

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение

средняя общеобразовательная школа № 3 пос. Редкино

(МБОУ СОШ № 3 пос. Редкино)



УТВЕРЖДАЮ:

Директор МБОУ СОШ № 3
пос. Редкино

В.А. Бордачев

ПРОГРАММА

летнего оздоровительного лагеря «Огонёк»

**с дневным пребыванием детей при МБОУ СОШ № 3 пос.
Редкино**

2 СМЕНА

«ДОСТИГАЙ И ПОБЕЖДАЙ!»

ДВИЖЕНИЕ ПЕРВЫХ

Возраст детей: 7-17 лет

Срок реализации: июль 2025 год

2025 год

СОДЕРЖАНИЕ

СОДЕРЖАНИЕ

1.	ИНФОРМАЦИОННАЯ КАРТА ПРОГРАММЫ	3
2.	ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА	4
3.	РЕЖИМ ДНЯ	5
4.	ПЛАН МЕРОПРИЯТИЙ	6
5.	АНОНС ЛАГЕРНОЙ СМЕНЫ	15
6.	МЕТОДИЧЕСКАЯ ПОМОЩЬ ВОЖАТОМУ	36
7.	ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ ИСТОЧНИКИ	38

ИНФОРМАЦИОННАЯ КАРТА ПРОГРАММЫ

Полное название программы	Комплексная программа «ДОСТИГАЙ И ПОБЕЖДАЙ» ДВИЖЕНИЕ ПЕРВЫХ
Основной разработчик программы	Якушова А. С.
Уровень усвоения программы	Общекультурный
Цели программы	-Обеспечить полноценный нравственный и физический отдых детей, путем оздоровления и организации досуга; -Преодолеть посредством различных видов игр, лекций, викторин, туристических походов, мастер классов, эстафет; -Формировать стремления к совершенствованию своих физических возможностей; -Способствовать продуктивному и педагогическому целесообразному становлению личностных смыслов в структуре сознания растущей и развивающейся личности; социализации и адаптации учащихся к жизни в обществе.
Задачи программы	Создать условия для выявления физически, нравственно одарённых детей; Реализовать спортивный потенциал каждого участника программы; Познакомить детей посредством игровых ситуаций с историей спорта; Углубить аспекты физического воспитания; Развить самостоятельность во взглядах и навыках деятельности через органы самоуправления; Применить индивидуальный подход к каждому ребенку, расширить сферы его двигательной активности посредством игрового сюжета.
Сроки реализации	Июль
Количество смен	1 смена
Участники программы	Дети и подростки в возрасте 6,5-11

Исполнители основных мероприятий программы	Воспитанники летнего оздоровительного лагеря «Огонёк» при МБОУ СОШ № 3 пос. Редкино
Краткое содержание программы	Программа направлена на формирование у ребенка социально-активной личности, ориентированной на лидерскую позицию, общечеловеческие ценности и общественно-значимую деятельность. Содержание деятельности: Образовательная и досуговая деятельность; Творческая и познавательная деятельность; Физкультурная и оздоровительная деятельность; Туристическая деятельность; Социально-педагогическая деятельность.
Ожидаемые результаты реализации программы	Успешная реализация программы, обеспечение позитивного постпериода смены; Активизация лидерских качеств согласно целям и задачам программы; Приобретение нового социального опыта; Повышение творческой и спортивной активности детей;

Пояснительная записка

Актуальность программы:

Спорт и ЗОЖ — одни из самых распространенных и популярных среди педагогов и обучающихся форм внеклассной деятельности. Это физическое развитие, оздоровление и познание окружающей действительности, формирование ценных духовных качеств личности.

Поэтому организация профильной программы «Достигай и побеждай» интересна и познавательна, если её совместить с различными творческими направлениями.

Пребывание в нашем отряде и реализация профильной программы особенно важно для городских детей, ограниченных в движении, для отдыхающих детей, которые живут в отдалении от природы.

Для педагогов и инструкторов по спорту это прекрасная возможность лучше узнать своих воспитанников, познакомиться с их миром, проблемами и увлечениями. Интересно наблюдать, как мальчишки и девчонки, ставшие за лето взрослее и степеннее, раскрываются в процессе реализации программы.

Каждый день, прожитый в лагере, по-своему незабываем. Каждый день – открытие, потому что у каждого дня свой характер. Каждый день жизни в лагере насыщен разнообразными, но дополняющими друг друга, видами массовой, познавательной – досуговой и трудовой деятельности. Всю смену проходят интересные, неповторимые, яркие, богатые события, встречи и дела. И всё это не без участия вожатого.

Вожатый – тренер, который помогает детям.

Игра – это не имитация жизни, это очень серьёзная деятельность, которая позволяет ребёнку самоутвердиться, самореализоваться. Фактически, становясь участником смены, построенной в форме сюжетно-ролевой игры, ребёнок пробует себя в различных социальных ролях. Участвуя в различных играх, ребёнок выбирает для себя персонажей, которые наиболее близки ему, соответствуют его нравственным ценностям и моральным установкам. Являясь активным участником игры, подросток, как правило, после окончания смены начинает использовать приобретённые игровые знания в школе, в классе, компании друзей с целью организации досуга. Новая роль организатора игр также способствует личностному развитию. Он часто становится лидером детского объединения или ученического коллектива. Таким образом, игра становится фактором социального развития личности.

В каждый этап программы включены разнообразные типы игр, с целью развития тех или иных качеств, знаний, умений, навыков и способностей ребёнка, а также всестороннего развития его личности.

Режим дня

8.30 - 9.00 – Встреча детей

9.00 - 9.05 – Линейка. Знакомство с планом работы на день.

9.00 - 9.20 – Утренняя гимнастика, инструктаж по технике безопасности

9.25 - 9.30 – Гигиенические процедуры

9.30 - 09.45 – Завтрак

10.00 - 11.00 – Занятия по интересам. Подготовка к мероприятиям.

11.00 - 12.30 – Мероприятия/ подвижные игры

12.45 - 13.00 – Гигиенические процедуры

13.05 - 13.30 – Обед

14.00 - 15.45 – Дневной отдых/сон

15.50 - 16.00 – Гигиенические процедуры

16.00 - 16.15 – Полдник

16.20 - 17.30 – Занятия по интересам.

17.30 - 17.50 – Подведение итогов дня. Планирование дел на следующий день. Инструктажи по безопасности на дорогах.

17.55 - 18.00 – Уход детей домой

ПЛАН ОТРЯДНЫХ МЕРОПРИЯТИЙ

Дата: 1-2 день (дата)

Общелагерное мероприятие: дискотека «Привет, спортсмен!».

Название отрядного мероприятия: «Спортивный марафон!».

Форма проведения отрядного мероприятия: коммуникативная игра: на знакомство, сплочение, выявление лидера.

Объяснение выбора формы: форма – коммуникативной игры отрядного мероприятия обусловлена необходимостью познакомить всех воспитанников ВДК между собой и с вожатыми, выявить детей, обладающих лидерскими качествами, а также создать благоприятную атмосферу внутри коллектива. Мероприятие будет организовано на отрядном месте, на открытом воздухе, при использовании инвентаря.

В целях техники безопасности необходимо учесть наличие головных уборов и удобной обуви у воспитанников, а также наличие бутылок с водой для соблюдения питьевого режима. Объяснить детям, что они будут делать в процессе всей смены и приз, который они получают, когда пройдут все испытания. Проведение интеллектуальной игровой викторины.

Цель отрядного мероприятия: сформировать актив отряда, выбрав лидеров и ответственных за функциональные обязанности в отряде, развить мышление детей.

Планируемые результаты:

1. Развитие навыков коммуникативного общения между воспитанниками отряда, а также с вожатыми.
2. Выявление детей, обладающих лидерскими качествами.
3. Формирование уважительного отношения к членам отряда.
4. Формирование сплоченного коллектива.
5. Формирование доверительного отношения во ВДК.
6. Формирование межличностных и групповых отношений во ВДК.
7. Развитие индивидуальных творческих способностей воспитанников.

Дата: 3-4 день (дата)

Общелагерное мероприятие: «Умей дружить».

Название отрядного мероприятия: «Олимп».

Форма проведения отрядного мероприятия: Игры на сплочение и кооперацию отряда.

