *(Юнга)*
- Чьи слова «Тяжело в учении, легко в бою»? *(А.В. Суворова)*
- Кто ищет взрывное устройство? *(Сапер)*
- Как называется наступательное движение войск? *(Атака)*
- Участок местности для испытания боевого оружия. *(Полигон, стрельбище)*
- Как называется военная больница? *(Госпиталь)*
- Боевая машина с реактивными снарядами. *(«Катюша»)*
- Укрытие, из которого солдаты стреляют. *(Окоп)*
- Как называется торжественное прохождение войск? *(Парад)*

Приложение 10

Маршрутный лист особо важного задания «Найди пакет»



Приложение 11

Фотография А.П. Белобородова

Приложение 12

Диплом игры

Приложение 14

Песня «Герои той войны»

http://zaycev.net/pages/13638/1363832.shtml

Сценарий праздника
«ДЕНЬ СЕМЬИ, ЛЮБВИ И ВЕРНОСТИ».

Цель: формирование семейных ценностей детей через игровую деятельность.

Задачи:

1. Расширить представления учащихся о семье, семейных ценностях.

2. Обобщить и углубить знания учащихся о символах семьи, любви.
3. Провести конкурсную программу для формирования семейных ценностей у детей.
4. Воспитывать бережное отношение к семье, близким людям.

Ведущий: Добрый день, дорогие дети и уважаемые взрослые! Мы рады приветствовать вас на празднике «День семьи, любви и верности».

ЕСЛИ ВЗЯТЬ ЛЮБОВЬ И ВЕРНОСТЬ, К НИМ ДОБАВИТЬ ЧУВСТВО НЕЖНОСТЬ, ВСЕ УМНОЖИТЬ НА ГОДА, ТО ПОЛУЧИТСЯ СЕМЬЯ!

Семья – это дом. Семья – это мир, где царят любовь и преданность. Это радость и печали, которые одни на всех. Это привычки и традиции. Это крепость, за стенами которой могут царить лишь покой и любовь. Как хорошо, что у каждого из вас есть семья! Это самое главное - чтобы в семье всегда были мир, дружба, взаимопонимание, уважение и любовь друг к другу.

Семья может быть большой, где живут сразу несколько поколений, и маленькой – например, если в ней мама и ребенок. Это не важно - если они любят друг друга – это настоящая семья.

А как вы считаете, где живёт любовь?

(Ответы детей: «Любовь живёт в сердце».)

Верно, любовь живёт в сердце человек.

В России есть свой праздник влюбленных! Не просто влюблённых, а любящих «в горе и радости»! Этот праздник относительно молодой, отмечается с 2008 года, и называется он очень красиво - **День семьи, любви и верности**.

8 июля - это особая дата, поскольку это праздник всех нас, невзирая на возраст. Главное сокровище человека — это его семья, которая даётся каждому от рождения. Инициаторами празднования Дня семьи, любви и верности были жители древнейшего русского города Мурома. Возникает вопрос: что связывает этот праздник именно с Муромом?

Эта история очень похожа на сказку, началась она в 1208 году. В начале 13 века княжич Муромский Пётр страдал от страшной болезни - проказы. Излечить его не мог никто. Однажды Петру во сне привиделась прекрасная девушка – дочь «древолазца» - бортника, добывающего дикий мёд. Во сне князь каким-то образом понял, что именно она, и только она сможет ему помочь.

В Рязанской земле, в деревушке Ласковой, княжич нашёл приснившуюся ему девушку, крестьянку Февронию. Это была добрая, благочестивая, красивая девушка. По преданию, она была мудра, несмотря на свой возраст. Феврония знала свойства многих трав, умела лечить недуги, её даже слушались дикие звери. Будущий князь пообещал, что если Февронии удастся побороть его недуг, он женится на своей спасительнице. Но пожениться им довелось не сразу, поскольку после своего исцеления Пётр обещание не выполнил. Болезнь вернулась, но Феврония с любовью в сердце вновь вылечила Петра. Влюблённые поженились.

Несмотря ни на какие препятствия — а против княгини простого происхождения поначалу возражали бояре Мурома — Пётр и Феврония прожили вместе всю жизнь и умерли в один день, как и мечтали. Любящие супруги были верны друг другу, являлись образцом настоящей православной семьи. Бог всегда помогал им.

Символом праздника является ромашка - этот милый, привычный для всех, простой полевой цветок всегда считался на Руси символом любви. Ко Дню семьи, любви и верности были созданы памятные медали **"За любовь и верность"**. На одной стороне медали изображен символ праздника - ромашка, на другой - лики святых Петра и Февронии. Ежегодно медали «За любовь и верность» вручаются лучшим супружеским парам, которые прожили в браке не менее 25 лет.

У этого относительно молодого праздника есть свои **традиции**, например, в День Петра и Февронии принято молиться о любви, семейном счастье, согласии и благополучии.

День семьи, любви и верности даже есть свои **приметы** :

С Петра и Февронии в хороший год ждите еще сорок жарких дней.
Если подует ветер с севера - дождь разгонит, погода будет ясная.
После многодневного сильного ветра с востока быть дождю.

Символом дня любви и верности стала ромашка – цветок русских полей и лугов. Мы предлагаем вам собрать «Ромашки пожеланий», выполнив задания на станциях.

(На площадке, украшенной шарами, искусственными цветами и плакатом «**Если взять любовь и верность, к ним добавить чувство нежность, все умножить на года, то получится -**

Семья!», расположены 5 столов. К столам прикреплены буквы: «С», «Е», «М», «Ь», «Я». Игровая программа проводится в форме игры по станциям, на которых все желающие выполняют определенные задания (не зависимо от порядка расположения станций). За каждое выполненное задание игроки получают по лепестку от ромашки с пожеланиями. На последней станции все лепестки соединяются при помощи степлера или клея, получается цветок-приз с пожеланиями участникам игры.)

