

Утверждено
Директор МАУ ДО
ЦДО «Савитар»

Р.Н. Шугаепов

Приказа № 48
от «05» 05 2024г



Программа «Время чудес»»
лагеря, организованного Муниципальным автономным учреждением
дополнительного образования
Центр дополнительного образования «Савитар»
городского округа город Агидель Республики Башкортостан,
осуществляющий организацию отдыха и оздоровление обучающихся в
каникулярное время с дневным пребыванием

Автор программы: Кутлиева Ю.О.

г. Агидель – 2024г.

Содержание

Информационная карта	3
1. Пояснительная записка	5
2. Краткая характеристика участников программы	9
3. Целевой блок	10
4. Содержание и средства реализации программы	11
4.1. Содержание программы	11
4.2. Модель игрового взаимодействия	13
4.3. План-сетка мероприятий	14
4.4. Механизм реализации программы	14
5. Условия реализации программы	15
5.1. Кадровое обеспечение	15
5.2. Информационное-методическое обеспечение	16
5.3. Критерии и способы оценки качества реализации программы	17
5.4. Материально-техническое обеспечение	17
Список использованной литературы	18
Приложение 1	19
Приложение 2	23
Приложение 3	24
Приложение 4	36

1. Информационная карта программы

<i>Полное название организации, ведомственная принадлежность, форма собственности</i>	Лагерь, организованный Муниципальным автономным учреждением дополнительного образования Центр дополнительного образования «Савитар» городского округа город Агидель Республики Башкортостан, осуществляющей организацию отдыха и оздоровление обучающихся в каникулярное время с дневным пребыванием
<i>Полное название программы</i>	Программа «Время чудес»
<i>Автор программы</i>	Педагог дополнительного образования МАУ ДО ЦДО «Савитар» - Кутлиева Юлия Олеговна
<i>Целевая группа</i>	Возраст от 6,6 до 17 лет включительно, в том числе: -из социально-незащищенных категорий (малообеспеченные, многодетные, неполные семьи); - несовершеннолетние дети, состоящие на различных видах учета; - дети сироты и дети, оставшиеся без попечения родителей
<i>Цель программы</i>	Создание условий для полноценного отдыха, оздоровления детей, всестороннего развития личности ребенка путем вовлечения в гражданско-патриотические, интеллектуально-познавательные, культурно-развлекательные и спортивные мероприятия.
<i>Задачи программы</i>	– Создание игровой основы смены, где реализуются различные функции игры: познавательная, развивающая, формирование нравственных оценок, социальное закаливание, проектирование собственной деятельности. – Формирование патриотических чувств и гражданского сознания детей, ориентация учащихся на получение знаний о родном крае, стране, изучение этнической культуры республики. Воспитание любви к духовному наследию предков. – Развитие навыков здорового образа жизни. – Предоставление ребенку возможность для самореализации на индивидуальном личностном потенциале.

	– Создание средствами игры дружеских отношений, объединяющих детей и взрослых
Сроки проведения	01.06.-25.06 2024 г.
Место проведения	МАУ ДО ЦДО «Савитар»
Официальный язык программы	Русский
Общее количество детей	150 человек
Условия участия в программе	Заявления родителей участников программы
Краткое содержание программы	Программа реализуется через три этапа: организационный «Искатели приключений», основной «По дороге испытаний», итоговый «Открытие тайны - Финальная игра».
Ожидаемые результаты	<ul style="list-style-type: none"> - укрепление здоровья детей - развитие у детей интереса к занятиям и творчеству; - расширение социального опыта; - формирование коммуникативных умений, основы правильного поведения, общения, культуры, досуга; - выработка навыков ручного и общественно-полезного труда; - формирование осознанного отношения к своему здоровью.

1. Пояснительная записка

Данная программа имеет комплексную направленность и осуществляется по следующим направлениям:

- гражданско-патриотическое;
- духовно-нравственное;
- эстетическое;
- экологическое;
- трудовое;
- физкультурно-оздоровительное;
- познавательное.

Программа составлена на основании:

- Конвенцией о правах ребенка (одобрена Генеральной Ассамблеей ООН 20.11.1989, вступила в силу для СССР 15.09.1990).
- Федеральным законом от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
- Стратегией развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 № 996-р).
- Федеральным проектом «Успех каждого ребенка» (утвержден президиумом Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и национальным проектам, протокол от 24.12.2018 № 16.).
- Уставом МАУ ДО ЦДО «Савитар» г.Агидель.

Новизна программы прослеживается в интеграции современных увлечений детей с традиционными формами работы. Сегодняшние реалии выглядят так, что большинство детей придерживаются пассивного вида отдыха, и привлечь таких детей к активным действиям очень сложно. Сюжетно-ролевая игровая программа позволит заинтересовать и постепенно втянуть пассивных детей к активной деятельности лагеря, по средством соревнования и поощрительных систем. Интересен также соревновательный

эффект не только между отрядами. Также будет присутствовать отслеживание личностного роста и вклада каждого ребенка в общее дело. Ежедневный мониторинг удовлетворенности детей - через «Шкалу настроения».

Актуальность программы. С наступлением летних каникул особую роль для родителей и учащихся играют летние лагеря с дневным пребыванием при образовательных учреждениях. На сегодняшний день это наиболее выгодный и для многих единственный выход для занятия детей в летний период. Посещая лагерь, ребенок не отрывается от семьи, находится под контролем педагогов, своевременно накормлен, занят интересными делами. Родители спокойны за своих детей.

Как свидетельствуют исследования занятости детей в летний период, не все дети имеют возможность поехать в загородные лагеря, выехать к родственникам. Большой процент детей остается не охваченным организованной деятельностью. Предоставленные сами себе дети подвержены влиянию улицы, дорожно-транспортным происшествиям, несчастным случаям, они невольно попадают в группы риска. Использование программ и методик по развитию компонентов творческой индивидуальности дает возможность сохранить и развить богатые предпосылки детского возраста.

Психологи утверждают, что практически все дети обладают творческим потенциалом, который эффективно развивается при систематических занятиях. И в дальнейшем, приобретенные в течение лагерной смены творческие способности, навыки и умения дети эффективно перенесут на учебные предметы в школе, в повседневную жизнь, достигая значительно больших успехов.

Проведение лагерной смены обусловлено необходимостью:

- проблема летней занятости детей;
- укрепление здоровья учащихся;
- возможность получить полноценный отдых детям из социально незащищенных категорий семей.

