

Муниципальное бюджетное учреждение
дополнительного образования «Детско-юношеский центр «Импульс»
Островского района Костромской области

Утверждаю
Директор МБУ ДО ДЮЦ «Импульс»
С.К.Сапогова
Приказ №61 от 02.06.2021г.



Программа
летнего оздоровительного лагеря
с дневным пребыванием детей

«Планета детства»

п. Островское,
2021 год

Информационная карта программы

1.	Полное название программы	Воспитательная программа летнего оздоровительного лагеря с дневным пребыванием детей «Планета детства»
2.	Цель программы	Создание условий для личностного роста детей и подростков, развития творческих способностей, формирования личности юного гражданина России, укрепления здоровья через организацию познавательной, проектной, творческой и спортивно-оздоровительной деятельности.
3.	Задачи программы	<ol style="list-style-type: none"> 1. Разработать систему мероприятий по формированию навыков здорового образа жизни, безопасного поведения как необходимого условия успешной социализации. 2. Способствовать формированию у школьников навыков общения 3. Создать условия для развития навыков самоуправления в детском коллективе. 4. Воспитывать школьников гражданами своей Родины, знающими и уважающими свои корни, культуру, традиции своей семьи, школы, родного края 5. Способствовать развитию творческих способностей обучающихся, созданию возможностей для реализации творческого потенциала, творческого мышления. 6. Создать условия для формирования у детей стремления к здоровому образу жизни
4.	Направления деятельности	Оздоровление детей, формирование чувства патриотизма, развитие творческих способностей и лидерских качеств детей, развитие кругозора детей, их познавательных способностей.
5.	Краткое содержание программы	Программа содержит мероприятия, реализующие программу; ожидаемые результаты и условия реализации; приложения.
6.	Название организации	Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования «Детско-юношеский центр «Импульс» Островского района Костромской области
7.	Адрес, телефон	157900 Костромская область п.Островское, ул.Советская, д.103 Тел. 27-339
8.	ФИО руководителя учреждения	Сапогова Светлана Константиновна
9.	ФИО автора программы	Дурандина Светлана Николаевна
10	Количество, возраст учащихся	29 человек(а) от 6 до 17 лет

Содержание программы

1. Пояснительная записка
2. Цели и задачи организации работы лагеря
3. Содержание и формы реализации программы
4. Условия реализации программы
5. Критерии эффективности программы
6. Предполагаемые результаты программы
7. План-сетка летнего оздоровительного лагеря
8. Мониторинговая деятельность
9. Список литературы
10. Приложения

1. Пояснительная записка

Летняя большая перемена дана школьникам для укрепления их здоровья, физической закалки, восстановления сил после долгого учебного года. Но это также время их обогащения, время действий, пробы и проверки своих сил, время освоения и осмысления окружающего мира. Как правило, активный отдых детей проходит в спортивно-оздоровительных лагерях, в санаториях, на пришкольных летних оздоровительных площадках.

С целью организации летнего отдыха детей на базе муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования «Детско-юношеский центр «Импульс» Островского района Костромской области организуется детская оздоровительная площадка с дневным пребыванием детей. Количество детей 29 человек, возраст от 7 до 14 лет. Продолжительность смены 18 дней.

Планируется, что летний лагерь будут посещать дети, находящиеся в трудной жизненной ситуации.

Проведение лагерной смены обусловлено необходимостью:

- продолжением учебного процесса в условиях лета;
- проблемой летней занятости детей;
- укрепления здоровья.

Программа основана на принципах, заложенных в воспитательной системе учреждения:

- Принцип нравственного отношения друг к другу, к окружающему миру;
- Принцип творческого отношения к делу;
- Принцип добровольности участия в делах;
- Принцип учета возрастных особенностей детей;
- Принцип доступности выбранных форм работы.

Проанализировав работу прошлых лет, мы пришли к выводу, что работу в лагере следует проводить в форме игры-путешествия. В рамках года Науки и космоса, планируем работу лагерной смены организовать в форме космической игры-путешествия. Участникам предстоит пройти серьезные испытания и покорить «просторы Вселенной», а также облететь 21 планету по числу дней пребывания в лагере.

Программа разработана с учетом следующих законодательных нормативно-правовых документов:

- Конвенции ООН о правах ребенка;
- Конституции РФ;
- Федерального закона "Об образовании в Российской Федерации" от 29.12.2012 N 273-ФЗ
- Федерального закона «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» от 24.07.98 г. № 124-ФЗ.

2. Цели и задачи программы

Цель программы – создание системы интересного, разнообразного по форме и содержанию отдыха и оздоровления детей.

Задачи программы:

1. Организация интересного, полноценного отдыха ребёнка.
2. Создание условий для раскрытия и развития творческого потенциала каждого.
3. Организация совместной деятельности детей и взрослых.
4. Оказание методической и практической помощи в организации и проведении мероприятий.
5. Формирование самостоятельности и ответственности за свою деятельность.
6. Совершенствование системы организации внеурочной деятельности детей.

3. Содержание и формы реализации программы

Реализация целей и задач смены осуществляется по программе лагеря «Планета детства» Дети делятся на 2 отряда. Каждый отряд (экипаж) планирует свою работу с учётом общелагерного плана. Центром всего является планета детства «ДЮЦ «Импульс», с которой отряды совершат своё космическое путешествие.

ВИДЫ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ В РАМКАХ ПРОГРАММЫ

Все предлагаемые виды деятельности соответствуют логике развития программы и этапности формирования и развития временного детского коллектива. В связи с этим организуются следующие виды деятельности:

▪ Игровая

Игры разной степени сложности.

▪ Досуговая

Отрядные, дружинные дела.

▪ Трудовая

Самообслуживание, ручной труд.

• Физкультурно-Оздоровительная

Утренняя зарядка, прогулки, спортивные секции, профилактические мероприятия.

▪ Аналитическая

Рефлексия

В течение смены планируется реализация программы по блокам:

1. Организационный;
2. Интеллектуальный;
3. Спортивно-оздоровительный;
4. Творческий;
5. Патриотический.

ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ БЛОК:

-Игры на знакомство

-Оформление отрядных уголков

-Разучивание отрядных девизов, речевок, песен

ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЙ БЛОК:

-Интеллектуальная игра «Крестики-нолики»

-Планета путешествий

-КВН «Путешествие по сказкам»

-Психологическая игра «Необитаемая планета»

СПОРТИВНО-ОЗДОРОВИТЕЛЬНЫЙ БЛОК:

-Подвижные игры

-Спортивные эстафеты

-Веселые старты

- Соревнования по плаванию

ТВОРЧЕСКИЙ БЛОК:

-Конкурс рисунков на космическую тему

-Конкурс рисунков на асфальте на тему «Лето, солнце, лагерь, дети»

-Концерт, посвященный открытию лагерной смены

-Потеха-шоу

-Гиннес-шоу

-Турнир рыцарей вежливости

-Мисс Лагерь-2021

- Клоунада - шоу

-Концерт, посвященный закрытию лагерной смены

- Тематическая дискотека

ПАТРИОТИЧЕСКИЙ БЛОК:

- Экологическая викторина «Берегите природу!»

- Конкурс рисунков на асфальте «Пусть всегда будет солнце!»

- Квест-игра «Знай и люби свой край»

- КТД «Гиннес – шоу»

Каждый день смены будет посвящен открытию одной из планет под названием согласно плану-сетки.

Структура управления

Экипаж корабля:

Капитан – начальник лагерной смены

Бортпроводники – педагоги

Космодоктор-медицинский работник

Космококи-работники столовой

Космонавты – дети

Задача капитана, бортпроводников – организация плановой работы лагерной смены. Каждый день на планёрки анализируется прошедшая работа и планируется следующее дело.

Стратегию участия в деле экипажей организуют бортпроводники.

Каждый экипаж создает свою систему жизнедеятельности, утверждает символику, выпускает вахтовый журнал, где отражает жизнь экипажа каждый день. В конце лагерной смены будет проводиться конкурс вахтовых журналов.

Вся информация об условиях участия в том или ином деле представлена на информационном стенде. Стенд оформлен в виде звездного неба (вселенной), где центром являются космические корабли отрядов. Путешествуя в космическом

пространстве, космонавты (дети) открывают каждый день новую, неизведанную ранее планету. Всего планет 18 – по количеству дней пребывания детей в лагере. Экипаж космонавтов первым открывший планету (победивший в общелагерном деле), устанавливает на планете свой символический флажок и красочно оформляет планету в зависимости от темы дня. Тем самым будет наглядно видно, какие успехи достигнуты той или иной командой.

Рядом со звездным небом (вселенной) планируется расположить информационный стенд, на котором будут представлены Законы и Заповеди путешествия, режим работы, план работы и информация, отражающая результаты прошедшего дня.

Возможно что-либо может и не сработать и программа может изменяться. За 18 дней наша «Планета Детства» может столкнуться с различными неожиданностями. Это могут быть и космические пираты, и НЛО, и метеоритные дожди и солнечные затмения, и неожиданный водопад звёзд.

Каждый член космического корабля от капитана до космонавта должен соблюдать Законы и Заповеди.

Законы:

- ✚ Закон точного времени.
- ✚ Закон доброты.
- ✚ Закон порядочности.
- ✚ Закон дружбы.
- ✚ Закон безопасности.
- ✚ Закон взаимовыручки.

Заповеди:

- ✚ Экипаж – одна семья.
- ✚ Один за всех и все за одного.
- ✚ Порядок, прежде всего.
- ✚ Каждое дело вместе
- ✚ Все делай творчески, а иначе зачем?
- ✚ Даже если трудно, доведи дело до конца.
- ✚ Чистота – залог здоровья.

Выполнение всех Законов и Заповедей предполагает сделать жизнь в лагере интересной и насыщенной, приносящей радость себе и другим.