Объяснение выбора формы: форма отрядного мероприятия обусловлена целесообразностью проведения в организационный период, дети уже знают, как зовут друг друга, получили первую информацию о друг друге, сформировали первое впечатление, форма дружественной беседы поможет более глубоко познакомить детей, получить информацию о личностных особенностях, мечтах, ожиданиях о смене, об олимпийских играх, атлетах и прочее. По итогу мероприятия дети получают один из фрагмента пазла. Выбранная форма является наиболее эффективной для создания доверительных отношений внутри ВДК.

Мероприятие проходит на территории лагеря. Прохождение эстафеты «Малые олимпийские игры»

Цель отрядного мероприятия: сформировать умения выражать свои чувства, эмоционально и содержательно выражать свои мысли, умения коммуницировать.

Планируемые результаты:

1. Развитие навыков коммуникативного общения.
2. Развитие умения строить речевое высказывание и уважительного отношения к мнению товарищей.
3. Формирование толерантного отношения к членам отряда.
4. Формирования положительного эмоционального настроения внутри коллектива.
5. Развитие навыков работы в команде.
6. Развитие индивидуальных творческих способностей и фантазии.
7. Развитие навыков совместной работы членов отряда.

Дата: 5-6 день (дата)

Общелагерное мероприятие: «Я спорттик»

Название отрядного мероприятия: «Будь здоров».

Форма проведения отрядного мероприятия: Поход в лесу.

Объяснение выбора формы: форма отрядного мероприятия обусловлена необходимостью сплочения коллектива посредством общей деятельности вне зоны лагеря. После прохождения похода, дети получают ещё один фрагмент из пазла. Проведение игрового события «Спорт Сити».

Оборудование: инвентари для похода.

Цель отрядного мероприятия: формирование физической активности во временном коллективе, с учетом индивидуальных особенностей воспитанников, объединение их в единую систему взаимодействия друг с другом, ориентированность на новой местности.

1. Развитие физических способностей воспитанников.
2. Развитие навыков совместной работы воспитанников ВДК.
3. Развитие чувства коллективизма.
4. Формирование отношения к активному образу жизни на природе.

Дата: 7-8 день (дата)

Общелагерное мероприятие: «Создавай и побеждай!»

Название отрядного мероприятия: «Сила духа»

Форма проведения отрядного мероприятия: Мастер-классы

Объяснение выбора формы: выбор формы отрядного мероприятия обусловлен тем, что раскрыть у детей их творческий потенциал и направить их на верный путь. В отряде есть много деток, кто или уже занимается данным видом творчества, и кто только хотел бы себя попробовать в этом. Более того мастер-классы является методом терапии, который может быть эффективным в работе с детьми. Он позволяет выразить эмоции, мысли, чувства и переживания через творческие способности.

Мероприятие проводится на территории лагеря. До начала мероприятия вожатые заранее готовят столы и стулья для комфортного размещения всего отряда. После завершения всех работ детей, которые они сделают, получают ещё один фрагмент пазла. Проведение КТД, создание значков ЗОЖ.

Цель отрядного мероприятия: Выбрать свое направления, благодаря мастер-классам.

Планируемые результаты:

1. Развитие навыков коммуникативного общения.
2. Развитие творческих способностей и воображения каждого ребенка.

3. Развитие навыков совместной работы воспитанников ВДК.
4. Получение дополнительной информации о детях на основе их работ.

Дата: 9-10 день (дата)

Общелагерное мероприятие: «Благо твори!»

Название отрядного мероприятия: «Спортсмены добра»

Форма проведения отрядного мероприятия: социальная акция

Объяснение выбора формы: выбор формы отрядного мероприятия обусловлен тем, чтобы развить такие качества, как милосердие, трудолюбие, уважение и помощь другим. После всей работы, дети получают фрагмент пазла. Проведение социальной акции.

Цель отрядного мероприятия: формирование знаний, навыков оказания помощи детям, вожатым, работникам лагеря.

Планируемые результаты:

1. Развитие коммуникативных навыков: развитие коммуникативных навыков общения между воспитанниками отряда, а также с вожатыми.
 2. Формирование уважительного отношения и интереса к совместной работе, восприимчивость к трудовой деятельности.
 3. Формирование умения оценивать свою работу и работу других.
- Развитие межличностных и групповых отношений.

Дата: 11-12 день (дата)

Общелагерное мероприятие: «Были танцы».

Название отрядного мероприятия: «Спортивный флэш-моб».

Форма проведения отрядного мероприятия: изучение и показ танцев с элементами видео съёмки.

Объяснение выбора формы: форма отрядного мероприятия обусловлена необходимостью выбрать детей с ярко-выраженными танцевальными способностями, которые примут участие в вечернем шоу. Более того, форма просмотра танцев поможет сформировать повысить эмоциональный фон в отряде, что очень важно в конце смены.

Мероприятие будет проходить на танцполе. Необходимо подготовить: блютуз колонку, микрофон, видеокамеру. Дети могут готовить и сольные номера, также работать в творческом коллективе. После окончания вечернего шоу, дети получают фрагмент пазла. Проведение спортивного флэш-моба.

Цель отрядного мероприятия: Выявить танцевально-активные способности воспитанников, готовые номера для участия в общелагерном мероприятии и создание отрядного видео «Наши таланты».

Планируемые результаты:

1. Развитие навыков коммуникативного общения между воспитанниками отряда, а также с вожатыми.
2. Формирование умения проявлять творческий подход при подготовке отрядного дела.
3. Формирование уважительного отношения и интереса к творческой активности,.
4. Формирование умения оценивать свой вклад в общий результат.
5. Формирование умения выполнять совместные творческие задания с опорой на предложенные варианты выступления.
6. Развитие межличностных и групповых отношений.

Дата: 13-14 день (дата)

Общелагерное мероприятие: «Дерзай и открывай».

Название отрядного мероприятия: «Веревочный курс».

Форма проведения отрядного мероприятия: полоса препятствий

Объяснение выбора формы: форма отрядного мероприятия обусловлена необходимостью сменой деятельностью, развитие новых умений и навыков. Мероприятие будет проходить на территории лагеря. Необходимо подготовить: блотуз колонку, защитный комплект, крепление. После окончания и прохождение испытания, дети получают кусочек пазла. Прохождение полосы препятствий.

Цель отрядного мероприятия: Выявить и развить новые спортивные возможности воспитанников.

Планируемые результаты:

1. Развитие навыков коммуникативного общения между воспитанниками отряда, а также с вожатыми.
2. Формирование уважительного отношения и интереса к творческой активности, восприимчивость к разным видам спорта.
3. Формирование умения оценивать свои возможности.
4. Развитие межличностных и групповых отношений.

Дата: 15 день (дата)

Общелагерное мероприятие: «Спорт мира».

Название отрядного мероприятия: «Спорт в каждом из нас».

Форма проведения отрядного мероприятия: квест

Объяснение выбора формы: форма отрядного мероприятия обусловлена прохождением различных точек, с помощью выполнения различных заданий. Мероприятие будет проходить на всей территории лагеря. Необходимо подготовить: блотуз колонку, точки станций, карту, инвентарь для каждой станции. После окончания квеста, дети получают фрагмент пазла.

Цель отрядного мероприятия: Развить способность ориентироваться на территории лагеря, умения работать в команде, совместными усилиями решать и проходить станции.

Планируемые результаты:

1. Развитие навыков коммуникативного общения между воспитанниками отряда, а также с вожатыми.
2. Формирование умения проявлять творческий подход при подготовке отрядного дела.
3. Формирование уважительного отношения и интереса к творческой активности, восприимчивость к разным видам искусства, традициям и творчеству своего и других народов.
4. Формирование умения оценивать свой вклад в общий результат.
5. Формирование умения выполнять совместные задания.
6. Развитие межличностных и групповых отношений.

Дата: 16 день (дата)

Общелагерное мероприятие: «Расскажи о главном».

Название отрядного мероприятия: «Мы корреспонденты»

Форма проведения отрядного мероприятия: проведении видеосъемки

Объяснение выбора формы: форма отрядного мероприятия обусловлена развитием у детей навыков видеосъёмки, возможность попробовать новые профессии.

Мероприятие будет проходить на территории отряда. Необходимо подготовить: видеокамеры, микрофоны, создать фон для съемок новостей. Дети могут взять интервью, рассказать о спортивных новостях в лагере или подготовить новости спорта любой страны. После окончания вечернего шоу, дети получают фрагмент пазла.

Цель отрядного мероприятия: Выявить и развить навыки видеосъёмки, коммуникативных способностей детей.

