

Муниципальное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа
п.Жирекен

Принята за заседании Кафедры начального образования МОУ СОШ п.Жирекен Протокол № 4 От 21.03.2025 г	Утверждаю: Директор МОУ СОШ п.Жирекен Кудряшова С.Ю. От 21.03.2025 г.
--	--

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая)
программа лагеря дневного пребывания
«Золотой ключик»
Программа смены: «В поисках Жар-Птицы»
июнь- 2025 г.

Возраст обучающихся: 7-11 лет
Срок реализации: 18 дней

Жирекен

Пояснительная записка

Данная программа создана для реализации в лагере дневного пребывания детей «Золотой ключик», который создаётся на базе МОУ СОШ п.Жирекен в период с 1.06 по 21.06. 2025 г. Срок реализации 18 дней (3 недели). Программа составлена на основе федеральной программы воспитательной работы для организаций отдыха детей и их оздоровления (Приказ № 209 Минпросвещения России от 17.03.2025 г.).

Программа разработана с учётом возрастных и психологических особенностей участников, направлена на формирование у них патриотизма, социальной ответственности и уважения к многообразию культур народов России, а также развитию личностных качеств, способствующих успешной социализации, формированию экологического сознания и эстетического вкуса, развитию способностей к самовыражению в различных видах творчества и уважительного отношения к труду, укреплению ценностей семьи, дружбы, труда и знаний, поддержанию физического и психологического здоровья.

В воспитании детей младшего школьного возраста целевым приоритетом является создание благоприятных условий для усвоения участниками социально- значимых знаний - базовых норм поведения и культурно-исторических традиций общества. Воспитание в этом возрасте направлено на формирование у детей представлений о гражданских, нравственных, и эстетических ценностях, развивает чувство принадлежности к семье, коллективу и Родине.

Программа лагеря дневного пребывания детей «В поисках Жар-Птицы» выстроена в общей логике с первого и до последнего дня.

Программа летнего лагеря представляет собой сюжетно-ролевую игру, которая позволяет каждому участнику реализовать свои возможности в разных видах деятельности, развивать кругозор, получить новый опыт в межличностных отношениях.

На территории школы в течение всей смены функционирует не просто лагерь, а волшебная страна «Царство-Государство». Во время смены с помощью своего воображения, творчества, знания сказок, традиций и культуры своего народа ребятам нужно вернуть людям способность к волшебству и фантазии!

В командной работе участники смены должны добиться успеха и преодолеть все трудности!

Формируя воспитательное пространство, в основу организации смены заложена легенда лагеря, согласно которой все дети, посещающие лагерь,

становятся участниками сюжетно-ролевой игры со своими законами и правилами.

Символом смены является Жар-Птица. Сюжет заключается в том, что проводником в сказочной стране становится Волшебный Клубок, а тематическим ориентиром – Сказочный Указатель, который показывает путь по тропинкам к географическим объектам Царства-Государства, таким как:

«Остров здороВья»
«Долина Открытий»
«Заповедник куЛЬтуры»
«Залив путеШествий»
«Море приключЕний»
«Башня вооБражения»
«Королевство Сказок»
«Лес Традиций»
«Водопад искусствВа»
«Пещера пОзнаний».

Только пройдя все тропинки «Царства-Государства», маленькие жители постигнут истинный секрет ВОЛШЕБСТВА, который дарует Жар-Птица, ведь жар, огонь – это и творчество, и творение, и «горение». Преодолеть множество испытаний может лишь пытливый смельчак с чистыми помыслами, ведомый по жизни мечтой, приключениями, новыми открытиями.

Изначально все участники делятся на отряды – Культурные центры. Деятельность отряда сопровождают два воспитателя – Хранители сказок. В течение всей смены участники сообществ знакомятся и пробуют себя в различных испытаниях.

Каждый день отряды отправляются по новому направлению, согласно Волшебному указателю, таким образом, определяется тематический ориентир дня. Путешествия детей сопровождают герои сказок, рассказов, преданий, легенд, предлагают задания, конкурсы по теме дня, которые нужно выполнить отрядам. Среди заданий есть как индивидуальные, так и групповые.

За победу в общелагерных конкурсах отряд получает волшебные перья: золотые, серебряные, лазурные, белые. Кроме того, в каждом отряде, поощрение может получить и отдельно каждый участник, проявивший наиболее высокую активность.

В течение смены культурные центры (отряды) не только принимают участие в тематических мероприятиях, но и создают арт-проекты (например: карта сказок, костюм Жар-Птицы, нарисованный фильм «История Бабы Яги», народные игрушки-самоделки и т.д.), создавая музей народного творчества.

В конце смены отряды объединяют все заработанные пёрышки и возвращают могущественную силу Жар-Птице, а взамен получают Кубок Волшебства.

Каждый отряд совершает не только путешествие по Царству-Государству, выполняя творческие, интеллектуальный, развивающие задания, но и выполняет отрядный арт-проект в соответствии с темой смены.

Талисманом смены становится Жар-птица. За свои достижения отряды получали волшебные пёрышки – символ волшебной силы творчества и фантазии. В конце смены отряды объединяют все заработанные пёрышки и возвращают могущественную силу Жар-Птице.

Участники программы включаются в систему дополнительного образования, которые были реализованы с привлечение ресурсных центров школы: «Точка роста», «Движение первых», «Юные экологи», «Орлята России».

- ☐ «Творцы-молодцы: объёмное рисование»
- ☐ «Творцы молодцы: сказочный сувенир»
- ☐ «Шахматное королевство»
- ☐ «Спортивное поколение»
- ☐ «Русские забавы»
- ☐ «Лаборатория юного эколога»
- ☐ Мастерская Самоделкина «Русская игрушка»

☐ Литературный квиз «По сказочным тропинкам» (Литературный квиз — это командное соревнование на логику, сообразительность и смекалку, в ходе которого один или несколько участников отвечают на поставленные им вопросы)

В течение смены ребятам предлагаются разнообразные учебные и развлекательные программы. Каждый день лагеря чему-то посвящён: знакомству, спорту, дружбе. Вся деятельность в лагере строится по пяти направлениям:

- интеллектуально-познавательное,
- культурно-досуговое,
- физкультурно-оздоровительное,
- гражданско-патриотическое,
- экологическое.

В период лагерной смены сформировано 4 отряда, по 25 человек в каждом отряде. Для ежедневного отдыха детей обустроены игровые комнаты. Для организации игр, досуга в лагере используется музыкальный зал, спортивный зал, кабинет для кружковых занятий. На территории школы для проведения мероприятий, занятий спортом используются игровая площадка,

площадь перед зданием школы, спортивная площадка, зоны отдыха на территории школы.

Лагерь осуществляет сотрудничество с другими субъектами летней оздоровительной кампании: поселковой библиотекой, центром досуга п. Жирекен, школьным музеем, школой искусства.

ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

Цель: создание благоприятных условий для организации досуга учащихся во время летних каникул, развитие творческого и интеллектуального потенциала личности, её индивидуальных способностей и дарований, творческой активности с учётом собственных интересов, наклонностей и возможностей.

