

Муниципальное образовательное автономное учреждение  
«Средняя общеобразовательная школа №4 города Соль-Илецка»

Утверждаю  
Директор МОАУ «СОШ №4  
г. Соль-Илецка»  
\_\_\_\_\_ Федорова О.В.

Согласовано  
Начальник лагеря  
\_\_\_\_\_ Немечкина Н.С.,  
учитель начальных классов  
высшей категории

**Программа летнего лагеря дневного пребывания «Улыбка»  
на базе МОАУ «СОШ №4 г. Соль-Илецка»  
«Театральные каникулы»**

Возраст детей: 7-12 лет  
Срок реализации: 21 день  
Составитель: Немечкина Н.С.,  
учитель начальных классов,  
высшей категории

г. Соль-Илецк  
2019 г

## **Пояснительная записка**

2019 год объявлен Годом Российского Театра.

Программа «Театральные каникулы» представляет собой модель организации тематической смены, раскрывающей воспитательно-образовательную деятельность педагогического коллектива учреждения как систему, адекватную современной стратегии развития и воспитания детей. Программа включает в себя базисные принципы, основные направления, технологии, формы и методы организации смены оздоровительного лагеря с дневным пребыванием с учетом современных тенденций образования.

С учетом возрастных особенностей участников смены (6-12 лет) выбрана сюжетно-ролевая игра, которая позволит каждому участнику реализовать свои возможности в разных видах деятельности, развить кругозор, получить новый опыт в межличностных отношениях.

### **Актуальность программы**

Организация летнего отдыха – один из важных аспектов образовательной деятельности. Организованная деятельность детей в летний период позволяет сделать педагогический процесс непрерывным в течение всего года. Во время летних каникул происходит разрядка накопившейся за год напряженности, восстановление израсходованных сил, здоровья, развитие творческого потенциала.

Ну, где ещё школьник почувствует себя раскрепощённым, свободным, независимым как не в период летних каникул, на школьных площадках, в лагерях?!

Действительно, нигде так не раскрывается ребёнок, как в играх, в общении. Здесь, кроме удовлетворения личных интересов, ребёнок сам не подозревая, развивает свои физические и моральные качества, учится дружить, сопереживать, идти на помощь без оглядки, учиться побеждать и проигрывать. Нужно только правильно его настроить, не отталкивать, не отворачиваться от него, как неперспективного.

В детском оздоровительном лагере главное – не система дел, не мероприятия, а ребенок в деле, его поступки, его отношение к делу, к друзьям по отряду, к взрослым людям.

Содержанием летнего досуга должен стать активно организованный отдых детей, способствующий снятию физического и психологического напряжения детского организма.

Данная программа призвана помочь семье восстановить здоровье каждого конкретного ребенка через комплекс оздоровительных мероприятий и организацию экскурсионной и досуговой деятельности. Этот год объявлен годом Театра, поэтому программа включает в себя не только оздоровительные, воспитательные, досуговые функции, а также познавательные.

В основу программы "Театральные каникулы" легли идеи популяризации театрального искусства. (2018 год – год 190-летия Большого театра, юбилеев творцов, связанных с театраль-

ным искусством: П.И Чайковского, М. Петипа и др.), а также культурного, творческого, интеллектуального развития личности.

### **Отличительные особенности программы**

Модифицированная программа «Театральные каникулы» создана на основе сборника программ и материалов по организации каникулярного отдыха детей (Составитель Соколова Н.В; конс. М.Н. Крухмалева, В.А. Федулова). Отличительной особенностью данной программы является синтез типовых образовательных программ по всеобщему и специальному театральному образованию и современных образовательных технологий. В содержании модифицированной программы «Театральные каникулы» присутствует региональный компонент: изучение истории театров Оренбургской области, знакомство с творчеством писателей и поэтов Оренбургского края.

### **Новизна программы**

Новизна данной программы состоит в том, что программа сочетает в себе различные виды деятельности, включает в себя принципы рационального сочетания коллективных и индивидуальных форм и способов воспитания. Объединяет различные направления оздоровления, отдыха и воспитания детей в условиях оздоровительного лагеря, а также в совмещении профессиональной и социальной проб в рамках сюжетно-ролевой игры.

### **Направленность программы**

Программа «Театральные каникулы» имеет художественную направленность и ориентирована на развитие творческих способностей детей, передачу культурного опыта человечества в театральной сфере.

### **Адресат программы**

Программа рассчитана на учащихся 1 – 6 классов (6-12 лет). Целевая аудитория программы: многодетные семьи; дети, находящиеся под опекой; дети из социально-незащищенных семей.

### **Цель программы**

Разработка и реализация программы смены, содействующей развитию гармоничной, социально активной личности, имеющей потребности в творческой самореализации, посредством приобщения к признанным образцам театрального искусства.

## Задачи программы

### **Обучающие:**

- вовлечь детей в социально – полезную деятельность, формировать разносторонние интересы и увлечения в сфере досуговой деятельности;
- укрепить физическое и психическое здоровье детей путем осуществления физкультурно-спортивных и творческих мероприятий;

### **Развивающие:** развить творческие способности детей;

- развить коммуникативные способности детей во взаимоотношениях со взрослыми и сверстниками;
- самореализовать детей через различные виды деятельности на добровольной основе;
- повысить уровень знаний учащихся в области здорового образа жизни;

### **Воспитательные:**

- воспитать активную, социально – полезную личность, формировать позитивную «Я – концепцию».
- способствовать формированию творческой инициативы в решении экологических задач и проблем в процессе личного участия в природоохранной деятельности;
- прививать навыки здорового образа жизни, укрепления здоровья;
- формировать навыки общения и толерантности.

### **Организационные:**

- создать условия для активного отдыха и восстановления физических сил ребенка.

## Ожидаемые результаты реализации программы

### *На уровне воспитанника:*

- имеет представление по специализированному театральному курсу, мастерству актеров, сценическому движению и танцу, сценической речи, театральной режиссуре и хореографии;
- обладает умениями творческого чтения художественных произведений;
- умеет вступать в диалог и вести его, учитывая особенности общения с различными группами людей, текстом (книгой), Интернет ресурсами;
- получил опыт межличностного и командного коммуникативно-деятельностного взаимодействия, способствующего раскрытию личностного потенциала и формированию социально-значимых положительных ценностных установок;
- выполняет правила здорового и безопасного поведения для себя и окружающих;

### *На уровне педагогической команды:*

- создана безопасная, комфортная образовательно- воспитательная среда пребывания в детском лагере;

- реализованы оздоровительная, досуговая, образовательно- развивающая, воспитательная и социальная функция;

- организовано социально-педагогическое сопровождение художественного и творческого развития детей и подростков;

-проведена профилактика асоциального поведения детей и подростков;

*На уровне заказчиков:*

- удовлетворение потребностей родителей в организации оздоровления, занятости, развития и событийного отдыха детей в каникулярное время;

- популяризация и расширение практики организации детского отдыха и оздоровления в городе Соль- Илецке.

### **Принципы реализации программы**

**Принцип самоактуализации** – необходимо пробудить и поддержать стремление ребенка к проявлению и развитию своих природных и социально – приобретенных возможностей.

**Принцип индивидуальности** – необходимо не только учитывать индивидуальные особенности ребенка, но и содействовать их дальнейшему развитию.

**Принцип творчества и успеха** – благодаря творчеству, ребенок выявляет свои способности, узнает о сильных сторонах своей личности. Достижение успеха способствует формированию позитивной Я – концепции личности воспитанников лагеря, стимулирует осуществление ребенком дальнейшей работы по самосовершенствованию, самостроительству своего Я.

**Принцип доверия и поддержки** – вера в ребенка, доверие ему, поддержка его устремлений к самореализации, самоутверждению. Использование гуманистических личностно – ориентированных технологий обучения и воспитания в работе с детьми.

**Принцип природосообразности** – предполагает учет возрастных, психо – физиологических особенностей каждого ребенка.

**Принцип гуманизации отношений** – построение всех отношений на основе уважения и доверия к человеку, на стремлении привести его к успеху. Через идею гуманного подхода к ребёнку, родителям, сотрудникам лагеря необходимо психологическое переосмысление всех основных компонентов педагогического процесса.

**Принцип демократичности** – участие всех детей и подростков в программе развития творческих способностей

### **Методы реализации программы:**

-словесные (рассказ, объяснение, беседа, дискуссия);

-контроля(устного, письменного, практического);

-стимулирования(игры и игрового тренинга,театрализации);

- досуговой педагогики (трудовая деятельность);
- наглядности (иллюстраций и демонстраций);
- обучающие (инструктаж, тренинги, деловые игры).

### **Формы организации деятельности детей:**

- Игровые программы.
- Познавательно – развлекательные мероприятия.
- Тематические экскурсии.
- Викторины.
- Шоу – конкурсы.
- Акции.
- Тематические дни.
- Игровые тестирования, опросы, анкетирование.
- Исследовательская работа.

### **Развитие детского самоуправления**

Самоуправление – демократическая форма организации коллектива детей и подростков, обеспечивающая развитие их самостоятельности в принятии и реализации решений для достижения групповых целей.

Система самоуправления: самоуправление – детское.

В основе воспитательной системы – активный подход к реализации детского самоуправления в форме ежедневного избираемого Совета администраторов (админов).

Обязанности администратора:

- посещать совет администраторов и доводить полученную информацию до отряда;
- планировать совместно с вожатым работу отряда;
- организовать работу отряда по выполнению плана дня лагеря;
- следить за выполнением режимных моментов, организовывать и контролировать уборку территории.

### **Система мотивирования и стимулирования**

Каждый день участники Программы участвуют в различных событиях: это и конкурсные мероприятия, и общелагерные игры, и отрядные. За победу в общелагерных конкурсах отряд получает возможность отправить в специальную труппу своего представителя, кроме того, каждый отряд в зависимости от рейтинга выступления получает театральную валюту – маски. Участие в

игровых программах также приносит маски. В конце смены идет подсчет масок и награждение самого успешного театра. Номинации будут у всех театров, но гран-при получит один.

Каждый день все отряды получают письма из Министерства Культуры, в которых будет информация по теме смены и задания, которые нужно выполнить отрядам. Во время ежедневных массовых событий участники Программы будут вспоминать информацию из писем (развитие кругозора). В течение смены проводятся мастер классы. Каждый отряд – театр, выполняет индивидуальные, групповые и коллективные задания.

## Образовательная деятельность

### Учебно-тематический план

№ п/п	Тема	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1.	«Античный театр»	4	2	2
2.	«Средневековый театр»	4	1	3
3.	«Виды современного театра»	4	1	3
Итого:		12 ч.	4 ч.	8 ч.

### Основное содержание учебно-тематического плана

#### Модуль 1: «Античный театр»

Теория: «Театр масок», «Театр бродячих комедиантов»

Практика: Игровые программы «С чего начинается театр?», «Гримерка», «Конкурс сценариев-миниатюр».

Формы контроля:

- анкетирование;
- конкурс миниатюр.

#### Модуль 2: «Средневековый театр»

Теория: «Театр теней», «Марионетки», «Куклы великаны».

Практика: Игровая программа «Бродячие актеры», конкурс мистерий «Обыкновенное чудо», конкурс театров теней или кукол.

Формы контроля:

- конкурс мистерий;

- конкурс театров теней.

### **Модуль 3: «Виды современного театра»**

Теория: «Театр абсурда», «Пантомима», «Моноспектакли».

Практика: Театральна фотоZона, конкурс афиш.

Формы контроля:

- игры с залом;
- конкурс афиш.

### **Механизм оценки результатов программы**

Для отслеживания результативности программы используются следующие методы:

1. Анкетирование детей на начальном этапе и в конце смены (Приложение 2).
2. Наблюдение за поведением детей во время игр, позволяющее выявить лидерские качества, уровень коммуникативности.
3. Анализ участия отряда в общелагерных творческих делах, уровня активности и достижений.
4. Экран настроения.
5. В конце смены будет подготовлен аналитический отчет о результатах реализации программы, подготовлены фото и видео материалы.

### **Факторы риска**

Фактор риска	Меры профилактики
низкая активность детей в реализации программы	Выявление индивидуальных способностей и интересов ребенка для приобщения и занятости другой деятельностью (социально-значимой, спортивной, организационной и т.д.)
неблагоприятные погодные условия	Организация мероприятий согласно тематике смен в 2-х вариантах (с учетом погодных условий)
недостаточная психологическая компетентность воспитательского коллектива	Проведение инструктивно-методических сборов с теоретическими и практическими занятиями. Индивидуальная работа с воспитателями по коррекции содержания работы.