<u>1 станция «С»</u>

Ведущий: О семье много пословиц и поговорок. Давайте вспомним их.

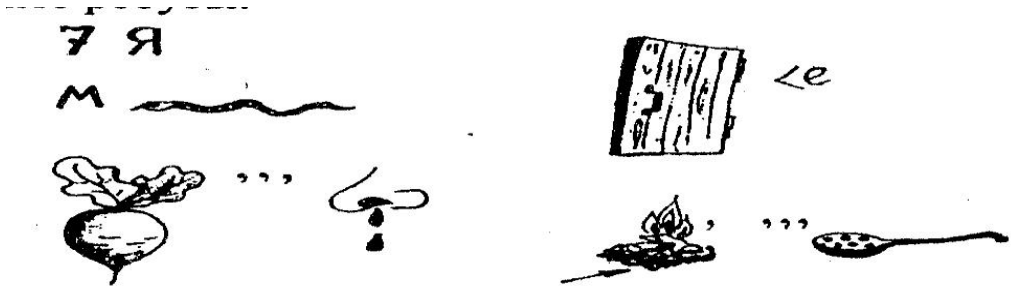
В дружной семье и в холод тепло.
Дружная семья не знает печали.
В материнском сердце для всех детей ласки хватит.
Всякой матери своё дитя мило.
Доброе братство лучше богатства.
Не нужен и клад, если в семье лад.
Нет лучшего дружка, чем родная матушка.
Кто родителей почитает, тот вовек не погибает.
В гостях хорошо, а дома лучше.
Дом согревает не печь, а любовь и согласие.
Дружная семья не знает печали.

Игроки соединяют части пословиц и получают лепесток с пожеланием:

«В день семьи, любви и верности
Мы желаем вам в мире нежности.»

<u>2 станция «Е»</u>

Ведущий: Мы предлагаем вам разгадать ребусы и узнать, кто в них зашифрован.



Ответы: семья, муж, свекровь, деверь, золовка.

Игроки получают лепесток с пожеланием:

Солнца светлого, неба ясного
И по жизни всего прекрасного.

<u>3 станция «М»</u>

Конкурс «Загадки о семье»

Без чего на белом свете
Взрослым не прожить и детям?

Кто поддержит вас, друзья?
Ваша дружная... *(семья)*

Кто милее всех на свете?
Кого любят очень дети?
На вопрос отвечу прямо:
— Всех милее наша... *(мама)*

Кто научит гвоздь забить,
Даст машину порулить
И подскажет, как быть смелым,
Сильным, ловким и умелым?
Все вы знаете, ребята, —
Это наш любимый... *(папа)*

Кто любить не устает,
Пироги для нас печет,
Вкусные оладушки?
Это наша... *(бабушка)*

Кто всю жизнь работал,
Окружал заботой
Внуков, бабушку, детей,
Уважал простых людей?
На пенсии уж много лет
Нестареющий наш... *(дед)*

Он — мужчина, и он сед,
Папе — папа, мне он —… (дед)

Кто веселый карапузик —
Шустро ползает на пузе?
Удивительный мальчишка —
Это младший мой... *(братишка)*

Кто любит и меня, и братца,
Но больше любит наряжаться? —
Очень модная девчонка —
Моя старшая... *(сестренка)*

Мамы старшая сестра —
С виду вовсе не стара,
С улыбкой спросит: «Как живете?»
Кто в гости к нам приехал? *(тетя)*

Кто же с маминой сестрой
Приезжает к нам порой?
На меня с улыбкой глядя,
«Здравствуй!» — говорит мне... *(дядя)*

Она лучше всех на свете,
Без неё прожить нельзя.
Есть она у Кати, Пети
И, конечно, у меня. *(мама)*

Кто не в шутку, а всерьёз

Нас забить научит гвоздь?
Кто научит смелым быть?
С велика упав, не ныть,
И коленку расцарапав,
Не реветь? Конечно,… *(папа)*

Я у мамы не один,
У неё ещё есть сын,
Рядом с ним я маловат,
Для меня он — старший …*(брат)*

Игроки получают лепесток с пожеланием:

Счастья, радости, смеха, везения,
Быть в отличном всегда настроении!

4 станция «Ь»

Ведущий: Дома мамы и бабушки балуют вас, готовят вам что-нибудь вкусненькое. Мы хотим загадать Вам «вкусные загадки»:

1. Сваренные в воде фрукты. *(Компот)*
2. Восточная еда из риса и мяса. *(Плов)*
3. Большое пирожное. *(Торт)*
4. Любимая ягода медведя. *(Малина)*
5. Булочное изделие, которым можно порулить. *(Баранка)*
6. Околпаченный работник кухни. *(Повар)*
7. Фирменное блюдо сороки-белобоки. *(Кашка)*
8. Еда, которой Журавель кормил Лису. *(Окрошка)*
9. Блюдо, приготовленное из молока и яиц. *(Омлет)*
10. Хлеб с различными слоями сверху. *(Бутерброд)*
11. Вареное тесто с мясом. *(Пельмени)*

Ведущий: А сейчас мы проверим ваши кулинарные способности.

Конкурс «Кулинарный»

1. Определить лишний напиток: кока кола, боржоми, фанта, лимонад, морс. (морс – негазированный напиток).

2. Составить из букв названия блюд и определить лишнее.

АЯЦИНЧИ,МЕОТЛ, ЯЗГНАЬЛУ, ЩОБР(для борща не используют яйцо).

3. Вставьте слово, которым заканчивается первое и начинается второе слово. ТВО(…)АЛИК (РОГ)

Игроки получают лепесток с пожеланием:

Пусть надежды, мечты исполняются
И любовью вся жизнь наполняется!

