

Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение
Новоселовская средняя общеобразовательная школа
427694 УР Юкаменский район д.Новоселово ул. Центральная.1 тел. 83416138146
e-mail: novoselovskaya_sush@mail.ru

УТВЕРЖДАЮ:

Директор школы

Т.Н. Леонтьева

2024г.



**Программа воспитательной деятельности
лагеря с дневным пребыванием детей
«Дорогою добра»
«Последний герой»**

ИНФОРМАЦИОННАЯ КАРТА ПРОГРАММЫ

1. Полное название программы	Последний герой
2. Цель программы	Создание системы интересного, разнообразного по форме и содержанию отдыха и оздоровление детей в условиях лагеря.
3. Тип лагеря	Летний оздоровительный лагерь с дневным пребыванием
4. Направление деятельности, специфика содержания программы	Работа по направлениям: образовательное, физкультурно-оздоровительное, игровое, трудовое, культурно-досуговое, экологическое, информационно-эстетическое, духовно-нравственное. Специфика программы ориентирована на развитие личности учащихся и экологическое воспитание.
5. Краткое содержание программы	В основе воспитательной программы сюжетно-ролевая игра «Последний герой». Сюжет игры определяет правила и принципы жизнедеятельности и нормы поведения детей и взрослых. Ежедневно на Совете племени выбирается самый активный участник путём тайного голосования, который получает костерок с именем. Костерок помещается на отрядный флаг. Один раз в 6 дней на Совете племён решается, кто должен получить ТОТЕМ, который можно будет обменять на одно из предложенных заданий.
6. Ожидаемый результат	<p>Результатом реализации программы будет являться оздоровление и отдых 25 мальчишек и девчонок нашей школы.</p> <p>Совершенствование личности и раскрытие ее творческого потенциала;</p> <ul style="list-style-type: none"> - развитие личностных качеств: эстетического отношения к миру, к природе; - гармонизация отношений личности с социоприродным окружением, понимание взаимосвязей между человеком, обществом и природой; - повышение экологической культуры, ответственности за состояние окружающей среды; - умение находить решение по устранению экологических проблем родного края; умение реализовывать свои права и обязанности по отношению к самому себе, своим близким, родному краю, Отечеству, планете Земля; - понимание и осознание ценности человеческой жизни, ответственности за сохранение здоровья и ведение здорового образа жизни.
7. Количество участников программы	25 учащихся
8. Сроки проведения	С 3 июня по 27 июня
9. Опыт реализации программы в других условиях	впервые
10. Особая информация и примечания	

Пояснительная записка

Организация летнего отдыха детей и подростков, создание условий для полноценного развития подрастающего поколения - одно из приоритетных направлений государственной молодежной политики. Право детей на отдых неоспоримо, и государство стремится всесторонне, поддержать систему детского отдыха и оздоровления, что нашло своё отражение в Федеральных целевых и региональных программах, направленных на улучшение положения оздоровления и отдыха детей и подростков. Вместе с тем, наряду с созданием экономической базы организации летнего отдыха, немаловажной составляющей остаётся процесс воспитания детей.

Организованный отдых одновременно выполняет оздоровительную, образовательную, культурологическую, коммуникативную функции, в нём гармонично сочетаются духовно-эстетические, рационально-познавательные, идейно-нравственные начала. Проводя лето в лагере, ребёнок познаёт жизнь самым непосредственным образом. Месяц в лагере иногда равен году жизни ребёнка: приходя в школу, он становится дисциплинированнее, серьёзнее. И наша задача, если не сформировать, то заложить в ребёнке основы здоровой нравственности.

Ежегодно 120 учеников нашей школы окунаются в кипучую жизнь творчества, дружбы. Наш лагерь «Дорогою добра» даёт возможность для раскрытия творческих способностей детей и способствует психологическому комфорту в общении. Кроме того, правильно организованная деятельность, отдых, досуг, оздоровление способствуют духовному и физическому росту детей, имеет реальный выход в жизнь.

Каждый день, прожитый в лагере, по-своему незабываем. Каждый день - открытие, у каждого дня своё лицо, свой характер. Каждый день жизни в лагере насыщен разнообразными, но дополняющими друг друга, видами массовой, познавательно - досуговой и трудовой деятельности, имеющими в своём содержании тематику лагеря. В гармонии с самим собой и природой. Вместе они составляют смену: интересную, неповторимую, яркую, богатую событиями, встречами, делами.

