

Отдел образования, спорта и туризма Докшицкого райисполкома
Государственное учреждение дополнительного образования
«Докшицкий районный центр детей и молодёжи»

**Творческо-игровой проект
летнего оздоровительного
лагеря «Улыбка»
с дневным пребыванием**

2017

Содержание

1.	Введение	4
2.	Устав оздоровительного лагеря	5
3.	Основная идея проекта	8
4.	Информационная карта проекта	9
5.	Механизм реализации проекта	16
	Игровая идея проекта.....	16
	Традиции и законы лагеря.....	17
	Система самоуправления в лагере.....	18
	Этапы реализации проекта.....	20
	Организация деятельности объединений по интересам.....	22
	Система физкультурно-массовой и спортивной работы в лагере.....	24
6.	Диагностика в оздоровительном лагере	26
7.	Смена в оздоровительном лагере «Улыбка»	29
	План оздоровительного лагеря «Улыбка».....	30
	Сценарные разработки мероприятий.....	32
	Исследовательская работа в лагере.....	109
8.	Заключение	154
9.	Литература	155
10.	Приложение 1: Анкеты	157
11.	Приложение 2: Игры и тренинговые занятия на знакомство и адаптацию	162
12.	Приложение 3: Игры на свежем воздухе	169
13.	Приложение 4: Интеллектуальные игры в лагере	175

Введение

Лето - яркие и незабываемые дни школьных каникул, когда дети открывают мир и себя в этом мире, познают летнюю природу, получают положительные эмоции, полезную и занимательную информацию добровольно и всегда с удовольствием.

Летняя оздоровительная кампания – важная составная часть воспитательной деятельности по формированию личности ребенка.

Большая летняя перемена дана школьникам для укрепления их здоровья, физической закалки, приобретения ловкости и бодрости. Это время так же духовного обогащения, ярких впечатлений, творчества, активного познания нового.

Летний период – активная пора социализации школьников. Значительное расширение поля взаимодействия дает новые дополнительные возможности для личностного роста каждого ребенка и его самосовершенствования. Поэтому во время летних каникул необходимо создать соответствующие педагогические условия для обеспечения полезной, содержательной занятости детей, способствующей формированию положительных качеств их личности на основе проектирования летней лагерной смены с использованием многообразия форм активной деятельности и общения.

Содержание смены в оздоровительном лагере «Улыбка» предполагает включение детей в различные виды деятельности, повышение коммуникативных умений, коллективный и индивидуальный характер деятельности, разнообразие социально значимых ролей и позиций участников смены.

Наш лагерь даёт возможность детям заняться творческой деятельностью, приобрести личностный опыт, разнообразить досуг в компании единомышленников.

Главное в работе лагеря - физическое, нравственное и психологическое оздоровление детей, а также практическое закрепление знаний, умений и навыков в определенных видах творчества.

В Республике Беларусь 2017 год объявлен Годом науки, что дает нам, организаторам летнего детского отдыха и оздоровления, огромный простор для разработки проектов летнего отдыха детей.

Каждая смена в лагере организуется согласно Уставу оздоровительного лагеря ГУДО «Докшицкий районный центр детей и молодёжи».

УТВЕРЖДАЮ
Директор ГУДО «Докшицкий районный
центр детей и молодёжи»

С.А. Янукович

Устав
оздоровительного лагеря государственного учреждения
дополнительного образования
«Докшицкий районный центр детей и молодёжи»

Глава 1. Общие положения

1.1. Оздоровительный лагерь является воспитательно-оздоровительным учреждением образования и структурным подразделением государственного учреждения образования «Докшицкий районный центр детей и молодёжи» (далее Центр).

1.2. Оздоровительный лагерь является воспитательно-оздоровительным учреждением для детей в возрасте от 7 до 16 лет.

1.3. Основными задачами оздоровительного лагеря являются:

- укрепление здоровья детей;
- формирование навыков здорового образа жизни и осознанного отношения к своему здоровью и окружающей среде;
- формирование адаптационных навыков и подготовка к жизни в обществе;
- развитие интеллектуального, духовного потенциала, творческих способностей и интересов детей;
- активное приобщение к различным видам деятельности.

1.4. Оздоровительный лагерь осуществляет свою деятельность в соответствии с Кодексом Республики Беларусь об образовании, вступившим в действие 1.09. 2011 г., Законом Республики Беларусь от 19 ноября 1993 года «О правах ребёнка», иными законодательными актами Республики Беларусь, Положением о воспитательно-оздоровительном учреждении образования, настоящим Уставом.

1.5. Оздоровительный лагерь размещается в помещениях Центра.

Глава 2. Организационные основы деятельности

2.1. Тип оздоровительного лагеря – лагерь с дневным пребыванием.

2.2. Деятельность оздоровительного лагеря осуществляется посменно.

2.3. Каждая смена оздоровительного лагеря проводится как профильная. Профиль смены определяется в зависимости от запросов детей, профиля работы педагогических работников, сети работы объединений по интересам в данный период.

2.4. Продолжительность работы оздоровительного лагеря в летний период – 18 дней, в каникулярное время учебного года – не менее 6 дней.

2.5. Работа оздоровительного лагеря передвижного палаточного типа допускается продолжительностью 9-12 дней.

2.6. В оздоровительном лагере с учетом возраста, интересов и предложений детей и их родителей создаются группы (отряды, объединения по интересам и др.).

2.7. Руководитель оздоровительного лагеря по согласованию с учредителем определяет с учетом предложений и интересов детей и их родителей содержание деятельности, направленной на реализацию задач оздоровительного лагеря, создание благоприятных возможностей для оздоровления, привлечения к различным видам творческой и общественно полезной деятельности, развития творческих способностей, расширения и углубления знаний об окружающем мире.

2.8. С целью максимального удовлетворения запросов детей в различных видах деятельности в оздоровительном лагере продолжается работа объединений по интересам в соответствии с профилем смены и пожеланий детей.

2.9. Работа оздоровительного лагеря осуществляется с 8.00 до 14.00.

2.10. Для детей организуется 3-х разовое питание детей (завтрак, обед, полдник).

2.11. В лагерь принимаются дети по заявлению на имя директора Центра. В первую очередь зачисляются учащиеся Центра, дети из неполных, многодетных, малообеспеченных семей, дети-инвалиды, дети из неблагополучных семей. На оставшиеся места принимаются дети, учитывая дату подачи заявления.

Глава 3. Управление оздоровительным лагерем

3.1. Управление оздоровительным лагерем осуществляется в соответствии с законодательством Республики Беларусь, настоящим Уставом.

3.2. Руководство оздоровительного лагеря осуществляется директором, назначаемым и освобождаемым руководителем Центра.

3.3. Директор оздоровительного лагеря несет ответственность в установленном законодательством порядке, в том числе за:

- невыполнение функций, отнесенных к компетенции оздоровительного лагеря;
- действия, повлекшие нарушения норм по охране здоровья и безопасности жизни детей и работников оздоровительного лагеря;
- нарушения прав и свобод детей, находящихся на оздоровлении, и работников оздоровительного лагеря;
- несоблюдение норм санитарного законодательства.

Глава 4. Основные правила по обеспечению безопасных условий пребывания детей

4.1. Директор оздоровительного лагеря, воспитатели и другие педагогические работники несут ответственность за безопасность жизни и

здоровья детей, находящихся в оздоровительном лагере, в соответствии с законодательством.

4.2. Работники оздоровительного лагеря и дети, находящиеся на оздоровлении, обязаны соблюдать дисциплину, выполнять правила внутреннего распорядка, режим дня, план учебно-воспитательной работы.

4.3. Педагогические работники оздоровительного лагеря:

- несут ответственность за сохранение жизни и здоровья детей при проведении учебно-воспитательного процесса;
- немедленно сообщают руководителю оздоровительного лагеря о происшедшем несчастном случае; принимают меры по оказанию помощи пострадавшим;
- обеспечивают безопасное проведение учебно-воспитательного процесса, проводят инструктаж с детьми по технике безопасности при проведении воспитательных мероприятий (экскурсий, походов, вечеров, конкурсов, спортивных соревнований), по правилам пожарной безопасности, дорожного движения, поведения на улице, воде и так далее с регистрацией в специальном журнале.

Глава 5. Устройство, хозяйственное содержание и финансирование

5.1. Центр представляет для работы оздоровительного лагеря помещения, обеспечивает его оборудованием, спортивным, культурным и другим инвентарем для полноценного отдыха и оздоровления детей.

5.2. Расходы по содержанию и организации работы оздоровительного лагеря ведутся согласно смете расходов.

5.3. Финансово-хозяйственная деятельность оздоровительного лагеря осуществляется в соответствии с законодательством.

5.4. Документация оздоровительного лагеря ведётся в установленном законодательством порядке.

Основная идея проекта

Учебный год завершен. Для детей наступила долгожданная пора – летние каникулы.

Не каждый ребёнок может провести всё лето далеко от любимых родителей. А вот, посещая лагерь с дневным пребыванием, он не отрывается от семьи: днём занят интересными делами со своими друзьями под присмотром педагогов, а вечера и выходные дни проводит в кругу своих родных.

Оздоровительный лагерь дневного пребывания – это не только время отдыха и оздоровления. Это пора новых экспериментов, оригинальных подходов, творческих поисков в организации деятельности временного детского коллектива.

Основная идея эстетической смены раскрыть творческий потенциал детей и подростков, развить художественные способности. Занимаясь творчеством, дети усваивают целый ряд навыков, укрепляют зрительную память, учатся замечать и различать цвета и формы окружающего мира.

Эстетическое воспитание – неотъемлемая часть всестороннего воспитания. Эстетическое воспитание основывается на опыте, приобретаемом ребёнком, и придает этому опыту новое звучание с позиции прекрасного.

Одно из главных условий полноценного эстетического развития детей, формирования их художественных способностей – внимание к детской творческой деятельности: игре, изобразительной, театрализованной, конструктивной, музыкальной. Если правильно организовать, можно обеспечить художественно-эстетическое, всестороннее развитие ребёнка создать обстановку эмоционального благополучия, наполнить жизнь интересным содержанием.

Летний лагерь сегодня – это не только социальная защита, это ещё и полигон для творческого развития, обогащения духовного мира и интеллекта ребёнка, что создаёт условия для социализации молодого человека.

Информационная карта проекта

Структурный компонент	Содержание
Исполнитель проекта	Оздоровительный лагерь улыбка с дневным пребыванием детей 211722, г. Докшицы, Витебская обл., тел. 8(02157)22607
Авторы проекта	Стодольник Юлия Васильевна, заведующий основным отделом. Савулова Вита Петровна, педагог-организатор. <u>Адрес:</u> 211722, г. Докшицы, ул. Ленинская, д.5, Государственное учреждение дополнительного образования «Докшицкий районный центр детей и молодёжи». <u>Тел.</u> 8(02157)22607 <u>E-mail:</u> doksh_cdt@mail.ru
Адресат	Дети и подростки от 7 до 13 лет
Количество участников	20 детей
Цель	Создание условий для организации активного отдыха, развитие и укрепление здоровья, способствование развитию творческих способностей через включение детей в разнообразную, общественно-значимую и лично привлекательную игровую деятельность.
Задачи	<ul style="list-style-type: none"> • Приобщение детей к творческим видам деятельности, развивать творческого мышления; • формирование у детей навыков общения и толерантности; • формирование навыков здорового образа жизни и осознанного отношения к безопасному поведению; • расширение двигательной активности через игровую деятельность; • способствовать созданию эмоционального благополучия детей и подростков • формирование уважительного отношение к родному краю, своей семье, истории, культуре, природе нашей страны, ее

	современной жизни.
Этапы реализации проекта	<ul style="list-style-type: none"> • Подготовительный • Организационный • Основной • Заключительный • Постлагерный
Методы реализации проекта	<ul style="list-style-type: none"> • Диагностические (беседы, анкетирование, тестирование, наблюдение); • организационные (организация коллектива и органов его самоуправления); • коммуникативные (установление взаимопонимания, доверия, согласия, сотрудничества); • коллективные; • индивидуальные; • информационные; • практические; • исследовательские.
Предполагаемый результат	<p>Организационный:</p> <ul style="list-style-type: none"> • успешная реализация творческо-игрового проекта смены. <p>Методический:</p> <ul style="list-style-type: none"> • приобретение педагогического опыта; • профессиональный рост педагогического коллектива. <p>Воспитательный:</p> <ul style="list-style-type: none"> • укрепление психического и физического здоровья путём организации и проведения спортивно-оздоровительных и профилактических мероприятий; • расширение познавательный и культурный кругозор воспитанников через организацию экскурсий, конкурсов, бесед, концертов, игровых программ; • развитие у детей разнообразных практических навыков: самоорганизации и самоуправления, общественной активности; • развитие лидерских и организаторских качеств; • получение участниками смены умений и навыков индивидуальной и коллективной

	творческой и трудовой деятельности, социальной активности;
Нормативно-правовое обеспечение	<ul style="list-style-type: none"> • Кодекс Республики Беларусь об образовании.- Минск: Национальный центр правовой информации Республики Беларусь, 2011.- 400с. • Концепция непрерывного воспитания детей и учащейся молодежи. Постановление Министерства образования Республики Беларусь 15 июля 2015 № 82. • Указ Президента Республики Беларусь № 481 от 23 декабря 2016 года «Об объявлении 2017 года Годом науки». • Концепция детского отдыха и оздоровления. • Методические рекомендации в помощь организаторам летнего отдыха в 2017 году. • Письмо Министерства образования Республики Беларусь «О дополнительных мерах по совершенствованию работы воспитательно-оздоровительных учреждений образования». • Приказ Республиканского центра по оздоровлению и санаторно-курортному лечению населения от 20.02.2017 № 5-о «Об утверждении плановых объемов оздоровления детей в оздоровительных, спортивно-оздоровительных лагерях в летний период 2017 года». • Устав ГУДО «Докшицкий районный центр детей и молодёжи».
Сроки реализации проекта	В течение смены лагеря: 01.06.2017 г. – 21.06.2017 г.
Принципы реализации проекта	<p>Принцип комплексности оздоровления и воспитания ребенка.</p> <p>Принцип вариативности</p> <p>Принцип добровольности и индивидуальности.</p> <p>Принцип успеха и поддержки.</p> <p>Принцип системно-деятельного подхода.</p>
Партнёрство и	<ul style="list-style-type: none"> • Отдел образования, спорта и туризма Докшицкого райисполкома;

сотрудничество	<ul style="list-style-type: none"> • ГУО «Средняя школа № 1 г. Докшицы» • Учреждение отдела идеологической работы, культуры и по делам молодёжи Докшицкого района (детская районная библиотека); • ГАИ Докшицкого РОВД; • Докшицкий РОЧС; • Докшицкий хлебозавод
Условия эффективной работы	<ul style="list-style-type: none"> • Объединение усилий методической службы учреждения, администрации и педагогической общественности; • творческий подход к реализации проекта; • умение воспитателей, педагогов уделить внимание каждому ребёнку; • создать комфортное психологическое условие для детей; • создать атмосферу успешности на основе позитивного общения педагог-ребёнок; • введение культа здорового образа жизни в детском коллективе; • органическое сочетание различных видов деятельности: досуга, образования, оздоровления; • сформировать у детей желание к творческой созидательной деятельности.
План действий по реализации смены	<p style="text-align: center;">Организационная работа:</p> <p>1.Разработка и подготовка документов для реализации смены летнего оздоровительного лагеря «Улыбка» художественно-эстетического профиля:</p> <ul style="list-style-type: none"> • приказ об открытии лагеря; • материалы по технике безопасного поведения, охране труда; • расписание работы объединений по интересам, режим работы лагеря, график работы воспитателей, педагогов дополнительного образования; • план мероприятий идеологической и воспитательной работы в оздоровительном лагере. <p>2.Набор детей в лагерь</p> <p>3.Подготовка:</p>

- помещений для размещения детей;
- методических материалов для воспитателей лагеря;
- информационного стенда.

4. Проведение инструктажей по охране труда, правилам безопасного поведения в оздоровительном лагере с педагогическим и техническим персоналом, обучение детей правилам безопасного поведения на дороге, на занятиях объединений по интересам, правилам пожарной безопасности.

Инструктивно - методическая работа:

1. Подготовка:

- выставки методической литературы в помощь воспитателю, вожатому, детскому активу, которая действует на протяжении всей смены;
- сценариев воспитательных мероприятий;

2. Совещание при директоре лагеря

Утверждение:

- плана воспитательной работы;
- режима дня;
- графика работы объединений по интересам;
- штатной ведомости сотрудников оздоровительного лагеря.

3. Консультации для воспитателей по вопросам организации досуга детей в лагере.

4. Подготовка аналитического материала по итогам работы оздоровительного лагеря «Улыбка» художественно - эстетического профиля.

Работа с кадрами

Прохождение медицинского осмотра персонала оздоровительного лагеря «Улыбка» художественно-эстетического профиля.

Совещания:

- О выполнении должностных обязанностей педагогами, которые задействованы в работе лагеря.
- Распределение обязанностей по организации и проведению мероприятий на смену.

- Инструктаж по охране труда и технике безопасного поведения в летнем оздоровительном лагере.

Организационно - массовая и идеологическая работа:

- Игровая программа «Давайте познакомимся»
- Праздник «Детству праздник подари»
- Спортивно-развлекательная программа «Ловкие, сильные, умелые»
- Праздничное открытие смены «Звёздная страна»
- Игра по станциям «Волшебство природы»
- Конкурсная программа «Весёлый перекрёсток»
- Квест-путешествие в поисках клада
- Игровая программа «Зов джунглей»
- Пеший поход «В гостях у природы»
- Конкурсная программа «Минута Славы»
- Игра «Квест-Бум» «Читатели кладоискатели»
- Конкурс авангардной моды «Летние фантазии»
- Игра-эстафета по пожарной безопасности «Готовность 101»
- Конкурсно-развлекательная программа «На космической волне»
- Спортивно-игровая программа «Весёлый космодром»
- Конкурс мисс и мистер космолета – 2017
- Праздник закрытия лагеря «Магия лета»
- Экскурсии в Докшицкий РОЧС, Докшицкую районную детскую библиотеку, ГАИ Докшицкого РОВД, Докшицкий хлебозавод.
- Встреча с начальником отделения государственного автоинспекции районного отдела внутренних дел г. Докшицы Сташевичем А.В.
- Праздник закрытия лагерной смены «В ритме лета»

	<p>Организация объединений по интересам:</p> <ul style="list-style-type: none">• «Природа и фантазия»• «Белорусская соломка»• «Шашки»• «Шахматы»• «Изобразительное искусство»• «Мягкая и декоративная игрушка»• «Хореография»• «Музыка и пение»• «Лозоплетение»• «Авиамоделирование» <p>Формирование культуры здорового образа жизни:</p> <ul style="list-style-type: none">• ежедневная зарядка;• минутки здоровья;• игры на свежем воздухе;• спортивные мероприятия;• походы;• проведение витаминизации;• соблюдение санитарно - гигиенических норм и правил.
--	--

МЕХАНИЗМ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОЕКТА

Игровая идея проекта

Педагогический состав и дети на протяжении всей смены находятся на борту звездолёта. Все находящиеся на борту разделены на ранги, где каждый имеет свои обязанности.

- **ПЕРВЫЙ РАНГ (начальник лагеря)**

Первый ранг состоит только из одной должности: лорд-капитан или хозяин корабля.

Лорд-капитан

У лорда-капитана абсолютная власть в принятии решений относительно стратегии, законов и переговоров, он ответственен за жизни всех стоящих под его стягом. Всё зависит от его решений, и поэтому, прежде чем давать поручения, благоразумный лорд-капитан обратится к своим советникам, старшему помощнику, командному составу и прислушается к их мудрости.

- **ВТОРОЙ РАНГ (старший вожатый)**

Этот ранг включает непосредственного заместителя лорда-капитана.

Старший помощник

Несмотря на то, что власть лорда-капитана абсолютна, его время и силы ограничены. Кто-то должен стоять по правую руку хозяина корабля, служить голосом и инструментом его воли. Старший помощник может говорить и действовать со всей полнотой власти своего лорда-капитана и всегда готов принять мантию лидерства.

- **ТРЕТИЙ РАНГ (воспитатели и педагоги дополнительного образования)**

Занимающие "третий ранг" на борту звездолета – это командный состав, которому обычно поручены особые обязанности, требующие уникальных навыков.

- **ЧЕТВЕРТЫЙ РАНГ (дети)**

Это та часть команды, без которой не возможно бы было запустить корабль в открытый космос, где всех ждёт незабываемое путешествие по планетам. Они создают всю атмосферу на звездолёте.

Традиции и законы лагеря «Улыбка»

Ничто так не скрепляет коллектив, как традиция. Воспитать традиции, сохранить их чрезвычайно важная задача воспитательной работы. А.С.Макаренко

В оздоровительном лагере «Улыбка» уже давно сложились свои законы и традиции, которые педагогический коллектив учреждения бережно хранит, особенно те, которые поддерживают дети.

Закон доброго отношения друг к другу	«Нет!» – ссорам, раздорам и ругани грязной! «Да!» – улыбкам, сюрпризам, проказам!
Закон территории	Запрет покидать территория лагеря без сопровождения взрослых.
Закон участия	В лагере никто не сидит в стороне – все участники.
Закон познания	Стремись познать себя и мир.
Закон здоровья	Начинаем день с утренней зарядки, соревнуемся в честной борьбе, заботимся о своём здоровье.
Закон зелени	Надо защищать окружающую среду среди нас.
Закон бережного отношения	Всё, что рядом с тобой – всегда береги, не портить мебель и стены, они друзья, не враги.
Закон порядка и чистоты	Содержи в порядке быт. И к успеху путь открыт.

Система самоуправления в лагере

Для временного коллектива детское самоуправление играет важную роль. В лагере возникает огромное количество ситуаций, требующих от детей самостоятельного выбора, решения, независимости мышления, поступков, действий. Лагерь – это поле самореализации, где проявляются возможности ребят, их физические и нравственные «пределы».

Самоуправление - это краеугольный камень, с которого начинается работа отрядного воспитателя и вожатого. Оно обеспечивает превращение коллектива в целесообразно устроенный организм, имеющий соответствующие органы и способный к действию. При этом каждый из органов выполняет определённые специфические функции.

Все дети в нашем лагере делились на два отряда. Каждый отряд – это сплочённый дружный коллектив, где создаётся атмосфера доверия и взаимопонимания, где все решения принимаются совместно, где важно любое мнение, и где поддерживается инициатива каждого члена отряда.

В первый день пребывания в лагере дети придумывали название отряда и его девиз. Выбрать название дело непростое! Оно должно быть ярким, запоминающимся, удобно произносимым и, конечно, отражать особенности отряда.

По традиции нашего лагеря каждый отряд ежедневно скандирует своё имя и девиз на утренней и заключительной (по окончании дня) линейке. О готовности к линейке сообщают командиры отрядов, которые выбираются путём общего голосования.

В насыщенной программе лагеря есть множество мероприятий, где требуется активность и инициативность детей, поэтому в процессе каждый оказывается вовлечённым в общее дело и вынужден учиться брать на себя ответственность и принимать участие в принятии важных для отряда решений.

Развитие самоуправления помогает детям почувствовать всю сложность социальных отношений. Помогает развить их социальную активность и лидерские качества.

Функциональные обязанности

- **Командир отряда, заместитель командира** отвечает за организацию деятельности в отряде в течение дня, организует анализ дел, инициирует распределение ролей по подготовке и проведению дел, поддерживает инициативу ребят на совершение какого-либо социально направленного, позитивного поступка, дела, организуют выполнение плана.

- **Члены пресс-центра** оформляют наглядные материалы в лагере, обновляют сменные рубрики в уголке лагеря, выпускают информационные листки, поздравительные открытки, информирует о предстоящих делах и событиях, проводят информационные минутки.

- **Массовики-затейники** организуют игры и конкурсы, музыкальные минутки, праздничные программы и дискотеки.
- **Физорги** проводят утреннюю гимнастику в отрядах, отвечают за подготовку спортивных игр и конкурсов, туристских походов, следит за спортивными событиями и информирует о них ребят.
- **Ответственный за трудовые дела** организует подготовку и проведение общественно полезных дел в отряде, лагере; отвечает за работу дежурных в отряде; организует трудовые десанты, вахты, походы за экономию и бережливость.
- **Хозяева** отвечают за чистоту и порядок в отрядах, следят за выполнением режима дня, организуют работу санитарного поста и дежурных.
- **Синоптик** следит за прогнозом погоды и информирует воспитанников лагеря о погоде на предстоящий день.

В художественно-эстетической смене оздоровительного лагеря «Улыбка» было создано два отряда: «STAR WARS» и «С приветом по планетам».

Отряд «С приветом по планетам»

№ п/п	Ф.И. ребёнка	Должность в отряде
1.	Малюженец Кристина	командир отряда
2.	Дехтярёнок Анастасия	заместитель командира
3.	Коляго Анастасия	массовик-затейник
4.	Кубор Валерия	СИНОПТИК
5.	Кубор Елена	пресс-цент
6.	Кубор Анастасия	ответственные за трудовые дела
7.	Сачино Екатерина	
8.	Мажей Дарья	хозяева
9.	Шилкова Мария	
10.	Семеня Матвей	физорг

Отряд «STAR WARS»

№ п/п	Ф.И. ребёнка	Должность в отряде
1.	Савулова Любовь	командир отряда
2.	Короткова Дарья	заместитель командира
3.	Палидовец Юлианна	массовик-затейник
4.	Савулова Вера	СИНОПТИК
5.	Рандаревич Павел	пресс-цент
6.	Судник Павел	ответственные за трудовые дела
7.	Гайдуковская Дарья	
8.	Коротчик Дана	хозяева

9.	Коротчик Яна	
10.	Анищенко Станислав	физорг

Этапы реализации проекта

	Деятельность	Время проведения	Ожидаемые результаты
Подготовительный	Методическое обеспечение проекта.	апрель-май	Методическая копилка.
	Разработка проекта и плана по его реализации.	май 2017	План
	Проведение заседания методического объединения учреждения об организации оздоровительного лагеря 2017.		
	Работа с педагогическим коллективом по вопросам деятельности лагеря.		
Организационный	Первый день лагеря: встреча детей, деление детей на отряды.	1 июня	Организация отрядов лагеря.
	Знакомство с правилами безопасного поведения при передвижению по городу, с правилами поведения в лагере.		
	Анкетирование.	1-2 июня	Банк данных.
	Формирование органов		

	самоуправления.		
	Открытие лагерной смены «Звёздная страна».	3 июня	Создать атмосферу праздника, доброжелательности, благоприятного настроения на летний отдых.
Основной	Вовлечение детей в коллективно-творческую деятельность.	на протяжении всей смены	Развитие способностей, активности детей.
	Организация культурно-массовых, спортивно-массовых мероприятий.		Обогащение жизни детей интересными событиями, возможность проявить себя и свои способности в различных мероприятиях.
	Работа объединения по интересам.		Развитие творческих, интеллектуальных способностей.
Заключительный	Анализ полученных данных.	19-21 июня	Оздоровление детей, улучшение их нравственного состояния, физического здоровья.
	Закрытие лагерной смены: «Магия лета».	21 июня	Подвести итоги лагерной смены, дать возможность детям эмоционально проявить свои отношения к прошедшей смене.
Постлагерный	Подведение итогов.	с 22 июля	Методические материалы по итогам проведённой смены в помощь организаторам

		оздоровительных лагерей.
--	--	--------------------------

Организация деятельности объединений по интересам

Кружковая работа в лагере «Улыбка» всегда занимала важное место в общей системе воспитательной работы лагеря. Главную роль здесь играют педагоги дополнительного образования.

Руководители объединений – квалифицированные педагоги дополнительного образования «Докшицкого районного центра детей и молодёжи»

Основными задачами и направлениями являются:

- развитие познавательных интересов и творческих способностей детей;
- воспитание интереса к искусству;
- воспитание усидчивость, терпения, аккуратности;
- формирование трудолюбия, практических навыков и умений, необходимых в жизни.

Профиль	Объединение по интересам
Художественный профиль	Изобразительное искусство
	Белорусская соломка
	Лозоплетение
	Мягкая и декоративная игрушка
	Хореография
	Музыка и пение
Технический профиль	Авиамоделирование
Экологический профиль	Природа и фантазия
Естественно-математический	Шашки
	Шахматы

«Изобразительное искусство»

Объединение, развивающее представления о красоте и гармонии природы. На занятиях дети учатся рисовать, создавая свои шедевры. Передавая через рисунок ощущения окружающего мира.