Задачи:

- Создать условия для организованного отдыха детей.
- Создавать благоприятные условия для укрепления здоровья детей, развития культуры здорового образа жизни и безопасного поведения, приобретение навыков здоровьесбережения, санитарно-гигиенической культуры через деятельность лагеря.
- Формировать навыки культурного поведения, создать условия для приобретения детьми навыков рефлексии, анализа поступков и поведения, опыта общения со сверстниками в разновозрастном коллективе детей.
- Организовать среду, предоставляющую ребёнку возможность для самореализации в индивидуальном и личностном потенциале.
- Формировать у ребят навыки общения и толерантности.
- Развивать экологическую культуру, навыки ответственного отношения к природе через различные формы работы в лагере.
- Развивать творческое мышление, познавательный интерес, используя игровую модель в качестве основной технологии.
- Развивать гражданские качества детей: личное достоинство, внутреннюю свободу, уважение к окружающим и самоуважение;
- Воспитывать у детей и подростков патриотизм по отношению к своей малой Родине и родному краю.
- Мотивировать детей на активную жизненную позицию через личностное развитие.

Календарный план воспитательной работы лагеря

№	Тема дня	дата	1 половина дня	Количество часов	2 половина дня	Количество часов
1	Тренинг знакомства и командообразования	2.06	Тренинг знакомства. Тренинг командообразования.«Давайте жить дружно!»-Обсуждение и принятие правил лагеря. Игры на свежем воздухе.	3	«Парад веснушек». Подготовка к открытию смены лагеря.	3
2	Подготовка к открытию смены	3.06	Репетиция номера. Игры на свежем воздухе.	3	КТД «В поисках улитки»	3
3	Торжественное открытие смены.	4.06	Представление отрядов, творческие номера. Концерт	3	Конкурсная программа «Час весёлых испытаний	3
4	«Заповедник культуры»	5.06	Экскурсия в ДШИ, библиотеку	3	Мандалотерапия «Волшебный круг» для снятия психоэмоционального напряжения	3
5	День А.С. Пушкина «Лукоморье».	6.06	«По сказочным тропинкам». Конкурс рисунков «Рисуем сказки»	3	Творческие мастерские: мастер-класс «Портрет Пушкина А.С.»	3
6	«Залив путешествий».	7.06	Отрядные дела. Работа кружков.	3	Игра по станциям «Большое путешествие Синбада»	3
7	«Море приключений».	9.06	Квест-игра «Внимание-сюрприз!»	3	День Нептуна.	3
8	«Там на неведомых дорожках»	10.06	Конкурс знатоков «Ларец народной мудрости»	3	Уличный фестиваль мыльных пузырей	3
9	«Остров здоровья»	11.06	Игровой час «Играю я-играют друзья»	3	«Весёлые старты» с участием Бабы Яги и её друзей.	3
10	«Долина Открытий» День России«Русь, Россия, Родина моя»	12.06	Беседа на тему: «Горжусь своей страной». Конкурс фактов о России «А знали ли Вы, что...».	3	«Русские забавы» Игры народов России.	3

			«Я и Россия» (поём песни о Родине). Конкурс рисунков «Мир без войны».			
11	«Башня воображения»	13.06	Конкурс рисунков	3	Народные игрушки-самodelки	3
12	«Королевство Сказок» Литературный квиз	14.06	Арт-проект «Костюм Жар-Птицы»	3	«Творцы-молоды: сказочный сувенир»	3
13	«Лес Традиций»	16.06	Акция «День добрых дел»	3	Творческие мастерские «Лесная скульптура»	3
14	«На поиски волшебного клада»	17.06	Изготовление талисманов на удачу и оберегов	3	Квест-игра	3
15	«Водопад искусства»	18.06	Творческие мастерские: «Сахарная вата», «Мыльные пузыри», «Шоколадные конфеты», «Робототехника», «Тульский пряник», «Выжигание», «Плетение»	3	Представление поделок. Игры на свежем воздухе.	3
16	«Пещера познаний».	19.06	«Мы любим сказки» - поход в поселковую библиотеку	3	Конкурс сочинений, стихов. Игры.	3
17	«Шахматное королевство»	20.06	Тематическая беседа о знаменитых российских шахматистах. Игры на свежем воздухе.	3	Шахматный турнир.	3
18	Волшебный бал. Закрытие смены.	21.06	Подготовка к концерту	3	Концерт «Минута славы» Награждение мастеров и умельцев. Уборка территории и отрядных кабинетов.	3
	ИТОГО часов			37		35

Содержание программы:

1 ДЕНЬ: Командообразование. Парад веснушек. КТД «В поисках улитки».

Формируются 4 группы- культурные центры. К каждой группе прикрепляется два воспитателя- Хранители сказок, которые координируют действия группы. День начинается с линейки. Каждый отряд утром и в конце дня сдаёт рапорт. В конце дня группа получает перо Жар-птицы:

- 1м-золотое,
- 2м- серебряное,
- 3м-лазурное,
- 4м.- белое.

Тренинг знакомства и командообразование.

Все дети делятся на 4 группы. Для этого им предлагается выбрать одну из четырёх цветных фишек (красный, жёлтый, зелёный, синий цвет). Каждой группе придумывается название:

Тренинг знакомства.

Все дети выходят во двор школы и становятся в круг.

1) Поздоровайся локтями (игра ломает привычные стереотипы приветствия и способствует установлению контакта между участниками)

Встать в круг, рассчитаться на «один-четыре» и сделать следующее:

«№1» складывает руки за головой, так чтобы локти были направлены в разные стороны;
«№2» упирается руками в бедра так, чтобы локти также были направлены вправо и влево;
«№3» кладёт левую руку на левое бедро, правую руку — на правое колено, при этом руки согнуты, локти отведены в стороны;

«№4» держит сложенные крест-накрест руки на груди (локти смотрят в стороны). Задание: познакомиться с как можно большим числом членов группы, назвав своё имя и коснувшись друг друга локтями.

Через несколько минут участники собираются в четыре подгруппы так, чтобы вместе оказались все 1-ые, 2-е, 3-и и 4-ые номера, чтобы поприветствовать друг друга внутри своей подгруппы.

2) «Твоё имя» (в круге)

1 вариант. Ребята, встаньте в круг, возьмитесь за руки. Пусть один назовёт своё имя и сделает особенное движение. Затем все сделают шаг в круг, скажут хором имя игрока и повторят это движение – и так по кругу.

2 вариант. Сейчас каждый, назовёт своё имя, а наша задача - назвать, как можно больше вариантов этого имени (например, Лариса – Лора, Ларочка, Ларисочка, Лорка). Можно придумать и ассоциации, связанные с этим именем (растение, цвет, предмет, слова песни, сравнение). Искренно, доброжелательно!

Обсуждение: Какое имя больше тебе по душе и ты хотел бы, чтобы так к тебе обращались окружающие?

Наше имя звучит как самая лучшая в мире музыка. Обращаясь друг к другу, каждый раз называйте человека по имени и помните правило: «Самый главный человек на свете – тот, кто перед тобой».