Игра - это не имитация жизни, это очень серьёзная деятельность, которая позволяет ребёнку самоутвердиться, самореализоваться. Фактически, становясь участником лагерной смены, построенной в форме сюжетно-ролевой игры, ребёнок пробует себя в различных социальных ролях. Участвуя в различных играх, ребёнок выбирает для себя персонажи, которые наиболее близки ему, соответствуют его нравственным ценностям и моральным установкам. Являясь активным участником игры в лагере, ребёнок, 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 «Последний герой» включены разнообразные типы игр, с целью развития тех или иных качеств, знаний, умений, навыков и способностей ребёнка, а также всестороннего развития его личности.

Таким образом, ребёнок сможет проявить себя в различных видах деятельности и стать активным участником общественной жизни в лагере и дома.

Цель: создание системы интересного, разнообразного по форме и содержанию отдыха и оздоровление детей в условиях лагеря.

Задачи:

- создание условий для удовлетворения интересов детей, развития личности, раскрытия её творческого потенциала и коммуникативных способностей учащихся, стимулирования самопознания и самовоспитания членов детской организации, создание благоприятной эмоциональной атмосферы в лагере;
- воспитание эстетического отношения к миру, чувства любви к природе, роль которой в развитии личностных качеств выражается в воспитании доброты, предостерегающей от бессмысленного зла и хищнического отношения к природе;
- формирование гражданской позиции юного гражданина, реализация им своих прав и обязанностей по отношению к себе самому, своим близким, родному краю, Отечеству, планете Земля;
- привлечение ребят к активному участию в мероприятиях в рамках программы;
- организация режима дня в соответствии с возрастными особенностями;
- организация полноценного отдыха и оздоровления детей;

Принципы реализации программы.

В основе программы «Последний герой» лежат следующие принципы:

- **Принцип индивидуализации** воспитания требует учёта индивидуальных особенностей каждого ребёнка при включении его в различные виды деятельности, раскрытия потенциалов личности, предоставление возможностей каждому для самореализации, самораскрытия, открытости в деятельности племён (отрядов), учёт возрастных и индивидуальных способностей, интересов детей;
- **Принцип мотивации деятельности** ребят требует добровольности их включения в ту или иную деятельность, участия в делах программы, наличия цели – доступной, понятной, осознанной; доверия ребёнка в выборе средств и способов достижения поставленной цели, доступности предлагаемых форм работы возможностям каждого ребёнка;
- **Принцип сотрудничества** предполагает определение общих целей педагогов и детей, организацию их совместной деятельности на основе взаимопонимания и взаимопомощи, систематичности, предполагающей соответствие всей деятельности детей и вожатых поставленным задачам, логическую взаимосвязь всех дел смены;
- **Принцип наглядности** данной программы: каждое дело отряда отмечено в выпуске листовки и включено в презентацию работы отряда, каждое дело смены наглядно отражается в карте путешествия и в летописи племени;
- **Принцип гуманности:** признание личности ребёнка высшей ценностью воспитания, выявление и развитие всех сущностных сил ребёнка, внушение каждому воспитаннику сознания собственной неповторимости, развитие в каждом ребёнке стремления стать лучше, знать больше; развитие его творческих способностей;
- **Принцип коллективности:** этот принцип является основой для проведения коллективного творческого дела с возникающей целью (по И.П.Иванову);
- **Принцип вариативности** предполагает создание условий для выбора ребятами форм деятельности, для поддержки различных инициатив, направленных на достижение значимых целей и самореализацию индивидуальности, как педагогов, так и детей;
- **Принцип сочетания индивидуальных, групповых и коллективных форм работы** при реализации программ.