Планируемые результаты:

1. Развитие навыков коммуникативного общения между воспитанниками отряда, а также с работниками лагеря.
2. Формирование умения проявлять творческий подход при подготовке отрядного дела.
3. Формирование уважительного отношения и интереса к творческой активности, восприимчивость к разным видам искусства, традициям и творчеству.
4. Формирование умения выполнять совместные творческие задания, с опорой на собственные идеи детей.
5. Развитие воображения каждого ребенка.
6. Развитие межличностных и групповых отношений.

Дата: 17 день (дата)

Общелагерное мероприятие: «ЗОЖ».

Название отрядного мероприятия: «Праздник здоровью».

Форма проведения отрядного мероприятия: сюжетно-ролевое представление.

Объяснение выбора формы: форма отрядного мероприятия обусловлена развитием творческих, театрализованных способностей детей.

Мероприятие будет проходить на территории лагеря. Необходимо подготовить и разработать сценарий, костюмы, необходимый инвентарь. Дети могут готовить и сольные номера, и также работать в творческом коллективе. После подготовки, дети выступают перед всем лагерем и показывают свои театральные постановки. В конце дня, также получают фрагмент пазла.

Цель отрядного мероприятия: Развить и раскрыть способности детей, научить работать в команде.

Планируемые результаты:

1. Развитие навыков коммуникативного общения между воспитанниками отряда, а также с вожатыми.
2. Формирование умения проявлять творческий подход при подготовке отрядного дела.
3. Формирование уважительного отношения и интереса к творческой активности, восприимчивость к разным видам искусства.

4. Формирование умения оценивать свой вклад в общий результат.
5. Развитие воображения каждого ребенка.
6. Развитие межличностных и групповых отношений.

Дата: 18 день (дата)

Общелагерное мероприятие: «Найди призвание».

Название отрядного мероприятия: «СпортЛайф».

Форма проведения отрядного мероприятия: приключенческие игры

Объяснение выбора формы: форма мероприятия направлена, чтобы дети попробовали себя в новых видах спорта. Данная форма поможет сформировать у детей новые увлечения.

Мероприятие будет проходить на базе лагеря. Необходимо подготовить: станции с различными видами спорта. После окончания дня, дети получают фрагмент пазла.

Цель отрядного мероприятия: Выявить новые способности воспитанников.

Планируемые результаты:

1. Развитие навыков коммуникативного общения между воспитанниками отряда, а также с вожатыми.
2. Формирование заинтересованности в новом.
3. Формирование уважительного отношения и интереса к спортивной активности, восприимчивость к разным видам спорта.
4. Формирование умения оценивать свой вклад в результат.
5. Формирование умения выполнять совместные задания.
6. Развитие межличностных и групповых отношений.

Дата: 19 день (дата)

Общелагерное мероприятие: «День самоуправления».

Название отрядного мероприятия: «Я сам».

Форма проведения отрядного мероприятия: день наоборот

Объяснение выбора формы: форма мероприятия направлена, чтобы дети самостоятельно попробовали на себе роль вожатых и придумали различные, интересные мероприятия на тему «Спорт и ЗОЖ». Мероприятие будет проходить на базе лагеря. После окончания дня, дети получают фрагмент пазла.

Цель отрядного мероприятия: Выявить новые способности воспитанников.

Планируемые результаты:

1. Развитие навыков коммуникативного общения между воспитанниками отряда, а также с вожатыми.
2. Формирование заинтересованности в новом.
3. Формирование уважительного отношения и интереса к спортивной активности.
4. Формирование умения оценивать свой вклад в результат.
5. Формирование умения выполнять совместные задания.
6. Развитие межличностных и групповых отношений.

Дата: 20 день (дата)

Общелагерное мероприятие: «День лени».

Название отрядного мероприятия: «Полезный отдых».

Форма проведения отрядного мероприятия: гармония с собой.

Объяснение выбора формы: форма мероприятия направлена на то, чтобы дети отдохнули и были в гармонии с собой. Так как нужно заниматься не только физическим развитием, но и духовным. Данная форма поможет сформировать у детей внутреннюю гармонию с собой.

Мероприятие будет проходить в комнате отдыха лагеря. Необходимо подготовить: комнату отдыха, спокойную музыку. После окончания дня, дети получают фрагмент пазла.

Цель отрядного мероприятия: Отдых детей, снятие усталости от тренировок.

Планируемые результаты:

1. Развитие навыков коммуникативного общения между воспитанниками отряда, а также с вожатыми.
2. Формирование спокойствия детей.
3. Улучшение психического состояния.
4. Снижение стресса и тревоги.

Дата: 21 день (дата)

Общелагерное мероприятие: «До скорой встречи, лагерь!»

Название отрядного мероприятия: «Мы – семья!»

Форма проведения отрядного мероприятия: вечерняя свечка

Объяснение выбора формы: подведение итогов смены, соединение всех фрагментов пазла, которые дети получали за выполнение заданий.

Впечатление детей от смены, самые запоминающие моменты, которые им больше всего понравились, чему они научились за весь период смены, какие новые качества и способности они открыли для себя.

Проведение прощального вечера «Свечка воспоминаний»

Оборудование: макет свечки

Цель отрядного мероприятия: подведение итогов лагерной смены, открытие новых качеств.

Планируемые результаты:

1. Подведение итогов лагерной смены.
2. Сплочение коллектива.
3. Рассказ о своих впечатлениях.

АНОНС ЛАГЕРНОЙ СМЕНИ

Хочешь попробовать себя в спорт, но при этом развить свои творческие способности, попробовать себя в танцах и попутешествовать?

У нас есть для тебя решение. Мы приглашаем тебя на лагерную смену «Достигай и побеждай», которая поможет тебе развить физические способности и поможет найти свое истинное направление.

Каждый день ты будешь пробовать что-то новое

в первый день ты познакомишься со своими новыми друзьями, узнаешь о них многое про них, а дальше начнутся интересные мероприятия.

С каждым новым днем вы будете совместными усилиями получать пазл, который потом в конце, напомнит вам о самом начале смены

Мы предлагаем вам отправимся в настоящий поход, где научимся развивать свои способности и работать в команде.

Различные эстафеты, спортивные мероприятия, испытания на ловкость, смекалку – все это только у нас.

Хочешь попробовать себя в творчестве? Легко.

Живопись, лепка из пластилина, аппликации – все это ты можешь попробовать и почувствовать, что ближе именно к тебе

Любишь танцы – легче легкого...

Мы с вами разучим спортивные танцы, покажем их на концерте, поучаствуем в флэш-мобе.

А под конец лагерной смены, мы с вами пообщаемся и подведем итоги, поделимся о том, что вы узнали и чему научились.

Мы ждем вас у нас!

Название смены – Достигай и побеждай!

Возраст детей: 6,5-11 лет

Количество участников авторского игрового события: 28

Тематика авторского игрового события: спорт викторина

Форма авторского игрового события: интеллектуальное игровое событие

Название авторского игрового события: В мире спорта

Анонс-вовлечение воспитанников в авторское игровое событие

(сформулированный текст для озвучивания): Наша смена посвящена спортивному направлению, а как вы думаете, вы хорошо знаете историю спорта? Вам известны виды спорта или инвентарь для него? Затрудняетесь с ответом? Тогда прямо сейчас мы с вами и узнаем. Мы предлагаем вам пройти интересную викторину, где вы сможете узнать свои знания по теме спорт и здорового образа жизни.

1. Разминка.
2. Выбери правильный ответ.
3. Пословицы и поговорки о спорте.
4. Ребусы.

Планирование активного участия всех детей в интеллектуальной игровой викторине: используется фронтальная работа с целью вовлечения всего коллектива в совместную деятельность, сплочения и взаимодействия детей между собой.

Цель интеллектуальной игровой викторины (для детей): расширить знания о спорте и здоровом образе жизни.

Задачи авторского игрового события (для детей):

1. Следовать правилам.
2. Сформировать представление.
3. Взаимодействие друг с другом.

Инструкция по прохождению интеллектуальной игровой викторины (сформулированный текст для озвучивания): Ребята, сегодня мы с вами пройдем интересную викторину, вы узнаете много нового и также закрепите знания, которые у вас уже есть.

Правила прохождения авторского игрового события

(сформулированный текст для озвучивания):

1. Правило начала и конца раунда. Игра начинается и заканчивается по сигналу ведущего (Мы начинаем).
2. Правило игровой территории. Игра проводится строго на определенной территории.