Тренинг командообразования

Игровая легенда (общая на тренинг): Наша игра будет строиться на основе сюжетов сказок. Каждый день отряды отправляются по определённому направлению, согласно Волшебному указателю. На волшебной тропинке нас ждут различные приключения и сказочные задания. Чтобы добиться успеха мы должны преодолеть все трудности!

- Отгадайте мою загадку:
«Иван Жар-птицу для царя искал,
А Серый волк ему в том помогал,
Советы он царевичу давал
И превращениями блистал!».

- Ребята, а вы помните, какими словами начиналась эта сказка?
- А что вы знаете о Жар-Птице?

Легенда о Птице

Прекрасная Птица с ослепительным оперением существовала с самого начала мира, погибая и возрождаясь в очищающем пламени на рубеже эпох. Сама она приносила себя в жертву, и каждый раз, вновь восставая из пепла, обращала свой взгляд на земные пределы, сквозь звёзды. Птица знала, что есть, что было и что будет, и всё же она хранила мир, в котором свила себе гнездо... Жила волшебная Птица далеко-далеко, на самом краю земли. Где точно- никто не знал. Одни говорили, что гнездо её спрятано от людских глаз на вершине горы, другие- что свила она его среди бескрайней пустыни, в тридесятом «ином» государстве, совершенном и далёком от мирской суеты.

Множество испытаний и опасностей подстерегали на пути тех, кто дерзнул отправиться на поиски птицы, которая хранит огонь первоначального творения.

Чтобы добраться до Птицы, надо было пройти долгий тернистый путь по дорогам, стирая сапоги и изнывать от жажды, а можно было- в своём сердце, преодолевая и изменяя себя.

Редко люди могли видеть прекрасную Птицу во всей её красе. Чтобы случилось это, на земле должны были воцариться мир и согласие. Увидеть её, преодолев множество испытаний, мог лишь отчаянный смельчак с чистыми помыслами, ведомый по жизни Мечтой.

Недаром иногда называли Птицу Жар-птицей, ведь жар, огонь - это и творчество, и творение, и «горение». Она была совершенным чудом, и каждый, кто хотя бы издали видел её, становился обладателем чудесного дара.

Свет, окружавший Птицу, ложился и на человека, наделяя его тем, чего он больше всего хотел в своём сердце: талантами, умениями, знаниями, счастьем. И вот уже человек, получивший дар от Птицы, сам нёс на себе отблеск волшебного света.

Вот и наша игра заключается в том, чтобы найти место, где живёт Птица. Чтобы найти Жар-Птицу нужно собрать все подсказки, которые вам будет вручать Хранитель сказок после ключевых мероприятий. Собрав все подсказки и соединив их воедино, мы и найдём путь к своей Жар-Птице.

Мы должны придумать название нашей поисковой группе, девиз, речёвку, песню, оформить уголок и познакомиться с Законами, которые все должны соблюдать.

Каждый из вас «цепочкой» должен назвать сказку и автора, если она авторская. Старайтесь не повторять название сказок.

Вспомните, какой сказочный герой говорит следующие слова (подготовить Хранителям сказок).

Активные участники получают фишки для того, чтобы определить победителя.

Связующая нить

Время: 5 мин. Для этого упражнения нужен реквизит – клубок шерстяных ниток. Ведущий перекидывает одному из участников клубок ниток, оставляя себе конец клубка, и говорит, что он любит, о чём мечтает и что он желает тому участнику, которому передал клубок. Другой участник ловит клубок, наматывает нитку на палец и продолжает игру дальше. Когда все участники проделают это упражнение, всех членов группы связывают нити клубка. Спросить участников, что на их взгляд, напоминает эта связывающая нить, какие ассоциации вызывает. Затем предложить участникам закрыть глаза и удерживая свой конец нити, думать о том, что эта группа – единое целое, и каждый в группе ценен и важен.

3) «Давайте жить дружно!» - Обсуждение и принятие правил лагеря. Инструктаж по ПДД, пожарной и антитеррористической безопасности. Изготовление каждой группой своего логотипа или эмблемы, оформление уголка.

Игры на свежем воздухе. Подготовка к открытию смены лагеря (номер художественной самодеятельности).

4) «Парад веснушек»

Всем детям рисуют веснушки аквагримом. Некоторым делают одну зелёную веснушку, их всех нужно отыскать и пересчитать, выполнить задание.

5) Коллективное творческое дело «В поисках улитки»

В каждом отряде спрятана маленькая улитка, также большая улитка-Мама спрятана где-то у Хранителя Сказок.

Задание: Найдите сначала улитку в отряде и отправляйтесь на поиски её мамы-большой улитки.

2 ДЕНЬ: Подготовка к открытию смены. Экологическая игра. Квест-игра «В поисках улитки». Игры на свежем воздухе.

Инструктажи по ТБ, беседы по профилактике психологической травмы в детской среде.

Каждый отряд готовит несколько номеров художественной самодеятельности для концерта.

Экологическая игра «Путешествие улитки»

игра «Экологическая улитка».

Игра предназначена детям старшего дошкольного возраста.

Разработала воспитатель высшей категории Басюк Татьяна Владимировна МАОУ ОЦ

Цель игры: формирование экологического образа жизни и бережного отношения к природе у детей старшего дошкольного возраста

Формировать знания детей о планете Земля и особенностях и условиях жизни на планете, и роли человека.

Формировать знания о видовом разнообразии животного мира

Формировать знания детей о сохранении природы, а также экологического образа жизни человека (раздельный сбор мусора, сохранении лесов и др.)

Развивать коммуникативные умения (умение слушать другого, отвечать на вопрос, действовать по правилам игры, соблюдать очередность, радоваться правильным ответам)

В набор игры входят:

игровое поле

фишки 6 цветов для передвижению по игровому полю

карточки 6 цветов. На карточке с одной стороны предлагается вопрос и три варианта ответа.

С другой стороны карточки правильный ответ. Каждый цвет соответствует разделу

о синий - неживая природа

о красный - охрана природы

о голубой - птицы

о желтый - насекомые

о светло-зеленый - растения

о темно-зеленый - дикие и домашние животные

В игру могут играть от 1 до 6 человек. Перед началом игры дети разбирают цветные фишки и выставляют их на старт. Ведущий (взрослый или умеющий читать ребенок) раскладывает карточки по цветам вопросом вверх. Определяется очередность хода с помощью броска кубика с «костями» – у кого больше выпало, тот ходит первым.

Игрок бросает кубик с «костями» и ходит по игровому полю согласно выпавшим на кубике «костям». После этого бросает цветной кубик и по цвету выпавшему на кубике, ведущий берет карточку и зачитывает вопрос игроку. Правильно ответивший игрок получает жетон.