Легенда Острова (Лагеря)

Давным-давно на земле жил всемогущий Волшебник. Люди его уважали и шли к нему за помощью. А помогал он тем, что наделял людей добротой, любовью, дружбой и другими ценностями. И всегда среди людей царил мир взаимопонимание и любовь. Но однажды один человек сказал: «Мы сами можем справиться со своими трудностями». Мы вполне можем обойтись без твоей помощи, нам не нужна доброта и любовь и без дружбы мы можем прожить. И тогда Волшебник рассердился на людей и полетел по миру искать тех, кому он был нужен. Он долго летал по свету, но однажды пролетая над зелёным, цветущим Островом он почувствовал себя счастливым. Волшебник опустился на красивейший остров и прожил на нём счастливо и безмятежно. Всю свою волшебную силу и знания он вложил в Тотемы, которые разбросал по Острову. Когда же Волшебник улетел от людей, то сгустились над ними тёмные силы, у людей появилась ненависть, зависть и злоба. Начались войны и разрушения. Люди стали уничтожать природу, животные гибли от безжалостных людей. Устав от войн и разрушений люди поняли, что им нужна волшебная сила, чтобы жизнь людей стала снова счастливой, они стали дружными и воцарилась любовь и мир на Земле нужно ещё найти эти ТОТЕМЫ. А чтобы стать «Последним героем» острова нужно найти главный ТОТЕМ. А достанется он только тем, кто поверит, что эта ценность им нужна.

Остров, на котором Волшебник прожил много лет, был назван «Островом Последнего героя». С тех пор очень часто люди приезжают на Остров для того, чтобы разыскать эти сокровища.

На маленький необитаемый тропический островок высаживается 5 команд из отважных искателей приключений, которым предстоит не только подобно Робинзону бороться за выживание, но и раз в 6 дней решить, кто из племён должен получить священный Тотем. Для того чтобы стать обладателем священного Тотема, надо победить в трудном и опасном испытании. То племя, которое за время нахождения на острове наберёт больше всех тотемов, становится победителем. Пользуясь картой Острова, которую участники племён соберут во второй день смены, они начнут бороться за «выживание» на острове. Попытаются найти разумные выходы из «Интеллектуального лабиринта», будут жить яркой и незабываемой жизнью в «Парке развлечений», вместе с нечистой силой из русских

сказок проведут день в «Пещере сказок», потренируют здоровое тело для здорового духа в «Долине спорта», познакомятся с чудесами природы и заповедными местами села в путешествии по «Родным тропам», совместно с лесовичком проведут трудовой десант по очистке берегов озера и школьного парка и т.д. Карта вывешивается во второй день смены на видном месте в холле. Пройденный путь отмечается на ней флажками. Каждое племя ведёт свой путевой дневник, куда заносят, зарисовывают, клеивают всё самое интересное, с чем встречаются во время испытаний.

Введение в игру начинается с момента встречи с детьми в первый день лагеря. В этот день проводится общелагерная игра «Зов джунглей!».

Игра проходит в два этапа: индивидуальный и командный.

На первом этапе ребята индивидуально зарабатывают для своей команды стартовый взнос для участия в игре. Второй этап- командный, состоит в «постройке» своего жилища. Здесь команда проходит испытания, при выполнении которых ребята получают какую-то вещь нужную для проживания на острове (топор, кружка, ложка, и т.д.).

Включение в игру и её поддержке способствует игровой материал: знаки отличия и успеха, игровые талисманы, эмблемы, тайные знаки, посвящение в племена. Каждое племя вместе со своими главными вождями придумывает название, девиз, символику и создаёт свой «Вестник племени». Так же выбирают вождя племени.

Вся жизнедеятельность в ДОЛ «Дорогою добра» пронизана духом приключений. В связи с этим многие объекты лагеря переименованы в соответствии с этим:

«Остров Последнего героя»- лагерь.

Племя- отряд в лагере.

Хранитель-воспитатель отряда.

Правитель Острова - начальник лагеря.

Вдохновитель - вожатый

«Пресс-центр» - место встречи и обсуждения планов действий всех Хранителей и Правителя Острова.

Долина чудес - место для проведения массовых мероприятий и встречи всех племён.

Долина спорта – стадион школы.

Трапезная долина-столовая лагеря.

Совет племени - планёрка.

Лекарь- врач.

Старейшина печати - библиотекарь

Этапы реализации программы

Вся игра делится на три этапа:

1. *Организационный*: «По следам Священного тотема».

2. *Основной*: «По пути приключений и испытаний».

3. *Итоговый*: «Остров сокровищ. Открытие тайны».