### **Модель игрового взаимодействия**



Каждый день тематический, со своим направлением работы. Игровой замысел – собрать как можно больше героев произведений для создания собственного спектакля. Каждый день посвящен одному детскому произведению: русскому народному или авторскому. Мы взяли всем известные сказки с детства. Все эти сказки экранизированы и прочитаны детьми. А почему бы нам не попробовать себя в качестве актеров театра и не поставить на сцене спектакль или постановку по мотивам данной сказки? Но, не меняя главных героев. Это, пожалуй, единственное условие, все остальное – полная воля актеров.

Каждый отряд становится театром. В любом театре есть представители разных театральных профессий: режиссер, сценарист, актер, бутафор и др. В течение всей смены участники Программы продемонстрируют себя в разных ролях.

### **Ход реализации программы смены**

Изначально все участники Программы делятся на 3 отряда по 25 человек. Деятельность каждого отряда сопровождают два воспитателя – учителя МОАУ «СОШ №4 г. Соль-Илецка» и вожатый. По отрядам ребята распределяются с учетом возраста. Все отряды становятся театрами, которым придется показать своё мастерство, участвуя в мероприятиях Фестиваля. Каждый ребенок – это маленький актер, который попробует себя и в других театральных профессиях: сценарист, гример, бутафор, декоратор. Каждый театр готовит свое проектное задание – спектакль – подарок для всех участников Фестиваля «Соляная капля». Вся деятельность Фестиваля отражается на театральных афишах.

В организационный этап проводятся игры, основная роль которых отводится знакомству, выявлению и постановке целей индивидуально-личностного и коллективного развития, сплочению отрядов, формированию законов и условий совместной работы, подготовке к дальнейшей деятельности по программе. Этот период длится 1-2 дня.

Основной этап занимает большую часть времени, 17-18 дней. Именно на этом этапе реализуются все поставленные индивидуально-личностные и коллективные цели развития. Основным механизмом реализации общелагерной деятельности являются творческие, развивающие, интеллектуальные и спортивные мероприятия. Каждый день проходит ряд мероприятий в рамках тематики смены и дня. С целью достижения максимального результата, в течение всего времени основного этапа, коллективы участников программы живут активной внутренней жизнью: проводятся отрядные и межотрядные коллективно-творческие дела.

В итоговый период изучаются результаты прохождения программы участниками. Подводится итог совместной деятельности, оценивается работа всех отрядов. Основным событием итогового периода становится мероприятие – итоговый театральный фестиваль «Соляная капля» и торжественная церемония вручения театральной премии «Золотая маска», посвященное закрытию лагерной смены.

## План- сетка

День	Дата	Время	Мероприятие	Место проведения
1.		9:00-9:45	Знакомство с правилами лагеря, с планом работы, ознакомление с внутреннем распорядком лагеря. Зарядка	Мраморный зал Актальный зал Спортивный зал
		9:45-10:00	Организационное мероприятие- собрание «С чего начинается театр?»:	Кабинеты
		10:00-10:30	Завтрак	столовая
		10:30-11:00	Деловая игра «Давайте познакомимся, и дружно будем жить!», беседа «Береги свою жизнь».	Актальный зал
		11:00-12:30	Операция «Уют» - обустройство и оформление Театров. МК «Как оформить афишу?»	Актальный зал
		12:30-13:00	Обед	столовая
		13:00-14:30	Игровая программа – «Посвящение в актеры»	Актальный зал
		14:30-15:00	Подведение итогов, уход детей домой	Мраморный зал
2.		9:00- 9:45	Линейка о мерах по противопожарной безопасности, знание номеров экстренной помощи	Мраморный зал Спортивная площадка
		9:45-10:00	«Театральная» зарядка	кабинеты
		10:00-10:30	Завтрак	Столовая
		10:30-11:00	КТД «Имя - наоборот» Представление отрядов-театров (театральные суеверия) Акция: «На телефоне доверия каникул не бывает».	Территория школы
		11:00-12:30	МК «Как написать сценарий», игры на свежем воздухе.	Территория школы
		12:30-13:00	Обед	Столовая
		13:00-14:30	Виртуальное путешествие «Знакомство с мировыми театрами».	Кабинеты
		14:30-15:00	Подведение итогов, уход детей домой	Мраморный зал

3	9:00- 9:45	«Театральная» зарядка КТД «Уникальные шапочки»	Мраморный зал, Актальный зал, Спортивная площадка, спортивный зал
	9:45-10:00	Спортивное мероприятие «Если долго по дорожке»	Актальный зал
	10:00-10:30	Завтрак	Столовая
	10:30-11:00	Проект «КультУра жизни Создание Театральной FotoZоны (начало)	Территория школы
	11:00-12:30	Викторина «Россия. Истоки театрального искусства»	Кабинеты, актальный зал
	12:30-13:00	Обед	Столовая
	13:00-14:30	Игровая программа «Гримерка»	Кабинеты, мраморный зал
	14:30-15:00	Подведение итогов, уход детей домой	Мраморный зал
4	9:00- 9:45	«Театральная» зарядка КТД «Кукольный театр»	Мраморный зал Спортивная площадка, спортивный зал
	9:45-10:00	Викторина « Многообразие театральных профессий».	Актальный зал
	10:00-10:30	Завтрак	Столовая
	10:30-11:00	Создание Театральной FotoZоны (продолжение)	Кабинеты
	11:00-12:30	Конкурс «Весь мир – театр..»	Актальный зал, мраморный зал
	12:30-13:00	Обед	Столовая
	13:00-14:30	Спортивное мероприятие «Золотой ключик»	Спортивная площадка
	14:30-15:00	Подведение итогов, уход детей домой	Мраморный зал
5	9:00-9:45	«Театральная» зарядка Интеллектуальное мероприятие «Морозная викторина».	кабинеты Актальный зал, мраморный зал, спортивный зал

		9:45-10:00	Развлекательное мероприятие «Зимние забавы»	Актовый зал
		10:00-10:30	Завтрак	Столовая
		10:30-11:00	Игровая программа «Театральный ре- визит» Конкурс рисунков «Любимый театраль- ный герой».	Территория школы
		11:00-12:30	День театральных эко – костюмов.	Территория школы
		12:30-13:00	Обед	Столовая
		13:00-14:30	Создание Театральной FotoZоны (окон- чание)	Спортивный зал
		14:30-15:00	Подведение итогов, уход детей домой	Мраморный зал
6		9:00-9:45	«Театральная» зарядка. Эстафета «Три стихии»	Кабинеты Актовый зал, спор- тивный зал, спор- тивная площадка.
		9:45-10:00	Минутка здоровья	кабинеты
		10:00-10:30	Завтрак	Столовая
		10:30-11:00	Развлекательное мероприятие «Добро побеждает зло»	Актовый зал
		11:00-12:30	«Танцы в эко-костюмах » - танцеваль- ный марафон. Игровая программа «Экспромт»	Спортивная пло- щадка
		12:30-13:00	Обед	Столовая
		13:00-14:30	Конкурс Театров теней или кукол.	Мраморный зал
		14:30-15:00	Подведение итогов, уход детей домой	Мраморный зал
7		9:00-9:45	«Театральная» зарядка 2. Развлекательное мероприятие «Стра- на чудес»	Актовый зал Актовый зал, спор- тивный зал, спор- тивная площадка.
		9:45-10:00	Минутка здоровья	кабинеты
		10:00-10:30	Завтрак	Столовая
		10:30-11:00	Интеллектуальное мероприятие «В гос- тях у Чеширского кота» Проект «Мы – потомки Героев!»	Территория школы
		11:00-12:30	Конкурс афиш к спектаклю	Кабинеты

		12:30-13:00	Обед	Столовая
		13:00-14:30	Игровая программа «Бродячие актеры»	Спортивная площадка
		14:30-15:00	Подведение итогов, уход детей домой	Мраморный зал
8		9:00-10:00	«Танцевальная» зарядка КТД «Мы – пираты».	Мраморный зал Актовый зал, спортивный зал, спортивная площадка.
		9:45-10:00	Отправляемся на поиски клада	кабинеты
		10:00-10:30	Завтрак	столовая
		10:30-11:00	Конкурс мистерий «Обыкновенное чудо»	Территория школы
		11:00-12:30	Игровая программа на площадке «ТеатрФест»	Спортивная площадка.
		12:30-13:00	Обед	Столовая
		13:00-14:30	Проект: «Здоровье в движении»	Кабинеты, мраморный зал
		14:30-15:00	Подведение итогов, уход детей домой	Мраморный зал
9		9:00-9:45	«Театральная» зарядка КТД «Коса – краса»	Мраморный зал Актовый зал Актовый зал, спортивный зал, спортивная площадка.
		9:45-10:00	Игра «Водное царство»	Кабинеты
		10:00-10:30	Завтрак	столовая
		10:30-11:00	Театральный спектакль «Я защищаю природу!»	Актовый зал
		11:00-12:30	Конкурс рисунков на асфальте «Я люблю, тебя Россия».	Спортивная площадка
		12:30-13:00	Обед	Столовая
		13:00-14:30	Изготовление театральных масок.	Кабинеты, актовый зал, мраморный зал
		14:30-15:00	Подведение итогов, уход детей домой	Мраморный зал

10	9:00-9:45	«Театральная» зарядка Спортивное мероприятие «Необычное желание»	Мраморный зал Актовый зал, спортивный зал, спортивная площадка.
	9:45-10:00	Минутка здоровья «Смех – великий лекарь!»	кабинеты
	10:00-10:30	Завтрак	столовая
	10:30-11:00	КТД «Шикарные бороды и усы»	Территория школы
	11:00-12:30	Тренинг «Ядовитые и полезные растения».	кабинеты
	12:30-13:00	Обед	Столовая
	13:00-14:30	Праздничный маскарад ( <b>Парад театральных масок</b> )	Актовый зал
	14:30-15:00	Подведение итогов, уход детей домой	Мраморный зал
11	9:00-9:45	«Театральная» зарядка КТД «Вечность»	Мраморный зал Актовый зал, спортивный зал, спортивная площадка.
	9:45-10:00	Спортивное мероприятие «Снежные забавы»	Кабинеты
	10:00-10:30	Завтрак	столовая
	10:30-11:00	Театральный проект «Край, в котором ты живёшь»	Мраморный зал
	11:00-12:30	Конкурс рисунков «Такие разные снежные королевы!».	Актовый зал
	12:30-13:00	Обед	Столовая
	13:00-14:30	Акция: «Узнай героя-земляка»	Территория школы
14:30-15:00	Подведение итогов, уход детей домой	Мраморный зал	
12	9:00-9:45	«Театральная» зарядка Развлекательные мероприятие «Времена года»	кабинеты Актовый зал, спортивный зал, спортивная площадка.
	9:45-10:00		кабинеты
	10:00-10:30	Завтрак	столовая
	10:30-11:00	КТД «12 месяцев»	Актовый зал
	11:00-12:30	Театральная спартакиада «Будь готов к	Парк Горняков.

			труду и обороне»	
		12:30-13:00	Обед	Столовая
		13:00-14:30	Проект: «Театры в годы ВОВ».	кабинеты
		14:30-15:00	Подведение итогов, уход детей домой	Мраморный зал
13		9:00-9:45	«Танцевальная» зарядка Спортивное мероприятие «Цветочная поляна	Кабинеты Актовый зал, спортивный зал, спортивная площадка.
		9:45-10:00	Минутка здоровья	Кабинеты
		10:00-10:30	Завтрак	столовая
		10:30-11:00	КТД «Оранжевая»	
		11:00-12:30	Квест «Призрак оперы»	Кабинеты
		12:30-13:00	Обед	Столовая
		13:00-14:30	Конкурс плакатов и рисунков на асфальте «Мы за мир на планете». Проект: «Медиастрана»	Спортивная площадка, кабинеты, актовый зал
		14:30-15:00	Подведение итогов, уход детей домой	Мраморный зал
14		9:00-9:45	«Театральная» зарядка Эстафета «Хоть поверьте, хоть проверьте».	Актовый зал, спортивный зал, спортивная площадка.
		9:45-10:00	Выпуск газеты, бюллетеней.	Кабинеты, мраморный зал
		10:00-10:30	Завтрак	столовая
		10:30-11:00	КТД «Тюфелька для Золушки»	Актовый зал
		11:00-12:30	Проведение конкурса рисунков «Война в глазах детей» Конкурс «Балетная туфелька».	Актовый зал
		12:30-13:00	Обед	Столовая
		13:00-14:30	Конкурс: «Добро пожаловать!»	Актовый зал
		14:30-15:00	Подведение итогов, уход детей домой	Мраморный зал
15		9:00-9:45	«Театральная» зарядка Игры «Спой по-новому», «Делаем сами», «Ты следующий», «Угадай музыкальные инструменты»	Кабинеты Актовый зал, спортивный зал, спортивная площадка.
		9:45-10:00	Минутка здоровья	кабинеты
		10:00-10:30	Завтрак	столовая