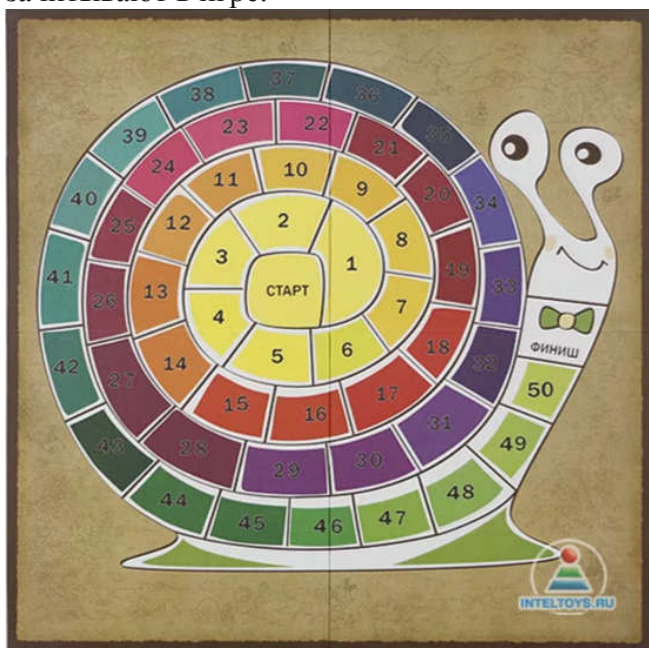
Затем ходит следующий игрок. Существует возможность передать ответна вопрос другому игроку. Передающий ход игрок шагает на 2 шага назад. Игрок, которому передали карточку с вопросом получает жетон при правильном ответе, и может шагнуть на 1 шаг вперед. Перед началом игры с детьми следует обговорить вариант присуждения победы вигре. Победа может присуждается по:

1-по количеству выигранных жетонов за правильно отвеченные вопросы;

2 –кто быстрее дошел до финиша.

В первом варианте игры карточки раздает ведущий.

Второй вариант игры - когда перед началом игры каждый игрок кидает цветнуюкубик и получает карточки определенного цвета. Тогда игроки сами раздают карты свопрсами и зачитывают в игре.



Далее можно провести квест-игру «В поисках улитки».

3 ДЕНЬ: Торжественное открытие смены.

Сценарий открытия лагеря

(Звучит музыка «Летние каникулы»)

Ведущая 1 :Здравствуй, лето, неба синева!

Здравствуй, лето, море и трава!

Здравствуй, лето, дождик и жара

А у нас каникулы! Ура!

Наш праздник уже начинается,

И мы отправляемся в путь.

С собою друзей замечательных

В дорогу ты взять не забудь!

Ведущая 2: Сегодня праздник открытия

Лагерной смены, друзья.

Много задора, веселья нас ожидает, ура!

Звенит наш гул всё громче, всё слышнее.

Какая трель над миром разливается!

Все думают: распелся соловей.

А вот и нет – наш лагерь открывается!

(Звучит музыка. Выходят персонажи)

Ириска: Здравствуйте!

Мы рады приветствовать вас!

Как много светлых улыбок

Мы видим на лицах сейчас!

Клубничка: Давайте познакомимся друг с другом. Меня зовут...

Арина и Полина - улыбнитесь;

Саша, Даня - подтянитесь;

две Марии - наклонитесь;

Дима, Ваня - отзовитесь;

Лиза и Алина – ручкой помашите

София, Ангелина - ручками похлопайте;

Артём и Матвей - ножками потопайте.

Вот мы и познакомились с вами

Ведущая 1: Каникулы, каникулы - весёлая пора!

В лагерь отправляется вся наша детвора!

Ведущая 2: Вот так же весело и дружно нам предстоит прожить с вами, 18 дней. Для того, чтобы в нашем лагере отдых был увлекательным, интересным и незабываемым рядом с вами будут находиться самые лучшие педагоги и работники нашего лагеря: Кто-же они:

Ведущая 1: На зарядку кто с утра

Отведёт вас, детвора?!

Без него мы как без рук,

Ну, конечно, наш *Физрук* -

Ведущая 2: Все ребята им, как дети

Оли, Кати, Светы, Пети.

Всегда помогут ребятам – мечтателям

Они не вожатые, а *Воспитатели* -

Ведущая 1: Поцарапал руку очень?

Разболелась голова?

Быстро бинт зелёной смочит,

Даст таблетку *Медсестра* -

Ведущая 2: Вкусные завтраки и обеды ожидают в столовой нас

Повар у нас – ну просто класс! -

Ведущая 1: Учит петь и танцевать,

В праздники – не даст скучать

Она у нас большой талант

Наш креативный *Музыкант* -

Ведущая 2: Он самый главный в лагере, им руководит.

И весь июньский месяц спокойно он не спит.

Головою нашей зовут её не зря,

Потому что она *Начальник лагеря* –

Ведущая 1: В лагере у нас будет много дел: конкурсов, соревнований, путешествий, игр, выступлений. И начнём развлекаться мы с вами прямо сейчас.

Ириска: Ребята, а теперь давайте-ка проверим, какие вы весёлые и дружные! Проведём с вами игры и за каждую игру вы будете получать по одной букве. В конце нашего праздника соединим эти буквы и прочитаем слово, которое у нас получилось

(Игра «Светофор» на внимание (под музыку)

(Водящий показывает флажки в разной последовательности, дети выполняют действия)

Зелёный - топают ногами,

Жёлтый – хлопают руками,

Красный – тишина.

Ириска: Молодцы, ребята!

Ведущая 2: Ребята мы знаем, что все из вас любят рисовать. Предлагаем поиграть в игру

Ведущая 1: Может уже пора им свою силу и ловкость показать?

Ведущая 2: Каждый ребёнок и взрослый любит читать сказки. Вот сейчас я проверю ваши знания о сказочных героях.

Игра: «Доскажи сказку или литературного героя»

- Какой овощ был превращён в карету для золушки? (Тыква)
- Какой фрукт съела красавица и заснула мёртвым сном? (Яблоко)
- сказка «Иван Царевич и серый» (волк)
- Сестрица Алёнушка и братец. (Иванушка)
- Царевна - (Лягушка)
- Гуси - (Лебеди)
- По щучьему (велению)
- Белоснежка и семь (гномов)
- Конёк - (Горбунок)

Ведущая 1: Молодцы, ребята. Хорошо знаете сказки.

Клуб-ка: Чтоб пыл веселья не угас,

Чтоб время шло быстрее,

Друзья, мы приглашаем вас к загадкам поскорее!

(Игра – «Загадки про лето»)

Ириска: Отчего у нас тепло?

Это сверху припекло.

Через облако-оконце

Шлёт лучи на землю... *(Солнце)*

Клуб-ка: Через нос проходит в грудь

И обратный держит путь

Он невидимый, и все же,

Без него мы жить не можем - *(Воздух)* – в руках воздушные шары

Ириска: Чтобы лился дождик с неба,

Чтоб росли колосья хлеба,

Чтобы плыли корабли,

Чтоб варились кисели,

Чтобы не было беды —

Жить нельзя нам без ... *(Воды)* – бутылка с водой, брызгать на детей

Клуб-ка: Ай, да, молодцы!! Пора бы нам всем размяться. Давайте все вместе разучим с вами флешмоб «Самолёт».

(Дети по музыку танцуют флешмоб с ведущими)

Ведущая 1: Ребята, а сейчас слово предоставляется нашему директору лагеря

(Директор говорит напутственное слово детям)

Клуб-ка: Чтоб время шло быстрее,

Друзья, мы приглашаем вас к загадкам поскорее!