Экипажем космонавтов разработана система стимулирования успешности и личностного роста. Каждый космонавт может ежедневно получать «звезду» за активное участие в жизни экипажа и в целом корабля. Если в экипаже набирается 10 «звездочек», то их можно обменять на одну большую звезду. В конце лагерной смены подводятся итоги: подсчитывается количество открытых планет тем, или иным экипажем космонавтов, а также количество «звезд» в целом. По итогам победители получают призы и награды.

4. Условия реализации программы

Для успешной реализации программы необходимо выполнение ряда условий:

1. Чёткое представление целей и постановка задач.
2. Конкретное планирование деятельности.

3. Кадровое обеспечение программы.
4. Методическое обеспечение программы.
5. Педагогические условия.
6. Материально-техническое обеспечение.

Кадровое обеспечение

В реализации программы участвуют:

- Педагоги -организаторы
- Педагог-психолог;
- Педагоги дополнительного образования;
- Педагоги по физическому воспитанию;
- Обслуживающий персонал.

Подбор и расстановка кадров осуществляется администрацией учреждения. Перед началом работы лагерной смены проводится установочный семинар для всех участников программы (кроме детей). На каждом отряде работает два педагога. Все остальные участники воспитательного процесса проводят работу по плану. Педагоги несут ответственность за жизнь и здоровье детей, выполнение учебно-воспитательного плана, проведение отрядных (экипажных) и общелагерных дел.

Методическое обеспечение

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

Педагогические условия

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

Материально-техническое обеспечение

1. Выбор оптимальных условий и площадок для проведения различных мероприятий.
2. Материалы для оформления и творчества детей.
3. Наличие канцелярских принадлежностей.
4. Аудиоматериалы и видеотехника.
5. Призы и награды для стимулирования.

5. Критерии эффективности программы

Для того чтобы программа заработала, нужно создать такие условия, чтобы каждый участник процесса (взрослые и дети) нашел свое место с удовольствием относился к обязанностям и поручениям, а также с радостью

участвовал в предложенных мероприятиях. Для выполнения этих условий разработаны следующие критерии эффективности:

- Постановка реальных целей и планирование результатов программы.
- Заинтересованность педагогов и детей в реализации программы, благоприятный психологический климат.
- Удовлетворенность детей и взрослых предложенными формами работы.
- Творческое сотрудничество взрослых и детей.

6. Предполагаемые результаты программы

При активном участии детей и взрослых в реализации программы предполагается, что у каждого возникнет чувство сопричастности к большому коллективу единомышленников.

Успешность детей в различных мероприятиях повысит социальную активность, даст уверенность в своих силах и талантах.

При хорошей организации питания, медицинским наблюдениям и правильно организованным спортивными мероприятиями предполагается оздоровить детей и своевременно обратить внимание на проблемы со здоровьем, если они существуют.

Осуществление экскурсий, походов, поездок помогут детям в обретении новых знаний о родном крае и научат их бережно и с любовью относиться к своей малой Родине.

Предполагается, что время, проведенное в лагере, не пройдет бесследно ни для взрослых, ни для детей, и на следующий год они с удовольствием будут участвовать в работе лагеря.

Планирование работы

При составлении плана работы учитываются возможности разновозрастных отрядов, интересы детей, педагогов, родителей и пути реализации.

Примечание: В ходе работы летнего лагеря в планировании возможны изменения, так как могут быть не известны сроки экскурсий и дни могут варьироваться.

7. План-сетка лагерной смены

День Тема дня	Мероприятия
<p>День первый 02.08 «Стартовая площадка»</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - Торжественная линейка «Открытие лагерной смены «Космические старты» - Беседа по технике безопасности и правилах жизни лагерной смены, инструктаж по ПДД, правилам противопожарной безопасности -Копилка добрых дел-«Помоги младшим» - «Один за всех – все за одного» (распределение обязанностей в экипаже) - Операция «Уют» (обустройство и оформление экипажами летательных кораблей) <p>Итоги дня - «Время впечатлений»</p>
<p>День второй 03.08 «Планета дизайна» «Ключ на старт»</p> 	<ul style="list-style-type: none"> -«Чтобы быть весь день в порядке, утром сделаем зарядку» - Минутка здоровья «Осторожно - клещ!» <p>Копилка добрых дел- « Делимся хорошим настроением»</p> <ul style="list-style-type: none"> - Анкета – знакомство. -Подготовка к открытию лагеря. - Ярмарка идей «Эмблема нашего лагеря» - Презентация экипажей «Мы рады новой встрече» (название, девиз отряда) - Отрядные игры и конкурсы «Ярмарка идей» - Оформление уголков отрядов <p>Итоги дня - «Время впечатлений»</p>
<p>День третий 04.08. «На зов космических далей» «...5,4,3,2,1. Поехали!»</p> 	<ul style="list-style-type: none"> -«Чтобы быть весь день в порядке, утром сделаем зарядку» - Минутка здоровья «Первая помощь при укусах насекомых» -Копилка добрых дел- «Чистота, уют в столовой» - «Веселый экспресс»-открытие лагерной смены. - Квест-игра «Экологический лабиринт» - Посвящение в космонавты - Дискотека «Нашествие... или все только начинается» <p>Отрядные игры и конкурсы «Ярмарка идей»</p> <p>Итоги дня - «Время впечатлений»</p>
<p>День четвертый 05.08. «Космическое крещение» «Ветер перемен»</p>	<ul style="list-style-type: none"> -«Чтобы быть весь день в порядке, утром сделаем зарядку» - Минутка здоровья «Привычки: полезные и вредные» - Копилка добрых дел- «Наведём чистоту на своей планете»- уборка территории лагеря. -«Законы Галактики» (встреча с инспектором ДПС) - Конкурс рисунков на асфальте «Полет в космос» <p>Итоги дня - «Время впечатлений»</p>



День пятый
06.08.
«Зеленая планета»



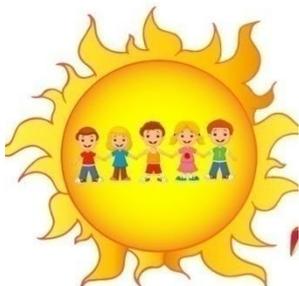
- «Чтобы быть весь день в порядке, утром сделаем зарядку»
- Минутка здоровья «Сладость- не всегда радость»
- Копилка добрых дел -«Береги всё, что растёт»
- Игра - квест « Мусорное бедствие»
- Экскурсия на природу. Экологический десант «Сбор природного материала»
- игра-викторина «Зоологические забеги»
- Итоги дня - «Время впечатлений»

День шестой
07.08.
«Планета встреч»
«День друзей»



- «Чтобы быть весь день в порядке, утром сделаем зарядку»
- Минутка здоровья «Берегите уши»
- Копилка добрых дел-«Протяни руку помощи»
- Конкурс рисунков «Гости из космоса»
- Итоги дня - «Время впечатлений»

День седьмой
09.08.
«Планета
толерантности»
«Стартуют таланты»



- «Чтобы быть весь день в порядке, утром сделаем зарядку»
- Минутка здоровья «Дышим чистым воздухом»
- Копилка добрых дел-«Радуемся чужому успеху»
- Праздничная программа «Лавина талантов - 2019»
- Беседа по отрядам «Моя безопасность в моих руках» (безопасный маршрут)
- Конкурс рисунков на асфальте « Пусть всегда будет солнце»
- Квест – игра «Мир, в котором ты живешь»
- Акция «Дом без одиночества» (изготовление подарков детям-инвалидам)
- Отрядные игры и конкурсы «Ярмарка идей»
- Итоги дня - «Время впечатлений»

День восьмой
10.08.
«Планета
подвижных
игр»
День здоровья



- «Чтобы быть весь день в порядке, утром сделаем зарядку»
- Минутка здоровья «Негативное влияние газированных напитков на организм детей»
- Копилка добрых дел-«Обидел-извинись»
- «Здоровым быть здорово»-спортивное мероприятие
- Конкурс рисунков и плакатов по ЗОЖ
- Отрядные игры и конкурсы «Ярмарка идей»
- Итоги дня - «Время впечатлений»

<p>День девятый 11.08. «Астероид юных путешественников» «Неизвестные дали»</p> 	<p>-«Чтобы быть весь день в порядке, утром сделаем зарядку» - Минутка здоровья «Осанка – основа красивой походки» - Копилка добрых дел-«Соблюдаем правила пешехода» - Конкурс поделок «В стране дорожных знаков» - «Сохраним планету зеленой!» (защита экологических проектов) - Фестиваль песни «Самый поющий экипаж» - Отрядные игры и конкурсы «Ярмарка идей» Итоги дня - «Время впечатлений»</p>
<p>День десятый 12.08. «Планета мудрецов» «День эрудиции»</p> 	<p>-«Чтобы быть весь день в порядке, утром сделаем зарядку» - Минутка здоровья «Лесные опасности» - Копилка добрых дел- «Волшебные слова» - Экскурсия в библиотеку. Интеллектуальная игра «Космонавтом хочешь стать – надо много-много знать» - Подготовка к общему мероприятию «Галактик - шоу» - Тест «Умеешь ли ты быть терпимым к другому человеку» Итоги дня - «Время впечатлений»</p>
<p>День одиннадцатый 13.08. «Планета вежливости» День зелёного друга</p> 	<p>-«Чтобы быть весь день в порядке, утром сделаем зарядку» Минутка здоровья «Солнечный ожог». Копилка добрых дел- «Помоги зеленому другу» - игра по станциям «Кометоискатели» - Час безопасности. (правила поведения в чрезвычайных ситуациях - водные объекты) - Отрядные игры и конкурсы «Ярмарка идей» Итоги дня - «Время впечатлений»</p>
<p>День двенадцатый 14.08. «Планета рекордов» «Рекорды Галактики»</p> 	<p>-«Чтобы быть весь день в порядке, утром сделаем зарядку» - Минутка здоровья «Не все растения добрые» - Копилка добрых дел «Делимся успехами» - Спортивное мероприятие «Рекорды жителей планеты» - Викторина «Спортивный марафон» - игровая программа «Галактик - шоу» - Отрядные игры и конкурсы «Ярмарка идей» Итоги дня - «Время впечатлений»</p>
<p> Помним и гордимся! День тринадцатый 16.08. «Планета невесомости» «Мы потомки героев»</p>	<p>-«Чтобы быть весь день в порядке, утром сделаем зарядку» - Минутка здоровья «Зеленка – друг царапин и ран» - Копилка добрых дел «Протяни руку помощи» - Маршрутная игра «Тропами войны» - Стартуем в краеведческий музей им. Кустодиева - Отрядные игры и конкурсы «Ярмарка идей» Итоги дня - «Время впечатлений»</p>