Летние каникулы составляют значительную часть свободного времени детей. Этот период как нельзя более благоприятен для укрепления здоровья. Здоровье – бесценное достояние не только каждого человека, но и всего общества. В последнее время всё очевиднее становится ухудшение здоровья детей. Здоровье – основа формирования личности. Приоритетным направлением программы является подготовка и организация воспитательно-оздоровительной работы в летнем оздоровительном лагере. Ежегодно для детей проводится оздоровительная смена в лагере дневного пребывания с продолжительностью смены 21 день. В оздоровительном лагере ребенок заполняет своё свободное время полезными делами, укрепляет здоровье. Воспитательная работа организована на основе рабочей воспитательной программы лагеря.

Оздоровительный лагерь открывается на основании приказа по организации и комплектуется из детей в возрасте 6,6-17 лет. Зачисление производится на основании заявления родителей (законных представителей). В лагере организуется отряд с учётом возрастных особенностей, строго соблюдаются требования санитарно-гигиенических норм и правил, правил техники безопасности.

Лагерь размещается на базе МАУ ДО ЦДО «Савитар» г.Агидель. В основу организации закладываются здоровьесберегающие технологии, реализующиеся в игровой форме. Программа деятельности летнего оздоровительного лагеря ориентирована на создание социально значимой психологической среды, организацию активного, насыщенного отдыха детей, проведение работы по вопросам сохранения здоровья и здорового образа жизни. Программа универсальна, так как может использоваться для работы с детьми из различных групп, разного возраста, уровня развития и состояния здоровья.

Педагогической идеей программы является развитие личности ребенка в трех основных видах деятельности: творчество, общение и познание.

Педагогическая идея программы заключается в использовании целесообразных форм, методов, образовательных технологий в решении задач организации досуга и отдыха детей, их интеллектуального и творческого развития, а также формировании личностных компетенций путем включения в сюжетно-ролевую игру лагеря. Формируя воспитательное пространство лагеря, в основу организации смены закладывается легенда лагеря, согласно которой все дети, посещающие лагерь, становятся участниками длительной сюжетно-ролевой игры со своими законами и правилами.

Психолого-педагогическое сопровождение смены

Это процесс оказания своевременной педагогической и психологической помощи нуждающимся в ней детям и система корректирующих воздействий на основе отслеживания изменений в процессе развития личности ребенка.

Компоненты психолого – педагогического сопровождения:

- Диагностический;
- Консультационный;
- Прогностический
- Практический.

Функции психолого-педагогического сопровождения ребенка в условиях лагеря:

• Воспитательная – восстановление положительных качеств, позволяющих ребенку комфортно чувствовать себя в окружающее среде;

• Компенсаторная – формирование у ребенка стремления компенсировать имеющиеся недостатки усилением приложения сил в том виде деятельности, который он любит и в котором он может добиться успеха, реализовать свои возможности, способности в самоутверждении.

• Стимулирующая – направлена на активизацию положительной социально- полезной, предметно-практической деятельности ребенка;

• Корректирующая – связана с исправлением отрицательных качеств в личности и предполагает применение разнообразных методов и методик,

направленных на корректировку мотивационно-ценностных ориентаций и установок в общении и поведении.

Сроки реализации программы: с 27.05 по 20.06.2024г. Одна смена – 21 дней.

Реализация программы предполагается в 3 этапа.

1 этап –подготовительный (апрель, май)

- Подготовка документов;
- Проведение инструктивных совещаний;
- Подготовка методических материалов;
- Подготовка материально-технической базы.

2 этап – основной (1-17 день смены);

1 период - организационный (1-3 день смены);

- Формирование отрядов;
- Знакомство с режимом работы лагеря и его правилами;
- Оформление отрядных уголков.

2 период - основной (4-19 день смены):

- Работа по программе смены, основная деятельность. (реализация программы, апробация и использование инновационных технологий, форм, приемов, методов)
- Методическая работа с вожатыми

3 этап - Заключительный этап (20-21 день смены);

- Закрытие смены;
- Обобщение итогов деятельности;
- Сбор отчетного материала;
- Создание стенгазеты о лагерной смене.

2. Краткая характеристика участников программы

Программа адресована детям и подросткам в возрасте от 6,5 до 17 лет, с общим количеством в смене – 150 человек. Набор детей будет производиться на

добровольной основе, по заявлению родителей с предоставлением справки о состоянии здоровья ребенка. Программа будет реализовываться в течение 1 смены (21 день). При комплектовании особое внимание уделяется детям: из социально-незащищенных категорий (малообеспеченные, многодетные, неполные семьи); состоящие на различных видах профилактического учета; сиротам и детям, оставшиеся без попечения родителей.

3. Целевой блок программы

Цель программы - Создание условий для полноценного отдыха, оздоровления детей, всестороннего развития личности ребенка на основе включения их в разнообразную общественно значимую и личностно привлекательную деятельность гражданско-патриотического, интеллектуально-познавательного, культурно-развлекательного, художественно-эстетического, духовно-нравственного и спортивно-оздоровительного направлений.

Задачи:

- Создание игровой основы смены, где реализуются различные функции игры: познавательная, развивающая, формирование нравственных оценок, социальное закаливание, проектирование собственной деятельности.
- Формирование патриотических чувств и гражданского сознания детей, ориентация учащихся на получение знаний о родном крае, стране, изучение этнической культуры республики. Воспитание любви к духовному наследию предков.
- Развитие навыков здорового образа жизни.
- Предоставлять ребенку возможность для самореализации на индивидуальном личностном потенциале.
- Создание средствами игры дружеских отношений, объединяющих детей и взрослых.

Ожидаемые результаты работы лагеря:

- укрепление здоровья детей
- развитие у детей интереса к занятиям и творчеству;
- расширение социального опыта;
- формирование коммуникативных умений, основы правильного поведения, общения, культуры, досуга;
- выработка навыков ручного и общественно-полезного труда;
- формирование осознанного отношения к своему здоровью.

4. Содержание и средства реализации программы.

4.1. Содержание программы

«Игра – это огромное светлое окно,
через которое в духовный мир
ребёнка вливается поток представлений,
понятий об окружающем мире.

Игра – это искра, зажигающая огонёк
пытливости и любознательности»

В. А. Сухомлинский

Реализация целей и задач смены состоит в организации сюжетно-ролевой игры, этапы которой будут проходить на территории лагеря с дневным пребыванием детей на базе МАУ ДО ЦДО «Савитар». Участниками игры становятся все ребята и взрослые, пришедшие в лагерь. Лето – пора приключений, и ребятам предлагается пройти испытания. Программа реализуется в 3 этапа:

1. Организационный «Искатели приключений».
2. Основной «По дороге путешествий».
3. Итоговый «Открытие тайны – Финальная игра».