Организационный этап (или как его в последнее время называют адаптационный) характеризуется запуском игрового момента, знакомство ребят друг с другом, с предполагаемой игровой деятельностью, знакомство с традициями, законами лагеря, педагогическим коллективом, проводятся огоньки знакомств. Так же проводится первичная диагностика членов команд. Происходит знакомство с идеей игры, основными этапами игры, проходит презентация племён, выявление лидеров племени (вождь племени), церемония открытия смены «Праздник священного тотема». Поднимается флаг сюжетной игры.

Основной период смены - это самый большой по времени период смены. Именно на этом этапе реализуются все поставленные индивидуально-личностные и коллективные цели развития. Здесь развивается сюжет игры. Основным механизмом реализации общелагерной деятельности являются тематические дни. Каждый день проходит ряд мероприятий в рамках тематики смены и дня.

Главная задача:

- создать условия для организации воспитывающей и развивающей деятельности и общения детей, стремиться к тому, чтобы дети могли реализовать себя по максимуму;
- возможность каждому проявить себя в различных видах деятельности;
- привить любовь и бережное отношение к окружающей природе.

На протяжении всей игры участники и организаторы программы действуют согласно своим ролям.

Для успешного решения задач этого оргпериода деятельность детей и вожатых должна иметь разносторонний творческий характер, быть насыщенной, эмоциональной, а само настроение-романтическим, приподнятым.

Основные дела периода:

- проведение диагностической работы по определению творческого потенциала участников;
- выход стенной газеты «Островок»;
- «В поисках сокровищ капитана Флинта»- спортивный день;
- «Бермудский треугольник»- просто весёлый день;
- «Большой аврал» - день отрядных тематических дел;
- «Хочу в Артисты» -день творчества, выявление и раскрытие детских талантов;
- «Экологическая тропа»- день юного эколога;
- «Школа безопасности» - день безопасности и здоровья;
- «Радость удачи»- день находок;
- «Триединство России»- день России;
- «Мисс и Мистер очарование»- день милашек;
- «Живой театр»- день театра;
- «Простоканкинулово» -день весёлых испытаний;
- День доблести и славы;
- «Бой интеллектов» - день интеллектуалов.

Заключительный (или итоговый) этап – характеризуется подведением итогов всей игры. Анализируется участие в игре каждого участника. Подводится итог совместной деятельности, оценивается работа каждого члена острова «Последний герой».

Основное событие итогового этапа становится мероприятие, посвященное открытию истинной тайны Тотемов, которую всё это время знали лишь Хранители, а также игра «Всё о смене, всё о себе», прощальный костер и огонек «Расскажи мне обо мне», где можно написать наказ и пожелания ребятам на следующий год, передав его Хранителю. Проходит подведение итогов жизни племён, вручение памятных сувениров лагеря всем участникам игры. Так же проходит общий большой концерт вожатых и детей, закрытие острова, награждение победителей грамотами. Проводится анкетирование по отслеживанию результатов игры.

Система стимулирования

После старта игры каждое племя получает флаг, на который делает и укрепляет эмблему своего племени. После каждого привала оценивается и участие каждого племени. Каждый день на отрядных флагах зажигаются маленькие костры, которые получают признанные лучшими на Совете племени ребята.

Костерок племенам вручаются утром на сборе всех племён в Долине Чудес (стадион школы). Результаты отражаются на экране соревнований в виде костра. Из маленьких костерков получатся один большой в конце игры.

Гласность в игре осуществляет «Информационный - центр» - информационное обеспечение после каждого периода выпуск газеты «Островок», радиопередачи. Информационный центр создаётся из вождей племён (отрядов) и утверждается на общем сборе СОВЕТА ПЛЕМЕНИ.

Направление деятельности центра следующие:

- выпуск газеты «Островок», освещающей наиболее важные события из жизни племён;
- выпуск оперативных информационных листов, отражающих решение Большого Совета;
- оформление летописи о жизнедеятельности на Острове.

Направления деятельности программы:

В течение смены детям предлагается череда различных типов деятельности, отражающих логику смены, основанных на принципах игрового моделирования программы:

1. *Коммуникативно-игровая деятельность* - деятельность ребёнка, направленная на самостоятельное формирование и решение набора коммуникативных задач, необходимых для достижения игровой цели в рамках выбранной роли.