5 станция «Я»

Ведущий: Мы предлагаем вам составить букет, отгадав названия цветов.

Цветок – гадалка. *(Ромашка)*
Цветок – женское имя. *(Роза, Лилия, Маргаритка)*
Цветок – девичьи глаза. *(Анютины глазки)*
Цветок – себялюбец. *(Нарцисс)*
Цветок – с хорошей памятью. *(Незабудка)*
Цветок – живущий вечно. *(Бессмертник)*
Цветок – маленький звонок. *(Колокольчик)*
Цветок – звезда. *(Астра)*
Цветок – ласковое мужское имя. *(Василёк)*

Игроки получают чистый лепесток.

Ведущий: Вам нужно собрать из имеющихся уже элементов ромашку (бумажные лепестки приклеить к кружку-глазку цветка).

Ведущий: Действительно, символом дня любви и верности стала ромашка Как вы думаете – почему? Ромашка – цветок Руси. А кроме этого, ромашка самым прямым образом относится к любви. Кто знает, как? *(На ромашке гадали – «любит - не любит»)*

Ее желтоглазым цветком называют,
Сорвали цветок — лепестками гадают,
Но чтобы счастливым поистине стать,
Не стоит, поверьте, ромашки срывать.

Выполнив задания на станциях, вы смогли собрать **«Ромашки пожеланий»:**

В день семьи, любви и верности,
Мы желаем вам в мире нежности –
Солнца светлого, неба ясного
И по жизни всего прекрасного:
Счастья, радости, смеха, везения,
Быть в отличном всегда настроении!
Пусть надежды, мечты исполняются
И любовью вся жизнь наполняется!

В центре ромашки нарисуйте свою семью.

На последнем чистом лепестке напишите самостоятельно, что вы еще хотите пожелать своей семье.

Дорогие гости, давайте подведём итог : что же такое семья? Семья – это взрослые и дети, которые живут вместе, любят друг друга и всегда заботятся друг о друге.
Замечательный праздник — День семьи, любви и верности - становится популярнее с каждым годом! Так пусть же будут незыблемы семейные ценности нашего народа! Уважайте старших! Любите и берегите друг друга!

Семья – это труд, друг о друге забота,
Семья – это много домашней работы.
Семья – это важно!
Семья – это сложно!
Но счастливо жить одному невозможно!
Всегда будьте вместе, любовь берегите,
Обиды и ссоры подальше гоните,

Хотим, чтоб про вас говорили друзья:
Какая хорошая Ваша семья!

ПРИЛОЖЕНИЕ

В гостях хорошо,

а дома лучше.

Кто родителей почитает,

тот вовек не погибает.

Не нужен и клад,

если в семье лад.

Дом согревает не печь,

а любовь и согласие.

АЯЦИНЧИ

МЕОТЛ

ЯЗГНАЬЛУ

ЩОБР

ТВО(…)АЛИК

Сценарий игры - квеста

«В Русском царстве, в Российском государстве».

Цель: приобщение детей, к прошлому русской народной культуры средствами коллективной игровой деятельности.

Задачи:

- познакомить воспитанников с историей и культурой древнеславянского народа (бытом, обычаями, досугом), с русским народным творчеством;

- развивать коммуникативные навыки, умение действовать в группе, сообща;

- способствовать развитию у детей познавательного интереса, творческих и артистических способностей;

- воспитывать уважительное отношение к культуре и традициям древней

Руси, истории своей страны.

Место и время проведения: Территория МАУ ОЛ «Орлёнок».

Оборудование:

1) костюмы (или элементы костюмов) для персонажей:

- русские народные для ведущего и героев на станциях;

- для «викингов» (плащи, шлемы, щиты, мечи и др.);

2) корабли викингов (необязательно) – дракары - склеенные и раскрашенные коробки;

3) музыкальная аппаратура для озвучивания (ноутбук, музыкальная колонка, удлинитель);

4) на станциях:

- «Балаган» (Скоморохи): мел; платочек или небольшой предмет (мячик,

шапка);

- «Терем Марьи-искусницы» (Марья-искусница): листы белой или цветной офисной бумаги, схема оригами «Птица счастья», ножницы, канцелярский нож;

- «Мастерская народных промыслов» (Коробейники): пластилин, стеки и дощечки для лепки; схема лепки корзинки из пластилина;

- «Русская изба» (Хозяюшка Маланья): изображения (фотографии, иллюстрации) предметов народного быта, утвари;

- «Ярмарка» (Ряженые): элементы костюмов для сценки – фата, кепка с цветком или соломенная шляпа, шапка ушанка или маска, платок и очки;

5) маршрутные карты (40 шт. – по 5 для каждой команды). На каждой из 5 карт указан только пункт следующего назначения, но не весь маршрут в целом. Итого карт для каждой станции - по 8 шт.

6) «ворота» с надписью: «В Русском царстве, в Российском государстве» и другая подобная атрибутика для украшения станций;

7) «подарки», которые получают викинги на станциях: 4 каких-либо музыкальных инструментов (гусли) /из картона/; 4 предмета русской утвари (чугунок, горшочек или тарелка); 4 кольца;

8) фотокамера;

9) призы для участников.

Подготовка:

- изготовить костюмы (шлемы, щиты – викингам, кокошники, колпаки, шапки – персонажам на станциях);

- изготовить 4 «дракара»;

- украсить каждую станцию, приготовить столы для всех, кроме станции

Скоморохов.

- приготовить оборудование на каждую станцию.

Действующие лица: Ведущий (в народном костюме), Персонажи: князь Ярослав (вожатый), княжна Елизавета Ярославна (1 чел.), на станциях - 8 чел. (Скоморохи, Марья-искусница, Хозяюшка Маланья, Коробейники, Ряженые), 4 группы «викингов» по 4 чел. в каждой (всего 16 чел.).