<p>День четырнадцатый 17.08. «Загадочная планета» День цветка</p> 	<p>-«Чтобы быть весь день в порядке, утром сделаем зарядку» - Минутка здоровья «Лечебный чай» - Копилка добрых дел- «После себя оставляем чистоту» - Конкурс на лучший летний букет - Час загадок «А может она все - таки обитаема?» - Творческий час «Цветы из бумаги» - Операция «Чистый двор» Итоги дня - «Время впечатлений»</p>
<p>День пятнадцатый 18.08. «АРТ-Планета» День творчества «Необычное в обычном»</p> 	<p>-«Чтобы быть весь день в порядке, утром сделаем зарядку» - Минута здоровья «Берегите зубы» - Копилка добрых дел «Не топчем траву, там свои жители» - Выставка моделей космических аппаратов будущего. - «Мастера Галактики» (творческие мастер-классы, задания) - Отрядные игры и конкурсы «Ярмарка идей» - Конкурс фантастических проектов «Моя планета через...» Итоги дня - «Время впечатлений»</p>
<p> День шестнадцатый 19.08.. «Млечный путь» «Путешествие во Вселенной»</p>	<p>-«Чтобы быть весь день в порядке, утром сделаем зарядку» - Минута здоровья «Моем руки с мылом» - Стартуем в библиотеку «Эта загадочная планета» - Копилка добрых дел- «Поливаем клумбы» - «Космический день рождения» (развлекательно-игровая программа по знакам зодиака) - Конкурс рисунков «Лагерь будущего» - Отрядные игры и конкурсы «Ярмарка идей» Итоги дня - «Время впечатлений»</p>
<p>День семнадцатый 20.08. «Планета безопасности» «День безопасности»</p> 	<p>-«Чтобы быть весь день в порядке, утром сделаем зарядку» Копилка добрых дел «Чистая улица» - Минутка здоровья «Аптека под ногами» - Игра-беседа «Уроки безопасности при пожаре» - Конкурс рисунков «Спасем планету от пожаров» - Викторина «Пожарным можешь ты не быть, но правила знать обязан» Итоги дня - «Время впечатлений»</p>
<p>День 18-й 21.08. «Планета сюрпризов» «Парад планет»</p> 	<p>-«Чтобы быть весь день в порядке, утром сделаем зарядку» Копилка добрых дел «Подарок другу» - Закрытие смены. «Приземляемся на планету Детства!» - игра «Чемодан в дорогу» (сбор «Чемодана пожеланий» друг другу - Фестиваль воздушных шаров Итоги дня - «Время впечатлений»</p>

8. Мониторинговая деятельность

Организуя разнообразную и по формам, и по содержанию деятельность, педагогический коллектив создает условия для того, чтобы как можно больше положительных качеств ребят проявлялось, активизировалось и развивалось.

Ребята приходят в разновозрастные отряды и очень важно из шумной неорганизованной группы сформировать коллектив, помочь детям освоить различные виды деятельности, приобрести конкретные знания и умения, формировать лидерские качества в детях.

Формы диагностики:

1. Наблюдение (при многопрофильности оценки личности);
2. Входное анкетирование;
3. Рефлексия мероприятий;
4. Методика цветописи (по выявлению психоэмоционального состояния);
5. Промежуточный тест «Выбор»;
7. Тест «Я в круге»;
8. Тест «Умешь ли ты быть терпимым к другому человеку» (чувство толерантности);
9. Итоговое анкетирование.

Основная роль для определения результативности отводится воспитателям лагеря и медицинскому работнику. Они ведут диагностику, обрабатывают данные, проводят консультации для родителей.

Перспективы развития программы:

1. Внедрение в практику деятельности волонтерского объединения инновационных форм, апробированных в рамках летней смены.
2. Максимальное использование потенциальных возможностей взаимодействия участников смены для усовершенствования программы (разработка и подбор методических материалов, изучение интересов, потребностей ценностных ориентаций детей и подростков).
3. Привлечение общественных организаций, различных структур для содействия в организационном обеспечении волонтерской лагерной смены.
4. Расширение и укрепление социальных связей и материально-технической базы образовательного учреждения с целью создания новых интересных составляющих лагерной смены.
5. Разработка социально – значимых проектов, востребованных современными детьми и подростками, способствующих созданию эффективной системы образования и воспитания в летний период.

Возможность тиражирования программы

В качестве модели интеграции общего и дополнительного образования возможность реализации программы «Планета добрых сердец» для организации летнего отдыха и досуга детей на базе образовательных учреждений островского муниципального района. Программа построена так, что при доработке её вполне можно использовать как воспитательную систему отдельно взятого класса во время учебного года. Также идея может смело использоваться при работе любых детских объединений, в том числе волонтерских отрядов.

9. Список литературы

1. Воронкова Л.В., Игровые программы - Педагогическое общество России. - Москва, 2005
2. Григоренко Ю.Н., Кострцова У.Ю., Кипарис-2: Учебное пособие по организации детского досуга в детских оздоровительных лагерях и школе. – М.: Педагогическое общество России, 2010.
3. Гузенко А.П., Как сделать отдых детей незабываемым праздником.- Волгоград: Учитель, 2010
4. Книга добрых приключений. Человек дела: Методический сборник педагогических моделей смен из опыта работы/ Составитель Е.Н.Чеканова.,- Тюмень: Ребячья республика, 2015 - 308с.
5. Лобачева С.И., Организация досуговых, творческих и игровых мероприятий в летнем лагере. - Москва: ВАКО, 2010
6. Тартышная М. А., Все лучшее – впереди/социально ориентированные формы работы со школьниками/ М. А. Тартышная. – Ростов н/Д.: Феникс, 2009. – 185
7. Шмаков С.А. Игры-шутки, игры-минутки. М., 1993.
8. Шуркова Н.Е., Питюков В.Ю. и др. Новые технологии воспитательного процесса. М., 1994
9. Организация летнего отдыха детей и подростков. М., 1997. 15. Янкова З. А., Чаброва И. А. Лето в городе: проблемы развития и оздоровления детей. М., 1998.

Анкета – знакомство.

Дорогой друг! Ты пришел в лагерь, который очень рад встрече с тобой и хочет помочь тебе интересно, весело и с пользой для себя провести время. Что тебя интересует? Что ты ждешь от лагеря? Какие у тебя задумки, осуществить которые ты хотел бы, но пока не знаешь как?

Вот почему мы предлагаем тебе ответить на вопросы анкеты. Твои искренние и полные ответы помогут нам быстрее познакомиться с тобой и позаботиться о тебе, учитывая твои желания, способности, интересы. Для этого надо прочитать сам вопрос, возможные ответы на него и выполнить рекомендации, которые даны в скобках. Итак, приступай!

1. Меня зовут (фамилия, имя)

Возраст _____ лет

Отряд _____

Место проживания _____

Мне нравится, когда меня называют (указать)

Какой Я (написать прилагательные, которые тебя характеризуют)

Ты пришел(а) по желанию или по настоянию родителей

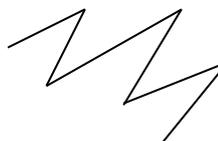
2. Выбери, пожалуйста, фигуру, которая больше всего соответствует твоему внутреннему миру:



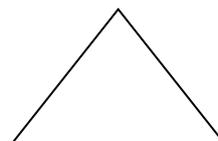
квадрат



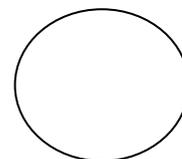
прямоугольник



зигзаг



треугольник



круг

3. Дома в свободное время я увлекаюсь:

- | | | | |
|----------------|---------------|------------------|------------------|
| а) танцами | д) спортом | з) журналистикой | л) свой вариант: |
| б) литературой | е) театром | и) вязанием | |
| в) музыкой | ё) туризмом | й) вышиванием | |
| г) пением | ж) рисованием | к) компьютер | |

4. Мои ожидания от смены (отметь выбранные варианты).

- А) получить новые знания о _____
- б) лучше понять и узнать себя;
- в) познакомиться с новыми людьми;
- г) безопасно провести время;
- д) попробовать себя в самостоятельной жизни;
- е) что-то ещё (указать)

5. Я пришел в этот лагерь, чтобы (продолжи фразу)

6. В своих сверстниках я ценю больше всего (отметь 3 наиболее важных для тебя качеств):

- | | | |
|-------------------|-------------------|---------------------------|
| а) честность | е) общительность | й) достоинство |
| б) взаимоуважение | ё) интеллект | к) благородство поступков |
| в) решительность | ж) внешние данные | л) инициативность |

г) взаимопомощь

з) сильный характер

м) целеустремлённость

д) чувство юмора

и) аккуратность

н) ответственность

7. Представь себе, что круг – это твой отряд, поставь крестик в том месте, где ты ощущаешь себя в отряде:

Тест «Я в круге» на выявление уровня психологической комфортности пребывания ребёнка в отряде.