2. *Прикладная творческая деятельность*. Осуществляется в мастерских по интересам. Посещение свободное, выбор обусловлен личным интересом ребёнка.

3. *Аналитическая деятельность*. Анализ игровых ситуаций, обсуждение, сопоставление с современным обществом и человеком, поиск причин и следствий, открытых детьми явлений осуществляется на Советах, спец. мероприятиях (ролевые игры, игры по станциям и др.).

Формы реализации программы

Лагерь «Дорогою добра»- это педагогическая система, способствующая развитию ребёнка как личности, его духовного и физического саморазвития. Возможности для воспитания трудолюбия, активности, целеустремлённости, здорового образа жизни, любви к окружающей природе.

В основу реализации программы «Последний герой» заложены разнообразные формы и методы: беседы, соревнования, конкурсы, викторины, тренинги, спортивные и интеллектуальные игры, утренняя зарядка, фестивали, диспуты, тематические дни, концерты, мультимедийные презентации на экологическую, правовую темы, КТД, КВН, огоньки в племенах, орляцкий круг, утренние и предобеденные линейки, экскурсии, дежурство племён на территории Острова, выставка поделок из природного материала, конкурсы стенгазет и плакатов на тему: «Экологическая тревога», «Мир вокруг нас», «Пожарной безопасности», панно «Мой край родной», вечер Памяти.

Методическое обеспечение

Организационно-методическое и материально-техническое обеспечение смены.

Для успешной реализации программы необходимо следующее обеспечение:

- автобус;
 - фотоаппарат;
 - мультимедийная установка, компьютеры
 - магнитофоны, музыкальный центр,
 - домашний кинотеатр;
 - компакт- диски и аудиокассеты;
 - видеокассеты;
 - выход в интернет
 - спортивно- игровой инвентарь;
 - школьный фонд библиотеки;
 - школьный музей;
 - спорт зал и актовый зал;
 - музыкальная комната;
 - канцелярские товары;
 - призовой фонд;
 - изготовленные ТОТЕМЫ вожатыми и воспитателями, а также учащимися школы до открытия лагеря
- наличие программы лагеря, планов работы племён, описание модели игрового сюжета, плана-сетки;
 - должностные инструкции, приказ об организации лагеря на базе школы; проведение установочного семинара для педагогов и отрядных вожатых до начала лагерной смены;
 - подбор методического материала в соответствии с программой лагеря (игры, конкурсы, сценарии, викторины, праздники и т.д.);
 - формирование методического комплекса материалов и реквизита для проведения дел;
 - разработка системы отслеживания результатов педагогической деятельности и деятельности ребят, подведение итогов, обеспечение гласности достигнутых успехов и результатов.

4. МЕХАНИЗМЫ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

- Механизм реализации программы предполагает разработку схемы управления программой и проектирование этапов реализации программы.

Ожидаемые результаты по программе.

Предполагается, что у участников будут динамично развиваться творческое мышление, познавательные процессы, лидерские и организаторские навыки. Результатом реализации программы будет являться оздоровление и отдых 120 мальчишек и девчонок нашей школы.

По окончании смены у ребёнка:

- будет реализована мотивация к собственному развитию, участию в собственной деятельности, проявлению социальной инициативы;
- будет развита индивидуальная, личная культура, он приобщится к здоровому образу жизни;
- будут развиты коммуникативные, познавательные, творческие способности, умение работать в коллективе;
- будет создана мотивация на активную жизненную позицию в формировании здорового образа жизни и получении конкретного результата от своей деятельности.

Также произойдёт улучшение качества творческих работ, за счёт увеличения количества детей, принимающих участие в творческих конкурсах; увеличится количество детей, принимающих участие в физкультурно-оздоровительных и спортивных мероприятиях; у детей сформируются умения и навыки, приобретённые в секциях, мастерских, которые будут способствовать личностному развитию и росту ребёнка.

В ходе реализации программы «Последний герой» мы предполагаем рассматривать ожидаемые результаты смены также через:

Результаты, касающиеся детского объединения:

- создание у детей эмоционального настроя на работу во временных детских объединениях.

Результаты, способствующие развитию воспитательной системы лагеря:

- апробация новой модели лагерной смены;
- совершенствование новых методик массовых, групповых, индивидуальных форм работы с детьми;
- пополнение копилки форм работы;
- развитие опыта деятельности пресс-центра лагеря.