Описание квеста.

I часть. Предыстория: ведущий рассказывает о Киевской Руси. Рассказ сопровождается показом презентации.

Затем детям предлагается путешествие в прошлое, в котором каждый из них найдёт своё призвание, превратившись в жителей и гостей Древнего государства Гардарики. (Предположительно, в 11 век – 1043 г., в г. Киев, где княжит Ярослав Мудрый).

II часть. Легенда игры: История о том, как 4 брата – Бранд, Олаф, Харальд и Моди сватаются к русской княжне Елизавете Ярославне. Ярославна отдаст свою руку только тому, кто постигнет душу русского народа, узнает его традиции и обряды.

III часть. Содержание игры: Часть детей становится жителями Гардариков – они принимают гостей и дают им задания. После выполнения задания гости получают маршрут дальнейшего путешествия.

Другая часть детей – гости, т.е. викинги. Они путешествуют от одной станции к другой на «дракарах», выполняя желание Ярославны обучиться русской культуре. На каждой станции «викинги» выполняют задания, чтобы узнать маршрут дальнейшего пути.

Задания на станциях связаны с культурой Древнего славянского государства: его традициями, обрядами, играми и бытом.

IV часть. Итог игры: когда все станции пройдены, подсчитывают количество собранных подарков, заслушиваются отзывы тех детей, которые были «хозяевами» станций, и выбирается жених для Ярославны.

Ход мероприятия

I часть. Введение.

ВЕД.: - Ребята, мы живём с вами в 21 веке, - веке инновационных технологий. И наверняка, никто из вас не может себе представить жизнь без сотового телефона, микроволновой печи, компьютера и ещё многих вещей, которыми мы привыкли пользоваться каждый день.

А когда-то, давным - давно, всё было иначе. Люди жили в деревянных домах, в окружении лесов, который давал им кров, кормил, обувал, одевал. И Родина наша тогда называлась по-другому – не Россия, а Русь, и жили здесь славянские племена, - наши далёкие предки.

С тех пор прошло много веков. Но не забылись старые традиции, не исчезли обряды, которые передавал наш народ из поколения в поколение. Сохранилась культура, наша, русская, культура.

О русской культуре, о прошлом нашей родины и пойдёт сегодня рассказ.

Мы станем с вами жителями Древнего государства Гардарики, в котором каждый из вас найдёт своё призвание….

II часть. Легенда игры (сопровождается показом слайдов)

Далеко-далеко на севере, где крутые берега омывают волны северного моря, раскинулось государство викингов (см. Словарь терминов. Приложение).

Правит здесь могучий конунг (см. Словарь терминов. Приложение) **Сигурд**. И есть у него 4 сына. Все сыновья на фигуру справные, да на лицо славные.

Старшего сына зовут **Бранд,** что означает «меч», потому что нет никого, кто лучше него владеет мечом.

Имя второго сына - **Олаф**, что значит «справедливый».

Третий сын по имени **Харальд** – лучший военачальник, имя его означает «владеющий войском».

Младшего же зовут **– Моди**, что значит «храбрость».

Вот пришла братьям пора жениться. Долго искали они себе невест среди соплеменниц, да ни одна не приглянулась.

А на беду, всем четверым, понравилась иноземица – дочь славянского князя Ярослава Мудрого, княжна **Елизавета Ярославна**.

Снарядили свои корабли – дракары (см. Словарь терминов. Приложение 1), в дальний путь, к берегам русской земли, в «страну городов» - государство Гардарики (см. Словарь терминов. Приложение) ….

Стали они свататься к русской красавице.

Да своенравна оказалась невеста: не хочу, говорит, выходить за варвара чужеземного. Пускай сначала нашу русскую культуру постигнет, да душу русскую узнает. Тогда и подумаю о супружестве.

Опечалились братья, да нечего делать: уж больно хороша невеста! Решили они счастья попытать на земле русской, да узнать её культуру.

III часть. Содержание игры.

Звучит русская народная мелодия. Разыгрывается театрализованная сценка беседы Ярослава с Елизаветой, а также викингами.

Ярослав: - Дочь моя, прибыли гости заморские. Желают свататься.

Входят викинги Бранд, Олаф, Харальд и Моди.

Елизавета: - Не желаю я, батюшка, выходить замуж на иноземца неотёсанного, варвара, не знающего нашей культуры русской!

Бранд: - Не варвары мы, княжна!

Моди: - И твоё слово уважаем!

Харальд: - Мы докажем тебе, что готовы культуру русскую постичь!

Олаф: - А ты выбирай, кто тебе больше люб.

Ярослав: - Раз такое дело, по рукам, гости дорогие, отправляйтесь! И доброго вам пути!

Елизавета: - Чтобы не заблудились вы, примите эти карты путеводные, да быстрее возвращайтесь. Кто первым прибудет, да все задания успешно выполнит, тот и будет моим супругом.

Елизавета раздаёт маршрутные листы с указанием первой станции (только первой! – и для каждой группы своей).

Братья вместе со своими группами «викингов» на кораблях отправляются по станциям.

1 станция «Балаган»

Скоморохи – 2 чел.

Ском.1: - Мы весёлые потешники

Известные скоморохи и насмешники

Ском.2: - За медный пятак покажем всё эдак и так.

Ском.1: - Довольны будете здорово!

Удовольствия три короба!

Ском.2: - Становись, честной народ, поиграй в наш хоровод!

Скоморохи обучают викингов народным играм. После игр викинги получают от Скоморохов в подарок музыкальный инструмент (гусли)

<u>Русские народные игры, которые Скоморохи могут предложить для выполнения задания:</u>

Горелки

Игроки располагаются попарно, взявшись за руки и образуя колонну. Водящий (Скоморох) встаёт впереди. Все хором громко говорят или распевают:

Гори-гори ясно,
Чтобы не погасло.
И раз, и два, и три.
Последняя пара, беги!

