

**Программа лагеря с дневным пребыванием детей  
"Задоринка"  
"Страна "Талантия"**

**ГБОУ СОШ пос. Ильмень**

*2018-2019*

## Пояснительная записка

*Нам нужно сделать так, чтобы дети не только получали знания, но и умели общаться и действительно получали всю необходимую подготовку для того, чтобы стать успешными членами нашего общества...*

*Владимир Владимирович Путин*

Конституция Российской Федерации гарантирует основные права и законные интересы ребенка. Государство признает детство важным этапом жизни человека, исходит из принципов приоритетности подготовки детей к полноценной жизни в обществе, развития у них общественно значимой и творческой активности, воспитания в них высоких нравственных качеств, патриотизма и гражданственности, защищает права детей на отдых и оздоровление, устанавливает федеральные государственные стандарты на услуги детям в учреждениях отдыха и оздоровления.

Летние каникулы – долгожданное время для детей. Сделать отдых безопасным и интересным задача педагогов школы. Педагоги и родители понимают, что во время отдыха обучение не заканчивается, начинается активная пора социализации, продолжение образования. Для педагогов это время связано с особой ответственностью. Им необходимо решить непростой вопрос: как организовать каникулярное время так, чтобы дети хорошо отдохнули, поправили здоровье, набрались сил, пополнили свои знания, научились чему-то новому, приобрели новых друзей и при этом находились под ненавязчивым, осторожным контролем взрослых.

С целью организации летнего отдыха и летней занятости учащихся на базе ГБОУ СОШ пос. Ильмень организуется лагерь с дневным пребыванием детей «Задоринка».

Летний лагерь с дневным пребыванием является как формой организации свободного времени детей, так и пространством для привития художественно-эстетической культуры, сохранения и укрепления здоровья, повышения творческой активности.

Ведущим направлением в деятельности является художественно-эстетическая и физкультурно-оздоровительная направленность.

### Актуальность программы

Не все дети имеют возможность поехать в загородные лагеря, выехать из города к родственникам. Большой процент детей остается дома. Предоставленные сами себе, дети подвержены влиянию улицы, дорожно-транспортным происшествиям, несчастным случаям, они невольно попадают в группы риска.

Актуальность программы обусловлена следующими факторами:

- устойчивым спросом родителей на организованный отдых учащихся;
- работой по укреплению здоровья детей и формированию у них потребности здорового образа жизни;
- необходимостью использования богатого творческого потенциала педагогов в реализации цели и задач программы.

При составлении программы учитывались традиции и возможности ОУ, уровень подготовки педагогического коллектива, пожелания и интересы детей и родителей, опыт прошлых лет по организации летнего отдыха. Данная программа по своей направленности является комплексной, включает в себя разноплановую деятельность, объединяет различные направления оздоровления, отдыха и воспитания детей в условиях лагеря с учетом особенностей местонахождения ОУ.

Талантия – это волшебная страна, жители которой любят творчество во всех проявлениях, дружат, поют, рисуют, танцуют. Каждый новый день приносит с собой новое событие, задание, открытие.

Жители страны соревнуются в номинациях, включающих 5 видов искусств: исполнительское, изобразительное, спортивное, декоративно-прикладное, социальное.

Программа организации летней лагерной смены «Каникулы в Талантии» призвана всесторонне удовлетворять потребности детей и подростков, и направлена на обеспечение их полноценного и содержательного отдыха через разнообразные виды деятельности:

- художественно — эстетическое и музыкальное творчество;
- декоративно — прикладное творчество;
- интеллектуальное развитие;
- физическую культуру и спорт;
- досуг;
- экскурсионную работу ,

*художественно- творческое*

**Практическая значимость:**

Процесс организации воспитательной работы в летнем лагере направлен на вовлечение ребенка в творческую и общественную жизнь с учетом его индивидуальных способностей, выработку ценностного отношения к здоровому образу жизни и формирование на этой основе его нравственного, эстетического, гражданского сознания. С этой целью в лагере выстроена система досугово-воспитательной деятельности, что позволяет обеспечить полноценное воспитание и оздоровление детей.

Организация досуга построена так, чтобы наиболее полно и ярко раскрыть естественную потребность в творческой самореализации ребенка, стать сферой активного самовоспитания, предоставить детям возможность роста и самосовершенствования, преодолеть трудности возрастных проблем. Реализация программы осуществляется через организацию различных видов деятельности. Энергия ребенка в период летнего отдыха находит выход в деятельности творческой, которая, по сути своей, всегда несет психотерапевтический эффект. Использование массовых форм проведения досуга, таких как игры, путешествия, конкурсы, состязания, игровые программы способствуют включению всех детей в творческую деятельность, расширяют кругозор детей, развивают у них любознательность.

Программа также способствует формированию самостоятельности детей в организации совместной деятельности, через включение детей в совместное творческое дело на уровне группы, отряда и предусматривает развитие и воспитание ребят в коллективе.

### **Цели и задачи программы**

**Цель:** создание условий, интересных, разнообразных по форме и содержанию для обеспечения полноценного отдыха, оздоровления детей и творческого развития.

**Задачи:**

- Способствовать укреплению навыков здорового образа жизни.
- Раскрыть творческий потенциал учащихся.
- Развивать нравственные качества личности на основе общечеловеческих ценностей.
- Через КТД научить детей взаимовыручке, взаимопониманию.
- Совершенствовать систему организации внеурочной деятельности детей в разновозрастных группах.
- Создать положительный эмоциональный климат в детском коллективе.

**Программа «Страна Талантия» основана на педагогических принципах:**

**Гуманизма** - отношение к каждому из детей как к самоценности.

**Толерантности** - терпимости к мнению других людей, другому образу жизни.

**Творчества** и творческого отношения к делу, проявление творческих способностей в полной мере.

**Духовности** - формирование у детей и подростков нравственных ценностей, соблюдение норм морали.

**Доступности** - учет возрастных особенностей детей и выбранных форм работы с ними.

### **Этапы реализации программы**

#### **Подготовительный этап:**

• родительские собрания по объединениям с целью мониторинга занятости учащихся в летний период»;

- подбор кадров;
- разработка документации;
- комплектование отрядов;
- подготовка материально-технической базы ОУ;

#### **Организационный этап:**

- формирование и сплочение отрядов;
- подготовка к совместной деятельности.

#### **Основной этап:**

• реализация основных положений программы;

вовлечение детей в различные виды коллективно- творческих дел: совместная деятельность организаторов проекта и детей: дети реализуют свои творческие способности, помогают в проведении мероприятий;

- укрепление здоровья.

#### **Заключительный этап:**

- педагогический анализ результатов летнего отдыха;
- анкетирование детей, родителей;
- сбор информации.

### **Содержание и формы реализации программы**

Реализация цели и задач лагеря с дневным пребыванием детей осуществляется по программе «Страна «Талантия». Все учащиеся делятся на отряды (возрастные группы 9-14 лет по 27-28 человек в каждом), далее делегации.