		10:30-11:00	Конкурс «Театральная премия»	Актовый зал
		11:00-12:30	Просмотр мультиков	Кабинеты
		12:30-13:00	Обед	Столовая
		13:00-14:30	Конкурс на лучшее оружие для Робин-зона (изготовление лука и стрел)	Территория школы
		14:30-15:00	Подведение итогов, уход детей домой	Мраморный зал
16		9:00-9:45	Беседа «Бережное отношение к Земле», «Театральная» зарядка.	Актовый зал, спортивный зал, спортивная площадка.
		9:45-10:00	Минутка здоровья	Кабинеты
		10:00-10:30	Завтрак	столовая
		10:30-11:00	Викторина «Театр»	Территория школы
		11:00-12:30	Оздоровительные игры на воздухе – «Веселый марафон» игротека	Территория школы
		12:30-13:00	Обед	Столовая
		13:00-14:30	Сказочное путешествие «Веселые стар-ты» с участием Бабы Яги и ее друзей	Спортивная пло- щадка
		14:30-15:00	Подведение итогов, уход детей домой	Мраморный зал
17		9:00-9:45	Беседа «Театры Оренбурга», «Ганцевальная» зарядка	Актовый зал, спортивный зал, спортивная площадка.
		9:45-10:00	Игра «Пляска пальчиками»	кабинеты
		10:00-10:30	Завтрак	столовая
		10:30-11:00	Викторина «Песни о лете;	Актовый зал
		11:00-12:30	Игры «Спой по- новому», «Делаем са- ми», «Ты следующий», «Угадай музы- кальные инструменты»	Актовый зал
		12:30-13:00	Обед	Столовая
		13:00-14:30	Концертная программа «Музыкальное ассорти»	Актовый зал
		14:30-15:00	Подведение итогов, уход детей домой	Мраморный зал
18		9:00-9:45	Беседа «Союзмультфильм» «Театральная» зарядка	Актовый зал, спортивный зал, спортивная площадка.
		9:45-10:00	Маршрутная игра по станциям	Кабинеты
		10:00-10:30	Завтрак	столовая



		10:30-11:00	Мастер - класс «Визаж и причёски»	Актовый зал
		11:00-12:30	Творческая мастерская сделай любимого героя.	Актовый зал
		12:30-13:00	Обед	Столовая
		13:00-14:30	Подвижные игры на свежем воздухе, просмотр мультфильма.	Спортивная площадка, актовый зал
		14:30-15:00	Подведение итогов, уход детей домой	Мраморный зал
19		9:00-9:45	Беседа «Все мы разные». «Танцевальная зарядка»	Актовый зал, спортивный зал, спортивная площадка.
		9:45-10:00	Минутка здоровья	Кабинеты
		10:00-10:30	Завтрак	столовая
		10:30-11:00	Конкурсная программа «Рекорды лагеря»	Актовый зал
		11:00-12:30	«Вход неряхам запрещен!»: театрализованная игра	Актовый зал
		12:30-13:00	Обед	Столовая
		13:00-14:30	Познавательный час «Театр. Сцена. Аплодисменты»	Спортивная площадка.
		14:30-15:00	Подведение итогов, уход детей домой	Мраморный зал
20		9:00-9:45	«Театральная» зарядка	Мраморный зал Актовый зал, спортивный зал, спортивная площадка.
		9:45-10:00	Минута здоровья «Правильное питание».	Кабинеты
		10:00-10:30	Завтрак	столовая
		10:30-11:00	Игровая программа «Ищем клад»	Территория школы
		11:00-12:30	Развивающие игры	Кабинеты, актовый зал
		12:30-13:00	Обед	Столовая
		13:00-14:30	Репетиция к концерту, посвященному закрытию смены.	Актовый зал
		14:30-15:00	Подведение итогов, уход детей домой	Мраморный зал

21	9:00-9:45	Беседа «Твой режим дня на каникулах». «Театральная» зарядка	Мраморный зал кабинеты Актальный зал, спортивный зал, спортивная площадка.
	9:45-10:00	Минутка здоровья	кабинеты
	10:00-10:30	Завтрак	столовая
	10:30-11:00	Подведение итогов работы театральных студий.	Территория школы
	11:00-12:30	Подвижные игры на свежем воздухе	Спортивная площадка
	12:30-13:00	Обед	Столовая
	13:00-14:30	Итоговый театральный фестиваль «Солнечная капля». Торжественная церемония вручения театральной премии «Золотая Маска».	Актальный зал
	14:30-15:00	Подведение итогов, уход детей домой	Мраморный зал

**Условия реализации программы**  
**Кадровое обеспечение программы**

№	Должность	Функциональные обязанности
1	Начальник лагеря	Определяет функциональные обязанности персонала, руководит всей работой лагеря и несет ответственность за состояние воспитательной, хозяйственной и финансовой работы, соблюдение распорядка дня, трудового законодательства, обеспечение здоровья и жизни воспитанников, планирует, организует и контролирует все направления деятельности лагеря, отвечает за качество и эффективность.
2	Воспитатели и вожатые	Организуют воспитательную работу, отвечают за жизнь и безопасность ее участников.
3	Медицинский работник	Осуществляет периодический контроль за санитарным состоянием лагеря, проведение спортивных мероприятий, мониторинга здоровья.

**Информационно-методическое обеспечение**

Методическая деятельность предполагает подготовку и повышение квалификации кадров по всем видам педагогической деятельности и предусматривает:

- профессиональное самообразование, самовоспитание, самосовершенствование педагогов;
- постоянно действующий режим консультирования всех педагогов лагеря в течение смены по вопросам воспитания, организации отрядных и досуговых дел, решения проблемных педагогических ситуаций (консультирование может быть групповым или индивидуальным).

Методическое обеспечение воспитательного и образовательного процессов вытекает из реальных проблем, возникающих в педагогической действительности, и включает широкий набор видов, форм деятельности. В лагере сформирован фонд методического кабинета, где для педагогов предоставлена возможность пользоваться специальной методической литературой и подписными изданиями (журналы «Воспитание школьников», «Классный руководитель», «Внешкольник», «Дополнительное образование» и др.). В приложении к программе имеются материалы для подготовки к мероприятиям различной направленности, памятки для вожатых по содержанию смены.

### Ресурсное обеспечение программы

№ п/п	Наименование	Применение
1	Кабинет (4 шт)	Отрядное место
2	Спортивный зал	Занятия спортом, состязания, линейка (в случае плохой погоды)
3	Спортивная площадка, стадион, беговые дорожки	Линейка, зарядка, проведение общелагерных игр на воздухе, спартакиады, спортивные состязания
4	Школьный двор	Отрядные дела, игры-путешествия
5	Актальный зал	Общелагерные праздничные мероприятия, концерты, викторины, беседы, встречи с интересными людьми
6	Школьная библиотека	Литература для педагогов и детей лагеря
7	Школьная столовая	Завтрак, обед, полдник
8	Медицинский кабинет (набор медикаментов)	Оказания первой медицинской помощи

Дополнительно:

№ п/п	Наименование	Кол-во
1.	Фотоаппарат	1

2.	Музыкальный центр	1
3.	Микрофоны	2
4.	Ноутбук	3
5.	Видеопроектор	1
6.	Экран	1
7.	Альбомы	5
8.	Цветная бумага	5 п.
9.	Гуашь	5 н.
10.	Кисточки	10
11.	Карандаши	6 п.
12.	Бадминтон	1
13.	Шахматы	9
14.	Мячи резиновые	10
15.	Мяч волейбольный	3
16.	Мяч футбольный	1
17.	Игры настольные	3
18.	Пазлы	4
19	Наградная продукция: грамоты, дипломы	2 п.
20	Бумага листовая для офисной техники	2 п.

### **Оценка эффективности программы**

#### **Система показателей оценки качества реализации программы**

На детском уровне:

- организация занятости детей на протяжении каждого дня и всей смены;
- разнообразие мероприятий по характеру деятельности;
- психологический климат и характер межличностных отношений в лагере;
- творческий продукт детей, их личных достижений (принял участие в соревнованиях, викторине, получил медаль, грамоту, диплом и т.п.);
- отсутствие травм, серьезных конфликтов;
- отзывы родителей и детей, участников смены.

На родительском уровне:

- удовлетворенность жизнедеятельностью временного детского коллектива в условиях детского лагеря дневного пребывания.

На уровне администрации лагеря:

- выстроенность модели эффективного взаимодействия активных субъектов образовательно-воспитательного пространства детского оздоровительного лагеря.

На уровне социального заказа учреждениям отдыха и оздоровления детей:

- социально-педагогическое сопровождение летнего отдыха и оздоровления детей.

### **Система обратной связи**

На первом родительском собрании в сентябре зачитывается анализ работы лагеря, предварительно проводится опрос родителей. Анализируются итоговые анкеты детей по окончании смены. Делаются выводы.

## Список литературы

1. Соколова Н.В. «Внимание, каникулы!», сборник программ и материалов по организации каникулярного отдыха детей / сост. Н.В.; конс. М.Н. Крухмалева, В.А.Федулова.- Оренбург: Изд-во «Детство», 2016.-136с.
2. Иванова О.Л. «Здравствуй, лето!», В помощь организаторам летнего отдыха детей и подростков / сост. О.Л. Иванова, Е.Б. Шарец. - Екатеринбург: Дворец Молодежи, 2015.-40с.
3. «Лето – 2014». Цели. Задачи. Приоритеты: сборник тезисов выступлений участников областного инструктивного семинара – совещания в сфере организации отдыха, оздоровления и занятости детей и подростков. – Оренбург, 2014
4. Нормативно-законодательная база в сфере организации каникулярного отдыха и оздоровления детей и подростков: сборник нормативно-правовых документов и материалов. - Оренбург, 2016.
5. Панченко С.А. Как подготовить ребят к активной жизни в летнем лагере / С.А. Панченко. М.: Народное образование. - 2016.-№3.-С.217-223.
6. Панченко С. А. Планирование лагерной смены / С.А. Панченко. М.: Народное образование.-2015.-№3.-С.212-220.
7. Галицкий В.Д. Правовое и методическое обеспечение деятельности летнего оздоровительного лагеря: Регламентирующие документы. Примеры оздоровительных проектов: Практическое пособие / авт.-сост. В.Д.Галицкий, И.А. Кувшинкова. - М.: АРКТИ, 2016. – 112 с.
8. Рудченко В.И. Лучшие сценарии для летнего лагеря. Настольная книга воспитателя и вожатого. / В.И. Рудченко - Ростов-на-Дону: «Феникс», 2016.-192с.
9. Сысоева М.Е. Организация летнего отдыха детей: Учебно-методическое пособие. / М.Е.Сысоева - М.: ВЛАДОС, 2017. – 176 с.
10. Соколова Т.М. «Лето – дело серьезное», сборник методических материалов / сост. Н.В. Соколова, Т.М. Пулова; под ред. М.Н. Крухмалевой; науч. конс. А.И. Щетинская. – Оренбург: ООДТДМ, 2016. – 120с.
11. Алешин В.М., Серебряков А.В. Туристская топография. - М.: Профиздат, 1999.
12. Григоренко Ю.Н., Кострецова У.Ю., Кипарис-2: Учебное пособие по организации детского досуга в детских оздоровительных лагерях и школе. – М.: Педагогическое общество России, 2002.
13. Гузенко А.П. Как сделать отдых детей незабываемым праздником. Волгоград: Учитель, 2017.
14. Дежникова Н.С., Иванова Л.Ю., Клемяшова Е.М., Снитко И.В., Цветкова И.В. Воспитание экологической культуры у детей и подростков: Учебное пособие / – М.: Педагогическое общество России, 2013.

15. Нещерет Л.Г. Хочу быть лидером! Выпуск 4.-Н. Новгород: изд-во ООО «Педагогические технологии», 2015.
16. Организация досуговых, творческих и игровых мероприятий в летнем лагере. С.И.Лобачева.Москва: ВАКО, 2015 г.
17. Туристская игротка: учебно-методическое пособие./ Под ред. Ю.С. Константинова. М.: Гуманит. Изд. Центр ВЛАДОС, 2015 .

## Глоссарий терминов, используемых в программе

**Отличительные особенности программы**-отличие данной программы от программ других авторов, чей опыт использован и обобщён.

**Методы реализации программы**-возможные способы, пути достижения цели программы и решения её задач.

**Формы организации деятельности детей**-по классификации, предложенной Е.В. Титовой, существуют три основных типа форм воспитательной работы: мероприятия, дела, игры. Они различаются по следующим признакам: по целевой направленности, по позиции участников воспитательного процесса, по объективным воспитательным возможностям.

**Система мотивации и стимулирования**-возможности или условия, заложенные в содержание программы, могут стать внутренним мотивом, побудить подростка активно участвовать в деятельности.

