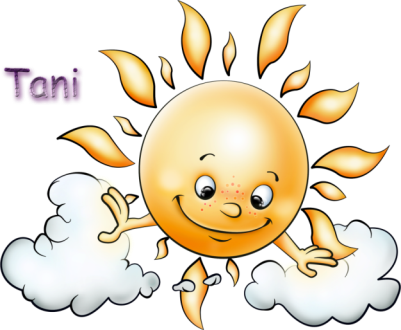
**Управление образования администрации**

**Яшкинского муниципального района**

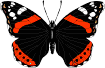
**муниципальное**

**бюджетное образовательное учреждение**

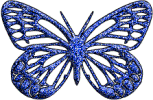
**дополнительного образования детей**

**детский оздоровительно- образовательный туристский центр**

**Яшкинского муниципального района**

****

****

****

****

**Управление образования**

**администрации Яшкинского муниципального района**

**муниципальное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования детей детский оздоровительно – образовательный туристский центр Яшкинского муниципального района**

**СОГЛАСОВАНО: УТВЕРЖДАЮ:**

**Начальник управления Директор МБОУ ДОД ДООТЦ**

**образования администрации**

**Яшкинского муниципального**

**района**

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_/ З.П. Селезнёва \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_/ А.А. Мамаев**

**Программа**

**детского оздоровительного**

**туристского лагеря**

**«Азимут»**

**Автор составитель:**

**О.П. Шабалина,**

**методист**

**МБОУ ДОД ДООТЦ**

**Яшкино, 2015 г.**

**Актуальность программы**

В настоящее время палаточный лагерь является более экономичной и эффективной формой организации отдыха детей.

Деятельность детского оздоровительного туристского лагеря «Азимут» во всех  её формах способствует всестороннему развитию личности ребенка, направлена на совершенствование его интеллектуального, духовного и физического развития, способствует изучению Родины, приобретению навыков самостоятельной деятельности.  
 Пребывание в детском оздоровительном туристском лагере особенно важно для поселковых детей, ограниченных в движении, в количестве  физической работы, вынужденных жить в отдалении от природы и склонных к пассивному отдыху: кино, компьютерные игры, телевидение.  
 Для педагогов летний палаточный лагерь – прекрасная возможность лучше узнать своих воспитанников, познакомиться с их миром, проблемами и увлечениями.  
 Интересно наблюдать, как мальчишки и девчонки, которые ещё вчера прибегали на занятия «сломя голову», становятся взрослыми и степенными, терпеливо объясняют новичкам, где лучше выбрать место для палатки, почему нельзя держать в своей палатке продукты (сухарики, чипсы). В начале новичков пугает всё: отсутствие телевизоров, компьютеров, шорохи ночного леса. Но это всё быстро проходит. Проходит неделя, и воспитанники уже совсем другими глазами смотрят на окружающий мир. Оказывается, что можно замечательно и интересно жить и без телевизора и компьютера. Появляется уверенность в собственных силах от самых обычных вещей: от приготовленного обеда на костре, от пережитой в палатке сильной грозы.   
В летнем  палаточном  лагере ребенок учится быть самостоятельным, ведь там нет  уборщиц, родителей, бабушек и дедушек. Всю работу надо делать самим. Да и лентяев такой лагерь не терпит. Оставишь костер без дров, значит, все будут без обеда. Жизнь в природе диктует свои правила поведения.  
 Добрая атмосфера взаимовыручки,  азарт в решении повседневных проблем, увлеченность общим делом, интерес к жизни палаточного лагеря втягивает любых, даже самых неподдающихся детей из неблагополучных семей. Просто на них действует совершенно новая обстановка и люди, которые чувствуют себя очень уверенно в любых, даже экстремальных ситуациях.

**Цель программы**

Создание благоприятных условий для привлечения детей к систематическим занятиям физкультурой и спортом, укрепление физического и психологического здоровья, организации активного отдыха, расширения и углубления знаний по туризму, получения навыков жизни в полевых условиях, развития интересов учащихся к туризму и краеведению.

**Задачи программы:**

– поиск новых форм привлечения детей к различным видам творчества, привития первичных  знаний, умений и навыков при адаптации в условиях природной среды, развития коллективно-творческого мышления, инициативы, самоуправления, самостоятельности и сотрудничество с тренерско-педагогическим составом;  
– приобщение детей к спорту и туризму, способствовать укреплению физического и психологического здоровья детей;  
– организация  активного отдыха и получение детьми навыков жизни в природных  условиях;  
–  закрепление приобретенных основных знаний о своем крае;  
–  повышение экологической культуры детей;   
–  патриотическое воспитание детей;  
–  воспитание нравственных и волевых качеств.

**Направленность программы**

Детский оздоровительный туристский лагерь «Азимут» проводится для учащихся 9-18 лет, имеющих медицинский допуск.   
Работа детского оздоровительного туристского лагеря «Азимут» строится в две смены по 10 дней.   
 Место расположение лагеря – окрестности детского лагеря «Колосок».

**Механизм реализации программы**

**Подготовительный этап:**

– разработка программы детского оздоровительного туристского лагеря  «Азимут» с 10 -дневным пребыванием детей;  
– создание материальной  методической базы для реализации программы;  
– инструктаж по БЖ педагогического состава;  
**Организационный этап:**

– заезд;  
– запуск игровой модели программы – открытие смены;  
– знакомство с правилами жизнедеятельности лагеря, игровое знакомство участников смены;  
– формирование органов самоуправления лагеря;

**Основной этап:**

– реализация основных принципов и задач смены;  
– включение подростков в различные виды коллективно-творческой деятельности;  
– проведение тематических дней;  
– работа органов самоуправления.

**Итоговый этап:**

– анализ качественных изменений, произошедших с участниками смены;  
– проведение аналитической работы в отряде;  
– проведение аналитической работы  органа самоуправления;  
– внесение предложений по дальнейшему развитию программы лагеря.

**Аналитический этап:**

– итоговый сбор сотрудников лагеря;  
**–** выработка перспектив развития программы;  
– подготовка материалов для предоставления на фотоконкурс .

**Содержание программы**

Программа представляет сочетание разнообразных инновационных и уже апробированных методик по детскому движению, элементов психологического тренинга, коллективно-творческих игр, практических занятий, дискуссий, туристско-спортивных соревнований и туристических эстафет.   
 Обучение осуществляется по принципу теория – практика, то есть все теоретические знания участники программы в этот же день закрепляют на практике.

**Характер программы:** туристско-краеведческая, досуговая, развивающая.

**Образовательный блок**

Обучающие занятия дают участникам смены необходимый теоретический материал для успешной работы в органах детского самоуправления. Занятия проводятся до обеда. По два занятия продолжительностью 40 минут.  
**Темы занятий объединены по следующим направлениям:**  
1. Школа юного туриста-краеведа:  
– обучение туристическому быту, видам выживания в природных условиях;  
– изучение окружающей флоры и фауны;  
– изучение истории родного края;  
– экологическое воспитание.  
2. Через музыку к сердцу:  
– гитара как самый демократический инструмент;  
– история движения авторской песни;  
– аккомпанемент песен под гитару.

**Оздоровительно- досуговый блок**

Основополагающими идеями в работе с детьми в летнем палаточном лагере является сохранение и укрепление здоровья детей, поэтому в программу детского оздоровительного туристского лагеря «Азимут» включены следующие мероприятия:

– утренняя гимнастика;  
– ежедневные закаливающие процедуры (утренняя пробежка);  
– принятие солнечных и воздушных ванн (в течение всего времени пребывания в лагере в светлое время суток);  
– организация купания;  
– организация ежедневных и пешеходных экскурсий;  
– организация здорового питания детей с использованием   даров природы    (клубника, земляника, лекарственные травы);  
– постоянное пребывание на свежем воздухе;  
– физический труд в рамках самообслуживания (заготовка дров, помощь на кухне, обустройство родника и т.д.);  
– организация спортивно-массовых мероприятий (пионербол, футбол, волейбол, обучение плаванию, туристический пятачок).