Программа «Страна «Талантия» включает в себя конкурсы, коллективные творческие дела, фестивальную часть, заключительный концерт, экскурсии, викторины, мастер-классы, веселые эстафеты.

На время смены Дом детского творчества превращается в страну игр и творчества. Дети в отряде – представители делегаций. Каждая делегация представляет свой вымышленный город страны Талантия. В первый день для представления делегации детям необходимо придумать название города, из которого они прибыли, название делегаций, девиз и представление отряда.

Каждая делегация имеет свой отличительный атрибут (банты, галстуки, повязки, ленты, разноцветные платки и др.), девиз, речевку, эмблему.

В течение смены проходят мастер-классы, соревнования, конкурсы, викторины. Каждый отряд набирает за выполненные добрые дела грибы или яблоки в лукошко добрых дел. По окончании смены отряды получают сладкие призы в зависимости от количества добрых дел.

Каждая делегация посетит мастер-классы, где каждый выполнит творческую работу. Таким образом, все дети познакомятся с различными техниками декоративно-прикладного и изобразительного искусства.

Работа поставлена так, что ребята вместе с вожатыми готовят танцы, песни, осуществляют обмен информацией, занимаются подготовкой общих творческих дел. Каждое утро делегации получают творческое задание, для выполнения которого отводится определенный срок. В ходе реализации

программы каждая делегация подготовит: спектакль, цирковое представление, выставку творческих работ.

Во время проведения лагерной смены педагоги и вожатые создают атмосферу творчества, содружества, личностного успеха.

**Для реализации программы разработан механизм, который представлен в виде модулей:**

1. Организационный модуль. Формы работы:

- планирование;
- подготовка к лагерной смене;
- оформление лагеря;
- подготовка материальной базы;
- определение обязанностей;
- подготовка к сдаче приемной комиссии;
- организация питания.

2. Оздоровительный модуль. Формы работы:

- инструктаж по ТБ;
- утренняя зарядка;
- встречи с медицинским работником;
- влажная уборка, проветривание;
- организация питания воспитанников;
- спортивные праздники;
- экскурсии;
- подвижные игры.

3. Творческий модуль. Формы работы:

- коллективно-творческая деятельность;
- участие в районных мероприятиях;
- участие в общелагерных мероприятиях;
- экскурсии;
- конкурсы;
- викторины.

### **План работы**

При составлении плана работы учитываются возможности разновозрастных групп, интересы детей, педагогов, родителей. В работе лагерных смен планируется задействовать социум поселка: Дом культуры, библиотека.

## План – сетка лагеря с дневным пребыванием детей

ДЕНЬ	МЕРОПРИЯТИЯ
<b>03.06.2019 понедельник</b> <b>Первый день</b>	Инструктаж по ТБ « Правила поведения в летнем лагере» Спортивный час « Подвижные игры» вожатский час Конкурсно-познавательная программа « Здравствуй, друг!» музыкальный час разучивание отрядной песни, дискотека видеофильм по пожарной безопасности, мультфильма Отрядное дело « Эрудит-лото» ( « Оптимисты») Отрядное дело «В мире смекалок» ( « Непоседы»)
<b>04.06.2019 вторник</b> <b>Второй день</b>	Спортивный час « Подвижные игры» вожатский час Конкурсно-познавательная программа « Алло, мы ищем таланты!» музыкальный час разучивание отрядной песни, дискотека просмотр видеофильма по безопасному поведению в доме, мультфильма Отрядное дело « Самый умный» ( « Оптимисты») Отрядное дело «В мире смекалок» ( « Непоседы») Кружок « Очумелые ручки»
<b>05.06.2019 среда</b> <b>Третий день</b>	Инструктаж по ТБ « Техника безопасности при проведении подвижных игр» Спортивный час « Подвижные игры» вожатский час Игровая программа «Монополия » музыкальный час разучивание отрядной песни, дискотека просмотр видеофильма по профилактике правонарушений, мультфильма Отрядное дело « Эрудит-лото» ( « Оптимисты») Отрядное дело «Эрудит-лото» ( « Непоседы») Кружок « Очумелые ручки»
<b>06.06.2019 четверг</b> <b>Четвертый день</b>	<u><b>Пушкинский день</b></u> Спортивный час Игры на свежем воздухе библиотечный урок « У Лукоморья» вожатский час «Подвижные конкурсы актерского мастерства» музыкальный час видеотека видео по профилактике ДТП Просмотр мультфильма Аппликация на тему сказок А.С. Пушкина« Оптимисты») ( « Непоседы»)
<b>07.06.2019 пятница</b> <b>Пятый день</b>	« День умелых детей» Спортивный час Игровая программа музыкальный час отрядное дело Аппликация на свободную тему(« Оптимисты») ( « Непоседы»)
<b>10.06.2019 понедельник</b> <b>Шестой день</b>	Спортивный час Игровая программа СДК вожатский час Конкурсно-познавательная программа «Волшебная страна мультфильмов» музыкальный час видеотека Просмотр мультфильма Отрядное дело « Цветочные конкурсы и забавы» ( « Оптимисты») Отрядное дело Игра « Путешествие в мире животных» ( « Непоседы»)

<b>11.06.2019 вторник</b> <b>Седьмой день</b>	<p>«<b>День независимости России</b>» Библиотечный урок « Моя Родина- -Россия» Спортивный час « Зарница» вожатский час Викторина «Моя малая Родина » музыкальный час Конкурсно-познавательная программа «Песни Родины моей» видеотека « Красивые уголки России» Отрядное дело « Шоу ростовых кукол» МКДЦ « Колос»</p>
<b>13.06.2019 четверг</b> <b>Восьмой день</b>	<p>Инструктаж по ТБ Спортивный час Игровая программа « Монополия» музыкальный час разучивание песен, флэшмоба отрядное дело Беседа « Добро побеждает зло». Конкурс рисунков « Как прекрасен этот мир!» « Оптимисты», « Непоседы» Кружок « Очумелые ручки» Изготовление украшений для оформления школы к праздникам</p>
<b>14.06.2019 пятница</b> <b>Девятый день</b>	<p>Инструктаж по ТБ Спортивный час « Веселые старты» вожатский час музыкальный час музыкальные игры, флэшмоб, разучивание песен. Отрядное дело « Игра по станциям» « Оптимисты», « Непоседы</p>
<b>17.06.2019 понедельник</b> <b>Десятый день</b>	<p>Спортивный час « Зарница» вожатский час Подготовка к «Зарнице» музыкальный час видеотека видео по профилактике ДТП Викторина по ПДД Отрядное дело «В поисках клада» « Оптимисты», « Непоседы»</p>
<b>18.06.2019 вторник</b> <b>Одиннадцатый день</b>	<p><b>День рекордов</b> Спортивный час Игра « Зарница» вожатский час Конкурсная программа «Книга рекордов лагеря» музыкальный час Кружок « Очумелые ручки» Изготовление украшений для оформления школы к праздникам Отрядное дело «Игра-путешествие « Секреты счастья»</p>
<b>19.06.2019 среда</b> <b>Двенадцатый день</b>	<p>Конкурсно-развлекательная программа в центре « Семья» вожатский час Подготовка Инсценировки басни –«Стрекоза и муравей» музыкальный час видеотека Просмотр видео по безопасности в сети Интернет Отрядное дело « Изготовление коллажа» Кружок « Очумелые ручки» Изготовление украшений для оформления школы к праздникам</p>
<b>20.06.2019 четверг</b> <b>Тринадцатый день</b>	<p>« <b>День независимости России</b>» Спортивный час « Игры на свежем воздухе» вожатский час Игровая программа по ПДД « Веселый перекресток» музыкальный час Кружок « Очумелые ручки» Изготовление украшений для оформления школы к праздникам</p>
<b>21.06.2019 пятница</b> <b>Четырнадцатый день</b>	<p>Спортивный час « Подвижные игры» вожатский час Познавательная программа «22июня – день памяти и</p>