**Механизм оценки результатов программы**-критерии и способы оценки качества реализации программы.

## Входная и итоговая анкеты

Дорогой друг!

Ну, что ж, вот ты и попал в летний лагерь при лицее. Чтобы смена оказалась для тебя интересной и полезной, постарайся ответить честно на предложенные вопросы.

1. Напиши свои имя и фамилию \_\_\_\_\_
2. Как тебе хочется, чтобы тебя называли в отряде? \_\_\_\_\_
3. Чем ты увлекаешься? \_\_\_\_\_
4. Легко ли тыходишь в новый коллектив? \_\_\_\_\_
5. Чего ты ждешь от этой смены? \_\_\_\_\_

Чем бы ты хотел заниматься в отряде? \_\_\_\_\_

6. Чему ты можешь научить ребят из своего отряда? \_\_\_\_\_
7. Есть ли в отряде знакомые тебе ребята? \_\_\_\_\_
8. Готов ли ты помогать другим ребятам из отряда? \_\_\_\_\_
9. Бывал ли ты в театре? Если да, то на каком спектакле? \_\_\_\_\_

Интересного и деятельного отдыха!



Дорогой друг!

Хоть это грустно, но наша смена подходит к концу. Нам очень хочется узнать, как тебе отдыхалось в лагере на смене «Театральные каникулы»!

1. Напиши свои имя и фамилию

\_\_\_\_\_

2. Удалось ли тебе подружиться с ребятами из отряда?

\_\_\_\_\_

3. Было ли тебе сложно или страшно общаться с ребятами?

\_\_\_\_\_

4. Были ли люди (взрослые или дети), которые помогали тебе преодолевать их?

\_\_\_\_\_

5. Какое событие из жизни лагеря тебе запомнилось больше всего? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

6. Какое мероприятие из жизни отряда тебе запомнилось больше всего? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

7. Чему ты научился за эту смену?

\_\_\_\_\_

8. Кому бы ты хотел сказать «спасибо» за эту смену?

\_\_\_\_\_

9. Что, по твоему мнению, нужно убрать из лагерной жизни?

\_\_\_\_\_

10. Оправдались ли твои ожидания в ходе этой смены?

\_\_\_\_\_

Спасибо за ответы!

Приложение 3

### Памятка вожатому

#### ЗАПОВЕДИ ВОЖАТОГО

1. Прими все, что есть в ребенке (кроме того, что угрожает его жизни, здоровью).
2. Ищи истину вместе с ребенком,
3. Старайся ничему не учить ребенка напрямую - учись сам.
4. Искренне восхищайтесь всем красивым, что есть вокруг.
5. Считайте своим основным педагогическим методом осознанное наблюдение за ребенком.
6. Помни, серьезное разрушается смехом, смех - серьезным.

7.Помни, что ты существуешь ради ребенка, а не он ради тебя.

## ЗАПОВЕДИ ВОСПИТАНИЯ

- 1.Воспринимайте вопросы и высказывания ребенка всерьез.
- 2.Покажите ребенку, что его любят и принимают безусловно, т.е. таким, какой он есть, а не за успехи и достижения.
- 3.Помогайте ему строить свои собственные планы и принимать решения.
- 4.Не унижайте ребенка, не давайте ему почувствовать, что он чем-то хуже вас.
- 5.Приучайте ребенка мыслить самостоятельно.
- 6.Хвалите ребенка только за конкретные успехи и поступки и делайте это искренно.
- 7.Давайте ребенку возможность самостоятельно принимать решения и нести ответственность за них.
- 8.Учите ребенка общаться со взрослыми любого возраста.
- 9.Развивайте в ребенке позитивное восприятие его способностей.
- 10.Поощряйте в ребенке максимальную независимость от взрослых.
- 11.Верьте в здравый смысл ребенка и доверяйте ему.

Приложение 4

**Система показателей оценки качества реализации программы**  
**Анкета для родителей детей, отдыхающих в лагерях дневного пребывания в**  
**МОАУ «СОШ №4 г. Соль-Илецка»**

Цель: изучение удовлетворенности родителей организацией детского отдыха в лагере дневного пребывания на базе МОАУ «СОШ №4 г. Соль-Илецка»

Закончилась смена в лагере дневного пребывания на базе МОАУ «СОШ №4 г. Соль-Илецка».

*Уважаемые родители,* ответьте, пожалуйста, на следующие вопросы.

Ваши ожидания от пребывания Вашего ребёнка в лагере в целом

- а) оправдались (Ваш ребёнок хорошо отдохнул)
- б) не оправдались

Какие проблемы, касающиеся охраны и укрепления здоровья, развития, воспитания ребёнка, возникали в период пребывания его в лагере?

---

Как оценил организацию лагеря Ваш ребенок, рассказывая Вам об этом:

- а) понравилось;
- б) не очень понравилось;
- в) не понравилось (почему?)

Удовлетворён ли Ваш ребёнок сложившимися взаимоотношениями с педагогами:

- а) да;
- б) нет;
- в) не очень;
- г) не удовлетворён.

5. Рассказывал ли Вам ребёнок о событиях в лагере:

- а) каждый день
- б) иногда
- в) редко
- г) никогда

6. Рассказы носили характер

- а) позитивный, положительный;
- б) отрицательный;
- в) нейтральный, равнодушный.

7. Оцените по 5-ти бальной шкале работу лагеря (5 баллов – высокий показатель...1 балл – низкий)

- а) организация жизнедеятельности лагеря \_\_\_\_\_
- б) качество проводимых мероприятий \_\_\_\_\_
- в) насыщенность смены воспитательными мероприятиями различной направленности  
\_\_\_\_\_
- г) психологический климат и система межличностных взаимоотношений \_\_\_\_\_
- д) материально-техническое обеспечение жизнедеятельности лагеря  
\_\_\_\_\_
- е) иное \_\_\_\_\_

8. Ваши предложения

- а) по организации жизнедеятельности лагеря \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- б) по вопросам качества и организации мероприятий в лагере \_\_\_\_\_
- в) по развитию материально-технической базы лагеря \_\_\_\_\_

## 2. Анкета для детей, отдыхающих в лагере дневного пребывания

Цель: изучение удовлетворенности детей организацией жизнедеятельности лагеря дневного пребывания.

ФИО \_\_\_\_\_ Возраст \_\_\_\_\_

Название лагеря и клуба \_\_\_\_\_

Я отдыхал в лагере потому что:

- а) так решили родители;

б) пригласил друг(подруга);

в) там много интересных дел;

г) другой вариант \_\_\_\_\_

2. Появились ли у тебя друзья в лагере?

а) да;

б) нет.

3. Что запомнилось из жизни лагеря (укажите)?

а) оформление отрядного уголка \_\_\_\_\_

б) совместная подготовка к мероприятиям \_\_\_\_\_

в) игры, конкурсы, праздники (укажите какие ) \_\_\_\_\_

г) общение с ребятами \_\_\_\_\_

д) общение с педагогом \_\_\_\_\_

г) другое \_\_\_\_\_

4. В лагере мы чаще всего (выберите 2-3 ответа):

а) играли;

б) ездили на экскурсии;

в) сами придумывали и проводили игры, конкурсы и т.д.;

г) участвовали в мероприятиях, проводимых педагогом;

д) скучали и просто гуляли.

5. Оцени свои взаимоотношения с воспитателями отряда по 10 – бальной шкале (0 – очень плохие, 10 – замечательные) \_\_\_\_\_

6. Оцени свои взаимоотношения с ребятами из отряда по 10 – бальной шкале (0 – очень плохие, 10 – замечательные) \_\_\_\_\_

7. Чаще всего в лагере тебе было:

- весело

- спокойно

- интересно

- грустно

- не очень интересно

- скучно

8. Какие кружки ты посещал \_\_\_\_\_

9. Как ты считаешь, что еще можно сделать для того, чтобы в лагере было еще интереснее, комфортнее, веселее? \_\_\_\_\_

10. Вернёшься ли ты в летний оздоровительный лагерь с дневным пребыванием «Улыбка» на следующий год:

а) да

б) нет

в) не знаю

### 3. Методика незавершенных предложений

Письмо начальнику лагеря

Я \_\_\_\_\_,

отдыхаю в \_\_\_\_\_ отряде.

Мне \_\_\_\_\_ лет .

Мне очень нравится, что наш лагерь \_\_\_\_\_

Однако, чтобы лагерь стал лучше, можно \_\_\_\_\_

Если бы я был(а) начальником, то \_\_\_\_\_

Если бы я брал(а) у вас интервью, то спросил(а) бы \_\_\_\_\_

От всего сердца хотелось бы пожелать вам \_\_\_\_\_

#### 4.Опросник «Эмоционально-психологический климат отряда (ЭПК)»

Инструкция: «Подумайте над тем, какие отношения сложились у нас в отряде. Попробуйте оценить их. Для этого обведите ту цифру, которая расположена ближе к тому качеству, которое есть у нашего коллектива».

##### **Бланк опроса**

1.В нашем отряде всегда весело	4 3 2 1 0	В нашем отряде всегда скучно
2.Все ребята, в общем-то, добрые	4 3 2 1 0	В отряде много злых, равнодушных
3.Мы никогда не ссоримся	4 3 2 1 0	Мы часто ссоримся, конфликтуем
4.Ребята в отряде вежливые	4 3 2 1 0	Ребята часто грубят
5.Мне в нашем отряде хорошо	4 3 2 1 0	Мне в нашем отряде беспокойно
6.У нас все равны	4 3 2 1 0	Сильные ребята обижают слабых
7. Мы все сплоченные, все дела делаем вместе	4 3 2 1 0	Несколько ребят дружат между собой, остальные сами по себе

##### **Обработка:**

Находим индивидуальный максимальный индекс эмоционального благополучия:  $7 \times 4 = 28$  баллов.


Максимальный групповой индекс отряда: индивидуальный индекс умножаем на число обследуемых детей. После определения максимальных значений, которые принимаются за 100%, вычисляем реальные показатели. Индивидуальный максимальный индекс определяется суммой баллов, набранных конкретным членом отряда. Реальный групповой индекс - это сумма всех индивидуальных индексов.


Конкретный уровень ЭПК отряда определяется по формуле:


$\text{Э} = \text{реальный групповой индекс ЭПК отряда} / \text{максимальный групповой индекс ЭПК отрядах} 100\%$




## Пример оформления отчетной таблицы

 - *желтые фишки* – 1,5 балла;

 - *белые фишки* – 1 балл;

 - *красные фишки* – 4 балла;

 - *зеленые фишки* – 3 балла;

 - *синие фишки* – 2 балла;

- 1 место – 10 баллов;
- 2 место – 8 баллов;
- 3 место – 5 баллов;
- участие – 3 балла.

## **ИГРЫ НА ЗНАКОМСТВО**

### **БИЛЕТИКИ**

Играющие становятся лицом друг к другу, образуя два круга. Внутренний круг – это «билетики», внешний круг – это «пассажиры». В центре стоит безбилетный «заяц». По команде ведущего круги начинают двигаться в разные стороны. Ведущий кричит: «Контролер»! Билетики остаются на местах, а пассажиры должны найти свою пару. «Заяц» хватается тот «билетик», который ему понравился. «Пассажир», оставшийся без билетика становится водящим – «Зайцем». При встрече «пассажир» и «билетик» знакомятся. Через некоторое время «пассажир» может ловить не только свой, но и любой понравившийся ему «билетик». Игру можно сопровождать музыкой.

### **ПАСПОРТ**

Каждый ребенок получает задание изготовить паспорт (картонная карточка), по которому смогут все участники игры лучше познакомиться друг с другом. В паспорте содержится небольшая информация о владельце. (5–8 фактов). Каждый факт (внешность, интересы, детали личной жизни) описывается в одном предложении. Готовые паспорта складываются в большую шляпу или коробку и перемешиваются. Каждый участник вытягивает один паспорт и по данным, которые в нем описаны, старается узнать о ком идет речь. Содержание всех паспортов прочитывается вслух, и все участники игры стараются выяснить о ком идет речь.

## **ИГРА НА СПЛОЧЕНИЕ ГРУППЫ**

### **ВОСКОВАЯ ПАЛОЧКА**

Выбирается желающий первым попробовать на себе этот захватывающий аттракцион. Он встает в центр круга, образованного остальными участниками. Круг должен быть плотным, игроки стоят тесно прижавшись плечами друг к другу, выставив вперед ладони. Когда все готовы, игрок в центре круга закрывает глаза и начинает свободно падать в любом направлении прямо на руки товарищей, которые его слегка перебрасывают друг другу. Если ему удалось расслабиться и ощутить надежную поддержку всех игроков, он получит большое удовольствие от такого свободного перекатывания. Желательно, чтобы в аттракционе участвовали все.