**Общественно-полезная работа:**

В программу введены мероприятия,  целью которых являются воспитание доброты и порядочности, нравственных качеств, воспитание в детях любви к Родине, умения понимать и ценить природу, уважать труд других людей. Это:

– уборка территории лагеря;   
– санитарная очистка леса;  
– очистка водоохраной территории;  
– оборудование кострищ на местах отдыха людей;  
– изготовление инвентаря из пластиковых бутылок.  
– уборка территории перед отъездом.

**Работа по созданию коллектива:**

– открытие смены лагеря;  
– формирование органов самоуправления  
– работа органа самоуправления лагеря;  
– линейки;  
– проведение отрядных и общелагерных мероприятий  
– закрытие смены, прощальный костер.

**Психологическая работа**

Для повышения воспитательного эффекта программы и развития коммуникативных способностей внутри отрядов проводятся:

– коммуникативные игры;   
– тренинги;  
– дискуссии;  
– встречи у костра.

**Досуговые мероприятия:**

– Вечер знакомств;  
– Игра «Кто лидер?»;  
– Мероприятие «Я+ты+он+она=мы»;  
– Давайте споем;  
– Интеллектуальная игра «Люби и знай свой край родной»;  
– Сабантуй;  
– Игры, используемые в неблагоприятных погодных условиях;  
– Игра «Звездный час»;  
– Мероприятие «Избушка Бабы-Яги».

**Спортивно-туристические мероприятия:**

– Туристко-спортивная игра «Зарница»;  
– «Тропа испытаний»;  
– Спортивно-туристическая эстафета «Юные туристы»;   
– Мероприятие по спортивному ориентированию;

– Спортивное ориентирование «Лабиринт»;  
– Однодневный поход.

**Структура органа самоуправления**

Основной организационной единицей в лагере является отряд. В каждом отряде среди детей выбирается командир отряда, который помогает организовать работу в отряде педагогу.  
 Жизнь участников организована по принципу самоуправления, которое нацелено на активизацию их самостоятельности путем создания необходимых условий для проявления творческого потенциала.  
 Через общелагерные выборы (в виде деловой игры) формируется система самоуправления.  
 В каждом отряде выбираются лидеры отрядов. Командиры отрядов присутствуют на планерках, принимают участие в обсуждении планов на будущее и являются связующим звеном между взрослыми воспитателями и детьми – участниками во всех вопросах.  
 Пишется свод правил, который принимается всеобщим собранием.  
Выбирается пресс-центр. Это ребята, которые отвечают за издание лагерной газеты предлагаемой формы (по всеобщему решению ребят форма издания может быть изменена).

[**Схема управления программой**](http://festival.1september.ru/articles/583705/pril1.doc)

**Предполагаемые   результаты выполнения программы:**

*Социальный*:

– участниками программы успешно освоены навыки коммуникативного общения, для выработки механизмов снижения социально – психологической напряженности в межличностных отношениях; рефлексии деятельности окружающих и собственного поведения;  
– приобретён положительный опыт самоуправления при организации  
жизнедеятельности детского коллектива;  
–  повышено у детей актвной гражданской позиции;  
–  выработано чувства патриотизма;  
–  развито чувство уважение к родной природе;  
–   выработана потребность в дальнейшем проявлении творческого, деятельного коллективизма в объединении, классе, школе.

*Образовательный*:

–  расширен диапазон знаний, умений и навыков в области туризма и краеведения и в различных областях деятельности;  
–   использована возможность для творческой самореализации в предлагаемых видах деятельности.  
–   повысился интерес к творческой и интеллектуально-познавательной  деятельности.

*Культурный*:

–  воспитанники получили и реализовали возможность для укрепления психологического, физического и духовно-нравственного здоровья;  
–  воспитанники пришли к выводу о несении личной ответственности за выбор здорового образа жизни;  
–  приобретён опыт коллективного общения на основе культурных норм проживания и различных видов деятельности;  
–  была выработана потребность в дальнейшем проявлении творческого, деятельного коллективизма в классе, школе.

**Режим дня**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № | Режим дня | Время |
| 1 | Подъем. | 8.00 |
| 2 | Зарядка. | 8.05 - 8.25 |
| 3 | Утренний туалет, уборка в палатках и на территории. | 8.25 - 8.45 |
| 4 | Утренняя линейка. | 8.45 - 9.00 |
| 5 | Завтрак. | 9.00 - 9.30 |
| 6 | Беседы, учебно-тренировочные занятия по плану руководителей отрядов, соревнования,  игры дидактические и подвижные. | 9.30 - 11.00 |
| 7 | Закаливание: прием  воздушных ванн, купание обучение плаванию, игры и развлечения на воде. | 11.00 - 12.30 |
| 8 | Личное время. | 12.30 - 13.00 |
| 9 | Обед. | 13.00 - 13.30 |
| 10 | Тихий час. | 13.30 - 15.00 |
| 11 | Полдник. | 15.00 - 15.30 |
| 12 | Учебно-тренировочные занятия по плану руководителей отрядов, соревнования. | 15.30 - 17.00 |
| 13 | Закаливание: прием  воздушных ванн, купание обучение плаванию, игры и развлечения на воде. | 17.00  - 19.00 |
| 14 | Ужин. | 19.00 - 19.30 |
| 15 | Культурно-массовые мероприятия . | 19.30 - 21.30 |
| 16 | Вечерняя линейка, подготовка ко сну. | 21.30 - 22.00 |
| 17 | Отбой. | 23.00 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **День** | **Время** | **Мероприятие** |
| День 1.  Заезд детей | 12.00 | Заезд. Размещение. Обустройство бивака |
| 12.30 | 1) Вводный инструктаж. |
| 13.00 | Обед |
| 13.00 | Тихий час |
| 15.00 | Полдник |
| 15.30 | Игры на знакомство с отрядом и вожатыми |
| 18.00 | ЛИНЕЙКА ОТКРЫТИЯ |
| 19.00 | Ужин |
| 19.30 | Игра «День Ивана Купалы» |
| 21.00 | Вечерний чай |
| 21.30 | Линейка |
| 22.00 | Костер дружбы. Песни под гитару |
| 23.00 | Отбой |
| День 2. | 8.00 | Подъем |
| 8.05 | Зарядка |
| 8.45 | Линейка |
| 9.00 | Завтрак |
| 9.30 | Мастер-класс "Компас"  Творческий мастер-класс "Луки" |
| 12.30 | Личное время |
| 13.00 | Обед |
| 13.30 | Тихий час |
| 15.00 | Полдник |
| 16.30 | Игра "Кто в лес, кто по дрова" |
| 19.00 | Ужин |
| 19.30 | Зарница |
| 21.00 | Вечерний чай |
| 21.30 | Линейка |
| 22.00 | Посиделки у костра |
| 23.00 | Отбой |
| День 3. | 8.00 | Подъем |
| 8.05 | Зарядка |
| 8.45 | Линейка |
| 9.00 | Завтрак |
| 9.30 | Мастер-класс "Палатки"  Стрельба из лука |
| 12.30 | Личное время |
| 13.00 | Обед |
| 13.30 | Тихий час |
| 15.00 | Полдник |
| 16.30 | Игра "Тайны сибирского Леса" |
| 19.00 | Ужин |
| 19.30 | Экологический кросс |
| 21.00 | Вечерний чай |
| 21.30 | Линейка |
| 22.00 | Посиделки у костра |
| 23.00 | Отбой |
|
| День 4. | 8.00 | Подъем |
| 8.05 | Зарядка |
| 8.45 | Линейка |
| 9.00 | Завтрак |
| 9.30 | Мастер-класс "Костры"  Творческий мастер-класс "ОРИГАМИ" |
| 12.30 | Личное время |
| 13.00 | Обед |
| 13.30 | Тихий час |
| 15.00 | Полдник |
| 16.30 | Спортивная игра «Колотилки» |
| 19.00 | Ужин |
| 19.30 | Спортивное ориентирование «Лабиринт» |
| 21.00 | Вечерний чай |
| 21.30 | Линейка |
| 22.00 | Посиделки у костра |
| 23.00 | Отбой |
| День 5. | 8.00 | Подъем |
| 8.05 | Зарядка |
| 8.45 | Линейка |
| 9.00 | Завтрак |
| 9.30 | Мастер-класс "Катамараны"  Мастер-класс "Кораблики" |
| 12.30 | Личное время |
| 13.00 | Обед |
| 13.30 | Тихий час |
| 15.00 | Полдник |
| 16.30 | Гонка корабликов |
| 19.00 | Ужин |
| 19.30 | Игра «Граница» |
| 21.00 | Вечерний чай |
| 21.30 | Линейка |
| 22.00 | Посиделки у костра |
| 23.00 | Отбой |
| День 6. | 8.00 | Подъем |
| 8.05 | Зарядка |
| 8.45 | Линейка |
| 9.00 | Завтрак |
| 9.30 | Творческий мастер-класс "Самолётики"  Мастер-класс "Лодки" |
| 12.30 | Личное время |
| 13.00 | Обед |
| 13.30 | Тихий час |
| 15.00 | Полдник |
| 16.30 | Рыбалка для шустрых |
| 19.00 | Ужин |
| 19.30 | Игра "По морям, по волнам" |
| 21.00 | Вечерний чай |
| 21.30 | Линейка |
| 22.00 | Посиделки у костра |
| 23.00 | Отбой |
| День 7. | 8.00 | Подъем |
| 8.05 | Зарядка |
| 8.45 | Линейка |
| 9.00 | Завтрак |
| 9.30 | "Верёвочные переправы"  "Узлы" |
| 12.30 | Личное время |
| 13.00 | Обед |
| 13.30 | Тихий час |
| 15.00 | Полдник |
| 16.30 | Игра «Тайна Огненного цветка» |
| 19.00 | Ужин |
| 19.30 | Туристическая эстафета |
| 21.00 | Вечерний чай |
| 21.30 | Линейка |
| 22.00 | Посиделки у костра |
| 23.00 | Отбой |
| День 8. | 8.00 | Подъем |
| 8.05 | Зарядка |
| 8.45 | Линейка |
| 9.00 | Завтрак |
| 9.30 | "Верёвочные переправы"  "Узлы" |
| 12.30 | Личное время |
| 13.00 | Обед |
| 13.30 | Тихий час |
| 15.00 | Полдник |
| 16.30 | Игра "Спец Наз" |
| 19.00 | Ужин |
| 19.30 | Продолжение Игры "Спец Наз" |
| 21.00 | Вечерний чай |
| 21.30 | Линейка |
| 22.00 | Посиделки у костра |
| 23.00 | Отбой |
| День 9. | 8.00 | Подъем |
| 8.05 | Зарядка |
| 8.45 | Линейка |
| 9.00 | Завтрак |
| 9.30 | ИГРА - Форт "Баярд" (поиск клада) |
| 12.30 | Личное время |
| 13.00 | Обед |
| 13.30 | Тихий час |
| 15.00 | Полдник |
| 16.30 | Город Мастеров |
| 19.00 | Ужин |
| 19.30 | Прощальный Бал |
| 21.00 | Вечерний чай |
| 21.30 | Линейка |
| 22.00 | Посиделки у костра |
| 23.00 | Отбой |
| День 10.  «До свиданья, друзья!» | 8.00 | Подъем |
| 8.05 | Завтрак |
| 8.45 | Операция «Заметание следов» |
| 9.15 | КТД"Дневник впечатлений" |
| 10.00 | Линейка ЗАКРЫТИЯ |
| 11.00 | Отъезд |