Последовательность действий игроков (сформулированный текст для озвучивания):

Механизм прохождения авторского игрового события игроками:

Викторина начинается с первого раунда под названием «Разминка», здесь детям нужно не только разгадать загадки, но понять и молча попробовать изобразить ответы на него, только после того как дети все вместе поймут ответ и покажут его, задание считается выполненным (Как только дети выполняют все задания – они получают часть пазла, который пригодится им в конце смены).

Следующий этап викторины под название «Выбери правильный ответ», заключается в том, что вожатые задают вопросы на тему здорового образа жизни, дети не спеша, посоветившись дают один вариант ответа с одной попытки, задача набрать большее количество правильных ответов, только тогда задание будет считаться выполненным.

«Пословицы и поговорки» – увлекательное задание, в котором детям нужно вспомнить как можно больше пословиц и поговорок на тему спорт, если у детей возникают затруднения на помощь приходят вожатые. На заранее подготовленных листах написаны пословицы про спорт, только проблема в том, что начало и конец перепутаны, поэтому детям совместными усилиями нужно собрать их вместе.

Последний этап этой викторины «Ребусы» – самый сложный, но и интересный этап. Дети должны разгадать ребусы, в которых будет зашифрованы инвентарь для спорта.

Примечания для мастера авторского игрового события: каждый вожатый должен принимать активное участие в помощи детям для прохождения викторины.

Перечисление игровых ролей с указанием исполнителей (вожатые): 1 вожатый, 2 вожатый.

Игровые задачи для каждой роли вожатых:

1. 1 вожатый и 2 вожатый четко следуют сценарию и его этапам.
2. Формируют знания о спорте, здорового образа жизни
3. Координируют и осуществляют контроль за деятельностью участников.

Описание игрового реквизита для каждой роли: у вожатых заранее заготовлены все задания.

Необходимый игровой инвентарь и оборудование: карточки с пословицами и поговорками, карточки с ребусами.

Название смены – Достигай и побеждай!

Возраст детей: 6,5-11 лет

Количество участников авторского игрового события: 28

Тематика авторского игрового события: олимпийские игры.

Форма авторского игрового события: эстафеты.

Название авторского игрового события: малые олимпийские игры.

Указание (по необходимости): по мотивам олимпийских игр

Анонс-вовлечение воспитанников в авторское игровое событие

(сформулированный текст для озвучивания): Ребята, хотели вы бы поучаствовать в олимпийских играх? Хотите попробовать себя в роли спортсменов, которые проходили испытания в олимпиаде? Именно сейчас у вас есть данная возможность. Не будем же терять время и приступим к нашей программе.

1. История олимпийских игр.
2. Деление на команды.
3. Проведение эстафет.

Планирование активного участия всех детей в эстафетах: дети должны быть вовлечены в историю игр и активно принимать участие в эстафетах.

Сплоченность коллектива, взаимоотношения и помощь друг другу.

Цель эстафет (для детей): расширить знания об олимпийских играх.

Задачи авторского игрового события (для детей):

1. Следовать правилам.
2. Сформировать представление.
3. Взаимодействие друг с другом.

Инструкция по прохождению эстафет (сформулированный текст для озвучивания): Ребята, сегодня вы расширите свои знания об олимпийских играх и так же поучаствуете в эстафетах данных игр.

Правила прохождения авторского игрового события

(сформулированный текст для озвучивания):

1. Правило начала и конца раунда. Игра начинается и заканчивается по сигналу ведущего (Мы начинаем).
2. Правило игровой территории. Игра проводится строго на определенной территории.

Последовательность действий игроков (сформулированный текст для озвучивания):

Мероприятие начинается с ознакомления олимпийских игр. Здесь мы знакомим детей с историей игр, как они проходили, что было в этом событии, кто участвовал, кто победил. После ознакомления, спрашиваем у детей, что запомнили, что им ещё интересно, чтобы дети хотели подробнее узнать на счёт прохождения игр.

После рассказа истории дети делятся на команды и идет распределение по ним. Вожатые озвучивают правила эстафет и что нужно делать.

1. «Метко в цель». Метание теннисного мяча в цель. На выполнение даётся, 3 пробные попытки и 5 контрольных броска.

2. Подтягивания. Дети выполняют подтягивания на высокой перекладине на количество раз.
3. «Отжимания». Сгибание, разгибание рук в упоре от опорной.
4. Прыжки на скакалке. Количество прыжков за 15 сек.
5. Упражнение на пресс. Выполняющему на ноги садится помощник судьи. У участника руки за головой. Количество раз за 30 сек.
6. Прыжки в длину с места. 3 попытки, из которых лучший результат записывается.

Примечания для мастера авторского игрового события: каждый вожатый должен принимать активное участие в помощи детям для прохождения эстафеты.

Перечисление игровых ролей с указанием исполнителей (вожатые): 1 вожатый, 2 вожатый.

Игровые задачи для каждой роли вожатых:

1. 1 вожатый и 2 вожатый четко следуют сценарию и его этапам.
2. Формируют знания о спорте, здорового образа жизни
3. Координируют и осуществляют контроль за деятельностью участников.

Описание игрового реквизита для каждой роли: у вожатых заранее заготовлены все задания и история возникновения.

Необходимый игровой инвентарь и оборудование: теннисные мячи.

Название смены – Достигай и побеждай!

Шаблон сценария авторского игрового события

Возраст детей: 6,5-11 лет

Количество участников авторского игрового события: 28

Тематика авторского игрового события: спорт игры

Форма авторского игрового события: сюжетно-ролевая игра

Название авторского игрового события: СпортСити

Анонс-вовлечение воспитанников в авторское игровое событие

(сформулированный текст для озвучивания): Ты хочешь посетить интересный спортивный город, попутешествовать по нему, увидеть спорт технологии, тогда это к нам только на этой смене и только в нашем лагере, именно ты можешь проявить себя, помочь и создать город своей мечты, показать на что ты способен. СпортСити – неотъемлемый городок для развития и познания своих физических возможностей, потому что это место, где живут и развиваются спортивно развитые люди. Ваш отряд – это целая команда, а вы жители этого города, которые могут изменить свою жизнь в лучшую сторону, переехав в этот городок. При прохождении всех станций и выполнении заданий вы будете получать денежки, которые вы можете использовать в новом городе.

1. Аэропорт СпортСити(игра на знакомство)
2. Автобус города (игра на сплочение)
3. Городок (игра на выявления лидера)

Планирование активного участия всех детей в авторском игровом событии: используется фронтальная работа с целью вовлечения всего коллектива в совместную деятельность, сплочения и взаимодействия детей между собой.

Описание мира авторского игрового события: мир спорта здорового образа жизни.

Цель авторского игрового события (для детей): познакомиться с ролями друг друга, сплотиться во время игровой деятельности, выявить лидера.

Задачи авторского игрового события (для детей):

1. Следовать правилам игры.
2. Познакомиться с командой.
3. Сплотиться с командой.

Инструкция по прохождению авторского игрового события

(сформулированный текст для озвучивания): Ребята, мы с вами находимся в аэропорту города, совсем скоро мы окажемся в самом городе, прежде чем начать мы с вами проведем жеребьевку и узнаем какую роль получит каждый из вас (депутат СпортСити, чиновник спортивных арен, представитель спортивных комплексов, врачи, тренеры, спортсмены, представители ЖК, бизнесмены ЗОЖ ресторанов).

Правила прохождения авторского игрового события

(сформулированный текст для озвучивания):

1. Правило начала и конца игры. Игра начинается и заканчивается по сигналу супервайзера (Мы начинаем).
2. Правило игровой территории. Игра проводится строго на определенной территории.
3. Все, что не запрещено – разрешено.
4. Время на прохождение каждой игры определяется супервайзером.

Последовательность действий игроков (сформулированный текст для озвучивания):

Механизм прохождения авторского игрового события игроками: Игра начинается с места прибытия в город (знакомство), задача команды узнать как можно больше информации друг о друге.

Участники стоят в кругу и говорят какие роли им выпали. После этого они вытягивают листок с цифрами, где написано (от 1 до 5) и ребята должны рассказать столько фактов о своей роли, как они ее представляют. Дальше, когда мы уже ближе познакомились со своими ролями, мы отправляемся на автобус и едим в город.