	<p>скорби» Игра « Стартинейджер» в СДК( посещение в качестве зрителей) видеотека</p>
<p><b>24.06.2019 понедельник</b> <b>Пятнадцатый день</b></p>	<p><b><u>Театральный день</u></b></p> <p>Знакомство с различными видами театра( кукольным, драматическим, театр оперы и балета и др.) вожатский час « Инсценировка басни –«Стрекоза и муравей» Музыкальные игры Отрядное дело Викторина «Что такое театр?»</p>
<p><b>25.06.2019 вторник</b> <b>Шестнадцатый день</b></p>	<p>Фестиваль ЛДП Спортивный час « Веселые старты» вожатский час Подготовка к отчетному концерту музыкальный час Игра « Музыкальный калейдоскоп» видеотека «Безопасность на дорогах » Кружок « Очумелые ручки» Изготовление коллажа « Лето – чудная пора»</p>
<p><b>26.06.2019 среда</b> <b>Семнадцатый день</b></p>	<p>Спортивный час Спортивные игры вожатский час « Подготовка к отчетному концерту» Отрядное дело. « Цветочные конкурсы и забавы» Кружок « Очумелые ручки» Изготовление коллажа « Лето – чудная пора»</p>
<p><b>27.06.2019 четверг</b> <b>Восемнадцатый день</b></p>	<p>Спортивный час Вожатский час . Концерт к закрытию лагеря</p>

## Девиз, законы и заповеди лагеря

# «Задоринка»

### Наш девиз:

«Задоринка ,Задоринка  
Любимая страна.  
Здесь интересно детям  
И взрослым как всегда  
Задоринка нас учит  
И петь и танцевать,  
Истоки изучаем,  
И старших почитаем. ».

### 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:

- Наш коллектив – 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;
- Далекие звезды над нами горят, зовут они в гости наших ребят.

Приложение 4

## Отрядная песня

**Текст песни - ДОЛЖНЫ СМЕЯТЬСЯ ДЕТИ**

Детство – это я и ты.  
Ю. Чичков — М. Пляцковский

Детство, детство, детство - это свет и радость.  
Это песни, это дружба и мечты.  
Детство, детство, детство - это краски радуг.  
Детство, детство, детство – это я и ты.

Все люди на большой планете  
Должны всегда дружить.  
Должны всегда смеяться дети  
И в мирном мире жить.  
Должны смеяться дети,  
Должны смеяться дети,  
Должны смеяться дети,  
И в мирном мире жить.

Ярко, ярко пусть пылают лишь рассветы.  
Ночью звездной пусть спокойно спят поля.  
Детство, детство добротой не зря согрето.  
Детство, детство завтрашних людей земля.

Источник [teksty-pesenok.ru](http://teksty-pesenok.ru)  
Все люди на большой планете  
Должны всегда дружить.  
Должны всегда смеяться дети  
И в мирном мире жить.  
Должны смеяться дети,  
Должны смеяться дети,  
Должны смеяться дети,  
И в мирном мире жить.

Детство, детство, детство - это летний ветер.  
Парус неба и хрустальный звон зимы..  
Детство, детство, детство - это значит дети.  
Дети, дети, дети – это значит мы.

Все люди на большой планете  
Должны всегда дружить.  
Должны всегда смеяться дети  
И в мирном мире жить.  
Должны смеяться дети,  
Должны смеяться дети,  
Должны смеяться дети,  
И в мирном мире жить.

**8.30 – 9.00** – сбор детей, зарядка

Всем привет! Пора, пора!  
Вас приветствуют, друзья!  
Тут же по порядку  
Все ребята на зарядку!

**9.00-9.15** - утренняя линейка

Все ребята собрались?  
На линейку становись!

**9.15 - 10.00** – завтрак

Всем за стол! Узнать пора,  
Чем побалуют повара.

**10.00 – 12.00** - работа по плану воспитательных и спортивно-оздоровительных мероприятий.

-Кто куда...кто в поход,  
Кто в цветник, на огород  
Мы же в лес идём все вместе,  
Ничего нет интересней  
-Загорай и закаляйся,  
В быстрой речке искупайся  
-Раз пришёл весёлый час,  
То играют все у нас!

**12.00 – 13.00** – обед

За столом серьёзный вид,  
Приналяжем и покажем,  
Наш ребячий аппетит!

**13.00-14.00** - свободное время

-Не грустят в семействе нашем:  
Мы поём, играем, пляшем  
Все занятия хороши  
Всё сумеем сделать мы!

**14.00–15.00** – работа по плану воспитательных мероприятий.

**15.00** – Полдник. Уход домой.

### **Режим дня**

8-15 - 8-30 - Прием детей.

8-30 - 8-40 - Веселая зарядка.

8-40 - 09-20 - Построение делегаций. Получение творческого задания.

9.20 - 9.50 - Завтрак.

10.00 - 12.30 - Выполнение творческого задания.

12.30 - 13.00 – Прогулка.

13-00 - 13-40 – Обед.

13-40 - 14.30 - Работа делегаций.

14-30 - Уход детей домой.

### **Сведения об учащиххся**

Общее количество детей: 55 человек

Возраст детей: 9 – 14 лет

Сроки пребывания детей в лагере: 18 дней

Форма проведения: дневное пребывание с 8-30 до 14-30

Сроки проведения:

1 смена с 28 мая по 21 июня.

## **Методическое обеспечение программы**

### **Научно-методическое обеспечение:**

- Тематическое планирование работы отрядов;
- Организация режима дня;
- Детское самоуправление;
- Дидактические материалы;
- Методическая копилка.

### **Формы и методы работы**

*Основными методами организации деятельности являются:*

- Метод игры (игры отбираются воспитателями в соответствии с поставленной целью);
- Методы театрализации;
- Методы состязательности (распространяется на все сферы творческой и спортивной деятельности);
- Метод стимулирования.