«Мягкая и декоративная игрушка»

Объединение декоративно-прикладного творчества. На занятиях дети учатся кроить по готовым лекалам, шить, осваивая различные виды швов, оформлять законченную работу. Объёмные игрушки выполняются из искусственного меха.

«Белорусская соломка»

Объединение декоративно-прикладного творчества. Объединение направлено на формирование потребности в творческой самореализации через постижение мастерства аппликации солодкой. Развитие духовно-нравственной культуры личности и путём приобщения к декоративно-прикладному искусству, народному творчеству, его истории, традициям, заложенным предком.

«Хореография»

Хореография способствует развитию у детей музыкального восприятия, эмоциональности и образности, чувства ритма, культуры движений, умению творчески воплощать музыкально-двигательный образ. Хореография оказывает положительное влияние на организм детей: улучшение осанки, силы, гибкости. Выносливости и т.д.

«Музыка и пение»

На занятиях объединения происходит приобщение детей к вокальному искусству, обучение пению и развитие их певческих способностей, развитие слуха и голоса детей.

«Лозоплетение»

Основная цель заключается в том, чтобы дать детям дополнительные знания о видах декоративно-прикладного творчества на примере лозоплетения. Показать разнообразное использование средств разновидностях плетения.

«Авиамоделирование»

На занятиях объединения по интересам дети учатся работать с различными материалами и инструментами, создают своими руками модели самолётов, вертолётов.

«Природа и фантазия»

Объединение экологического направления. При работе с природным материалом у детей развивается ассоциативное и конструктивное мышление. На занятиях они знакомятся с техникой изготовления объёмно-пространственных декоративных композиций, обработки сухих растений.

«Шахматы и шашки»

Развивают пространственное мышление, память, учат решать логические задачи.

Система физкультурно-массовой и спортивной работы в лагере

Проблема сохранения здоровья детей и привития навыков здорового образа жизни очень актуальна сегодня.

Одной из основных целей нашего лагеря является создание оптимальных условий, обеспечивающих полноценный отдых детей, их оздоровление, развитие потребности в здоровом образе жизни. Для осуществления этой цели в лагере созданы необходимые условия: имеется открытая площадка для проведения спортивных мероприятий и подвижных игр, имеется разнообразный спортивный инвентарь, предусмотрено посещение школьного стадиона, на котором расположены различные спортивные снаряды, а также стадиона, специально оборудованного для игры в футбол.

Основные направления физкультурно-массовой и спортивной работы в лагере «Улыбка»	
Соблюдение режима дня	<ul style="list-style-type: none">• ежедневная утренняя зарядка;• прогулки на свежем воздухе.
Профилактика здорового образа жизни	<ul style="list-style-type: none">• беседы о пользе зарядки и физических упражнений;• инструктажи по предупреждению травматизма;• беседы о здоровом образе жизни.
Спортивно-массовые развлекательные мероприятия	<ul style="list-style-type: none">• подвижные игры на свежем воздухе;• спортивные состязания, эстафеты.

План спортивно-массовых и физкультурно-оздоровительных мероприятий на 1 смену оздоровительного лагеря «Улыбка» 2017 года

Дата	Спортивное мероприятие
ежедневно	Утренняя зарядка
01.06 в течение дня; в дальнейшем ежедневно	Инструктаж по правилам безопасного поведения во время похода по городу, проведения спортивных соревнований
01.06	Подвижные игры на свежем воздухе
02.06	Спортивно-развлекательная программа «Ловкие, сильные, умелые»
03.06	Подвижные игры на свежем воздухе
05.06	Подвижные игры на свежем воздухе

6.06	Первенство лагеря по шашкам
07.06	Конкурсная программа «Весёлый перекрёсток»
08.06	Квест-путешествие в поисках клада
09.06	Пеший поход «В гостях у природы» Игровая программа «Зов джунглей»
10.06	Подвижные игры на свежем воздухе
12.06	Подвижные игры на свежем воздухе
12.06	Первенство лагеря по шашкам
14.06	Катание на байдарке
15.06	Игра-эстафета по пожарной безопасности «Готовность 101»
16.06	Конкурсно-развлекательная программа «На космической волне»
17.06	Спортивно-игровая программа «Весёлый космодром»
19.06	Подвижные игры на свежем воздухе
20.06	Первенство лагеря по шашкам (подведение итогов)
21.06	Подвижные игры на свежем воздухе

**Режим дня
оздоровительного лагеря «Улыбка»
1 смена (1 июня – 21 июня 2017 года)**

8.00 - 8.10	Сбор детей
8.10 – 8.20	Зарядка
8.20 – 8.30	Линейка
8.30 – 9.00	Игры на свежем воздухе
9.00–9.30	Завтрак
9.30 – 11.00	Мероприятия в отрядах, культурно-массовые и спортивно-оздоровительные мероприятия
11.00 – 13.00	Занятия по интересам
13.00 – 13.30	Обед
13.30 – 13.55	Игры на свежем воздухе
13.55 – 14.00	Заключительная линейка. Полдник
14.00	Уход домой

Диагностика в оздоровительном лагере

Познав те или иные стороны личности ребёнка, воспитатель может спрогнозировать его дальнейшее развитие, установить, какие интересы, мотивы, ценностные отношения, способности, нравственные качества следует стимулировать, а какие – устранить. Многоплановость конкурсных программ и мероприятий в эстетической смене позволили выявить творческие способности и таланты каждого.

Входящая диагностика	
Анкета для воспитанников летнего оздоровительного лагеря «Улыбка» (приложение 1)	Сбор данных о интересах ребёнка
Метод «Экран настроения»	Корректировка эмоционального состояния детей в отряде
Метод «Экран порядка»	Отслеживание деятельности отряда
Текущая диагностика	
Метод «Экран настроения»	Корректировка эмоционального состояния детей в отряде
Метод «Экран порядка»	Отслеживание деятельности отряда
Анкета на выявление интересов детей (приложение 1)	Сбор данных о интересах детей, их направленности
Итоговая диагностика	
Метод «Экран настроения»	Анализ результативности деятельности по проекту
Метод «Экран порядка»	
Анкета в последний день смены (приложение 1)	Коррекция программы на следующий год



Метод «Экран настроения»

Экран настроения является нехитрым и очень полезным изобретением, с помощью которого мы можем получить наглядную картинку эмоционального состояния детей в отряде, а так же проследить динамику его изменения в течение смены.

В наше время существует огромное разнообразие экранов настроений и их классификаций.

Для нашего лагеря был выбран вариант экрана настроения «Цветопись». Оформить его можно различными способами. В нашем случае мы оформили его в виде звездолёта и взяли за основу изображения планет, которые выражают различные эмоции и окрашены в разные цвета, где каждый цвет символизирует определённые оттенки настроения.



				
ВОСТОРЖЕННОЕ	РАДОСТНОЕ	СПОКОЙНОЕ	ТРЕВОЖНОЕ	ПЛОХОЕ

Цветопись - это материал к размышлению, осмыслению. Такой экран станет хорошим помощником в работе воспитателя и вожатого с детьми. Работа с «экраном настроения» вызывает большой интерес и эмоциональный отклик у ребят и является очень эффективным в реализации поставленных задач по развитию эмоциональной сферы детей в лагере.

21 день просто невозможно, да и не нужно жить с восторженным настроением. Поэтому главной задачей воспитателей являлось сбалансировать настроение отряда.

Метод «Экран порядка»


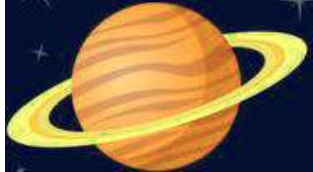


«Экран порядка» – это своеобразный процесс наблюдения, оценки, прогноза и отслеживания деятельности коллектива. Это форма организации соревнования, где отряды не столько сравниваются друг с другом, сколько наблюдаются в своем непосредственном развитии.

Экран позволяет:

- организовать соревнования между отрядами как определенного стимула для достижения цели;
- проводить наблюдения за непосредственным развитием коллектива в начале смены и в конце.

В нашем случае экран представлен в виде двух таблиц, в которое вписаны два отряда. Шкала оценок представлена в виде «планет», которые обозначают определённое количество баллов. На протяжении всей смены начальник лагеря и воспитатели оценивали поведение, активность в мероприятиях, сплочённость каждого отряда, порядок в кабинетах и по итогам каждого дня выставляли определённую «планету». По окончании смены отряд, набравший наибольшее количество баллов, получил памятные призы.



			
10 баллов	8 баллов	6 баллов	4 балла

Смены в оздоровительном лагере «Улыбка»

Составитель: Савулова В.П.-педагог -организатор




Ежегодно летние каникулы ребят протекают в знаковом символе лета – детском оздоровительном лагере. Летние каникулы – это «пятая четверть», отличающаяся своей непохожестью.

Каждый новый день в лагере должен нести свой интерес, свой смысл, свою идею и своё содержание для ребёнка.

Тематические дни в лагере – это уникальная возможность проявить себя как в спорте, так и в интеллектуальных или творческих мероприятиях. Каждый день новая тематика, поэтому скучать не приходится, ведь происходит столько нового, интересного. Каждый день назван по-своему, особо, например: ПЛАНЕТА НАУКИ, ПЛАНЕТ ПРИКЛЮЧЕНИЙ, ПЛАНЕТА ЗЕМЛЯН и т.д.

Каждый тематический день включает в себя какую-либо игровую ситуацию, конкурс. Все тематические дни направлены на активный отдых детей, формирование положительной мотивации к участию в жизни лагеря. Таким образом, происходит привлечение детей к активному планированию своего досуга в лагере.

ПЛАН РАБОТЫ
оздоровительного лагеря «Улыбка»

Понедельник		Вторник		Среда	
29.05		30.05		31.05	
Планета Фантазёров		Планета Науки		Планета Безопасности	
05.06	<p>Минутка здоровья «Мой рост, мой вес»</p> <p>КТД «Наш лагерь через 100 лет»</p> <p>Работа объединений по интересам: «Вокальное пение»; «Лазоплетение»</p>	06.06	<p>Минутка здоровья «Зелёная аптека»</p> <p>Исследовательская лаборатория «Интересное рядом»</p> <p>Игра по станциям «Волшебство природы»</p> <p>Работа объединений по интересам: «Шашки и шахматы»; Изобразительное искусство</p>	07.06	<p>Минутка здоровья «Овощи, ягоды, и фрукты – полезные продукты»</p> <p>Конкурсная программа «Весёлый перекрёсток»</p> <p>Работа объединений по интересам: «Природа и фантазия»; «Хореография»</p>
Планета Чудес		Планета дизайнеров и модельеров		Планета «Открытий»	
12.06	<p>Минутка здоровья «Как ухаживать за зубами»</p> <p>Игра «Квест-Бум»</p> <p>«Читатели кладоискатели»</p> <p>Работа объединений по интересам: «Вокальное пение»; «Лазоплетение»</p>	13.06	<p>Минутка здоровья «Температурный режим»</p> <p>Конкурс авангардной моды «Летние фантазии»</p> <p>Работа объединений по интересам: «Шашки и шахматы»; Изобразительное искусство</p>	14.06	<p>Минутка здоровья «Температурный режим»</p> <p>Катание на байдарке</p> <p>Экскурсия в Докшицкий отдел Департамент охраны МВД РБ</p> <p>Работа объединений по интересам: «Природа и фантазия»; «Хореография»</p>
Планета Познаний		Планета Землян		Планета Дружный Экипаж	
19.06	<p>Минутка здоровья «О полезности молока и молочных продуктах»</p> <p>Экскурсия на Докшицкий хлебозавод</p> <p>Работа объединений по интересам: «Вокальное пение»; «Лазоплетение»</p>	20.06	<p>Минутка здоровья «Первая помощь при укусах насекомых»</p> <p>Конкурс мисс и мистер космодрабля – 2017</p> <p>Работа объединений по интересам: «Шашки и шахматы»; Изобразительное искусство</p>	21.06	<p>Минутка здоровья «Первая помощь при ушибах»</p> <p>Праздник закрытия лагеря «Магия лета»</p> <p>Работа объединений по интересам: «Природа и фантазия»; «Хореография»</p>

Четверг		Пятница		Суббота	
01.06	Планета детства		Планета игр и развлечений		Планета дружбы
	Игровая программа «Давайте познакомимся». Праздник «Детству радость подари».	02.06	Минутка здоровья «Спасибо зарядке – здоровье в порядке!» Спортивно-развлекательная программа «Ловкие, сильные, умелые»	03.06	Минутка здоровья «Если хочешь быть здоровым – закаляйся!» Праздник открытия лагерной смены «Звёздная страна»
Работа объединений по интересам: «Белорусская соломка»; «Хореография»	Работа объединений по интересам: Изобразительное искусство; Авиамодельный		Работа объединений по интересам: Авиамодельный; Мягкая игрушка		
08.06	Планета Приключений		Планета туриста		Планета «Рекордов»
	Минутка здоровья «Солнечные ванны» профилактика солнечных ударов Квест-путешествие в поисках клада	09.06	Минутка здоровья «Береги своё здоровье!» Пеший поход «В гостях у природы» Игровая программа «Зов джунглей»	10.06	Минутка здоровья «Первая помощь при травмах» Конкурсная программа «Минута Славы» Игры на свежем воздухе
Работа объединений по интересам: «Белорусская соломка»; «Хореография»	Работа объединений по интересам: Изобразительное искусство; Авиамодельный		Работа объединений по интересам: Авиамодельный; «Мягкая игрушка»		
15.06	Планета Спасателей		Планета Музыки и танца		Планета Здоровья
	Минутка здоровья «Неправильные привычки в питании» Экскурсия в Докшицкий РОЧС; Игра-эстафета по пожарной безопасности «Готовность 101»	16.06	Минутка здоровья «Вода и полезные её свойства» Конкурсно-развлекательная программа «Морское путешествие»	17.06	Минутка здоровья «Гигиена в доме» Спортивно-игровая программа «Весёлый космодром»
Работа объединений по интересам: «Белорусская соломка»; «Хореография»	Работа объединений по интересам: Изобразительное искусство; Авиамодельный		Работа объединений по интересам: Авиамодельный; Мягкая игрушка		
22.06		23.06		24.06	

«Давайте познакомимся»

Игровая программа

Цель: знакомство с детьми, создание благоприятной атмосферы

Задачи:

- познакомить детей друг с другом;
- по возможности выявить лидеров отряда;
- создать атмосферу доброжелательности и внутреннего комфорта для каждого ребенка.

Реквизит: цветные ленточки (красные, зелёные, жёлтые, синие длиной по 15 см) – 20 штук, 2 воздушных шарика, 2 ложки, 2 волейбольных мяча, 4 кегли, гимнастическая палка.

ХОД МЕРОПРИЯТИЯ:

<i>На фоне музыки появляется ведущий</i>	
Ведущий:	Здравствуйтесь, девчонки и мальчишки нашего летнего оздоровительного лагеря «Улыбка»! С летними вас каникулами! Какие вы все хорошенькие и красивенькие! Я очень хочу с вами познакомиться. Ребята! Давайте познакомимся!
<i>(Ведущий подходит то к одному, то к другому ребёнку и пытается познакомиться)</i>	
Ведущий:	Меня зовут ..., а тебя?
<i>(Ответы детей)</i>	
Ведущий:	Если я так буду со всеми знакомиться, то у нас уйдёт много времени. Давайте знакомиться по-другому. Как только я скажу: «Раз, два, три своё имя назови», вы громко скажете, как вас зовут. Внимание! Раз, два, три! Своё имя назови!
<i>(Дети громко называют свои имена)</i>	
Ведущий:	Молодцы! Вот мы и познакомились. Ребята, меня интересует, любите ли вы заниматься физкультурой, умеете ли вы прыгать? Ну-ка попрыгайте.
<i>(Ребята одновременно прыгают как можно выше)</i>	
Ведущий:	Вижу прыгать вы мастера. А умеете ли вы шуметь? Ну-ка пошумите.

<i>(Ребята кричат, топают ногами, хлопают в ладоши)</i>	
Ведущий:	Понятно с этим вы хорошо справляетесь. А теперь главный вопрос умеете ли вы веселиться и дружно играть.
Дети:	Да!
Ведущий:	Тогда начнём играть! Для начала разделимся на две команды. Для этого вы подходите ко мне и с закрытыми глазами вытаскиваете цветную ленточку (у кого ленточка красная и зелёная тот в одной команде, у кого жёлтая и синяя в другой).
<i>(Проведение игр)</i>	
	<p>«Полслова» Участники игры становятся в круг и перекидывают друг другу мяч. При этом бросающий громко говорит первый слог своего имени, тот, кто ловит мяч, должен быстро произнести вторую половину имени. Если он называет правильно, то бросающий говорит: «Да» и называет имя полностью. Если имя названо неправильно, то он говорит: «Нет» и ждет, кто назовет его имя верно, тому он перекидывает мяч. Тот, кто правильно назвал, становится на место бросающего и игра продолжается.</p> <p>«Давайте познакомимся» Участники игры становятся по кругу. Водящий бежит за кругом и, хлопнув кого-либо по плечу, продолжает бег в прежнем направлении. Тот, кого хлопнул водящий тоже бежит за кругом в обратном направлении. Задача каждого бегущего при встрече пожать руку и представиться (сказать имя), а потом скорее обогнуть круг и занять свободное место. Оставшийся без места водит.</p> <p>«Лови палку» Участники игры становятся по кругу и называют свои имена. Ведущий становится в центре круга. В руках у него гимнастическая палка. Он ставит один конец палки на пол, другой придерживает рукой. Затем громко называет чье-нибудь имя и быстро отпускает палку, отбегая в сторону. Играющий, имя которого назвал ведущий, должен подбежать и схватить палку, прежде чем она упадет. Затем первый участник называет также чье-либо имя, подбежать должен участник, имя которого названо. И так далее.</p> <p>«Весёлые носильщики» Необходимо донести воздушный шарик, держа его на большой ложке, до определенной отметки. На обратном пути сменить руку.</p> <p>«Перекасти мяч»</p>

Каждая команда становится в колонну по одному (между колоннами расстояние не менее 2 м), ноги на ширине плеч. У направляющих волейбольные мячи.

По сигналу направляющий передает мяч над головой следующему игроку, тот – следующему и т. д. Последний игрок, получив мяч, катит его вперед между ногами играющих, а сам бежит с правой стороны колонны, становится первым, берет мяч и снова передает назад над головой следующему игроку.

Эстафета продолжается по тех пор, пока первый игрок снова не займет место направляющего.

Если мяч выкатится из «коридора», его необходимо положить обратно и продолжить игру.

Следующий конкурс называется **«Сам себе режиссер»** (театр экспромпт). Отрядам даётся небольшой текст, который они должны изобразить при помощи мимики, жестов.

Текст №1. На опушке леса охотник заметил зайца. Он прицелился, нажал на курок и выстрелил. Громко чирикавая, с деревьев вспорхнула стайка воробьев. Где-то совсем рядом замычала возмущенная корова. Охотник подошел ближе к тому месту, где он только что видел зайца. Там никого не было. Охотник огляделся, вздохнул и пошел дальше.

Текст №2. Федор Степанович вышел во двор выгуливать своего пса Маркиза. Во дворе сосед пытался завести спую машину. Вдруг Маркиз заметил кошку, громко залаял и бросился к ней. От неожиданности кошка подпрыгнула, зашипела и вскарабкалась на стоящее рядом дерево. Маркиз, задрав морду вверх, продолжал неистово лаять. Кошка же, немного успокоившись, с безразличием смотрела на собаку.

«Веселый поезд»

Первый участник выполняет роль «локомотива», а все остальные – «вагоны». Он один добегают до отметки, возвращается назад, к нему прицепляется «вагон» – второй участник команды, крепко обхватывая его руками за пояс. Путь до отметки они проделывают вдвоем. Затем к ним прицепляется еще один «вагон», они уже бегут втроем и так постепенно все присоединяются участники команды.



ПЛАНЕТА ИГР И РАЗВЛЕЧЕНИЙ

«Смелые, ловкие, умелые»

Спортивно-развлекательная программа

Цель: пропаганда и формирование здорового образа жизни.

Задачи:

- привлечь ребят к систематическим занятиям физической культурой.
- развить у ребят двигательную активность, физические качества.
- воспитать чувства коллективизма, товарищества, взаимовыручки.

Реквизит: 6 обручей, 2 скакалки, 6 кеглей, 2 волейбольных мяча, 2 ракетки, 2 воздушных шара, 8 гимнастических палок.

ХОД МЕРОПРИЯТИЯ:

Ведущий:	<p>Внимание, внимание! Смелым, сильным, и ловким, Со спортом всегда по пути. Ребят не страшат тренировки, Пусть сердце стучится в груди. Нам смелым, сильным, и ловким, Быть надо всегда впереди!</p> <p>Дорогие ребята! Сегодня мы собрались на нашей спортивной площадке, чтобы ещё раз убедиться, какими мы растём крепкими, здоровыми, сильными, ловкими, умелыми.</p> <p>Празднику спортивному Рада детвора, Юным физкультурникам Физкульт –</p>
Дети хором:	Ура! Ура! Ура!
	<p>Прежде, чем начать состязания, я хочу, чтобы наши участники произнесли за мной клятву: «Мы, участники состязания, обещаем:</p> <ul style="list-style-type: none">• играть честно по правилам;• поддерживать свою команду;• не обижать соперников;• выиграл – не зазнавайся;• проиграл – не плачь.
Дети хором:	«Клянёмся! Клянёмся! Клянёмся!»
<i>Представление жюри</i>	

Ведущий:	Командам приготовиться к приветствию.
Ведущий:	<p>Вверх подброшу мячик свой, Точно, точно над собой. На лету его поймаю, И быстрее зашагаю.</p>
	<p align="center">«Подбрось-поймай»</p> <p>У первого участника в руках волейбольный мяч. По сигналу, участник идёт и подбрасывает мяч вверх до кегли (указанного расстояния), обходит её и так же обратно. Передаёт мяч следующему участнику.</p>
	<p align="center">«Мяч в обруч»</p> <p>Первый участник с мячом в руках добегают до обруча, оставляет мяч в обруче, оббегает кеглю, забирает мяч из обруча и передает эстафету следующему участнику.</p>
	<p align="center">Эстафеты продолжаются, И новое задание объявляется!</p>
	<p align="center">Снайперы</p> <p>Дети встают в две колонны. На расстоянии 3 м перед каждой колонной лежит обруч. Дети по очереди бросают маленькие мячи, стараясь попасть в обруч. Если ребенок попал, то его команде засчитывается 1 балл. Итог: у кого больше баллов, та команда и выиграла в конкурсе.</p>
	<p align="center">Игольное ушко</p> <p>Вдоль линии эстафеты на земле лежат 3 обруча. Стартуя, первый участник должен добежать до первого обруча, поднять его и продеть через себя. Затем со следующими обручами он проделывает то же. И то же повторяет на обратном пути.</p>
	<p align="center">Эстафета «Бадминтон»</p> <p>Участник, отбивая бадминтонной ракеткой воздушный шарик, проходит дистанцию. Возвращается к команде, передает ракетку и шарик следующему игроку.</p>
	<p align="center">Эстафета «Гребля на байдарках»</p> <p>Два участника от команды встают в обруч друг за другом. Участник, стоящий позади, держит обруч. Стоящий впереди игрок берет в руки гимнастическую палку и работает ей как веслом. По сигналу пара начинает движение до указанного расстояния, после чего возвращается к команде и передает обруч и палку следующей паре.</p>
	<p align="center">Чтоб проворным стать атлетом, Проведем мы эстафету. Будем бегать быстро, дружно, Победить всем очень нужно!</p>

	<p>Встречная эстафета с обручем и скакалкой Команды строятся как на встречной эстафете. У направляющего первой подгруппы – гимнастический обруч, а у направляющего второй подгруппы – скакалка. По сигналу игрок с обручем устремляется вперед, прыгая через обруч (как через скакалку). Как только игрок с обручем пересечет линию старта противоположной колонны, стартует игрок со скакалкой, который продвигается вперед, прыгая через скакалку. Каждый участник после выполнения задания передает инвентарь очередному игроку в колонне. Так продолжается до тех пор, пока участники не выполнят задание и не поменяются местами в колоннах. Пробежки запрещены.</p>
	<p>«Тоннель» По сигналу ведущего, участники команд пробегают до указанной кегли, а затем проходят тоннель и возвращаются в команду, передавая эстафету следующему участнику команды.</p>
	<p>Жюри хотим мы попросить, Нам результаты огласить!</p>
<p><i>Жюри объявляет результаты соревнований, награждение команд.</i></p>	
<p>Ведущий:</p>	<p>Вот и узнали мы победителей. Скажем спасибо жюри и зрителям. Командам желаем новых побед. Будьте здоровы, до новых встреч!</p>



ПЛАНЕТА ДРУЖБЫ

«Звёздная страна»

Сценарий открытия летнего оздоровительного лагеря «Улыбка» 2017

Цель: создать атмосферу праздника, доброжелательности, благоприятного настроения на летний отдых;

Задачи:

- сплотить ребят в процессе проведения программы;
- выявить художественно-эстетические интересы, музыкальные, творческие способности

Реквизит: комплект законов лагеря; 2 воздушных шара, 2 мольберта, 2 маркера, 2 листа белой бумаги формата А-3.

К открытию каждому отряду нужно подготовить свою визитку (название, девиз, эмблему).