Ведущая 2: В нашем лагере сформировались отряды талантливых, ярких, спортивных, ответственных ребят.

Ярко солнце светит,

В воздухе тепло.

И куда ни взглянешь,

Все кругом светло.

По лугу пестреют

Яркие цветы...

Какое это время года, угадаешь ты? (Лето)

Ведущий 2:

Чтоб не нагрелась голова,

Защищает вещь одна.

Если очень-очень жарко,

Надеваю я... (Панамку)

Ведущая 1: Лагерной смены теперь путь открыт,

Лето веселой улыбкой манит.

Ведущая 2: Мы желаем вам успеха и заливистого смеха,

Творите и дерзайте, друзья, не уставайте никогда!

Ведущая 1 и 2: Добро пожаловать в лагерь!

(Звучит песня «Каникулы! Ура!»)

Чтоб время шло быстрее,
Друзья, мы приглашаем вас к загадкам поскорее!

Ярко солнце светит,

В воздухе тепло.

И куда ни взглянешь,

Все кругом светло.

По лугу пестреют

Яркие цветы...

Какое это время года, угадаешь ты? (Лето)

Ведущий 2:

Чтоб не нагрелась голова,

Защищает вещь одна.

Если очень-очень жарко,

Надеваю я... (Па

Ведущий 2: По окончании нашего праздника мы хотим, чтобы все вы произнесли клятву.

Клянёмся свято чтить традиции и законы лагеря, примерно вести себя на лагерной земле, образцово содержать свой отрядный уголок, петь, играть, танцевать, всё съедать! Клянёмся?

Все: Клянёмся! Клянёмся! Клянёмся!

Клянёмся быть добрыми и дружными. Клянёмся!

Клянёмся быть весёлыми и задорными. Клянёмся!

Клянёмся делать по утрам зарядку и заниматься спортом. Клянёмся!

Клянёмся не вешать нос, не лениться, не плакать, не стонать,
не жаловаться на трудности и скуку.

Клянёмся! Клянёмся! Клянёмся!

Если мы нарушим эту клятву, то пусть ...

- нас навсегда лишат денег на мороженое;

- порвутся все любимые джинсы;

Согласны?

- сядут батарейки в наших планшетах;

- нас перестанут пускать на прогулки;

Согласны?

- запутаются шнурки на наших кроссовках;

- проиграет наша любимая команда;

- пройдёт бульдозер по нашим любимым дискам.

Согласны?

Ведущий 2: На этом наш праздник завершает

4 ДЕНЬ «Заповедник культуры». Экскурсия в ДШИ, библиотеку. Мандалотерапия «Волшебный круг» для снятия психоэмоционального напряжения.

Викторина «По дорогам сказок»

1. В какой сказке К. Чуковского описаны сразу два веселья: именины и свадьба? («Муха-Цокотуха».)
2. Кто из перечисленных персонажей был героиней одной из сказок А. С. Пушкина: Царевна-лягушка, Золушка, Царевна-лебедь? (Царевна-лебедь)
3. Где проживал Карлсон? (На крыше)
4. Директором чего был Карабас — Барабас? (Кукольного театра)
5. Какой маленький предмет всю ночь мешал спать принцессе? (Горошина)
6. Какое самое первое желание Страшилы выполнила Элли? (Сняла с шеста)
7. Какой месяц подарил падчерице возможность собрать подснежники? (Март).
8. Почему гусятница все же разрешила Нильсу путешествовать вместе с ними? (Спас гусей от лиса Смирре)
9. Каких вещей в сказке «Цветик семицветик» было по 7 штук? (Баранок, лепестков, белых медведей)
10. Кто подарил девочке красную шапочку? (Ее бабушка)
11. Какие животные шли в Бремен, чтобы стать музыкантами? (Осел, петух, кот и собака)
12. Сколько часов каждая пара уток держала в клюве прутик с лягушкойпутешественницей? (По два часа)
13. Какой предмет перемещал с места на место героев сказки «Аленький цветочек»? Золотой перстень)
14. Где Дядя Федор раздобыл деньги для покупки трактора? (Нашел клад).
15. Кто Золушке дал такое имя? (Младшая дочка ее мачехи)
16. В каких зверей по просьбе кота в сапогах превращался людоед? (Во льва и мышку)

17. Как звали великана, побывавшего в стране лилипутов? (Гулливер)
18. Как назывался город, в котором жил Незнайка? (Цветочный)
19. О какой сказке идет речь: джунгли, волки, ребенок? Маугли)
20. Какое имя было у медвежонка-поэта? Винни-Пух)

Викторина по русским народным сказкам

1. В какой сказке хищная рыба исполняла желания? («По щучьему велению»)
2. Чью избушку заняла коза-дереза? (Зайчика)
3. Корешки или вершки отдал мужик медведю, когда выкопал репу?
(Вершки)
4. Кто в сказке «Репка» стоял по счету четвертым? (Жучка)
5. Приняла ли предложение цапля выйти замуж за журавля? (Нет)
6. Кто влезал корове в одно ушко, а вылезал в другое, и таким образом выполнял трудную работу? (Крошечка – Хаврошечка)
7. Иванушка стал козленочком, попив воды из козьего копытца. А как он превратился опять в мальчика? (Три раза перекувыркнулся через голову)
8. В какой сказке медведей звали: Михаил Иванович, Мишутка и Настасья Петровна? («Три медведя»)
9. Кого пытался заморозить Мороз – Синий нос? (Мужика)
10. Какие продукты попросил солдат у старухи, чтобы сварить кашу из топора? (Крупу, масло и соль)
11. На каком музыкальном инструменте играл кот у лисьей избушки, чтобы спасти петушка? (На гусях)
12. Где сидел Мальчик с пальчик, когда пахал поле? (В ухе у лошади)
13. Как звали девушку, которую Кощей Бессмертный превратил в Царевнулягушку?
(Василиса Премудрая)
14. Какое блюдо предложил попробовать журавль лисе, пододвинув ей кувшин? (Окрошку)

15. Почему старик завез свою дочь зимой в лес и оставил там? (Так приказала старуха-мачеха)
16. Из чего дед сделал внучке смоляного бычка? (Из соломы, палок и смолы)
17. Как получилось, что Иван-царевич ездил на волке, а не на коне? (Волк съел коня)
18. Какое дерево грызла ведьма, чтобы достать Терешечку? (Дуб)
19. Как у стариков появилась дочка Снегурочка? (Сами вылепили из снега)
20. Чем закончилась сказка «Теремок»? (Звери построили новый теремок).

Викторина «Кто дал полезный совет?»