**Гигиенические требования к устройству и содержанию** **на территории детского оздоровительного лагеря «Азимут»**

* [Инструкция по организации и проведению туристских походов на территории РФ (приказ № 293)](http://kuztur42.narod.ru/_private/1992_prikaz_293.doc)
* [Положение об организованных перевозках групп детей автобусами (сопровождение...)](http://kuztur42.narod.ru/_private/2014_perevozka_detej.pdf)
* [СанПиН 2.5.3157-2014 о перевозке железнодорожным транспортом организованных групп детей](http://kuztur42.narod.ru/_private/SanPiN_2_5_3157-2014.doc)
* [Письмо Минобразования РФ о нормах расхода на питание в туристских мероприятиях](http://kuztur42.narod.ru/_private/1993_pismo_pitanie.doc)
* [СанПиН 2.4.4.3048-2013 (устройство и организация работы детских лагерей палаточного типа)](http://kuztur42.narod.ru/_private/2013_SanPiN_palatochn_lager.doc)
* [Приказ Миздравсоцразвития о порядке оказания медицинской помощи на спортивных мероприятиях](http://kuztur42.narod.ru/_private/prikaz_med_obespechenie.doc)
* [Письмо Министерства образования РФ "О нормах расходов на питание в туристских мероприятиях](http://kuztur42.narod.ru/_private/1993_pismo_pitanie.doc)"

**Личное снаряжение необходимое для лагеря**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1. | Резиновые сапоги, кеды (кроссовки), легкая летная обувь. | по 1 паре |
| 2. | Носки х/б и шерстяные. | 3 |
| 3. | Брюки из толстой и тонкой ткани. | 2 |
| 4. | Рубашки с длинным рукавом. | 2 |
| 5. | Сменное бельё. | 5 |
| 6. | Теплый свитер. | 1 |
| 7. | Куртка с капюшоном. | 1 |
| 8. | Головной убор от солнца, теплый головной убор. | по 1 шт. |
| 9. | Кружка, ложка, миска, нож (КЛМН). | по 1 шт. |
| 10. | Дождевик | 1 |
| 11. | Предметы личной гигиены. | 1 набор |
| 12. | Пляжный комплект. | 1 |
| 13. | Спортивная форма. | 1 |
| 14. | Футболки, рубашки. | 5 |
| 15. | Средство от комаров | 1 |

***Литература*:**

1. *Андронов К., Расторгуев* М. Узлы. – М.: ЦДЮТур РФ, 1994
2. *Багаутдинова Ф.Г.* Туристско-краеведческая деятельность учащихся начальных классов. – Казань, 1991
3. *Гусева Н.А.* Тренинг предупреждения вредных привычек у детей. – СПб.: Речь, 2005
4. *Дереклеева Н.И.* Модульный курс учебной и коммуникативной мотивации учащихся. – М.: ВАКО, 2004
5. *Маслов А.Г.* Юные инструкторы туризма. -  М.: ЦДЮТиК, 2002
6. *Патриков А.Ю.* Подвижные игры. - М.: ВАКО, 2007
7. *Самохин Ю.С., Самохина Т.А.* Туризм в детском оздоровительном лагере. – М.: Педагогическое общество России, 2003
8. *Смекалова Е.М.*Школа лидерства: Методические рекомендации. – М.: ТЦ Сфера, 2006
9. [*http://festival.1september.ru*](http://festival.1september.ru/)

**Приложения**

Приложение № 1

### 1 день. «Вечер знакомств»

**Цель:** Знакомство детей, адаптация в коллективе, установление контакта с

воспитанниками, выявление творческих способностей.

**Оборудование:** карандаш, листок бумаги,музыкальное сопровождение,карточки с названиями животными,

В первый вечер хорошо заложить будущую традицию: проводить вечер не каждый сам по себе, а всем вместе. Первый лагерный вечер проводить легко, потому что незавязавшаяся дружба толкает детей на внимательное восприятие всего, что вы говорите и делаете. Но в то же время и трудно, потому что дети разобщены и внутренне зажаты.

Одной из наиболее простых игр на знакомство является игра

### «Назовись:

Все стоят в кругу, держа вытянутые руки перед собой. Начинающий игру бросает мяч через центр круга одному из участников и называет при этом своё имя. После броска он опускает руки. После того, как мяч обойдёт всех, и все опустят руки, игра начинается по второму кругу. Каждый из участников бросает мяч тому человеку, которому он бросал в первый раз, и снова называет своё имя.