ХОД МЕРОПРИЯТИЯ:

Вожатый:	Внимание! Начинаем праздник открытия детского оздоровительного лагеря «Улыбка». Отряды, на линейку становись! Равняйся! Смирно! Командирам отрядов приготовиться сдать рапорта!
Начальник лагеря:	Командиром отрядов доложить о готовности.
<i>Командир отряда «STAR WARS» сдаёт рапорт начальнику лагеря</i>	
<i>Командир отряда «С приветом по планетам» сдаёт рапорт начальнику лагеря</i>	
<i>Слово предоставляется начальнику лагеря Юлии Васильевне Стодольник</i>	
Елена Кубор:	Хочет настроение У каждого из нас, Лагеря открытие – Праздник для всех нас.
Вера Савулова:	Лагерь – это большая страна, Где будем вместе веселиться, Танцам, песням и разным делам Сможем мы здесь научиться.
Екатерина Сачино:	Станем все мы в тесный круг, Улыбнись друг другу, друг!
<i>Все ребята берутся за руки и образуют полукругу</i>	
Матвей Семеня:	С утра мы сделаем зарядку -

	И будет всё у нас в порядке!
Павел Судник:	В столовой всё съедим за смену – И подрастём мы непременно!
Дарья Гайдуковская:	Мы в игры разные сыграем, Затей мы очень много знаем!
Стас Анищенко:	Мы сами всё придумать сможем, Мы будем петь и танцевать, Друг другу мы всегда поможем И будем классно отдыхать!
Дарья Короткова:	Много есть на земле лагерей, Но наш, как чудесная скрипка, Самый лучший из всех для детей Замечательный лагерь...
Все вместе:	«Улыбка»
Вожатый лагеря:	И наш девиз:
Все вместе:	Жизнь без улыбки ошибка! Да здравствует смех и улыбка!»
Вожатый лагеря:	Сегодня лагерь открываем, Весёлый лагерь для друзей И звонко песню запеваем, Как символ дружбы и затей!
<i>Песня «Улыбка»</i>	
Вожатый лагеря:	Наш праздник продолжается. Только где же эмблема нашего лагеря?
<i>Звучит музыка инопланетян</i>	
Инопланетянка:	Здравствуйте, я инопланетянка – школьница, прилетела с планеты, которая находится по соседству с Солнечной галактикой. Мне дали задание описать человека.
Савулова Любовь:	Подожди, подожди, уважаемая инопланетянка. А что у тебя в сумке?
Инопланетянка:	Эмблема лагеря «Улыбка».
Савулова Любовь:	Так это же наша эмблема.
Инопланетянка:	Тогда у меня к вам деловое предложение. Я отдаю вам вашу эмблему, а вы покажете мне землян.
Савулова Любовь:	Мы и так с удовольствием покажем тебе землян. Правда, ребята?
Вожатый лагеря:	А сейчас я предлагаю поиграть всем в игру которая называется «Звёздный дождь»!
Инопланетянка:	Какие вы дружные! А ваши ребята знакомы с игрой «Звездный дождь»?
Вожатый лагеря:	Нет. Но мы их сейчас научим. Дорогие ребята! Посмотрите на небо (на потолок тоже можно)! Вы видите, какие тучи нависли над нами?! Сейчас пойдет

	<p>дождик! Вот уже упала...</p> <p>Одна капелька (все хлопают по ладони одним пальцем). Две капельки (все хлопают по ладони двумя пальцами). Три капельки (все хлопают по ладони тремя пальцами). Четыре капельки (все хлопают по ладони четырьмя пальцами).</p> <p>Пошел проливной ливень (все хлопают в ладоши). И посыпался «звездный дождь» (бурные аплодисменты стоя).</p> <p>Затем все повторяется в обратном порядке и наступает тишина (дождь прекращается).</p> <p>Ну, вот дождь прекратился и я всех приглашаю танцевать.</p>
<i>Танец «Соко - баче»</i>	
Инопланетянка:	Да, интересные у вас ребята. С радостью вручаю вам вашу эмблему.
<i>Отдает эмблему ведущей</i>	
Инопланетянка:	Только... Ой, беда! Я по космической Интернет- почте закачала Законы, по которым живут в вашем лагере. Но видно, произошел какой-то сбой в программе и все перемешалось. А я их даже прочесть не успела.
Вожатый лагеря:	Не переживай, посмотри как нас много. Сейчас мы быстро всё расставим на свои места, а помогут нам наши воспитатели.
<i>Вожатый берёт у инопланетянки перемешанные Законы и раздаёт каждому отряду</i>	
Вожатый лагеря:	Ребята, постарайтесь из фраз восстановить наши Законы, а затем по отрядам зачитать их.
Участники отрядов:	<ul style="list-style-type: none"> • «Всё новое узнай и в лагерь передай» • Мы в дружбу верим, все как один и руку дружбы всегда подадим. • Будь всегда весел, бодр, никогда не падай духом. • Будь настойчив и трудолюбив в задуманном. • Без воспитателей никогда не уходим никуда. • Уважай чужое мнение для хорошего общения. <p>Если поднята рука – значит всем молчать пора.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Лагерь - это общий дом, чистоту храните в нем. • Мир природы – мир прекрасный. Не губи его напрасно! • Верь в себя – твори и пробуй, не горюй и не ленись! За «Овацию» борись!
Савулова Любовь:	<p>Вот в лагере какие законы есть, Исполнять их – долг и честь.</p>

	<p>С ними в ногу ты пойдешь И друзей себе найдешь! Ждут нас игры, танцы, смех, Вдохновенье и успех!</p>
Вожатый лагеря:	<p>А сейчас уважаемая инопланетянка мы приглашаем тебя посмотреть и поучаствовать в нашей программе посвящённой открытию лагерной смены «Улыбка» «Звёздная страна». И так мы начинаем.</p>
<p>Песня в исполнении трио – Кубор Анастасии, Елены, Валерии <i>«Летние каникулы»</i></p>	
<p>Песня в исполнении отряда «STAR WARS» <i>«Шалунишки девчёнки и мальчишки»</i></p>	
<p>Песня в исполнении Марии Шилковой <i>«Джаз для вас»</i> <i>Танец «Чувава»</i></p>	
Вожатый лагеря:	<p>Ребята, вы не против, если мы с вами поиграем?</p>
Дети:	<p>Да!</p>
Игра 1:	<p><i>«Веревочка»</i> Связываются концы длинной веревки. Участники игры встают в круг и берут веревку в руки. В середине стоит водящий. Он ходит по кругу и старается коснуться рук одного из играющих. Но дети внимательны, они отпускают веревку и быстро прячут руки. Как только водящий отходит, они сразу же берут веревку. Кого водящий ударит по руке, идет водить. (Играющие держат веревку двумя руками, по ходу игры веревка не должна падать на землю.)</p>
Игра 2:	<p><i>«Давайте познакомимся»</i> Участник бежит к листу ватмана на противоположной стороне зала, обводит свою ладонь фломастером, подписывает свое имя, возвращается и передает эстафету.</p>
Игра 3:	<p><i>«Кто быстрее»</i> 2 участника игры садятся спиной друг к другу. По сигналу ведущего, они поднимаются со стульев и бегут в противоположном направлении друг к другу вокруг стульев. Затем присаживаются на свои места и стараются как можно быстрее перетянуть к себе гимнастическую палку, спрятанную под стульями. Кто сделает это быстрее, тот и победитель.</p>
Игра 4:	<p><i>«Павлиний хвост»</i> На талии 2 участников крепятся пояса с хвостиками (разноцветными лентами). По сигналу ведущего</p>

	участники пытаются сорвать хвост у соперника, кому это удалось, тот победитель в игре.
Песня в исполнении дуэта – Дарьи Коротковой и Любви Савуловой «Звёздная страна»	
Песня «Привет лето»	
Танец «Chokolade»	
	Мы наш праздник завершаем И ребят всех поздравляем... С летом, солнцем и теплом И чудесным летним днем
Вожатый лагеря:	Сегодня мы распахнули двери для вас, дорогие девчонки и мальчишки! Пусть вам живется здесь весело и интересно! Пусть каждый найдет Себе любимое занятие, Много новых хороших друзей! Мы желаем вам успеха и заливистого смеха, Творите и дерзайте, друзья, не уставайте!!!!



ПЛАНЕТА НАУКИ

«Волшебство природы»

Игра по станциям

Цель: расширение и углубление знаний о природе.

Задачи:

- развить интерес к творческому поиску оригинальных решений, быстроту реакции мышления, сообразительность;
- воспитать чувство дружбы и сплочённость у детей;
- воспитать бережное отношение к природе.
- сформировать познавательный интерес к окружающему нас миру.

Форма проведения: игра по станциям

Реквизит: названия станций; 2 конверта с маршрутными листами; 2 бумажные ромашки; таблица с кругами красного, зелёного цвета; картинки лекарственных растений; ручки.

До проведения игры формируются 2 команды по 10 человек

ХОД МЕРОПРИЯТИЯ:

Ведущий:	<p>Любовь к родному краю невозможна без любви и бережного отношения к природе. С давних времен человек и природа тесно взаимосвязаны между собой. Природа была и остаётся кормилицей человечества, ее ресурсы служат основным источником наших жизненных сил. Сколько на ней прекрасного и удивительного: бескрайние просторы, горы, уходящие в небо и синие-синие моря. Красота нашей природы восхитительна. Многие художники, поэты, писатели посвятили ей свои произведения. Наша планета имеет множество тайн и загадок. Сколько интересного можно увидеть в лесу, в поле, на озере и даже возле нашего дома, если внимательно присмотреться.</p> <p>Сегодня мы с вами проведём игру-путешествие «Волшебство природы».</p> <p>Для начала по моему сигналу команды должны приступить к поиску спрятанных маршрутных листов. Знак, указывающий на их нахождение – белая ромашка. Поиск осуществляется в квадрате радиусом 20 метров.</p> <p>По условиям игры все команды должны пройти по одному и тому же маршруту, только в разной очерёдности.</p> <p><i>По сигналу ведущего команды ищут в заданном квадрате маршрутные</i></p>
-----------------	---

Ведущий
станции №1:

Станция «Мифов и загадок о цветах»

Я зачитываю легенду или загадку, а вам нужно отгадать о каком цветке идёт речь

- Латинское название этого цветка «галактус» происходит от греческих слов «гала» – молоко и «актус» – цветок. Т.е. молочно-белый цветок. Древняя легенда гласит: когда Адам и Ева были изгнаны из рая, шел сильный снег, и Еве было холодно. Тогда, чтобы как-то успокоить ее и согреть, несколько снежинок превратились в цветы. Поэтому цветок стал символом надежды.

(Подснежник)

- В Англии этот цветок воспет поэтами, в сказках он служит колыбелью для малюток фей и нежных эльфов. Его родина – Персия, оттуда он перекочевал в Турцию, а в XIX веке он попал в Европу. В Голландии существовал культ этого цветка. В Амстердаме был случай, когда за три луковицы были куплены два каменных дома.

(Тюльпан)

- Ее родина Персия. Существует поэтическая легенда: однажды в апреле богиня цветов и юности Флора в сопровождении Солнца и богини радуги Ириды спустилась на землю. Перемешав все краски и цвета радуги, они начали осыпать ими луга и леса. Дойдя до северных уголков Земли, богиня обнаружила, что все краски истрачены, осталась только лиловая. Тогда Флора брызнула лиловой краской на кусты, и выросла роскошная

(Сирень).

- Старинная славянская легенда рассказывает: удалого Садко любила водяная царица Волхова. Однажды в лунном сиянии увидела она своего возлюбленного в объятиях земной девушки Любавы. Отвернулась гордая царевна и пошла. А из ее прекрасных синих глаз покатались слезы, и только Луна была свидетелем того, как эти чистые слезы превращаются в нежные цветы, унизанные волшебными жемчужинами. С тех пор этот цветок считается символом чистой и нежной любви.

(Ландыш)

Греческая мифология рассказывает о появлении этого цветка:

- Нимфа Клития полюбила бога солнца Апполона. Она так сильно влюбилась, целыми днями она сидела на земле и наблюдала за солнцем. Но Апполон никогда не замечал ее.

Боги Олимпа пожалели нимфу и превратили ее в цветок.

	<p>Ее ноги стали стеблем цветка, ее лицо превратилось в цветок в окружении золотых волос-лепестков.</p> <p>Даже в форме цветка Клития продолжает смотреть на возлюбленного, поэтому этот цветок всегда следует за солнцем.</p> <p>(Подсолнух)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Белая корзинка, золотое донце, В ней лежит росинка и сверкает солнце. (Ромашка) • Видел я такой цветок – золотистый ободок. Долго он в траве сидел, стал седым и улетел. (Одуванчик)
<p>Ведущий станции №2:</p>	<p>Станция «Бюро погоды»</p> <p>Предлагаю вам стать предсказателями: по состоянию природы – угадать погоду.</p> <p>Приметы:</p> <p>Утром туман стелется по воде....(к хорошей погоде);</p> <p>Если утром пчелы не летают... (днем будет дождь);</p> <p>Кошка жметя к печке... (к похолоданию, морозу);</p> <p>Дым столбом...(к морозу);</p> <p>Утром на траве роса....(дождя не будет);</p> <p>Длинные сосульки...(к затяжной весне);</p> <p>Вечером с реки поднимается пар...(завтра пойдет дождь);</p> <p>Птицы весной вьют гнезда на солнечной стороне – лето будет....(холодным);</p> <p>Вечером сильно стрекочут кузнечики, кричат лягушки...(будет ясно);</p> <p>Иней на деревьях...(к морозу);</p> <p>Пузыри на лужах ... (будет долго дождь идти);</p> <p>Грачи рано прилетели...(весна теплая будет).</p>
<p>Ведущий станции №3:</p>	<p>Станция «Эко-лото»</p> <p>Перед командой крепится таблица с кругами красного, жёлтого и зелёного цвета (всего 15 кругов). Каждый круг пронумерован. Номер круга соответствует номеру бочонка русского лото. Судья станции отдаёт команде мешок с бочонками. Команда достаёт из мешка бочонки, тем самым выбирая номер круга, на оборотной стороне которого написан вопрос. Команде разрешается достать только 7 бочонков.</p> <p>Задача участников: ответить на вопросы, номера которых совпадают с номерами бочонков русского лото.</p> <p>Подсчёт баллов: цвет кружка обозначает количество баллов за правильный ответ: если красный – 1 балл, жёлтый – 2 балла,</p>

	<p>зелёный – 3 балла. По итогам конкурса ведётся подсчёт набранных баллов (максимальное количество баллов – 21).</p> <p>Вопросы:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Название какого растения связано со звоном? (Колокольчик) 2. Какая из птиц считается символом мира? (Голубь) 3. Никто не пугает, а вся дрожит? (Осина) 4. Какая нить в природе самая тонкая? (Паутина) 5. Косой ли на самом деле заяц? (Нет) 6. Кто сильнее лев или тигр? (Тигр) 7. Где у кузнечика ухо? (На ноге) 8. Самое быстрое животное на суше? (Гепард) 9. Какие птицы прилетают к нам с юга первыми? (Грачи) 10. Какая птица не вьёт гнёзд и не высиживает птенцов? (Кукушка?) 11. Коллекция засушенных растений? (Гербарий) 12. Есть ли корни у мхов? (Нет) 13. Назовите насекомое, являющееся санитаром леса? (Муравей) 14. Какая из птиц быстрее всех летает? (Стриж) 15. Сосновый лес. (Бор)
<p>Ведущий станции №4:</p>	<p>Станция «Зелёная аптека»</p> <p>Ребятам предлагаются картинки, на которых изображены лекарственные растения. Нужно вспомнить название растения и его целебные свойства:</p> <p>корень одуванчика – ... (улучшает аппетит); ландыш – ... (лечит болезни сердца); чистотел – ... (лечит заболевания кожи); крапива – ... (лечит радикулит; сок останавливает кровотечения); подорожник – ... (лечит раны, нарывы, язвы); цветы липы – ... (лечит простуду); одуванчик – ... (лечит заболевания желудка); валериана – ... (используют от бессонницы); редька – ... (сок принимают от кашля); малина – ... (лечит простуду); тысячелистник – ... (останавливает кровотечение).</p>
<p>Ведущий станции №5:</p>	<p>Станция «Пернатый друг»</p> <ul style="list-style-type: none"> • Когда отмечается праздник «День птиц»? (1 апреля) • Крупная не летающая птица, «одетая во фрак» (пингвин) • Птица, которая гнездится в обрывах над рекой (Ласточка, стриж)

	<ul style="list-style-type: none"> • Какую птицу величают ночной кошкой (Сову) • Какие птицы выводят птенцов зимой? (Клесты) • Какие птицы ночуют в снегу? (Куропатка, тетерев, рябчик) • Какая птица подбрасывает свое яйцо в другие гнёзда? (Кукушка) • Какие птицы выводят птенцов три раза за лето? (Воробьи, овсянки) • Какая птица наших лесов лучше всех подражает птичьим голосам? (Скворец) • Какая птица быстрее всех летает? (Стриж) • Какая птица летает выше всех? (Орел).
<p>Ведущий станции №6:</p>	<p>Станция «Зелёный патруль»</p> <p>Я зачитываю вам рассказ, а вы записываете, какие правила поведения в лесу были нарушены. По окончании вы проверяете и зачитываете свои ответы.</p> <p><i>За неделю только и было разговоров в классе, что о будущей поездке в лес. В последний момент заболела учительница. Но мы решили все же поехать в лес сами. Дорогу мы уже знали, запаслись продуктами, взяли компас, не забыли и про транзистор.</i></p> <p><i>Веселой музыкой мы оповестили лес – мы прибыли! Дни стояли жаркие, сухие, но в лесу жара так не ощущалась. Знакомая дорога привела нас к березовой роще. По дороге нам часто попадались грибы белые, подберёзовики, сыроежки. Кто срезал упругие ножки грибов, кто выкручивал их, а кто и вырывал. Незнакомые нам грибы мы сбивали палками.</i></p> <p><i>Привал. Быстро наломали веток, разожгли костер. Заварили в котелке чай, закусили и пошли дальше. Перед уходом из рощи Петя выбросил банки и полиэтиленовые мешки, сказав: «Микробы их все равно разрушат!» Горящие угли костра подмигивали нам на прощанье. В кустах мы нашли гнездо какой-то птицы. Подержали теплые голубоватые яички и положили их обратно. Солнце поднималось все выше, становилось все жарче.</i></p> <p><i>На лесной опушке мы нашли маленького ёжика. Решив, что мать его бросила, взяли его с собой – в школе пригодится. Мы уже сильно устали. В лесу много муравейников. Петя решил показать нам, как добывают муравьиную кислоту. Он настругал палочек и начал ими протыкать весь муравейник. Через несколько минут мы уже с удовольствием обсасывали муравьиные палочки.</i></p> <p><i>Постепенно начали набегать тучи, стало темнее, засверкали</i></p>

	<p><i>молнии, загремел гром. Пошел сильный дождь. Но нам было уже не страшно – мы успели добежать до одиноко стоящего дерева и спрятаться под ним.</i></p> <p><i>Оживленные, мы шли на станцию, перепрыгивая лужи. И вдруг поперек дороги поползла змея. «Это гадюка!» - закричал Петя и ударил ее палкой. Мы подошли к неподвижной змее и увидели у нее на затылке два желтых пятнышка. «Это не гадюка, это уж», - тихо сказала Мама. «Все равно – гадина!» – ответил Петя.</i></p> <p><i>С охапками луговых и лесных цветов мы пошли к станции. Через час поезд подошел к городу. Весело прошел день!</i></p>
<p>Ведущий станции №7:</p>	<p>Станция: «Литературная»</p> <p>Про растения и животных написано много сказок. Ребята, а вы знаете сказки, в которых героями являются растения или животные? Это мы сейчас и проверим:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. В кого превратился гадкий утёнок? (В лебедя) 2. Чипполино – это мальчик ...? (Луковка) 3. Кто из обитателей болота стал женой Ивана Царевича? (Лягушка) 4. Какое дерево помогало девочке спасти брата? (Яблоня) 5. Кто одолел Тараканище? (Воробей) 6. В кого превратился братец Иванушка, попив водицы из лужицы от копытца? (В козлёнка) 7. На какой птице летала Дюймовочка? (На ласточке) 8. Какой овощ мешал спать настоящей принцессе? (Горох) 9. Какой овощ смогли вытащить только целым коллективом? (Репка) 10. Как звали продавца лечебных пиявок? (Дуремар)
<p><i>Подведение итогов. Награждение победителей.</i></p>	

МАРШРУТНЫЙ ЛИСТ №1

Название станции	Количество баллов	Время	Роспись судьи
«Литературная»			
«Зелёная аптека»			
«Мифов и загадок о цветах»			
«Эко - лото»			
«Бюро погоды»			
«Пернатый друг»			
«Зелёный патруль»			
Итого баллов:			

МАРШРУТНЫЙ ЛИСТ №2

Название станции	Количество баллов,	Время	Роспись судьи
«Пернатый друг»			
«Бюро погоды»			
«Литературная»			
«Зелёная аптека»			
«Зелёный патруль»			
«Мифов и загадок о цветах»			
«Эко - лото»			
Итого баллов:			



ПЛАНЕТА БЕЗОПАСНОСТИ

«Весёлый перекрёсток»

Конкурсная программа

Цель: углубить и закрепить знания детей по правилам дорожного движения в игровой форме.

Задачи:

- проверить у ребят уровень теоретических знаний по дорожной грамоте;
- способствовать развитию зрительной памяти, внимания, сноровки и смекалки;
- воспитывать чувство коллективизма и взаимопомощи.

Реквизит: 4 обруча, 2 жезла, бумажные дорожные знаки, 2 игрушечные машинки, 6 кеглей, 20 полосок из белой бумаги, детский велосипед, секундомер.

ХОД МЕРОПРИЯТИЯ:

Ведущий:	<p>Здравствуйте, уважаемые пешеходы и пассажиры! Думаю, такое обращение к вам не вызывает удивления. Ведь всем известно, что когда мы идём по улице, то нас называют «пешеходами», а когда едем в транспорте, мы – пассажиры!</p> <p>Всем вам – пешеходам и пассажирам, предлагаем сегодня принять участия в познавательной игре «Веселый перекресток», в которой вам предстоит не только отгадывать загадки, выполнять интересные задания, участвовать в дорожной эстафете, но и вспомнить правила дорожного движения. Ведь закон улиц и дорог, очень строгий. Он не прощает, если пешеход идет по улице и ему вздумается не соблюдать правила. Но этот закон и очень добрый: он охраняет людей от страшного несчастья, бережет их жизни. Поэтому только постоянное соблюдение правил позволяет всем нам уверенно переходить улиц.</p> <p>Прежде чем мы начнём нашу игру мы послушаем гостя – начальника отделения государственной автоинспекции районного отдела внутренних дел г. Докшицы Сташевича Александра Вячеславовича.</p>
<p><i>Беседа начальника отделения Государственной автоинспекции районного отдела внутренних дел г. Докшицы Сташевича Александра Вячеславовича с участниками детского лагеря о безопасности на дорогах, а так же показ снаряжений с которыми работают работники ГАИ.</i></p>	
Ведущий:	<p>Спасибо Александру Вячеславовичу за содержательный рассказ и показ и мы начинаем игру.</p> <p>Участников команд попрошу занять свои места.</p>

Команды становятся на указанные места

Ведущий:

В качестве разминки будем отгадывать загадки:

1. Пешеход, идите смело
По полоскам черно – белым. («Пешеходный переход»)
2. Дом на улице идёт,
На работу всех везёт.
Не на курьих тонких ножках,
А в резиновых сапожках. (Автобус)
3. Не собака – а с цепью,
Не лошадь – а с седлом. (Велосипед)
4. Полотно, а не дорожка,
Конь не конь – сороконожка
По дорожке той ползет,
Весь обоз один везет. (Поезд)
5. Я по городу иду,
Я в беду не попаду.
Потому что твёрдо знаю –
Правила я выполняю. (Пешеход)
6. Вот по рельсам мчит машина
Держится за провода.
И не надо ей бензина,
Чтобы мчать туда-сюда. (Трамвай)
7. Под дорогою нора.
Кто быстрее всех смекнет,
Почему по ней с утра
Ходят люди взад-вперед? (Подземный пешеходный переход)
8. Не летает не жужжит,
Жук по улице бежит
И горят глаза жука,
Два блестящих огонька. (Машина.)
9. Милицейских нет фуражек,
А в глазах стеклянный свет,
Но любой машине скажет:
Можно ехать или нет. (Светофор)
10. Тем прибором выявляют
Тех, кто скорость превышает.
Говорит локатор строгий:
Нарушитель на дороге! (Радар)

	<p>11. Здесь не катится автобус. Здесь трамваи не пройдут. Здесь спокойно пешеходы Вдоль по улице идут. Для машин и для трамвая Путь-дорога есть другая. (Тротуар)</p> <p>12. Тянется нитка, среди нив петляя, Лесом, перелесками Без конца и края. Ни её порвать, Ни в клубок смотать. (Дорога)</p>
Конкурс №1:	<p style="text-align: center;">«Дорожные старты»</p> <p>По сигналу добежать до обруча, встать в обруч, взять жезл и поднять его вверх, затем положить в обруч, вернуться на старт. Передать эстафету следующему.</p>
Конкурс №2:	<p>Сейчас мы с вами поиграем в игру, которая называется «Автобус», но прежде, чем мы начнем в нее играть, вспомним основные правила поведения в автобусе:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Посадка в автобус и высадка из него производится только при полной остановке автобуса. 2. Заняв свои места пристегнуться ремнями безопасности. 3. Во время движения автобуса категорически запрещается отвлекать водителя посторонними звуками (криками, громкими разговорами и т.п.). 4. Соблюдать порядок в автобусе: запрещается мусорить, портить имущество и салон автобуса. 5. Запрещается открывать окна, высовываться из них во избежание травм и несчастных случаев. 6. Во время движения запрещается отстегивать ремни безопасности, вставать со своих мест и бегать по салону. <p>Все эти простые правила вы должны соблюдать во время игры.</p> <p style="text-align: center;">«Автобус»</p> <p>Водитель «автобуса» с помощью обруча по одному перевозит «пассажира» на противоположную сторону, а затем по 2 человека (всю команду) перевозит на место, откуда забирал в начале конкурса.</p>
Конкурс №3:	<p style="text-align: center;">«Пешеходный переход»</p> <p>Чтобы указать переход, нужно добежать до указанного места положить там белую полосу. Оббежать кеглю и вернуться к команде передав эстафету следующему.</p>

Ведущий:	На улицах много разных дорожных знаков. Они лучшие друзья водителей и пешеходов. Каждый знак имеет своё название. И сейчас мы проверим, как вы знаете дорожные знаки.
Конкурс №4:	«Парк дорожных знаков» Участникам команд показываются дорожные знаки, нужно объяснить что они обозначают
Конкурс №5:	«Велосипедист» По 5 участников от каждой команды по очереди на время проезжают полосу препятствий.
Конкурс № 6:	«Извилистая дорога» Первые игроки каждой команды, держа в руках верёвку с машинкой, передвигаются между кеглями змейкой, возвращаются и передают верёвку следующему игроку, выигрывает та команда, которая пройдёт быстрее и не сойдёт с кегли.
Конкурс № 7:	«Зашифрованные слова» Каждой команде предстоит за 1 минуту восстановить наибольшее количество зашифрованных слов. – в – р – – . (Авария.) П – д – ль. (Педаль.) П – кр – шк – . (Покрышка.) Б – нз – б – к. (Бензобак.) Д– р – г – . (Дорога.) Дв – ж – н – – . (Движение.) К – п – т. (Капот.) Пр – – зд. (Проезд.) Д – з – ль. (Дизель.) Р – г – л – р – вщ – к. (Регулировщик.) С – р – н – . (Сирена.) В – д – т – ль. (Водитель.)
<i>По окончании игры жюри подводит итоги. Награждение победителей</i>	
Ведущий:	На дорогах трудностей так много, без сомнения. Но бояться нет у нас причин, Потому, что правила движения Есть для пешеходов и машин. И чтоб у всех было хорошее настроение, Соблюдайте, дети правила дорожного движения



ПЛАНЕТА ПРИКЛЮЧЕНИЙ

«В поисках клада»

Квест-путешествие

Цель: сплочение коллектива через организацию досуга.

Задачи:

- укрепить здоровье детей;
- развить наблюдательность, сообразительность, находчивость и ловкость;
- создание здорового психологического климата в отрядах в процессе совместной игровой, творческой деятельности.

Реквизит: 7 бумажных звёзд, табличка с цифрами и буквами, воздушный шарик, спичечные коробки – 40 штук, 2 ручки, лист белой бумаги, записки-путеводители.