Следующий этап – автобус (игра на сплочение). Дети встают в круг, поочередно, один из детей называет свою профессию и реальный факт о себе (например – «Я депутат, но кроме своей работы я люблю рисовать!») Если ребенок согласен с этим фактом и он тоже любит таким заниматься, то хлопает ладошкой соседу, и говорит – «Я предприниматель, я тоже люблю рисовать, но еще люблю петь» и так далее. Если же ребенок не согласен с этим фактом, то он бьёт кулачек и проговаривает также. Суть задания, попробовать выстроить цепочку и узнать новые факты друг о друге. Но это не все, для того, чтобы добраться до города вам нужно выполнить следующее задание, составить рассказ про город на определенную одну букву. Как бы вы хотели видеть будущий город и как вы его себе представляете. (Дети поочередно составляют рассказ, на одну букву, по одному слову.)

Заключительный этап – городок (игра на выявление лидера).

Ребятам предлагается положить руку на правое плечо того человека, чью роль они считают наиболее важной в их городе. После этого вожатый подсчитывают у кого больше рук лежат-тот и лидер в этом городе.

Детям даётся верёвку и вожатые их просят сделать геометрические фигуры. В течение игры дети сталкиваются с трудностями и тот ребенок, который берет всю инициативу на себя-является лидером.

Примечания для мастера авторского игрового события: каждый вожатый должен принимать активное участие при прохождении игрового события (участвуют в играх совместно с детьми).

Перечисление игровых ролей с указанием исполнителей (вожатые): 1 вожатый, 2 вожатый в роли помощника для детей.

Игровые задачи для каждой роли вожатых:

1. 1 вожатый и 2 вожатый четко следуют сценарию и его этапам.
2. Развивают воображение, фантазию, навыки коммуникации, взаимопомощи воспитанников посредством прохождения игрового события;
3. Координируют и осуществляют контроль за деятельностью участников.

Описание игрового реквизита для каждой роли: у вожатых заранее заготовлены эмблемы с назначением ролей.

Необходимый игровой инвентарь и оборудование: карточки с цифрами, верёвка.

Название смены – Достигай и побеждай!

План КТД

Для отряда

Этап плана	Описание деятельности коллектива
1. Стартовая беседа вожатого	Вожатые проводят предварительную беседу. Актуализирует уже имеющиеся знания.
2. Коллективное планирование. 2.1. Обсуждение цели. 2.2. Обсуждение формы проведения. 2.3. Описание: – содержания, – необходимого оборудования и материалов,	2.1. Для обсуждения были предложены вопросы: 1. Ваше отношение к спорту? 2. Какие виды спорта вам интересны? 3. Занимаетесь ли вы уже спортом? По итогу была сформулирована цель КТД (развить спортивные способности и личностные качества). 2.2. По итогу беседы была выбрана форма проведения. 2.3. Описание: – содержание: данное КТД соответствует теме. Используется фронтальная работа с целью активизации деятельности. Присутствует групповая работа, сплочение и взаимодействие детей. Используются необходимой информации в предположении. – оборудование: бумага белая и цветная, маркеры, карандаши, фломастеры, ножницы (инструменты канцелярии, пластилин, скотч, доска для записей). – работы каждой группы на заключительном этапе.
3. Коллективная подготовка (описание алгоритма работы каждого подразделения Совета дела)	Каждый ребенок заинтересован заданием, выполняет свои обязанности и сообщает о готовности.
4. Проведение КТД (описание плана проведения КТД с указанием временных рамок)	План проведения КТД: 1. Стартовая беседа вожатых по теме КТД – 10 минут. 2. Коллективное планирование (определение целей, задач). 3. Проведение КТД (участники делят работу на группы и составляют рассказ на заданную тему). 4. Заключительный этап (соединение в единый рассказ КТД) – 15 минут. 5. Итог и рефлексия (голосование с использованием карточек).
5. Коллективный анализ (описание формы анализа)	Анализ проводится в форме голосования с помощью интерактивной доски. Дети анализируют проблему (ситуацию) при подготовке к следующему этапу.

6. Последствие (описание использования полученного опыта в перспективной деятельности отряда)

Вожатыми производится самоанализ. И способности, личностных качеств детей в полной мере достигнута.

Название смены – Достигай и побеждай!

Возраст детей: 6,5-11 лет

Количество участников авторского игрового события: 28

Тематика авторского игрового события: благотворительный день

Форма авторского игрового события: социальная акция

Название авторского игрового события: добро

Анонс-вовлечение воспитанников в события (сформулированный текст для озвучивания): Добро – это одно из самых важных составляющих любого человека. Мир станет намного добрее, если люди будут помогать друг другу, выручать, подавать руку помощи в сложные моменты. Сегодня мы с вами тоже с вами займемся добрым делом, вы готовы? Тогда начинаем!

1. Беседа
2. Деление на подгруппы
3. Уборка территории

Планирование активного участия всех детей в социальной

акции: используется фронтальная работа с целью вовлечения всего коллектива в совместную деятельность, сплочения и взаимодействия детей между собой.

Цель социальной акции (для детей): вовлечь детей в данное занятие, показать как важно заниматься подобными делами.

Задачи авторского события (для детей):

1. Следовать правилам.
2. Взаимодействие друг с другом.

Инструкция по прохождению социальной акции (сформулированный

текст для озвучивания): Ребята, сегодня мы с вами поучаствуем в социальной акции, при которой мы вместе со всем лагерем будем заниматься уборкой территории.

Правила прохождения социальной акции (сформулированный текст для озвучивания):

1. Внимательно слушаем вожатых.
2. Соблюдаем все правила ТБ.

Последовательность действий (сформулированный текст для озвучивания):

Механизм прохождения социальной акции:

Дети разбиваются на две группы, во главе каждой стоит вожатый. Ребята внимательно выслушивают правила поведения и техники безопасности.

После этого выдвигаются на определенное место и проводят уборку и чистку лагеря.

Примечания для социальной акции: каждый вожатый должен принимать активное участие в работе вместе с детьми, и на своем примере показать, как нужно работать, привлекая их в работу.

Перечисление ролей с указанием исполнителей (вожатые): 1 вожатый, 2 вожатый.

Задачи для каждой роли вожатых:

1. 1 вожатый и 2 вожатый четко следуют сценарию.
2. Координируют и осуществляют контроль за деятельностью участников.

Необходимый игровой инвентарь и оборудование: мусорные пакеты, метла, грабли, резиновые перчатки, головные уборы.

Название смены – Достигай и побеждай!

Возраст детей: 6,5-11 лет

Количество участников авторского игрового события: 28

Тематика авторского игрового события: спортивный флэш-моб

Форма авторского игрового события: танцевальное мероприятие

Название авторского игрового события: В мире танца

Анонс-вовлечение воспитанников в авторское игровое событие

(сформулированный текст для озвучивания): Танец, музыка, спорт, творчество... Если вы думаете, что это не совместимые компоненты? Вы глубоко ошибаетесь, прямо сегодня мы с вами в этом и убедимся все вместе. Вы готовы слушать кайфовую музыку и двигаться под неё? Вы готовы изучить супер танец и показать его на концерте перед всем лагерем? Тогда вперед!

1. Разминка.
2. Изучение танца.
3. Демонстрация выступления.

Планирование активного участия всех детей в флешмобе: используется фронтальная работа с целью вовлечения всего коллектива в совместную деятельность, сплочения и взаимодействия детей между собой, развитие танцевальных и спортивных способностей.

Цель флэш-моба (для детей): расширить представление о танце, и изучить его.

Задачи авторского игрового события (для детей):

1. Следовать правилам.
2. Сформировать представление.
3. Взаимодействие друг с другом.

Инструкция по прохождению флэш-моба (сформулированный текст для озвучивания): Ребята, сегодня мы с вами займемся изучением танца, совместного выбора музыки и представление его.

Правила прохождения флэш-моба (сформулированный текст для озвучивания):

1. Внимательное выслушивание всех установок вожатых.
2. Совместные усилия в проведенной работе.

Последовательность действий игроков (сформулированный текст для озвучивания):

Механизм прохождения авторского игрового события игроками:

Данное мероприятие начинается со сбора всего отряда, выбора песни.

Выслушивается мнение каждого ребенка, совместными усилиями приходим к выбору танцевального флэш-моба.

Следующий этап это подготовка, изучение танца и прогон всего флэш-моба.

Заключительный этап выступление на сцене перед всем лагерем, получение грамот, наград и получение последнего фрагмента пазла.

Примечания для мастера авторского игрового события: каждый вожатый должен принимать активное участие в помощи детям для прохождении викторины, совместное участие с детьми во флэш-мобе.

Перечисление игровых ролей с указанием исполнителей (вожатые): 1 вожатый, 2 вожатый.

Игровые задачи для каждой роли вожатых:

1. 1 вожатый и 2 вожатый четко следуют сценарию и его этапам.
2. Формируют знания о танце
3. Координируют и осуществляют контроль за деятельностью участников.