Третий раунд этой игры несколько изменён. Опять же все стоят в кругу с вытянутыми руками, но теперь участник, бросавший мяч должен назвать своё имя, поймавший мяч проделывает то же самое и т.д.

После проведения этой игры (на её проведение затрачивается 10-15 минут) вполне реально запомнить до 20 имён.

### «Снежный ком»

Эту игру лучше проводить на «огоньке знакомства», когда ребята сидят в большом тесном кругу. Начать игру должен вожатый, назвав своё имя. Сидящий слева от него должен назвать имя вожатого и своё. Следующий дальше по часовой стрелке должен будет назвать два предыдущих имени, своё и так дальше по кругу. Закончить должен опять же вожатый, назвав по имени весь отряд. Задача сложная, но реальная и выполнимая. Попробуйте – успех обеспечен.

### «Математика»

Дети сидят в кругу. Вожатый даёт задание: «Начнём считать по кругу. Тот, на кого приходится число, кратное трём, произносит вместо цифры своё имя».

Эту игру можно использовать для развития памяти и внимания. Поиграйте, и вы убедитесь, что это действительно так.

1 конкурс «Знакомство»

Представьте, что ваше знакомство со своей избранницей произошло не здесь, на сцене, а где-нибудь в более романтичном месте и более интересным способом. Как? Вот это вам сейчас и придется показать. Так как общепринято, что первым начинает знакомиться юноша, то вам и придется принять на свои мужественные плечи исполнение этого конкурса. Необходимо за определенное время познакомиться друг с другом и узнать имя, возраст, может быть адрес. Юноши начинают, но времени у вас всего 1 минута.

1. Ваше знакомство происходит на пляже;
2. Вы случайно встретились на выставке собак;
3. Вас прижали друг к другу в переполненном троллейбусе;
4. Вам достались билеты на соседние места в театре;
5. В очереди в магазине произошла ваша встреча.

### 2 конкурс «Автографы»

Дайте каждому игроку карандаш и листок бумаги. Затем каждый человек начинает обходить других, стараясь выяснить кто есть кто. Обходя друг друга, игроки просят каждого назвать свое имя и фамилию. Побеждает игрок, первым собравший полный список имен с правильными подписями.

### 3 конкурс «Разрастающийся танец»

Включите любую музыку и выберите двоих играющих, которые начнут танцевать друг с другом. Затем остановите музыку. Танцоры разделяются, и каждый из них выбирает себе другого партнера или партнершу. Теперь уже 2 пары танцуют, пока не остановится музыка. Затем каждый выбирает себе по новому партнеру, и танцуют 8 человек. Так продолжается до тех пор. покуда не будут танцевать все.

### 4 конкурс «Найди свою пару»

Заранее заготавливаются карточки с написанными на них животными, причем одно и тоже животное должно быть написано на двух карточках. Затем карточки раздаются участникам, каждый смотрит, какое животное ему досталось, не говоря об этом другим. Далее все закрывают глаза и должны издавать звуки написанного на карточке животного. Таким образом каждый ищет свою пару. Выигрывает та пара, которая найдется первой. Пример животных: кот, собака, корова, петух, козел, сова, змея, таракан.

В конце "вечера", если остаюсь еще время, можно разучить песню под гитару.

Приложение № 2

**2 день. «Тропа испытаний»**

**1 мероприятие.**

# Цель: Выявить потенциал детей в интеллектуальной, спортивной и туристической сфер.

**Задачи:** 1. Помочь вожатому определить лидеров в отрядах;

2. Способствовать формированию и сплочению коллектива через

совместную деятельность детей и вожатых при прохождении тропы;

3.Способствовать раскрытию личности ребенка в новых для него

условиях.

**Оборудование:** маршрутные листы,призы, верёвки, коврики для болота, карточки с заданиями по медицине, мячи, корзина, интеллектуальные вопросы, протокол игры.

Идея: существует вожатский отряд «Азимут». У остальных нет имен. Имя отряд получает после прохождения тропы испытаний. После прохождения тропы и получения имени сделать Дни рождения отряда. Лучшему отряду приз.

**Ход дела:**

1. Сбор отрядов на линейке. Легенды. Напутственное слово. Раздача

маршрутных листов. Старт.

2. Прохождение тропы испытаний.

3. Итоговая линейка. Вручение призов.

**Условия:**

1. Вожатый участвует с отрядом.

2. Вожатый на этапе «Тропа» - проходит с рассечением контрольного времени. На этапах каждый участник отряда зарабатывает баллы и штрафные баллы. Победителем является отряд, набравший большее количество баллов, наименьший штраф. Жюри подводят итоги.

Этап 1. «Песенная» - дается буква (на нее большее количество песен), либо это тема

песни, либо это начало строки.

Этап 2. «Туристический полигон»:

- болото,

- паутинка.

Этап 3. «Меморина» - 20 предметов на полминуты запомнить и перечислить.

Этап 4. «Медицина» - задаются несколько вопросов (ситуация - перелом и транспортировка до

следующего этапа).

Этап 5. «Портрет отряда» - нарисовать человека (с завязанными глазами).

Этап 6. «Интеллектуалка» - по 10 вопросов на отряд (2 балла за полный ответ).

Этап 7. «Спортивная»-20 бросков в баскетбольную корзину (наибольшее количество попаданий).

Протокол игры

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № | Название отряда | Этап 1 | Этап 2 | Этап 3 | Этап 4 | Этап 5 | Этап 6 | Этап 7 | Итог |
| 1 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 2 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

**2 мероприятие** (проводится после ужина)

## Игры «Кто лидер?»

**Цель:** Формирование коррекция лидерских качеств через игру.

Всюду, где собираются вместе более двух человек, возникает проблема лидерства. В процессе формирования группы некоторые её участники начинают играть более активную роль, им отдают предпочтение, к их словам прислушиваются с большим уважением, короче говоря, они приобретают доминирующее положение. Таким путём происходит разделение участников группы на ведущих и ведомых, т.е. на лидеров и последователей.

Выявленный лидер может стать основным связующим звеном в цепи взаимоотношений вожатого с группой.

### «Верёвочка»

Для проведения этой игры возьмите верёвку и свяжите её концы так, чтобы было образовано кольцо. (Длина верёвки зависит от количества участвующих в игре ребят.)

Ребята встают в круг и берутся двумя руками за верёвку, которая находится внутри круга. Задание: «Сейчас всем надо закрыть глаза и, не открывая глаз, не выпуская из рук верёвку, построить треугольник». Сначала возникает пауза и полное бездействие ребят, затем кто-то из участников предлагает какой-то вариант решения: например, рассчитаться и далее строить треугольник по порядковым номерам, и затем руководит действиями.

Практика этой игры показывает, что обычно эти функции на себя берут лидеры.

Игру можно продолжать, усложняя задачу, и предложить ребятам построить квадрат, звезду, шестиугольник.

### «Карабас»

Следующей подобной игрой будет игра «Карабас». Для проведения игры детей рассаживают в круг, вместе с ними садится вожатый, который предлагает условия игры: «Ребята, вы все знаете сказку о Буратино и помните бородатого Карабаса-Барабаса, у которого был театр. Теперь все вы – куклы. Я произнесу слово «КА-РА-БАС» и покажу на вытянутых руках какое-то количество пальцев. А вы должны будете, не договариваясь встать со стульев, причём столько человек, сколько я покажу пальцев. Эта игра развивает внимание и быстроту реакции».

В этом игровом тесте необходимо участие двух вожатых. Задача одного – проводить игру, второго – внимательно наблюдать за поведением ребят.

Чаще всего встают более общительные, стремящиеся к лидерству ребята. Те, кто встают позже, под конец игры, менее решительные. Есть и такие, которые сначала встают, а затем садятся. Они составляют группу «счастливых». Безынициативной является та группа отряда, которая не встаёт вообще.

Рекомендуется повторить игру 4-5 раз.

### «Большая семейная фотография»

Эту игру лучше проводить в оргпериод для выявления лидера, а также в середине смены, и использовать как наглядный материал в вашем коллективе.