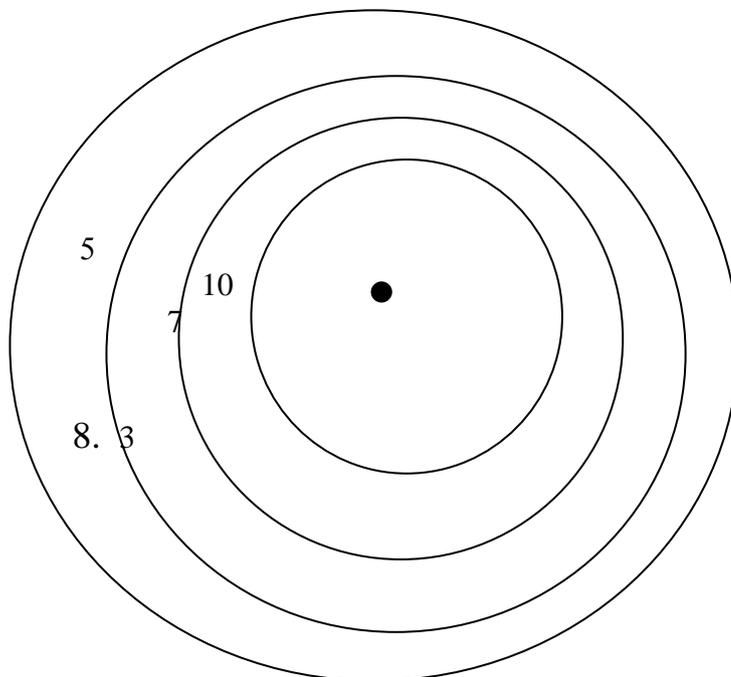
10 – высокий уровень, максимум комфортности.

7 – легкий дискомфорт

5 – 50/50

3 – весьма ощутимый дискомфорт

0 – низкий уровень, максимум дискомфорта.



Тест «Умеешь ли ты быть терпимым к другому человеку»
(чувство толерантности)

Дорогой друг!

Ответь, пожалуйста на вопросы:

1. Я люблю посекретничать о других людях;
2. Мне легче сказать кому-то комплимент, чем раскритиковать человека;
3. У меня всегда есть время, что бы выслушать окружающих людей;
4. Я пытаюсь предлагать человеку то дело, которое лучше у него получается;
5. Я всегда даю понять людям, что они для меня необходимы и желанны;
6. Когда что-то не получается, вместо того, что бы заняться критикой, я пытаюсь найти конструктивное решение.

Подсчитываем баллы:

- | | |
|------------|----------|
| 1. да – 0 | нет – 10 |
| 2. да – 10 | нет – 0 |
| 3. да – 10 | нет – 0 |
| 4. да – 10 | нет – 0 |
| 5. да - 10 | нет – 0 |
| 6. да – 10 | нет – 0 |

50 – 60: вы понимаете, насколько важны хорошие отношения в группе, и вы можете быть прекрасным лидером в группе!

20 – 40: вы можете улучшить свои отношения с людьми, если будете более чутким человеком.

Меньше 20: вы, скорее портите отношения с людьми, чем налаживаете. Встряхнитесь и протяните руку помощи тем, кто в ней нуждается

Промежуточный тест «Выбор»

Детям предлагается прослушать утверждение и оценить степень согласия с их содержанием по следующей шкале:

- 4 – совершенно согласен
- 3 – согласен
- 2 – трудно сказать
- 1 – не согласен
- 0 – совершенно не согласен

1. Я жду наступление нового дня в лагере с радостью.
2. В детском лагере у меня обычно хорошее настроение.
3. У нас хорошие вожатые.
4. Ко всем взрослым в нашем лагере можно обратиться за советом и помощью в любое время.
5. У меня есть любимый взрослый в нашем лагере.
6. В отряде я всегда могу свободно высказывать своё мнение.
7. У меня есть любимые занятия в нашем лагере.
8. Когда смена закончится, я буду скучать по нашему лагерю.

Обработка полученных данных:

Показателем удовлетворённости детей ($У$) является частное от деления общей суммы баллов всех ответов на общее количество ответов.

$У = \text{общая сумма баллов} / \text{общее количество ответов}$

Если $У$ больше 3, то можно констатировать высокую степень удовлетворённости, если же $У$ больше 2, но меньше 3, то это свидетельствует о средней и низкой степени удовлетворённости детей жизнью в лагере.

**Анкета
по выявлению степени удовлетворенности
родителей организацией лагеря
(За 3 дня до окончания смены)**

Уважаемые родители!

Просим Вас принять участие в анкетировании, которое проводится с целью выявления степени удовлетворенности Вами организацией отдыха и оздоровления ваших детей

Удовлетворены ли Вы?	ДА	Частично	НЕТ	Затрудняюсь
организацией отдыха вашего ребенка				
организацией оздоровления вашего ребёнка				
организацией питания в лагере				
учетом индивидуальных особенностей вашего ребенка в лагере				
возможностью проявиться способностям и умениям вашего ребенка				
организацией досуговой занятости, перечнем мероприятий				
участием ребенка в мероприятиях				
организацией работы кружков и секций				
взаимодействием всех организаций на территории микрорайона/села по организации отдыха и оздоровления детей				
оснащенностью настольными играми				

Ваши пожелания:



Режим дня:

8:30

Приход детей - Утро. Солнышко встает – спать ребятам не дает.

9:00

Зарядка - Чтобы быть весь день в порядке, надо сделать нам зарядку.

9:30

Завтрак - Каша, чай, кусочек сыра – вкусно, сытно и красиво.

10:00 -12:00

Мероприятия, спортивные соревнования, игры, экскурсии, работа по плану отрядов.

- Кто-то любит танцевать, кто – то петь и рисовать.

12:00 – 13:00

Прогулки, оздоровительные мероприятия.

13:00 -13:45

Обед - Что ты ходишь такой грустный? Ждешь в столовой обед вкусный?

13:45 – 14:30

Вот и кончилась игра, всем уже домой пора

План полета



8.30 – 8.50 – Сбор космонавтов. Утренний фильтр. (организационная линейка).

8.50-9.00 - Чтобы быть весь день в порядке, надо сделать нам зарядку.

9.00 – 9.15 – «Выход на орбиту» (моем руки)

9.15 - 10.40– Завтрак землянина.

10.40 – 12.00 - Путешествие на орбитальные станции

Мероприятия, спортивные соревнования, игры, экскурсии, работа по плану отрядов.

12.10 – 12.50 – КТД - «Экипаж - одна семья» (общелагерное дело).

13.00 – 13.30 – Обед марсианина

13.30 – 14.30 - Отрядные дела. Подведение итогов. «Приведи в порядок себя и свою планету» (уборка отрядных комнат). Уход домой.

экипаж корабля:

Капитан – начальник лагеря

Бортпроводники – педагоги

Космодоктор - медицинский работник

Космококи – работники столовой

Космонавты – дети



Девиз, законы и заповеди лагеря «Планета детства»



Наш девиз:

«Планета детства» - наш дом, мы хозяева в нем.

Законы:

✚ Закон точного времени.

Время дорого у нас, берегите каждый час.
Каждое дело должно начинаться и заканчиваться вовремя.
Не заставляй ждать себя и не беспокоить напрасно других.

✚ Закон доброты.

Будь добр к окружающим, и люди к тебе потянутся.

✚ Закон порядочности.

Помни, что о тебе заботятся, хотят видеть в твоих поступках только хорошее.

✚ Закон дружбы.

Где дружба прочна, там хорошо идут дела.
Нет друга - ищи, а нашел - береги.
Взаимное доверие - основа дружбы.

✚ Закон безопасности.

Сначала подумай, потом действуй.

✚ Закон взаимовыручки.

Если хочешь, чтобы помогли тебе, сам протяни руку помощи тем, кто в ней нуждается.



Заповеди:

-  *Экипаж – одна семья.*
-  *Один за всех и все за одного.*
-  *Порядок, прежде всего.*
-  *Каждое дело вместе.*
-  *Все делай творчески, а иначе зачем?*
-  *Даже если трудно, доведи дело до конца.*
-  *Чистота – залог здоровья.*

Верь в себя и свои силы!

Найди занятие по душе.

Продемонстрируй все свои таланты и способности.



наша речевка

*Далекие звезды над нами горят,
Зовут они в гости наших ребят.
Собраться в дорогу нетрудно для нас-
И вот мы к полету готовы сейчас.*



Название, девиз и речевка отрядов

Отряд: «Звезды Галактики»

Девиз:

По всем галактикам летать, друзей в беде не оставлять.

Речевка:

Мы звезды галактики, пока еще на практике.

Научимся летать и будем зажигать.

Лагерная речевка:

Далекие звезды над нами горят, зовут они в гости наших ребят.
Собратся в дорогу нетрудно для нас - и вот мы к полету готовы сейчас.

Отряд: «Марсиане»

Девиз:

Экипажа лучше нас нет в лагере сейчас.

Речевка:

Ждет нас быстрая ракета

Для полета на планету,

Отправляемся на Марс-

Звезды в гости ждите нас.

Лагерная речевка:

Далекие звезды над нами горят, зовут они в гости наших ребят.
Собратся в дорогу нетрудно для нас-и вот мы к полету готовы сейчас.

Частушки:

Мы, веселые подружки,
Вам частушки пропоем.
И про лето, и про лагерь,
И про то, как мы живем!

Лета красного дождались,
Дневники забросили.
Отдыхать мы долго будем -
Аж до самой осени!

Мы с подружкой засони,
Любим долго мы поспать.
С девяти утра наш лагерь,
И приходится вставать!

В нашем лагере, конечно,

Развлечений масса.
И вожатые у нас
Просто супер–класса!

Летом можно ногти красить
На руках и на ногах.
Нас учитель не ругает,
А мальчишки скажут: «Ах!»

К лету очень постройнела –
Любо-дорого смотреть.
А вот некоторым, точно,
Не мешало б похудеть!

Признаюсь, по телефону
Поболтать люблю, друзья.
Этим я, конечно, в маму,
Это ж гены у меня!

Все частушки уж пропеты,
Можно хлопать начинать.
Даже можете цветами
Нас с подружкой закидать

Мероприятия для летнего лагеря . «ДВА КОРАБЛЯ»

Сцена оформляется флажками на флагштоках, на сцене - штурвал. Звучат песни о море.

Ведущий: Дорогие ребята!