ХОД МЕРОПРИЯТИЯ:

Ведущий 1:	Ребята, сегодня мы с вами отправимся в путешествие. А поможет нам в нем литературный герой. Кто это, вы узнаете, отгадав загадку: У отца есть мальчик странный, Необычный, деревянный, На земле и под водой Ищет ключик золотой, Всюду нос сует свой длинный... Кто же это?
Дети:	Буратино
Ведущий 1:	Правильно, это Буратино. К сожалению, нам сегодня, не удастся с ним увидится, потому, что он со своими друзьями: Мальвиной, Артемоном и Пьеро уехал гастролировать с новой постановкой кукольного театра по всему миру. Но Буратино оставил нам письмо, прочитаем его... Письмо от Буратино: <i>Здравствуйте, дорогие ребята. Я и мои друзья: Мальвина, Артемон и Пьеро уехали гастролировать по всему миру с новой постановкой кукольного театрального представления. В камерке папы Карло мы нашли потайную дверь, которая была спрятана за картиной волшебного очага. Открыв ее, мы для себя открыли новый мир, в котором искусство кукольного театра построено только на идее добра, любви и радости. Поэтому мы отправились путешествовать.</i>

	<p><i>У меня для вас есть подарок. Но вот беда злой и подлый Карабас Барабас нашёл его. Он заколдовал и спрятал подарок. И он снимет свои чары, если мы соберем для него 7 звёздочек, которые спрятаны на территории Центра детей и молодёжи.</i></p> <p>И так, ребята, для того чтобы нам быстрее найти звёзды, мы разделимся в поисках.</p> <p>Каждому отряду я даю подсказку, от какого места начинать поиск.</p>
<p><i>Командиры отрядов вытаскивают у ведущего подсказки и со своей командой начинают поиск.</i></p>	
<p>Подсказка отряду 1.</p>	<p>В Центре есть волшебная комната, где находятся много красивых и уникальных работ творчества детей. Найдите эту комнату. (Выставочный зал Центра детей и молодёжи).</p>
<p><i>Придя к выставочному залу, дети находят на дверях прикреплённую записку:</i></p>	
	<p>«Это волшебная комната, где на протяжении года можно увидеть большое количество замечательных и уникальных работ по изобразительному и декоративно-прикладному творчеству. Если вы пришли сюда, значит вы на верном пути. Но вот беда, двери закрыты на замок. Чтобы взять ключ в волшебную комнату нужно отгадать загадки, которые задаст вам находящийся возле дверей человек. Если вы на все правильно ответите, то получите ключ от дверей волшебной комнаты. Войти туда могут только два человека. Они будут искать звезду. Нарушив это правило, вы лишаетесь этой звезды».</p>
<p>Ведущий 2:</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. На шесте – дворец, во дворце – певец. (Скворец) 2. Без ног и без крыльев, быстро летит оно, не догонишь его. (Время) 3. В лесу котелок кипит, а накипи нет. (Муравейник) 4. Пять братьев – годами равные, ростом разные. (Пальцы) 5. Висит сито, не руками свито. (Паутина) 6. У большого дерева плод родится летом жёлтенький, тяжёленький с маленьким беретом. (Жёлудь) 7. На березе росло 90 яблок. Подул сильный ветер, и 10 яблок упало. (На березе яблоки не растут). 8. Какой месяц короче всех? (Май, так как в нём всего лишь три буквы) 9. Кто ходит сидя? (шахматист) 10. Что находится внутри квадрата? (Площадь) 11. У человека была только 1 спичка, он зашел в комнату, в которой находились камин, газовая плита и керосиновая лампа. Что он зажег в первую очередь? (Спичку)

<i>На звезде имеется подсказка дальнейшего маршрута отряда 1. В ней сказано: «Найдите человека, который занимается организацией и проведением мероприятий в лагере»</i>	
<i>Дети ищут педагога-организатора</i>	
Педагог-организатор	Прежде чем я отдам вам звезду, я хочу вам рассказать один секрет. У нас в Центре детей и молодёжи существует секретный шифр, с помощью которого мы зашифровываем всю секретную информацию. Перед вами цифрами зашифровано предложение, с помощью специальной таблицы вы попытаетесь расшифровать предложение. После этого я вручу вам звезду.
936951 15123165102019 21 15125113291510121 131461833. 8613132 21191762316 3 3 1716101912123 93795. <i>Звезда находится у начальника лагеря. Желаю успехов в поисках звёзд.</i>	
Начальник лагеря:	Чтобы получить звезду в награду, нужно исполнить песню про лето или улыбку.
<i>Найти самое игровое место ЦДТи М</i>	
<i>Отряд 1 ищет игровую площадку</i>	
Подсказка отряду 2.	В здании Центра детей и молодёжи есть комната, в которой рождаются удивительные шедевры искусства. Найдите её и отыщите там звезду и подсказку с дальнейшим маршрутом.
<i>Отряд 2 ищет кабинет студии изобразительного искусства «Радуга». Находят подсказку в воздушном шарике и достают записку, в которой сказано: «На улице расположены цветники, среди них растёт дерево, в листве вы найдёте то, что ищите»</i>	
<i>Дети бегут на улицу к дереву ивы и находят там звезду и записку: «Найдите самую таинственную комнату Центра и выполните там задание»</i>	
<i>Отряд 2 возвращается в здание Центра в имиджевый кабинет Докищцкого РОЧС и получают задание выложить из спичечных коробков башню, затем отряду разрешается найти звезду с подсказкой: «Любимое место для игр на улице»</i>	
<i>Отряд 2 ищет игровую площадку. На ней отряды 1 и 2 соединяются и проводятся между ними спортивные конкурсы</i>	
Конкурс 1:	«Передай мяч» Каждая команда строится в одну шеренгу. У первых игроков мяч в руках. По сигналу дети быстро передают мяч из рук в руки, в шеренге в одном направлении. Последний поднимает мяч вверх, данная команда победила.
Конкурс 2:	«Рыбак и рыбки»

Все участники – «рыбки», встают в круг. В центре круга водящий «рыбак» крутит длинную скакалку, дети перепрыгивают через неё. Кого скакалка задела – выходит из игры. С чьей команды остался последний участник, та и победила

*По завершении конкурсов вручается 7 звезда с подсказкой,
где находится клад:*

«То, что вы ищите, лежит в здании Центра детей и молодёжи на самом видном месте в расписной ёмкости».

Дети возвращаются в здание Центра детей и молодёжи. После некоторых поисков находят синий сундук с кладом (конфетами).



«Зов джунглей»

Игровая программа

Цель: сплочение коллектива через организацию досуга.

Задачи:

- создать атмосферу дружелюбия, радости, положительного эмоционального настроения;
- содействовать оздоровлению детей посредством организации двигательной деятельности на свежем воздухе;
- воспитать инициативность, активность, любознательность, смекалку, внимательность;
- развить чувство любви к природе.

Реквизит: эмблемы команд «Хищники» и «Травоядные»; картинки с изображением банана и кости; кегли, теннисные шарики, «кочки» (тонкие спилы деревьев).

Соревнования проводятся между 2 командами

Ведущий:	Со всех дворов зовём гостей. Чем больше нас, тем веселей. Что у нас тут приключилось? Вы узнаете сейчас. Сосна в лиану превратилась И позвала в джунгли нас. Есть крокодил тут, как ни странно, Есть кенгуру, есть обезьяна, Других зверей немало тут. В общем, джунгли нас зовут!
	А кто живёт в джунглях?
<i>Ответы детей</i>	
Ведущий:	Правильно, там живут животные: хищники и травоядные. Вот и у нас сегодня соревнуются две команды: одна команда – хищников, а вторая – травоядных. Команды, представьтесь, пожалуйста.
<i>Команды по очереди скандируют название и девиз:</i>	
Ведущий:	Объявляю правила соревнований: за каждую победу в эстафетах команда получает ... хищники – косточку, а травоядные – банан. Посмотрим, какие вы дружные и

	внимательные друг к другу, ведь дружба помогает нам делать настоящие чудеса. Начинаем соревнование!
Все вместе:	Джунгли ...ЗОВУТ!
Конкурс 1:	<p style="text-align: center;">Загадки.</p> <p>Командам по очереди будут предложены загадки о животных. Если команда не отвечает, право ответа предоставляется команде соперников. Победителем считается команда, которая даст больше правильных ответов.</p> <p>1. Название этого животного в переводе с греческого означает "речная лошадь". Весит он более трех тонн. Вода - естественная среда обитания этого огромного млекопитающего, в ней животное проводит большую часть времени. Однако при такой толстой приземистой фигуре плавать нелегко, поэтому обычно они не заходят далеко в воду, а держатся на мелководье, где могут достать лапами дно. <i>(Гиппопотам, бегемот)</i></p> <p>2. Обычно эти животные селятся по берегам рек и озёр. Им гораздо уютнее и спокойнее в воде, чем на суше. Плавают они с помощью лап и хвоста; под водой крупные особи могут провести около часа. В самые жаркие часы дня животные лежат на суше, широко открыв пасть: из-за отсутствия потовых желез они могут избавиться от излишка тепла только таким способом, как и собаки, высовывающие язык в жару. <i>(Аллигатор, крокодил)</i></p> <p>3. Эти животные отлично лазают, но много времени проводят на земле и даже путешествуют пешком. Спят они на деревьях, где чувствуют себя в большей безопасности. Это одно из немногих животных, пользующееся различными инструментами: опустит в термитник сломанную ветку, а потом слизывает с неё насекомых. "Словарь" этих животных состоит из различных звуков, но в общении они пользуются ещё и мимикой; их лица могут принимать самые различные выражения, часто очень похожие на человеческие. <i>(Шимпанзе)</i></p> <p>4. Хотя с виду кожа у него грубая, на самом деле очень чувствительная благодаря покрову из коротких и гибких щетинок, реагирующих даже на самое легкое прикосновение.</p> <p>Мать никогда не позволяет детёнышу отлучаться от неё. Она все время следит за детёнышем и принимается звать его, как</p>

только заметит, что тот немного отстал.

Он трубит, ноне трубач, всеми признанный силач.
(Слон)

5. Это животное – разновидность леопарда (ягуара). Имеет чёрную окраску. Из-за недостатка освещения в джунглях эти тёмные животные здесь менее заметны, чем на открытой местности, что облегчает им выживание. Шкура этого животного не идеально чёрная, на ней в большей или меньшей степени всегда видны проступающие пятна.
(Чёрная пантера)

6. Почти все обитатели джунглей рискуют стать добычей этого животного. Только большие и воинственные толстокожие, да ещё быки и буйволы, обладающие крепкими рогами, могут чувствовать себя в безопасности. Вопреки распространенному мнению он не очень ловкий охотник; он так тяжёл, что для удачного прыжка ему нужно начинать разбег с расстояния 10 - 15 метров; если он подойдет к своей жертве ближе, он рискует промахнуться. (Тигр)

7. Это животное пользуется уважением всех остальных животных, которые стараются избегать встречи с ним. Только слоны не испытывают перед ними страха и без труда обращают их в бегство, если те им мешают ... У него один рог, а тело покрыто толстыми щитами из кожи. Обычно он передвигается медленно, но при необходимости развивает скорость до 40 километров в час. (Носорог)

8. Когда он в клетке, то приятен,

На шкуре много чёрных пятен.

Он хищный зверь, хотя немножко,

Как лев и тигр похож на кошку. (Леопард)

Конкурс 2:

«Болото»

В джунгли нередко приходит непогода, особенно опасна она в сезон дождей! В этот период сильные ливни заставляют всех животных, и хищников, и травоядных, прятаться в кустах и норах. А когда проливной дождь заканчивается, и все звери выходят погреться на солнышко, они обнаруживают, что вся земля в лесу превратилась в настоящее болото! Сейчас мы узнаем, кто сможет выжить в джунглях – «Травоядные» или «Хищники»!».

Задание командам: пробежать дистанцию по «кочкам» до указанного места, где стоит кегля, оббежать вокруг неё и обратно возвратиться к команде. Победителем считается команда, которая быстрее и правильнее выполнит задание.

Конкурс 3:

«Лягушки»

	<p>Ну, а какое болото без лягушек? Участники команд садятся на корточки, поставив перед собой руки на пол. По сигналу «лягушки» начинают прыгать, кто быстрее. Прыгать, как лягушки – выставлять вперёд обе руки, а затем делать прыжок обеими ногами из положения «на корточках». Таким образом нужно пропрыгать дистанцию до кегли, обежать её и бегом по прямой вернуться к команде и передать эстафету следующему участнику.</p>
<p><i>Перед командами на расстоянии расставляются по 4 кегли и между ними ложатся теннисные шарики</i></p>	
Конкурс 4:	<p>«Искатели жемчуга» Представьте, что вы находитесь на берегу реки Нил. Вам надо насобирать жемчуг с его дна. Там мутная вода и водятся крокодилы. Ваша задача несмотря на опасность в течении 1 минуты как можно быстро и больше насобирать жемчужин. Жемчужинами будут теннисные шарики, крокодилами-кегли, которые вам нужно обойти с завязанными глазами в поисках жемчуга. Во время прохождения дистанции участники команды могут подсказывать правильное направление следования участника игры.</p>
Конкурс 5:	<p>«Обед» Пища необходима для жизни. Вот слон, например, съедает 140 кг травы. А болотная черепаха без пищи может обойтись 5 лет. Задание этого конкурса: добыть пищу. Для этого все члены команды становятся в затылок друг к другу, держась за пояс впереди стоящего участника. К спине последнего участника (хвост) прикрепляется предмет противоположной команды (например, «Хищникам» – банан). Участнику команды, стоящему впереди, необходимо после сигнала начала конкурса поймать хвост команды соперников и забрать свой предмет. При этом команде не будет засчитана победа, если в процессе конкурса она расцепится. Конкурс проводится до двух побед какой-либо команды.</p>
<p><i>Детям – не растягиваться, держаться плотнее друг к другу, первым и последним становятся более смышлёные и крепкие ребята.</i></p>	
<p><i>Подведение итогов. Награждение победителей</i></p>	
Ведущий:	<p>Мы сегодня с вами не скучали, А с удовольствием играли.</p>

И пусть была остра борьба,
Сильней соревнования.
Успех решила не судьба,
А только наши знания.
На этом мы завершаем нашу игровую программу
Всем спасибо за внимание и участие.



ПЛАНЕТА РЕКОРДОВ

Конкурсная программа

«Минута славы»

Цель: раскрыть потенциал творческих способностей детей.

Задачи:

- создать благоприятный психологический климат в коллективе;
- способствовать полноценному развитию личности через самовыражение и творчество;
- выявить художественно-эстетические интересы, музыкальные способности.

ХОД МЕРОПРИЯТИЯ:

Ведущий 1:	Добрый день, дорогие друзья! Говорят дни идут, а года летят. А как же быть с минутами и можно ли на мгновение их остановить? Можно и только в нашем лагере «Улыбка». И вот сегодня очередная такая остановка под названием «Минута славы».
Ведущий 2:	Это конкурс, где свои необычные таланты демонстрируют обычные ребята. Главное условие для участия – талант. Танцоры, певцы, чтецы – каждый может выйти на сцену и доказать, что именно его номер достоин получить главный приз!
Ведущий 1:	Думаю ни для, кого ни секрет, что каждый из присутствующих обладает талантами и способностями. Вы готовы их продемонстрировать?
Ответ всех:	Да!
Ведущий 2:	Тогда с началом конкурса вас поздравляем! Удачно выступить вам всем желаем!! И творческий конкурс наш начинаем!!! Право открыть наш конкурс предоставляется участникам из отряда «С приветам по планетам!» – Кубор Анастасии, Елене, Валерии.
Песня «До-ре-ми»	
Ведущий 1:	С песней « <i>Мультики-пульттики</i> » мы приглашаем на сцену дуэт – Гайдуковскую Дарью и Савулову Веру. Короткова Дарья и Коротчик Дана исполнят песню « <i>Достань из кармана улыбку</i> ».

Ведущий 2:	Ребята, а поднимите руки, кто из вас умеет играть на каком-нибудь музыкальном инструменте?
<i>Владеющие музыкальным инструментом поднимают руки</i>	
Ведущий 1:	Молодцы! А сейчас я приглашаю всех в царство флейты и предлагаю послушать музыку этого замечательного инструмента в исполнении Палидовец Юлианны и Коляго Анастасии.
Ведущий 2:	<p>Эта жизнь не даётся легко. Если вовремя не постараться. Лишь талант уведёт далеко, Если только его не стесняться.</p> <p>Мы приглашаем подойти сюда ребят, которые увлекаются изобразительным и декоративно-прикладным творчеством и попросим их рассказать о своих увлечениях.</p>
<i>Ребята (Семеня Матвей, Савулова Люба и Вера) показывают свои работы и рассказывают о них.</i>	
Ведущий 1:	Сейчас на эту сцену я хочу пригласить исполнителей, которые успели покорить сердца многих в нашем лагере: отряд «STARS WORS» с песней «Хлопайте в ладоши» .
Ведущий 2:	<p>Говорят, что Беларусь одна из самых поющих стран. Это подтверждает количество песенных конкурсов и фестивалей!</p> <p>И мы приглашаем на сцену ребят, которые не однократно являлись призёрами и участниками подобных конкурсов. Давайте послушаем их. Встречаем аплодисментами.</p>
Песня «Джаз для вас» исполняет Шилкова Мария	
Песня «Белые ангелы» исполняет Дехтярёнок Анастасия	
Ведущий 1:	Я вам сейчас открою тайну, о чём я мечтала с самого раннего детства. Может кто догадается?
<i>Ответы из зала</i>	
Ведущий 2:	Я мечтала научиться красиво танцевать! Следующим номером нашей программы танец «Варенька» в исполнении отряда «STARS WORS».
Флешмоб отряда «С приветом по планетам»	
Ведущий 1:	<p>Конкурс наш, друзья, закончен, Но творчество на этом не заканчивается!</p>

Ведущий 2:	Мы желаем вам крепкого здоровья и неиссякаемого творчества. До новых встреч!
------------	--



Игры на свежем воздухе



«Летние фантазии»

Конкурс авангардной моды из нетрадиционных материалов

Цель: пропаганда активной жизненной позиции посредством сценической деятельности.

Задачи:

- активизировать, объединить творческие проявления ребят, вызвать их инициативу в создании моделей;
- развивать эстетический вкус;
- создать атмосферу доброжелательности.

ХОД МЕРОПРИЯТИЯ:

<i>На фоне приглушённой музыки выходят ведущие</i>	
Ведущий 1:	Мода – это выбор и свобода, Мода – это вкус и стиль во всем, Буйство красок и фантазия природы Нам диктуют моду день за днем!
Ведущий 2:	Мода – это мир непостоянства! За движеньем времени, она, Успевать старается, меняться - В нашу жизнь новинки принося!
Ведущий 1:	Мода не меняется внезапно, Мода – это дело рук людей! Творчество, фантазии, желанья - Моду изменяют каждый день!
Ведущий 2:	Что в жизни модно, а что нет? Мы просто сбились с ног, гадая! И мы готовы дать ответ, свои костюмы создавая Костюм из разных мелочей Искусством выдумки сияет!
Ведущий 1:	Сегодня в мире моды много направлений, поэтому каждый костюм будет неповторимый и необычный. Особенности нашей эксклюзивной коллекции «Летние фантазии» – в её простоте. Модели делаются просто, быстро и легко. Не

	требуется особых затрат, так как в ход идут подручные и бросовые материалы.
Ведущий 2:	<p>Пришли вы на праздник не зря, друзья! Раскроем секрет красоты, не тая. Модной коллекции пройдет сейчас показ. Конкурс авангардной моды проведём мы для вас!</p>
<i>Показ моделей отряда «Star Wars»</i>	
<i>Показ моделей отряда «С приветом по планетам»</i>	
Ведущий 1:	<p>Одежду показывать каждый был рад, Ну, вот и к концу подошел наш парад! Благодарим за вниманье всех пришедших на наш праздник моды и всех авторов этой замечательной и уникальной коллекции «Летние фантазии!»</p>
Ведущий 2:	<p>Праздник закончился, друзья! И вам всем желаю я: Быть красивыми, опрятными, Модными и аккуратными, Жизнерадостными быть И с улыбкой дружить. Ведь улыбка всем подходит И из моды не выходит!</p>



ПЛАНЕТА ОТКРЫТИЙ

Прогулка на байдарке



Экскурсия в Докшицкий отдел департамента охраны МВД РБ



«Готовность 101»

Игра-эстафета

Цель: пропаганда пожарной безопасности.

Задачи:

- проверить и закрепить знания о правилах пожарной безопасности, правилах поведения во время пожара; с профессией «пожарный»;
- закрепить знания детей о том, к чему может привести неосторожное обращение с огнем;
- воспитывать уважение к труду пожарных; развивать чувства коллективизма, ответственности.

Реквизит: 10 бумажных языков пламени; предметы связанные с профессией пожарного; 4 детских ведра; 2 стакана; карточки со словами пословиц; 2 листа белой бумаги, ручки

Для участия в игре созданы 2 команды.

ХОД МЕРОПРИЯТИЯ:

Ведущий:	<p>Здравствуйте, дорогие ребята! В своей жизни мы часто слышим слово «пожар», а может быть, кто-то даже наблюдал настоящий пожар и его последствия. Вы знаете, что на помощь всегда приходят люди в касках и специальных костюмах. И называют этих людей... (пожарные).</p> <p>Пожарные несут свою нелёгкую службу днём и ночью. Возникают пожары по разным причинам.</p> <p>В одних случаях виновата природа, в других – техника подводит, в третьих – сами люди.</p> <p>А вы, ребята, хотите предотвратить возникновение пожара? Хотите научиться быстро и правильно действовать, если начался пожар?</p> <p>Тогда вперёд!</p> <p>Наша игра сегодня будет посвящена знаниям правил пожарной безопасности. Она потребует от вас быстроты и ловкости. Мы также проверим, кто из вас самый сообразительный и находчивый.</p> <p>Итак, мы начинаем наше соревнование «Готовность 101».</p>
	<p style="text-align: center;">Конкурс «Потуши костёр»</p> <p style="text-align: center;"><i>Приглашаются 5 человек из каждой команды.</i></p>

	<p>На доске прикреплены два нарисованных костра по пять язычков пламени в каждом. Каждый участник отрывает один язычок с вопросом. За правильный ответ присуждается 2 балл. Если игрок сам не может ответить, ему помогает команда. За помощь команды оценка снижается на 1 балл.</p> <p><u>Вопросы 1-ой команде:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Сколько бы не ел, никогда сыт не бывает. (Огонь) 2. Ваши действия, если горит сухая прошлогодняя трава. (Забросать огонь землёй, сбить пламя ветками) 3. По какому номеру телефона можно вызвать пожарную службу? (101) 4. Объясните, какие правила нарушены, если малыш тянется к коробку со спичками, который лежит на столе. (Нельзя оставлять спички без присмотра в доступном для детей месте.) 5. Что делать, если на тебе загорелась одежда? (Упасть на землю, попробовать покататься по земле) <p><u>Вопросы 2-ой команде:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Из трубы вьётся, а в руки не даётся (Дым) 2. По какому номеру телефона можно вызвать скорую помощь? (103) 3. Объясните, какие правила нарушены, если у топящейся печи открыта дверца. (Нельзя оставлять дверцу печи открытой, т.к. может выпасть горящий уголёк.) 4. Что нужно сделать с костром по окончанию похода (Окопать кострище и залить его водой) 5. Что нужно сделать, если вдруг задымился телевизор? (Сначала отключить, затем потушить)
	<p>Эстафета «Кто скорее?»</p> <p>Вы знаете, что пожары в основном тушат водой, и делать это надо очень быстро.</p> <p>На одном подставке стоит ведро с водой и стакан, а на другом – пустое. Игроки встают цепочкой через два-три шага и передают из рук в руки стакан с водой, последний выливает воду в ведро и подаёт стакан обратно.</p> <p>Игра «Что нужно при пожаре»</p> <p>Участники каждой команды выстраиваются друг за другом в одну шеренгу. По команде ведущего бегут к столу, на котором разложены предметы или изображения, связанные с профессией пожарного (каска, противогаз, огнетушитель и др.) и не имеющие отношения к этой профессии. Игрок должен быстро выбрать нужный предмет и возвратиться к команде. Затем те же</p>

действия выполняет следующий участник. Выигрывает команда, игроки которой быстрее выполняют задание.

«Народная мудрость»

Наш народ придумал немало пословиц, связанных с огнём и пожаром. Задача каждой команды – составить пословицу из рассыпанных слов.

Командам выдаются карточки со словами из пословиц:

«Огонь – хороший слуга, но плохой хозяин»;

«С огнём не шути – сгореть можно».

Команде, первой собравшей пословицу, присуждается 5 баллов.

На пожаре очень важно умение работать дружно и сообща. Насколько вы дружны в команде, мы сейчас проверим.

Конкурс «Два сапога – пара»

Всем участникам команд по парам связывают ноги (левая нога одного игрока, правая другого). Взявшись за руки, по сигналу ведущего, игроки идут до указанного места, огибают его и возвращаются обратно в команду, передавая эстафету следующим участникам.

Конкурс «Умники»

За пять минут, из слова «огнетушитель» составить как можно больше слов имени существительного.

За каждое слово присуждается 1 балл.

Конкурс «Загадочный»

Командам по очереди загадываются загадки. За каждый правильный ответ присуждается 1 балл.

По деревне прошёл – ничего не оставил. (Огонь.)

Раскалённая стрела дуб свалила у села. (Молния.)

Без рук, без ног – по небу ползёт. (Дым.)

Чему на свете нет ни меры, ни весу, ни цены. (Огню.)

Что на свете дороже всего? (Здоровье.)

Чего во рту не удержишь? (Кипяток.)

Я мохнатый, я кудлатый,
Я зимой над каждой хатой,
Над пожаром и заводом,
Над костром и пароходом.
Но нигде-нигде меня
Не бывает без огня. (Дым)

Таять может, да не лед.

	<p>Не фонарь, а свет даёт. (Свеча)</p> <p>Идёт параход, То взад, то вперёд, А за ним глядь, Ни морщинки не видать. (Утюг)</p> <p>Спят смиренно дочки В фанерном домочке. У сонь, у тихонь В головках огонь. (Спички)</p>
	<p>«Причины пожаров»</p> <p>Каждая команда по очереди называет причину пожара изображённую на картинке. За правильный ответ 1 бал.</p>
<p><i>Итог игры, подсчёт баллов, награждение победителей.</i></p>	
	<p>Правила пожарные без запинки знайте, Правила пожарные строго соблюдайте, Утром, вечером и днём Осторожен будь с огнём!</p>



ПЛАНЕТА МУЗЫКИ И ТАНЦА

«Морское путешествие»

Конкурсно-развлекательная программа с участием ребят летнего оздоровительного лагеря «Улыбка» и школьного лагеря «Солнышко»

Цель: организовать содержательный и эмоционально насыщенный досуг для детей.

Задачи:

- создать праздничное настроение;
- содействовать развитию коммуникативных взаимоотношений, творческих способностей детей;
- воспитывать у детей чувства коллективизма.

Реквизит: флажки; бумажные рыбки; 4 деревянных колодки; 4 детских ведра; 2 ложки; кегли; 2 воздушных шарика; фломастеры; скрепки; бумажные якоря.

ХОД МЕРОПРИЯТИЯ:

<i>Звучит морская музыка, выходит ведущий – Пиратский капитан, свистит в свисток</i>	
Капитан:	Свистать всех наверх! Внимание, внимание! Я капитан корабля «Смелый» - гроза южных морей и океанов. Пришёл к вам на корабле, чтобы проверить: готовы ли вы отважные мореплаватели выйти в море?
Дети:	Да!
Капитан:	Внимание! Производится экстренный отбор членов моего нового экипажа, с которым мне предстоит преодолеть трудности и опасности в открытом море. Но я уверен, что вы с честью их преодолеете! Напоминаю вам, что самые достойные среди вас могут стать членами моего экипажа. Сейчас вы – юнги морского флота. А каким должен быть мореплаватель?
Дети:	Смелым, выносливым, бесстрашным, отважным, дружным...
Капитан:	Для начала я хотел бы узнать, кто из вас был на море? Знаете ли вы морских обитателей? А теперь Вам зарядка для ума загадки не простые, загадки морские:

1. Кругом вода, а с питьём беда.
Кто знает, где это бывает? (В море)
2. Семьсот ворот, да один вход. (Невод)
3. По морю идёт, идёт,
А до берега дойдёт,
Тут и пропадёт. (Волна)
4. Есть крылья – не летаю,
Ног нет, а гуляю,
По земле не хожу,
На небо не гляжу,
Звёзд не считаю,
Людей избегаю. (Рыба)
5. По волнам гуляет зонтик.
Если встретите – не троньте!
Вот так чудо! Вот так диво!
Зонтик жётся, как крапива! (Медуза)
6. В глубине морской живёт
Чудо-юдо «многоног».
Восемь ног у чудо-юда
И зовётся... (Осьминог)
7. Через море-океан
Плывёт чудо-великан.
А - из чудо-великана
Вырывается фонтан. (Кит)
8. Страшная, зубастая,
Хищница опасная.
В море синем шмыг да шмыг,
Всё подряд глотает вмиг. (Акула)
9. Под водою быстро мчится,
Над волной парит, как птица.
Житель тёплых он морей,
Верный спутник кораблей. (Дельфин)
10. Паровоз без колёс –
Вот так чудо-паровоз!
Не с ума ли он сошёл?
Прямо по морю пошёл! (Пароход)

	<p>11. Великан стоит в порту, Освещая темноту И сигналил кораблям: Заходите в гости к нам. (Маяк)</p> <p>12. Когда он нужен – Его выбрасывают. Когда не нужен – Его поднимают. (Якорь)</p>
<p><i>За три минуты экипажи в шутильной форме готовят Представление – команд и девиз.</i></p>	
<i>Капитан:</i>	Вот и состоялось наше знакомство с экипажами кораблей, теперь осталось только заполнить баки горючим. Посмотрим, как механик наших экипажей справится с этой задачей.
Конкурсы 1:	Перенести воду из ведра ложкой в другое ведро
Конкурс 2:	Поднять якоря! Участвуют матросы каждого экипажа. Якоря привязаны за нитки к карандашу, кто быстрее.
Капитан:	Отправляться в морское путешествие без песни нам никак нельзя.
Песня « <i>Альбатроссы</i> »	
Песня « <i>Волна</i> »	
Танец « <i>Фиксики</i> »	
Капитан:	Хорошо поёте и танцуете, но сейчас проверим, как моя команда готова к уборке корабля.
Конкурс 3:	В конкурсе участвуют по 1 человеку от команды. По сигналу нужно как можно быстрее собрать мусор (косточки от счёт) с палубы корабля.
<p><i>После проведённой игры капитан в бинокль осматривает территорию «корабля»</i></p>	
Капитан:	Из открытого иллюминатора камбуза по палубе разносится аппетитный запах. Заглянем в иллюминатор! Кок готовит обед. Но он чем-то недоволен. Да у него рыбы не хватило, придётся отправиться на рыбалку.
Конкурс 4:	Каждому участнику экипажа привязывается к ноге рыбка из бумаги. Задача игроков – сорвать ногами (без помощи рук) как можно больше рыбок соперников. У кого больше тот и выигрывает
Юнга:	<p>ПОЛУНДРА!!!</p> <p>Пока мы с вами отдыхали, штурвальнй не справился с управлением и корабль натолкнулся на рифы, в трюме пробоина. Срочно нужен радист, для передачи сигнала бедствия SOS. У нас, моряков есть своя морская азбука:</p>

	<p>мы передаём слова флажками (показывает). А на другом корабле в бинокль смотрят, принимают послание. Вам-то пока трудно морскую азбуку освоить. Мы сегодня только несколько сигналов выучим.</p> <p style="text-align: center;">«Цветные флажки»</p> <p>Вот у меня 4 флажка, запомните, что нужно делать, когда я буду эти флажки поднимать.</p> <p style="text-align: center;">Синий флажок – хлопайте, Зелёный – топайте, Жёлтый – молчите, Красный – «Ура!» кричите.</p>
<i>Проводится игра</i>	
Капитан:	Внимание, внимание, срочное радиосообщение!
Конкурс 6:	<p>Участники команд становятся в затылок друг к другу. Последнему участнику из команды даётся радиограмма, которую он с помощью мимики жестов передаёт впереди стоящему. Последний кто получит радиограмму должен вслух сказать её содержание.</p> <p>«Радиограмма»</p> <ul style="list-style-type: none"> • Попали в шторм, потеряли мачту, но идём дальше. • Напали пираты, захвачены в плен, ждём помощи • На корабле пожар, корабль тонет, ждём помощи • Корабль потонул во время шторма, высадились на необитаемый остров
Конкурс 7:	<p style="text-align: center;">«Брось якорь»</p> <p>Команды собирают цепь из скрепок, прикрепляя последним к ней якорь.</p>
<i>Песня «Дельфины»</i>	
<i>Танец «Gummy - Bear»</i>	
Капитан:	Внимание, внимание! Из-за шторма в трюме образовалась течь, туда хлынула вода. От того насколько правильно экипаж организует работу насосов, зависит устранение нависшей угрозы.
Конкурс 8:	Ребята по 2 человека встают спиной друг к другу и сцепляют руки в локтях. Не разъединяя рук бегут до указанного места (кегли), 2 раза присаживаются снова бегут к команде и передают эстафету следующим участникам.
Капитан:	<p>Молодцы! Славно справились с задачей . Весело на нашем корабле, сколько кругом друзей. Сейчас и посмотрим, у кого из вас их больше.</p> <p>За 1 минуту участники команд на воздушном шарике</p>

	рисуют человечков, кто больше.
Песня « <i>Маленький кораблик</i> »	
Песня « <i>Бескозырка</i> »	
Танец под музыку « <i>Чивава</i> »	
	Мы отправляемся в обратный путь. Все испытания пройдены. Самых смелых, находчивых и достойных быть членами моего экипажа много, поздравляю. С таким дружным экипажем нам не страшны никакие трудности! Мы с вами ЭКИПАЖ...
Дети хором отвечают:	Да!