Предлагается, чтобы ребята представили, что все они – большая семья и нужно всем вместе сфотографироваться для семейного альбома. Необходимо выбрать «фотографа». Он должен расположить всю семью для фотографирования. Первым из семьи выбирается «дедушка» он тоже может участвовать в расстановки членов «семьи». Более никаких установок для детей не даётся, они должны сами решить, кому кем быть и где стоять. А вы постойте и понаблюдайте за этой занимательной картиной. Роль «фотографа» и «дедушек» обычно берутся исполнять стремящиеся к лидерству ребята. Но, однако, не исключены элементы руководства и других «членов семьи». Вам будет очень интересно понаблюдать за распределением ролей, активностью-пассивностью в выборе месторасположения.

Эта игра, проведённая в середине смены, может открыть вам новых лидеров и раскрыть систему симпатий-антипатий в группах. После распределения ролей и расстановки «членов семьи» «фотограф» считает до трёх. На счёт «три!» все дружно и очень громко кричат «сыр» и делают одновременный хлопок в ладоши.

Вот ещё один вариант выявления лидеров, состоящий из нескольких игр. Для этого ребята делятся на две-три равные по количеству участников команды. Каждая команда выбирает себе название. Вожатый предлагает условия: «Сейчас команды будут выполняться после того, как я скомандую «Начали!». Выигравшей будет считаться та команда, которая быстрее и точнее выполнит задание». Таким образом, вы создадите дух соревнования, который является весьма немаловажным для ребят.

Итак, первое задание. Сейчас каждая команда должна сказать хором какое-нибудь одно слово. «Начали!»

Для того чтобы выполнить это задание, необходимо всем членам команды как-то договориться. Именно эти функции берёт на себя человек, стремящийся к лидерству.

Второе задание. Здесь необходимо, чтобы ни о чём не договариваясь, быстро встали полкоманды. «Начали!»

Интерпретация этой игры сходна с интерпретацией игры «Карабас»: встают самые активные члены группы, включая лидера.

Третье задание. Сейчас все команды летят в космическом корабле на Марс, но для того, чтобы полететь, нам нужно как можно быстрее организовать экипажи. В экипаж входят: капитан, штурман, пассажиры и «заяц». Итак, кто быстрее?!

Обычно, функции организатора опять же берёт на себя лидер, но распределение ролей часто происходит таким образом, что лидер выбирает себе роль «зайца». Это можно объяснить его желанием передать ответственность командира на плечи кого-нибудь другого.

Задание четвёртое. Мы прилетели на Марс и нам нужно как-нибудь разместиться в марсианской гостинице, а в ней только трёхместный номер, два двухместных номера и один одноместный. Вам необходимо как можно быстрее распределиться, кто в каком номере будет жить. «Начали!»

Проведя эту игру, вы можете увидеть наличие и состав микрогрупп в вашем коллективе. Одноместные номера обычно достаются либо скрытым, невыявленным лидерам, либо «отверженным».

Предложенное количество номеров и комнат в них составлено для команды, состоящей из 8 участников. Если в команде больше или меньше участников, то составьте количество номеров и комнат сами, но с тем условием, чтобы были трёхместные, двухместные и один одноместный.

Эта методика даст вам довольно-таки полную систему лидерства в коллективе. Закончить её можно какой-нибудь игрой на сплочение коллектива. (См. ниже)

Следует отметить, что основными типами лидерства являются эмоциональное и интеллектуальное лидерство. Не последнее место в коллективе занимает лидер-организатор. Кому возглавить ваш отряд, зависит не только от личных симпатий, но и от вида деятельности, направления жизни отряда в данную смену.

**Тест «Я – лидер»**

Очень интересно и полезно было бы провести среди ребят тест на определение лидерских качеств. Пусть каждый из них сам попробует оценить свои способности, повести отряд за собой, стать организатором и вдохновителем жизни в коллективе.

Инструкция к этому тесту будет такова: «Если ты полностью согласен с приведённым утверждением, то в клеточку с соответствующим номером поставь цифру «4»; если скорее согласен, чем не согласен – цифру «3»; если трудно сказать – «2»; скорее не согласен, чем согласен – «1»; полностью не согласен – «0».

Образец карточки ответов расположен ниже.

###### Вопросы к тесту «Я – лидер»

1. *Не теряюсь и не сдаюсь в трудных ситуациях.*
2. *Мои действия направлены на достижения понятной мне цели.*
3. *Я знаю, как преодолевать трудности.*
4. *Люблю искать и пробовать новое.*
5. *Я легко могу убедить в чём-то моих товарищей.*
6. *Я знаю, как вовлечь моих товарищей в общее дело.*
7. *Мне нетрудно добиться того, чтобы все хорошо работали.*
8. *Все знакомые относятся ко мне хорошо.*
9. *Я умею распределять свои силы в учёбе и труде.*
10. *Я могу чётко ответить на вопрос, чего хочу от жизни.*
11. *Я хорошо планирую своё время и работу.*
12. *Я легко увлекаюсь новым делом.*
13. *Мне легко установить нормальные отношения с товарищами.*
14. *Организуя товарищей, стараюсь заинтересовать их.*
15. *Ни один человек не является для меня загадкой.*
16. *Считаю важным, чтобы те, кого я организую, были дружными.*
17. *Если у меня плохое настроение, я могу не показывать это окружающим.*
18. *Для меня важно достижение цели.*
19. *Я регулярно оцениваю свою работу и свои успехи.*
20. *Я готов рисковать, чтобы испытать новое.*
21. *Первое впечатление, которое я произвожу, обычно хорошее.*
22. *У меня всегда всё получается.*
23. *Хорошо чувствую настроение своих товарищей.*
24. *Я умею поднимать настроение в труппе своих товарищей.*
25. *Я могу заставить себя утром делать зарядку, даже если мне этого не хочется.*
26. *Я обычно достигаю того, к чему стремлюсь.*
27. *Не существует проблемы, которую я не могу решить.*
28. *Принимая решение, перебираю различные варианты.*
29. *Я умею заставить любого человека делать то, что считаю нужным.*
30. *Я умею правильно подобрать людей для организации какого-либо дела.*
31. *В отношении с людьми я достигаю взаимопонимания.*
32. *Стремлюсь к тому, чтобы меня понимали.*
33. *Если в работе у меня встречаются трудности, то я не опускаю руки.*
34. *Я никогда не поступал так, как другие.*
35. *Я стремлюсь решить все проблемы поэтапно, не сразу.*
36. *Я никогда не поступал так, как другие*
37. *Нет человека, который устоял бы перед моим обаянием.*
38. *При организации дел я учитываю мнение товарищей.*
39. *Я нахожу выход в сложных ситуациях.*
40. *Считаю, что товарищи, делая общее дело, должны доверять друг другу.*
41. *Никто и никогда не испортит мне настроение.*
42. *Я представляю, как завоевать авторитет среди людей.*
43. *Решая проблемы, использую опыт других.*
44. *Мне неинтересно заниматься однообразным, рутинным делом.*
45. *Мои идеи охотно воспринимаются моими товарищами.*
46. *Я умею контролировать работу моих товарищей.*
47. *Умею находить общий язык с людьми.*
48. *Мне легко удаётся сплотить моих товарищей вокруг какого-либо дела.*

После заполнения карточки ответов необходимо подсчитать количество очков в каждом столбце (не учитывая баллы, поставленные за вопросы 8, 15, 22, 29, 34, 36, 41). Эта сумма определяет развитость лидерских качеств:

*А – умение управлять собой;*

*Б – осознание цели (знаю, чего хочу);*

*В – умение решать проблемы;*

*Г – наличие творческого подхода;*

*Д – влияние на окружающих;*

*Е – знание правил организаторской работы;*

*Ж – Организаторские способности;*

*З – умение работать с группой.*

**Карточка для ответов теста «Я – лидер»**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| А | Б | В | Г | Д | Е | Ж | З |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 |
| 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | 32 |
| 33 | 34 | 35 | 36 | 37 | 38 | 39 | 40 |
| 41 | 42 | 43 | 44 | 45 | 46 | 47 | 48 |

Если сумма в столбце меньше 10, то качество развито слабо, и надо работать над его совершенствованием, если больше 10, то это качество развито средне или сильно.