## **ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ**

### **ЗДРАВСТВУЙТЕ**

Все встают в круг лицом плечо к плечу. Водящий идет по внешней стороне круга и задевает одного из играющих. Водящий и играющий, которого задела, бегут в разные стороны по внешней



стороне круга. Встретившись, они пожимают друг другу руки и говорят: «Здравствуйте». Можно еще назвать свое имя. Потом они бегут дальше, пытаясь занять свободное место в кругу. Тот, кто остался без места, становится водящим.

## **НЕВОД**

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

## **АТОМЫ И МОЛЕКУЛЫ**

Все играющие беспорядочно передвигаются по игровой площадке: они являются «атомами». Как известно, атомы могут превращаться в молекулы – более сложные образования, состоящие из нескольких атомов. В молекуле может быть и два, и три, и пять атомов. Играющим по команде ведущего нужно будет создать «молекулу», т.е. нескольким игрокам нужно будет схватиться друг за друга. Если ведущий говорит: «Реакция идет по три!», то это значит, что три игрока-«атома» сливаются в одну «молекулу». Если ведущий произносит: «Реакция идет по пять!», то уже пятеро играющих должны схватиться друг за друга. Сигналом к тому, чтобы молекулы вновь распались на отдельные атомы, служит команда ведущего: «Реакция окончена». Если ребята еще не знают, что такое «атом», «молекула», «реакция», то взрослый человек должен популярно им объяснить. Сигналом для возвращения в игру временно выбывших игроков служит команда: «Реакция идет по одному».

## **ИГРЫ НА ВЫЯВЛЕНИЕ ЛИДЕРА ГРУППЫ**

### **ПАЛЬЧИКИ**

Играющие сидят на стульях. Ведущий показывает несколько пальцев на руке и ровно столько человек должно подняться. Ведущий проигрывает несколько комбинаций (2, 6, 1, 5...), наблюдая при этом, кто чаще встает. Таким образом, выявляются те, кому в организационный период можно поручать организацию дела, у кого можно найти поддержку. Это так называемая «совесть группы».

### **ФИГУРЫ**

Играющие становятся в круг. Внутри круга натягивается веревка, за которую все держатся руками. Ведущий объясняет, что необходимо всем закрыть глаза и, не размыкая рук построить квад-

рат, равносторонний треугольник, используя только устные переговоры. Ведущий может также сообщить, что эта игра на пространственное воображение и внимательность.

Во время игры, когда идет перестроение, ведущий наблюдает за тем, кто из ребят выступает в роли организатора перемещения. Из наблюдений можно сделать вывод о сплоченности группы, ее организованности, выявить лидеров.

## **ЭСТАФЕТЫ БЕЗ СПОРТИВНОГО ИНВЕНТАРЯ**

### **БЕГ**

По сигналу первый участник команды бежит до поворотного флажка и обратно, добежав до команды, хлопает по руке следующего участника – передает эстафету. Побеждает команда, чей последний игрок первым достигнет финиша.

### **БЕГ СПИНОЙ**

Участники эстафеты должны достигнуть поворотного флажка и вернуться назад, двигаясь очень непривычно для нормального человека – спиной вперед, и при этом как можно быстрее. Будьте осторожны – возможны падения.

### **НАЕЗДНИКИ**

А в этой эстафете команда делится на пары. В каждой паре один будет «лошадью», второй – «наездником». «Наездник» садится на «лошадь», так, что - бы ноги не волочились по земле. Старт! И «лошадь» устремляется вперед, стараясь не уронить седока. Поворот, путь назад, передача эстафеты... Побеждает команда, чьи «лошади» более быстрые, а «наездники» более «усидчивые».

### **СИАМСКИЕ БЛИЗНЕЦЫ**

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

### **КОМБИНИРОВАННЫЕ ЭСТАФЕТЫ**

Отличительная особенность комбинированной эстафеты в том, что в ней каждый член команды выполняет свое индивидуальное задание. Например: первый игрок держит мяч в руках, добегают

до финиша и возвращается; второй – бежит, прыгая через скакалку; третий – бежит и катит по земле обруч; четвертый – участник бежит с мячом, ударяя его о землю; пятый – бежит спиной вперед и т.д.

### **«МЯЧИ И ОБРУЧИ»**

На линии движения положить три обруча. В первом лежит теннисный мяч. По сигналу первый участник, добежав до обруча, берет мяч и бросает его следующему игроку, стоящему на линии старта, и ставит обруч на ребро. Второй участник пробегает через обруч первого, встает во второй обруч и бросает мяч третьему игроку, который в это время находится на линии старта, после этого он тоже ставит свой обруч на ребро. То же самое проделывает третий участник. Оставшиеся игроки команды, получив мяч от третьего игрока, берутся за руки и пробегают через три стоящих вертикально обруча. Миновав обручи, они, не разрывая рук, добегают до финиша, оглашают его и таким же образом возвращаются к старту. Когда они пробегут все обручи, три участника, которые поддерживали обручи, кладут их на землю (причем в первом обруче должен оказаться, в конечном итоге, лежавший там изначально мяч) и тоже бегут к старту. Зачет производится по последнему игроку, который пересечет линию старта.

### **«ВСТРЕЧНАЯ ЭСТАФЕТА»**

Команда делится на две равные части. Одна часть игроков остается на линии старта, другая – выстраивается на финише. Движение начинают одновременно по участнику из команд навстречу друг другу. Один, например, при этом ведет мяч, как баскетболист, а другой прыгает через скакалку. На середине они встречаются и меняются скакалкой и мячом, после чего продолжают движение. Следующие участники проделывают то же самое. Если кто-то прибыл к середине пути раньше, он должен дождаться партнера. Поэтому необходимо в таких эстафетах определить середину пути. Заканчивается эстафета, когда все игроки поменялись местами. Побеждают те, кто сделает это быстрее. Такая эстафета может дать «второе дыхание» конкурсам, которые уже наскучили ребятам, поэтому поберегите ее на более поздний срок, не раскрывайте сразу всех ваших секретов.

### **«ПОЛОСА ПРЕПЯТСТВИЙ»**

Какие можно придумать препятствия? Например:

- а) натянутые на разной высоте скакалки, через которые придется перепрыгивать или пролезать под ними;
- б) обручи, поставленные вертикально, образуя тоннель, при этом не обязательно прямой;
- в) веревка, положенная на землю, по которой предстоит пройти, как по канату;
- г) флажки, которые надо обязательно обежать вокруг.

Все препятствия в такой эстафете устанавливаются одно за другим, и ребята преодолевают их по очереди (можно не командно, а индивидуально, на лучшее время).

## **РУССКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ**

### **КОШКИ-МЫШКИ**

Для игры выбираются два человека: один – «кошка», другой – «мышка». В некоторых случаях количество «кошек» и «мышек» может быть больше. Это делается для того, чтобы оживить игру. Все остальные играющие встают в круг, взявшись за руки, образуя «ворота». Задача «кошки» догнать (дотронуться рукой) «мышку». При этом «мышка» и «кошка» могут бегать внутри круга и снаружи. Играющие, стоящие в кругу, сочувствуют «мышке» и чем могут помогают ей. Например, пропустив через «ворота» «мышку» в круг, они могут закрыть их для «кошки». Или если «мышка» выбегает из «дома», «кошку» можно там запереть, т.е. опустить, закрыть все «ворота». Игра эта не проста, особенно для «кошки». Пусть «кошка» проявит и умение бегать, и свою хитрость, и сноровку. Когда «кошка» поймает «мышку», из числа играющих выбирается новая пара.

### **У МЕДВЕДЯ ВО БОРУ**

На площадке чертятся две линии на расстоянии 6–8 метров друг от друга. За одной линией стоит водящий – «медведь», за другой – «дом», в котором живут дети. Дети выходят из «дома» в «лес» собирать грибы и ягоды. Они подходят к медвежьей берлоге со словами:

«У медведя во бору

Грибы, ягоды беру.

А медведь не спит,

Все на нас глядит».

На последних словах «медведь» выскакивает из «берлоги» и старается осалить убегающих в свой дом детей. Осаленный «медведем» игрок становится «медведем».

### **12 ПАЛОЧЕК**

Для этой игры нужна дощечка и 12 палочек. Дощечку кладут на плоский камень или небольшое бревнышко, чтобы получилось подобие качелей. Все играющие собираются около этих «качелей». На нижний конец доски кладут 12 палочек, а по верхнему один из играющих ударяет так, чтобы все палочки разлетелись. Водящий собирает палочки, а играющие в это время убегают и прячутся. Когда палочки собраны и уложены на дощечку, водящий отправляется искать спрятавшихся. Найденный игрок выбывает из игры. Любой из спрятавшихся игроков может незаметно для водящего подкрасться к «качелям» и вновь разбросать палочки. Ударяя по дощечке, он должен выкрикнуть имя водящего. Водящий вновь собирает палочки, а все играющие снова прячутся. Игра заканчивается, когда все спрятавшиеся игроки найдены, а водящий сумел сохранить свои палочки. Последний найденный игрок становится водящим.

### **МАЛЫЕ ФОРМЫ РАБОТЫ**

### **КОНКУРС АКТЕРСКОГО МАСТЕРСТВА**

Для проведения конкурса можно воспользоваться упражнениями, с помощью которых в театральных студиях проводится актерская разминка. Например, мимикой, походкой, жестами, словами изобразите состояния человека: «радость», «гнев», «удивление», «страх». Или можно предложить изобразить в действии какой-нибудь бытовой прибор: утюг, пылесос, магнитофон и др. А еще можно разыграть ситуацию на темы: «У меня болит зуб» или «Я учусь играть в теннис». А если у вас под рукой есть костюмы и грим, тогда задание можно усложнить – нарядиться и загримироваться под какого-нибудь литературного героя. Если же в конкурсе будут участвовать актерские труппы, в их исполнении можно посмотреть маленький спектакль, например, инсценированную сказку или басню. Заданий, как вы видите, может быть много, и ваша задача – выбрать из них самые интересные.

## **ИГРЫ ЗА СТОЛОМ**

### **ГРУППОВОЙ РАССКАЗ**

Каждая команда сочиняет групповой рассказ. Представитель одной команды, справа от ведущего, произносит первую фразу, например, «Дождь хлестал...». Второй игрок, сидящий рядом, продолжает: «Дождь хлестал, охотники промокли до нитки в своем шалаше». Следующий игрок, произносит предыдущее и добавляет свою фразу. Так получается интригующий рассказ. Это будет рассказ одной команды. Когда она закончит, свой рассказ сочинит другая команда. Можно выбрать жюри, которое оценит фантазию каждой команды.

### **ВОПРОСЫ ПЕСНЕЙ**

Предлагаю разделить на две команды. Сейчас команда справа от ведущего, посоветовавшись, должна хором спеть отрывок из любой известной песни, в котором заключен какой-либо вопрос (например: «Я спросил у осени: “Где моя любимая?”»). Вторая команда должна за одну минуту вспомнить и пропеть хором отрывок из любой другой известной песни, в котором заключен ответ на заданный вопрос (например, в данном случае можно ответить: «Где-то на белом свете, там где всегда мороз...»). Если первая команда принимает ответ, то уже вторая команда задает свой вопрос. Если ответ не принимается, то команде дается дополнительно еще 30 секунд на поиски корректного ответа. Игра продолжается до тех пор, пока одна из команд не сможет придумать песенного ответа или песенного вопроса.

**ГОМЕОСТАТ** Эта игра помогает осознать силу группового единства. По команде ведущего все участники выкидывают на пальцах какое-либо число. Можно провести несколько тестов еще. Варианты: по команде все начинают показывать друг на друга. Выигрывают те, кто оказался парой. Или все прыгают в одну сторону. Выигрывает большинство тех, кто прыгнул на одинаковый градус. За веселым соревнованием стоит отработка «чувства плеча», умения предугадывать каждый шаг своего партнера.

**ПАРЫ.** Каждая пара берет по одному листку бумаги, встает лицом друг к другу и, прижимая лист лбами с двух сторон, руки заводит за спину, в таком положении пары должны произвольно передвигаться по помещению (можно под музыку). Разговаривать нельзя. Главная задача участников – найти каналы интуитивного понимания партнера, которое всем нам необходимо в жизни среди людей.

**ГРАЖДАНСКАЯ ОБОРОНА.** Все участники прогуливаются по комнате, ведущий выкрикивает фразу, сообщающую об опасности. Например: "Внимание!". На вас напали пещерные львы (хулиганы, римские легионы, вирусы гриппа, маленькие зелененькие человечки, угрызения совести, зевота и т.п.) После сигнала опасности участники игры должны собраться в тесную группу, спрятав слабых в середину, а затем произнести фразу: «Дадим отпор... (пещерным львам и т.п.)» Потом группа опять разбредается по комнате и игра продолжается.