*Основными формами организации деятельности являются:*

- коллективно-творческое дело;
- ролевая игра;
- фестиваль, конкурс;
- мастер-класс;
- прогулки, экскурсии.

Для эффективной работы в лагере активно используются:

### **1. Методика КТД.**

Для воспитания детского коллектива на протяжении многих лет занимают особое место коллективно - трудовая деятельность и коллективно-творческие дела. Эта методика, технология, учитывающая психологию детей младшего школьного и подросткового возраста, дает каждому возможность сделать свой вклад в общее дело, приобрести навыки общения, научиться совместно выполнять задуманное, делить успех и ответственность с другими,

узнать друг о друге много нового. Таким образом, идут два важных процесса одновременно: *формирование и сплочение коллектива и формирование личности*. У каждого, кто участвует в КТД, пробуждается творческий потенциал, возникают самые добрые чувства к своим товарищам.

**Дело** – это событие, любые действия, выполнение которых требует от ребенка заботу об окружающих людях, о коллективе, друг о друге.

**Коллективное дело** – событие (набор действий), осуществляемых посредством совместных усилий всех членов коллектива – воспитанников и воспитателей.

**Коллективно-творческое дело (КТД)** - событие, либо набор действий, предполагающий непрерывный поиск лучших решений, жизненно-важных задач и задумывается, планируется и реализуется, и оценивается сообща.

#### **Виды КТД:**

- Организаторские дела (метод взаимодействия)
- Общественно-политические дела (беседы, лекции)
- Познавательные дела (познавательные игры: ребёнок должен узнать, как можно больше об окружающем мире)
- Трудовые дела (способствуют развитию трудовых навыков)
- Художественные дела (творчество: рисование, оформление, создание спектакля)
- Спортивные дела (зарядки, веселые старты, эстафеты.)

## **2. Методика самоуправления**

Развитие самоуправления в коллективе детей играет важную роль. С одной стороны, этот процесс обеспечивает их включенность в решение разных проблем, с другой, - формирует социальную активность, способствует развитию лидерства.

Детское самоуправление – форма организации функционирования коллектива, обеспечивающая развитие у детей самостоятельности в принятии и реализации решения для достижения поставленных целей.

Самоуправление развивается тогда, когда дети оказываются в ситуации выбора решения поставленной проблемы. Именно принятие решения является ключевым для формирования мотива группового действия. Самоуправление в лагере развивается практически во всех видах деятельности временного детского коллектива.

### **Мотивационное обеспечение программы**

- Добровольность включения детей в разработку, подготовку общих дел, организацию жизни лагеря
- Сочетание индивидуального и коллективного включения детей в творческие, развивающие, интеллектуальные виды деятельности
- Информирование о результатах конкурсов, об условиях участия в том или ином деле
- Организация различных видов стимулирования детей, многообразие предлагаемых видов деятельности
- Учет возрастных и индивидуальных особенностей, способствующих обеспечению успешной самореализации ребенка
- Создание ситуации успеха в избранных ребенком видах деятельности, индивидуальное и публичное поощрение достигнутого

### **Система контроля за реализацией программы**

<b>№ п/п</b>	<b>Мероприятие</b>	<b>Срок проведения</b>	<b>Ответственные</b>
1.	Опрос родителей на выявление пожеланий	Апрель	Начальник лагеря

	по организации деятельности детского лагеря.		
2.	Опрос с целью ежедневного отслеживания настроения детей, удовлетворенности проведенными мероприятиями.	В течение смены	Начальник лагеря, воспитатели
3.	Анкетирование детей в конце смены, позволяющее выявить оправдание ожиданий.	Последний день смены	воспитатели
4.	Мониторинг адаптации детей к условиям отдыха в лагере за смену.	В течение смены	Начальник лагеря, воспитатели

### Ожидаемые результаты

В ходе реализации данной программы ожидается:

общее оздоровление воспитанников, укрепление их здоровья;

дети восстановят и восполнят свои психофизические силы, закрепят знания и навыки основ здорового образа жизни и безопасности жизнедеятельности;

участники программы расширят свой общий кругозор, овладеют новыми дополнительными к школьной программе знаниями о культуре, искусстве, литературе, родном языке;

ребята овладеют практическими умениями и навыками в различных видах деятельности дополнительного образования детей (в рамках занятий в кружках и творческих объединениях);

дети приобретут новый социальный опыт проживания в условия временного детского коллектива, навыки культуры общения, социокультурного и толерантного поведения;

будет сформирован единый коллектив с эмоциональным климатом взаимопонимания и сотрудничества, толерантности и культуры общения, доброты и радости.

**Сценарий интеллектуальной игры  
«Волшебная страна мультфильмов»**

*(разработка Соколовой Т.С., педагога-организатора)*

Здравствуйтесь, дорогие ребята, Мы рады приветствовать Вас на интеллектуальной игре «Волшебная страна мультфильмов».

Представление команд

В жюри у нас сегодня:

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.

**О правилах интеллектуальной игры:**

- В игре 3 тура и творческое задание;
- За каждый правильный ответ, команда получает 1 балл. Время, отводимое на выполнение задания, зависит от сложности вопросов тура. За быстрое и правильное выполнение команда получает дополнительный балл;
- За бланками и заданиями необходимо выходить капитанам команд;
- На бланках, в первую очередь, нужно ставить номер команды, данный вам при регистрации, а затем приступать к выполнению заданий;
- Пользоваться вспомогательными источниками информации запрещается;
- И важное условие интеллектуальной игры - полная тишина и уважение!
- Не соблюдение правил уменьшает количество баллов, заработанных командой.

Желаем Вам Удачи!!!!!!

Мы все знаем, что такое мультфильмы. Это настоящее волшебство, сказка, подаренная детям и взрослым. Короткие или длинные, мультики любят абсолютно все. Более того, на протяжении всего своего существования они оказали огромное влияние на массовую культуру человеческого общества.

**Первый тур**

**1. Как называется известный сборник короткометражных мультфильмов?**

А) «Мурзилка»;      В) «Веселая карусель».

Б) «Ералаш»;

**2. Этот мультфильм выдающегося режиссёра-мультипликатора Юрия Норштейна признали в 2003 году лучшим мультфильмом всех времён по результатам опроса 140 кинокритиков и мультипликаторов разных стран. Что это за мультфильм?**

- А) «Зимние дни»;                      В) «Шинель»;  
Б) «Ёжиком в тумане».;              Г) «Лиса и заяц».

**3. Какая артистка в мультфильме «Крокодил Гена и Чебурашка» озвучила Чебурашку?**

- А) Рина Зеленая;                      В) Надежда Румянцева;  
Б) Клара Румянова;                  Г) Наталья Варлей.

**4. На какой мультипликационной студии были сняты все серии мультфильма «Ну, погоди!»?**

- А) «Союзмультфильм»;              В) «Ленфильм»;  
Б) «Экран»;                              Г) «Анимафильм».