Придет время, и вы станете настоящими солдатами, отважными пехотинцами, смелыми десантниками, быстрыми летчиками, бесстрашными моряками. Сегодня мы с вами отправимся в путешествие на корабле. Игра состоит из нескольких конкурсов. Каждый конкурс будет оцениваться. За отличные результаты команде будет присуждаться звездочка. Выигрывает та команда, которая наберет большее количество звездочек. Оценочная система (еще один вариант) - флаги расцветивания. Команде - победительнице - красный флаг. Команде проигравшей - синий флаг. Выигрывает та команда, которая набрала больше красных флажков. Для игры-путешествия необходимо укомплектовать команды (по 10 человек - 5 мальчиков и 5 девочек).

Выполняйте! (на сцену выходят команды).

Итак, начинаем нашу игру. Экипажи готовы? Тогда слушайте первое задание.

1 ЗАДАНИЕ. Перед вами сложенные в стопки буквы. Из них вы должны *собрать название своего корабля*. Время пошло... (названия "Быстрый" и "Ветерок" ребята до игры не знают).

Молодцы! Быстро выполнили это задание. Тогда вот вам еще пакеты с буквами. Будут звучать вопросы, а *из полученных вами букв вы должны будете собрать ответы*. Договорились? Тогда слушайте: (каждая команда получает пакет с буквами: б,е,с,к,о,з,ы,р,к,а)

- а) домашнее животное (коза);
- б) обитатель рек, озер, морей и океанов (рыба);
- в) молочный продукт (сыр);
- г) жесткое покрытие на продуктах, на книгах и тетрадях (корка);
- д) неисправная готовая продукция (брак);
- е) рабочее платье моряков (роба);
- ж) обитатель морских глубин, имеющий клешни (краб);
- з) головной убор матроса (бескозырка);

В этом конкурсе оценивают быстроту выполнения заданий.

2 ЗАДАНИЕ. *Капитанам предстоит из бумаги сделать кораблики* - кто быстрее и лучше. Пока выполняется задание, ведущий читает свод морских законов, которым мы следуем в игре.

- 1. Сам утопай, а друга спасай.
- 2. Помни, только смелым покоряются моря.
- 3. Скуку за борт.
- 4. Улыбка - флаг корабля, а здоровый смех - настроение экипажа.
- 5. Никогда не хмуриться.
- 6. Крепи дружбу морским узлом.

Жюри оценивает сделанный кораблик.

3 ЗАДАНИЕ. КОНКУРС сигнальщиков (без помощи голоса, только мимикой и жестами) сигнальщики должны передать своим командам шифровки:

- а) 7 футов под килем,
- б) Попутного ветра и т.д.

4 ЗАДАНИЕ. КОНКУРС лоцманов. Для того, чтобы корабль правильно следовал своим курсом, лоцманы должны хорошо потрудиться. Им предлагается провести корабль по сложному фарватеру с завязанными глазами. Для этого надо пройти между 8 кеглями, не сбить их и не посадить корабль на мель.

5 ЗАДАНИЕ. КОНКУРС болельщиков. Приглашаются на сцену по 2 болельщика от каждой команды. Их задача - шагать по сцене и на каждый шаг называть моря. Получит звездочку та команда, чей болельщик назовет больше морей.

Ведущий: Ребята, вы знаете, конечно, что когда вы сыты, настроение лучше и работа идет веселее.

*Здравствуй, милая картошка,
Низко бьем тебе челом!*

*Даже дальняя дорожка
Нам с тобою нипочем!*

Вряд ли найдется человек, который не любил бы картошку. Редкое блюдо обходится без этого замечательного продукта. Вы, наверно, догадались, что сейчас начнется конкурс поваров. От его искусства зависит настроение команды. Пожалуйста, повара, пройдите к этим столикам и послушайте задание.

6 ЗАДАНИЕ. КОНКУРС поваров. Вы должны быстро и качественно очистить эти картофелины, чтобы было меньше кожуры, а затем красиво нарезать кубиками. (Музыкальная пауза. Конкурс оценивается.) Спасибо поварам!

7 ЗАДАНИЕ. Поели - теперь все матросы собрались в кубрике, чтобы попеть. **Песенный аукцион. Тема: море.** Команды должны спеть хотя бы одну строчку из песен. Побеждает та команда, которая вспомнит больше песен о море.

8 ЗАДАНИЕ. КОНКУРС врачей. Перевязать голову члену экипажа. Побеждает тот, кто быстрее и качественнее справится с этим заданием.

9 ЗАДАНИЕ. Вы, ребята, умеете быстро строиться, дружно и четко выполнять команды. А *хорошо ли вы знаете морской язык?* Этот конкурс для болельщиков обеих команд. Я буду предлагать вам названия, а вы должны будете перевести его на морской язык.

(Ведущий поочередно обращается к болельщикам обеих команд):

- 1) Комната - каюта,
- 2) Кухня - камбуз,
- 3) Лестница - трап,
- 4) Передняя часть корабля (нос) - бак,
- 5) Задняя (корма) - ют,
- 6) Столовая - кают-компания,
- 7) Пол - палуба,
- 8) Окно - иллюминатор,
- 9) Повар - кок,
- 10) Веревка - канат.

10 ЗАДАНИЕ. Показ домашнего задания. Ребята должны составить рассказ, слова в котором начинались бы только с букв "М" и "С" и проинсценировать свой полученный рассказ.

11 ЗАДАНИЕ. "Аврал на корабле". Проводится *морская комбинированная эстафета*

- 1) Перетягивание каната
- 2) Метание в цель
- 3) Передача мячей
- 4) Эстафета с кеглями

(Подводятся итоги.)

Ведущий: Итак, наше путешествие подходит к концу, на горизонте показалась земля. И наш корабль вошел в бухту веселья и находчивости. Большое спасибо членам команд и болельщикам. Наше путешествие предлагаю закончить веселой песней. (Например, "Если с другом вышел в путь").

3. ИГРА «КРЕСТИКИ-НОЛИКИ»

Вариант 2

Предлагаем вашему вниманию еще один вариант игры "Крестики-нолики" для младших школьников. И основан он будет на семи любимых сказках.

КОНКУРС 1. "Марья-Искусница" (русская народная сказка).

Как известно, Марья-Искусница отличалась умением вышивать ковры изумительной красоты. В соответствующем конкурсе предлагается нарисовать портреты героев народных сказок: Бабы-Яги и Кощея-Бессмертного.

Каждой команде выдается лист ватмана, разрезанный на 9 частей. Каждому члену команды - своя часть. Части нумеруются так же, как и поле игры. Каждый из участников должен нарисовать свою часть общего портрета. После этого лист складывается соответственно номерам.

Условие: совещаться во время конкурса нельзя. Во время работы команд звучит музыка или разыгрывается какой-нибудь концертный номер.

В конце конкурса жюри оценивает качество нарисованного портрета. Для сравнения возможно использование заранее заготовленных портретов своих героев.

КОНКУРС 2. "Винни-Пух и все, все, все" (А.А.Милн).

Главный герой сказки, Винни-Пух, очень любит рассказывать о себе различные истории. В этом конкурсе командам предлагается следующее задание: команды выстраиваются в две колонны по обе стороны от ведущего. Первый участник начинающей команды начинает рассказ на заданную тему и продолжает его в течении 20 секунд. После этого слово передается противоположной команде, которая начинает свой рассказ с последней фразы предыдущего рассказчика и так далее. Каждая команда должна развивать только свой сюжет.

В этом конкурсе команда "крестиков" рассказывает о том, как Винни-Пух ходил в гости к Кролику. Рассказ должен вестись от лица Винни-Пуха. Команда "ноликов" рассказывает о том, как Кенга мыла Пятачка. Рассказ ведется от лица Пятачка. После того, как все играющие примут участие в этом конкурсе, жюри оценивает остроумие, находчивость, связанность сюжета и т.п.

КОНКУРС 3. "Маленький Мук" (В.Гауф).

Если бы не умение Маленького Мука соотнести различные события и расставить все по свои местам, то он никогда бы не сумел избавиться от ослиных ушей. Участникам конкурса предлагается попробовать свои силы в решении таких же задач. Общим командам выдается на руки пустая кроссвордная сетка без номеров:

XXX	XXX	XXX
XXX	XXX	XXX

Далее командам (в среднем темпе) зачитывается пять слов, которые им требуется отгадать и расставить в данной сетке. Команды предупреждаются о

том, что конкурс проводится на время, а определения слов повторяться не будут.

Определения слов (сказочные):

1. Приспособление для передвижения по воздуху. (ковер)
2. Событие, происшедшее между Дядей Федором и его родителями и послужившее причиной его отъезда в Простоквашино. (ссора)
3. Материал, из которого был изготовлен солдат. (олово)
4. Шелковая ткань, из которой были сшиты платья дочерей купца в сказке "Аленький цветочек". (атлас)
5. Предмет, делающий человека невидимым. (шапка)

Ш	А	П	К	А
XXX	Т	XXX	О	XXX
О	Л	О	В	О
XXX	А	XXX	Е	XXX
С	С	О	Р	А

Выигрывает команда, выполнившая задание более быстро и полно.

КОНКУРС 4. "Конек-Горбунок" (сказка Ершова).

На многие вопросы пришлось ответить Коньку-Горбунку ради своего хозяина. Участники игры должны ответить на целый ряд вопросов. Вопросы задаются всем участникам игры по очереди; первому участнику начинающей команды, затем первому участнику противоположной и т.д. На обдумывание не более 10 секунд:

Варианты вопросов:

- 1) На какое слово Незнайка не смог придумать рифму? (Пакля)
- 2) В каком городе жил Незнайка? (В Цветочном городе)
- 3) Где Винни-Пух нашел хвост? (На двери у Совы)
- 4) У кого в дверях застрял Винни-Пух? (У Кролика)
- 5) Экзамен по какому предмету сдавал Волька Костыльков и провалился? (По географии)
- 6) Как звали мальчика, которого Старик Хоттабыч заставил лаять? (Гога)
- 7) Какое лекарство предпочитал Карлсон? (Варенье)
- 8) Любимое животное Фрекен Бок? (Кошка Матильда)
- 9) Сколько заплатил Буратино за обед в харчевне "Трех пескарей"? (Ни сольдо)
- 10) Сколько дней пролежали деньги Буратино на Поле чудес? (Ни дня)
- 11) Что послужило выкупом за жизнь Маугли? (Буйвол)
- 12) Как звали мудрого жителя джунглей? (Слон Хатхи)
- 13) За кем побежала Алиса в страну чудес? (За кроликом)
- 14) Кого подарили в чайнике? (Мышь Соню)
- 15) Кого маленькая разбойница дала в помощь Герде? (Оленя)
- 16) Осколок чего попал в глаз Каю? (зеркала троллей)
- 17) Кто помог Чиполино освободить своих друзей из тюрьмы? (Крот)
- 18) За что отца Чиполино посадили в тюрьму? (Он наступил на мозоль принцу Лимону)

Выигрывает команда, давшая больше правильных и развернутых ответов.