«Весёлый космодром»

Спортивно-игровая программа

Цель: пропаганда здорового образа жизни.

Задачи:

- активизировать познавательную деятельность;
- способствовать развитию скоростно-силовых, двигательных качеств;
- воспитывать дисциплинированность, внимательность, собранность.

Реквизит: обручи; кегли; воздушные шары; специальные деревянные колодки; 5 красных и 5 синих звёздочек.

Перед началом игры команды разделились на «Лунатиков» и «Марсиан».

ХОД МЕРОПРИЯТИЯ:

Ведущий:	Здравствуйте, дорогие друзья! Сегодня мы с вами собрались на спортивно - игровую программу «Весёлый космодром». Прежде чем начнём игру мне хотелось бы у вас спросить. Как фамилия первого космонавта?
Дети:	Юрий Алексеевич Гагарин
Ведущий:	Совершенно верно. 12 апреля 1967 года впервые в мире на космическом корабле «Восток» совершил полет первый космонавт планеты Юрий Алексеевич Гагарин. Несколько десятилетий назад почти все мальчишки и девчонки в нашей стране на вопрос: кем они хотят стать, когда вырастут, отвечали одинаково: «Космонавтом!». Наверное и сейчас среди вас есть ребята, которые мечтают о космосе. А от предложения побывать на далекой неизведанной планете, я думаю, не откажется никто. Поэтому в нашей спортивно-игровой программе каждый из участников почувствует себя в роли юного космонавта. Прежде, чем отправимся в космос, давайте вспомним, какие слова, связанные с космосом вы знаете.
Конкурс 1:	Каждый игрок команды по очереди (сначала из одной команды, затем из другой) называет слово, связанное с космосом и делает шаг вперёд, при этом команды не повторяются в словах. Чья команда скажет больше слов, та и победила.
Конкурс 2:	Молодцы, ребята. Все прошли испытание и приняты в отряд космонавтов. Но для того, чтобы отправиться с Земли вам предстоит выполнить следующее задание.

Каждый экипаж должен как можно быстрее подняться на свой космический корабль. Для этого вам нужно пройти через люки. Напротив каждой команды расположены 3 люк-обруча. По сигналу ведущего, участники игры проходят сквозь обручи и бегут до указанной точки, занимают места в космическом корабле.

Конкурс 3:

«Летает – не летает»

Я называю различные предметы. Если предмет летает, то вы поднимаете руки вверх, а если предмет не летает, то приседаете. (Самолёт, яблоко, синица, морковь, комар, груша, воробей, вертолёт, карандаш, пенал, муха и т. д.)

Конкурс 4:

«Невесомость»

По сигналу участники игры начинают бег с воздушным шаром, подбрасывая и ловя его, огибают ограничитель, возвращаются бегом и передают шарик следующему участнику, встают в конец команды. Задание считается выполненным, когда последний участник пересечет линию старт-финиш.

Конкурс 5:

Звезды находятся так далеко, что их лучи доходят до Земли почти через 1,5 года после излучения. Если погаснут самые дальние от Земли звезды, то земляне узнают об этом лишь через 500 лет. Итак, мы с вами выходим в открытый космос.

«Стыковка»

Участники команд разбиваются на пары. Каждая пара становится спиной друг к другу и сцепляется руками в локтях. В таком положении пара боком (приставным шагом) должна пробежать до указанной точки, не разворачиваясь, вернуться на старт и передать эстафету следующим игрокам из своей команды.

Конкурс 6:

Внимание! Нас просят о помощи космонавты с планеты Сириус. Их космический корабль потерпел крушение и они просят нас, чтобы мы им помогли.

«Спаси космонавта»

На одной стороне игровой площадки находятся капитаны, на другой – члены команды. По сигналу капитаны, надев обруч на талию, бегут на противоположную сторону, забирают с собой одного члена команды и «перевозят» на свой «космический корабль». Выигрывает та команда, которая сможет быстрее

Конкурс 7:	<p>спасти всех космонавтов.</p> <p>Представьте, что мы с вами попали на планету – Луна и нам захотелось прогуляться по ней.</p> <p>«Лунатики» Участники команды пробегают от линии старта до контрольного знака, а затем передвигаются до указанной точки с помощью специальных деревянных колодок и обратно возвращаются бегом, передавая эстафету следующему участнику.</p>
Конкурс 8:	<p>«Звёздный букет»</p> <p>Каждая команда выделяет по одному игроку. В радиусе 3 метров раскладываются 5 красных звезд. Ребятам завязывают глаза и добавляются еще 5 синих звезд. Задание играющим: собрать больше красных звезд, не взяв ни одной синей. Игроки подсказывают: «Бери! Не бери!». Затем подсчитывается общее количество баллов набранной командой.</p>
<i>Подведение итогов. Награждение.</i>	
Ведущий:	<p>Наше космическое путешествие подошло к завершению. Все наши космонавты благополучно вернулись на Землю. Здесь у нас под ногами земля кажется большой-пребольшой, даже необъятной, но в масштабах космоса она совсем небольшая планета, которую надо беречь и охранять.</p>



ПЛАНЕТА ЗЕМЛЯН

«Мисс и Мистер лагеря «Улыбка» 2017»

Цель: выявление и развитие творческих способностей ребят лагеря «Улыбка» средствами игровой деятельности.

Задачи:

- выявить всесторонне развитых участников;
- способствовать активизации и развитию творческих способностей, артистизм, чувство юмора.

Реквизит: кегли; 2 книги; дарц с дротиками; заколки, ленты.

ХОД МЕРОПРИЯТИЯ:

Ведущий:	Добрый день, дорогие мальчишки и девчонки! Чтобы праздник наш начать, Прошу вас хором прокричать: «Мы не станем здесь лениться, Будем играть и веселиться!» Три, Четыре!
Все вместе дети повторяют	«Мы не станем здесь лениться, Будем играть и веселиться!»
Ведущий:	Какие вы молодцы! А скажите мне вы любите играть? – Если да, тогда похлопайте.
<i>Ребята хлопают в ладоши</i>	
Ведущий:	Шутить, смеяться, хохотать? – Если да, тогда потопайте.
<i>Ребята топаят</i>	
Ведущий:	Отлично! Дорогие ребята! Смена в нашем лагере подходит к завершению, и мы решили отметить это событие выборами «Мисс и Мистер лагеря». Итак, сегодня мы приветствуем всех собравшихся в этом зале и встречаем наших участников.
<i>Выход участников конкурса</i>	
Ведущий:	Первый конкурс нашей программы называется «Визитная карточка». С помощью её мы подробнее узнаем о наших конкурсантах их интересах и хобби.
<i>Конкурс «Визитная карточка»</i>	
Ведущий:	Красивая походка – это одна из составляющих нашего

	<p>неповторимого стиля и образа. От нашей походки зависит первое впечатление окружающих. Раньше для того, чтобы сделать свою походку и осанку красивыми, девушки носили на голове кувшины с водой. И сегодня задача наших конкурсанток пронести на голове более современный предмет – книгу, проходя полосу препятствий змейкой. Ну, а как у них это получится мы сейчас и увидим.</p>
<p><i>Конкурс «Походка»</i></p>	
<p>Ведущий:</p>	<p>Загадки</p> <p>1. Вы себе представьте только Эти странные чулки: Если вычесть их из гольфов, То останутся носки. (Гетры)</p> <p>2. Если хочешь модной быть, Успевай за ней следить! Даже цвет твоих перчаток Должен подходить под... (Шляпку)</p> <p>3. Черна, а не земля, Пушиста, а не снег, Греет, а не печка. (Шуба)</p> <p>4. Не галстук он, не воротник, А шею обжимать привык. Но не всегда, а лишь тогда, Когда бывают холода. (Шарф)</p> <p>5. У маленькой девчушки Уселся на макушке Не мотылёк, не птичка – Держит две косички. (Бант)</p> <p>6. В тёплой пещере Два лаза, В оба войдешь И выйдешь сразу, Ходы короткие, Не для ноги. (Футболка)</p>
<p>Мы не зря с вами вспомнили об одежде. Одежда бывает разной повседневной и нарядной и каждую из этих категорий известные модели представляют на подиумах.</p>	

	Следующим конкурсом нашей программы будет дефиле и представление одежды, которая на вас.
<i>Конкурс «Дефиле»</i>	
Ведущий:	<p style="text-align: center;">Конкурс «Ситуация»</p> <p><i>Нужно ответить как поступить в данной предложенной ситуации. Выбор ситуации зависит от выбранной цифры участника, под номером которой находится вопрос.</i></p> <p>Девочкам:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Вы спешите на бал, выходите из кареты, а под вами ломается ступенька. 2. Вы спешите на бал, а перед лестницей, ведущей во дворец, огромная лужа. 3. Вы готовитесь к балу, но прожигаете подол платья, а другого у вас нет. 4. Подавая вам пирожное, ваш кавалер роняет его вам на платье. 5. Вы вышли на балкон, и вас сверху окатили ведром воды. 6. Вы спускались по лестнице в полной темноте, споткнулись, и подвернули ногу. 7. На балу вы встречаете бывшую подружку своего кавалера, которая не остаётся в стороне. <p>Мальчикам:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Вы спешите на бал, но по дороге у вашей кареты отлетает колесо. 2. Вы приезжаете на бал, но вашу даму туда не пускают. 3. Вы одеваетесь на бал, но тут обнаруживаете, что костюм вам мал. 4. Подавая своей даме пирожное, вы случайно роняете его ей на платье. 5. К вашей даме на балу стали приставать незнакомые парни. 6. Вы спускались по лестнице, споткнулись, и толкнули свою даму, а она упала.
<i>Ответы участников</i>	
Конкурс для мальчиков:	<p>Для следующего конкурса я попрошу наших мальчиков выбрать из зала себе напарницу девочку.</p> <p><i>Мальчики на время игры представят себя зеркалами.</i></p> <p style="text-align: center;">«Конкурс комплиментов»</p> <p>Девочка сидит на стуле, взяв мальчика за руку задаёт 3 раза вопрос «Свет мой, зеркальце, скажи, да всю правду доложи. Я ль на свете всех милее?» Мальчик каждый раз на</p>

	<p>поставленный вопрос говорит комплимент девочке, при этом комплименты не должны повторяться. Участник, который не выполнил условия конкурса – выбывает.</p>
<p>Конкурс для девочек:</p>	<p style="text-align: center;">Загадки</p> <p><i>Участница, которая первой даст правильный ответ, получает 1 балл.</i></p> <p>Ходит с края на край, Режет каравай. (Нож)</p> <p>Никогда не ест, А только пьет. А как зашумит, Всех приманит! (Самовар)</p> <p>Сам дубовый, пояс вязовый, А нос липовый. (Бочонок)</p> <p>Двое купаются, третий валяется, Двое вышли на третьем повисли. (Вёдра с коромыслом)</p> <p>Маленький конь, А все озеро выпил. (Ложка)</p> <p>Из горячего колодца Через нос водица льется. (Чайник)</p> <p>Дыр много, а выскочить некуда. (Дуршлаг)</p> <p>Утка в море, А хвост на заборе. (Ковш)</p> <p>В кипящее озеро Железная выдра ныряет. (Половник)</p> <p>Молодцы! А сейчас каждая из участниц вытаскивает по одному листочку с записью названия меню:</p> <ul style="list-style-type: none"> • котлета «Миниатюрная»; • «Королевский картофель»; • коктейль «Самая обаятельная и привлекательная»; • пирожное «Бал-маскарад»; • салат «Тыквенный». <p>Задача участников описать их состав, а пока девочки думают над рецептами изделий. Мы проведём конкурс</p>

	среди мальчиков.
Конкурс для мальчиков:	<p style="text-align: center;">«Наряд вне очереди»</p> <p style="text-align: center;">В этом конкурсе побеждает тот, кто быстрее почистит картофель.</p>
<i>После конкурса мальчиков девочки рассказывают состав своих блюд</i>	
Конкурс для мальчиков:	<p style="text-align: center;">Конкурс «Меткий стрелок»</p> <p>Мальчики с расстояния 2 метров, по три раза каждый, бросают дротики в дартс. У кого больше очков, тот победил в конкурсе.</p>
Конкурс для девочек:	<p style="text-align: center;">Конкурс «Парикмахеры»</p> <p>Конкурсантки разбиваются на пары и за 10 минут создают с названиями друг другу причёски.</p>
Ведущий:	<p style="text-align: center;">Счастья не бывает много, Если есть с кем поделить. Дан талант нам всем от Бога. Чтобы радость в мир дарить! Мы объявляем последний, заключительный Конкурс «Талантов». Каждый участник показывает свой номер художественной самодеятельности.</p>
	Наш конкурс подошёл к завершению и мы предоставляем слово жюри.
<i>Выступление жюри. Награждение участников.</i>	



Планета дружный экипаж

«Магия лета»

Праздничная программа закрытия лагерной смены

«Улыбка» - 2017

Цель: подвести итоги лагерной смены.

Задачи:

- дать возможность детям эмоционально проявить свои отношения к прошедшей смене;
- развить творческие способности;
- воспитать уважительное отношение друг к другу, умение слушать и взаимодействовать с окружающим коллективом.

ХОД МЕРОПРИЯТИЯ:

Командир отряда:	Мы:
Отряд:	Отряд «STAR WARS»
Командир отряда:	Наш девиз:
Отряд:	«Мы звёздные войны, этой планеты Наделаем шума, съедим все конфеты, На сцене мы точно всех победим, И лагерь «Улыбка» вмиг защитим!»
Командир отряда:	Мы:
Отряд:	Отряд «С приветом по планетам»
Командир отряда:	Наш девиз:
Отряд:	«Злыдень величайший, Ешь картошку – думай чаще, Идёт дождик – надень плащик Хочешь мёду – будет слаще!»
Вожатый:	А вместе мы:

Все:	Лагерь «Улыбка»
Вожатый:	Наш девиз:
Все:	Жизнь без улыбки ошибка, Да здоровствует смех улыбка!
Коротчик Дана:	Один китайский мудрец сказал: «Время летит, как стрела». И смена наша пролетела, Как выпущенная стрела.
Сачино Екатерина:	Мы вместе были 18 дней подряд. Когда-то всё хорошее кончается. И чуть грустнеют лица у всех нас: Пришла пора – наш лагерь закрывается!
Дехтярёнок Анастасия:	Словно в космосе мы были Позная Вселенную Мы в поход, экскурсии ходили и эксперименты делали
Семена Матвей:	Много нового познали за период лагеря
Коротчик Яна:	Здесь мы славно отдыхали, Веселились и играли.
Савулова Вера:	Наш лагерь «Улыбка» помог нам Все наши таланты раскрыть. И танцам учились, и песням, А главное крепко дружить.
<i>Песня про дружбу</i>	
Слово предоставляется начальнику лагеря «Улыбка» Стодольник Юлии Васильевне	
Баба-Яга:	<i>А что это у вас тут происходит? Не как торжество намечается и без меня?!</i>
Савулова Любовь:	Да! У нас проходит праздник по случаю окончания лагерной смены.
Баба-Яга:	<i>А что это такое лагерь? А вспомнила, это лагерь где – не дают есть, ругают, бьют, вообще концлагерь. Ах, вы мои бедные...</i>
Савулова Любовь:	Какой концлагерь? У нас детский оздоровительный лагерь «Улыбка»

Баба-Яга:	<i>Какая «Улыбка», что значит оздоровительный лагерь?</i>
Савулова Любовь:	<i>«Улыбка» называется наш лагерь, в нём можно хорошо отдохнуть и провести время, найти новых друзей, познакомиться с различными видами художественно-прикладного творчества и даже самим получить возможность попробовать себя в различных техниках. Поняла теперь, Ягуся?</i>
Баба-Яга:	<i>Ага, всё ясно! Кикимора, хоть сюда</i>
Кикимора:	<i>Вот так всегда, чуть, что так сразу Кикимора!</i>
Баба-Яга:	<i>Кикимора, ты знаешь, что такое детский оздоровительный лагерь?</i>
Кикимора:	<i>Нет! А с чем его едят?</i>
Баба-Яга:	<i>Его не едят, а в нём отдыхают дети</i>
Кикимора:	<i>И что они там делают?</i>
Баба-Яга:	<i>(Баба-Яга обращается к детям). Повтори-ка, что делают в твоём лагере</i>
Савулова Любовь:	<i>В лагере поют, танцуют, делают поделки, рисуют, играют, устраивают походы, проводят различные мероприятия и даже занимаются различными исследованиями.</i>
Кикимора:	<i>Ой, как здорово у вас! Я тоже хочу попеть...</i>
Баба-Яга:	<i>Нет! Не надо, а то все перепугаются и птицы передохнут</i>
Кикимора:	<i>Что сделают?</i>
Баба-Яга:	<i>А то и сделают, что начнут падать к твоим ногам, кланяться будут тебе.</i>
Кикимора:	<i>Ой, спасибо! Тогда я сейчас спою...(Пытается делать разминку для пения)</i>
Баба-Яга:	<i>Какая же ты непонятная и недалёкая</i>
Кикимора:	<i>А что я такого сделала?</i>
Савулова Любовь:	<i>Вы не ругайтесь, а лучше присядьте и послушайте, как поют наши ребята</i>
<i>Песня «Дело было в Каролине» в исполнении Кубор Анастисии, Валерии, Елены и Малюженец Кристины</i>	
<i>Песня «Кукарача» в исполнении Савуловой Веры, Любы, Судник Павла</i>	
Баба-Яга:	<i>Браво! Какие вы молодцы.</i>
Кикимора:	<i>Я хочу петь, нет лучше танцевать. Маэстро музыку (пытается изобразить нечёткие элементы танца).</i>

Савулова Любовь:	А давай те все потанцуем
Танец под музыку «Соко-баче»	
<i>Появляется Кощей</i>	
Кощей:	<i>Что за шум? Что за гамм? Я думал, война началась, а это мои подружки расшумелись</i>
Баба-Яга:	<i>Кащеюшка, мы не виноваты это всё они и их лагерь.</i>
Кощей	<i>Ага! Значит это вы меня разбудили. Сейчас я вас накажу</i>
Савулова Любовь:	<i>Кащей, ты не злишь на нас, а посмотри нашу программу.</i>
Кощей	<i>Ну, ладно уговорили! Но если мне не понравиться ... Мстя, мстю и мстя моя будет страшна...</i>
<i>Песня «Белые Ангелы» в исполнении Дехтярёнок Анастасии</i>	
<i>Песня «Давай научимся летать» в исполнении Шилковой Марии</i>	
<i>Песня «Бибика» в исполнении отряда «STAR WARS»</i>	
Вожатый лагеря:	<p>А сейчас давайте поиграем. Поскольку песня была о «Бибике» поэтому я объявляю конкурс:</p> <p style="text-align: center;">«Шэфёрские гонки»</p> <p><i>В конкурсе участвуют две команды.</i></p> <p>На расстоянии 4 метров стоят игрушечные машинки с верёвочками. Первые участники команд, по сигналу бегут от линии старта до указанной точки и начинают наматывать верёвку от машинок на карандаш. Когда остаётся небольшая часть ненамотанной верёвки, участники игры начинают вместе с машинками движение к команде и ведётся передача эстафеты следующим игрокам. Вторые участники бегут с машинками обратно и ставят на прежнее место при этом разматывают верёвочку, затем бегом следуют к команде и передают эстафету следующим игрокам и так всё повторяется.</p>
	«Сказка» (театр-экспромт)
	Берём книжки сказок «Колобок», «Репка». Выбираем ведущих (они будут чтецами), остальные вытягиваются бумажки с ролями. Ведущий начинает читать сказку, и все герои «оживают»....
	«Кто самый ловкий?»
	Для участия в этой игре нужно 10- 12 человек. Участники становятся в круг, в котором лежат игрушки. Под музыку ходят по кругу, как только музыка прекращается, каждый игрок должен ухватить игрушку, кому не удалось, тот выходит из

	игры. Количество уменьшается каждый раз на одну.
<i>Песня «Бум-бум-ла...» в исполнении отряда «С приветом по планетам!»</i> <i>Песня «Хлопайте в ладоши» в исполнении отряда «STAR WARS»</i>	
Кощей:	Да, хорошо поют ваши ребята. Баба-Яга, ты что-то хочешь сказать?
Баба-Яга:	<p>Дорогие ребята! Благодаря вам теперь я знаю, как проводят время в лагере и мне тоже хотелось бы с вами поиграть. Я хотела бы вам загадывать загадки.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Что выше леса? (Солнышко) 2. Сестра к брату в гости идет, а он от нее пятится? (День и ночь). 3. Течет, течет – не вытечет (Река) 4. Заря-зарница по церкви ходила, ключи обронила. Месяц видел, солнце скрало. (Роса) 5. Что вокруг избы не обнесешь? (В решете воду) 6. Что в руку не схватишь? (Дым) 7. Что выше не закинешь? (Перо) 8. Что и лентяю не лень? (Дышать) 9. Сам алый, сахарный, Кафтан зеленый, бархатный. (Арбуз) 10. И зелен, и густ на грядке вырос куст. Покопай немножко, Под кустом ... (Картошка) <p>Молодцы! А про какие такие исследования вы говорили, что проводили в лагере?</p>
Савулова Любовь:	<p>На протяжении нашей смены мы исследовали два волнующих нас вопроса: «Каким образом можно продлить жизнь букетам?» и «Наносят ли вред газированные напитки на организм?»</p> <p>Об итогах своей работы ребята сейчас расскажут.</p>
<i>Выступление участников исследований: Коротковой Дарьи и Кубор Елены</i>	
Баба-Яга:	Молодцы ребята! Надо и нам с тобой Кикимора, чего-нибудь поисследовать.
Кикимора:	Обязательно! А сейчас потанцуем.
<i>Танец «Gummy-Bear»</i>	
<i>Флешмоб</i>	

Павел Рандаревич:	Ну, вот и всё, сезон окончен И расстаёмся мы сейчас Но твёрдо знаем, что вернёмся Сюда мы может быть не раз
Даша Гайдуковская:	Но вот и всё, опять разлука, Опять печальные глаза. Но руку мы пожмём, друг другу, И улыбнёмся как всегда
Даша Короткова:	Мы все здесь очень подружились, И дружбой нашей дорожим. Сердца ребячьи здесь открылись, Всем вам спасибо говорим!





Исследовательская работа в лагере

Этот год в Республике Беларусь объявлен годом науки, поэтому мы не остались в стороне и решили заняться исследовательской деятельностью.

Организация исследовательской деятельности детей достаточно серьёзная и сложная работа. Для её реализации педагог должен обладать высоким уровнем знаний, владеть методиками исследования, иметь желание углубленно взаимодействовать с учениками в области определённых наук. Работа с детьми в рамках основ исследовательско-проектной деятельности позволяет достигнуть следующих целей:

- самостоятельное мышление;
- решение возникающих проблем, при небольшом запасе знаний;
- приобретение первоначальных навыков прогнозирования и достижения личных результатов в рамках выбранных наук.

Приобщение наших детей к научно-исследовательским и проектным работам позволило выявить и развить не только интеллектуальные, но и творческие способности. Основной нашей задачей являлось стимулирование исследовательской активности, развитие любознательности и стремление к эксперименту.

Для привития детям начальных навыков исследовательского поведения требуется сформировать у них определённые умения, в частности:

- определять проблему;
- формулировать и задавать вопрос;
- выдвигать гипотезы;
- давать понятиям определения;
- классифицировать по определённым признакам;
- наблюдать;
- проводить эксперимент;
- формулировать выводы и делать умозаключение;
- структурировать полученный материал;
- аргументировать и отстаивать выдвинутую гипотезу.

Исследовательские труды, выполняемые детьми, способствуют воспитанию ответственного отношения к людям, окружающей среде, к здоровью, образованию.

Государственное учреждение дополнительного образования
«Докшицкий районный центр детей и молодёжи»

Газированные напитки и их свойства

Исследовательская работа



Авторы: творческий коллектив
летнего оздоровительного лагеря «Улыбка»
Руководитель: Савулова Вита Петровна –
педагог-организатор

2017

Содержание

I.	Теоретическая часть:	
	Введение	3-4 стр.
1.	Этапы проекта	5 стр.
2.	Из истории газированных напитков	6-7 стр.
3.	Газированные напитки. Результаты анкетирования	8-9 стр.
4.	Химический состав газированных напитков	10 стр.
5.	Влияние газированной воды на организм человека	11-12 стр.
II.	Практическая часть	13-21 стр.
III.	Заключение	22 стр.
IV.	Приложение	23-24 стр.
V.	Литература и источники информации	25 стр.

Введение

Современный мир людей невозможно представить без прохладительных безалкогольных напитков, подобно лимонада, «Колы» или «Фанта». Многообразная, часто повторяющаяся, реклама популярных газированных напитков, их сладкий вкус, приятный аромат, разнообразные цвета и яркие этикетки вызывают интерес у детей и подростков. Газированные напитки продают во всех магазинах, не один праздник не обходиться без сладкой вкусной газировки. Большинство детей и взрослых едут на отдых, идут гулять, в кино, или просто сидят дома у телевизора или компьютера, с удовольствием пьют из красивого стакана освежающий газированный напиток. Но хочется спросить, а рад ли этому напитку наш организм? Можно ли считать газированные напитки частью здорового рациона питания?

Цель: выяснить, вредят ли газированные напитки на организм человека.

Задачи:

- изучить информационные источники о газированных напитках, узнать историю создания продуктов;
- познакомиться с химическим составом;
- опытным путём установить, есть ли вредные вещества в составе газированных напитков, наносят ли они вред организму.

Время работы над проектом – 3 недели.

Тип проекта – информационно-исследовательский.

Материалы и оборудование: научная литература, журналы, интернет-сайты о газированных напитках; газированные напитки («Кока-кола», «Фанта», «Спрайт», лимонад «Вита»); ёмкости для экспериментов; 4 яйца, 4 ржавых гвоздя; сосиска; сода; газированные напитки. Результаты анкетирования фотоаппарат.

Объект исследования: Газированные напитки: «Кока-кола», «Фанта», «Спрайт», лимонад «Вита».

Предмет исследования: Влияние газированных напитков на организм человека.