Описание игрового реквизита для каждой роли: у вожатых заранее заготовлены все варианты танцев, но при этом используют идеи детей.

Необходимый игровой инвентарь и оборудование: костюмы, реквизит для танца.

Название смены – Достигай и побеждай!

Возраст детей: 6,5-11 лет

Количество участников авторского игрового события: 28

Тематика авторского игрового события: верёвочный курс

Форма авторского игрового события: полоса препятствий

Название авторского игрового события: тяжелый путь

Анонс-вовлечение воспитанников в авторское игровое событие

(сформулированный текст для озвучивания): Вам надоели, каждый день однотипные мероприятия? Хотите попробовать себя в чем то новом? Тогда

сегодня мы займем очень интересным событием – мы попробуем с вами пройти настоящую полосу препятствий.

1. Ознакомление с ТБ.
2. Разминка.
3. Прохождение полосы препятствий.

Планирование активного участия всех детей: используется фронтальная работа с целью вовлечения всего коллектива в совместную деятельность, сплочения и взаимодействия детей между собой, развитие способностей.

Цель мероприятия (для детей): расширить представление детей о скалолазании.

Задачи авторского игрового события (для детей):

1. Следовать всем установкам вожатого и инструктора.
2. Сформировать представление о ТБ.
3. Взаимодействие друг с другом.

Инструкция по прохождению полосы препятствий (сформулированный текст для озвучивания): Ребята, сегодня мы с вами пройдем настоящую полосу препятствий, проверим свои силы, сформируем силу духа.

Правила прохождения полосы препятствий (сформулированный текст для озвучивания):

1. Внимательное выслушивание всех установок.

Последовательность действий игроков (сформулированный текст для озвучивания):

Механизм прохождения авторского игрового события игроками:

Данное мероприятие начинается со сбора всего отряда, рассказ о том, чем мы сегодня будем заниматься, повторение техники безопасности.

Выслушивается вопросы каждого ребенка.

Следующим этапом мы начинаем проводить разминку, под энергичную музыку дети повторяют те упражнения, которые показывают вожатые.

Заключительный этап – прохождение полосы, дети одевают всю нужную амуницию и приступают к преодолению испытаний.

Примечания для мастера авторского игрового события: каждый вожатый должен принимать активное участие в помощи детям.

Перечисление игровых ролей с указанием исполнителей (вожатые): 1 вожатый, 2 вожатый.

Игровые задачи для каждой роли вожатых:

1. 1 вожатый и 2 вожатый четко следуют сценарию и его этапам.
2. Координируют и осуществляют контроль за деятельностью участников.

Необходимый игровой инвентарь и оборудование: амуниция, крепления.

Название смены – Достигай и побеждай!

Возраст детей: 6,5-11 лет

Количество участников авторского игрового события: 28

Тематика авторского игрового события: пройти все испытания

Форма авторского игрового события: спорт квест

Название авторского игрового события: спорт в каждом из нас

Анонс-вовлечение воспитанников в авторское игровое событие

(сформулированный текст для озвучивания): Хочешь пройти спортивные задания в виде игрового квеста? Проверить себя на скорость, смекалку, ловкость и быстрое принятие решений? То тебе именно сюда!

1. Правила поведения и ТБ на территории квеста .
2. Рассказ выполнения заданий.
3. Прохождение квеста.

Планирование активного участия всех детей в квесте: сплочения и взаимодействия детей между собой, развитие ловкости и координации движений.

Цель квеста (для детей): выявить скрытые качества в разных ситуациях, выявление лидеров.

Задачи авторского игрового события (для детей):

1. Следовать правилам.
2. Познать свои скрытые сильные качества.
3. Взаимодействие друг с другом.

Инструкция по прохождению квеста (сформулированный текст для озвучивания): Ребята, сегодня мы с вами попробуем все наши силы, проверим себя на выносливость и быстрое принятие решений.

Правила прохождения квеста (сформулированный текст для озвучивания):

1. Внимательное выслушивание всех установок вожатых.
1. Совместные усилия в проведенной работе.

Последовательность действий игроков (сформулированный текст для озвучивания):

Механизм прохождения авторского игрового события игроками:

Данное мероприятие начинается со сбора всего отряда, дальше все вместе идём на место, где будет проходить квест. Выслушивается правила поведения и ТБ.

Следующий этап это какие задания предстоит выполнить для прохождения квеста. Заключительный этап завершение квеста и получение последнего фрагмента пазла.

Примечания для мастера авторского игрового события: каждый вожатый должен принимать активное участие в помощи детям для прохождении квеста, совместное участие с детьми в заданиях.

Перечисление игровых ролей с указанием исполнителей (вожатые): 1 вожатый, 2 вожатый.

Игровые задачи для каждой роли вожатых:

1. 1 вожатый и 2 вожатый четко следуют сценарию и его этапам.
2. Формируют знания о танце
3. Координируют и осуществляют контроль за деятельностью участников.

Описание игрового реквизита для каждой роли: у вожатых заранее заготовлено место для квеста и задания для детей.

Необходимый игровой инвентарь и оборудование: атрибуты для заданий.

Название смены – Достигай и побеждай!

Возраст детей: 6,5-11 лет

Количество участников авторского игрового события: 28

Тематика авторского игрового события: Расскажи о главном

Форма авторского игрового события: проведение видео конкурсов

Название авторского игрового события: Дети корреспонденты

Анонс-вовлечение воспитанников в авторское игровое событие

(сформулированный текст для озвучивания): Хочешь побыть ведущим, создать собственный блог и заснять все это? То этот день для тебя!

1. Ознакомление с правилами.
2. Темы для съёмок.
3. Показ видео.

Планирование активного участия всех детей в съёмке: сплочения и взаимодействия детей между собой, развитие креативности.

Цель видеосъёмки (для детей): выявить скрытые таланты детей.

Задачи авторского игрового события (для детей):

1. Следовать правилам нахождения на съёмке.
2. Познать свои скрытые таланты.
3. Взаимодействие друг с другом.

Инструкция по прохождению съёмки (сформулированный текст для озвучивания): Ребята, сегодня мы с вами попробуем открыть собственную видеосъёмочную площадку.

Правила прохождения съёмки сформулированный текст для озвучивания):

1. Внимательное выслушивание всех установок вожатых.
2. Совместные усилия в проведенной работе.

Последовательность действий игроков (сформулированный текст для озвучивания):

Механизм прохождения авторского игрового события игроками:

Данное мероприятие начинается со сбора всего отряда, прибытия на место съёмки.

Следующий этап это выбор темы для съёмок, возможные идеи детей, чтобы они хотели снять.

Заключительный этап редактирование снятого материала и его просмотр.

Примечания для мастера авторского игрового события: каждый вожатый должен принимать активное участие в помощи детям для съёмки и редактирования видео.

Перечисление игровых ролей с указанием исполнителей (вожатые): 1 вожатый, 2 вожатый.

Игровые задачи для каждой роли вожатых:

1. 1 вожатый и 2 вожатый четко следуют сценарию и его этапам.
2. Подготовка к месту съёмок.
3. Координируют и осуществляют контроль за деятельностью участников.

Описание игрового реквизита для каждой роли: у вожатых заранее идеи для детей, которые будут им интересны.

Необходимый игровой инвентарь и оборудование: камеры, костюмы, реквизит для съёмок.

Название смены – Достигай и побеждай!

Возраст детей: 6,5-11 лет

Количество участников авторского игрового события: 28

Тематика авторского игрового события: праздник здоровья

Форма авторского игрового события: сюжетно-ролевое представление

Название авторского игрового события: театр здоровья

Анонс-вовлечение воспитанников в авторское игровое событие

(сформулированный текст для озвучивания): Театр, костюмы, грим, актеры – сегодня все это, мы с вами. Сегодня мы окунемся в море постановок и написания сценариев, сегодня мы раскроем все творческие способности. Переживаете, что у вас не получится? Что это слишком сложно – не беда, совместными усилиями у нас точно все получится!

1. Придумывание сценария и распределения ролей.
2. Подготовка реквизита и изучения своей роли.
3. Демонстрация театрального выступления на вечернем концерте.

Планирование активного участия всех детей в

представление: используется фронтальная работа с целью вовлечения всего коллектива в совместную деятельность, сплочения и взаимодействия детей между собой.

Цель театрального представления (для детей): расширить представление о театре, его составляющих.