**5. Кто написал детскую повесть «Гарантийные человечки», по мотивам которой был создан мультипликационный сериал «Фиксики»?**

- А) Григорий Остер;                    В) Эдуард Успенский.  
Б) Олег Рой;

#### **Интересные факты:**

«Гарантийные человечки» — сказочная повесть Эдуарда Успенского о маленьких человечках, живущих внутри приборов и механизмов и ремонтирующих их в период действия гарантии. Впервые опубликована в журнале «Пионер» в 1974 году. В 1975 году вышла отдельным изданием.

В 2010-е годы сюжет повести был положен в основу мультсериала «Фиксики», а Эдуард Успенский выпустил продолжение повести под названием «Гарантийные возвращаются».

**6. Как звали пирата в мультфильме «Тайна третьей планеты»?**

- А) Глор;                      В) Грот.  
Б) Глот;

**7. Каким образом были изменены голоса актеров, озвучивавших мультфильмы про Винни-Пуха?**

- А) голоса записаны без изменения;  
Б) актеры говорили более высокими голосами, чем обычно;  
В) **быстрой перемоткой;**  
Г) актеры говорили, вдохнув гелий, что приводит к мультяшности в голосе.

#### **Интересные факты:**

Очень многим известно, что роль Винни-Пуха в одноименном мультфильме озвучивал Евгений Леонов. Для того чтобы Винни-Пух разговаривал более смешным голосом, речь артиста была ускорена примерно на 30%. Если привести запись к начальному состоянию, т.е. уменьшить скорость на это значение, можно услышать обычного Леонова.

**8. Кто был автором книги, по которой сняли мультфильм «Тайна третьей планеты»?**

- А) Николай Никулин;
- Б) Братья Стругацкие;
- В) Кир Булычев.

**9. Как мальчик мог позвать Золотую антилопу из одноименного мультфильма?**

- А) произнести заклинание;
- Б) бросит кольцо;
- В) заиграть на дудочке.

**10. Кто решил исход битвы с рыжими собаками в мультфильме о Маугли ?**

- А) волчья стая;
- Б) Каа;
- В) пчелы.

**11. Какое третье желание загадала Женя в мультфильме «Цветик-семицветик»?**

- А) Вели, чтобы все игрушки, какие есть на свете, были мои!
- Б) Вели, чтобы мамина любимая вазочка сделалась целая!
- В) Вели, чтобы я сейчас же была на Северном полюсе!

**12. По книге Григория Остера был снят этот мультфильм:**

- А) «Приключения блудного попугая»;
- Б) «38 попугаев»;
- В) «Следствие ведут Колобки».

**Второй тур: «Крылатые фразы и выражения из отечественных мультфильмов»**

**Назовите мультфильм или героя мультфильма, из которого крылатая фраза:**

**1. Щас спую! («Жил-был пес» - волк)**

**2. Усы, лапы и хвост — вот мои документы! («Каникулы в Простоквашино» - Кот)**

**3. Не умел — научим, не хочешь — заставим! («Крылья, ноги и хвосты» - гриф)**

**4. С ума поодиночке сходят. Это только гриппом все вместе болеют. («Трое из Простоквашино» - папа)**

**5. Спокойствие, только спокойствие! («Малыш и Карлсон» - Карлсон)**

**6. Поели — теперь можно и поспать! Поспали — теперь можно и поесть. («Дюймовочка» - жаба)**

**7. До пятницы я совершенно свободен! («Винни-Пух идет в гости» - Пятачок)**

**8. Вот так всегда... На самом интересном месте! («Возвращение блудного попугая» - попугай Кеша, кот)**

**9. Люби себя, чихай на всех, и в жизни ждет тебя успех! («Чертенок №13» - черт- учитель)**

**10. Кто ходит в гости по утрам, тот поступает мудро! («Винни - Пух идет в гости» - Винни-Пух)**

**Третий тур: Кроссворд (популярные отечественные мультипликационные персонажи).**

1. Какое животное превратилось в котенка в мультфильме «Котенок с улицы Лизюкова»? **Бегемот**
2. Назовите фамилию мореплавателя, капитана, главного героя мультфильма, снятого по мотивам одноименной повести Андрея Некрасова? **Врунгель**
3. Назовите героя известного мультфильма, который появился благодаря шведской писательнице Астрид Линдгрен? **Карлсон**
4. Кто проживает в доме восемь дробь шестнадцать? **Леопольд**
5. Как зовут кошку домработницы фрекен Бок из мультфильма «Малыш и Карлсон»?  
**Матильда**
6. В 1835 году парижанин Гибус изобрёл складной цилиндр на проволочном каркасе. Как называется это изобретение, если мы-то уверены, что это не шляпа, а вредина преклонного возраста из нашего мультфильма? **Шапокляк**
7. Какой советский персонаж стал прототипом японского мультипликационного героя Чеби? **Чебурашка**
8. Кто из мультипликационных животных пересчитал до десяти всех пассажиров парусника? **Козленок**
9. Какое имя дали теленку пес, кот и Дядя Федор? **Гаврюша**

**Ключевое слово: МУЛЬТЯШКА**

### **Творческий тур**

За 8 минут нарисовать любого мультипликационного героя.

Методическая разработка мероприятия  
«Экология и культура – будущее России»  
(разработка Малыхиной С.М., педагога дополнительного образования)

**Цель:** Привлечь внимание обучающихся к проблеме взаимодействия человека окружающей средой.

**Задачи:**

1. Учить жить в мире с окружающей средой:

- загрязнение воздуха, воды, почвы;
- проблемы отходов.

2. Воспитание навыков экологически устойчивого и безопасного стиля жизни.

**Ход мероприятия:**

1. Вводная часть занятия - актуализация проблемы.

2. Основная часть занятия - изучение нового материала:

- Международные праздники экологической направленности;
- Фильм «Экология и культура – будущее России».
- Физкультурная минутка - игра «Если я приду в лесок».

3. Рефлексия – составление обращения к жителям поселка Краснообск.

**Конспект мероприятия**

**Ведущий:** Тема сегодняшнего занятия «Экология и культура – будущее России»

Человечество может и должно развиваться, но может ли оно развиваться, не обращая внимания на окружающий мир?

Современный человек должен разбираться в законах природы, грамотно использовать её богатства. В настоящее время покорение природы дошло до того, что покоренные территории нужно брать под охрану.

Поэтому 22 апреля стали отмечать все народы земного шара День Земли.

Этот праздник имеет свой флаг, который связан не только с Днем Земли но и с многими другими природоохранными, миротворческими и гражданскими международными мероприятиями.

В России День Земли официально отмечается с 1998 года в рамках Дней защиты от экологической опасности. В этот день все желающие принимают участие в благоустройстве и озеленении своих дворов и улиц, различных экологических мероприятиях, фестивалях и акциях.