В организационном этапе «Искатели приключений» основная роль отводится знакомству, выявлению и постановке целей индивидуально-личностного и коллективного развития, сплочению детей, формированию

законов и условий совместной работы, подготовке к дальнейшей деятельности по программе. Этап проходит в течение 3 дней и заканчивается стартом сюжетно-ролевой игры. В этот период принимаются законы совместной деятельности, в течение игры происходит знакомство с главными героями игры и ее идей.

Основной этап «По дороге путешествий» занимает большую часть времени, 16 дней. Именно на этом этапе реализуются все постоянные индивидуально-личностные и коллективные цели развития.

Каждый день проходит ряд мероприятий в рамках тематики смены и дня. С целью достижения максимального результата в течение всего основного этапа коллективы участников программы живут активной внутренней жизнью: проводят отрядные коллективно-творческие дела. В конце каждого дня проводится рефлексия.

В итоговый этап «Открытие тайны. Финальная игра» изучаются результаты прохождения программы участниками. Подводится итог совместной деятельности, оценивается работа отряда. Основным событием итогового периода становится мероприятие, посвященное открытию истинной тайны - Финальной игре, которую все это время знали лишь Совет Магистров.

Каждое утро, за 30 минут до прихода детей, начальник лагеря проводит планёрку с вожатыми отрядов, на которой решаются вопросы по организации оздоровления и досуга детей, а на вечерней планёрке, после ухода детей домой анализируются проведённые мероприятия и лист рефлексии участников игры.

Немаловажную роль в рефлексии дня, проведённого в лагере, имеет «Шкала настроения», в котором с помощью смайликов дети смогут выразить своё настроение или отношение к какому-либо мероприятию.

На церемонии закрытия смены будут подведены итоги работы, продемонстрированы достижения детей в различных видах деятельности. Самые активные ребята будут награждены, и каждый участник получит памятный подарок.

4.2. Модель игрового взаимодействия

Во время открытия лагеря ребята находят необычную коробку с игрой под названием «Мир чудес». Открыв коробку, они увидят там послание и фишку, из которой становится понятно, что им предстоит пройти увлекательную игру, которая состоит из различных уровней испытаний. За прохождение испытаний (участие в мероприятиях) отрядам выдаются жетоны: золотые- за 1 место, серебряные – за 2 место, бронзовые – за 3 место, медные – за активное участие. По итогам дня, команда, собравшая больше жетонов по значимости, получают фишку для открытия следующего уровня и право на поднятие флага. Чем больше фишек наберет команды, тем больше подсказок она получит для прохождения финальной игры. Также будет вестись рейтинг игроков за личные заслуги. Итоги в конце дня подводят Совет лагеря (начальник лагеря, педагог-организатор, муз.руководитель, инструктор по спорту). Финалом игр станет мероприятие, посвященное закрытию лагеря, где ребята завершат игру, пройдя финальное испытание. Для этого ребята обменивают свои фишки на подсказки и отправятся в путь, если же у команд нет фишек, то им придется пройти дополнительные испытания для получения ключей.

Главная цель вожатых – проверить и испытать участников. Именно поэтому воспитатели каждый день пробуют силы участников в различных ситуациях: играх, соревнованиях, конкурсах.

В конце смены Совет лагеря подводит итоги и присваивает детям звания:

- Магистр игры;
- Бакалавр игры;
- Теоретик игры.

Прожив яркую, насыщенную разнообразными видами деятельности жизнь в детском образовательно-оздоровительном лагере, дети осознают главное - они приобрели хороших друзей, научились жить в коллективе, через игру узнали много нового и интересного.

Анализируя опыт работы Центра в летний период прошлых лет, мы отмечаем, что активное системное использование творческих игровых форм и методов работы дало ожидаемые результаты:

- создан благоприятный психологический климат, способствующий творческому росту и развитию личности;
- дан приоритет эмоциональной сфере ребенка;
- успех и признание в центре помогают детям самореализоваться и в школьной жизни.

Игра важна в развитии ребенка. Игровая ситуация позволяет раскрыться порой еще нереализованным способностям и задаткам личности, «отыскать себя в обществе, себя в человечестве, себя во Вселенной» (Я. Корчак)

Во время лагерной смены используется словарь:

Хранитель сокровищ - начальник лагеря;

Магистр игры - педагог-организатор, муз.руководитель, инструктор по спорту;

Мэтры игры - вожатые;

Юные маги - все дети, задействованные в игре

Лагерь – Храм игры

Малый спортивный зал – Арена для турниров

Актальный зал – Зал искусств

Футбольное поле – арена для игр

Столовая – трапезная

Медпункт – лазарет

4.3. План-сетка мероприятий (Приложение 1)

4.4. Механизм реализации программы

В основе системообразующей деятельности мы используем:

- педагогику сотрудничества;
- игровые технологии;
- групповые технологии;

- технологии свободного труда;
- технологию творчества.

Для реализации цели и задач программы используются следующие формы работы:

- познавательная;
- игровая;
- спортивная;
- творческая.

Виды деятельности:

- конкурсы;
- КТД;
- викторины;
- соревнования;
- турниры;
- акции;
- ролевые игры;
- тематические дни.

Структура педагогического коллектива:

5. Условия реализации программы

5.1. Кадровое обеспечение Кадровые условия.

Педагогический коллектив представлен педагогическими работниками МАУ ДО ЦДО «Савитар» - людьми-единомышленниками, имеющими опыт работы с детьми в летних оздоровительных лагерях дневного пребывания, прошедшими инструктаж СанПиНа, медосмотр для доступа к работе в ЛДП.

1. Начальник лагеря – обеспечивает организацию жизнедеятельности лагеря.

2. Вожатые лагеря – обеспечивают организацию жизнедеятельности и работы отрядов, обеспечивают продвижение к реализации цели смены.

3. Педагог-организатор – обеспечивает организацию и проведение различных мероприятий.

4. Инструктор по спорту – обеспечивает организацию и проведение спортивных игр и состязаний.

5. Музыкальный работник – обеспечивает музыкальное оформление различных мероприятий.

5.2. Информационно- методическое обеспечение программы

Методическое обеспечение – это целенаправленный процесс и результат оснащения педагогов, воспитателей методическими средствами и информацией, которые способствуют эффективному осуществлению работы в лагере. Методическая работа осуществляется посредством следующих форм:

- Наличие программы лагеря, планов работы отрядов, плана-сетки.
- Подбор методических разработок в соответствии с планом работы.
- Проведение ежедневных планёрок.
- Разработка системы отслеживания результатов и подведения итогов.
- Журнал по технике безопасности и охране здоровья детей.
- Перечень игр для свободного времени. (Приложение 1)

Вся информация для родителей представляется на информационном стенде, где каждый родитель сможет познакомиться с режимом дня и ежедневным планом работы летнего лагеря.