**МУХА.** Все участники воображают перед собой квадрат, разделенный на 9 клеток. В центре находится муха, движением которой мы будем по очереди управлять. Своим приказом ее можно перемещать либо по оси «вверх-вниз», либо по оси «вправо-влево» на одну клетку. Ходы делаем по очереди, и проигрывает тот, после чьего хода муха окажется выведенной за пределы игрового поля. Нельзя делать «обратные ходы».

**ОСТРОВА.** У каждого есть свой «остров» – газета. Периодически наступает «выходной», и все гуляют по своей территории. Ведущий «отбирает» по несколько островов, жители должны искать себе другой остров. В заключение идет обсуждение: как вас приняли на другом острове, не оттолкнули ли, пригласили ли сами и т.п. Обязательно стоит обратить внимание на тех, кому не предлагали присоединиться на другом острове. Сумейте корректно перейти к подобным ситуациям в жизни: не чаще ли мы готовы оказывать помощь, поддержку тем, кто нам нравится, кто нам симпатичен, и не способны ли мы «не замечать» проблем тех, кого относится к «гадким утятам» и т.п.

Вариант того же: кладется два покрывала, задача – всем разместиться, не падая и не заступая за эти покрывала. Затем задача усложняется: покрывала складываются вдвое, втрое и т.п. В середине упражнения кого-то поражает глухота, слепота, немота. При обсуждении говорится, что каждый сделал для того, чтобы другие не упали, о чем он думал (о себе, о других, ни о чем) и т.д.

**ПРИСОЕДИНИСЬ К ДРУГОМУ.** Работа в паре. У одного – установка «присоединиться», у другого – «не принять». «Присоединяющийся» через улыбку, прикосновение, взгляд и т.п. Все как в жизни, это понимает каждый участник, и логичным будет перейти после упражнения к разговору о том, что именно дает нам возможность найти путь к «сердцу», «душе» другого, порой совсем чужого, человека: умение улыбаться? А может, умение понять состояние, внутреннее настроение этого «другого»?

**РУКОПОЖАТИЕ.** Выбирается водящий, который выходит за дверь. В это время каждому дается задание подготовиться через рукопожатие передать какое-либо чувство к водящему (любовь, злость, ненависть, боязнь и т.п.) По пожатию руки водящий должен догадаться о чувствах к нему. Данное упражнение вызывает интерес ребят к различным формам выражения чувств, в том числе через рукопожатие.

**ИСПОРЧЕННЫЙ ВИДЕОМАГНИТОФОН.** Участники садятся в круг. Дается задание – передать эмоциональное состояние, используя только невербальные средства. Состояние передает один участник.

### «Как и у меня...»

Инструкция: "Возьмите лист бумаги и подпишите сначала на нем заголовок: "Человек, у которого такие же, как и у меня...", а затем в столбик следующее:

1. Рост
2. Цвет глаз
3. Цвет волос
4. Знак зодиака
5. Любимое блюдо
6. Любимый напиток
7. Любимое животное
8. Черта характера - черта гордости
9. Черта характера - предмет стеснения
10. Способ реагирования на опасность
11. Способ знакомства с противоположным полом

Теперь ваша задача в течение пяти минут, гуляя по всему пространству, найти людей, у которых есть то, что мы только что перечислили, и попросить их поставить Вам напротив одинаковой с ними позиции свою роспись. Росписи необходимо получить по всем позициям. По одной и той же позиции можно получить несколько росписей".

### «Тройки»

Инструкция: "Разбейтесь, пожалуйста, на группы по три человека так, чтобы второй и третий из группы были наименее знакомыми тебе людьми. У каждого из вас будет примерно по тридцать секунд (примерно, потому что я могу в любой момент остановить время), чтобы рассказать о себе твоим партнерам. Когда я скамандую: "Переход!", твоя задача найти двух человек, с которыми ты еще не общался. В этой новой тройке повторяется тот же самый процесс. Только вместо рассказа о себе ты рассказываешь о тех двоих, с кем был в предыдущей тройке. Рассказать дол-

жен успеть каждый из группы. В своей третьей тройке (с кем еще не общался) тебе придется рассказывать уже не только о своих партнерах из первой тройки, но и о тех, о ком ты узнал во второй. И т.д."

### **«Привет!»**

Эта игра физически сближает участников группы друг с другом и привносит в совместную работу элемент дружеских отношений. В тоже время в игре мобилизуется внимание участников, поскольку они должны одновременно управлять обеими сторонами своего тела. Каждый игрок может прервать рукопожатие правой рукой только тогда, когда установит новый контакт – левой рукой. Это способствует межполушарному взаимодействию.

Игра интересна так же и с точки зрения развития межличностных отношений, она требует достаточно высокого уровня кооперации, поскольку каждый участник одновременно взаимодействует сразу с двумя членами группы. Большой позитивный эффект имеет проведение этой игры в конце занятия. Благодаря ей участники расходятся в хорошем настроении, и каждый из них получает свою долю внимания.

Инструкция: "Начните, пожалуйста, ходить по комнате. Я предлагаю вам поздороваться с каждым из группы за руку и при этом сказать: «Привет! Как твои дела?» Говорите только эти простые слова и больше ничего. Но в этой игре есть одно важное правило: здороваясь с кем-либо из участников, вы можете освободить свою руку только после того, как другой рукой вы начнете здороваться еще с кем-то. Иными словами, вы должны непрерывно быть в контакте с кем-либо из группы. Представили себе, как это происходит?"

Когда все поздоровались друг с другом, и группа привыкла к этому ритуалу, Вы можете запустить второй круг – с другим приветствием, например, со словами: «Как хорошо, что Ты здесь!» Другой вариант: Вы можете использовать эту игру в конце занятий, и в этом случае заменить приветствие прощанием: «Спасибо!» или «Спасибо, с Тобой было так хорошо работать!»

### **«Стратегическая игра»**

Это в высшей степени оживленная игра, в которой интересно соединяются движение и ориентация в пространстве. Уже первая фаза очень напряжена – надо избегать кого-то, кто об этом ничего не знает. Это похоже на то, во что иногда играют дети. Второй этап – с Защитником посередине – выходит далеко за рамки детской игры и требует стратегической оценки траекторий движения двух людей. В итоге игра требует быстрых, внимательных движений, и, разумеется, каждый должен следить за тем, чтобы не сталкиваться с другими участниками игры. Для этой игры необходимо много места, чтобы избежать столкновений. Инструкция: "Для этой игры нам потребует-



ся много места, поэтому, пожалуйста, отодвиньте в сторону столы и стулья, чтобы освободить пространство. Начните все молча двигаться по комнате. Выберите какого-нибудь члена группы и представьте себе, что вы его боитесь. Разумеется, вы не должны его бояться на самом деле, это всего лишь игра. Продолжайте движение по комнате, но таким образом, чтобы расстояние между вами и лицом, которого вы «боитесь», становилось все больше, но ни в коем случае не показывайте ему, что вы его избегаете. (1 минута)

Теперь выберите кого-нибудь, кто будет вашим Защитником. Ему вы тоже не должны показывать, что вы его выбрали. Во время движения по комнате делайте так, чтобы ваш Защитник находился бы между вами и тем, кого вы «боитесь». Двигаться вам нужно как можно быстрее. (90 секунд)

Я сейчас буду считать от 10 до 0, и при слове «ноль» вы должны застыть на своих местах, как вкопанные. Десять, девять, восемь... ноль!

Сейчас вы можете посмотреть на то, что получилось, и каждый скажет, кого он «боялся», а кто был его Защитником".

### **«Узелки» (15 мин.)**

Цель: повысить тонус группы и сплотить участников. Участники встают в круг и протягивают правую руку по направлению к центру круга. По сигналу ведущего каждый игрок находит себе «партнера по рукопожатию». Число игроков должно быть четным. Затем все участники вытягивают левую руку и также находят себе «партнера по рукопожатию» (очень важно, чтобы это был не тот же самый человек). И теперь задача участников состоит в том, чтобы распутаться, т. е. снова выстроиться в круг, не разъединяя рук. Задачу можно усложнить тем, что запретить всяческое словесное общение.

### **«Из спичек – имена»**

Инструкция: "Вот лежит коробок спичек. Ваша задача в течении 10 минут из этих спичек выложить имена всех здесь присутствующих, используя все спички, лежащие в коробке. Одна буква может принадлежать разным именам. Спички ломать нельзя".

Спички выдаются из расчета 10 спичек на одного члена группы. Если они не успевают за 10 минут, задается вопрос: «Сколько вам нужно времени, чтобы закончить?». Если опять не успевают, то опять вопрос и т.д.

### **«Маленькие зелененькие человечки»**

Инструкция: "Представьте себе, что вы выехали отдохнуть своей группой на природу. Вы находитесь на лугу. Вокруг полно зелененькой травки, цветочков. Бабочки летают. Чуть подальше прозрачное чистое озерцо, в котором так и хочется искупаться. Приятно пригревает солнышко. И самое классное, что здесь вся группа! Представили? По моей команде вы пойдете гулять по этому лужку: нюхать цветочки, гоняться за бабочками, греться на солнышке. А когда я закричу: "Внимание! На вас напали маленькие зелененькие человечки!", ваша задача сбиться в кучку, спрятав в середину самых слабых, а затем хором прокричать: "Дадим отпор маленьким зелененьким человечкам!"

В зависимости от того, как будет выглядеть группа как команда в процессе выполнения упражнения, его можно провести несколько раз, обсуждая после каждого их поведение.

### **«Ищи и найди»**

Инструкция: Разойдитесь, пожалуйста, по парам и встаньте друг напротив друга. Сейчас каждый из вас должен запечатлеть в памяти образ своего партнера – так, чтобы вы могли его (ее) найти потом даже с закрытыми глазами. У вас есть две минуты, чтобы увидеть и запомнить, как выглядит ваш партнер: какая у него одежда, прическа, форма рук, какова ширина его плеч, обхват талии. Запомните как можно больше деталей, характеризующих облик вашего партнера. (2 минуты) Теперь закройте глаза и разойдитесь так, чтобы вы не знали, где находится ваш партнер. Кроме того, дайте себе время освоиться в этой ситуации. Двигайтесь медленно и очень внимательно. Я позабочусь о вашей безопасности и о том, чтобы вся группа смогла успешно выполнить это задание. (15 секунд)

А сейчас вы можете начать искать своего партнера, но только молча. Ищите по своим особым приметам. Когда вы решите, что нашли его, то, прежде, чем открыть глаза, назовите его имя.

Лучше всего проводить игру на ограниченном игровом поле – не слишком большом, чтобы партнеры могли поскорее найти друг друга. Пары, которые уже нашли друг друга, могут переходить на другую сторону комнаты, чтобы облегчить оставшимся процесс поиска.

### **«Расскажи мне обо мне»**

Ведущий предлагает членам группы разбиться по парам. В течении 5 минут каждый рассказывает друг другу о себе. Затем все садятся в круг и каждая пара по очереди выходит в центр: один участник садится на стул, второй встает за ним, кладет ему на плечи руки и говорит о сидящем как от себя, представляя себя его именем, затем они меняются. Пары можно оставить из предыдущего упражнения.

### **«Сесть на стол»**

Инструкция: Ваша группа должна по моей команде как можно быстрее сесть на стол так, чтобы все члены группы разместились на столе. На полу не должно быть ни одной ноги.

### «Ирландская дуэль»

Инструкция: Выберите, пожалуйста, себе партнера. Я хочу предложить вам игру под названием «Ирландская дуэль». Вы должны встать друг напротив друга так, чтобы около вас было достаточно свободного пространства, и вы могли бы во время игры двигаться друг вокруг друга. Пожалуйста, положите левую руку себе на спину на уровне крестца, ладонью наружу. Эта ладонь – ваше уязвимое место, ваша Ахиллесова пята.

Правую руку вытяните указательным пальцем вперед – это будет ваш ирландский меч. Ваша задача – дотронуться вытянутым указательным пальцем до открытой ладони партнера, одновременно не давая ему задеть ваше «уязвимое место». Во время этой дуэли вы не имеете права удерживать партнера. Так как ирландцы – очень мирный народ, то дуэль будет длиться всего одну минуту. Обратите, пожалуйста, внимание на то, чтобы в комнате было достаточно свободного места – в противном случае участники могут «в пылу сражения» обо что-нибудь удариться. После первого поединка вы можете предложить участникам провести дуэль с новыми партнерами.

### «Прыг-прыг-табуретка!»

Все должны встать в круг, прыгать по кругу, приговаривая хором: «Прыг-прыг-табуретка!» А потом все должны взяться за руки и дружить! Проводите эту игру как можно чаще, потенциал, заложенный в ней, огромен, надо только строго соблюдать инструкцию!

### «Семейная фотография»

Группа - семья. Группе предлагается выбрать мать, отца, детей, бабушек и дедушек, тетей и дядей и других родственников и расположить их так, как будто они фотографируются на семейную фотографию. Обсуждение и интерпретация - кто какое место занял на фотографии.