Результаты, направленные на педагогический отряд вожатых:

- повышение уровня педагогического мастерства;
- апробация модели взаимодействия пед. отряда «В одном дыхании» с детским коллективом в рамках сюжетно-ролевой игры «Последний герой»;
- самореализация вожатых.

Способы коррекции рисков

Грамотные организационно - управленческие действия со стороны администрации школы и начальника ДОЛ «Гармония», педагогического коллектива при поддержке Администрации и Управления образованием муниципального образования Усть-Абаканский район помогут минимизировать возможные риски и обеспечить:

- целенаправленность и чёткость совместной деятельности всех вышеназванных заинтересованных сторон по созданию эффективных организационно – педагогических условий для проведения данной смены;
- мотивацию социума к организационной и финансовой поддержке смены, направленной на гражданско-патриотическое, экологическое воспитание детей Усть-Абаканского района и поддержку возрождения традиций села;

6.ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Мы предполагаем, что 21 день лагерной смены запомнится и останется в памяти и детей и педагогов нашей школы. Разнообразные формы работы и сюжет игры поможет учащимся раскрыть свои творческие и индивидуальные способности. Итогом работы пришкольного оздоровительного лагеря «Дорогою добра» станет открытие тайны Острова. Ребята не только оздоровятся, но и получат конкретные знания и умения:

- 1.Как выжить в экстремальных ситуациях.
- 2.Заповедники Хакасии и нашего села
- 3.Лекарственные растения села и их применение.

Ребята покажут свои творческие и коммуникативные способности, научатся жить в коллективе по принципу «Один за всех и все за одного», бережно относиться к окружающей нас природе, любить и ценить то, что у них есть. Любить свою родину и гордиться ею.

План мероприятий по программе «Последний герой»

№	Дата	Дни	Мероприятия
1	3.06.	Познакомимся поближе с программой «Последний герой»	Знакомство. Планирование дел на смену.
2	4.06	Мастер «Шоу +»	Открытие смены. Выборы старейшин племён. Оформление Острова. Веселые старты.
3	5.06	Необитаемый остров	Игра-конкурс «Форд Боярд». Игра «Зов джунглей»
4	6.06	Пещера сказок	Театрализованное представление племён по сказкам Пушкина. Викторина по сказкам.
5	7.06	Долина спорта	Битва Гигантов. Малые олимпийские игры. Игра - эстафета. «В поисках сокровищ капитана Флинта»
6	8.06	Бизнес день	Игра по станциям. Диска – бар.
7	10.06	Дорогами безопасности	Игра «Колесо безопасности». Путешествие по «Родным тропам».
8	11.06	Триединство России	Выступление агитбригад племён «Мы Россияне»
9	13.06	Живая страница	Зоологические забеги. Трудовой десант. Имитация движения животных.
10	14.06	День туриста	Тур-поход. Игра на местности. «Экологический биатлон».
11	15.06	Этикет и мы	Игры и забавы «Может быть? Не может быть?», «Шутка» и т. д. Этикетные подкаски.
12	17.06	Простоканикулово	Рисуем лето. Летняя мозаика. Беседа: «В гостях у Мальвины», «Для чего мы моем руки». Игра «Бермудский треугольник»
13	18.06	Парк развлечений	Мисс и Мистер очарование 2024. Интеллектуальная игра. Поле чудес.
14	19.06	Хочу в Артисты	Фабрика звезд племён.
15	20.06	Лабиринт призраков	Бой интеллектуалов. Цирковые номера. Русские народные игры.
16	21.06	Тропа Ханума	Игры на местности. Экологическая тропа. Очистка берегов родника с лесовичком.
17	22.06	День Доблести и славы.	Встреча поколений: «Детство, опаленное войной». Турнир рыцарей. Спартакиада.
18	24.06	День семьи	Семейные посиделки. Экскурсии.
19	25.06	День наоборот	Банка глупостей. «Занимательные конкурсы».
20	26.06	День индейцев	Строим вигвам. Конкурс племени. Песочная фантазия.

21	27.07	День сюрпризов	Игровой лабиринт. Подведение итогов. Радость удачи. Закрытие смены.
----	-------	----------------	--

Приложение 2.