Но прежде, чем сделать заключение о том, лидер ли подросток, обратите внимание на баллы, выставленные при ответах на вопросы 8, 15, 22, 27, 29, 34, 36, 41. Если на каждый из них поставлено более 1 балла, мы считаем, что ты был неискренним в самооценке. Результаты теста можно изобразить в графике.

У каждого лидера есть свой «почерк», своя манера, свой способ в организации коллективных дел. Эти свойственные лидеру приёмы воздействия на личность или на группу называют стилем работы.

Приложение № 3

**3 день. «Я+ТЫ+ОН+ОНА=МЫ»**

**Цель:** Формировать навыки командного духа, сплоченности и дружбы коллектива.

Вы, конечно же, хотите, чтобы ваш отряд был дружным, сплочённым, чтобы все в нём были за одного, и один, несомненно, был за всех!

Давайте с вами проведём несколько игр, и, может быть, вы увидите, как сократится число ссор между ребятами, они чаще будут помогать друг другу, чаще будут появляться улыбки на их лицах.

Любая игра несёт в себе элемент сплочения, и, конечно же, вы знаете их огромное количество. Хотелось бы пополнить ваш арсенал наиболее оригинальными и забавными играми.

«Клоун»

Для проведения этой игры необходимо разделиться на 2-3 команды и приготовить 2-3 коробки спичек. Точнее нужен не весь коробок, а только верхняя его часть. Внутреннюю, выдвигающуюся часть вместе со спичками можно отложить в сторону.

Для того чтобы начать игру, все команды выстраиваются в колонну, первый человек надевает коробок себе на нос. Суть игры заключается в том, чтобы как можно быстрее передать этот коробок с носа на нос всем членам своей команды, руки при этом должны быть за спиной. Если у кого-то коробок упал, команда начинает процедуру заново.

Соответственно выигравшей считается та команда, которая закончит передачу коробка быстрее.

Недостатка смеха в этой игре не будет!

«Яблочко»

Эта игра опять же связана с передачей предмета двумя или несколькими командами. Этим предметом будет яблоко, и держать его нужно будет, зажав между подбородком и шеей. Руки за спину, итак… Начали!

Если у вас не оказалось под рукой яблока, то с таким же успехом можно

воспользоваться апельсином или теннисным мячом.

«Сандалик»

Для этой игры нужно организовать не меньше трёх команд. Команды выстраиваются в колонны, расположенные на одной линии, предварительно разувшись. После того, как команды построятся, вожатый собирает всю обувь ребят, сваливает её в кучу и перемешивает. Вожатым предлагается инструкция: «Это небольшая весёлая эстафета. Сейчас по очереди каждый из участников должен подбежать к этой куче, обуться в свою обувь и в обуви добежать до своей команды, передав эстафету следующему. Выигрывают умеющие быстро обуваться!»

«Тукан»

Тукан – это рыба, которую рыбаки часто сушат, нанизывая на длинные верёвки. Сейчас мы, подобно тукану, будем «нанизываться» на длинную, около 15 м. длиной верёвку, на одном конце которой привязана сосновая шишка. Эту шишку все члены команды должны продеть через всю одежду сверху вниз, передавая шишку друг другу по очереди. Естественно, выигравшей считается та команда, последний участник которой первым из всех команд вытащит из штанины брюк сосновую шишку с пятнадцатью метрами верёвки, привязанными к ней.

«Клубок»

Та же самая верёвка связывается в кольцо. Водящий выходит из комнаты или отворачивается, а остальные, держась двумя руками за верёвку, запутываются, образуя живой клубок, который водящий должен распутывать. Его задача – снова образовать круг.

«Прыжок без парашюта»

Для этой игры четыре пары участников становятся с одной стороны стула лицом друг к другу, скрестив руки так, как это рекомендуется делать при переноске раненых. Спиной к ним на стул становится ещё один игрок, который будет «прыгающим». Он становится на край стула и падает назад как восковая палочка. Стоящие сзади со скрещенными руками 8 человек ловят его. Острота ощущений и успех того, что товарищ пойман, захватывают и увлекают ребят. Боязнь того, что их товарищ может удариться, заставляет ребят крепко держаться друг за друга.

Структура детского коллектива очень вариативна, не всегда отношения в нём складываются гладко. Наряду с референтными (значимыми) группами часто в детском коллективе встречаются так называемые «отверженные». Эта игра будет более продуктивной, если вожатый незаметно для ребят сделает так, чтобы на стул почаще становились «отверженные», а ловили их лидеры или те, кто их отвергает.

Приложение № 4

**4 день. Спортивно-туристическая эстафета «Юные туристы»**

**Цель:** Закрепить знаний, умений и навыков по туризму при этом соблюдая

оговоренные правила

**Задачи:** 1. Развивать двигательные и морально волевые качества в условиях

соревнования, вырабатывать силу, ловкость и быстроту;

2. Воспитывать интерес к туризму и коллективному взаимодействию

коллектива.

**Оборудование:** палатки, рюкзаки, бревно, кочки, корзины, маленькие мячи, дрова, спальные мешки.

**Ход** **эстафеты:**

Территория проведения эстафеты огорожена волчатником. Звучит музыка, дети подходят на игровую поляну.

**Вед:**  Добрый день, дорогие друзья. Мы рады приветствовать вас на нашей спортивной поляне. Сегодня Вы будите участниками нашей спортивно-туристической эстафеты «Юные туристы». Сейчас мы с вами разделимся на 3 команды, в каждой команде будет помощник: это наши педагоги. А начнем мы нашу эстафету с разминки:

(читается стихотворение, дети хором отвечают)

* Что мы сложим в рюкзачок?
* Старый рваный башмачок (нет!)
* Кеды и сапожки (да!)
* Кружки, миски, ложки (да!)
* Обязательно утюг (нет!)
* И подушек целый тюк (нет!)
* Мы возьмем блокнот и компас (да!)
* Не забудем про фонарь (да!)
* Телевизор и рояль (нет!)
* Плитку шоколадки (да!)
* Книжки и тетрадки (нет!)
* Папу в кресле (нет!)
* Бутерброд (да!)
* И игрушек целый взвод (нет!)

Молодцы! А теперь начинаем нашу эстафету.

1 этап - «Установи палатку» - команда устанавливает палатку.

2 этап - «Собери рюкзак» - команда из набора вещей должна собрать в рюкзак

только необходимые вещи.

3 этап - «Бревно» - пройти по бревну по очереди, не упав с нее в «овраг».

4 этап - «Болота» - на поляне расположены макеты кочек на болоте, командам

необходимо пройти по ним, не наступая в «болото».

5 этап - «Забрось мяч в корзину» - команда по очереди забрасывает мячи в

корзину. Оценивается наибольшее количество заброшенных мячей.

6 этап - «Костер» - собрать один из видов костра.

7 этап - «Тихий час»- команда укладывается в спальные мешки и на

туристические коврики.

К сожалению наш спортивно-туристический праздник подходит к концу.

Все участники спортивно-туристической эстафеты и дружные болельщики получают сладкие призы.

Приложение № 5

**7 день. Мероприятие «Избушка бабы-яги»**

**Цель:** Создание благоприятной среды для реализации творческого потенциала учащихся, развитие стремления к коллективизму и самостоятельности.

Перед игрой проводится жеребьевка участников.

**Подготовительная работа:**

1.Подбор участников (команды).

2.Разработка сценария.

Подбираем материал, конкурсы, задания соответственно возрастным группам. Обдумываем образы персонажей. Можно «пригласить» сказочного героя, а можно подготовить ведущего. Лучше всего подойдет отрицательный образ. В процессе мероприятия герой становится другом взрослых и детей. Все вместе учатся, спорят, радуются. Костюм героя должен быть продуман от парика до обуви и грима. Появление пусть будет необычным: на ковре – самолете, летающей тарелке или ступе. Достаточно подобрать для этого соответствующее музыкальное сопровождение.