При слове «беги» стоящие в последней паре размыкают руки и мчатся в начало колонны, обегая её с разных сторон (один - слева, другой – справа), а водящий пытается поймать кого-то из них до того, как пара, встретившись, вновь возьмётся за руки. Если это получается, то вместе с пойманным игроком водящий встаёт в первую пару колонны, а тот, кого не поймали, становится водящим.

Гуси лебеди *(мел)*

Скоморохи берут на себя роли «волка» и «хозяина», остальные участники изображают «гусей». На одной стороне площадки чертят дом, где живёт «хозяин» и «гуси», на другой - поле. Между ними находится логово «волка».

Ход игры: Все гуси летят на поле травку щипать.
Хозяин зовёт их:

- *Гуси, гуси!*
- *Га-га-га!*
- *Есть хотите?*
- *Да, да, да!*
- *Ну, летите же домой!*

«Гуси» бегут в дом, «волк» пытается их поймать. Игра заканчивается, когда все «гуси» пойманы.

Платочек *(платочек или небольшой предмет: мячик, шапка)*
Все, за исключением водящего (Скомороха), становятся в тесный круг, руки кладут за спину. Водящий с платочком в руках ходит за кругом и, выбрав себе игрока, кладёт ему в руки платочек, после чего бежит по кругу. Получивший платочек, бежит за ним, стараясь догнать его и дотронуться до него платочком. Если догонит, то водящий берёт у него платочек и продолжает водить. Если не догонит, они меняются ролями.

2 станция «Терем Марьи - искусницы»

Марья-искусница - 1 чел.

Марья: - Здравствуйте, люди добрые, гости заморские! Я, Марья-искусница, рукодельница известная. В моём тереме живёт много разных вещей. И вот один из них. *Показывает поделку из бумаги «Птица счастья».* Это не просто птица. Птица эта – оберег, она приносит в дом счастье и удачу. Потому и название у неё такое – птица счастья.

Марья-искусница показывает гостям, как выполнить оберег («Птица счастья») для счастливой семейной жизни. Оберег викинги забирают с собой.

3 станция «Мастерская народных промыслов»

Коробейники – 2 чел.

Кор.1: - Подходите, подходите!

На товары поглядите!

До чего товар хорош

Тут уж мимо не пройдёшь!

Кор.2: - Здравствуйте, честной народ! Проходите в нашу мастерскую. Знать, пришли вы сюда неспроста, на других-то посмотреть, но и себя показать.

Кор.1: - А не хотите ли сами свои силы испробовать? Да народным ремёслам обучиться?

Кор.2: - А мы вас возьмём в обученье, да покажем своё уменье. И вы научитесь.

Гостям предлагается сделать своими руками предмет народных промыслов для приданого. За это варяжские гости (викинги) получают его в подарок.

Под руководством Коробейников, гости лепят корзинку из жгутов пластилина.

4 станция «Русская изба»

Хозяюшка Маланья - 1 чел.

Станция имитирует обстановку русской избы, обставлена старинными предметами быта.

Маланья: - Проходите, молодцы добрые, милости просим! Гость во двор - хозяину радость. Будьте как дома, присаживайтесь! Я Хозяюшка, зовут меня Маланья.
Викинги садятся на лавки, осматривают старинные предметы.

Маланья: - Знать, издалека путь держите, гости дорогие. Что вас привело ко мне? *Гости отвечают.*

Маланья: - А знаете ли вы названия этих старинных вещей? Отгадайте мои загадки.

Гости отгадывают названия предметов русского быта. За это Маланья дарит им какой-либо предмет русской утвари для хозяйства (чугунок, горшочек или тарелку).

ЗАГАДКИ

1) Шуба в избе, рукав на улице *(Печь)*.

- Правильно, ребята. Самое главное в русской избе – это печь. Затрещит мороз на дворе, завоет ветер в трубе, а у печки тепло и уютно. Русская печь существует около 4-х тысяч лет. Раньше говорили: «Печь нам – мать родная». Приготовленные в русской печке кушанья отличались особым вкусом и ароматом. Раньше говорили «Что в печи, - на стол мечи»

2) Рогат, да не бык.

Хватает, да не ест.

Людям отдает,

А сам на отдых идет *(Ухват)*.

3) Чем больше я кручусь, тем толще становлюсь *(Веретено)*.

4) Полный двор красных коров, чёрная зайдет – всех выгонит *(Кочерга)*.

5) Сотни глаз, а сам слепой, засорил глаза мукой *(Сито)*.

6) Два брата пузатеньких под гору бегут.

Один горбатенький за вихор держит *(Вёдра и коромысло)*.

7) Красный петушок по жёрдочке бежит? *(Горящая лучина)*.

8) Каким инструментом можно щи хлебать? *(Ложкой деревянной)*.

9) Стоит толстячок, блестящий бочок,

Шипит, кипит, всем чай пить велит *(Самовар)*.

10) Он по горнице гуляет, пыль и мусор собирает *(Веник)*.

<u>Старинные русские загадки:</u>

- День спит, ночь глядит, утром умирает, другой сменяет *(свечи)*.

- Кланяется, кланяется — придет домой, растянется *(топор)*.

- МАленько, крУгленько, а за хвост не поднять *(клубок)*.

- Сам железный, а хвост портянОй *(иголка с ниткой)*.

- Скоро ест и мелко жует, сама не глотает и другим не дает *(пила).*

- Без крыл летит *(ветер),* без ног бежит *(туча),* без огня горит *(солнце),*

  без ран болит *(сердце).*

- Без рук, без ног, а ворота отворяет *(ветер).*

- В воде родился, а воды боится *(соль).*

- Не шагает, а ходит.
  По сеням и так и сяк,
  А в избу - никак (*дверь)*.