КОНКУРС 5. "Огниво" (Г.-Х.Андерсен)

В подземелье, куда спрятано огниво и деньги и куда опускался солдат, сидели три собаки. Они были уверены, что любой вошедший в подземелье - лишний. В этом конкурсе участники должны определить лишнее из четырех названных слов. Ведущий зачитывает четыре слова, а первые два участника из обеих команд должны назвать лишнее по их мнению. После чего зачитываются слова для второй пары участников и т.д.

Варианты слов:

- Молочная речка, Яблоня, печка, Баба-Яга (Баба-Яга - отрицательный герой)
- Кристофер Робин, Белый кролик, Трубадур, Малыш (Белый кролик - не человек)
- Пан Черника, граф Вишенка, Виноградинка, Лук Порей (не ягода)
- Артемон, Тортилла, Пьеро, Мальвина (Тортилла - не кукла)
- "Оле-Лукойе" , "Кошка, которая гуляла сама по себе", "Маугли", "Рикки-Тики-Тави" ("Оле-Лукойе" - автор - не Киплинг)
- "Сказка о рыбаке и рыбке", "Айболит", "Двенадцать месяцев", "Сказка о золотом петушке" ("Двенадцать месяцев" - не стихотворение)
- Элли, Стелла, Гингема, Бастинда (Элли - не волшебница)
- "Семь Симеонов", "Белоснежка и семь гномов", "Сказка о мертвой царевне", "Семь подземных королей" ("Сказка о мертвой царевне" - в стихах)

КОНКУРС 6. "Городок в табакерке"

Пока Миша не попал в табакерку и не задал свои вопросы Мальчику-колокольчику, он не смог узнать, что внутри табакерки.

В этом конкурсе играющие должны угадать, что находится в "Черном ящике" с помощью вопросов, на которые ведущий может ответить только "да" или "нет". Сперва свои вопросы задает одна команда для своего предмета (каждый член команды может задать свой вопрос), а потом другая. Участники игры предупреждаются, что в ящике находятся предметы, имеющие прямое отношение к русским народным сказкам. Для одной команды в ящике приготовлена скатерть (скатерть-самобранка), для другой - игла (жизнь Кощея Бессмертного). Выигрывает команда, отгадавшая свой предмет. Если ни одной из них не удалось дать правильный ответ, то выигрывает команда, которая была ближе к правильному ответу. Это определяет жюри.

КОНКУРС 7. "Малыш и Карлсон". (А.Лингренд)

В этой сказке Карлсон постоянно похвально и хвастается своими способностями. К концу сказки у нас складывается впечатление, что он и в самом деле самый воспитанный, в меру упитанный и т.д. Что это, как не хорошая реклама. И в этом конкурсе командам предлагается прорекламирровать два предмета, которые они получают от ведущего.

Варианты предметов: а) метла, б) клубок шерсти.

На подготовку конкурса командам дается по минуте. По окончании конкурса жюри оценивает, какая команда лучше справилась с предложенным заданием.

КОНКУРС 8. "Незнайка и его друзья" (Н.Носов).

Много интересного узнал Незнайка во время своих приключений. Участникам конкурса предлагается перечислить названия сказок, в которых одним из действующих лиц является царь (король). Участники конкурса дают ответы в порядке, аналогичном порядку конкурса N_ 2. Выигрывает команда, назвавшая больше таких сказок.

КОНКУРС 9. "Алиса в стране чудес" (Л.Кэрролл).

Любопытная Алиса всегда старалась докопаться до самой сути вопросов. Порой у нее получалось очень интересная логическая цепочка. Правила этого конкурса аналогичны правилам конкурса "Почемучки" (см. 1-й вариант игры "Крестики-нолики"). Чем остроумнее ответ участников, тем выше оценки жюри. Варианты вопросов командам: "Почему у Бабы-Яги костяная нога?", "Почему Щука исполняла желания Емели?", "Почему Конек - Горбунок помогал Иванушке - Дурачку?"

Форма игры "Крестики-нолики" проста и легка в повторении. Ее удобно применять на уроках обобщающе-повторительной темы. Стоит только приложить немного умственных усилий и эта игра выручит вас в самых затруднительных делах.

Игровое ассорти.

В программе смены иногда случаются незапланированные паузы. Например, когда работа на станции в игре закончилась раньше. Очень часто дети скучают, когда возвращаются с экскурсии, во время регистрации на заезде, когда организуют сбор отряда и ждут детей. Чтобы продуктивнее использовать это время, мы предлагаем вам поиграть в удовольствие себе и на радость детям.

1. Узел

Выводят одного или нескольких участников в другую комнату, остальные становятся в круг, берутся за руки и начинают "перепутываться", т. е. перешагивать через руки, проходить под руками, перекручиваться и т. д. Главное условие - нельзя расцеплять руки, иначе может ничего не получиться. Когда из участников игры образуется большой узел, начинается самое интересное - приглашают водящего, он распутывает этот узел (в итоге должен получиться круг, в котором все держатся за руки). Здесь также действует основной принцип соблюдения сцепления рук!

2. Сантики - фантики - лимпомпо

Участники становятся в круг. Выбираются двое водящих. Один из них по условиям игры показывает различные движения, которые все синхронно повторяют, незаметно меняя движения (назовём его условно - "танцор"). Второго водящего выводят в другую комнату, его задача - определить "танцора". Игра начинается всеми участниками со слов "сантики - фантики - лимпомпо". Затем "танцор" показывает различные движения, группа - копирует их, по-прежнему, сопровождая словами "сантики - фантики - лимпомпо". Задача водящего: с трех попыток определить "танцора". Таким образом, участники должны смотреть куда угодно, только не на "танцора"!

Если водящий отгадал, то "танцор" автоматически занимает место водящего. Игра продолжается.

3. Арам-шим-шим

Участники берутся в круг за руки (по принципу: мальчик и девочка). В центр круга выходит водящий, закрывает глаза и вытягивает руки (стрелой) в любом направлении. Круг начинает двигаться по часовой стрелке, а водящий - в противоположном направлении. При движении все повторяют хором слова: "арам-шим-шим, арам-шим-шим, арамия-дульсия - покажи-ка на меня! И раз, и два, и три!" На счет "три" все останавливаются. Игрок противоположного пола, на которого при остановке указал водящий выходит в центр круга. Эти игроки становятся спиной друг к другу и закрывают глаза, а остальные участники хором начинают считать до трех. На счет "три" игроки в центре поворачивают головы в любом направлении. Если повернули в одну сторону - целуются в щёчку, если нет - жмут друг другу руки.

4. Охотники

Участники образуют круг. Один из игроков в роли охотника должен сложить руки пистолетом и, направляя этот жест на кого - либо одного, должен имитировать выстрел, при этом необходимо сопровождать выстрел звуком "У". "Жертва" мгновенно реагирует на этот выстрел, отклоняется назад, поднимает руки вверх и произносит звук "У". Одновременно с ним, те участники, которые стоят слева и справа от "потерпевшего", наклоняются в его сторону, присоединяют ладонь к ладони и произносят тот же звук. Далее "жертва" становится охотником. Все это должно происходить очень быстро. Кто не успевает - покидает игру.

5. Летел лебедь

Участники становятся в круг, вытягивают руки, при этом ладони необходимо держать вертикально, положив свою правую ладонь на левую ладонь соседа справа. Все игроки поочередно произносят по одному слову из считалки, под каждое слово делают ход - хлопок по левой руке соседа слева. "Летел - лебедь - по - синему - небу - загадал - число - ...". Тот человек, на кого выпало слово "число", называет вслух любое число и делает хлопок. Хлопки вслух поочередно считают. Задача игрока, на которого "выпадает" названное число, быстро убрать руку из под хлопка. Кто не успел - выбывает. Таким образом, выясняется самый ловкий в отряде.

6. 100 пионеров

Участники становятся в круг и повторяют за водящим следующие слова и движения.

У нас в отряде 100 пионеров,

100 пионеров у нас в отряде.

Они играют, они смеются

И вместе делают вот так!

Затем водящий поочередно называет части тела, которыми необходимо начать трясти. Например, у нас в отрядеи вместе делают вот так: правая рука (все начинают трясти правой рукой). Продолжаем: у нас в отряде

.....делают вот так: правая рука, левая рука (продолжают трясти правой рукой и начинают левой трясти). Далее называют, правую и левую руки, правое и левое плечи, голову, туловище. Таким образом, через несколько туров играющие становятся похожи на "таракашек", что вызывает у ребят прилив положительных эмоций.

7. Себе - соседу

Для игры понадобится небольшой предмет: колечко, ключик, пуговица, брелок и т.д. Участники становятся в круг, руки вытягивают в стороны: ладонь левой руки - ковшиком, ладонь правой - как будто что-то держат пальцами. Одновременно повторяя слова: "себе - соседу", все игроки перекладывают из своей левой ладони в левую ладонь соседа справа небольшой предмет. Задача водящего: угадать у кого он в ладони.