Еще один экологический праздник «Марш парков» проводится 19 — 24 апреля в десятках регионов России и во многих странах мира.

Этот праздник посвящён заповедникам и национальным паркам, которые сохраняют для нас в нетронутом виде красивейшие ландшафты, тысячи редких видов растений и животных, уникальные памятники культуры.

Основная цель «Марша парков» — привлечь общественное внимание к проблемам заповедных территорий России. Возродить в людях чувство гордости и ответственности за нашу природу.

**Ведущий:** Знаете ли вы :

- Сколько времени нужно до полного разложения бумаги (**более 2-х лет**);
- Сколько времени нужно до полного разложения консервной банки (**более 90 лет**);
- Сколько времени нужно до полного разложения полиэтиленовому кульку (**200 лет**);

Сколько времени нужно до полного разложения стеклу (**1000 лет**).

**Ответы детей**

**Ведущий:** Если мы хотим сделать природе и себе добро, то должны использовать ее ресурсы (воду, топливо) разумно, экономно и без излишеств (закрывать кран, когда вода не нужна, выключать свет, не выбрасывать бутылки, банки и т.д.). А теперь я предлагаю вашему вниманию фильм.

**(фильм о влиянии человека на природу)**

Обсуждение фильма.

**Ведущий:**

Есть на Земле огромный дом под крышей голубой.  
Живут в нём солнце, дождь и гром, лес и морской прибой.  
Живут в нём птицы и цветы, весёлый звон ручья,  
Живешь в том доме светлом ты и все твои друзья.  
Куда б дороги ни вели, всегда ты будешь в нём.  
Природою родной Земли зовётся этот дом.

А теперь я вам предлагаю поиграть в игру.

**Физминутка**

Сейчас мы проверим, как вы знаете правила поведения в лесу. Для этого поиграем с вами в игру «Если я приду в лесок».

Я буду говорить вам свои действия, а вы отвечать, если я буду поступать хорошо, говорим "да", если плохо, то все вместе кричим "нет"!

Если я приду в лесок  
И сорву ромашку? (нет)

Если съем я пирожок  
И выброшу бумажку? (нет)

Если хлебушка кусок  
На пеньке оставлю? (да)

Если ветку подвяжу,  
Колышек подставлю? (да)

Если разведу костер,  
А тушить не буду? (нет)

Если сильно насорю  
И убрать забуду. (нет)

Если мусор уберу,  
Банку закапаю? (да)

Я люблю свою природу,  
Я ей помогаю! (да)

### **Дети читают стихотворение**

Оглянись-ка вокруг,  
Краснообская природа так прекрасна!  
Ей нужна забота наших рук,  
Чтобы красота ее не гасла.

Люди, опомнитесь,  
Мы здесь живем!  
Краснообск - наша Родина,  
И наш дом.

Давайте заботиться дружно о нем,  
Тогда от невзгод мы поселок спасем.

И будет родной Краснообск процветать,  
А мы его в наших стихах прославлять!

После этого обучающимся предлагается написать памятку - обращение по сохранению красоты своего населенного пункта.

Памятку предлагается детям повесить на доску объявлений возле своего подъезда.

### **Обращение к жителям поселка**

**Чтобы красота Краснообска не гасла:**

1. Выбрасывайте мусор только в урны и специальные контейнеры и следите за тем, чтобы так же поступали ваши друзья и знакомые.
2. Берегите деревья и цветы, они не только украшают наш посёлок, но и оздоравливают климат, а это полезно для нашего здоровья.

**Остальные пункты дети составляют сами**

Приложение-3

Игры на понимание и сплочение

#### **ИГРЫ НА ЗНАКОМСТВО**

##### **БИЛЕТИКИ**

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

##### **ПАСПОРТ**

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

#### **ИГРА НА СПЛОЧЕНИЕ ГРУППЫ**

##### **ВОСКОВАЯ ПАЛОЧКА**

Выбирается желающий первым попробовать на себе этот захватывающий аттракцион. Он встает в центр круга, образованного остальными участниками. Круг должен быть плотным, игроки стоят тесно прижавшись плечами друг к другу, выставив вперед ладони.

Когда все готовы, игрок в центре круга закрывает глаза и начинает свободно падать в любом направлении прямо на руки товарищей, которые его слегка перебрасывают друг другу. Если ему удалось расслабиться и ощутить надежную поддержку всех игроков, он получит большое удовольствие от такого свободного перекачивания. Желательно, чтобы в аттракционе участвовали все.

## **ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ**

### **ЗДРАВСТВУЙТЕ**

Все встают в круг лицом плечо к плечу. Водящий идет по внешней стороне круга и задевает одного из играющих. Водящий и играющий, которого задела, бегут в разные стороны по внешней стороне круга. Встретившись, они пожимают друг другу руки и говорят: «Здравствуйте». Можно еще назвать свое имя. Потом они бегут дальше, пытаясь занять свободное место в кругу. Тот, кто остался без места, становится водящим.

### **НЕВОД**

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

### **АТОМЫ И МОЛЕКУЛЫ**

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

## **ИГРЫ НА ВЫЯВЛЕНИЕ ЛИДЕРА ГРУППЫ**

### **ПАЛЬЧИКИ**

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

### **ФИГУРЫ**

Играющие становятся в круг. Внутри круга натягивается веревка, за которую все держатся руками. Ведущий объясняет, что необходимо всем закрыть глаза и, не размыкая рук построить квадрат, равносторонний треугольник, используя только устные

переговоры. Ведущий может также сообщить, что эта игра на пространственное воображение и внимательность.

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

## **ЭСТАФЕТЫ БЕЗ СПОРТИВНОГО ИНВЕНТАРЯ**

### **БЕГ**

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

### **БЕГ СПИНОЙ**

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

### **НАЕЗДНИКИ**

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

### **СИАМСКИЕ БЛИЗНЕЦЫ**

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

### **КОМБИНИРОВАННЫЕ ЭСТАФЕТЫ**

Отличительная особенность комбинированной эстафеты в том, что в ней каждый член команды выполняет свое индивидуальное задание. Например: первый игрок держит мяч в руках, добегают до финиша и возвращается; второй – бежит, прыгая через скакалку; третий – бежит и катит по земле обруч; четвертый – участник бежит с мячом, ударяя его о землю; пятый – бежит спиной вперед и т.д.

### **«МЯЧИ И ОБРУЧИ»**

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

### **«ВСТРЕЧНАЯ ЭСТАФЕТА»**

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

### **«ПОЛОСА ПРЕПЯТСТВИЙ»**

Какие можно придумать препятствия? Например:

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

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

### **РУССКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ**

#### **КОШКИ-МЫШКИ**

Для игры выбираются два человека: один – «кошка», другой – «мышка». В некоторых случаях количество «кошек» и «мышек» может быть больше. Это делается для того, чтобы оживить игру.