- Стоит Варвара выше амбара *(труба на крыше).*

- На улице горбушка, в избе ломотОк *(бревно).*

- Четыре брата на свете:

  Два меньшие впереди,

  Два большие позади,

  Спешат, бегут,

  Друг друга не догонят *(колёса).*

- Четыре четырки,

  Две растопырки,

  Седьмой вертун,

  Два стеклышка в нем *(корова).*

- Чёрен, да не ворон,

  Рогат, да не бык,

  Шесть ног без копыт,

  Идёт - земли не дерёт *(жук).*

- Маленький да гнутенький

  Весь дом стережет *(замОк).*

- Не ездок, а со шпорами, не сторож, а всех будит *(петух).*

- Часто умывается, а полотенцем не утирается *(кошка).*

- Без рук, без топорёнка
  Построена избёнка *(гнездо).*

- Накормишь - живёт,
  Напоишь – умрёт *(огонь).*

- Утка в воде,
  А хвост на горе *(ковш).*

5 станция «Ярмарка»

Ряженые – 2 чел.

Ряж.1: - Эй, честные господа! К нам пожалуйте сюда!

Ряж.2: - С нами попляшите, что делать покажите!

Ряж.1: - Народ простой, даром не стой,

На месте не толчись, ногами топчись!

Ряж.2: - А кто даром стоит, того веничком - хлысь!

Ряженые показывают движения песни-забавы, а гости повторяют, затем песня-забава переходит в веселую пляску.

Ряж.2: - Как у тётушки Арины располным-полно детей:

С та-а-кими глазами! *Показывает. Гости повторяют.*

Ряж.2: - С та-а-кими бровями!

С такими носами!

Ряж.1: - С такими ушами!

С такими губами!

Ряж.2: - С такими плечами!

С такими руками!

Ряж.1: - С такими ногами!

С та-а-кими волосами!

Ряж.2: - Они не пили и не ели, разом делали - вот так.

Ряж.1: - Все на тётушку глядели, разом делали вот так!

Ряженые делают «ласточку», подпрыгивают, хлопают, стоят на одной ноге и т. д., пока вся забава не перерастает в общую пляску.

Потом Ряженые предлагают варяжскому князю сыграть сценку. За это князь получит обручальное кольцо.

Ряженые раздают элементы костюмов и фразы действующим лицам.

Действующие лица, элементы костюмов и фразы:

1. Принцесса Лиза (фата) - «Я с детства не люблю сюрпризы!»
2. Пастух (кепка с цветком или соломенная шляпа) - «Свиней пасу, нет краше жениха!»
3. Пёс (шапка ушанка или маска) – «Я за невесту отгрызу любому нос!».
4. Старушка (платок и очки) - «Все говорят я старенькая клюшка?»

Ход сказки:

Ряж.1: - Жила-была **Принцесса** Лиза -
«Я с детства не люблю сюрпризы!»
Была служанкой у неё **Старушка** -
«Все говорят я старенькая клюшка?»
И охранял их замок верный **Пёс** -
«Я за невесту отгрызу любому нос!»

Ряж.2: - Однажды **Принцесса**, свесившись с карниза
«Я с детства не люблю сюрпризы!»
Увидела красавца **Пастуха**
«Свиней пасу, нет краше жениха!»

Ряж.1: - Влюбилась без ума **Принцесса** Лиза
«Я с детства не люблю сюрпризы!»
Стрела Амура поразила **Пастуха**
«Свиней пасу, нет краше жениха!»
И стали тайно молодые те встречаться
Пасти свиней, под дубом обниматься.

Ряж.2: - Но на беду, узнала всё **Старушка**
«Все говорят я старенькая клюшка?»
Увидев молодёжные забавы
Не стала убеждать, что те неправы
Решила бабка с Пастуха снять стружку -

«Все говорят я старенькая клюшка?»
Пёс на подмогу? Это не вопрос! -
«Я за невесту отгрызу любому нос!»

Ряж.1: - Что началось здесь, страшно рассказать!
Любовь пришлось активно защищать
Пёс совершал активный кросс -
«Я за невесту отгрызу любому нос!»

Пастух бежал, спасая потроха -
«Свиней пасу, нет краше жениха!»
Ревела в три ручья **Принцесса** Лиза -
«Я с детства не люблю сюрпризы!»

Ряж.1: - Мораль сей сказки всем известна,-
Знай каждый в жизни своё место!

IV часть. Итог игры:

Когда все участники в сборе, вновь выходят Ярослав и Елизавета.

Ярослав: - Ну, вот и собрались гости, Елизавета. Пора тебе решить, за кого замуж пойдёшь. Кто тебе больше всех по нраву?

Елизавета: - Батюшка, пусть наши гости заморские сначала подарочки покажут, а мы спросим тех, у кого они побывали, да кто их учил культуре нашей русской.

Герои со станций (дети) называют того, кто им больше понравился.

В результате Елизавета выбирает того из братьев-викингов, который быстрее и лучше всех справился с заданиями всех станций.

Ярослав: - Спасибо вам, гости дорогие, да помощники наши, за ваше старание! Принимайте от меня награду!

Раздают детям сладкие призы.

Приложение

Словарь терминов

Гарда́рики (исл. Garðaríki, Garðaveldi, швед. Gårdarike) - древнее скандинавское название Древнерусского государства, известного викингам в средние века. Термин переводится как «страна градов».

Варяги называли Гардарикой (страной городов) северные русские земли, как цепь крепостей вдоль реки Волхов, начиная с Любши и Старой Ладоги. В скандинавский сагах Holmgarðr (Великий Новгород) рассматривается в качестве столицы Гардарики.