К открытию лагерной смены каждому отряду необходимо оформить отрядные уголки, в которых помещены:

- численный состав (список отряда);
- название, девиз, эмблема, речёвка, песня;
- активы отряда. (спортсмены, музыканты, интеллектуалы и т.п.)

Ежедневно, в течение всей лагерной смены детьми каждого отряда ведётся свой дневник приключений. На страницах дневника появляются отзывы ребят, предложения о том, или ином мероприятии, уделяется внимание именинникам, их поздравлениям не только на линейках, но и через страницы дневника. Вся работа лагеря публикуется в официальной группе социальной сети ВКонтакте и на официальном сайте.

5.3. Критерии и способы оценки качества реализации программы

(Приложение 2)

<u>Вводная диагностика</u>	Начало смены. Выяснение пожеланий и предпочтений, первичное выяснение психологического климата в детских коллективах: - разноплановое анкетирование родителей и детей; - беседы в отрядах (диагностика сформированности уровня ценности собственного здоровья у детей);
<u>Пошаговая диагностика</u>	- медицинское обследование детей; - беседы в отрядах (диагностика сформированности уровня ценности собственного здоровья у детей); - цветопись по результатам мероприятий и дел лагеря;
<u>Итоговая диагностика</u>	- разноплановое анкетирование родителей и детей; - беседы в отрядах (диагностика сформированности уровня ценности собственного здоровья у детей); - творческий отзыв (рисунок «Мы вместе!»).

5.4. Материально – техническое обеспечение:

1. Наличие канцелярских принадлежностей, материалы для творчества детей.
2. Видеотехника и аудиоматериалы.
3. Компьютер, ноутбуки
4. Мультимедийный проектор
5. Цифровой фотоаппарат
6. Спортивный инвентарь
7. Сканер
8. Принтер
9. Призы и награды для стимулирования.

Список использованной литературы:

1. Артамонова Л.Е. Летний лагерь: организация, работа вожатого, сценарии мероприятий. 1-11 классы. – М.: ВАКО, 2006.
2. Григоренко Ю.Н. Кипарис-3. Планирование и организация работы в детском оздоровительном лагере. - М.: Педагогическое сообщество России, 2003.
3. Губина Е. А. Летний оздоровительный лагерь (нормативно-правовая база) - Волгоград: издательство «Учитель», 2006
4. Гузенко А.П. Как сделать отдых детей незабываемым праздником. Волгоград: Учитель, 2007
5. Жиренко О.Е., Обухова Л.А. «Праздник – ожидаемое чудо!» Лучшие внеклассные мероприятия 1-4 классы. – М.: ВАКО, 2006.
6. Малахова М.М., Ерёменко Н.И. и др. «Праздники в начальной школе: сценарии, литературные игры, викторины, конкурсы». – Волгоград: Учитель, 2006.
7. Рыжова Н.А. «Не просто сказки: экологические рассказы, сказки и праздники». – М.:ЛИНКА-ПРЕСС, 2002.
8. Шаульская Н.А. Летний лагерь: день за днем. День приятных сюрпризов. – Ярославль: Академия развития; Владимир: ВКТ, 2008.

План-сетка мероприятий

ДНИ СРОКИ	МЕРОПРИЯТИЕ	ОТВЕТСТВЕННЫЕ
День первый «Добро пожаловать!» 27.05.	1.Операция «РВС» (разведай, выясни, сообщи). 2.Знакомство вожатых с детьми. 3.Поход в медпункт. 4.Инструктаж по ТБ, ПДД. 5.Игровая программа «День дружбы» 6. Оформление отрядов, отрядных плакатов 7. Представление отрядов на линейке: название отряда, речёвка, девиз, эмблема, подведение итогов дня	Начальник лагеря, педагог-организатор, инструктор по спорту, вожатые
День второй 28.05. «О спорт – ты мир!»	1.Линейка готовности и зарядка. 2.Минутка здоровья «Утренняя зарядка и ее польза». 3. Огоньки знакомств «Семейная фотография» (фото отряда) 4. Открытие олимпийских игр «Спортландия» 5. Спортивный праздник	Начальник лагеря, педагог-организатор, инструктор по спорту, вожатые
День третий Открытие лагерной смены «Дом там – где мы!» 29.05.	1.Линейка готовности и зарядка. 2. Минутка здоровья «Как сохранить зрение» 3. Открытие лагерной смены «Дом там- где мы!» 4. Спортивные игры	Начальник лагеря, педагог-организатор, инструктор по спорту, вожатые
День четвертый «Без музыки и пения – нет раздолья и веселья!» 30.05	1.Линейка готовности и зарядка. 2. Минутка здоровья «Личная гигиена» 3. Музыкальная викторина «Звонкий калейдоскоп» 4. Битва хоров «Песни детства» 5. Развлекательная игра «Угадай мелодию»	Начальник лагеря, педагог-организатор, инструктор по спорту, вожатые

<p>День пятый «Традиции» 31.05</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1.Линейка готовности и зарядка. 2. Минутка здоровья «Режим дня» 3. Отрядное мероприятие «Лагерное дерево» 4. Мероприятие «Вожатый и я – дружная семья» 5. Спортивные игры 	<p>Начальник лагеря, педагог-организатор, инструктор по спорту, вожатые</p>
<p>День шестой «Детство – это мы!» 01.06 (День защиты детей)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1.Линейка готовности и зарядка. 2. Минутка здоровья «Коварное солнце» 3. Цветочный карнавал «Дети цветы жизни» 4. Праздничное мероприятие ко дню защиты детей «Детство золотое» 5. Игры по пятачкам. 	<p>Начальник лагеря, педагог-организатор, инструктор по спорту, вожатые</p>
<p>День седьмой «День братьев и сестер» 03.06</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1.Линейка готовности и зарядка. 2. Минутка здоровья «Как вести себя на воде» 3. Мероприятие «Игры нашего двора» 4. Фотовыставка «Каков брат, такова и сестра» 5. Спортивные игры 	<p>Начальник лагеря, педагог-организатор, инструктор по спорту, вожатые</p>
<p>День восьмой «Я и правила дорожного движения» 04.06</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1.Линейка готовности и зарядка. 2. Минутка здоровья «Правила езды на велосипеде» 3. Игра по станциям «Я и правила дорожного движения» 4. Конкурс постановок по ПДД 5. Спортивные игры 	<p>Начальник лагеря, педагог-организатор, инструктор по спорту, вожатые</p>
<p>День девятый «Зеленая планета» 05.06.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1.Линейка готовности и зарядка. 2. Минутка здоровья «Берегись клещей» 3. Конкурс мод «Эко-одежда» 4. Экологическая викторина ко Всемирному дню окружающей среды. 5. Акция «Мой любимый питомец» 6. Спортивные игры 	
<p>День десятый «Пушкинский день» 06.06</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1.Линейка готовности и зарядка. 2.Минутка здоровья «Сохраним здоровье глаз» 3. Игра «Там на неведомых дорожках» 4. Конкурс кроссвордов «Великий могучий русский язык» 	<p>Начальник лагеря, педагог-организатор, инструктор по спорту, вожатые</p>