Все остальные играющие встают в круг, взявшись за руки, образуя «ворота». Задача «кошки» догнать (дотронуться рукой) «мышку». При этом «мышка» и «кошка» могут бегать внутри круга и снаружи. Играющие, стоящие в кругу, сочувствуют «мышке» и чем могут помогают ей. Например, пропустив через «ворота» «мышку» в круг, они могут закрыть их для «кошки». Или если «мышка» выбегает из «дома», «кошку» можно там запереть, т.е. опустить, закрыть все «ворота».

Игра эта не проста, особенно для «кошки». Пусть «кошка» проявит и умение бегать, и свою хитрость, и сноровку. Когда «кошка» поймает «мышку», из числа играющих выбирается новая пара.

#### **У МЕДВЕДЯ ВО БОРУ**

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

«У медведя во бору  
Грибы, ягоды беру.  
А медведь не спит,  
Все на нас глядит».

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

## **12 ПАЛОЧЕК**

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

### **МАЛЫЕ ФОРМЫ РАБОТЫ**

#### **КОНКУРС АКТЕРСКОГО МАСТЕРСТВА**

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

### **ИГРЫ ЗА СТОЛОМ**

#### **ГРУППОВОЙ РАССКАЗ**

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

#### **ВОПРОСЫ ПЕСНЕЙ**

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

«Как и у меня...»

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

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

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

«Тройки»

Инструкция: "Разбейтесь, пожалуйста, на группы по три человека так, чтобы второй и третий из группы были наименее знакомыми тебе людьми. У каждого из вас будет примерно по тридцать секунд (примерно, потому что я могу в любой момент остановить время), чтобы рассказать о себе твоим партнерам. Когда я скамандую: "Переход!", твоя задача найти двух человек, с которыми ты еще не общался. В этой новой тройке повторяется тот же самый процесс. Только вместо рассказа о себе ты рассказываешь о тех двоих, с кем был в предыдущей тройке. Рассказать должен успеть каждый из группы. В своей третьей тройке (с кем еще не общался) тебе придется рассказывать уже не только о своих партнерах из первой тройки, но и о тех, о ком ты узнал во второй. И т.д."

«Привет!»

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

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

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

рукой вы начнете здороваться еще с кем-то. Иными словами, вы должны непрерывно быть в контакте с кем-либо из группы. Представили себе, как это происходит?"

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

«Стратегическая игра»

Это в высшей степени оживленная игра, в которой интересно соединяются движение и ориентация в пространстве. Уже первая фаза очень напряжена – надо избегать кого-то, кто об этом ничего не знает. Это похоже на то, во что иногда играют дети. Второй этап – Защитником посередине – выходит далеко за рамки детской игры и требует стратегической оценки траекторий движения двух людей. В итоге игра требует быстрых, внимательных движений, и, разумеется, каждый должен следить за тем, чтобы не сталкиваться с другими участниками игры. Для этой игры необходимо много места, чтобы избежать столкновений. Инструкция: "Для этой игры нам потребуется много места, поэтому, пожалуйста, отодвиньте в сторону столы и стулья, чтобы освободить пространство. Начните все молча двигаться по комнате. Выберите какого-нибудь члена группы и представьте себе, что вы его боитесь. Разумеется, вы не должны его бояться на самом деле, это всего лишь игра. Продолжайте движение по комнате, но таким образом, чтобы расстояние между вами и лицом, которого вы «боитесь», становилось все больше, но ни в коем случае не показывайте ему, что вы его избегаете. (1 минута)

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

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

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

«Узелки» (15 мин.)

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

«Из спичек – имена»

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

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

«Маленькие зелененькие человечки»

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

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

«Ищи и найди»

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

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

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

«Расскажи мне обо мне»

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

«Сесть на стол»

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

«Ирландская дуэль»

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

Правую руку вытяните указательным пальцем вперед – это будет ваш ирландский меч. Ваша задача – дотронуться вытянутым указательным пальцем до открытой ладони партнера, одновременно не давая ему задеть ваше «уязвимое место». Во время этой дуэли вы не имеете права удерживать партнера. Так как ирландцы – очень мирный народ, то дуэль будет длиться всего одну минуту. Обратите, пожалуйста, внимание на то, чтобы в комнате было достаточно свободного места – в противном случае участники могут «в

пылу сражения» обо что-нибудь удариться. После первого поединка вы можете предложить участникам провести дуэль с новыми партнерами.

«Прыг-прыг-табуретка!»

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

«Семейная фотография»

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

«Какие мы хорошие»

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

«Ужасный секрет»

Один из участников сообщает на ухо своему соседу ужасную тайну о себе, например: «Я люблю ковыряться в носу!» Сосед передает это дальше по кругу, тоже на ухо, изменив фразу так: «Один из нас любит ковыряться в носу!» В такой форме фраза идет по кругу, а второй участник, дав первой фразе отойти на двух-трех участников, посылает вслед секрет о себе: «Я люблю корочкой хлеба вымазывать остатки подливки». Фраза идет по кругу в варианте: «Один из нас...» Когда секрет проходит круг и приходит к владельцу, то владелец не отправляет его на второй круг, и, таким образом, первая часть упражнения заканчивается тогда, когда каждый секрет обошел ровно один круг. Затем все говорят вслух, какие секреты они узнали. Один узнал, что «мы храпим», что «мы любим поспать» и т.д., пока все секреты не будут припомнены. А затем все участники хором произносят: «И мы никогда никому ничего не скажем!»

## Приложение-4

### Викторина "Азбука театра".

Заранее заготавливаются буквы алфавита. Поднимая буквы и показывая их зрителям, ведущий задает вопрос. Ответ начинается с показанной буквы.

А - главное лицо в театре (актер).

Б - предметы, которые употребляются в театральных постановках вместо настоящих: части костюма, оружие, скульптуры и т.д. (бутафория).

В - легкая комедийная одноактная пьеса (водевиль).

Г - краска на лице актера, помогающая создать определенный образ (грим).

Д - человек, управляющий оркестром (дирижер).

З - мягкие шторы, закрывающие зеркало сцены (занавес).

И - переделка литературного произведения для сцены (инсценировка).

К - обувь для трагических актеров на необычайно высокой подошве в античном театре (контурны).

М - движение мышц лица, изменение его выражения (мимика).

О - спектакль, средством выражения которого является пение (опера).

П - спектакль или миниатюра, исполняемые мимическим ансамблем или одним актером-мимом (пантомима).

Р - несколько пьес, включенных в сезонную афишу театра (репертуар).

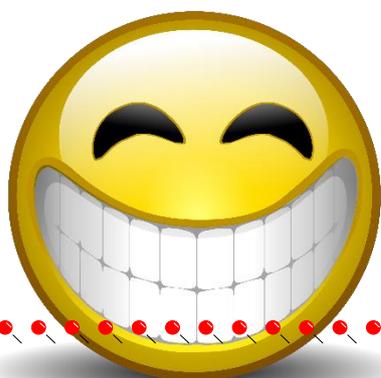
С - автор системы подготовки актеров, теории и методов артистической техники (Станиславский).