### «Какие мы хорошие»

Инструкция: «Вам нужно показать, какие вы все хорошие. Сделайте презентацию вашей команды. На подготовку – 10 минут».

### «Ужасный секрет»

Один из участников сообщает на ухо своему соседу ужасную тайну о себе, например: «Я люблю ковыряться в носу!» Сосед передает это дальше по кругу, тоже на ухо, изменив фразу так: «Один из нас любит ковыряться в носу!» В такой форме фраза идет по кругу, а второй участник, дав

первой фразе отойти на двух-трех участников, посылает вслед секрет о себе: «Я люблю корочкой хлеба вымазывать остатки подливы». Фраза идет по кругу в варианте: «Один из нас...» Когда секрет проходит круг и приходит к владельцу, то владелец не отсылает его на второй круг, и, таким образом, первая часть упражнения заканчивается тогда, когда каждый секрет обошел ровно один круг. Затем все говорят вслух, какие секреты они узнали. Один узнал, что «мы храпим», что «мы любим поспать» и т.д., пока все секреты не будут припомнены. А затем все участники хором произносят: «И мы никогда никому ничего не скажем!»

## Приложение 7

### **Вступайте в ряды волонтеров!**

Цели:

- 1 Познакомить подростков с деятельностью волонтеров.
- 2 Пропаганда и развитие волонтерского движения.
- 3 Стимулировать социальную активность учащихся.
- 4 Развивать милосердие и гуманность молодежи.

*Действующие лица: Король, Федька, Баба Яга, Настенька, ребята волонтеры.*

*(Звучит музыка, на поляну выходят Король и Федька)*

Король: А ну-ка, Федька, поди сюда! Проверь, все ли готово к приёму гостей?

Федька: Слушаюсь, Ваше Величество! Было велено к праздничному дню поставить стол и накрыть его чудо – скатертью, которая сама явства готовит и гостей угощает. Вот, смотрите, всё уже готово!

Король: (подходя к столу): И вправду, вкуснотища-то какая! Чего стоишь? Зови гостей!

Федька: Кого звать-то? В нашем королевстве уже никого не осталось! Все волонтеры подались учиться в разные академии, чтобы стать настоящими волшебниками.

Скуотища настала, не то что было раньше!

Разыскать бы волонтеров

Всех народов и веков

Да собрать бы вместе всех,

Волонтеров ждёт успех!

Король: А ты приглашай всех, кто в нашу страну случайно попал, вдруг захотят остаться и стать волонтерами.

Федька: А это идея. Внимание! Внимание! Его величество Король приглашает всех желающих на званых пир, посвященный волонтерам нашего государства. (Обращаясь к детям и взрослым)

Проходите, гости дорогие, угощайтесь! Волонтерам нашим удивляйтесь!

*Музыка. Гости занимают места за столом.*

Король: Разве не чудесно, что мы собрались здесь сегодня все вместе? Разве не чудесно, что кто-то из гостей впервые станет волонтером. Дорогие гости ! Хочу вам сообщить, что лес, в котором я живу сказочный и таинственный. Он надёжно хранит свои тайны. Одну из них я вам сегодня открою.

Федька (*открывая волшебную книгу*): Ваше Величество, вы имеете в виду тайну под номером 308 ?

Король: Совершенно верно.

Федька(*открывает книгу*): Страница 308 «Кто такие волонтеры?»

Волонтеры –это люди, которые добровольно готовы потратить свои силы и время на пользу обществу или конкретному человеку. Синонимом слова «волонтер» является слово «доброволец». Иногда волонтеров называют общественными помощниками, лидерами, посредниками.

Волонтер всегда поможет,  
Он в беде не подведёт.  
В ситуации тревожной  
Он на помощь к нам придёт  
И мечтает день и ночь  
Как бы ближнему помочь!

Ваше Величество, а что дальше?

Король: Как что? Вызови сюда наших волонтеров, познакомь их с народом .

(*Федька вызывает волонтеров . Появляются волонтеры*)

Волонтеры: Здравствуйте, Ваше величество!

Король: Я приветствую вас, друзья волонтеры . Прошу вас расскажите нашим гостям о том, чем вы занимаетесь

Волонтер 1: Волонтеры – это люди, живущие по правилам: будь, знай, ищи, думай, будь в курсе событий, знай, чего хочешь.

Волонтер 2: Ищи себя и думай о будущем.

Волонтер 3: Стать волонтером просто.

Волонтер 1: Наша деятельность это:

Волонтер 4: посадка цветов, газонов ,кустов и деревьев;

Волонтер 2: помощь престарелым людям, беспризорным детям, бездомным, инвалидам, беженцам , бывшим заключённым и другим...

Волонтер 3: благоустройство дворов, участков, улиц,

Волонтер 1: помощь животным, добровольная помощь зоопаркам и заповедникам,

Волонтер 4: просветительские беседы , направленные на профилактику наркомании

Волонтёр 2: благотворительные концерты и театральные выступления,

Волонтёр 3: экологические марши , уборка мусора и загрязнений,

Волонтёр 1: пропаганда здорового образа жизни.

Волонтёр 4: Волонтёрский труд не оплачивается ,

Волонтёр 2: волонтёры работают ради приобретения опыта , специальных навыков и знаний,  
установлений личных контактов.

*Звонит телефон , после разговора один волонтёр сообщает*

Волонтёр 3: Ой, ой, беда случилась

Баба Яга вдруг объявилась!

Настеньку нашу заманила,

В чащу лесную утащила!

Волонтёр 1: Извините, Ваше Величество, нам нужно идти.

Найдём Настеньку красавицу: пойдём через леса дремучие, пройдем топи топучие ,  
перелетим горы высокие, перейдем реки глубокие.

Волонтёр 4: А чтобы не страшно было, возьмём песню с собой!

Одинокую Бабу Ягу развеселим,

С нами дружить уговорим.

Волонтёр 2: А и то верно! Хватит Бабе Яге жить затворницей,

Найдём и для неё светлую горницу!

Волонтёр 3: Народ честной! Собирайся!

В дорогу за Настенькой отправляйся!

Добро да удача вас поведёт,

Удача всегда лучший путь найдёт.

*Персонажи движутся по сцене с песней*

Вот мы и на опушке,

Где же найти нам бабкину избушку?

Добрались до самого края!

А где искать Настеньку и я не знаю!

Волонтёр 1: Не печалься, голубушка!

Сейчас

громкую

песню

запоём

Да злую эту бабушку песней зазовём!

*Звучит песня на мотив песни «Взвейтесь кострами»*

I Мы , волонтёры, дружно шагаем

Всем кому трудно, мы помогаем,

Скучно не будет, сойдёт семь потов.

Клич не изменен: «Всегда будь готов!»

II В акциях, рейдах, участвуем смело,  
Конкурс иль праздник – храбро за дело!  
Скучно не будет, сойдёт семь потов.  
Клич не изменен: «Всегда будь готов!»

III Взрослый и малый отряд наш все знают:  
Бабушки, дедушки нас уважают.  
Скучно не будет, сойдёт семь потов.  
Клич не изменен: «Всегда будь готов!»

Баба Яга: Это кто в моём страшном лесу  
Топчет мои травы?  
Сейчас всех проглочу  
Или напою отравой!

Волонтёр 4: Ой, Бабуся Ягуся, не ворчи! Не пужай!  
Обошли осторожно мы твой лесной край!  
Не сломали ни деревца, ни сучка,  
Не сорвали ни цветочка, ни травки пучка!  
Хотим мы с тобой подружиться  
Да с Настенькой во дворец воротиться

Баба Яга: Ишь придумали штуку какую  
Я вас всех сейчас в камни заколдую!  
Чего я в ваших краях не видала?  
Да я от речей ваших ещё злее стала.

Волонтёр 2: А хочешь, бабушка,  
Мы тебя распотешим  
Спляшем да сыграем,  
Тебя, старую, утешим?

*Танец «Калинка»*

Баба Яга: Спасибо! И правда меня распотешили  
Старую каргу ой утешили  
Вот только что мне делать во дворце?  
Буду охранять всех сидя на крыльце?  
Нет, мне жизнь такая не по нутру,  
Я привыкла зло творить поутру!

Волонтёр 3: Поверь в нашу смекалку силу да ласку!

Вернёшь ли нам Настеньку в добрую сказку ?

Баба Яга: Вот как оно всё случилось

Чувствую , и во мне что-то доброе зародилось!

Ну что же, Настенька, красавица,  
Выходи, появись! Люду честному  
Покажись.

Настенька (*выбегая с букетиком цветов*): Здравствуйте, друзья да подруженьки!

Спасибо, что не бросили в дремучем лесу  
А всем за это лесные цветочки несу,  
Я их для добрых людей собирала,  
Что меня отыщите, я точно знала!  
Как улыбнётесь, так цветок и расцветёт  
Кто оставит себе, кто для друга сбережёт

*Настенька дарит цветы героям представления и Бабе Яге*

Вот и тебе Баба Яге цветочки!  
Разведёшь их в своём лесочке  
Будешь волонтеров вспоминать,  
Будешь букеты собирать!

Баба Яга: Ладно, уж ладно! Будет вам из меня доброту выжимать .

Спасибо вам, ребяташки,  
Скрасили мой одинокий досуг  
А я остаюсь в своей избушке.  
Много дел в лесу у меня у старушки.

Настя: И я вернуться радёшенька – рада,

Мне быть с друзьями – волонтерами – сердцу отрада!  
Мы дворец волшебный не весь обошли ,  
Пока искали из чаши пути.

Волонтер 1: К королю вас приглашу , звонким голосом запою , тоску любую разгоню

Волонтер 4: А то и верно, спой .

*Волонтеры поют .*

Волонтер 2: Коли так, мы волонтеры, праздник учиняем, в веселый хоровод вас приглашаем

Волонтер 3: Собирайся народ, кто в волонтеры идёт?

Король: Ребята, понравилось представление? Кто такие волонтеры? Чем они занимаются?

Кто из вас хочет стать волонтером?

Спасибо за внимание и участие. До новых встреч!



## День рекордов в летнем лагере

**Цель:** показать индивидуальность каждого ребенка, его природный и творческий потенциал.

**Задачи:**

- предоставить возможность каждому ребенку проявить себя;
- одобрить и отметить творческие проявления детей;

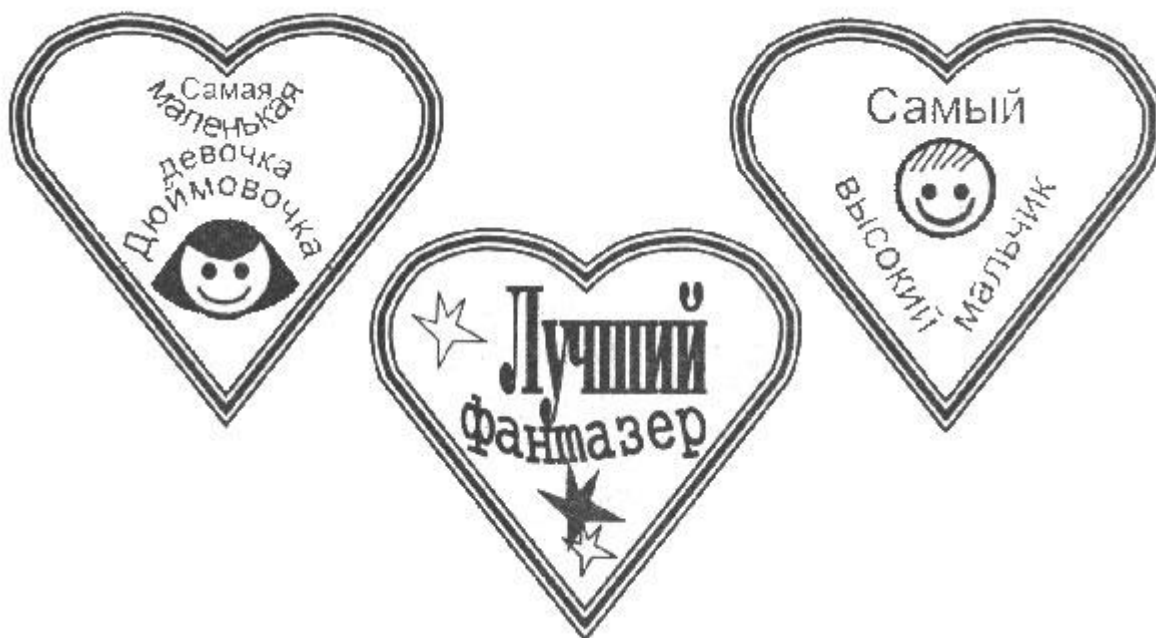
**Советы организаторам:**

О проведении Дня рекордов дети должны знать заранее. Совет этого творческого дела, состоящий из воспитателей и детей, придумывает первую программу заданий, состязаний, конкурсов, объявляет ее условия и предоставляет возможность всем детям в лагере внести любые «бредовые» идеи и предложения. Спектр таких придумок может быть ярким, необычным, разнообразным. Каждый ребенок имеет право объявить свою авторскую идею «рекорда», индивидуального или коллективного, сделать заявку на участие в любом конкурсе на «рекорд».