Ви́кинги (дат. vikinger, швед. vikingar, норв. vikingene) - раннесредневековые скандинавские мореходы, в VIII-XI веках совершавшие морские походы от Винланда до Биармии и от Каспия до Северной Африки. В основной массе это были свободные крестьяне, жившие на территории современных Швеции, Дании и Норвегии, которых толкали за пределы родных стран перенаселение и жажда лёгкой наживы. По религии - в подавляющем большинстве язычники.

Драка́р - боевой корабль до 30 м. в длину под парусом и вёслами, команда которого состояла из 60 - 80 человек. Каждый член команды боевого корабля вёз с собой оружие и снаряжение и был готов вступить в бой. Для повышения устойчивости судна на дно укладывали балласт. На таких кораблях отважные мореплаватели совершали свои походы в Англию, Францию, Испанию, страны Средиземноморья, Гренландию и добирались до берегов Северной Америки.

Ря́женье - обрядовое перевоплощение с помощью масок, одежды и других атрибутов внешнего облика. У всех славян ряженье известно как обязательный элемент свадьбы

Для русских были характерны: облачение в необычные костюмы; сокрытие лица под маской; нанесение на открытые участки тела красок или сажи; употребление производящих шум украшений, предметов, инструментов; неупорядоченные произвольные телодвижения (подскоки, прыжки, верчения, пританцовывания и т.п.)

Среди многообразных способов ряженья важнейшим является надевание маски. Она служила как для создания конкретного образа («козы», «аиста», «чёрта», «еврея» и т. п.), так и для сокрытия лица участника обряда, желавшего остаться неузнанным.

Ко́нунг (прагерм. *kuningaz, др.-сканд. konungr, др.-англ. cyning) -древнескандинавский термин для обозначения верховного правителя. В эпоху зрелого средневековья этот термин соответствует понятию король

Сценарий спортивно-игрового праздника «Следопыт», посвящѐнного Всемирному Дню туризма.

Цель: популяризация здорового образа жизни среди воспитанников на примере демонстрации туристических навыков.

Задачи:

- формирование и сплочение детского коллектива через совместную деятельность;
-развитие интереса воспитанников к туристической деятельности, здоровому образу жизни;
- развитие силы, ловкости, выносливости, инициативы, настойчивости;
- воспитание бережного отношения к окружающему миру.

Ход мероприятия

Ведущий: Добрый день, ребята и взрослые! 27сентября, отмечается Всемирный День туризма. Путешествовать, как же это отлично! Нет ни одного человека на земле, который бы не любил странствовать по свету. Праздник любого, кто ощущает себя туристом, и не важно, будет это поездка к ближайшей лесной опушке или в экзотическую страну. Во многих странах мира проводятся различные мероприятия и конкурсы на тему «Туризм». Мы тоже не останемся в стороне и проведѐм сейчас вместе с вами спортивно-игровой квест «Следопыт».

И для начала, поиграем.

Что в поход с собой возьмѐм,
Если мы туда пойдѐм?
Очень быстро отвечайте,
Но смотрите, не зевайте!
Называю я предмет,
Он подходит или нет?
Если "да" - в ладоши хлопни,

Если "нет" - ногою топни,
Только сильно не пыли.
Все понятно? раз, два, три…

Котелок, ~~*утюг,*~~ расчѐска,
~~*Пылесос*~~, верѐвка, ~~*соска.*~~

~~*Вездеход*~~, бинокль, ~~*духи*~~,
~~*Две засушенных блохи*~~,
Носовой платок, подушка,

~~*Ласты,*~~ мяч, ~~*коньки и клюшка*~~,
Молоток, кусачки, нож,

Ну, а соль с собой возьмѐшь?
Спички, гвозди, сала шмат -
Вот и собран наш отряд. Молодцы!

Ведущий: Сегодня каждая команда - это туристическая группа. Давайте познакомимся с командами (Представление команд)

Сейчас я вам раздам маршрутные листы, и вы отправитесь в поход по станциям (приложение 1)

Ваша задача – выполнить задание на станции и за это распорядитель станции отдаст вам букву. У каждой команды свой цвет букв, его вы узнаете, получив маршрутный лист. Из полученных букв в конце пути вы должны собрать слово.

Капитаны, получите маршрутные листы (вручаются маршрутные листы капитанам команд)

Есть условие одно – идти нужно друг за другом, взявшись за руки, за плечи и т.д.

Ну, что, отправляемся в наше веселое путешествие!!

Туристско-спортивный квест «Следопыт»

Станция: «Распорядок дня»

Реквизит: карточки с пунктами режима дня.

1 Командам раздаются в разброс карточки с пунктами режима дня.

(Подъем, ужин, зарядка, свободное время, завтрак, самоподготовка, прогулка, школа, сон, обед, полдник, трудовой час)

Команды должны построиться в правильном порядке, согласно режима дня.

1. Сделать зарядку из 10 упражнений (проводит капитан)

2. Станция «Первая помощь»

Реквизит: укомплектованная в соответствии с условиями конкурса аптечка, красный фломастер, бинт, йод, вата, ножницы.

Комментарий станционного распорядителя: Быстротечная современная жизнь требует знания человеком основных приемов и методов оказания первой медицинской помощи себе или своим близким. Насколько вы владеете такими знаниями и умениями, покажет данный этап конкурса.

Теоретическая часть: назвать лекарственные препараты из аптечки и указать область их применения.

Вариант I

1. Йод – средство, дезинфицирующее поврежденные кожные покровы

2. Зеленка—средство, дезинфицирующее поврежденные слизистые покровы

3. Анальгин – обезболивающее

4. Аспирин – жаропонижающее

5. Парацетомол – жаропонижающее, при головной боли

6. Нашатырный спирт (аммиак) — при обморочных состояниях

7. Активированный уголь – при отравлениях, болях в желудке

8. Настойка или экстракт валерианы – нервные расстройства, нервозность

9. Цитрамон – при головной боли

10. Валидол – при болях в сердце

Практическая часть: Практические упражнения под руководством медсестры по оказанию первой медицинской помощи при ранах и ссадинах.