Задачи авторского игрового события (для детей):

1. Следовать советам вожатых.

2. Взаимодействие друг с другом.

Инструкция по прохождению театральной постановки

(сформулированный текст для озвучивания): Ребята, сегодня мы с вами займемся постановкой театральной постановке, направленной на тему, спорта и здорового образа жизни, будем создавать костюм, реквизиты.

Правила прохождения флешмоба (сформулированный текст для озвучивания):

1. Внимательное выслушивание всех установок вожатых.
2. Совместные усилия в проведенной работе.

Последовательность действий игроков (сформулированный текст для озвучивания):

Механизм прохождения авторского игрового события игроками:

Данное мероприятие начинается со сбора всего отряда, выбора темы и предложение идей детей для постановки спектакля. После того как идея выбрана, дети разделяются на две группы, первая из них занимается написанием сценарием, а вторая занимается созданием фона, реквизитам и костюмами.

Дальше дети проводят репетиции и подготовки вечернему представлению. И заключительный этап выступление на концерте, совместно со всем лагерем.

Примечания для мастера авторского игрового события: каждый вожатый должен принимать активное участие в помощи детям при подготовке постановке. Поддерживать детей.

Перечисление игровых ролей с указанием исполнителей (вожатые): 1 вожатый, 2 вожатый.

Игровые задачи для каждой роли вожатых:

1. 1 вожатый и 2 вожатый четко следуют сценарию и его этапам.
2. Оказывает поддержку и помощь.
3. Координируют и осуществляют контроль за деятельностью участников.

Описание игрового реквизита для каждой роли: у вожатых заранее заготовлены варианты сценариев, но при этом используют идеи детей.

Необходимый игровой инвентарь и оборудование: костюмы, реквизиты.

Название смены – Достидай и побеждай!

Возраст детей: 6,5-11 лет

Количество участников авторского игрового события: 28

Тематика авторского игрового события: приключенческие игры

Форма авторского игрового события: Найди призвание

Название авторского игрового события: СпорЛайф

Анонс-вовлечение воспитанников в авторское игровое событие (сформулированный текст для озвучивания): Если ты хочешь попробовать себя не только в своём любимом виде спорта, но и поучаствовать в других видах. То скорее начнём!

1. Анонс видов спорта.
2. Ознакомление с правилами выполнения.
3. Подведение итогов.

Планирование активного участия всех детей в игре: используется фронтальная работа с целью открытия новых увлечений детей.

Цель игры (для детей): расширить представление о других видах спорта

Задачи авторского игрового события (для детей):

1. Следовать правилам.
2. Сформировать представление о других видах спорта.
3. Взаимодействие друг с другом.

Инструкция по прохождению игры (сформулированный текст для озвучивания): Сегодня у нас есть возможность попробовать себя в разных видах спорта.

Правила прохождения игры (сформулированный текст для озвучивания):

1. Внимательное выслушивание всех установок вожатых.
2. Совместные усилия в проведенной работе.

Последовательность действий игроков (сформулированный текст для озвучивания):

Механизм прохождения авторского игрового события игроками:

Данное мероприятие начинается со сбора всего отряда и ознакомления где предстоит участвовать детям.

Следующий этап это ознакомление с правилами мероприятия.

Выслушивается мнение каждого ребенка, где они хотят попробовать поучаствовать.

Заключительный этап это-какой вид спорта прохождения, детям больше всего понравился и они будут дальше развиваться в этом направлении.

И получение последнего фрагмента пазла.

Примечания для мастера авторского игрового события: каждый вожатый должен принимать активное участие в помощи детям для прохождения.

Перечисление игровых ролей с указанием исполнителей (вожатые): 1 вожатый, 2 вожатый.

Игровые задачи для каждой роли вожатых:

1. 1 вожатый и 2 вожатый четко следуют сценарию и его этапам.
2. Формируют знания о танце
3. Координируют и осуществляют контроль за деятельностью участников.

Описание игрового реквизита для каждой роли: у вожатых заранее заготовлены все атрибуты для мероприятия.

Необходимый игровой инвентарь и оборудование: реквизит для всех видов спорта.

Название смены – Достигай и побеждай!

Возраст детей: 6,5-11 лет

Количество участников авторского игрового события: 28

Тематика авторского игрового события: День наоборот.

Форма авторского игрового события: Я сам.

Название авторского игрового события: День самоуправления.

Анонс-вовлечение воспитанников в авторское игровое событие

(сформулированный текст для озвучивания): Хотите почувствовать себя главными? Хотите взять все в свои руки? Сегодня все в ваших силах, вы сможете сами придумать, те мероприятия, в которых хотели бы поучаствовать сами и провести его, сегодня вы сможете попробовать на себе роль вожатого.

1. Деление на команды.
2. Придумывание мероприятия.
3. Проведение мероприятий.

Планирование активного участия всех детей в игре: используется фронтальная работа с целью открытия новых увлечений детей.

Цель игры (для детей): развитие самостоятельности детей и сплоченность коллектива.

Задачи авторского игрового события (для детей):

1. Следовать правилам.
2. Взаимодействие друг с другом.

Инструкция по прохождению игры (сформулированный текст для озвучивания): Сегодня у вас есть возможность попробовать на себе роль настоящего вожатого, самостоятельно придумать различные игры, которые вы бы хотели поиграть.

Правила прохождения игры (сформулированный текст для озвучивания):

1. Внимательное выслушивание всех установок вожатых.
2. Совместные усилия в проведенной работе.

Последовательность действий игроков (сформулированный текст для озвучивания):

Механизм прохождения авторского игрового события игроками:

Данное мероприятие начинается со сбора и объяснения детям, что такое день «Я сам». Ребятам необходимо поделиться на команды и выбрать лидера, который будет играть роль вожатого.

Следующие этапы заключаются в придумывании мероприятия и проведении его.

Примечания для мастера авторского игрового события: каждый вожатый не должен принимать особого участие в помощи детям, но должен следить за работой и общением между детьми. При необходимости прийти с помощью детям.

Перечисление игровых ролей с указанием исполнителей (вожатые): 1 вожатый, 2 вожатый.

Игровые задачи для каждой роли вожатых:

1. Вожатые координируют и осуществляют контроль за деятельностью участников.

Название смены – Достигай и побеждай!

Возраст детей: 6,5-11 лет

Количество участников авторского игрового события: 28

Тематика авторского игрового события: День лени.

Форма авторского игрового события: Полезный отдых.

Название авторского игрового события: Гармония с собой.

Анонс-вовлечение воспитанников в авторское игровое событие

(сформулированный текст для озвучивания): Дети, предлагаем вам сегодня устроить день расслабления в гармонии себя. Заняться йогой и наполниться новой энергией внутренних сил.

1. Понятие и история йоги.
2. Выбор комфортного места.
3. Вывод и опрос.

Планирование активного участия всех детей в отдыхе: форма мероприятия направлена на то, чтобы дети отдохнули и были в гармонии с собой. Ведь нужно заниматься не только физическим развитием, но и духовным.

Цель отдыха (для детей): отдых детей, наполнение новых сил для дальнейшей работы.

Задачи авторского игрового события (для детей):

1. Сформировать представление о йоге.
2. Отдых детей.
3. Взаимодействие друг с другом.

Инструкция по прохождению отдыха (сформулированный текст для озвучивания): Ребята, сегодня у вас будет разгрузочный день от всех дел.

Правила прохождения отдыха (сформулированный текст для озвучивания):

1. Внимательное выслушивание всех установок вожатых.
2. Совместные усилия в проведенной работе.

Последовательность действий игроков (сформулированный текст для озвучивания):

Механизм прохождения авторского игрового события игроками:

Данный этап направлен на ознакомление с понятием йоги, и что из себя представляет данное направление.

Следующий этап направлен на выбор комфортного места для детей, чтобы провести йогу.

Заключительный этап подведение итогов от йоги, их впечатление, удалось ли им отдохнуть. Получение последнего фрагмента пазла.

Примечания для мастера авторского игрового события: каждый вожатый должен принимать активное участие в помощи детям для участия в йоге.

Перечисление игровых ролей с указанием исполнителей (вожатые): 1 вожатый, 2 вожатый.

Игровые задачи для каждой роли вожатых:

1. 1 вожатый и 2 вожатый четко следуют сценарию и его этапам.
2. Формируют представление что такое йога.
3. Координируют и осуществляют контроль за деятельностью участников.

Описание игрового реквизита для каждой роли: у вожатых заранее заготовлены программа проведения.