	5. Конкурс сказочных постановок. 6. Спортивные игры «ГТОшки!»	
День одиннадцатый «Планета Туристов» 07.06	1.Линейка готовности и зарядка. 2.Минутка здоровья «Свежий воздух и витамин Д» 3. Однодневный поход в «Яблоневый сад» 4. Детский туристический фестиваль 5. Олимпийские игры	Начальник лагеря, педагог-организатор, инструктор по спорту, вожатые
День двенадцатый «День доброты и улыбок» 08.06	1.Линейка готовности и зарядка. 2.Минутка здоровья «ЗОЖ» 3.Спортивная квест – игра «Добровольцы» 4. Конкурс «Акция добрых дел» 5. Спортивные игры с волонтерами	Начальник лагеря, педагог-организатор, инструктор по спорту, вожатые
День тринадцатый «День семейных посиделок» 10.06	1.Линейка готовности и зарядка. 2. Минутка здоровья 3. Мастер-класс «Ромашка символ любви и верности» (совместно с родителями в летнем лагере») 4. Фестиваль «Дружбы народов» 5. Олимпийские игры	Начальник лагеря, педагог-организатор, инструктор по спорту, вожатые
День четырнадцатый «День России» 11.06	1.Линейка готовности и зарядка. 2. Минутка здоровья 3. Концерт патриотической песни «Россия – это мы!» 5. Игра «Моя Россия» или Конкурс строя и песни 6. Спортивные игры	Начальник лагеря, педагог-организатор, инструктор по спорту, вожатые
День пятнадцатый 13.06 «Поколение Z»	1.Линейка готовности и зарядка. 2. Минутка здоровья 3. Мероприятие «Танцуют все!» (подготовка флешмобов и уличных танцев – танцев без правил) 4.Спортивные игры	Начальник лагеря, педагог-организатор, инструктор по спорту, вожатые

<p>День шестнадцатый 14.06 «Планета блогера»</p>	<p>1.Линейка готовности и зарядка. 2. Минутка здоровья «Правила безопасности в сети Интернет» 3. Игра по станциям «Популярные челленджи» 4.Конкурс видео «Мой день в лагере». 5. Олимпийские игры</p>	<p>Начальник лагеря, педагог-организатор, инструктор по спорту, вожатые</p>
<p>День семнадцатый «Здоровый образ жизни» 15.06</p>	<p>1. Линейка готовности и зарядка. 2.Минутка здоровья 3. Зарница «Медицинская помощь» в Яблоневоm саду 4. Сбор лекарственных трав 5. Олимпийские игры</p>	<p>Начальник лагеря, педагог-организатор, инструктор по спорту, вожатые</p>
<p>День восемнадцатый «Семья сильна, когда над ней крыша одна» 18.06</p>	<p>1.Линейка готовности и зарядка. 2. Минутка здоровья 3. Конкурс детского творчества «Космонавтика» 4. Фильмы и мультки про космос 5. Спортивные игры</p>	<p>Начальник лагеря, педагог-организатор, инструктор по спорту, вожатые</p>
<p>День девятнадцатый 19.06 «День отцов»</p>	<p>1.Линейка готовности и зарядка. 2. Минутка здоровья 3. Фотовыставка «Мой папа герой» 4. Мастер-класс «Открытие папе» 5. Развлекательное мероприятие «Папа и я – богатырская семья!» 6. Спортивные игры</p>	<p>Начальник лагеря, педагог-организатор, инструктор по спорту, вожатые</p>
<p>День двадцатый «ГТОшки!» 20.06</p>	<p>1.Линейка готовности и зарядка. 2. Минутка здоровья «Берегись солнца!» 3.Конкурс стенгазет «Моя лагерная смена» 4. Подведение итогов спортивных игр</p>	<p>Начальник лагеря, педагог-организатор, инструктор по спорту, вожатые</p>
<p>День двадцать первый «Вся семья вместе, так и душа на месте!» 21.06</p>	<p>1.Линейка готовности и зарядка. 2.Заккрытие лагерной смены «Вместе мы одна семья!»» 3. Фотозона.</p>	<p>Начальник лагеря, педагог-организатор, инструктор по спорту, вожатые</p>

Режим дня

Элементы режима дня	Пребывание детей
	с 8:30 до 14:30
Сбор детей, инструктаж по ТБ	8:30 – 8:45
Зарядка	8:45 – 9:10
Завтрак	9:30 – 10:00
Работа по плану отрядов, мероприятия	10:00-12:00
Оздоровительные процедуры	12:00-13:00
Обед	13:00 – 14:00
Досуговые мероприятия, подведение итога дня	14:00 – 14:30
Уход домой	14:30

Игры на знакомство

«Муха»

Дети становятся в круг. Выбирается водящий. Любой человек в кругу называемым того, у кого на плече муха и указывает на него. Цель водящего прихлопнуть

муху до того, как она перелетит на плечо другого участника. Цель игроков – до того, как водящий прихлопнет муху у него на плече, назвать быстро имя другого участника и указать на него. Если водящий успел задеть игрока, тот автоматически становится водящим. После смены водящего первым называет имя только что отыгравшийся.

«Хлопушки»

Все играющие садятся в круг. Воспитатель или вожатый разучивает с детьми следующий ритм: два удара ладошками по коленям и в этот момент называть под такт свое имя, следующие два удара ладошками по коленям называть имя любого ребенка из отряда. Тот игрок, чье имя называли, должен под этот же ритм на два удара назвать свое имя и имя следующего игрока. И так далее. Если игрок не попадает в такт или неправильно назвал имя, ему дается прозвище.