Вариант II (для старших)

Викторина

1. Применение стерильных бинтов:

а) для наложения кровоост. жгута;

б) для наложения повязки при ожоге I степени;

в) при порезах, ранах с нарушением кожного покрова.

2. Первая помощь при укусе пчелы:

а) рану смазать борным вазелином;

б) удалить жало, обработать рану раствором йода или зеленкой;

в) наложить компресс.

3. Применение кровоост. жгута:

а) при переломе ключицы;

б) при венозном кровотечении;

в) при сердечной боли

4. Применение таблетки анальгина:

а) при отравлении недоброкачественной пищей;

б) при болях;

в) при кровотечениях.

5. При тепловом ударе:

а) дать жаропонижающие средства;

б) принимать напитки, содержащие кофеин (кофе);

в) дать чай прохладный или холодное питье

6. Сколько необходимо обязательных точек крепления пострадавшего к носилкам?

А) одна;

б) три;

в) две;

г) пять.

7. Как правильно обработать рану?

а) промыть водой, удалить инородные предметы, обработать поверхность раны настойкой воды;

б) обработать кожу вокруг раны настойкой йода, накрыть рану стерильной марлей и наложить бинтовую повязку;

в) промыть рану, залить спиртом или настойкой йода, наложить бинтовую повязку.

3. Станция «Перенос пострадавшего»

Реквизит: 2 дощечки, бинты, кегли.

Эстафета:

Команда делиться по три человека. В каждой тройке один пострадавший, которого фиксируют в двух местах.

Любым способом переносят пострадавшего, оббегая вокруг кегли.

То – же самое делают остальные тройки, по очереди.

4. Станция «Мы готовимся в поход»

Реквизит: картинки с предметами

Собираясь в поход, настоящий турист комплектует свой рюкзак. Сейчас я предлагаю вам стать туристами, которые собираются в поход. Ваша задача, из предложенных вам предметов выбрать 15 самых необходимых туристу в походе.

Конкурс «Собери рюкзак»

Предлагаемы предметы: палатка, брезентовый тент, спальный мешок, одеяло, кружка, стакан, алюминиевая тарелка, нож, вилка, ножницы, шило, зубная щетка, канистра, топор, лопата, компас, фонарь, свеча, лодка, аптечка, неприкосновенный аварийный запас, ракетница, дымовая шашка, ремонтный набор, бинокль, фотоаппарат, щетка для одежды, нарядный костюм, запасной свитер, резиновые сапоги.

Конкурс «Секрет рюкзака»

1. Верен ли следующий вывод: чем дальше от спины отодвинут рюкзак, тем тяжелее нести? (Да)
2. Какие вещи лучше класть на дно рюкзака? (Мягкие: одеяла, полотенца.)
3. Где в рюкзаке должны находиться самые тяжѐлые вещи? (Под лямками вверху).
4. Как с рюкзаком легче идти? (Слегка наклонившись вперѐд).
5. Почему в рюкзаке для хлеба определяется место вверху? (Чтоб не крошился).
6. Определите место в рюкзаке для сыпучих продуктов. (В середине рюкзака).

Эстафета: Рюкзак, кегли, обруч, фонарик, спички, стакан, кружка, чашка, тарелка, ложка.

5. Станция «Переправа»

Реквизит: две доски, обруч

Комментарий станционного распорядителя: Перед вами река, и нужно переправиться на другой берег. А паром (обруч) находится на том берегу. Капитан команды должен вплавь (бегом) переправиться на тот берег и доставить паром команде

(надевает обруч на пояс и бегом возвращается к команде), захватывает следующего игрока, с обручем на поясе они быстро перебегают на противоположную сторону площадки – на другой «берег». Капитан остаѐтся на этом берегу, а участник, не снимая обруч, быстро возвращается назад и повторяет задание с очередным участником командыи т.д.

2. Переправиться по три человека на двух досках

6. Станция «Полоса препятствий»

Реквизит: пеньки, паутина из веревок, обруч, на нем материал 2метра

Комментарий станционного распорядителя: Каждому туристу приходится преодолевать различные препятствия: проходить болото, пробираться через заросли кустарников, спускаться по крутым оврагам. Сейчас вам придется выполнить туристическую полосу препятствий:

- пройти болото и не сорваться в воду (пройти по кочкам);
- пробраться сквозь заросли кустарника (между деревьями натягивается паутина (веревка – одна ниже, другая выше и т.д.). Игроки преодолеваю препятствия под веревкой и перепрыгивая через нее.
- Пролезть в туннель (обруч, на нем материал 2метра).На этапе должно быть по 1 человеку.

7.Станция «Собери костер»

Реквизит: дрова

Конкурс «Костер по всем правилам»

1.Что такое розжига? (Это топливо, которое легко воспламеняется).

2.Какое топливо не годится для розжиги? (Осиновые ветки, хвойные зелѐныеветки.).

3.Что является прекрасным розжигом? (Сухие ветки, сухая трава).4.С какой стороны разжигают костѐр? (С подветренной).

5.Костѐр разжигается сверху или снизу? (Снизу).

Станция «Установка и снятие палатки»

Реквизит: палатки

Подведение итогов. Награждение.

Ведущий: Вот и закончились наши туристические соревнования! Надеюсь, что вы,ребята, хорошо запомнили, что нужно делать, чтобы стать настоящим туристом!

Ведущий:

Туристы - отважные
люди, Для них не
бывает преград,
Желаем больших
приключений,Чтоб
жизнь на все сто удалась!

Спасибо вам всем за активное участие!