Необходимый игровой инвентарь и оборудование: коврики для йоги.

Название смены – Достигай и побеждай!

Возраст детей: 6,5-11 лет

Количество участников авторского игрового события: 28

Тематика авторского игрового события: закрытие смены.

Форма авторского игрового события: прощальный вечер.

Название авторского игрового события: свечка воспоминаний

Анонс-вовлечение воспитанников в авторское игровое событие

(сформулированный текст для озвучивания): Наша смена подходит концу. Ребята, давайте мы вспомним всем вместе яркие моменты нашей смены и что больше всего вам запомнилось, какой день был вам наиболее запоминающимся. Нашли ли вы друзей, открыли ли вы для себя новые направления, которые вы будете развивать дальше.

1. Подготовка места.
2. Сбор детей на свечку.
3. Проведение мероприятия.

Планирование активного участия всех детей в прощальном

вечере: вовлечения всего коллектива в совместную деятельность, сплочения и взаимодействия детей между собой, подведение итогов смены, впечатление детей.

Цель прощального вечера (для детей): подвести итоги смены.

Необходимый игровой инвентарь и оборудование: мягкие пуфики, имитация свечки.

Описание игрового реквизита для каждой роли: у вожатых заранее заготовлены все атрибуты.

Задачи авторского события (для детей):

1. Следовать правилам.
2. Сформировать представление.
3. Взаимодействие друг с другом.

Инструкция по прохождению прощального вечера (сформулированный текст для озвучивания): Ребята, сегодня мы с вами подводим итоги нашей смены и делимся впечатлениями, прощаемся с ребятами и планируем дальнейшие наши планы вне зоны лагеря.

Правила прохождения авторского игрового события (сформулированный текст для озвучивания):

1. Правило данного мероприятия, свеча проводится строго на определенной территории.

Последовательность действий игроков (сформулированный текст для озвучивания):

Механизм прохождения авторского события детьми:

Вожатые собирают всех детей и идут на место, где будет проходить прощальный вечер. Дети садятся на мягкие пуфики и по очереди передают имитацию свечи, и говорят все свои мысли, чувства, эмоции, впечатления.

Примечания для мастера авторского игрового события: каждый вожатый должен принимать активное участие в помощи детям при проведении вечера.

Перечисление игровых ролей с указанием исполнителей (вожатые): 1 вожатый, 2 вожатый.

Игровые задачи для каждой роли вожатых:

1. 1 вожатый и 2 вожатый четко следуют сценарию и его этапам.
2. Выслушивают впечатления каждого ребёнка.
3. Координируют и осуществляют контроль за деятельностью участников.

МЕТОДИЧЕСКАЯ ПОМОЩЬ ВОЖАТОМУ

1. Спорт. Поиграйте в волейбол, бадминтон или футбол. Эти спортивные игры знает каждый. Нежелающие принимать участие пусть будут болельщиками или судьями.
2. Творчество. Здесь все зависит от возраста и пола детей. Младшие школьники с удовольствием будут лепить, рисовать и делать аппликации. С детьми постарше все сложнее. Девочкам понравится разве что плести фенечки из бисера, а парней можно заинтересовать сложным конструктором. Вот только где его взять в лагере?
3. Украсьте помещения своего отряда: нарисуйте плакаты, стенгазету, наклейте фото каждого ребенка, что-то написав про него.
4. Спрячьте клад, а по территории лагеря разложите записки. Каждая из них должна указывать местонахождение следующей, а последняя говорить о том, где лежит «сокровище». Это прекрасный вариант того, чем занять ребенка на каникулах в лагере!
5. Экскурсия или поход. Прежде чем занять детей в лагере этим интересным видом досуга, получите на это разрешение от воспитателя или директора. Они должны знать, когда, где и каким составом вы будете и как скоро вернетесь. Пойти можно встречать рассвет, в ближайший лес или на берег реки или моря. С детьми должно быть несколько взрослых. Придумайте цель похода – снять видео, собрать материал для поделок, повесить кормушки для птиц и т. п.
6. Снимите видеоролик о лагере или вашем отряде. Это можно сделать даже на мобильный телефон. Главное, потом смонтировать это на компьютере в один видеоряд. А может, вы сможете снять целый фильм, написав к нему сценарий?
7. Что отличает от дневной площадки летний лагерь для детей? Мероприятия, которые проходят каждый вечер! Приготовьте всем отрядом танец, сценку или веселую песню!
8. Чем занять детей в лагере еще? Играми! Это могут быть и настольные игры типа лото, шахмат и шашек, так и подвижные: эстафеты, веселые старты. Педагогический коллектив лагеря представлен как опытными педагогами и психологами (в том числе кандидаты педагогических наук), так и сертифицированными вожатыми, инструкторами по физической культуре, педагоги дополнительного образования (кружководы, хореографы, методисты, педагогического отряда «Энергия») – студентами Мордовского государственного педагогического университета им. М. Е. Евсевьева, Республики Мордовия.

Необходимые условия для реализации проекта

ВОЖАТЫЙ ДОЛЖЕН ЗНАТЬ

1. Конвенцию о правах ребенка.
2. Трудовой кодекс РФ.
3. Федеральный Закон «Об образовании» № 273-ФЗ.
4. СанПиН 2.4.4.3155-13 «Санитарно-эпидемиологические требования к
5. устройству, содержанию и организации работы стационарных организаций отдыха и оздоровления детей».
6. Порядок проведения смен профильных лагерей труда и отдыха. Приказ № 2688 от 13.07.2001 Министерства образования РФ.
7. Рекомендации по профилактике детского травматизма и предупреждению несчастных случаев с детьми в пионерских, спортивно-оздоровительных лагерях и лагерях труда и отдыха. Утверждено ВЦСПС 4 июня 1982 г., № 332.
8. Уголовный кодекс РФ (в частности ст. 115, ст. 116, ст. 117, ст. 125, ст. 126, ст. 127, ст. 150, ст.151, ст. 156).
9. Внутренние документы детского лагеря (правила внутреннего трудового распорядка, правила по технике безопасности и охране труда, приказ об ответственности за жизнь и здоровье детей, правила по противопожарной безопасности, должностные инструкции).

ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ ИСТОЧНИКИ

1. Вайндорф-Сысоева, М. Е. Организация летнего отдыха детей и подростков : учебное пособие для СПО / М. Е. Вайндорф-Сысоева. – 2-е изд., испр. и доп. – М. : Издательство Юрайт, 2017. – 160 с.
2. Смирнова, Е. О. Психология и педагогика игры : учебник и практикум для академического бакалавриата / Е. О. Смирнова, И. А. Рябкова. – М. : Издательство Юрайт, 2017. – 223 с.
3. Конюховский, П. В. Теория игр + CD : учебник для академического бакалавриата / П. В. Конюховский, А. С. Малова. – М. : Издательство Юрайт, 2017. – 252 с.
4. Куприянов, Б. В. Методика организации досуговых мероприятий. Ролевая игра : практ. пособие для СПО / Б. В. Куприянов, О. В. Миновская, Л. С. Ручко. – 2-е изд., испр. и доп. – М. : Издательство Юрайт, 2017. – 264 с.
5. Таратухина, Ю. В. Теория и практика кросс-культурной дидактики : учебник и практикум для академического бакалавриата / Ю. В. Таратухина. – М. : Издательство Юрайт, 2017. – 194 с.
6. Панфилова, А. П. Взаимодействие участников образовательного процесса : учебник и практикум для академического бакалавриата / А. П. Панфилова, А. В. Долматов ; под ред. А. П. Панфиловой. – М. : Издательство Юрайт, 2017. – 487 с.
7. Арсенина, Е. Н. «Возьми с собою в лагерь. Организация досуговых мероприятий, сценарии, материалы для бесед» В помощь воспитателям и вожатым / Е. Н. Арсенина. – Издательство «Учитель», 2007. – 135 с.
8. Волохов А. В., Фришман И. И. «Внимание каникулы!». Методическое пособие / А. В. Волохов, И. И. Фришман. – М : «Центр гуманной литературы», 2005. – 128 с.
9. Маслов, А. А. «Воспитательная работа в детском лагере. Формула успеха». Учебно-методическое пособие / А. А. Маслов. – Омск : 2010. – 424 с.
10. Винокурова, О. «Тематическая смена. Фестиваль визуальных искусств». Из опыта работы Всероссийского детского центра «Орленок» / Практические организационные материалы в помощь отрядному вожатому / сост. О. Винокурова, Ю. Беляков – «Учитель», 2007.