Методы исследования:

- изучение источников информации по данной теме;
- проведение опроса о газированных напитках среди участников лагеря;
- проведение и наблюдение экспериментов;
- анализ и обобщение информации.

Гипотеза: Газированные напитки не наносят особого вреда организму человека.

Актуальность

Ежедневно в мире потребляется свыше 160 млн. литров «Кока - Кола» и 84 миллионов литров других газированных напитков.

В последнее время в связи с широким использованием консервантов, красителей и искусственных вкусовых добавок многие стали задумываться о пользе или вреде того или иного продукта.

Людей молодого поколения и детей привлекают яркие вкусы, красочность упаковки и реклама.

Поэтому многие не прислушиваются к мнению специалистов здравоохранений, что данные продукты вредны для здоровья.

Проблема:

Можно ли считать газированные напитки частью здорового рациона питания.

Этапы работы над проектом:

1 этап: организационный

- выбрали тему исследования, связанную с пользой и вредом газированной воды;
- определили цели и задачи исследования;
- составили план для проведения работы, выбрали наиболее доступные методы исследования.

2 этап: поисково-исследовательский

- изучали информацию о газированной воде;
- проводили анкетирование среди отдыхающих в лагере;
- проводили эксперименты;
- делали фотографии экспериментов.

3 этап: создание проекта



Из истории газированных напитков



Джон Пембертон

Природная вода с газом известна с древнейших времён и использовалась в лечебных целях.

Но только в 17 веке кто-то предприимчивый догадался разливать воду в бутылки и продавать их. В это же время появились и первые сладкие напитки, ещё не газированные.

Впервые появился известный газированный напиток **«Coca-Cola»** 8 мая 1886 года в США в штате Джорджия. создал фармацевт Джон Пембертон, бывший офицер американской Армии конфедерации. Название для нового напитка придумал бухгалтер Пембертона Фрэнк Робинсон,

который, также владея каллиграфией, и написал слова «Coca-Cola» красивыми фигурными буквами, до сих пор являющимися логотипом напитка. Основные ингредиенты Кока-Колы были таковы: три части листьев коки на одну часть орехов тропического дерева колы и воды. Сначала он продавался в виде сиропа в аптеках, как лекарство от нервных расстройств. В России напитки компании «Кока-Кола» впервые появились в СССР в 1979 году в ходе подготовки Олимпийских игр в Москве.

Напиток **«Fanta»** появился на свет в 1940 году в Германии в годы Второй мировой войны. Из-за наложенного антигитлеровской коалицией эмбарго была приостановлена поставка в Германию сиропа, необходимого для производства Кока-Колы.

Тогда Макс Кайт, который отвечал за работу подразделения Кока-Колы в Германии в годы Второй Мировой войны, принял решение создать новый продукт на основе ингредиентов, которые были доступны в Германии в это время. Основными компонентами нового напитка стал яблочный жмых и молочная сыворотка. Получившийся напиток был жёлтого цвета и сильно отличался по вкусу от апельсиновой «Фанты», которая сейчас наиболее распространена.

Американская компания «Coca-Cola» приобрело права на торговую марку Fanta в 1960 году.

«Sprite» («Спрайт») – газированный безалкогольный напиток, со вкусом лайма и лимона, принадлежащий американской компании The Coca-Cola Company. Изначально Спрайт назывался «Содовая со вкусом лимона».

The Coca-Cola Company впервые выпустила Sprite в октябре 1961 года в Германии. Первыми, кто попробовал этот напиток, были жители штата Джорджия (США). Он был создан как конкурент 7Up компании PepsiCola. Sprite получил своё название от популярного в 40-е года эльфа с серебряными волосами, который полюбился аудитории по рекламной кампании Coca-Cola. Его звали Малыш Спрайт, он всегда широко улыбался и вместо шляпы носил на голове пробку от напитка.

В 1994 году был создан новый логотип Sprite и самый популярный слоган, который стал прочно ассоциироваться со СПРАЙТОМ: «имидж ничто-жажда все!».

Сейчас SPRITE распространен практически по всему миру и занимает 4 место в мире среди популярных газированных напитков. В странах бывшего СССР освежающий напиток появился в 1992 году.

Существует несколько вкусовых разновидностей напитка, среди которых помимо лимонного, есть цитрусовый, грейпфрутовый, со вкусом огурца (в России появился в начале 2017 года), имбирный (Sprite on Fire), и энергетический с добавлением кофеина (Sprite 3G). Специально для восточных рынков был создан напиток Sprite'a с добавлением натурального зелёного чая.

Лимонад – сладкий безалкогольный напиток, чаще газированный. Обладает прохладительным свойством. Изготавливается из плодов лимона и воды (чаще газированной).

С XVII века лимонадом называется напиток, приготавливаемый из лимонного сока и большого количества воды.

В 1767 году английский химик Джозеф Пристли изобрел насос (сатуратор), который насыщал воду газом, образующимся при брожении пива. Промышленное производство таких насосов начал Якоб Швепп. И поэтому первой компанией, выпустившей в широкую продажу газированные напитки, была «J. Schweppe & Co», основанная Якоббом Швеппом, в дальнейшем начавшая выпускать воды с фруктовыми и ягодными сиропами. Поскольку натуральные сиропы стоили дорого, то их стали заменять кислотами и эссенциями.

Первой была синтезирована лимонная кислота, и лимонад стал в 1833 году лидером фруктовых газировок во всём мире, а «Lemon's Superior Sparkling Ginger Ale» («Превосходный игристый лимонный имбирный эль») – первой зарегистрированной торговой маркой безалкогольного напитка.

Основа лимонада смесь всех ингредиентов. Она может быть приготовлена холодным, полугорячим или горячим способом. Качество компонентов и их дозировка определяют качество готового продукта. Самый большой процент содержимого напитка приходится на состав воды – около 80 %. Крупные заводы на своей территории имеют скважину, но даже такую воду обязательно фильтруют, смягчают и дезинфицируют.

В зависимости от степени насыщения углекислым газом напиток может быть негазированным, слабо-, средне- и сильногазированным. Газированные напитки получают искусственным насыщением напитков углекислым газом в специальных установках – сатураторах. Слишком насыщенный напиток приобретает острый щиплющий привкус.

Самые популярные марки газированных напитков: «Тархун», «Буратино», «Дюшес», «Лимонад».

Газированные напитки

Результаты анкетирования 20 участников летнего оздоровительного лагеря «Улыбка».

1. Каким газированным напиткам отдаёте предпочтение?

- a) Coca-Cola – 8 чел.;
- b) Sprite – 2 чел.;
- c) Fanta – 8 чел.;
- d) Другой вариант – «Снежок», «Дарида» – 2 чел.

2. Как вы считаете, безопасны ли для здоровья человека популярные газированные напитки?

- a) Да – 9 чел.;
- b) Нет – 11 чел.

3. Смущает ли вас цвет газированного напитка?

- a) Да – 3 чел.;
- b) Нет – 17 чел.

4. Как вы считаете, пищевые красители

- a) полезны для здоровья – 0 чел.;
- b) вредны – 5 чел.;
- c) не оказывают никакого действия – 7 чел.;
- d) затрудняюсь ответить – 8 чел.

5. Как часто вы употребляете ваш любимый газированный напиток?

- a) Каждый день – 0 чел.;
- b) 3 и более раз в неделю – 13 чел.;
- c) Редко – 7 чел.;
- d) Никогда – 0 чел.;

6. По какому критерию вы выбираете свой любимый напиток?

- a) По вкусу – 10 чел.;
- b) По цене – 4 чел.;
- c) Не задумываюсь об этом – 6 чел.

7. Знаете ли вы какие-либо заболевания, которые вызывает чрезмерное употребление газированных напитков?

Сахарный диабет, ожирение, заболевания желудка, разрушение эмали зубов.

Анализ результатов анкетирования

Опрос о газированных напитках показал, что всем участникам оздоровительного лагеря «Улыбка» они нравятся, хотя ребята знают об их скрытых свойствах, которые наносят вред организму. Но есть и такие, которые не считают их вредными и с удовольствием их употребляют. В напитках отдают предпочтение Coca-Cola и Fanta. Свои любимые газированные напитки выбирают по вкусовым качествам, не обращая внимания на цвет и состав.

Изучив результаты социологического опроса, мы решили провести дальнейшее исследование по изучению газированных напитков.

Химический состав газированных напитков

Название	Состав
Соса-Соса	Вода, сахар, краситель сахарный колер IV, регулятор кислотности ортофосфорная кислота, натуральные ароматизаторы, кофеин.
Fanta	Вода, сахар, апельсиновый сок, регулятор кислотности лимонная кислота, витамин С, консервант сорбат калия, натуральные ароматизаторы, стабилизаторы (эферы глицерина и смоляных кислот, гуаровая камедь), краситель бета-каротин. Допускается выпадение осадка натуральных компонентов.
Sprite	Вода, сахар, регулятор кислотности (лимонная кислота, цитрат натрия), натуральные ароматизаторы, консервант бензоат натрия, антиокисель аскорбиновая кислота.
Лимонад «Вита»	Вода артезианская, ароматизатор пищевой Лимонад; комплексная пищевая добавка; Смесь подсластителей (цикламат натрия, аспаркам, сахаринат натрия, ацесульфам калия); регулятор кислотности – лимонная кислота; консервант – бензоат натрия. Напиток содержит источник фенилаланина.

Влияние газированной воды на организм человека

Наш организм на 60% состоит из воды. Для поддержания водного равновесия мы пьем ежедневно. Кто-то предпочитает кофе, кто-то чай, а кто-то – газировку. Основу любого напитка составляет вода. Кроме воды в напитках содержатся иные вещества, оказывающие действие на наш организм. Это действие может оказаться положительным или отрицательным, в зависимости от регулярности и объемов употребления какого-либо напитка. За последние годы ассортимент и производство газированных напитков значительно выросли.

Сахар в газировке

В газировке содержится очень большое количество сахара, иногда оно доходит до пяти ложек на стакан. Это негативно влияет на функционирование поджелудочной железы и эндокринной системы человека. Кроме того, такое количество сахара приводит к избытку сахара в организме. Это может вызвать такие серьезные проблемы со здоровьем, как: ожирение у детей и взрослых, сахарный диабет и атеросклероз.

Американские врачи уже давно связывают ожирение с употреблением кока-колы и других газированных безалкогольных напитков. Избыточный вес тал в Америке настоящей эпидемией.

Доказано, что газировка плохо утоляет жажду и вызывает привыкание. Это приводит к потреблению большего количества жидкости, что нарушает водно-солевой баланс в организме. При этом происходит одновременное изменение жирового обмена и увеличение количества холестерина в крови. А тут уже недалеко до атеросклероза и проблем с сердечно-сосудистой системой.

В настоящее время многие люди, следящие за фигурой, стараются пить только газированные напитки с эмблемой «лайт». Они содержат заменители сахара, что снижает число калорий в напитке. Однако они тоже вредны. Сахарозаменители ксилит и сорбитол могут вызвать мочекаменную болезнь, сахарин и цикломат являются канцерогенами. Аспартам – заменитель сахара, созданный химическим путем, только слаще в 200 раз. Содержит метиловый спирт, который ухудшает работу сердца. Содержит вещество, которое вызывает привыкание. Это вещество может накапливаться в организме. Оно противопоказано детям до 3-х лет.

Сахарозаменители могут вызвать мочекаменную болезнь, приводят к аллергии, снижению зрения, ухудшению памяти.

Углекислый газ в газировке

Углекислый газ вступает в химическое взаимодействие с водой и достаточно хорошо растворяется в ней. В этом он похож на другие газы – сероводород, аммиак, диоксид серы и др., но они хуже растворяются в воде.

Углекислый газ используется в качестве консерванта. На упаковке продукта он обозначается под кодом E290.

Существует мнение, что именно за счет пузырьков газировка хорошо утоляет жажду. Другие наоборот считают, что механическое воздействие пузырьков вызывает неприятные ощущения во рту.

Сам по себе углекислый газ не вреден, но он вызывает отрыжку, вздутие живота и газы. Особенно это касается людей, имеющих заболевания желудочно-кишечного тракта.

Красители и ароматизаторы для газировок

Основными компонентами современных газированных напитков стали красители и ароматизаторы.

Все они, содержащиеся в газировке, расщепляются в печени. Они могут быть безвредными, но все равно дают нагрузку на печень. Кроме того, печень при этом еще и занимается разложением сахарозы до глюкозы и синтезом из глюкозы гликогена. По этой причине, газировку нельзя пить людям, страдающим различными гепатитами.

Из красителей самым распространенным является «желтый-5». Он может приводить к различным аллергическим реакциям – от насморка и сыпи до бронхиальной астмы. Натуральный красный краситель и кармин также могут стать причиной опасных для жизни аллергических реакций.

Газировка и зубы

Стоматологи также призывают пить меньше газировки. Это связано с тем, что она может приводить к возникновению кариеса.

Газированные напитки содержат различные кислоты, которые оказывают негативное воздействие на эмаль зубов. Нельзя забывать и об огромном количестве сахара в газировке. Особенно это опасно для детских зубов, эмаль которых еще не достаточно устойчива и легко может подвергнуться разрушению.

Кофеин в газировке

В качестве тонизирующего средства в некоторые газированные напитки добавляется кофеин. Это вызывает дополнительное возбуждение нервной системы, что противопоказано детям.

Кроме того, кофеин вызывает зависимость. Хотя, в газировке его концентрация не слишком велика, но углекислый газ в несколько раз усиливает его действие.

Консерванты в газировке и их воздействие









Основными консервантами являются лимонная или ортофосфорная кислота. Они приводят к раздражению слизистой оболочки желудка, что может вызвать развитие гастрита и даже появление язвы.

Ортофосфорная кислота способствует вымыванию кальция из костей. Недостаток кальция становится причиной такого серьезного заболевания как остеопороз. Практически во всех газированных напитках содержится бензоат натрия (Е 211). В сочетании с витамином С он выделяет бензол, который является канцерогеном. Кроме того, бензоат натрия также может повреждать ДНК человека.

Практическая часть

Опыт №1. По ёмкостям, в равных пропорциях, были разлиты следующие газированные напитки: Coca-Cola, Sprite, Fanta, Лимонад «Вита». В каждую ёмкость с газированным напитком было помещено куриное яйцо.

Период наблюдений	Наблюдение за содержимым раствора			
	Coca-Cola	Fanta	Sprite	Лимонад «Вита»
1 день				
2 день	Поверх напитка образовалась масляная плёнка. Скорлупа яйца окрасилась в коричневый цвет, появилась трещина; вытекший белок приобрёл твёрдую форму, при проколе которого ничего не изменилось.	Скорлупа яйца слегка окрасилась в оранжевый цвет, поверхность покрылась пузырьками.	Изменений не произошло.	Изменений не произошло.
3 день	На поверхности раствора появились белые пузырьки. Потемнел белок яйца.	Раствор и яичная скорлупа без изменений.	Цвет раствора без изменений. Прочность скорлупы прежняя.	Цвет раствора без изменений. Прочность скорлупы прежняя.
4 день	Раствор стал немного	Раствор на дне имеет более	Цвет раствора и яичная	Цвет раствора и яичная

	<p>светлее, но изменилась консистенция: стала мутной, вязкой. Яичная скорлупа имеет коричневый цвет. Белок без изменений.</p> 	<p>насыщенный цвет. Яйцо приобрело слегка желтоватый оттенок. Прочность скорлупы прежняя.</p> 	<p>скорлупа без изменений</p> 	<p>скорлупа без изменений</p> 
<p>6 день</p>	<p>Раствор стал светлее, консистенция вязкая. На поверхности образовались белые сгустки пузырьков. Скорлупа яйца потемнела, стала слегка мягковатой.</p> 	<p>Раствор стал светлее, но приобрёл мутный осадок с жёлтым оттенком. Скорлупа яйца слегка окрашена в жёлтый цвет.</p> 	<p>Раствор слегка мутный, на дне образовался небольшой белый осадок. Скорлупа яйца стала чуть мягче.</p> 	<p>На дне образовался небольшой белый осадок в виде мелких белых точек. Прочность скорлупы осталась прежней.</p> 

Вывод: этот эксперимент подтверждает информацию о способности некоторых газированных напитков растворять кальций. Через день скорлупа яйца в Кока-Коле стала хрупкой, у неё появилась трещина, изменился цвет скорлупы. В некоторых растворах газированных напитков на 6 сутки скорлупа яиц изменила свою прочность, она стала мягче. Изменившийся окрас в растворе Кока-Кола и Фанта указывает, что данные напитки вымывают кальций из яичной скорлупы и изменяют цвет. Исходя из этого следует, что употребление в больших количествах газированных напитков может привести к разрушению зубов.

Опыт №2. По ёмкостям, в равных пропорциях, были разлиты следующие газированные напитки: Coca-Cola, Sprite, Fanta, Лимонад «Вита». В каждую ёмкость с газированным напитком был помещен ржавый гвоздь.

Период наблюдений	Наблюдение за содержимым раствора			
	Coca-Cola	Fanta	Sprite	Лимонад «Вита»
1 день				
2 день	Цвет раствора тёмный. Находившийся в нём гвоздь не имеет ярко выраженной ржавчины, а лишь просматривается его равномерно гладкая	Цвет не изменился. Гвоздь в верхней части раствора на небольшом участке очистился от ржавчины.	Раствор приобрёл лёгкий зеленовато-жёлтый цвет. Выраженный запах металла. На середине гвоздя имеются очищенные участки. Есть	Раствор приобрёл светло-коричневый цвет. Имеется осадок в виде точек от ржавчины. Середина гвоздя частично



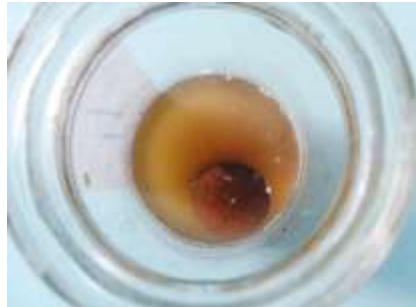
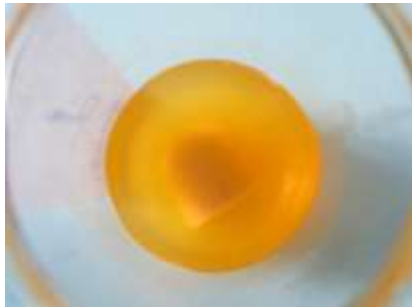


	<p>потемневшая поверхность. Нет присутствия не свойственных напитку посторонних запахов.</p> 		<p>незначительный осадок.</p>  	<p>очистилась.</p> 
3 день	<p>Гвоздь очистился от ржавчины, но приобрёл тёмную окраску. Раствор потемнел.</p>	<p>Область очистки гвоздя от ржавчины немного увеличилась.</p>	<p>Раствор и содержимое без изменений</p>	<p>Раствор и содержимое без изменений.</p>
4 день	<p>Раствор и содержимое без изменений.</p>	<p>В растворе появился осадок в виде коричневых точек. Поверхность гвоздя без изменений.</p>	<p>Участок, очищенный от ржавчины, увеличился. Цвет раствора стал насыщеннее.</p>	<p>Середина ржавого гвоздя очистилась до изначального состояния, образовался осадок, цвет раствора приобрёл коричневый цвет.</p>
5 день	<p>Образовался тёмный</p>	<p>Раствор изменил свой цвет.</p>	<p>Раствор приобрёл светлый</p>	<p>Раствор и содержимое</p>






	осадок, содержимое без изменений.		коричневый цвет. Часть гвоздя, находившаяся в растворе, посветлела.	без изменений.
6 день	Верх раствора покрылся жировой плёнкой, сам раствор насыщенного тёмного цвета, консистенция вязкая. Гвоздь очищен от ржавчины, имеет тёмный-коричневый цвет.	Раствор приобрёл коричневый цвет. Верхняя часть гвоздя, находившаяся в жидкости, на 1 см очистилась от ржавчины, а остальная часть приобрела более светлый оттенок.	Раствор окрасился в коричневый цвет, причём в верхней части светлее. Середина гвоздя очистилась от ржавчины.	Верх раствора покрылся жировой плёнкой. Раствор имеет коричневый цвет. Большая часть гвоздя очистилась от ржавчины.
				

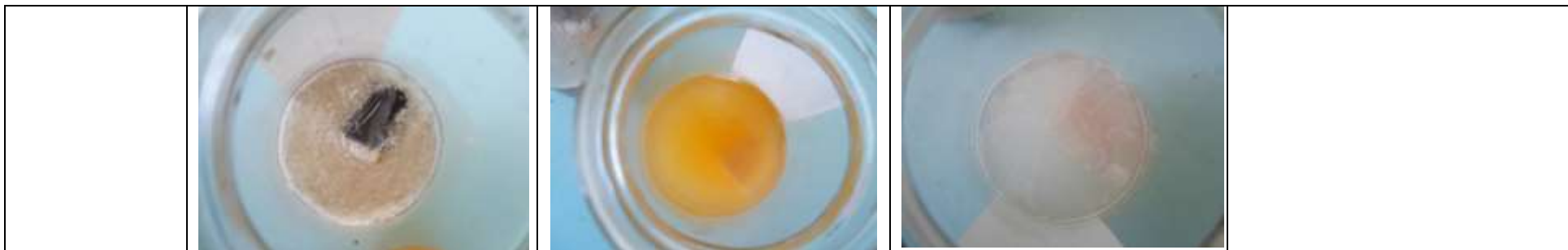
Вывод: на примере очистки газированными напитками ржавых гвоздей можно убедиться в том, что все растворы содержат достаточно различных кислот, которые при попадании в наш организм могут нарушить работу желудочно-кишечного тракта, вызвать заболевание остеопороза.

Опыт №3. По ёмкостям, в равных пропорциях, были разлиты следующие газированные напитки: Coca-Cola, Sprite, Fanta, Лимонад «Вита». В каждую ёмкость с газированным напитком был помещён кусочек мясного продукта (сосиска).

Период наблюдений	Наблюдение за содержимым раствора			
	Coca-Cola	Fanta	Sprite	Лимонад «Вита»
1 день				
2 день	Сосиска приобрела коричневый цвет, на срезах образовался налёт.	Срезы слегка пожелтели.	Изменений нет.	Изменений нет.

				
3 день	Без изменений.	Без изменений.	Раствор прозрачный. На поверхности появилось жировое пятно.	Раствор помутнел. На поверхности появилось несколько жировых пятен.
4 день	Сосиска приобрела насыщенный тёмный цвет, раствор посветлел. На поверхности образовалась плёнка с белым налётом. 	Сосиска приобрела жёлтый оттенок. 	Раствор слегка помутнел. На поверхности имеется несколько жировых пятен. Сосиска посветлела. 	Раствор мутный. На поверхности по прежнему имеются жировые пятна. 

				
5 день	<p>Сосиска имеет тёмную окраску, раствор помутнел, но сам стал намного светлее, на поверхности появилась тонкая белая плёнка.</p>	<p>Без изменений.</p>	<p>На дне образовался белый осадок.</p>	<p>В растворе увеличилось количество жировых пятен.</p>
6 день	<p>Выпал белый осадок. Раствор светло коричневый, на поверхности образовалась плесень. Цвет сосиски почти чёрный.</p>	<p>Раствор без плесени и жировой плёнки, светлее обычного. Цвет сосиски жёлтый.</p>	<p>Раствор мутный, сверху покрыт жировой плёнкой. Сосиска в растворе потеряла свой первоначальный цвет, стала бледной.</p>	<p>Раствор мутный, поверхность покрыта жировой плёнкой. Цвет сосиски несколько изменён, более бледный.</p> 



Вывод: Опыт показывает на наличие красителей, которые при попадании в наш организм изменяют свой состав, превращаясь в малоприятное вещество, которое впитывается некоторыми органами, особенно печенью и желудком. Частое употребление газировки вызывает нарушения работы желудочно-кишечного тракта, печени, может привести к развитию гастрита и язв.

Заключение

Изучив источники информации, мы подробнее познакомились с историей возникновения газированных напитков, о химическом составе и о негативном воздействии, которое оказывает большинство их компонентов.

Опытным путём установили наличие вредных веществ в составе исследуемых газированных напитков «Кока-кола», «Фанта», «Спрайт», лимонад «Вита». Полученные данные указывают, что частое употребление газированных напитков негативно влияют на здоровье.

Наша гипотеза: « Газированные напитки не наносят особого вреда организму человека» – не верна.

ПРИЛОЖЕНИЕ







Литература и информационный ресурс:

М.Ерошкина «Все о газировке»/ М.Ерошкина, И.В Сенченко. – журнал «Красота и здоровье» №7 2013.

201 потрясающий магический эксперимент/ Дженис ванн Клив. – Москва:»Астрель», 2010. – (Серия: Д энциклопедия РОСМЭН)

Исследовательская работа «Газированные напитки-яд...»[Электронный ресурс]. – Режим доступа:<http://infourok.ru>issledovatelskaya-rabota-gazirovannie...

Содержание

1.	Введение	3
2.	Строение цветка	4
3.	Рекомендации по сохранению срезанных букетов	5
4.	Практическая часть	6
5.	Заключение	17
6.	Приложение	18
7.	Литература и источники информации	20

Введение

С древних времён цветы играют важную роль в жизни человека. Свидетельства этого мы находим в мифах, фольклоре, геральдике, разных религиозных текстах.

Одни цветы используются как источник пищи, другие нашли свое широкое применение в медицине. Но самое важное применение цветов – это эстетическое наслаждение. Цветы обладают способностью вызывать эмоциональный положительный настрой. Не зря люди, если испытывают трудность в выражении словами своих чувств, пытаются выразить их при помощи букета цветов. Живые растения приносят красоту своему окружению, радуют глаз и поднимают настроение.

Подаренный букет из живых цветов каждому хочется сохранить как можно дольше свежим и привлекательным, но в большинстве случаев они начинают увядать в течение 2 дней. Нас заинтересовала проблема сохранения срезанных цветов. И мы решили, в период летней смены в оздоровительном лагере «Улыбка» побывать в роли юных исследователей.

Цель работы: найти способ продления жизни срезанным цветам.

Задачи:

- найти информацию о методах сохранения срезанных цветов в хорошем, свежем виде (энциклопедии, справочники, журналы о цветах и Интернет сайты);
- выяснить, как вода движется по растениям;
- проверить опытным путём, какие способы являются действенными и продлевают жизнь срезанным цветам.

Объект исследования: срезанные цветы с ветки хризантемы и колокольчика.

Предмет исследования: выяснить какие вещества, растворённые в воде (лимонная кислота, соль, аспирин, сахар, средство для мытья посуды, активированный уголь, сода) продлевают жизнь букетам цветов.

Методы исследования:

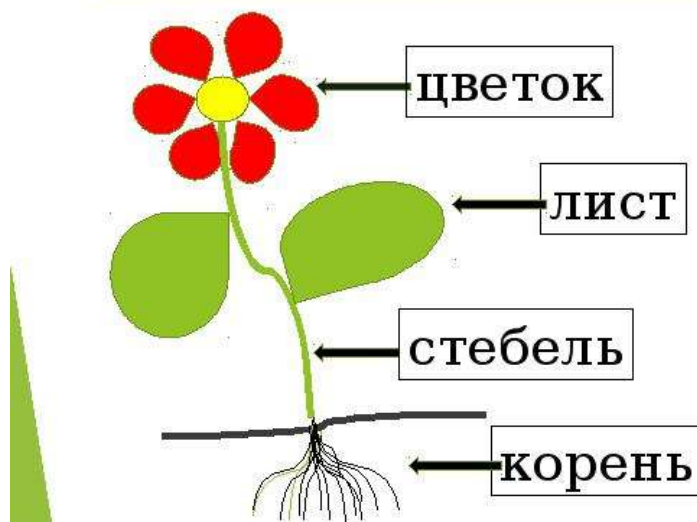
- сбор и анализ используемых источников информации;
- эксперимент;
- наблюдение.

Гипотеза: предполагаем, что продление жизни срезанных цветов не требует никаких усилий со стороны человека и является делом случая.

Строение цветка

Растения – сложные живые организмы, состоящие из взаимосвязанных работающих органов – корней, стеблей, листьев и цветков, из которых образуются затем плоды и семена.

Части цветкового растения



Корни выполняют две важные функции: укрепление растений в почве и питание, т. е. извлекают из почвы необходимые для жизни воду и растворенные в ней питательные вещества, направляя их через стебель к листьям, а так же накапливают в себе питательные вещества (корнеплоды, клубнеплоды, луковицы).