«Покрывало»

Участники делятся на две команды, располагаясь, друг напротив друга. Между ними натянуто покрывало. С каждой команды по одному человеку подсаживаются ближе к покрывалу. Как только покрывало опускают, необходимо успеть произнести имя того, кто сидит напротив. Кто быстрее назвал - забирает к себе в команду игрока. Побеждает та команда, которая "перетянет" к себе больше игроков, т. е. та команда, которая знает больше имён.

«Валерия Великолепная»

Участники встают в круг. Первый участник называет свое имя и

прилагательное, характеризующее его (игрока) и начинающееся с той же буквы, что и его имя.

Например:

Великолепная Валерия, Интересный Игорь, и т. Д.

Второй участник называет словосочетание первого и говорит свое.

Третий же участник называет словосочетания первых двух игроков и так до тех пор, пока последний участник не назовет свое имя.

«Визитки»

Цель: знакомство ребят, выявление эмоциональных лидеров.

Материалы: бумага, ножницы, фломастеры.

Содержание. Вожатый предлагает ребятам за определенное время (5-7 мин) изготовить некоторое количество визиток, в которых была бы отражена самая важная, на их взгляд, информация о себе. Свои визитки нужно затем вручить другим участникам игры. После того, как все визитки розданы, участникам игры предлагается прокомментировать те визитные карточки, которые они получили, рассказав, чья эта визитка, чем отличается от других и что нового он узнал о человеке, подарившем ее.

Ребята, получившие наибольшее количество визиток, скорее всего, являются эмоциональными лидерами отряда.

«Водяной»

Водящий сидит в кругу с закрытыми глазами. Игроки двигаются по кругу со словами:

Водяной - водяной,

Что сидишь ты под водой? Выйди на минуточку, Поиграем в шуточку!

Круг останавливается. «Водяной» встает и, не открывая глаз, подходит к одному из играющих. Его задача – определить кто перед ним. «Водяной» может трогать игрока руками, но глаза открывать нельзя. Если водящий угадал, он меняется ролями, и теперь тот, чье имя было названо, становится

водящим.

«Граница»

Цель игры - получить как можно больше информации о ребятах.

Ход игры: чертится (определяется) граница, вожатый предлагает перейти на одну сторону тем, кто объединен каким-то общим признаком.

Вожатый устанавливает простые критерии объединения, например, перейти на другую сторону границы можно тем:

- кто любит мороженое;
- у кого есть дома собака (кошка);
- кто любит смотреть мультфильмы и т.д. и т.п.

В то же время, в ходе игры, вожатый может выяснить:

- кто любит петь;
- кто любит танцевать;
- кому сколько лет;
- кто первый раз в лагере.

и множество другой полезной информации, задавая эти вопросы попеременно с теми простыми, которые написаны выше.

«Молекула»

Участники изображают броуновское движение молекул. Встречаясь, здороваются и знакомятся друг с другом. По команде вожатого: " Молекула-2, молекула-3 и т. д.", игроки разбиваются на группы по 2, 3 и т. д. человек.

Как только звучит команда: "Молекула свободна", участники вновь начинают двигаться как молекулы. Таким образом, игра продолжается.

«Любимое занятие»

Все участники сидят в кругу на стульях.

Ведущий в центре, он произносит некую характеристику (например: кто любит танцевать, кто играет на гитаре, кто любит мороженое и др.), относящие её к себе игроки должны поменяться местами.

Если ведущий первым занимает свободный стул, то игрок без стула становится ведущим.

«Объявление»

Цель: знакомство ребят, создание благоприятной психологической атмосферы в отряде.

Материалы: Бумага для записи, ручки.

Содержание:

Вожатый предлагает участникам игры написать о себе объявление в газету. Написанное собирается ведущим и затем зачитывается. В это время остальные пытаются угадать, о ком идет речь.

«Оригинальное знакомство»

Все играющие становятся в круг. Каждый придумывает себе иностранное имя или любой псевдоним после чего, сделав шаг вперед, представляется. Например: Я... Фантомас?. Кроме того, нужно придумать жест, сопровождающий слова и соответствующий образ играющего. К примеру, первый представляется и хлопает в ладоши. Как только представился первый играющий, второй должен повторить имя и жест первого, а затем представиться самому. Третий повторяет имя и жест первого, имя и жест второго, а затем сам представляется, сделав какой-нибудь жест. И так по кругу, как снежный ком.

Когда кто-то ошибется, он начинает с предыдущего игрока, называет его имя и изображает жест, и снова все идет по кругу.

Проиграв несколько кругов, определите, кто запомнил самую длинную цепочку имен и жестов. Сделайте что-нибудь приятное для победителя.

«От имени вещи»

Играющим необходимо рассказать о себе от имени своей вещи, например: «Мы, ботинки Алеши, хотим рассказать, что очень часто нам приходится бегать по неровной дороге, нам достается мячом по носику...» и т.п.

«Ложный портрет»

Участники разделяются на пары. Каждый расспрашивает друг о друге (имя, возраст, хобби), затем каждый даёт о своём напарнике 4 информации: 3 правдивых и 1 ложную. Задача всех участников – узнать, какая информация ложная.

Игры на сплочение и контактность

«От 1 до 10»

Все встают в круг, отпускают головы вниз, смотрят в пол, считают до 10. При этом каждый должен принять участие в счёте. Нельзя одну цифру называть одновременно двумя-тремя голосами, нельзя называть цифру после своего соседа, нельзя говорить два раза подряд. Если сбились или нарушили правила, игра начинается сначала.

«Жадность»

Участники игры, сидящие в кругу, передают лист бумаги. Каждый из игроков отрывает столько клочков бумаги, сколько он хочет, чем больше, тем лучше. Когда у всех ребят в руках окажется стопка клочков, ведущий объявляет правила игры: каждый должен рассказать о себе, о своей жизни столько фактов, сколько у него оторванных клочков.

«Никогда не...»

Каждый участник говорит о том, что никогда не делал в своей жизни. Ведущий предлагает поднять руки тех, кто это действие когда-либо выполнял, и рассказать о своих ощущениях. Например: «Я никогда не прыгала с парашютом».

«Необычные приветствия»

По команде ведущего все участники начинают хаотичное движение. Ведущий даёт команду поприветствовать друг друга: тыльной стороной руки, локтями, стопами ног, плечами, мимикой, звуками, глазами. (Обязательно предупредить, чтобы дети старались не сделать друг другу больно).

Игра «Съедобное – несъедобное»

В игре используется мяч. Один игрок – ведущий бросает мяч сидящим игрокам, называя съедобные, несъедобные предметы. Участвующие игроки, услышав съедобный предмет – ловят мяч, несъедобный предмет – отбрасывают мяч.