1. Не открывай двери незнакомым людям. (Семеро козлят)
2. Чисти зубы, мой руки, принимай регулярно душ. (Мойдодыр)
3. Покушал, вымой за собой посуду. (Федора)
4. Не ходи по лесу один. (Красная Шапочка)
5. Помогай друзьям в трудных ситуациях. (Репка и Аленушка из сказки «Гуси лебеди»)
6. Тщательно пережевывай пищу, не торопись и не разговаривай во время еды. (Куручка из сказки «Бобовое зернышко»)
7. Не выполняй просьбы малознакомых людей. (Колобок)
8. Пей только чистую воду. (Братец Иванушка)
9. Попав в трудную ситуацию, не паникуй, а постарайся найти из нее выход. (Маша из сказки «Маша и медведь» и Герда)
10. Хорошо учись. (Буратино)
11. Читай художественные и научные книги. (Знайка)
12. Не ешь много сладкого. (Винни Пух)

Викторина «Сколько?»

1. Сколько сказочных героев тянуло репку? (Шесть)
2. Сколько месяцев сидело у новогоднего костра? (Двенадцать)

3. Сколько животных шло в Бремен, чтобы стать музыкантами? (Четверо)
4. Сколько глаз у Бастинды? (Один)
5. Сколько козлят похитил волк? (Шесть)
6. Сколько лет было дяде Федору, когда он научился читать? (Четыре)
7. Сколько раз обращался старик с просьбами к золотой рыбке? (Пять)
8. Сколько золотых монет Карабас Барабас дал Буратино? (Пять)
9. Сколько героев предлагали Дюймовочке выйти замуж? (Четверо)
10. Сколько мартышек составляют длину удава? (Пять)
11. Сколько лет спала спящая красавица? (Сто)
12. Сколько лет крокодилу Гене? (Пятьдесят).

Викторина «Что за чудо - эти сказки»

1. Какое число встречается в сказках чаще всего? Какие ещё числа встречаются в сказках? (Число 3 — три брата, три всадника, тридевятое царство, три года. Ещё ДВОЕ из ларца, СЕМЕРО козлят и т.д.)
2. Какие всадники встретились Василисе Премудрой на пути в Бабе Яге? Кто это был? (Красный, белый и чёрный всадники. Это были белый день, красное солнышко и тёмная ночь)
3. Кто из сказочных персонажей использовал хвост в качестве удочки? (Волк в сказке «Лиса и Волк»)
4. Сказочная владелица, пожалуй, первого летательного аппарата. (Баба-Яга)
5. Какие ещё сказочные транспортные средства вам известны? (Печка у Емели, ковёр-самолёт, сапоги-скороходы)
6. Уникальный рецепт вкусного и питательного блюда из строительного инструмента? (Каша из топора)
7. Сколько человек участвовало в сборе небывалого урожая репы? (Трое. Все остальные – звери)
8. Кто помог брату и сестре из сказки «Гуси-лебеди» убежать от Бабы- Яги? (Мышка)

9. Она бывает живой и мёртвой. (Вода)
10. Что такое сусек? (Ларь или отсек в амбаре для хранения зерна и муки)
11. Где хранится смерть Кощея? (На кончике иглы)
12. Музыкальный инструмент, на котором подыгрывали своему рассказу сказители в давние времена? (Гусли)
13. Что случилось с избушкой Лисы в сказке «Заюшкина избушка»? (Она растаяла, потому что была сделана из льда)
14. Из какой посуды угощали друг друга Лиса и Журавль? (Из тарелки и кувшина)
15. Какую рыбу выловил Емеля? (Щуку)
16. Вспомните ещё одну рыбку-волшебницу. Правда, она не из русской народной сказки. (Золотая рыбка)
17. Почему братец Иванушка превратился в козлёнка? (Не послушался сестры и попил из копытца)
18. В какое время года происходит действие сказки «По щучьему велению»? (Зима, так как щуку выловили из проруби)
19. Кто был помощником Хаврошечки? (Коровушка)
20. Кому удалось прогнать Лису из Заюшкиной избушки? (Петуху)
21. Кому принадлежит присказка: «битый небитого везёт»? (Лисе)

БИБЛИОТЕКАРЬ: Вот и подошла к концу наша викторина. Много разных сказочных героев было сегодня у нас в гостях. Я надеюсь, что умные, добрые, мудрые книги станут вашими друзьями на всю жизнь. Читайте их! Читайте вместе с мамой и папой, учитесь читать сами. И не забывайте дорогу в библиотеку.

5 ДЕНЬ День А.С. Пушкина «Лукоморье».

Викторина «По сказочным тропинкам». Конкурс рисунков «Рисуем сказки». Творческие мастерские: мастер-класс «Портрет Пушкина А.С.»

Ход викторины

1. Как звали царя в сказке «Золотой петушок»?

2. В какой сказке это было?

"Вот из моря вылез старый бес?"

А) «Сказка о золотой рыбке» Б) «Сказка о попе и о работнике его Балде» В) «Сказка о мёртвой царевне и семи богатырях»

(«Сказка о попе и о работнике его Балде»)

3. Кто помог Королевичу Елисею отыскать царевну?

А) Ветер Б) Солнце В) Месяц

(Ветер)

4. «Бедный поп подставил лоб». Кому?

А) Старику Б) Балде В) Бесёнку

(Балде)

5. Как звали сына царя Салтана?

А) Гвидон Б) Балда В) Елисей (Гвидон)

6. Кто говорил такие слова:

"Свет мой, зеркальце, скажи,

Да всю правду доложи:

Я ль на свете всех милее,

Всех румяней и белее?"

А) Ткачиха Б) Царевна Лебедь В) Царица-мачеха (Злая царица - мачеха из сказки «Сказка о мёртвой царевне»)

7. Сколько раз закидывал в море невод старик?

А) 5 раз Б) 3 раза В) 1 раз (Три раза)

8. Какая царица околдовала царя Дадона в сказке «Золотой петушок»?

А) Шамаханская Б) Русская В) Морская (Шамаханская)

9. В какой сказке было отравленное яблочко?

А) «Сказка о мёртвой царевне и семи богатырях» Б) «Сказка о царе Салтане» В) «Сказка о рыбаке и рыбке»

(«Сказка о мёртвой царевне и семи богатырях»)

10. Кто помогал царевичу Гвидону превращаться в комара, муху и шмеля?

А) Царевна Лебедь Б) Бабариха В) Матушка родная

(Царевна Лебедь)

11. Какими были ядра орехов, которые грызла белочка?
А) Золотые Б)Серебряные В)Изумруд (Ядра - чистый изумруд)
12. «Навстречу ему Балда, Идёт сам, не зная куда". Кому навстречу шёл Балда?
А) Царю Б)Старухе В)Попу (Попу)
13. Как звали сватью бабу?
А) Врачиха Б)Бабариха В) Повариха (Бабариха)
14. Мимо, какого острова проплывали корабли, чтобы попасть в царство славного Салтана?
А)Буян Б)Мадагаскар В)Невезения (Буян)
15. Какой домик построил для белочки князь Гвидон?
А)Деревянный Б)Хрустальный В)Каменный
(Хрустальный)
16. В какой сказке была Чернавка?
А) «Сказка о рыбаке и рыбке» Б) «Сказка о золотом петушке» В) «Сказка о мёртвой царевне и семи богатырях»
(«Сказка о мёртвой царевне и семи богатырях»)
17. Сколько лет рыбачил старик?
А)30 лет и 3 года Б)40 лет и 3 года В)20 лет и 3 года
(30 лет и 3 года)
18. «Будь одна из вас ткачиха, а другая...?»
А)Врачиха Б) Повариха В)Бабариха
(Повариха)
19. Что было под косой у царевны Лебеди?
А)Месяц Б)Звезда В)Солнце(Месяц)
20. Кто искал работника: повара, конюха и плотника?
А) Поп Б)Дядька Черномор В)Князь Гвидон
(Поп)

6 ДЕНЬ

Игра по станциям «Большое приключение Синбада»

ЦЕЛЬ:

-способствовать формированию у детей и подростков интереса к чтению сказок разных народов.