В листьях из воды и минеральных веществ почвы, а также углекислоты воздуха с помощью солнечной энергии, поглощенной особыми тельцами зеленого цвета хлоропластами, создаются новые органические вещества, содержащие крахмал, сахар, белки, жиры. Эти органические вещества передвигаются по стеблю в другие части растений – корни, цветки, семена, плоды.

Стебель – надземная часть растения, которая совместно с боковыми побегами (разветвлениями) составляют его основу, соединяет корневую систему и листья, крепит на себе почки, листья, цветки и плоды. Стебель – проводник воды, минеральных и органических веществ.

По сосудам, расположенным ближе к центру стебля, питательные вещества движутся из корневой системы в листья (снизу вверх). По сосудам, близким к наружной части стебля, наоборот – из листьев к цветкам, плодам, почкам, корням.

Лист – один из главных органов растения. Основная его функция – фотосинтез. В отдельных случаях он может быть и органом размножения. У многих растений в листьях откладываются запасные питательные вещества.

Рекомендации по сохранению срезанных букетов.

Продление жизни цветов зависит от многих факторов: ухода, обстоятельств заготовки, используемой вазы.

1. На долгосрочное состояние влияет время срезания. Не рекомендуется заниматься срезкой ночью, так как цветы находятся в состоянии покоя, лепестки обычно закрыты в бутон. Заниматься заготовкой лучше ранним утром, когда появляются капельки росы или поздним вечером, когда становится прохладно, при этом рекомендуется срезать ножом под острым углом.

2. Важно использовать подходящие инструменты – ножницы или острый нож. Ни в коем случае не срывайте и не отламывайте цветы, потому что произойдет повреждение тканей и капилляров стебля, нарушится обмен питательных веществ.

3. При доставке букета по месту назначения на улице его следует нести, держа бутонами вниз, в обёртке, защищающей от ветра и солнечных лучей.

4. Нельзя сразу вносить цветы с холода в жаркое помещение, нужно по возможности, постепенно адаптировать их к теплу.

Температура выше 18°C плохо влияет на свежесть цветов.

5. Не надо торопиться и сразу ставить срезанные цветы в вазу, сначала нужно провести подготовку. Для этого удалить нижние листья, подрезать в воде стебли, затем цветы обернуть мокрой бумагой и поместить в прохладное место. Спустя несколько часов можно поставить их в вазу обновив предварительно срезы.

6. Ваза может быть из любого материала, кроме металла, лучше всего из тёмного стекла (вода в прозрачной воде нагревается быстрее, что создаёт благоприятную среду для размножения микробов). Перед тем, как поставить в вазу цветы, её нужно тщательно вымыть с мылом и ополоснуть чистой водой. Растения должны размещаться в ней просторно, чтобы провоцировать развитие гнили.

7. Не ставьте цветы рядом с овощами и фруктами. Овощи и фрукты выделяют этилен, который вызывает преждевременное старение срезанных цветов. Под воздействием этилена цветы желтеют и бутоны опадают.



Практическая часть Эксперимент 1

Цель опыта:

- выяснить, как движется вода по сосудам растения, на примере цветка хризантемы.
- проверить все ли вещества способны окрашивать растения.

Оборудование и материалы: цветки хризантемы, ёмкости для растворов; вода, раствор «Бриллиантовый зелёный», йод, перманганат калия, раствор «Фурацилин», красная краска «Батик», ножницы.

Подготовили 5 ёмкостей с водой. В каждую из них добавили подкрашивающие вещества: раствор «Бриллиантовый зелёный», йод, перманганат калия, раствор «Фурацилин», краску для «Батика», так чтобы раствор стал насыщен.

Произвели обрезку стеблей хризантемы под углом 45 градусов и поместили их в воду с окрашивающими веществами.



Через 3 часа лепестки, находящиеся в растворе краски «Батика», окрасились по краям.



Вывод: Мы наглядно увидели движение подкрашенной воды снизу вверх. Этот процесс называется транспирация (испарение воды растением).



Вещество	Наблюдения за цветками хризантемы	
	3 день	6 день
Вода + Бриллиантовый зелёный	 <p>Раствор стал более светлый, потерял прежний тёмно-зелёный окрас. Головки цветов в хорошем состоянии: пышные и белоснежные. Листья зелёные не скученные.</p>	 <p>В верхней части раствор стал светло-зелёный. На дне образовался осадок тёмно-зелёного цвета. Цветы и листья без изменений.</p>
Вода + Йод	 <p>Йод испарился, раствор стал прозрачным, без осадка. Цветы</p>	 <p>Раствор прозрачный, но образовался</p>

	и листья в хорошем состоянии.	небольшой осадок на дне. Листья и цветы в хорошем состоянии.
Вода + Краска для росписи ткани «Батик» (красный цвет)	 <p>Раствор насыщенно красный. Цветок окрасился. Концы листьев слегка подкручены.</p>	 <p>Листья серые. Окрас цветка не изменился.</p>
Вода + Перманганат калия	 <p>Листья цветка слегка подкручены, концы имеют серо-коричневый налёт. Головки цветов слегка вялые.</p>	 <p>Стебель и листья коричневые, по краям лепестки цветка слегка окрасились, немного вялые.</p>
Вода + Раствор «Фурацилин»	 <p>Изменений не произошло</p>	 <p>Окрас цветка не изменился. Цветок и листья вялые.</p>

Вывод: не все вещества способны окрашивать растения, а лишь только те, где содержатся стойкие красители. Концентрация растворов влияет на самочувствие растения.



Рекомендуемые компоненты для эксперимента

Проанализировав разные источники информации, мы для эксперимента выбрали наиболее распространённые добавки в воду: лимонная кислота, соль, аспирин, сахар, средство для мытья посуды, активированный уголь, сода.

Характеристика веществ:

- **Уксус** добавляют, чтобы не размножались вредные микроорганизмы, а чистая вода не стала «болотистой жижей» с неприятным запахом. Вместо уксуса можно добавить лимонную кислоту.
- **Соль** препятствует размножению микроорганизмов.
- **Аспирин** – помогает очистить воду и ускорит ее ток по стеблям.
- **Сахар**– Подсахаренная вода считается питательной средой, необходимой для поддержания жизни срезанных цветов.
- **Порошок, средство для мытья посуды или даже отбеливатель для белья** – дезинфицирует воду от развития бактерий.
- **Таблетки активированного угля** являются отличным и практически идеальным абсорбентом, впитывают вредные примеси, содержащиеся в воде и продукты жизнедеятельности микроорганизмов, которые со временем начинают размножаться в воде.
- **Сода** препятствует размножению микроорганизмов.






Эксперимент 2

Цель опыта: проверить опытным путём, какие вещества являются действенными и продлевают жизнь срезанным цветам.








Проведение опыта:

Подготовили 8 ёмкостей с водой, по отдельности в каждую добавили по пол чайной ложки вещества: лимонную кислоту, соль, аспирин, сахар, средство для мытья посуды, активированный уголь, сода. **Большую ветку хризантемы и под углом 45 градусов обрезали цветы и быстро переместили их в растворы, точно так поступили с веткой колокольчика.**

Состав раствора	Наблюдение				
	2 день	3 день	4 день	5 день	6 день
 <p>Вода + лимонная кислота</p>	<p>Раствор прозрачный. Стебель, находящийся в растворе, приобрёл красновато-коричневый оттенок. Листья зелёные, ровные. Цветы в хорошем состоянии.</p>	 <p>Без изменений</p>	 <p>Раствор, листья и цветы хризантемы без изменений. Стебли побелели .</p>	<p>Раствор помутнел, образовался небольшой осадок. Кончики листьев немного подкрутились, Стебли приобрели бело- красный оттенок.</p>	<p>В растворе белый налёт, на дне по-прежнему осадок в виде белых сгустков, листья подкрутились и посветлели, цветы завяли.</p>

	<p>Изменений в стеблях, листьях и цветках нет.</p>			<p>Без изменений.</p>	<p>Небольшой белый осадок в виде крупинок. Цветы завяли.</p>
<p>Вода + соль</p>		<p>На дне образовался белый осадок.</p>	<p>Раствор помутнел, некоторые цветы опустили головки вниз. Листья подвяли, кончики стали чернеть.</p>		
	<p>На дне образовался осадок белого цвета. Стебель приобрёл красный оттенок.</p>			<p>Раствор без изменений, некоторые цветы завяли.</p>	<p>Белый осадок в растворе. Все цветы завяли .</p>
<p>Вода + аспирин</p>		<p>Раствор без изменений. Ствол стебля приобрёл бело-красный оттенок, концы листьев подкрутились, некоторые головки цветков поникли.</p>	<p>Раствор без изменений. Стебель без изменений. Головки цветов немного подвяли.</p>		

	<p>Без изменений</p>	 <p>Без изменений</p>	 <p>В верхней части банки образовались капельки воды (процесс испарения), на дне образовался белый осадок .</p>	 <p>Раствор без изменений. Цветы без изменений.</p>	<p>Раствор без изменений. Головки цветов слегка наклонены, листья немного подкрутились и приобрели вялый вид. Цветы колокольчика немного завяли.</p>
 <p>Вода + средство для мытья посуды</p>	<p>Раствор мутный, без осадка</p>	 <p>Раствор мутный, стебель, листья и цветы в хорошем состоянии.</p>	 <p>Раствор, листья и цветы без изменений. Стебель, находящийся в растворе, имеет коричневатый оттенок.</p>	<p>Несколько цветков колокольчиков подвяли, всё остальное без изменений.</p>	<p>Раствор стал немного светлее, но мутный; некоторые колокольчики осыпались, хризантемы в хорошем состоянии.</p>

	<p>Образовался осадок чёрного цвета в виде не растворённых гранул угля, сам раствор прозрачный.</p>				<p>Сильное испарение воды. Листья и стебли зелёные. Цветы хризантемы пышные, некоторые колокольчики осыпались.</p>
	<p>На дне образовался осадок белого цвета. На стволе стебля большое количество пузырьков.</p>			<p>Без изменений</p>	<p>Раствор зеленоватого оттенка. Цветы завяли. Листья и стебель побелевшие, вялые.</p>

	<p>Раствор и цветы без изменений.</p>				<p>На дне осадок зелёного цвета. Испарилось большое количество воды. Хризантема в хорошем состоянии, а колокольчики осыпались. Листья растений зелёные.</p>
<p>Вода</p>		<p>Без изменений.</p>	<p>Раствора в ёмкости стало меньше (из-за испарения), помутнел. Некоторые цветы колокольчика завяли. Стебель и листья без изменений.</p>	<p>Цветы колокольчика осыпались. В растворе небольшой белозелёный осадок.</p>	



В первый день эксперимента



В последний день эксперимента

Вывод: в ходе эксперимента выяснили, что лучше всего сохранились цветы, которые находились в воде с активированным углём; раствор был постоянно прозрачным, хотя имел осадок (не растворённые кусочки угля). Хорошо себя чувствовали цветы, находившиеся в растворе с сахаром, в нём колокольчики меньше всего осыпались.

В растворе со средством для мытья посуды и просто в воде хорошо сохранились хризантемы. В остальных растворах цветы не сохранились. Возможно, не совсем правильно была подобрана дозировка аспирина и лимонной кислоты, поэтому они быстрее всех погибли.

Заключение

В ходе проведённой исследовательской работы мы убедились, что все растения состоят из клеток. Вещества растворяются в воде и движутся вверх по трубочкам и капиллярам растения.

Основные органы растений – стебель, листья и корни.

Долговечность и свежесть срезанных цветов обеспечивают добавки, дезинфицирующие воду и уничтожающие вредные микроорганизмы.

В источниках информации дано несколько способов продления жизни срезанным цветам. На основании опытов мы рекомендуем добавлять в воду для цветов сахар, активированный уголь, стиральный порошок или моющее средство для посуды. У отдельных видов цветов существуют индивидуальные особенности (период цветения, взаимодействие с раствором и его концентрация в котором будет находиться, место, где будут стоять цветы и т.д.) всё это следует учитывать, если хотите, чтобы цветы простояли как можно дольше.

Проведенный эксперимент показал, что не всегда наиболее популярные рекомендации оправдывают себя. Самыми действенными методами оказались советы флористов (людей, которые профессионально занимаются цветами). Чистая вода и таблетка активированного угля, внимание и забота – вот главные рекомендации, чтобы цветы радовали нас дольше.

Рекомендации по продлению жизни срезанным цветам

- используйте чистую вазу;
- используйте водопроводную профильтрованную воду;
- ежедневно меняйте воду;
- удаляйте листья, которые могут находиться в контакте с водой;
- подрезайте стебель у основания на 2-5 см.
- используйте острый нож или секатор;
- подрезайте под углом, избегая повреждения стебля;
- недопустимо: обламывание, расплющивание молотком, прокалывание, продольное разрезание, прижигание.

Приложение





Литература и информационные источники

Новейший полный справочник школьника 1- 4 класс / А.Жилинская. – Москва: ООО «Издательство ЭСМО», 2012. – 576 с.

Исследовательская работа «Как продлить жизнь...» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://infourok.ru/issledovatelskaya_rabota_kak_prodlit

Заключение

Летние каникулы – это период, когда дети могут «сделать свою жизнь» полной интересных знакомств, полезных увлечений и занятий, с пользой провести свободное время. Это время, когда дети имеют возможность снять психологическое напряжение, накопившееся за год.

Организация летнего отдыха – один из важных аспектов образовательной деятельности. В детском оздоровительном лагере с дневным пребыванием главное – не система дел, не мероприятий, а ребёнок в деле, его поступки, его отношение к делу, к его друзьям, взрослым.

Мы постарались сделать отдых детей в нашем лагере максимально интересным, комфортным.

На протяжении всей смены погода часто менялась – от палящего солнышка, до дождливых и ветреных дней. Не смотря на это, мы старались уловить хорошую погоду, что бы максимум времени дети проводили на свежем воздухе.

Каждый ребёнок смог проявить себя, показать свои уже имеющиеся таланты и раскрыть новые, укрепить своё здоровье.

Подводя итоги, можно сказать, что всё задуманное удалось осуществить, и смена в нашем лагере прошла успешна. Каждый день был по своему интересен, полон разных событий. Так же положительно повлияло на популяризацию деятельности нашего центра проведение объединений по интересам. Дети, которые посещают одно объединение по интересам, изъявили желание посещать и другие. Смена очень понравилась детям и педагогам, оставив только приятные воспоминания.

Главное для нас как педагогов – это улыбки наших детей, с которыми они благодарили весь педагогический состав лагеря за отличный отдых, приобретённые знания, поддержку и доброту, обещая вернуться в следующем году.

Литература

1. Методические рекомендации в помощь организаторам летнего отдыха в 2017 году / Зборнік нарматыўных дакументаў. – 2017. – № 12.
2. Санитарные нормы и правила «Требования к оздоровительным организациям для детей»: Постановление Министерства здравоохранения Республики Беларусь, 26 декабря 2012 г., № 205.
3. Бесова, М. А. Каникулы в оздоровительном лагере: пособие для педагогических работников оздоровительных лагерей / М. А. Бесова, Т. А. Сторовойтова. – Минск: Зорны Верасок, 2011. – 172 с.
4. Гримоть, А. А. Организация летнего отдыха: пособие для организаторов летнего отдыха детей / А. А. Гримоть, Т. М. Степанова, С. А. Рачков. – Минск: Университетское, 2001. – 199 с.
5. Загородный летний лагерь / сост. С. И. Лобачева, В. А. Великородная. – М.: ВАКО, 2006. – 208 с. – (Мозаика детского отдыха).
6. Летний детский отдых: копилка материалов в помощь воспитателям и вожатым оздоровительных лагерей / авт.-сост. Г.Л. Шереш. – Мозырь: Содействие, 2006. – 232 с.
7. Сборник методических материалов «Лето-2011». В помощь организаторам летнего отдыха. – Витебск: УЦ «ГООВР», 2011. – 64 с.
8. Весёлая карусель: игры и развлечения в ГПД / сост.: Л.И. Жук. – Минск: Красико-Принт, 2012. – 128 с. – (Праздник в школе).
9. Я по улице иду/ сост.: Л.И. Жук. – Минск: Красико-Принт, 2012. – 128 с. – (Праздник в школе).
10. Протяни природе руку/ сост.: Л.И. Жук. – Минск: Красико-Принт, 2014. – 128 с. – (Праздник в школе).
11. Звонкое лето: организация воспитательной работы в летнем оздоровительном лагере / сост.: Л.И. Василевич. – Минск: Красико-Принт, 2013. – 128 с.
12. Спортивные игры и праздники/ сост.: Л.И. Жук. – Минск: Красико-Принт, 2012. – 128 с. – (Праздник в школе).
13. Вас вызывает «Спортландия»/ сост.: Л.И. Жук. – Минск: Красико-Принт, 2014. – 128 с. – (Праздник в школе).
14. Бутрамееў, У. Вялікія і славуця людзі беларускай зямлі / У. Бутрамееў. – Мінск: БелЭн, 1996. – 128 с.
15. Школьные конкурсы: игры и развлечения в ГПД / авт.-сост.: А.Р. Борисевич, В.Н.Пунчик, Е.В.Гурская. – Минск: Красико-Принт, 2010. – 128 с. – (Деятельность классного руководителя).
16. Школьный ералаш / сост.: Л.И. Жук. – Минск: Красико-Принт, 2013. – 128 с. – (Праздник в школе).
17. Игры на знакомство – Летний лагерь [Электронный ресурс]. – Режим доступа: SummerCamp.ru/index.php?title

- 18.Сценарий развлечения «Показ моды из бросового...» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.maam.ru/detskijsad/pokaz-mody-iz-brosovogo-yeekologicheskii-chistogo-materiala.html>
- 19.Викторина о Беларуси [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.proshkolu.ru/org/grodno9-a/file/3370755/>

ПРИЛОЖЕНИЯ

Анкета для воспитанников летнего оздоровительного лагеря «Улыбка»

Цель: проведение исследования личностных особенностей подростков для определения педагогической позиции педагога в работе с ними в течение лагерной смены.

Дорогой друг!

Ты пришёл в лагерь, который очень рад встрече с тобой и хочет помочь тебе интересно и с пользой провести время. Но мы пока совсем не знаем тебя. Что тебя интересует? Что ты ждешь от лагеря? Какие у тебя есть задумки, осуществить которые ты хотел бы, но пока не знаешь как? И еще много всего надо узнать твоим старшим друзьям, чтобы сделать твою жизнь в лагере интересной и полезной.

Вот почему мы предлагаем тебе ответить на вопросы анкеты. Твои искренние и полные ответы помогут нам быстрее познакомиться с тобой и позаботиться о тебе, учитывая твои пожелания, способности, интересы. Отвечать на вопросы анкеты несложно. Для этого надо внимательно прочитать самому вопрос, возможные ответы на него и выполнить рекомендации, которые даны в скобках после каждого вопроса.

Итак, приступай!

Был(а) ли ты ранее в каком-нибудь лагере?

- Да
- Если да, то в каком _____
- Нет

Чего больше ты ждешь от пребывания в лагере?

(выбери не более трех ответов и обведи кружочком соответствующие):

- Подружиться с ребятами, найти друзей.
- Приобрести новые знания, умения в области твоих интересов.
- Научиться влиять на людей, самостоятельно организовывать различные дела.
- Укрепить свое здоровье, улучшить физическую подготовку.
- Выявить свои возможности, лучше узнать и понять себя.
- Просто отдохнуть, весело провести время.

Хотелось ли тебе посетить наш лагерь?

- Шёл (шла) с большим желанием
- Родители отправили – пришлось идти
- Посоветовали друзья
- Шёл (шла) по необходимости: негде провести каникулы
- Другое _____

Какие объединения по интересам ты посещал(а) в этом учебном году.

Как ты относишься к спорту (обведи цифру соответствующего ответа):

- Постоянно тренируюсь, участвую в соревнованиях (впиши виды спорта) _____
- Занимаюсь на досуге, но постоянно не тренируюсь (впиши виды спорта) _____
- Интересуюсь только как зритель, болельщик.
- Спорт меня не увлекает.

Как ты относишься к искусству (обведи цифру соответствующего ответа):

- Посещаю (окончил) специальную школу, студию, кружок (впиши, что) _____
- Занимаюсь самостоятельно следующими видами искусства (впиши, какими) _____
- Искусство меня интересует только как зрителя, слушателя.
- Искусство меня мало интересует.

Как ты оцениваешь свое здоровье? (обведи цифру соответствующего ответа):

- Чувствую себя совершенно здоровым.
- Здоровье в целом хорошее, но хотелось бы быть более крепким.
- Здоровье иногда «хромает», хотя болезненным себя не ощущаю.
- К сожалению, здоровьем похвалиться не могу, болею довольно часто.

Приходилось ли тебе проявлять инициативу в указанных ниже областях? (обведи кружком соответствующие цифры ответов):

а). В работе детского общественного объединения:

1. Да, довольно часто. 2. Да, но редко. 3. Не могу вспомнить.

б). В трудовой деятельности:

1. Да, довольно часто. 2. Да, но редко. 3. Не могу вспомнить.

в). В оказании помощи другим: товарищам, малышам, инвалидам, престарелым:

1. Да, довольно часто. 2. Да, но редко. 3. Не могу вспомнить.

г). В занятиях по интересам:

1. Да, довольно часто. 2. Да, но редко. 3. Не могу вспомнить.

д). В отношениях с родителями, в семье:

1. Да, довольно часто. 2. Да, но редко. 3. Не могу вспомнить.

*Твой возраст (впиши число полных лет), дата рождения (число, месяц, год),
Фамилия, имя _____*

О себе хочу дополнительно сообщить (если тебе есть о чем рассказать о себе, то сделай это): _____

Благодарим за ответы!

Анкета на выявление интересов детей

- 1) В свободное время я обычно:
 - А. Смотрю телевизор;
 - Б. Общаюсь с друзьями;
 - В. Что-нибудь мастерю;
 - Г. Гуляю.

- 2) В магазине я в первую очередь подхожу:
 - А. К видео прокату;
 - Б. К спортивным товарам;
 - В. К отделу «Сделай сам»;
 - Г. К тому отделу, который ближе.

- 3) Я предпочитаю читать:
 - А. Сказки;
 - Б. Приключенческие истории;
 - В. Технические книги и журналы;
 - Г. Что предложат.

- 4) В коллективных делах я:
 - А. Внимательно слежу за ходом событий;
 - Б. Обсуждаю идеи с товарищами;
 - В. Являюсь инициатором;
 - Г. Не участвую.

- 5) К одноклассникам я отношусь:
 - А. В основном положительно;
 - Б. Дружу со всеми;
 - В. Стараюсь быть лидером среди них;
 - Г. Равнодушно.

Обработка результатов.

Дети в ответах, которых преобладает пункт «А» предпочитают быть в курсе всех событий, наблюдать за ними со стороны. Им нравится все новое, яркое, интересное, нравится быть в кругу друзей, но принимать активного участия в общих делах они не любят.

Те, у кого преобладает пункт «Б» стремятся к общению, участвуют в делах, которые им интересны, хорошие исполнители, любят подвижные игры.

Дети, у которых в ответах преобладает пункт «В» любят все делать сами, стремятся к лидерству, стараюсь быть центром происходящего.

У тех детей, которые отдали предпочтение ответам «Г» нет своих особенных увлечений, они не стремятся к активному, без необходимости общению с другими, не любят что-то придумывать. Их необходимо чаще привлекать к участию в коллективных делах.

Анкета в последний день смены

Близится к концу время нашей встречи. Подводя ее итоги, мы хотим задать тебе некоторые вопросы. Надеемся на помощь.

– Что было самым важным для тебя?:

В этом лагере _____

В твоей семье _____

В отношениях между людьми

– Что ты запомнил больше всего?

– Переживал ли ты здесь такие состояния?:

Восторг/ Потрясение/ Творчество/ Полет фантазии/Одиночество/

Уверенность в себе/

/“Меня не поняли”/“Я нужен!”/ Счастье/ (подчеркни)

– Что нового ты узнал про себя?

– Что изменилось в тебе?

– Можно ли сказать, что ты чему-то научился в лагере? Кому и за что ты бы хотел (мог) бы сказать “спасибо” (постарайся выбрать трех самых важных для тебя людей из лагеря)

– СПАСИБО!

за _____ (КОМУ?) _____

– СПАСИБО!

за _____ (КОМУ?) _____

– СПАСИБО!

за _____ (КОМУ?) _____

– Закончи предложения: Я рад, что

.....

Мне жаль, что.....

Я надеюсь, что.....

Твое имя, фамилия и автограф на память

Игры и тренинговые занятия на знакомство и адаптацию.

Целью проведения таких игр и упражнений является адаптация детей в коллективе, расширение кругозора учащихся путем вовлечения в игровую деятельность, создание привлекательной и познавательной для детей игровой среды. При этом решаются следующие задачи: обучение взаимодействию в коллективе для достижения общей цели. Предоставление возможности для демонстрации ребенком своих способностей; развитие коммуникативных навыков для включения в социальные отношения через соблюдение игровых правил; воспитание эмоционально-ценностного отношения к себе и окружающему миру, к предлагаемым видам деятельности.

Начать встречу можно со слов приветствия: «Здравствуйте, дорогие ребята! Сегодня мы собрались здесь, чтобы поиграть и в процессе игры узнать много нового о себе и друг о друге. Мир детства уникален. У него свои законы и правила. И главным проводником в этот мир всегда была ИГРА. Она заполняет все ваше свободное время. И поэтому сейчас мы тоже будем с вами играть. А начнем мы со знакомства»

Игры на знакомство

- **Давайте познакомимся**

Каждый участник этого дела получает карточку, где записаны какие-либо качества человека (хорошо рисует, заразительно смеётся, умеет хорошо петь, умеет свистеть и т.п. За время, определённое ведущим, необходимо заполнить карточку фамилиями и именами ребят, которые проявляют эти качества. Ход дела-взаимные интервью, беседы. Победители могут определяться следующим образом:- кто раньше заполнит карточку:- кто впишет больше участников игры.

- **Снежный ком**

Все дети садятся в круг. Первый ребёнок называет своё имя, второй называет имя первого и своё, третий-имя первого, второго и своё и т.д. Игру можно усложнить, добавив к имени какое-то качество (Например, Надя-надежда, Вася-весёлый и т.п.)

- **Знакомство**

Ведущий предлагает играющим сесть, расположившись по кругу, и попробовать найти короткую форму выражения самого существенного в своём характере. По часовой стрелке, начиная от ведущего, поочередно играющие представляются. Сначала называют своё имя, затем одной фразой (можно использовать стихотворную форму, метафору) говорят о себе, о своей сути. Например: «То, как зверь, она завоет, то заплачет, как дитя».

- **Портретная галерея**

Участникам игры предлагается нарисовать своей портрет с элементами увлечений и подписать его ласковым именем, которым называют автора портрета дома, а также написать о себе что-нибудь хорошее и сделать короткий рекламный текст о своём интересе, увлечении. Из этих «портретов» составляется справочник отряда или оформляется «портретная галерея» (с последующим проведением экскурсий для других отрядов)

- **От А до Я**

Каждый ребёнок пишет на листке бумаги алфавит (столбик). На каждую букву алфавита записывает свои качества характера. На основании полученной информации можно составить азбуку «Наш отряд от А до Я».

- **Путешествие к звёздам**

Каждый ребёнок вырезает звёздочку из бумаги любимого цвета и пишет своё имя наоборот и говорит, с каким образом оно ассоциируется. Это может сделать и участник, сидящий рядом. Из разноцветных звёздочек составляется созвездие отряда и придумывается ему название.

- **Имя-цвет, имя ассоциация**

Все участники находятся в общем круге. Каждый по очереди должен назвать свое имя и цвет (образ: предмет, животное, растение), на который, по его мнению, он похож, и обосновать свою похожесть (перечислить сходные качества).

- **Расскажи обо мне**

Всех делим на пары. В течение нескольких минут в парах рассказывают друг другу о себе. Затем рассказывают всем о своей паре, потом наоборот.

- **Давайте познакомимся**

Всем играющим предлагают найти своих тезок и объединиться в группы по именам. Те, у кого редкие имена, объединяются в группу «Ассорти». Каждая группа получает задание творчески представить свое имя.

- **Мы идём в поход**

Игрок, назвав свое имя, называет предмет, начинающийся на первую букву его имени, который он может взять с собой в поход. Например: «Меня зовут Катя, я иду в поход и беру с собой компас». Следующий игрок произносит: «Меня зовут Сережа, я иду в поход и беру с собой спальник, а еще Катю с компасом», и так далее, пока не будут названы по имени все.