3. Оформление места проведения мероприятий. Где проходит игра, желательно написать название игры, в данном случае, это «Избушка Бабы-Яги», красочно, большими буквами. Можно поставить сказочную избушку. Повесить сети, паутину, дремучий лес, которые создают сказочную атмосферу. Страна «Лукоморье» для наглядности изображается на карте – листе ватмана. Столы и стулья расставить по количеству команд и их участников.

4. Оборудование. Магнитофон, кассеты, фломастеры, карандаши, краски, ножницы; выставка детских рисунков, призы для победителей, медали; необходимо вырезать из картона замок с кроссвордом, разгадав который можно попасть в «лесное царство Бабы-Яги». Путешествие станет привлекательней, если будет сопровождаться музыкальным сопровождением из известных кинофильмов.

5. Подготовка жюри. Разработать оценочный лист для членов жюри. Жюри и участникам разъяснить критерии, по которым будут оцениваться конкурсы.

6. Подготовка детей. В команде – не более 6-7 человек, из них один человек представляет образ Бабы-Яги в костюме. В качестве домашнего задания командам предлагается подготовить название команды и эмблему.

**Ход мероприятия:**

Б-Я.: Я Баба-Яга, костяная нога,

Мне всего-то две тысячи лет!

Я совсем молода, не страшна мне пурга.

У меня еще стройный скелет!

Физкультпривет! Я поняла — окончательно, жить просто замечательно, когда здоровый дух в здоровом теле!Ух! Ах, какие умницы. Взялись Бабу-Ягу сделать физкультурницей. -У нас на носу что? Лето на носу, а это значит, что всем надо выглядеть на «5». Будем заниматься физкультурой и все будет хорошо! Мне в лесу стало скучно, всю зиму вьюга да пурга мои подружки. Скучно мне с ними. Хоть бы вы меня порадовали, лето приблизили. Ну-ка, покажите свои таланты, порадуйте мое сердечко. Покажись первая Баба-Ежка ….

1. Конкурс: Образ Бабы-Яги

Домашнее задание – каждая участница показывает образ Бабы – Яги.

2. Конкурс «Заклинание»

Б-Я.: Ребята, чтобы отправиться в путь, надо разгадать заклинание. А для этого вам необходимо расшифровать знаки и прочитать заклинание, обращенное к избушке на курьих ножках (раздаются кроссворды).

3. Конкурс «Следы нечистой силы»

Б-Я.; Чем дальше в лес, тем больше загадок. В моем лесу, по соседству живет много разной «нечисти». Зимой они все спят в своих норах, скоро проснутся. Помните у А.С.Пушкина: «Там на неведомых дорожках следы невиданных зверей...» Никто никогда не видел эти следы, но можно предположить, что рядом со следами невиданных зверей были и следы нечистой силы. Представьте и нарисуйте, как выглядят следы:

1. Водяного;

2. Кощея Бессмертного;

3. Лешего;

4. Кикиморы;

5. Бабы-Яги.

Вот по этим следам, ребята, можем узнать, кто по тропке прошел, где и кто живет, кто в лесу хозяин.

4. Конкурс «Костюм для Бабы-Яги»

Ребята, вам нравиться мой прикид? Это платье от Юдашкина, по цене Брынцалова. Сегодня одна из крутых профессий - модельер. А начинается путь к этой профессии с рисунков платьев и костюмов в школьной тетрадке. Внимание! Задание!

Изобразите и расскажите о костюме:

1. Рабочий костюм Бабы-Яги;

2. Парадно-выходной костюм Бабы-Яги;

3. Домашний костюм Бабы-Яги;

4. Спортивный костюм Бабы-Яги;

5. Школьная форма Бабы-Яги;

Б-Я.: Сколько талантов пропадает в Яшкинском районе! Вот где живут будущие: Зайцевы, Юдашкины, Кардены, Версачи! Защищайте, расскажите о вашем костюме.

5. Конкурс «Лучший проект жилья для Бабы-Яги»

Б-Я.: Ребята, между прочим, у меня до сих пор в центре леса стоит ветхое жилье, в то время, когда все кругом переезжают в новенькие коттеджи. Это несправедливо. Такая красивенькая Баба-Яга, а избушка неблагоустроенная.

Задание: Каждая команда из подручных средств и из самих членов команды «строит» избушку Бабы-Яги.

Б-Я.: С удовольствием пожила бы в каждом таком теремке с удобствами. Ведь я здесь самая главная волшебница. Что, не верите? Ну вот, что это, по-вашему? Да, обычная метла, но я на этой метле ездить могу (садится на метлу и танцует). Видали! Ой, деточки, я вообще столько всего умею! Ой, да я такая трудолюбивая! Прямо руки чешутся пакость какую-нибудь сделать. Кому-нибудь бант развязать что ли, или штаны порвать?

В такой сказочный день я разрешаю всем пользоваться моей метлой, и устроим шуточные состязания.

6. Конкурс «Эстафета на метле»

Члены команды строятся в колону, каждая команда получает метлу. Оседлав метлу, обежать кегли (фишки), не задев их, за самое короткое время. Сбитая кегля - штрафное очко.

Игра со зрителями.

А теперь загадаю для зрителей загадки.

Много-много я их знаю,

Вам сегодня загадаю.

Кто внимательным бывает -

Тот их быстро разгадает.

1. Перед волком не дрожал,

От медведя убежал,

А лисице на зубок

Все ж попался ***(колобок).***

2. Что за зверь лесной

Встал, как столбик, под сосной

И стоял среди травы,

Уши больше головы ***(заяц).***

3. Стоит столбом,

Горит огнем:

Ни жару, ни пару

Ни угольков ***(свеча).***

4.Я и туча, и туман,

И ручей, и океан.

И летаю, и бегу,

И стеклянной быть могу! ***(вода)***

7. Конкурс «Бал Бабы-Яги»

Б-Я.: Ну вот, дом построен, платье для танцев готово, птички поют. Осталось зазвучать оркестру. Маэстро! Музыку. Приглашаю танцевать на бал подружек Баб-Ежек. Лучшую плясунью награжу.

Игра заканчивается награждением победителей.

Приложение № 6

**8 день. Туристско-спортивная игра «Зарница»**

**Цель: А**ктивизировать интерес детей к туризму и окружающему миру.

**Задачи:** 1. Включить детей в коллективную творческую деятельность;

2. Развивать у воспитанников внимание, ловкость и физическую

выносливость;

3. Воспитывать взаимопомощь, культуру поведения и общения при

работе в коллективе.

**Оборудование:** ласты,«мины», корточки с вопросами по медицине, лук, мячи, корзина, воздушные шарики.

**Предполагаемые конкурсы:** На старте команде выдается маршрутный лист с этапами эстафеты. Судьи в маршрутный лист проставляют штрафные баллы, полученные участниками на этапах. Участники команды расставляются по этапам эстафеты: 1 участник на 1 этап. Каждый выполняет задание на своем этапе, затем передает эстафету следующему участнику. Побеждает команда, первой выполнившая свои задания и набравшая наименьшее количество штрафных баллов.

**Ход эстафеты:**

1. «Саперы»: В пяти метрах от старта на стойках натянута веревка, к которой привязаны за горлышко пластиковые бутылки 5-6 штук. «Мины» привязаны на такой высоте, чтобы можно было проползти под ними. За каждое касание ставится 1 штрафной балл.
2. «Взорванный мост»: На стартовой линии лежат ласты. Надев на старте ласты, участник бежит в них до следующего этапа, преодолевая препятствие «кочки».
3. «Лазарет»: Участник выполняет практическое задание по оказанию первой медицинской помощи.
4. «Стрельба из лука»: Участник пытается забросить в мишень 10 луковиц. Учитывается наибольшее количество попаданий.
5. «Конек горбунок»: Участник сгибается в поясе, берет волейбольный мяч и кладет его на спину. В таком положении он должен добраться до следующего этапа и передать эстафету следующему участнику.
6. «Бой со Змеем Горынычем»: Участнику вручается «меч»- палка и «конь» - деревянная лошадка, на стойках привязаны 3 воздушных шара. Его задача как можно быстрее «срубить» палкой «головы Змея».