ЗАДАЧИ:

- создать условия для проявления детьми и подростками своих знаний, умений и навыков, полученных ранее, в формате игры, практическое применение их для решения игровых задач;
- формирование чувства командной ответственности, взаимопомощи, поддержки, эмпатии и своих индивидуальных качеств в ходе игрового взаимодействия;
- воспитывать интерес к сказкам, народным сказаниям, эпосу, как элементу народной культуры;
- способствовать положительному эмоциональному настрою от совместной деятельности отряда(команды).

УЧАСТНИКИ:

игра проходит в виде путешествия участников вместе с командой Симбада-морехода; проходит в нескольких разных локациях; допускается участие одновременно столько команд, сколько есть разных этапов. Число человек в команде-15-20. Время на выполнение задания на каждом этапе до 7 минут.

ОСНАЩЕНИЕ:

- костюмы для ведущих этапов;
- тематическое оформление локации и название каждой из них;
- маршрутные листы для каждой команды;
- предмет для поиска;
- вопросы викторины про пиратов с ответами;
- дартс-мишень и дротики; или лук со стрелами;
- «черные» и «белые» метки- в качестве оценок;

Суть игры «Путешествие Симбада» в выполнении творческих заданий, которые дают Симбаду и его команде различные обитатели «Берегового Братства». Задания должны максимально соответствовать образу «ведущего» и каким-то образом быть связаны с морской - пиратской тематикой.

Возможные варианты станций и заданий на них:

Джон Сильвер – хромоногий и очень известный пират – любитель прятать и искать сокровища. На ограниченном определенном участке спрятан некий предмет, который участники команд должны найти за определенное время. Можно описывать предмет или назвать некоторые из его признаков... А можно его назвать конкретно и искать с помощью «горячо – холодно»...

Шахеризада – красавица и умница из гарема одного султана – сама мастерица танцевать и рассказывать бесконечные истории с удовольствием испытывает ребят в этой области – девочки должны исполнить восточный танец, а мальчики - рассказывать сказку на заданную тему или разыграть какую-либо «зарисовку» из сказки; можно также составить сказочную историю с участием определенных сказочных (и не очень) героев.

Циклоп – одноглазый великан – он может заставить детей «вслепую» попадать в цель, или с завязанными глазами найти и принести определенный предмет или срезать его с веревки. Как один из вариантов – к уже готовому изображению прицепить какую-то деталь, выполненную отдельно и снабженную булавкой. Как один из вариантов – бросок в цель через плечё, из под коленки, или другим нетрадиционным способом.

Сирин – женщина – птица, которая своими песнями усыпляла все живое... Надо перепеть ее (кто громче, тише) и т.д. Как вариант – как можно дольше тянуть один звук по кругу. Либо песенный марафон – кто больше песен споет на определенную тему. Возможен вариант, когда очень известную песню нужно пропеть на какой-нибудь мотив, кроме ее родного...

Лилипуты - люди маленького роста и чтобы это симитировать предстоит все задание выполнять «на корточках» - например, им предстоит достать несколько предметов, находящихся достаточно высоко...

Великаны – люди чрезвычайно высокие и чтобы достичь их роста нужно посадить кого-нибудь себе на плечи. Затем вся конструкция должна выполнить задание типа – станцевать, завязать шнурок, подтянуть штаны, почесать за ухом, причесаться... Не забывайте, что великан не чудовище – у них всего лишь одна пара рук.

Морской дьявол – хитрое, жадное и недоброе, но обаятельное создание – держит забредших к нему странников до тех пор, пока те не исполнят 3 его желания – это могут быть дополнительные задания или требование выкупа жетонами, которые команды получали в качестве оценок... За выполнение желаний охотно и любезно (а так же максимально точно) команды так же получают баллы и оценочные жетоны...

Как одна из возможных оценочных систем предлагаются «белые» и «черные» метки – от 1 до 3 в зависимости от уровня сплоченности команды. Отдельно можно отметить лидеров, если таковые в командах явно выделялись.

Как вариант предлагается сделать маршрутные листы в виде карты, где стрелочками помечен маршрут путешествия от острова к острову.

Дополнительный этап

«ВОПРОСЫ ИЗ БУТЫЛКИ»

История пиратства (или Остров Умных пиратов) – этап проводится в форме викторины, вопросы которой посвящены истории возникновения пиратства.

1. К какому историческому периоду относят возникновение пиратства? (Конец 14 – нач. 15в.)
2. У берегов какого государства стали высаживаться, а в последствии и разбойничать пираты? (Испания)
3. Что означает слово «пират», и из какого языка оно к нам пришло? (в переводе с латинского – пробовать, испытывать, пытаться счастья)
4. Что и для чего носили в ушах морские разбойники? (Все моряки, не только пираты, носили в ухе монетку или другой драгоценный камень в виде серьги. Они шли в уплату тем, кто найдет и похоронит тело погибшего моряка, если его выбросит на берег).
5. Правда ли, что пираты прятали клады? (Нет. Все свои богатства они сразу же спускали в кабаках, т.к. жили только сегодняшним днем)
6. Что такое береговое братство? (Это несуществующее объединение пиратов разных частей побережья)
7. Чем знаменит корабль под названием «Летучий Голландец»? (Согласно голландской легенде – по вине упрямого капитана этот корабль был обречен на вечное скитание по морям)
8. Кто такой «Веселый Роджер»? (Так называется пиратский флаг – с черепом и скрещенными костями)
9. Правда ли, что пираты носили черные повязки, закрывающие глаз? (Нет. Они выставляли все свои уродства для устрашения)
10. Назовите имя самого известного пирата? (Джон Сильвер).

7 ДЕНЬ: «Море приключений».

Квест-игра «Внимание - сюрприз!». День Нептуна.

Продолжительность игры 1 час.

1. Играют 6 команд. Между собой соревнуются команды близкие по возрастам: 1-3 отряды, 2-5 отряды, 4-6 отряды (+ сопровождающие)

2. Каждая команда получает «Маршрутный лист», отправляется на станцию, где выполняет задания, а в конце ребята разучивают подвижную игру.

3. Этапы для каждой команды указаны в маршрутном листе. Все этапы отмечены вывесками. На станциях участники находятся 15 минут.

4. Отряд от этапа к этапу бежит «экспрессом», т. е. каждый участник держится за впереди стоящего.

5. На протяжении всего маршрута команды собирают фишки различных цветов, у каждого отряда свой цвет.

I отряд — красный;

II отряд — синий;

III отряд — желтый;

IV отряд — белый;

Цвет фишек также отмечен в маршрутном листе. Задача: собрать как больше фишек своего цвета.