Необходима особая деликатность, особые условия, чтобы были гарантированные шансы на самореализацию всех без исключения детей. Не следует проводить сомнительные состязания, могущие унизить достоинство ребенка, необходимо соблюдать чувство меры и такта при выборе ситуаций для «рекордов».

Все «рекорды» вписываются в лагерную «Книгу рекордов», кроме этого важно продумать формы поощрения каждого «рекордсмена».

Например, это могут быть медали:



Кроме памятной медали за каждый «рекорд» детям вручаются чудесенки, это еще больше стимулирует их, ведь им предоставляется возможность внести свой личный вклад в общую отрядную копилку.

**Оборудование:**

- рекламный плакат с условиями и программой конкурсов;
- «Книга рекордов лагеря»;
- книга предварительных заявок на участие в конкурсе;
- медали-сердечки по количеству конкурсов;
- секундомер;
- мелки;
- 6-8 карандашей;
- 6-8 пластиковых бутылок;
- 6-8 газет;
- пластилин;
- 6-8 надувных шаров;
- «мыльные пузыри»;
- 6-8 кусочков хлеба;
- текст - программа телепередач на неделю;
- зеркало;
- письма воспитателям;
- стенд для размещения выставок, проектов;
- столы для размещения коллекций;
- веселая музыка для заставок и сопровождения конкурсов.

## **Ход мероприятия**

### **Ведущий.**

В 1955 году английское издательство выпустило одну из самых популярных в мире книг - «Книгу рекордов», тираж которой достиг уже 700 млн экземпляров.

А в этом году мы начинаем выпуск своей книги, которая называется «Книга рекордов Страны чудес». Я думаю, все вы хотите попасть в историю нашего лагеря и с удовольствием примите в этом участие. Итак, наша первая номинация «Я самый, я самая...», где вы можете продемонстрировать свои «природные привилегии».

### **1. Номинация «Я самый, я самая...»**

- Самый высокий мальчик. (Гулливер)
- Самый маленький мальчик. (Оловянный солдатик)
- Самая маленькая девочка. (Дюймовочка)
- Самая большая нога мальчика. (Сапог-скороход)
- Самая маленькая ножка девочки. (Золушка)
- Самый загорелый мальчик. (Бронзовый олень)
- Самая загорелая девочка. (Шоколадка)
- Самый веснушчатый мальчик. (Солнцеликий)
- Самая веснушчатая девочка. (Подсолнушек)

- Самый рыженький мальчик. (Вождь краснокожих)
- Самая рыженькая девочка. (Жар-птица)
- Самый светлый мальчик. (Белый айсберг)
- Самая светлая девочка. (Белое солнце пустыни)
- Самый темноволосый мальчик. (Воронье крыло)
- Самая темноволосая девочка. (Черное море)
- Самая длинная коса. (Сударыня)
- Самый пушистый волос. (Сестрица Аленушка)
- Самая необычная прическа девочки. (Пеппи-длинный чулок)
- Самый голубоглазый мальчик. (Голубое небо)
- Самая голубоглазая девочка. (Незабудка)
- Самый черноглазый. (Ночка)
- Разный цвет глаз. (Радуга)
- Самая длинная фамилия в лагере.
- Самое распространенное имя в лагере.
- Самый сонный.
- Самый ворчливый.
- Самый тихий.
- Самый громкий.
- Самый веселый.
- Самый подвижный.
- Самый активный.
- Самый спокойный.
- Самый вредный.

## **2. Номинация «Почти спортивные рекорды».**

Задания:

- Прыжки с места. (Лучший прыгун)
- Прыжки с места назад.
- Прыжки с места вбок.

Приседания, удерживая карандаш между носом и губами. (Изошренный приседальщик)

- Засунь в бутылку газету, не разрывая ее (одновременно несколько человек, кто быстрее).
- Раскатай самую длинную колбаску из пластилина (одновременно несколько человек, время - 1 минута).
- Прокричи звук «и» без добора воздуха (индивидуально, на время).
- Надуй шар одним выдохом (одновременно несколько человек, у кого шар больше). (Лучший шародув)
- Самый большой мыльный пузырь (по три попытки каждому).

- Кто быстрее съест кусок хлеба и свистнет. (Лучший свистун)
- Конкурс на быстроту чтения (один и тот же текст -программа телепередач, индивидуально, время 1 минута). (Лучший диктор)
- Реклама великого зазнайства (индивидуально, 2 минуты хвалить себя, глядя в зеркало).
- Конкурс баронов Мюнхаузенов (фантазеров и выдумщиков).
- Конкурс на лучшего организатора игр, массовика-затейника.

### **3. Номинация «Домашняя заготовка».**

Задания:

- Лучший знаток своей родословной.
- Самый интересный дружеский шарж, карикатура, эпиграмма, веселая пародия.
- Лучшее письмо воспитателю (воспитатели зачитывают пришедшие «красивые» письма в их адрес).
- Фантастический проект «Наш лагерь через 10 лет» (рисунки, чертежи, описание).
- Моя коллекция (марки, плакаты, значки, игрушки, открытки и т. п). (Лучший коллекционер)
- Лучшая игрушка из... ничего.
- Конкурс «Я нашла, я нашел» (дары леса, луга, речки, моря).
- Конкурс художественного рукотворчества (макраме, аппликация, вязание, плетение из лозы и т. п). (Великий мастер)
- Лучший конкурс для «Книги рекордов».

4. Подведение итогов, награждение «рекордсменов».

Приложение 9

### **Сценарий спортивно-игровой программы «Ищем клад».**

Ведущий: Добрый день, ребята! Я рада приветствовать вас на спортивной игре «Ищем клад». Для начала команды придумают себе названия. И к кому я подойду, вы громко скажете название своей команды. Итак, мы начинаем. Предлагаю начать наше соревнование с общей разминки.

#### Загадки «Подумай и назови».

Я буду читать загадки, а вы должны отгадать их. Отвечать можете хором.

1. Он бывает баскетбольный,  
Волейбольный и футбольный,  
С ним играют во дворе,  
Интересно с ним в игре.  
Скачет, скачет, скачет!  
Ну конечно, это.. (мячик)
2. Воздух режет ловко-ловко,  
Палка справа, слева палка,

Ну а между них веревка.

Это длинная ... (скакалка)

3. Соревнуемся в сноровке,

Мяч кидаем, скачем ловко,

Кувыркаемся при этом.

Так проходят ... (эстафеты)

4. Мы физически активны,

С ним мы станем быстры, сильны...

Закаляет нам натуру,

Укрепит мускулатуру,

Не нужны конфеты, торт,

Нужен нам один лишь ... (спорт)

5. Борьбу за выигрыш, признание

Зовем мы все ... (соревнованием)

6. Выиграть в соревнованиях –

Это наше кредо.

Мы не требуем признания,

Нам нужна ... (победа)

7. По полю команды гоняют мяч,

Вратарь на воротах попался ловкач,

Никак не дает он забить мячом гол,

На поле играют мальчишки в ... (футбол)

Молодцы, ребята! Знаете спортивные загадки. Разминка наша завершилась.

А теперь мы с вами отправимся в увлекательное путешествие на поиски клада. Вас ждут испытания. А путешествовать мы будем с помощью этой карты. (Ведущий показывает карту и разрезает ее на кусочки).

За каждую победу команда получает кусочек самой настоящей карты сокровищ. Если собрать все кусочки вместе, то по ней мы сможем найти клад.

А скажите, в каких книгах мы встречали сюжеты о поисках клада? («Питер Пен», «Остров сокровищ»). А кто мешал нашим героям? (пираты: Флинт, Крюк, Сильвер)

По морской почте нам пришло послание от пирата Сильвера:

Грозно волны шумят,

Дует ветер холодный в лицо,

Я безжалостный пират Джон Сильвер – имя мое.

«Эй, вы, глупцы, слушайте! В море имеют право выходить только те, кто смел, умен и находчив!

Я думаю, вы поторопились оставить свои тепленькие кровати и пуститься в опасное путешествие. Сначала надо пройти проверку».

Ведущий: Ребята, мне кажется, что Сильвер сомневается в нашей смелости и находчивости. Давайте покажем ему, на что мы способны. В этой бутылке записка с вопросами, на которые вы должны ответить.

1 конкурс: «Вопросы из бутылки»

1. Назовите самый большой океан (Тихий)

2. Кто из великих путешественников открыл Америку? (Христофор Колумб) 3. Назовите рыб, в названии которых есть инструменты. (Пила, молот)

4. Что изображено на флаге пиратов? (череп и кости)

5. Какие моря вы знаете? (Называют по очереди, побеждает команда, назвавшая больше морей).

- Молодцы ребята! Вы показали, какие вы умные, и за этот конкурс получаете кусочек самой настоящей карты сокровищ. Ребята, вы хорошо отгадывали спортивные загадки. А хотите поучаствовать в спортивных эстафетах? (да) Тогда в путь! И пусть вам повезет в соревнованиях!

«Цепочка»

Первый добегают до конуса, возвращается обратно, берет второго. Бегут вдвоем, оббегают конус, возвращаются, берут третьего. И так, пока не соберется вся цепочка из команды.

«Лягушка»

Сидя на мяче, прыжками добраться до обруча, пролезть через него, вернуться назад бегом, держа в руках мяч. Передать мяч следующему участнику команды. Выигрывает команда, первая закончившая эстафету.

« Не урони мяч»

Команда делится на две группы. Все участники команды стоят лицом друг к другу. Первая пара участников удерживает большой мяч одной рукой. По сигналу бегут до конуса, оббегают его и меняют руки. Затем возвращаются к своей команде, передают мяч следующим игрокам. Выигрывает команда, первая закончившая эстафету.

«Кочки»

Перед каждой командой раскладываются кочки (из линолеума вырезанные квадраты 20\*20см). Участники команд должны по сигналу перепрыгивать с кочки на кочку двумя ногами до конуса, оббежать его, и так же вернуться в команду, передать ход другому участнику. Выигрывает команда, первая закончившая эстафету.

(За каждую эстафету команда-победитель получает кусочек карты)

Ведущий: Молодцы, ребята! Вы показали, какие вы быстрые и ловкие! А теперь продолжим конкурсы, в которых вы должны проявить находчивость, смекалку, меткость и сноровку.

2 конкурс «Корабельные загадки».

Бьет в борт могучая волна,

Задняя часть корабля видна,

У каждого судна есть она,

А называется ... (корма)

Без него не бывает судна,

Кораблем без него назваться трудно.

Слово созвучно слову «порт»

У всех кораблей есть... (борт).

На море буря или штиль,

Волну под судном режет... (киль)

Вертикальный столб посреди корабля,

С верхушки его видна земля,

Ему не страшна легкая качка,

А называют его... (мачта)

Ведущий: И за этот конкурс вы получаете кусочек карты.

3. Конкурс «Самый меткий»

В конкурсе участвуют по 3 человека от команды. Ребята кидают дротики. Побеждает та команда, которая наберет больше очков.

Ведущий: Самые меткие получают еще один кусочек карты.

4. конкурс «Собиратели дождя»

Крышками от бутылки надо наполнить стакан. Побеждает команда, которая первая его наполнит.

Ведущий:

Ой, ребята уморили,

От души повеселили!

Кусочки кары вам отдам,

Да не шалите сильно там.

5 конкурс «Шифровка»

Ведущий: На каждом корабле должны быть радисты, которые умело смогут понять любое послание. Кто соберет разрезанную пословицу? (Где смелость, там и победа).

6 конкурс «Лоцманы»

Лоцманы должны провести команду через подводные камни (кегли). Дети с завязанными глазами взявшись за пояс идут змейкой не роняя кегли.

7 конкурс «Чистая палуба»

По залу разбрасываются комки бумаги.

Ведущий: представьте, что начался шторм, а наша палуба засыпана посторонними предметами, которые мешают слаженной работе команды. С завязанными глазами наши моряки должны собрать как можно больше комков бумаги. Победители конкурсов получают кусочки карты.

Ведущий: Ну, вот, конкурсы закончены. У каждой команды есть кусочки карты. Вот только собрать вы ее не сможете, ведь карта одна, а кусочки карты в руках разных команд. Что же мы будем делать? Вы ребята просто молодцы, показали, какие вы сильные, смелые и находчивые, а самое глав-

ное, что можете быть дружными! Вот и кончилась наша игра. (Ведущий предлагает детям чаепитие со сладостями).