Приложение № 7

**1 мероприятие**

**9 день. Мероприятие по спортивному ориентированию**

**Цель:** Научить ориентироваться по карте в заданном направлении.

**Задачи:** 1.Формирование организационных навыков;

2. Использование спортивного ориентирования в целях укрепления

здоровья.

**Оборудование:** карта, компас, карандаш, КП с фигурами, стойки старта и финиша, судейская карта, протокол, ленты для разметки маршрута, нагрудные номера, секундомеры, личные карточки, компаса.

**Условия:**

Командные (личные) соревнования на дистанции в заданном направлении.

Контрольное время - 1 час. Необходимо найти все контрольные пункты (КП) за минимальное время по карте масштаба 1:7500. За превышение контрольного времени участник снимается с дистанции. Командный результат определяется по наименьшей сумме времени и большему количеству найденных КП.

На старте будет вывешена судейская карта с отмеченным КП и легендой. На каждом КП нужно отметиться (нанести на карточку соответствующий буквенный или цифровой код, или отметить компостером).

План работы перед стартом:

- рассмотреть карту, направление линий на Север;

- на личной карточке отмечается КП по номеру, зарисовывается тот

топографический знак, который нарисован на КП.

Техническая информация (объясняется до начала соревновании):

- КП расположены на фигурах (в карте указано);

- КП – карточка с топографическим знаком;

- соревнования личные на дистанции в заданном направлении; - максимальное

количество КП – 9, собрать за минимальное время;

- старт забегами, интервал между забегами – 2 минуты;

- стоимость КП – 1 балл / 30 мин. /;

- участникам запрещается менять маршрут, терять карту и карточку;

- заполнение личной карточки;

- старт и финиш в одном месте;

- карты и карточки сдаются судье.

**2 мероприятие** (проводится после ужина до 23.00 часов)

**«Прощальный костер»**

1. Подведение итогов смены, награждение.

2. Гала-концерт.

3. Песни у ночного костра,

4. Дискотека.

Приложение №8

**Игры используемые в неблагоприятных погодных условиях**

## Что делать, когда нечего делать?

На улице дождь, и приходится сидеть в палатках, или вам просто нужно заполнить небольшой промежуток времени. Что делать? Конечно же, играть! Пусть смех станет постоянным вашим спутником. Некоторые игры, предложенные ниже, возможно вы уже знаете, а если нет – попробуйте провести.

«Тише-громче»

Вы, наверное, играли в детстве в игру «Холодно-горячо»? Наша игра ей подобна: ребята садятся в круг, водящий выходит из круга, и отворачивается спиной. У кого-нибудь из членов группы спрятан какой-нибудь предмет. Задача водящего – найти человека, у которого спрятан предмет. Как только он заходит в круг, все начинают петь какую-то песню и тем громче, чем ближе водящий к спрятанному. Соответственно, песня поётся тише, если водящий отдаляется от этого человека. Когда предмет найден, водящий меняется, если нет, то игра продолжается.

«Ловись, рыбка»

В этой игре участники должны встать на стулья и присесть подобно волку, ловящего в проруби рыбу своим хвостом. Сзади к брюкам участника привязывается тонкая верёвка или нитка, к другому концу которой привязывается карандаш или фломастер. И, периодически приседая, нужно попасть этим карандашом в горлышко бутылки, стоящей на полу.

«Тараканьи бега»

Для этой игры нужны будут 4 спичечных коробка и 2 нитки (в расчёте на двух участников). Нитка привязывается за пояс спереди, к другому концу нитки привязывается спичечный коробок так, чтобы он висел между ног. Второй коробок кладётся на пол. Раскачивая, как маятником, коробками, находящимися между ног, участники должны подталкивать коробки, лежащие на полу. Кто быстрее пройдёт обозначенное заранее расстояние, считается победителем.

«Рыбалка»

На стул ставится глубокая тарелка, участники должны по очереди бросать в неё с расстояния 2-3 метров пуговицу, либо пробку от бутылки, стараясь попасть так, чтобы пуговица осталась в тарелке.

Эта простая игра очень увлекает и захватывает ребят.

«Шпион»

Детям очень нравятся детективы, и эта игра будет проходить в стиле знаменитых разгадок Шерлока Холмса. Ребята делятся на команды, которые пишут друг другу письма молоком. Последующая расшифровка письма приносит массу удовольствия игрокам.

Будет лучше, если письма будут ещё и зашифрованные.

«Сторож»

Ребята садятся на стульях так, чтобы был образован круг. Позади каждого сидящего на стуле должен стоять игрок, и один стул должен быть свободным. Игрок, стоящий за ним, должен незаметно подмигнуть любом из сидящих в кругу. Все сидящие участники должны смотреть на игрока со свободным стулом. Сидящий участник, увидев, что ему подморгнули, должен быстро занять свободное место. Функции игроков, стоящих сзади сидящих, заключаются в том, чтобы не пропускать своих подопечных к свободным местам. Для этого им стоит только положить руку на плечо сидящему. Если «сторож» не выпустил «беглеца», они меняются местами.

«Статуя любви»

Для проведения этой игры необходимо, чтобы четверо (2 мальчика и 2 девочки) вышли из помещения. Выбирается мальчик, который будет исполнять роль «первого скульптора», и мальчика и девочку, которые будут «статуей». «Скульптору» ставится условия: «Представь, что ты настоящий скульптор, и ты должен слепить «статую любви». Перед тобой стоит глина, из которой ты можешь слепить всё, что посчитаешь нужным, она застынет так, как ты захочешь». Он приступает к выполнению скульптуры, а после того, как он закончит её, его просят занять место мальчика в его «скульптуре». Затем приглашают девочку из-за двери и повторяют ей то же самое условие. После окончания её работы она должна занять место девочки в этой «скульптуре». И так дальше с остальными участниками, стоящими за дверью.

«Раз – коленка, два – коленка»

Снова садятся все на стулья в тесный круг. Затем каждый должен положить руку на правое колено соседу слева. Положили? Так, а теперь начиная с вожатого, по часовой стрелке по всем коленкам по очереди должен пройти лёгкий хлопок рукой. Сначала – правая рука вожатого, затем левая рука его соседа справа, затем правая рука соседа слева, затем левая рука вожатого и т.д.

Первый круг проводится для того, чтобы ребята поняли, как надо действовать. После этого начинается игра. Тот, кто ошибся в процессе игры, убирает руку, которая либо задержалась со своим хлопком, либо произвела его раньше. Если игрок убрал обе руки, он выходит из круга, а игра продолжается. Для усложнения задачи вожатый всё быстрее и быстрее даёт счет, под который должен быть произведён хлопок. Выигрывают три игрока, оставшиеся последними.

«Зоопарк»

Все садятся в круг так, чтобы один стул был свободным. В центре круга стоит водящий. Каждый участник, сидящий в кругу, называет себя каким-нибудь животным. Участник, сидящий слева от свободного стула, хлопает правой рукой по нему и называет какое-нибудь животное. Тот, кто услышал название животного, выбранного им, должен занять свободный стул. Участник, справа от которого освободился стул, должен хлопнуть по нему и назвать другое животное. Задача водящего – успеть занять стул до хлопка. Тот, кто не успел хлопнуть, становится водящим.

«Рыбы, птицы, звери»

Участники становятся в круг, в центр которого встаёт водящий. Водящий закрывает глаза и начинает вращаться вокруг своей оси, вытянув вперёд правую руку и повторяя слова: «Рыбы, птицы, звери». Затем он останавливается и говорит любое из этих трёх слов, показывая рукой на кого-то из участников. Тот, на кого показали, должен быстро сказать название птицы, рыбы или зверя, в зависимости от того, что было названо водящим. Водящий считает до трёх, и если за это время стоящий в кругу не успел ничего сказать или сказал не то, что нужно, выходит из игры. Названия рыб, птиц, зверей не должны повторяться. Выигрывают самые внимательные и знающие наибольшее количество названий животных.