Т - муза, покровительница танца (Терпсихора).

Ф - завершение пьесы (финал).

## Текст опросника для детей -1

1. 1. Стараюсь слушаться во всем своих воспитателей.
2. 2. Считаю, что всегда надо отличатся чем-то от других.
3. 3. За что бы я ни взялся – всегда добиваюсь успеха.
4. 4. Умею прощать людей.
5. 5. Я стремлюсь поступать так же, как и все мои товарищи.
6. 6. Мне хочется быть впереди других в любом деле.
7. 7. Я становлюсь упрямым, когда уверен, что я прав.
8. 8. Считаю, что делать добро – главное в жизни.
9. 9. Стараюсь поступать так, чтобы меня хвалили окружающие.
10. 10. В споре с друзьями я до конца отстаиваю своё мнение.
11. 11. Если я что-то задумал, то обязательно сделаю.
12. 12. Мне нравится помогать другим.
13. 13. Я хочу, чтобы со мной все дружили.
14. 14. Если мне не нравятся люди, я с ними не общаюсь.
15. 15. Стремлюсь всегда побеждать и выигрывать.
16. 16. Переживаю неприятности других, как свои.
17. 17. Стремлюсь не ссориться с товарищами.
18. 18. Всегда доказываю свою правоту, даже если никто не согласен с моим мнением.
19. 19. Всегда довожу дело до конца.
20. 20. Стараюсь защищать тех, кого обижают.
21. 21. В лагере я прислушивался к мнению окружающих.
22. 22. В период пребывания в лагере мои взгляды изменились.
23. 23. В лагере я стал активнее.
24. 24. Обо мне мои товарищи в лагере могли сказать, что я добрый и справедливый.
25. 25. Мне хотелось уйти из лагеря.
26. 26. Мне хотелось, чтобы смена была более долгой.
27. 27. О воспитателях я могу сказать: «Они мои друзья».



Мне все понравилось!



Понравилось, но могло быть и лучше!

Не понравилось...

### Анкета для детей-2

1. Ты с удовольствием идёшь утром в лагерь? **ДА** **НЕТ**
2. Если тебе интересно в лагере, то что больше всего нравится: петь, танцевать, рисовать, смотреть телевизор, играть, заниматься спортом или что-то ещё? \_\_\_\_\_
3. Чему ты научился в лагере: выучил песню, научился танцевать, играть в \_\_\_\_\_
4. Если бы тебе разрешили, что бы ты делал в лагере целый день? \_\_\_\_\_
5. Чего нет в лагере, чего бы ты хотел? \_\_\_\_\_
6. Ты пойдёшь на следующий год в лагерь? Если не пойдёшь, то почему? \_\_\_\_\_
7. Что ты рассказываешь дома о лагере? \_\_\_\_\_
8. Нравится ли тебе, как кормят и готовят в лагере? Поставь оценку повару: (от «пятёрки» до «двойки»). \_\_\_\_\_
9. Хочется ли тебе идти домой после лагеря? \_\_\_\_\_
10. Какую оценку ты бы поставил за жизнь в лагере? от **1** до **5** \_\_\_\_\_
11. Кто твой товарищ среди ребят, среди взрослых? \_\_\_\_\_
12. Что особенно понравилось в лагере (спортивные мероприятия, туристическая эстафета, праздники, экскурсии)? Свой вариант \_\_\_\_\_

### **ИГРА В СЛОВА**

Дорогой друг! Расставь нужные слова в предложении так, чтобы у тебя получился портрет твоего отряда.

Наш отряд – это \_\_\_\_\_ и \_\_\_\_\_ люди. Они собрались для того, чтобы \_\_\_\_\_ и \_\_\_\_\_ провести время и научиться \_\_\_\_\_ . Поэтому вместе мы чаще всего занимаемся тем, что \_\_\_\_\_ .

Наш отряд объединяет \_\_\_\_\_ девчонок.

Наши воспитатели помогают нам в \_\_\_\_\_ и нам вместе с ними \_\_\_\_\_ и \_\_\_\_\_ .

### Анкета для родителей

Удовлетворены ли вы отдыхом Вашего ребенка в лагере с дневным пребыванием детей? ( питание, спортивные, культурные мероприятия; отношение к Вашему ребенку педагогического коллектива лагеря, вожатых, режим дня и т.д.)

1. Что Вам больше всего понравилось? \_\_\_\_\_
2. Что не понравилось? \_\_\_\_\_
3. Хотели бы Вы, чтобы Ваш ребенок отдохнул в нашем лагере в следующем году? \_\_\_\_\_

4. Ваши пожелания \_\_\_\_\_

### . Список литературы и источники:

1. Афанасьева С.П., Коморин С. В., Тимонин А.И., Что делать с детьми в загородном лагере.- М.: Новая школа,1994
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, 2004.
3. Григоренко Ю.Н., Пушина М.А., Кипарис-4: Учебно–практическое пособие для воспитателей и вожатых.- М.: Педагогическое общество России, 2003.
4. А.П. Гузенко и др. Как сделать отдых детей незабываемым праздником: материалы авторских смен. ,- Волгоград: Учитель,2007
5. Е.И. Гончарова, Е.В. Савченко. Школьный летний лагерь. Москва «ВАКО» 2004 год.
6. Н. Б Коростелёв. Воспитание здорового школьника. – М., 1986г.
7. О.В. Можейко, О. А. Юрова, И.В. Иванченко. Школа вожатого и воспитателя: материалы для занятий с отрядными педагогами., - Волгоград: Учитель,2007
8. Е.М. Смекалова. Школа лидерства: Методические рекомендации.- М.: ТЦ сфера,2006
9. Г.С. Суховейко, Детский оздоровительный лагерь: воспитательное пространство. Сборник статей.- М.: ЦГЛ,2006
10. М. Н. Сысоева. Организация летнего отдыха детей. Москва 2003год;
11. С.В. Титов. Добро пожаловать, игра! Творческий Центр «Сфера» Москва 2004 год.
12. Н.Е. Щуркова. Классное руководство: Игровые методики. Москва 2004 год.
13. Е.Н.Чеканова. Территория игры: сборник программ организации летних оздоровительно-образовательных смен 2013 года. Тюмень, Ребячья республика, 2013. – 164 с.
14. Е.Н. Чеканова. Тюмень. Воспитание в лагере – воспитание лагерем: Методический сборник из опыта работы АНО ОДООЦ «Ребячья республика» «Ребячья республика», 2016. - 79 с.
15. Журналы «Педсовет», «Последний звонок», «Педагогическое творчество».
16. Портал «Вожатый. ру», [www.vozhatyi.ru](http://www.vozhatyi.ru)
17. Сайт «Планерочка», [www.planerochka.r](http://www.planerochka.r)
18. Портал «Сеть творческих учителей», сообщество «Место встречи друзей – детский оздоровительный лагерь» <http://www.it-n.ru>