Игра «Обзывалки»

Дети обзывают друг друга названиями овощей, фруктов.

Игра «Вы поедете на бал?»

Первый вопрос: «Вы поедете на бал?». Далее игрока подробно расспрашивают о том, на чём он поедет, во что будет одет, с кем он будет танцевать и т. д. В ответах нельзя использовать слова «чёрное» и «белое», «да», «нет». Иногда правила включают особо трудное задание, например.

Категорически запрещается употреблять слова с буквой «р». Игра отлично развивает воображение, учит подбирать синонимы и задавать вопросы (ведь цель ведущего – «вытянуть» из игрока запретные слова).

Вам барышня прислала кусочек одеяла, Велела не смеяться,
Губки бантиком не делать.

«Да» и «Нет» не говорить, Чёрное с белым не носить.

Вы поедете на бал?

«Парад танцев»

Вожатым или воспитателем заранее заготавливаются карточки с описанием того, кого должен станцевать ребенок (это могут быть животные, национальные народы, название танца, фрукты, овощи и т.п.) Дети должны изобразить то, что написано на карточке в танце.

«Остров»

Группе нужно уместиться на «острове» - куске ткани или бумаги. Причем "вода поднимается" - т.е. размер острова уменьшается. Уменьшать можно почти до бесконечности.

«Бесконечное кольцо»

Группа встает в круг и берется за руки. Ведущий демонстрирует кольцо (из веревки или обруч), через которое не разрывая рук все должны пролезть сквозь (по кругу).

«Сесть друг другу на колени»

Нужно всем сесть друг другу на колени. Для этого группа встает в круг, поворачивается боком, сужает круг и одновременно садится на колени так, чтобы можно было расслабить ноги. Затем можно обойти кружок. Группу нужно страховать.

«Паутина»

Все встают в круг и руки протягивают в центр круга. Задача участников взяться за руки таким образом, чтобы не соединиться руками с соседом слева и справа и не взять за обе руки одного человека. После того, как условия будут выполнены, участникам необходимо распутаться.

«Мяч»

Сидя на стульях в кругу передать мяч, не используя рук. Если у кого-либо из участников мяч падает, то он выполняет творческое задание.

В данной игре можно использовать вместо мяча любой другой предмет.

«Апокалипсис»

Все встают в круг, каждому участнику на спину крепится слово. По команде ведущего, все разбиваются на пары. Задача каждого участника узнать у своего партнера, что за слово написано на спине и помочь партнеру разгадать его слово. (Нельзя показывать на предметы, называть их. На наводящие вопросы того, кто отгадывает, можно отвечать только «да» или «нет»). После того, как пара разгадала свои слова, она помогает другим участникам игры.

«Дотронуться до одежды ...цвета»

Играющие должны дотронуться до одежды (своей или чужой) того цвета, которого скажет ведущий. Ведущий должен успеть осалить кого-

нибудь, кто не успел дотронуться. Осаленный становится водящим.

«Ассоциации»

Выбирается водящий, которому предлагается на время покинуть аудиторию. После того, как водящий вышел, оставшиеся игроки выбирают того о ком они будут рассказывать. Вернувшийся водящий задает каждому игроку по очереди вопросы – ассоциации (например – с каким деревом у тебя ассоциируется этот человек, с каким цветом, животным и т.д.). Игроки должны откровенно отвечать на заданный вопрос – задача водящего – угадать кто загадан.

«Выкинуть на пальцах»

Всей группе на «раз-два-три» надо выкинуть на пальцах такие цифры, чтобы их сумма равнялась заданной ведущим. Упражнение повторяется до результата.

«Печатная машинка»

Игра учит сосредоточенности, собранности, развивает умение действовать группой. По очереди игроки называют по букве алфавита, запоминая доставшиеся

им буквы. Ведущий предлагает напечатать телеграмму с определенным текстом. Например: «Еду. Встречай. Гном». Перед началом и в конце фразы вся группа должна хлопнуть в ладоши два раза. Затем один раз хлопает, «печатая букву», тот, кому досталась первая буква телеграммы, за ним тот, у кого вторая буква, и т. д. После того, как слово «напечатано», вся группа делает один хлопок, отделяя таким образом слова друг от друга.

Игра продолжается, пока группа не передаст всю телеграмму. «Печатная машинка» проводится молча.

«Наблюдатели»

Во время прогулки отряд делает привал в таком месте, откуда в одну сторону открывается широкая панорама и видны разнообразные местные предметы (столбы, дома, кусты и т. д.). В течение минуты ребята

внимательно рассматривают ландшафт, стараясь запомнить все детали, а потом поворачиваются к нему спиной. Руководитель задает им различные вопросы относительно того, что они сейчас наблюдали. За каждый правильный ответ – очко.

«Анюта - Ванюта»

Все становятся в круг, замыкая его. В середине его девочка и мальчик. У обоих завязаны глаза. Ванюта должен найти Анюту. Они ходят по кругу. Ванюта ищет Анюту, все время окликая: «Анюта?». Анюта должна отвечать: «Я ту-та!», стремясь при этом как можно быстрее сменить место.

После того, как Ванюта поймает Анюту, он выбирает из детей, стоящих в кругу, новую Анюту, а Анюта – Ванюту.

Основной этап программы:

Подвижные игры

«Заяц без логова»

Участники игры стоят парами лицом друг к другу, подняв сцепленные руки вверх. Это «домики» или «логово зайца». Выбираются двое водящих — «заяц» и «охотник». Заяц должен убегать от охотника, при этом он может спрятаться в домик, т. е. встать между играющими. Тот, к кому он встал спиной, становится «зайцем» и убегает от охотника. Если охотник осалит зайца, то они меняются ролями.

«Не зевай!»

Играющие сидят на стульях вдоль стены. Водящий, стоя перед ними, придумывает рассказ (импровизацию) с приключениями. Внезапно, обрывая рассказ в интересном месте, он восклицает: «НЕ ЗЕВАЙ!»

Все играющие должны вскочить, добежать до противоположной стены, дотронуться до нее рукой и вернуться на свое место. Водящий бежит вместе со всеми и стремится поскорее занять одно из свободных мест. Тот, кто останется без стула, становится водящим и продолжает начатый рассказ.