- **Моё любимое дело**

Игрок называет свое имя и любимое дело. Следующий игрок сообщает свое отношение к названному делу, затем представляется и сообщает, что нравится ему. Например, первый участник говорит: «Меня зовут Андрей, и я люблю играть на гитаре». Следующий участник: «Я не умею играть на гитаре. Меня зовут Режа, я люблю играть в футбол». И так далее.

- **Стульчики**

Все играющие сидят в кругу на стульях. Ведущий встает в центр круга, оставляя свободным один стул. Задача игрока, сидящего справа от

свободного стула, — ударить по нему рукой и назвать имя любого игрока. Игрок, чье имя названо, переходит на свободный стул. Ведущий должен занять новый свободный стул до того времени, пока по нему ударит игрок, сидящий справа, и назовет имя. Если ему это удалось, то игрок, с правой стороны которого находится занятый ведущим стул, становится ведущим.

- **Кто умеет**

Ведущий вывешивает заранее заготовленный плакат, состоящий из поля, разделенного на 9 квадратов. В каждом квадрате вопрос: Кто умеет играть на гитаре? Кто танцует? Кто рисует? Кто занимается спортом? и др. Всего 9 (по числу квадратов) вопросов. Все игроки берут ручки и листки бумаги, чертят аналогичное поле, нумеруют квадраты.

Задача игроков: опросить играющих и найти среди них тех, кто действительно умеет играть на гитаре, рисовать ит. д., записать в соответствующую клеточку на своем листке имя и фамилию этого игрока. Нельзя записывать имя одного и того же человека более чем в одном квадрате. Ведущий после игры подводит итог и узнает об умениях ребят в отряде.

- **Имя в кругу**

Участники стоят в кругу. Каждый по очереди делает шаг в центр, называет свое имя и показывает любое движение. Затем все участники одновременно повторяют его имя и движение, которое он только что показал.

Игры на сплочение детского коллектива

Коллектив начинает формироваться с первого момента возникновения взаимодействия между детьми. Если это первое взаимодействие пройдет на высоком эмоциональном уровне, у вожакого будут предпосылки к созданию здорового, крепкого коллектива. Одним из средств поддержания высокого эмоционального уровня общения детей является игра. Любая игра несет в себе элемент сплочения. Проведя с ребятами несколько игр, можно убедиться, что число ссор между детьми сократится, они чаще будут помогать друг другу, чаще будут появляться улыбки на их лицах.

- **Клоун**

Для проведения этой игры необходимо разделить на 2—3 команды и приготовить 2—3 коробка спичек, нужен не весь коробок, а только верхняя его часть. Внутреннюю, выдвигающуюся часть вместе со спичками можно отложить в сторону.

Все команды выстраиваются в колонну, первый человек надевает коробок себе на нос. Суть игры заключается в том, чтобы как можно быстрее передать этот коробок с носа на нос всем членам своей команды, руки при этом должны быть за спиной. Если у кого-то коробок упал, команда начинает процедуру заново.

Соответственно, выигравшей командой считается та, которая закончит передачу коробка быстрее.

- **Яблочко**

Эта игра тоже связана с передачей предмета двумя или несколькими командами. Этим предметом будет яблоко, и держать его нужно, зажав между подбородком и шеей. Руки за спину — начали! Если не оказалось под рукой яблока, то с таким же успехом можно воспользоваться апельсином или теннисным мячом.

- **Сандалик**

Для этой игры нужно две команды. Они выстраиваются в колонны, предварительно разувшись. После того как команды построятся, вожатый собирает всю обувь ребят, складывает ее в кучу и перемешивает. Вожатый предлагает следующую инструкцию: «Это небольшая веселая эстафета. Сейчас по очереди каждый из участников должен подбежать к этой куче, обуться в свою обувь и добежать до своей команды, передав эстафету следующему. Выигрывают умеющие быстро обуваться!»

- **Тукан**

Вожатый сообщает: «Тукан — это рыба, которую рыбаки часто сушат, нанизывая на длинные веревки. Сейчас мы, подобно тукану, будем «нанизываться» на длинную, около 15 м длиной, веревку, на одном конце которой привязана сосновая шишка. Эту шишку все члены команды должны продеть через всю одежду сверху вниз, передавая шишку друг другу по очереди». Естественно, выигравшей считается та команда, последний участник которой первым из всех команд вытащит из штанины брюк сосновую шишку с пятнадцатью метрами веревки, привязанной к ней.

- **Клубок**

Та же самая веревка связывается в кольцо. Водящий выходит из комнаты или отворачивается, а остальные, держась двумя руками за веревку, запутываются, образуя живой клубок, который водящий должен распутывать. Его задача — снова образовать круг.

- **Прыжок без парашюта**

Для этой игры четыре пары участников становятся с одной стороны стула лицом друг к другу, скрестив руки так, как это рекомендуется делать при переноске раненых. Спिनной к ним на стул становится еще один игрок, который будет «прыгающим». Он становится на край стула и падает назад. Стоящие сзади 8 человек со скрещенными руками ловят его. Острота ощущений и радость от того, что товарищ пойман, захватывают и увлекают ребят. Боязнь того, что их товарищ может удариться, заставляет ребят крепко держаться друг за друга.

Структура детского коллектива очень вариативна, не всегда отношения в нем складываются гладко. Наряду с значимыми группами часто в детском коллективе встречаются так называемые «отверженные». Эта игра будет более продуктивной, если вожатый незаметно для ребят сделает так, чтобы на стул чаще становились «отверженные», а ловили их лидеры или те, кто их отвергает.

- **Группы**

Детям предлагается за 30 секунд объединиться в группы по различным признакам: цвет волос, глаз и т.п. Внутри группы дети знакомятся. Вариант: воспитатель предлагает детям построиться по разным признакам: по росту, по количеству пуговиц, размеру обуви, по количеству букв в имени и т.п.

- **Под знаком Зодиака**

Гороскопами сейчас увлекаются очень многие – и взрослые, и дети. Практически каждый ребёнок может сказать, под каким знаком «Зодиака он родился. Отряд разбивается на 12 микрогрупп по принципу, кто под каким созвездием родился (Козерог, Водолей, Рыбы, Овен, Телец, Близнецы, Рак, Лев, Дева, Весы, Скорпион, Стрелец). В своих микрогруппах ребята знакомятся друг с другом и готовят творческую визитку своего знака Зодиака. Вариант: отряд разбивается на 4 микрогруппы по принципу к какой стихии относятся: Воздух, Вода, Земля, Огонь.

- **Творческое объединение тезок**

Отряд делится на несколько микрогрупп по имени. Те, кто не попал в группы «тезок», образуют «винегрет». Микрогруппы представляют себя творчески («защищают» своё имя, исполняют песни, инсценировки, где обязательно фигурирует их имени.)

- **Кто во что горазд**

Отряд разбивается на микрогруппы. Чем их больше, тем лучше. Задача каждой группы-подготовить номер. Он может быть любой: от простых-исполнение или инсценировка песен, сценок, танцев, до оригинальных-отгадывание желаний, демонстрация уникальных способностей и т.д. В каждой микрогруппе ребята знакомятся друг с другом и выбирают ведущего. Идёт презентация микрогрупп (визитная карточка), а потом начинается-кто во что горазд.

- **Круги интересов**

Объявляется «круги интересов»- песни, спорт, животные, кино, чтение можно и шуточные, например мороженого) и т.п. Ребята расходятся по «кругам и каждый «круг» говорит творческую защиту своего «интереса». Условие одно-в каждой творческой группе каждый должен выступить и сказать при этом, как его зовут.

- **Время года**

Цель игры- учить детей работать в небольшой группе, тренировать навыки общения.

Дети разбиваются на четыре группы: по временам года- кто когда родился: «Лето», «Осень», «Зима», «Весна». Группам даётся задание: за 5-7 минут придумать «защиту» своего времени года. Можно сочинить рекламу, частушку, стихотворение, песню (их можно выбрать из известных стихов и песен), речь, нарисовать, например, пейзаж, выложить слово из природного материала и т.п. Главное, чтобы было интересно всем.

Через указанный срок все собираются вместе и начинается «защита». После всех выступление – анализ: чье выступление было самым интересным.

Игры на адаптацию в группе

- **Приветствие**

Воспитатель бросает мяч кому-нибудь из ребят со словами приветствия, например: «Доброе утро! Я рад тебя видеть!» Тот ловит мяч и перебрасывает другому человеку со своими приветствиями «У тебя красивая причёска!» и т.д. Приветствия и комплименты не должны быть лишком длинными-одна-две фразы, чтобы не потерять темпа игры. Игру желательно продолжить до тех пор, пока мяч, а вместе с ним и приветствие не получит каждый участник.

Игра способствует созданию атмосферы доброжелательности в группе.

- **Мои соседи**

Все участники сидят в кругу. Воспитатель стоит в центре круга. Он говорит «Мне нравятся мои соседи, у которых...»- и называет какие-либо признаки (кто в брюках, у кого длинные волосы, у кого белые кроссовки и т.д.). Те, у кого есть названные признаки, должны быстро встать и поменяться местами. Воспитатель в это время тоже старается сесть. Если кому-то не хватает места, он становится ведущим. Признаки должны присутствовать не меньше, чем у двух человек. На своё место обратно сидеть нельзя. Игра продолжается до тех пор, пока большинство участников не побывают в роли ведущего.

Цель игры-продемонстрировать сходства и различия между участниками, снять эмоциональное напряжение.

- **Фруктовый салат**

Каждый участник игры придумывает фрукт или ягоду, название которого начинается с той же буквы, что и его имя. Потом все игроки садятся в круг и «готовить» фруктовый салат. Таким образом, Катя кладет в салат клубнику, Женя - жимолость, Яна - яблоко, Даша - дыню и т.д. Причем каждый следующий участник называет имя и ингредиент предыдущих. Например, Яна говорит: «В наш фруктовый салат Катя положила клубнику, Женя - жимолость, а я, Яна, кладу яблоко». В итоге получается очень длинная цепочка, и повторить имена и фрукты бывает непросто (для этого и нужен контролирующий взрослый, который сможет подсказать, когда это будет необходимо). Но, как показывает опыт, даже если ребенку сложно повторить всю цепочку, имена участников он запоминает хорошо.

- **Кругосветное путешествие**

Еще один вариант предыдущей игры. Каждый участник называет страну, которую он хотел бы посетить. Здесь уже можно не заикливаться на том, чтобы название страны начиналось с той же буквы, что и имя ребенка (это будет довольно сложно). Задача следующего игрока - повторить имя и

название стран предыдущих участников и добавить свои имя и страну. Чтобы легче было запоминать, можно предложить детям делать какие-то характерные жесты: прыжок, хлопок, кивок... Необычный жест будет дополнительным маячком, который поможет вспомнить, что говорил игрок.

- **Самое любимое**

Участники садятся в круг, у ведущего (взрослого) в руках мячик. Ведущий начинает игру и задаёт тему.

Например:

-Меня зовут Саша, и моё любимое блюдо – котлеты.

Затем он бросает мячик любому другому игроку. Тот продолжает:

-Саша любит котлету. А меня зовут Маша, и люблю я мороженое.

И так дальше по кругу. Для упрощения игры можно не повторять то, что говорили предыдущие участники. Главное, чтобы все в круге высказались. Время от времени ведущий меняет тему. Такая игра поможет лучше узнать друг друга.

- **Принцы и принцессы**

Эту игру хорошо проводить в больших компаниях (от 10 человек). Каждый участник наугад из стопки вытягивает карточку, на которой написано имя сказочного персонажа. Задача игрока в течение 30 секунд найти свою сказочную пару. Например, Иван-царевич ищет Царевну-лягушку. Для малышей, которые еще не умеют читать, можно раздать карточки с изображением сказочных героев.

- **Листок почёта**

А эту игру можно проводить в компании, в которой дети уже более или менее знают друг друга. Каждому выдают по листу бумаги, ребенок наверху пишет свое имя и фамилию и передает лист соседу справа. Тот пишет одну положительную черту характера того, чье имя написано сверху листа. И так по кругу, пока все участники не напишут положительный отзыв. Затем ведущий встает в центр круга и зачитывает листы почета каждого игрока. Если же игроков очень много и чтение может растянуться надолго, эти листы просто выдают участникам. Приятно потом бывает почитать и погордиться собой.

- **Большая семья**

Ведущий просит ребят своими воспоминаниями о самых лучших выходных днях. Для кого-то лучшими выходными были те, когда всей семьей ходили в зоопарк, а для кого-то - тот день, когда ему разрешили подольше поиграть в компьютерную игру. Ведущий кратко записывает воспоминания, и потом все вместе составляют рассказ о лучшем общевыходном дне.

Игра поможет сформировать позитивную обстановку, а детям найти общие увлечения.

Игры на свежем воздухе

- **Терминатор**

Игра для 4-20 человек. Выбирается водящий. Игра состоит в том, что по сигналу все игроки разбегаются в разные стороны, а водящий бросается за кем-нибудь из них вдогонку. Его задача: осалить кого-нибудь, но это сделать не так-то просто, потому, что он не имеет права салить игрока, присевшего на корточки (на корточках нельзя сидеть более 15 секунд), а также игрока, застывшего в неподвижной позе. Единственное, что водящий может сделать с «застывшим» игроком - это заставить его зашевелиться или рассмеяться. При этом не разрешается дотрагиваться руками до «застывшего», но зато можно щекотать его травинкой или чем-нибудь подобным. Осаленный или «размороженный» становится водящим.

- **Челнок**

Посередине площадки проводят черту, неподалёку от которой выстраиваются две команды по 4-6 человек. Представитель одной из них выходит к черте и прыгает с места как можно дальше от черты. К отметке, куда допрыгнул представитель первой команды, выходит представитель другой команды и прыгает обратно к черте. После этого ещё один представитель первой команды вновь прыгает в обратную сторону и т.д. Если последний прыжок оказался за чертой, то завершающая соревнование команда побеждает: сумма прыжков её членов больше. Если последний прыгун не допрыгивает до черты, то победа на стороне команды, начинавшей игру.

- **Счёт по кругу**

Играющие образуют два круга (по 4-6 человек) на расстоянии двух шагов один от другого. По сигналу ведущего члены каждой команды начинают считать по порядку от 1 до 70. Число, в состав которого входит цифра 7 или которое делится на 7, «запретное», его произносить нельзя. Вместо этого играющий должен обежать свой круг справа налево и встать на своё место, после чего счёт продолжается. Кто ошибётся и назовёт «запретную» цифру или побежит не в том направлении, должен обежать круг дважды. Выигрывает команда, которая раньше закончит счёт. Если в игре участвуют 5-7 человек, то они образуют один круг.

- **Вдогонку за мячом**

Две команды (по 4-6 человек) выстраиваются двумя шеренгами справа и слева от ведущего и рассчитываются по порядку номеров. Ведущий кидает мяч как можно дальше вперёд и громко называет какой-либо номер. Два участника игры, имеющие этот номер, устремляются к мячу, чтобы завладеть им и сразу же бросить партнёрам по команде. Если это удаётся, команда получает очко. В том случае, когда мяч перехвачен противником, очко

засчитывается ему. Затем снова выстраиваются две шеренги и игра продолжается. Ведущий называет номера в любой последовательности, и чтобы выиграть нужно, быть внимательным. Побеждает команда, набравшая большее число очков.

- **Круговой «обстрел»**

Игра проводится на лужайке. Все участники стоят по кругу и передают волейбольным пассом (сверху или снизу) друг другу волейбольный мяч. Тот, кто совершил ошибку при приёме мяча или неточно его послал, садится в центр круга. Участники игры, передающие мяч по кругу, время от времени сильным ударом направляют его в сидящих. Если мяч не пойман ими и отскочил, он снова вводится в игру. Если же игрок не попал мячом в сидящих, то он сам занимает место рядом с ними. Круговой «обстрел» продолжается до тех пор, пока один из сидящих не поймает мяч. Тогда все сидящие встают и занимают места по кругу. А в центр круга идёт тот участник игры, чей мяч поймал один из сидящих.

- **Разведчик и часовой**

Участники игры распределяются на две команды по 4-6 человек, выстраиваются на площадке шеренгами в 20 шагах друг от друга и рассчитываются по порядку номеров. В середине площадки кладётся волейбольный мяч. Одной команде даётся название «разведчики», другой – «часовые». Ведущий громко называет какой-либо номер. Два участника игры с этим номером устремляются к мячу и останавливаются в шаге от него. Один из них – разведчик, другой – часовой. Разведчик, делая ряд движений (прыжки на месте, взмахи руками и др.), старается отвлечь внимание часового (тот обязан повторять за разведчиком все его движения), схватить и унести мяч в свою команду. Если разведчик сумел схватить мяч, но часовой настиг его и осалил рукой, он становится пленным. В противном случае в плен попадает часовой. Игра продолжается до тех пор, пока в ней не примут участие все члены команд. Побеждает команда, сумевшая захватить большее число пленников.

- **Замок**

Играющие делятся на две команды. Первые должны расколдовать «замок», а вторая команда – помешать им в этом. «Замок» может служить дерево или стена. Около «замка» находятся главные ворота – двое ребят из второй команды с завязанными глазами. Вообще у всех игроков этой команды глаза должны быть завязаны. Они произвольно, так, как им хочется, располагаются на игровой площадке. Игроки, которые должны расколдовать «замок» по команде ведущего начинают бесшумно двигаться к главным воротам. Их задача незаметно дойти до ворот, пройти сквозь них и дотронуться до «замка». При этом игра считается оконченной. Но задача второй команды с завязанными глазами осалить тех, кто движется к «замку». Те, кого осалят, выбывают из игры. По окончании игры ребята меняются ролями. Перед началом игры надо оговорить одно условие: будут ли ребята

из второй команды стоять на месте или они могут передвигаться по площадке.

- **Светофор**

На площадке чертят две линии на расстоянии 5-6 метров друг от друга. Играющие стоят за одной линией. Водящий стоит между линиями примерно посередине спиной к играющим. Водящий называет какой-то цвет. Если у играющих этот цвет присутствует в одежде, они беспрепятственно проходят мимо ведущего за другую линию. Если такого цвета в одежде нет, то водящий может осалить перебегающего пространство между линиями игрока. Осаленный 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 и сама становится частью «невода». «Рыбки» не имеют права рвать «невод», т.е. расцеплять руки у водящих. Игра продолжается до того момента, пока не определяется игрок, оказавшийся самой «проворной рыбкой».

- **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.

- **Считалки**

Все играющие стоят в кругу плечом к плечу и повернувшись лицом к центру. Они рассчитываются по порядку, и каждый запоминает свой номер. Водящий стоит в центре круга, у него нет своего места, но есть номер – например, ноль. Он должен быстро называть два-три номера. Играющие, номера которых назвали, должны занять одно из свободных мест. Если ему это удалось, он берет себе номер игрока, стоявшего здесь до него. Тот, кому места не хватило, становится водящим, и его порядковый номер – ноль.

- **Атомы и молекулы**

Все играющие беспорядочно передвигаются по игровой площадке, в этот момент они все 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, «атома» сливаются «молекулу». 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» взрослый человек должен популярно им объяснить. Сигналом для возвращения в игру временно выбывших игроков служит команда: «Реакция идёт по одному».

- **Третий лишний**

Все становятся в круг по парам, в затылок друг другу. Двое водящих: один убегает, второй – догоняет. Убегающий может встать третьим сзади к одной из пар, тогда стоящий впереди должен убежать. Задача убегающего осалить убегающего игрока, тогда они меняются ролями.

- **Цепочка фигур**

Играющие встают спиной в круг. Первый номер показывает любое движение, фигуру, жест второму номеру, тот в свою очередь третьему и т.д. Последний номер показывает уже всем и сравнивают начальную и конечную фигуру.

- **Али-баба**

Играющие делятся на две команды и встают, взявшись за руки, лицом к команде противника, на расстоянии 5 –7 метров. Игру начинает одна из команд словами: «Али-баба!» Вторая команда хором отвечает: «О чем слуга?» Вновь говорит первая команда: «Пятого, десятого, Сашу нам сюда!». При этом называется имя одного из игроков команды противника. Названный играющий оставляет свою команду и бежит к команде противника с целью разорвать цепь, т.е. расцепить руки игроков. Если ему это удастся, он забирает в свою команду игрока, расцепившего руки. Если цепь не разорвалась, то он остается в команде противника. Игру команды начинают по очереди. Побеждает та команда, в которой через определенное время будет больше игроков.

- **Салки**

Сюжет этой игры очень прост: выбирается один водящий, который должен догнать и осалить разбежавшихся по площадке игроков. Но у этой игры есть несколько усложняющих вариантов Осаленный игрок становится водящим, при этом он должен бегать, держась рукой за ту часть тела, за которую его осалили. Первый же игрок, до которого водящий дотронется, сам становится водящим. Осаленный игрок останавливается, вытягивает руки в сторону и кричит: «Чай-чай-выручай». Он «заколдован». «Расколдовать» его могут другие играющие, дотронувшись до руки. Водящий должен «заколдовать» всех. Чтобы сделать это быстрее, водящих может быть 2-3 человека.

- **Ручеек**

Все участники разбиваются на пары, пары берутся за руки и встают друг за другом – каждая следующая пара видит затылок предыдущей. Одна

пара разбивается, и игроки по одному идут сквозь образованный парами туннель. По пути они берут одного человека из стоящих в парах и ведут его по тоннелю до конца. Там они встают, поднимают руки, образуя продолжение туннеля. Оставшийся без пары игрок идет к началу туннеля и, проходя через него, выбирает себе новую пару. Так образуется постоянная смена игроков в парах. Эту игру очень удобно использовать, когда нужно построить детей по парам. Остановив игру, Вы получаете построенных детей без криков и т.д.

- **Съедобное – несъедобное**

Игровое поле расчерчивается в линейку, где каждая линейка отделяется от другой на один шаг (можно играть на широкой лесенке), игроки встают за последнюю черту и водящий бросает им поочередно мяч, называя различные предметы. Если звучит «съедобное» слово игрок должен поймать мяч, «несъедобное» – пропустить или отбросить, при соответствии действий игрока названному слову игрок переходит к следующей черте (на след. ступеньку). Выигрывает и становится водящим тот, кто первый пересечет последнюю черту.

- **«Море волнуется раз...»**

Вода стоит спиной к игрокам, которые выделывают всевозможные пазлы изображая различные фигуры в движении и произносит слова : «Море волнуется – раз, море волнуется – два, море волнуется – три, морская фигура на месте замри», затем оборачивается, кто не успел замереть или пошевелился первый становится водящим.

- **Эстафета весёлых кенгуру**

Игроков делят на команды. Для игры нужны небольшие предметы - маленькие мячи или спичечные коробки. Игроку из каждой команды нужно зажать между коленями этот предмет и пропрыгать некоторое расстояние до метки и обратно – к своей команде. После этого он передает предмет следующему участнику. Если игрок уронил предмет – то возвращается на место и начинает сначала. Команда горячо поддерживает своего игрока, ведущему желательно перед началом попросить команды выбрать себе название.

- **Эстафета «ложка картошка»**

Участнику команды нужно пробежать определенное расстояние, при этом держа ложку с большой картофелиной в вытянутой руке. Без картофелины бежать нельзя! Если она упала – игрок возвращается на исходную позицию.

- **Тягач**

Вожатый проводит две черты на расстоянии около полуметра друг от друга. Отряд делится на две команды и выбирает двух самых сильных игроков. Определяют – какая команда будет «тягачом», какая - «грузом». Выбранные самые сильные игроки будут «тросом». «Тягач» пытается сдвинуть «груз» с места и перетащить его на свою сторону. При этом «груз»

всячески сопротивляется. «Трос» же пытается выдержать двойную нагрузку. Дети выстраиваются таким образом: игроки, играющие роль «троса», берутся за руки. Команда-«тягач» выстраивается «паровозиком» друг за другом, каждый игрок удерживает впереди стоящего за талию по одну сторону «троса». Подобным образом, только с другой стороны «троса» - выстраивается «груз». Побеждают те, кто успешнее справился с задачей. Если «трос» разорван – победил «груз». Команды меняются ролями.

- **Я знаю пять имён**

По земле чеканят мячом (ладонью), при каждом ударе произносятся очередное слово: «Я знаю пять имен девочек (мальчиков, названий цветов, птиц и так до бесконечности): Маша — раз, Таня — два, Катя — три, Соня — четыре, Ира — пять, Я знаю пять ...» Если игрок ошибается или делает долгую паузу, мяч переходит к другому игроку, когда мяч сделает круг и возвращается к игроку, игра для данного игрока возобновляется с того места, где она прервалась (как это делается в «классиках»), при этом заранее лучше договориться, в каком порядке будут называться предметы.

- **Шаги**

Чертится круг диаметром 1,5-2 м, в который помещаются все участники. Водящий подбрасывает мяч как можно выше, и все разбегаются как можно дальше от круга. Поймав мяч, водящий кричит «стоп», выбирает «жертву» и назначает количество шагов до нее (шаги могут быть самые разнообразные и в разном количестве, например, два «гиганта» и «пять «лилипотов»).

Если водящему после выполнения назначенных шагов удастся дотронуться до водящего, то «жертва» становится водящим. Названия некоторых шагов: «гиганты» — большие шаги в прыжке, «лилипуть» — шаг на полступни, «ниточка» — от мыска к мыску, «утята» — вприсядку, «зонтики» — прыжок с переворотом, «зайчик» — прыжок — ноги вместе. Остальные можно придумать самим.

- **Фанты**

У игроков собирается по одному любому предмету, которые складываются в мешок. После чего одному играющему завязываются глаза; ведущий вытаскивает вещи по очереди, а игрок с завязанными глазами придумывает задание для вытасченной вещи, хозяин которой должен его выполнить.

Задания могут быть самыми различными: спеть песню, станцевать и пр. Только фантазия может ограничить вас в выборе.

Есть водящий (или несколько), который пятнает участников. Тот человек, которого он запятнал, встает на месте и начинает говорить: «Чай-чай-выручай!» Непойманые игроки пытаются выручить товарища, пытаясь до него дотронуться. Если это удастся, то осаленный игрок освобожден и снова в игре. Суть — поймать всех.

- **Животные на спине**

Каждому играющему на спину вешают картинку (или написанное название) животного таким образом, чтобы он его не видел. Для того, чтобы отгадать, человек задает вопросы окружающим. Отвечают только «да» или «нет». Например: "У меня есть перья? А плавники? Я хищник? Рога есть? Я плаваю?" и т.п.). Лучше, если вопросы задавать всем. Можно сделать так, чтобы два вопроса подряд и тому же задавать было нельзя. Если игрок отгадал животное, на спину ему можно повесить следующее. И начислить очко. Победит тот, у кого очков больше. Кроме животных, можно загадывать предметы, спортивные снаряды, инструменты и т.д.

- **Находчивый**

Для этой игры нужен мяч и секундомер. Игроки делятся на две команды.

Игроки рассаживаются в две линии друг напротив друга на расстоянии около двух метров. Вожатый берет мяч и бросает его крайнему игроку какой-либо из команд, произнося начало любого слова, например: «Ко...» «...рабль!» - быстро должен закончить слово игрок и перебросить мяч тому, кто сидит напротив: «Ар...»

«...буз!» - быстро должен ответить тот и передать мяч сопернику, выкрикнув начало нового слова.

Вожатый отмечает любую заминку с ответом. Если она длится больше 4-5 секунд - начисляет одно штрафное очко. Вожатый также контролирует соблюдение правил. Он следит, чтобы мяч передавался точно, чтобы не было подсказок. Вся игра должна идти не более 3-5 минут – как договоритесь. Для того чтобы облегчить или усложнить игру, можно ограничиться загадыванием, например, названий животных, растений, городов, музыкальных групп – на что хватит фантазии.

Побеждает та команда, которая в итоге получит меньше штрафных очков.

- **Не спешите**

Игра на развитие внимания. Все играющие становятся полукругом. Ведущий показывает различные движения – физкультурные или танцевальные. Игроки повторяют, при этом отставая от ведущего на одно движение. В то время, когда он показывает первое движение, игроки стоят смирно. Когда он показывает второе движение – игроки показывают первое и т. д.

Как только кто-то ошибется - он выбывает из игры. Побеждает тот, кто в итоге остается один. Игру тоже желательно проводить под музыку.

Проект смены оздоровительного лагеря «Улыбка» художественно-эстетического профиля с дневным пребыванием.

Ответственный за выпуск *Стодольник Юлия Васильевна*

Государственное учреждение дополнительного образования
«Докшицкий районный центр детей и молодёжи»

211722, г. Докшицы, ул. Ленинская, д.5
Тел.: 8(02157) 2-27-06.
E-mail: doksh_cdt@mail.ru