Игра «Зов джунглей»

Ведущий. Со всех дворов зовем гостей. Чем больше, тем веселей.

Что у нас тут приключилось?

Вы узнаете сейчас:

Сосна в лиану превратилась

И позвала в джунгли нас.

Есть крокодил тут, как ни странно,

Есть кенгуру, есть обезьяна,

других зверей немало тут.

В общем, в джунгли нас зовут!

Представление участников игры. Участники выходят по одному. У каждого на груди приколот рисунок того зверя, роль которого он исполняет.

Команда «Хищники». В гости что-то зачастил. К нам зеленый... (Крокодил.) Веселится как ребенок
Наш задорный рыжий... (Львенок.)

Готов уж для спортивных игр Суровый саблезубый... (Тигр.)

Где-то прячется в лесах Очень хитрая... (Лиса.)

Пришел в гости, стал реветь. Невоздержанный... (Медведь.)

Команда «Травоядные».

Перерос огромный шкаф Замечательный... (Жираф.)

К нам пришел сегодня он — Большой и сильный, добрый... (Слон.)

Сюда из джунглей поутру, Прискакала... (Кенгуру.)

В пустыне любит тяжкий труд, Наш выносливый... (Верблюд.)

Кто всегда в тельняшке ходит? В гости... (Зебра) к нам приходит!

Конкурс «Гонки с преследованием»

дичь, конечно, убегает.

Ее охотник догоняет.

Кто кого тут победит?

Быстрый будет впереди!

Эстафета с флажком. За победу в каждом конкурсе: «Хищники» получают одну «кость» из бумаги, а «Травоядные» одну — «морковку».

Конкурс «Опусти хвост в прорубь»

Лисичка хитрая сидит

Хвостик удочкой держит.

Но наш ерш не дурачок,

Не глотает он «крючок».

На конце прутика привязана ниточка, а на ней карандаш. Надо опустить карандаш в ведро, не дотрагиваясь до карандаша руками.

Конкурс «Охота»

Ох, трудна у нас работа:

На зверей пошла охота,

Как бы нам не прогадать,

От охотников удрать.

Одна команда выстраивается в шеренгу, члены другой команды пытаются попасть в соперников мячом. Затем команды меняются местами.

Болельщики команды «Травоядные» исполняют придуманный ими «Танец джунглей».

Конкурс «Раненый зверь»

Ах, какая незадача!

Бедный зверь сидит и плачет.
Лапу ранил зверь лесной —
Придется прыгать на одной.

Эстафета с прыжками на одной ноге.

Конкурс «Плавающая добыча»

добыча плавает в реке,
А надо, чтоб была в руке.
. Надо ловким, смелым стать,
Из реки ее достать.

Пластмассовые футляры от «киндер сюрприза» плавают в чистом тазике с водой. Надо достать «добычу» зубами. Эстафета.

Конкурс болельщиков

Ведущий загадывает болельщикам загадки о животных.

В луже купался, сухим остался. (Гусь.)

Около криницы

дом построен из иглицы. (Муравейник.) Как стрела летает,

Мошек поедает. (Ласточка.)

Утром звонко распевает,

Всех он в поле приглашает. (Жаворонок.) Знает каждый здесь из вас

Рекордсменку в стиле «брасс. (Лягушка.)

Мышь не мышь, живу я в поле,

Ветерком дышу на воле. (Хомяк.)

Хлеб созрел, она напомнит:

- Жать пора! Жать пора!

Ночь пришла, она напомнит:

- Спать пора! Спать пора! (Перепелка.)

Конкурс «Освобождение из капкана»

Ох, какой у нас изъян!

Зверь лесной попал в капкан.

Как могло это случиться?

Надо бы освободиться!

Эстафета с обручем. Сначала бежит один игрок, затем в обруч влезает двое, затем трое, четверо, пятеро. Если все не помещаются внутри обруча, то держатся за его край с внешней стороны.

Конкурс «Проберись через лианы»

В джунглях, знает и профан,

Всюду заросли лиан.

Так что с духом соберись,

Сквозь лианы проберись.

Эстафета со скакалкой.

«Танец джунглей» исполняют болельщики команды «Хищники».

Подведение итогов. Награждение участников.