«Сантики - фантики - лимпопо»

Играющие стоят в кругу. Водящий на несколько секунд отходит от круга на небольшое расстояние... За это время играющие выбирают, кто будет «показывающим» (будет показывать разные движения). Все остальные играющие должны тут же повторять его движения. После того, как показывающий выбран, водящего приглашают в центр круга. В его задачу входит определить, кто показывает всем движения. Движения начинаются с обыкновенных хлопков. При этом на протяжении всей игры хором произносятся слова «Сантики – фантики - лимпопо». В незаметный для водящего момент, показывающий демонстрирует новое движение, все должны мгновенно его перенять. У водящего может быть несколько попыток для угадывания. Если одна из попыток удалась, то показывающий становится водящим.

«Отгадай, чей голосок?»

Водящий отходит в сторону, пока играющие договариваются, кто будет подавать голос. Затем водящий встает в круг и закрывает глаза. Играющие идут по кругу со словами: «Мы собрались дружно в круг, повернулись разом вдруг, а как скажем «Скок, скок, скок». (эти слова произносит один человек), отгадай, чей голосок». Водящий открывает глаза и отгадывает, кто из ребят сказал «Скок, скок, скок». Если это ему удастся, он меняется с говорившим местами. Можно дать водящему три попытки. Если он все же не угадывает, игра начинается сначала.

«Вороны и воробьи»

На расстоянии 1-1,5 метра чертятся две параллельные линии. От них отмеряется еще 4-5 метров и прочерчиваются еще по линии. Первые две линии - это линии старта, вторые - «домики». Команды выстраиваются спиной друг к другу около первых линий, т.е. на расстоянии 1-1,5 метров. Команд две, одна из них называется «воробьи», а вторая - «вороны». Ведущий встает между командами и называет слова: воробьи или вороны. Если ведущий сказал «вороны», то вороны догоняют воробьев, которые пытаются убежать за вторую линию, т. е. спрятаться в «домик». Все

пойманные воробьи становятся воронами. Если ведущий говорит «воробьи», то воробьи бегут и ловят ворон. Игра может продолжаться до тех пор, пока в одной команде не останется играющих. Или игра идет определенное количество раз, и тогда побеждает команда, в которой больше играющих.

«Поймай хвост дракона»

Ребята выстраиваются в колонну, каждый держит впереди стоящего за пояс. Они изображают «дракона». Первый в колонне — это голова дракона, последний — хвост. По команде ведущего «дракон» начинает двигаться. Задача «головы» — поймать «хвост». А задача «хвоста», в свою очередь, — убежать от «головы». Туловище дракона не должно разрываться, т. е. играющие не имеют права отцеплять руки. После поимки «хвоста» можно выбрать новую «голову» и новый

«хвост».

«Невод»

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

«проворной рыбкой».

«Капканы»

Шесть играющих встают парами, взявшись за обе руки и подняв их вверх. Это капканы, они располагаются на незначительном расстоянии друг от друга. Все остальные играющие берутся за руки, образуя цепочку. Они должны двигаться через капканы. По хлопку ведущего капканы

«захлопываются»), т. е. ребята, изображающие капканы, опускают руки. Те играющие, кто попался в капкан, образуют пары и тоже становятся капканами. В этой игре выясняется самый ловкий и быстрый из ребят — тот, кто сумел до конца игры не угодить ни в один капкан.

«Берег и река»

На земле чертятся две линии на расстоянии примерно в один метр. Между этими линиями «река», а по краям — «берег». Все ребята стоят на «берегах». Ведущий подает команду: «РЕКА», и все ребята прыгают в «реку». По команде «БЕРЕГ» все выпрыгивают на «берег». Ведущий подает команды быстро и беспорядочно, чтобы запутать играющих. Например: «БЕРЕГ, РЕКА, РЕКА, БЕРЕГ, РЕКА, РЕКА, РЕКА...». Если по команде «БЕРЕГ» кто-то оказался в воде, то он выходит из игры. Выходят из игры также те невнимательные игроки, которые во время команды «РЕКА» оказались на «берегу». Игра продолжается до тех пор, пока не определится самый внимательный участник.

«Волки во рву»

На площадке чертится коридор («ров») шириной до одного метра. Ров можно начертить зигзагообразный, где уже, где шире.

Во рву располагаются водящие — «волки». Их немного — всего два или три. Все остальные играющие — «зайцы» — стараются перепрыгнуть через ров и не оказаться осаленными. Если до зайца дотронулись, он выбывает из игры или становится «волком». «Волки» могут осалить «зайцев» только находясь во рву. «Зайцы» ров не перебегают, а перепрыгивают. Если нога «зайца» коснулась территории рва, это значит, что он «провалился в ров» и в этом случае также выбывает; из игры.

АНКЕТА НА ВХОДЕ (ПЕРВАЯ)

Ответив на вопросы, ты сможешь интересно организовать нам твой отдых в лагере с дневным пребыванием.

1. Чем вы любите заниматься в свободное время?
2. Любите ли вы петь и танцевать, какие по жанру песни и танцы предпочитаете?
3. Любите ли вы мастерить поделки своими руками, если «да», то из каких материалов?
4. Каким видом спорта вы занимаетесь?
5. Какие телеигры вы любите?
6. Интересуетесь ли вы своим здоровьем? Спасибо за ответы!

(ВТОРАЯ)

Мы снова вместе! Для того чтобы сделать жизнь в нашем лагере более интересной, мы просим тебя ответить на некоторые вопросы:

1. Твои первые впечатления от лагеря?
2. Что ты ждешь от лагеря?
3. Есть ли у тебя идеи, как сделать жизнь в нашем лагере интересной и радостной для всех?
4. В каких делах ты хочешь участвовать?
5. Хочешь ли ты чему-нибудь научиться или научить других?
6. Много ли твоих друзей в лагере? Имя Фамилия.....

АНКЕТА НА ВЫХОДЕ

1. Хотелось бы тебе еще раз принять участие в лагере «Мир чудес» ?
Да Скорее да, чем нет Затрудняюсь ответить Нет
2. Насколько интересно был организован твой отдых? Оценки по десятибалльной шкале.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

3. Что для тебя было самым интересным в смене «Мир чудес»?

Участие в конкурсах, концертах

Спортивные мероприятия

Культурные мероприятия

Декоративно-прикладное творчество

Знакомство с новыми друзьями

Другое _____

4. Какие новые способности ты раскрыл в себе в лагере?

Поисковые

Спортивные

Творческие

Организаторские

Затрудняюсь ответить

Другое _____

ПРОНУМЕРОВАНО, ПРОШНУРОВАНО,
СКРЕПЛЕНО ПЕЧАТЬЮ

37 (тридцать семь) листов

Директор
МАУ ДО ЦДО «Савитар»
Р. Н. Шугаев