8. Месим, месим тесто

Участники становятся в круг, взявшись за руки и дружно повторяют слова: "Месим, месим тесто, месим, месим тесто", при этом сходятся как можно плотнее. Под слова: "Раздувайся пузырь да не лопайся, раздувайся пузырь да не лопайся!", расходятся как можно шире, стремясь разорвать круг. Два человека, чей узел разорвался, становятся в центр круга, и их уже "месят". Находящиеся в кругу, имеют право помогать разрывать своими спинами "пузырь". Побеждают сильные и ловкие.

9. Ти - я - я

Участники становятся в круг, левая рука на плече соседа слева, правая рука на поясе соседа справа. Все участники, покачиваясь сначала вправо, потом влево, поют забавную песенку:

"Ти - я - я, ти - я - я, ти - я - я - о,

Ти - я - я, ти - я - я, ти - я - я - о,

Ти - я - я, ти - я - я, ти - я - я - о,

Ти - я - я, ти - я - я, о - я - о.

Я - о, я - о, ти - я - я, ти - я - я, ти - я - я - о,

Я - о, я - о, ти - я - я, ти - я - я, о - я - о."

Когда произносят звук "о" - наклоняются вперёд. Игра продолжается, но теперь поют быстрее и быстрее...

10. Телеграмма

Участники становятся в круг, держатся за руки. В центре круга - водящий. Кто-нибудь из игроков начинает: "Я отправляю поздравительную открытку Кате, в которой желаю ей добра". Как только произносит слова, лёгким пожатием руки любого из соседей, "отправляет" открытку. По цепочке открытка должна дойти до адресата. Важно слегка пожимать руки друг другу, чтобы водящий не смог перехватить почту. Как только адресат получает открытку, сразу говорит слово "получил" и, теперь он, отправляет свою открытку кому-то в кругу. Отправлять можно письма, посылки, бандероли, телеграммы и т. д. Если водящий заметил, где пожимают руку, т.е. где проходит почта, тот игрок становится водящим.

11. Контакт

Один из игроков загадывает слово и говорит, на какую букву оно начинается. Все остальные должны разгадать слово. Например, ведущий говорит, что слово начинается с буквы "л". Для того, чтобы ведущий открыл вторую букву, необходимо подобрать слово на букву "л" и дать ему небольшую характеристику. Например, кто-то из игроков говорит: "Это есть ночью на небе". Кто догадался, говорит "контакт" и вместе с игроком, который давал характеристику, считают до 10 и называют слово. Если слова оказались разными, тогда игроки продолжают подбирать слова на букву "л". Если слова совпали, тогда ведущий называет следующую букву, например буква "а" и тогда образуется слог "ла". Теперь начинают подбирать слова на этот слог, давая характеристику им, считать до 10 и т. д. Ведущий тоже может отгадывать слова, которые участники характеризуют. Если он отгадает, тогда придётся подбирать новые слова. В этой игре ведущему важно, чтобы его слово как можно дольше не смогли разгадать.

12. Тыр - тыр

Все участники произносят слова, сопровождая их движениями.

"Тыр - тыр, пулемёт, (держат обеими руками ручки "пулемёта")

Выше, выше, самолёт, (рука движется снизу вверх наискосок)

Бац! - артиллерия, (хлопок)

Скачет кавалерия, (одной рукой машут воображаемой шашкой над головой)

Ура!"

Игра продолжается, но с каждым разом необходимо ускорять темп, стараться успевать и говорить, и правильно показывать движения.

Игры в помещении

1: Волшебная цепочка

Ведущий называет любое слово, а игроки должны придумать слова, которые бы начинались с этой буквы. Например, ведущий говорит: »Придумайте слова, которые бы начинались с буквы «р». Игроки: «река, репка, рак, радуга, радио». Выигрывает тот, кто больше придумает количество слов на эту букву.

2:Поймай камушек

Ребенок берет пять камушков в руку. Один из них подбрасывает вверх, а четыре кладет на стол. Подкинутый камушек ловит и снова кидает его вверх. Быстро берет со стола один камушек и ловит подкинутый. Игра продолжается, пока не соберет со стола все камушки.

3.Аукцион

Ведущий называет любое слово. А игроки должны придумывать слова, которые бы начинались с последней буквы. Побеждает тот, кто придумает больше всех слов.

4.Что изменилось?

На столе расставляются в определенной последовательности несколько предметов (мяч, скакалка, гантели и др.) спортивного инвентаря. Детям предлагается подойти и запомнить, как стоят эти предметы. Затем дети поворачиваются и идут к противоположной стороне стола и поворачиваются спиной. В это время воспитатель переставляет предметы и предлагает

вернуться и посмотреть, что изменилось. Кто быстрее определит изменения, тот и выигрывает.

5. Найди и промолчи

Ученики находятся в комнате, лицом к воспитателю. Воспитатель показывает детям ленточку и предлагает ее найти, после того, как он ее спрячет. Тот, кто найдет ленточку, должен подойти к воспитателю, тихо сказать, где спрятана ленточка, и стать на свое место. Затем воспитатель предлагает повернуться всем спиной и закрыть глаза. В это время ленточку прячут. По сигналу "Можно открыть глаза!" дети расходятся по комнате в поисках ленты. Игра продолжается до тех пор, пока большинство детей не найдут ленточку. Побеждает тот, кто первый обнаружит ленточку, а также отмечаются дети, проявившие наибольшую выдержку, наблюдательность и сообразительность.

6. Арифметические кубики

Для игры нужны 3 кубика. Каждый бросает их по 3 раза. Если среди выпавших чисел окажутся одинаковые, они складываются (например, выпало 3, 5 и 3, играющий сумму $3+3=6$, а если выпадут все разные числа, допустим 5, 2 и 3 - они не учитываются). Если же случится так, что после очередного броска все 3 числа окажутся одинаковыми (например, 4,4 и 4), то сумма этих чисел еще и удваивается. Побеждает тот, у кого в результате трех бросков окажется наибольшая сумма чисел.

7. Не замочив ноги

В комнате, на полу, нарисован ручеек. Ребенок должен перепрыгнуть ручеек в самом широком месте так, чтобы не замочить ноги.

8. Пройди по линии

На полу рисуется линия. Участникам игры завязываются глаза. Их задача - пройти по этой линии ни разу не оступившись. Выигрывает тот, кто "ровнее" всех прошел.

9. Попади в мишень

На стене нарисованы 5 мишеней диаметрами 50, 30 и 20 см, за попадание в которые мячом даются соответственно 1, 3, 4 очка. В каждую мишень играющий делает по 2 броска, лучший из двух дает очки. Выигрывает тот, кто больше всех наберет очков. Броски выполняются из различных расстояний (3, 5, 10).

10. Прыгни дальше

На полу расставить 4 - 6 игрушки на расстоянии 15 см одну от другой. Прыгнуть вдоль игрушек как можно дальше, отталкиваясь двумя ногами. Длину прыжков определяют по игрушкам.

11. Да или нет

Игроки выбирают ведущего. Он загадывает слово. Это может быть предмет, человек, фрукт, животное. Другие игроки стараются отгадать загаданное слово, ставя ведущему вопросы, на которые он должен отвечать: "Да" или "Нет". Если он не может дать точного ответа, то говорит: "Не знаю". Кто отгадает слово - тот становится ведущим.

12. Испорченный телефон

Дети выбирают ведущего. Все остальные игроки садятся на стулья, поставленные в ряд. Ведущий очень тихо (на ухо) говорит тому, кто сидит первым в ряду, какое-нибудь слово, а тот передает его следующему и так до последнего игрока. Переспрашивать не разрешается. У последнего игрока ведущий спрашивает: "Какое слово ты услышал?". Если ребенок скажет слово, предложенное ведущим, значит "телефон исправный". Если же слово не то, ведущий спрашивает всех по очереди (начиная с конца), какое они услышали слово. Так находят того, кто "испортил телефон". Кто не правильно передал слово, занимает место ведущего.

13. Угадай, кто это

Дети выбирают ведущего. Потом игроки должны каким то образом следить за кем-нибудь со своих товарищей. Каждый выбирает себе свой объект. Они должны запомнить цвет его волос, глаз, особенности одежды, цвет обуви. Ведущий вызывает одного из игроков, тот поворачивается спиной к остальным и описывает объект своего наблюдения. Но описывает он, не поворачиваясь к детям. Когда игрок закончит описание, игроки должны отгадать, кто это был. Выигрывает тот, кто правильно узнает своего товарища.

14. Кто это?

Придумайте разные слова и напишите их на листах бумаги, заверните и киньте в коробку или корзинку (словами могут быть названия животных, разные виды транспорта, даже некоторые короткие названия фильмов или простое слово, которое нужно изобразить жестами, без слов). Игрок вынимает с коробки лист бумаги с написанным на нем словом и старается его показать, изобразить, а остальные должны отгадать это слово. Тот, кто отгадал, получает приз.

15. Отгадывание теней

Один из игроков садится вблизи светлой, по возможности не заставленной стены, лицом к ней. Сзади, в нескольких шагах, устанавливается свечка или тусклая лампа. Кто-нибудь из игроков должен проходить между спиной сидящего и лампой. Лампа должна быть поставлена так, чтобы вышла максимально резкая тень. Сидящий, не оборачиваясь, по тени должен угадать кто прошел у него за спиной. Угаданный садится на его место и начинает отгадывать тени.

И т. д.

16. В настроении

Ведущий шепотом, на ухо, одному из игроков говорит, какое выражение лица ему надо изобразить, для передачи того или другого настроения: "Сделай счастливое лицо" или "Сделай грустное лицо". Все остальные игроки отгадывают "настроение".

17. Предметы

Дети приносят с собой какие-нибудь небольшие предметы и складывают их в одно место. Далее выбирают одного из игроков, который становится спиной к предметам. Ведущий, указывая на один из предметов, спрашивает: "Что делать тому, кому принадлежит этот предмет?". Все игроки видят это

предмет, но один стоит к нему спиной и не знает, на чей предмет указывает ведущий. Задание этого игрока - назначить "штрафы", задание, которое должен выполнить хозяин предмета, чтобы выкупить предмет.

18. Четыре угла

Один игрок выходит из комнаты, другие дети договариваются, к какому углу каждый будет "приписан". Когда позовут назад в комнату ребенка, который вышел за двери, те спрашивают: "Что ты сделаешь с этим углом?". Он может ответить, например, так: "С этим углом я хочу потанцевать, а остальные пропоют нам песню", или "А этот угол пусть попрыгает со мной на одной ноге", или "С этим углом хочу поиграть в снежки". После этого все дети разбегаются по своим углам и - если это будет возможно, исполняют пожелания ведущего.

19. Живое - неживое

Ведущий называет вперемешку живые и неживые предметы, а дети отвечают хором только "живое", а на "неживое" молчат. Выигрывают дети, которые меньше всех ошиблись.

20. Ухо, горло, нос

Игроки становятся в шеренгу. Ведущий встает перед ними и говорит: "Каждый будет закрывать то, что буду называть". Дети должны закрывать только те части лица, которые называет ведущий. Он начинает по очереди называть и закрывать ухо, горло, нос, но при этом специально путать игроков. Кто ошибается, тот выбывает из игры. Выигрывает тот, кто остался последним.

КТД - "Ромашка"

Младший возраст

Всем вам, уважаемые коллеги, конечно же известна простейшая форма КТД - "Ромашка". Мы хотим представить набор заданий для "Ромашки" - конкурсы для ребят разных возрастов.

1. Изобразить (зрителям угадать): - утюг, - будильник, - чайник, - телефон, - кофемолку.
2. Изобразите походку человека: - хорошо пообедавшего, - у которого жмут ботинки, - неудачно пнувшего кирпич, - с острым приступом радикулита, - одного оставшегося ночью в лесу.
3. Мимикой и звуками изобразить: - встревоженного кота, - грустного пингвина, - восторженного кролика, - хмурого орла, - разгневанного поросенка.
4. Мелодию песни "Солнечный круг" : - прогавкать, - промяукать, - промычать, - прокрякать, - прокудахтать (прокукарекать).
5. Прочитать стихотворение "Идет бычок, качается..." словно: - оправдываясь перед товарищем, - обиделись на бабушку, - хвастаетесь перед ребятами, - рассердились на младшего брата, - испугались собаки.
6. Попрыгать как: - воробей, - кенгуру, - лягушка, - кузнечик, - бегемот.
7. Нарисовать животное или растение, которое никогда не существовало и дать ему название.

8. Песню "В лесу родилась елочка" поют: - африканские аборигены, - индийские йоги, - кавказские горцы, - оленеводы Чукотки, - индейцы племени апачи, - английские джентельмены.
9. Песню "Во поле березка стояла" исполняют: - хор Красной Армии, - хор ветеранов труда, - хор детского сада, - казачий кубанский хор, - хор духовной семинарии.
10. Изобразить пантомимой пословицу: - "На чужой каравай рот не разевай", - "За двумя зайцами погонишься - ни одного не поймаешь", - Даренному коню зубы не смотрят", - "Доброе слово и кошке приятно".
11. Придумать новое применение предметам: - пустой консервной банке, - дырявому носку, - лопнувшему воздушному шарик, - перегоревшей лампочке, - пустому стержню от ручки.
12. Изобразите танец: - со шваброй, - со стулом, - с чемоданом, - с чайником, - с подушкой.
13. Составить рассказ из вырезанных газетных заголовков.
14. Танец: - маленьких котят, - щенят, - жеребят, - поросят, - обезьянок.
15. Придумайте танцевальную композицию: - "Я опять получил двойку", - "Мне купили футбольный мяч", - "Я разбил мамину любимую вазу", - "Ко мне придут сегодня гости", - "Я потерял ключ от квартиры".
16. Шумовой оркестр. Вы - вокально-инструментальный ансамбль. Должны исполнить любую популярную песню, но аккомпанировать себе будете на подручном материале, то есть на том, что найдете в помещении: на швабре, кастрюлях и т.д. Время на подготовку - 5 минут.
17. Звуками и движениями изобразить: - оркестр русских народных инструментов, - симфонический оркестр, - рок-группу, - военный духовой оркестр, - джазовый оркестр.
18. "Дирижировать" оркестром, исполняющим: - вальс, - симфонию, - военный марш, - современную танцевальную мелодию, - русскую народную песню.
19. Не изменив смысла, но другими словами сказать фразу: - муха села на варенье, - на столе стоит стакан, - бьют часы 12 раз, - воробей влетел в окно, - шел отряд по берегу.
20. Составить рассказ из названий кино или видеофильмов.
21. Дописать еще две строчки:
 - а) Шла собака по роялю,
Говори примерно так...
 - б) Вы слышали? На базаре
Чудо-птицу продавали...
 - в) В зоопарке плачет слон -
Увидал мышонка он...
 - г) Удивляется народ -
Почему сердит Федот?
 - д) Царь издал такой указ:
"Всем боярам в тот же час..."

22. Придумайте стихи с рифмами: - кошка, ложка, окошко, немножко, - стакан, банан, карман, обман, - бег, век, снег, человек, - кружка, подружка, лягушка, частушка, - конь, гармонь, огонь, ладонь.

23. Придумать новый конец сказке: "Колобок", "Курочка Ряба", "Теремок", "Репка", "Волк и семеро козлят".

24. Сочинить историю про: - собаку, которая жила в холодильнике; - ворону, которая любила кататься на велосипеде; - щуку, которая играла на гитаре; - березу, которая хотела научиться плавать; - майского жука, который очень боялся высоты.

25. Придумать новые названия урокам: - математики, - музыки, - истории, - труда, - физкультуры и т.д.

26. Принести стул: - совершенно не касаясь пола ногами, - без помощи рук, - как будто это таз с водой, - как будто вы Чарли Чаплин, - словно вы идете по минному полю.

КТД - "Ромашка"

Средний возраст

1. Изобразите скульптуры "Жертвы спорта": - штангист, не успевший вовремя отпрыгнуть от штанги; - вратарь, поймавший шайбу зубами; - парашютист, забывший за что нужно дернуть; - гимнаст, не вышедший вовремя из тройного пируэта; - горнолыжник, не убежавший от лавины.

2. Написать письмо Ваньки Жукова из: - музыкальной школы, - детской больницы, - спортивной секции, - турпохода.

3. Создать частушку, начинающуюся словами: "Вот бы нам..."

4. Создать костюмы: - рабочий - Бабе Яге, - парадно-выходной - Ивану-дурачку, - домашний Змею-Горынычу, - спортивный - Кощею Бессмертному, - зимний - Водяному.

5. Перед вами - картины. Изобразите, как развивались события, спустя 3 минуты. Картины: - "Бурлаки на Волге", - "Опять двойка", - "Иван Грозный убивает своего сына", - "Охотники на привале", - "Три богатыря".

6. Назовите 5 видов товаров в магазине: - "Все для двоечников", - "Все для прогульщиков", - "Все для нерях", - "Все для второгодников»

7. Придумайте рекламу: - пуговицы трехдырочные, - галстук бисквитный, - молния с дистанционным управлением, - заколки чугунные, - шнурки быстрорастворимые.

8. Придумайте текст и изображение для плаката в школе: - на гардеробе, - над кабинетом директора, - на дверях школьной столовой, - возле столярной мастерской, - у входа на школьный чердак.

9. Создайте прическу: - Атака левым флангом, - Не сжатая полоса, - Взрыв на макаронной фабрике, - Бахчисарайский фонтан, - Сход снежной лавины.

10. Изобразите сюжет сказки "Курочка Ряба" применительно к историческим временам: - первобытнообщинный строй, - рабовладельческая эпоха, - средние феодальные века, - ранний капитализм.

11. Изобразите памятник на тему: - В споре рождается истина, - Любви все возрасты покорны, - Я волком бы выгрыз бюрократизм, - Не имей сто рублей, а имей сто друзей, - Сытый голодному не товарищ.

12. Продемонстрируйте изготовление, применение и название лекарства для: - врунов, - лентяев, - плакс, - ябед, - драчунов.
13. Изобразите сказку "Колобок" в жанре: - комедии, - трагедии, - оперы, балета, - фильма ужасов.
14. Досочините рассказ:
- "Дятел высунул голову из дупла...
... В бухту входил эсминец".
 - "Дождь смыл все следы...
... На кровати лежал отбойный молоток".
 - "Костер давно потух...
... Балкон выкрасили в зеленый цвет".
 - "Кактус сбросил колючки...
... Начиналось лунное затмение".
 - "Айсберг возвышался над морем...
... Мухи попрятались в щели".
15. Проинсценируйте ситуации: - Вор в чужой квартире, - Композитор сочиняет музыку, - Контролер в общественном транспорте, - Режиссер на репетиции своей пьесы, - Хирург в операционной.
16. Придумайте головной убор для: - Винни Пуха, - Пятачка, - Совы, - Кролика, - Ослика Иа.
17. Включите в сказку новый персонаж: - "Красная шапочка" - светофор, - "Кот в сапогах" - бормашина, - "Золушка" - бульдозер, - "Синяя борода" - радиоприемник, "Мальчик-с-пальчик" - пожарная машина.
18. Букет для знаменитости: - спортсмену: "Удар! Еще удар!", - космонавту: "5 минут! Полет нормальный!", - народному депутату: "4-й микрофон включен", - артисту: "Аплодисменты! Аплодисменты!", - учителю: "Урок окончен".
19. Памятник и речь на открытие: - "Первому собирателю утильсырья в России" - Плюшкину, - "Первому активисту ОСВОДа" - деду Мазаю, - Первому представителю общества Красного Креста в Африке" - доктору Айболиту, - "Первому организатору спортивных соревнований" - Балде, - "Передовику ткацкой промышленности" - Царевне-лягушке.
20. Расшифруйте название отряда:
- РОМБ, КРУГ, ЗИГЗАГ.
 - ШКВОРЕНЬ, БУБЛИК, СИРОП.
 - ЧУР, ОХ, УРА.
 - БАЛДА, ТРЮХА, УВАЛЕНЬ.
 - ПОЛЕНО, КРЯЖ, БРЕВНО.