7. В конце игры подводятся итоги. При победе учитывается количество фишек, набранных на всех этапах.

8. На последнем этапе (у каждой свой) команды подсчитывают количество фишек, определяется победитель. Команды также получают финальное задание: Найти записку, она спрятана в клубке ниток, который «притаился» в траве. (В записке фраза: «Конфетки всем ребятам»). После выполнения финального задания оба отряда встают в круг, спиной внутрь круга. Закрыв глаза, стучат двумя пальцами (указательный, средний) по ладошке 10 раз, на 11 хором кричат «Ура!» Все отряды собираются для награждения.

Цель: раскрытие коммуникативных качеств детей и подростков в процессе прохождения станций квеста.

Задачи:

- развивать у ребят наблюдательность, сообразительность, находчивость и ловкость;
- учить ребят работать в коллективе, подчиняться определенным правилам, развивать чувства коллективизма и товарищества;
- способствовать сплочению детей и родителей в отрядах через совместное выполнение конкурсных игровых заданий.

ХОД КВЕСТ-ИГРЫ

ВВОДНАЯ ЧАСТЬ

Дети строятся на вступительное слово под музыку «Песенка о лете»

Ведущий 1:

Здравствуйте, взрослые!

Здравствуйте, дети!

Очень я рада сегодняшней встрече!

Лето, солнце и жара,

Дружно прокричим: Ура!

Будем дружно отдыхать,

Веселиться и играть!

Ведущий 2:

Кто, какое время года

Больше любит у природы?

Здесь другого нет ответа:

Лучше всех, конечно, ... лето!

Можно плавать, загорать,

Для венка цветов нарвать.

В лес по ягоды ходить,

Рыбку в речке половить.

Ведущий 1:

Всё от солнца яркого в мире расцвело,

И на праздник Лето в гости к нам пришло.

Лето:

Я жаркое Лето, богатое Лето,

В душистый венок из цветов я одета.

Три братца, три месяца летних,

Со мной к вам пришли.

А вам имена их известны?

Кто знает? Скорей назови! (июнь, июль, август)

Ведущий 2:

Эти братья-месяцы и Лето приглашают вас в квест-игру «В поисках летнего сюрприза». Сейчас каждый отряд получит маршрутный лист, в котором отмечены станции. Каждая команда от этапа к этапу бежит «экспрессом», т.е. каждый участник держится за впереди стоящего. На станцию прибывают по две команды, которые выполняют задания, а в конце разучивают подвижную игру. За правильное выполнение заданий вы получаете фишки, цвет, которых указан на маршрутном листе. Ваша задача собрать наибольшее количество фишек. На последней станции ваши команды подведут итоги и выполнят финальное задание.

ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ

Станция «Цветочная»

Реквизиты:

дидактический материал «Лесные и полевые цветы»;

За правильное выполнение задания и ответы команда получает фишку (цвет фишек отряда указан в маршрутном листе). Количество фишек, полученных на этапе командой не разглашается.

- **Вопросы:** (задаются 2 командам по очереди)

1. Какой цветок считают последней улыбкой осени? (*Астру*)

2. Какой цветок всю жизнь любит себя: глядит на себя и не может наглядеться? (*Нарцисс*)

3. Какой цветок считается символом Солнца и символом Японии? (*Хризантема*)

4. На каком цветке гадают? (*Ромашка*)

5. Какой цветок во все времена считался самым красивым? (*Роза*)

6. Какие цветы носят человеческие имена? (*Василек, Иван-да-Марья, Маргаритка, Роза, Лилия*)

7. С этим цветком связано много легенд. Одна из них - о маленьких гномах, которые ночью выходят на лесную поляну, а эти цветы, раскачиваясь на ветру, рассказывают им лесные новости. Может быть, поэтому этот цветок считают символом болтливости. О каком цветке идет речь? (*Колокольчик*)

8. Какой золотой цветок даёт белый пушок? (*Одуванчик*)
9. Что в хлебе родится, а есть не годится? (*Василёк*)
10. Название какого совпадает с наименованием кондитерского изделия? (*Ирис*)
11. Меня называют царицей цветов, за запах, за цвет моих лепестков, хоть куст мой зелёный вас ранить готов, но кто не простит мне колючих шипов? (*Роза*)
12. Во лугах, лугах сестрички: золотой глазок, белые реснички. (*Ромашки*)
13. Название какого цветка связано со звоном? (*Колокольчик*)

- **Узнай цветок по картинке** (дидактический материал «Лесные и полевые цветы»)
- **Игра «Я садовником родился»**

Цель игры: развитие коммуникативных способностей, внимания, быстроты реакции.

С помощью считалочки выбирается водящий, он становится «садовником».

Остальные игроки становятся «цветами» растущими на «клумбе». Каждый ребенок выбирает себе название цветка, свое новое имя, и сообщает всем остальным.

Далее происходит такой диалог:

– Я садовником родился,
не на шутку рассердился,
все цветы мне надоели,
кроме "гвоздики" (называет любой цветок из присутствующих
«Гвоздика» тут же должна отозваться:

– Ой!

– Что с тобой?

– Влюблена

– В кого?

– В гиацинт!

Если игрок не отозвался на имя своего цветка или не смог придумать в кого он «влюблен», он становится садовником и игра начинается сначала.

Фишка выдается команде, которая ни разу не начинала игру сначала.

Станция «Лесная»

За правильное выполнение задания и ответы команда получает фишку (цвет фишек отряда указан в маршрутном листе). Количество фишек, полученных на этапе командой не разглашается.

Реквизит:

гербарий листьев деревьев и растений;

текст рассказа «Лето» в 2х экземплярах;

задание «Лесноймикс» в 2х экземплярах;

веревки с завязанными узелками, в них приметы - предсказания погоды.

- **«Что за листок?»**

Условие конкурса: Дана коллекция листьев разных растений. Определить каким растениям они принадлежат.

- **«Лесные приметы»**

- У Леса настроение меняется. За лето таких узелков навяжет. А вы распутайте узелки и прочитайте приметы по предсказанию погоды.

Приметы:

Кузнечики не стрекочат, жди дождя

Мошки лезут в глаза, будет дождь

Если вокруг муравейника мало муравьев и входы частично закрыты, будет дождь
Оводы и слепни становятся особенно злы - скоро дождь
Пчелы не покидают улья - скоро ненастье
Сверчки не стрекочат, к дождю
Стрекозы летают стаями, через час или два будет дождь
Комары летают роем, будет хорошая погода
Мошки выются столбом, будет хорошая погода
Лягушки урчат и квакают — к дождю

- **Рассказ с ошибками на тему «Лето» (для старших ребят)**

-Каждая команда прочитает текст и отметит, какие я допустила ошибки. Назовёте их после чтения.

Летом в лесу

В первое воскресенье июля мы отправились в лес. Хорошо летом в лесу! Зелёной листвою одеты деревья. Пахнет грибами, спелой душистой земляникой. Красные ягоды – это брусника, нам очень понравилась, у неё кисловато-горький вкус. В кустах над ручьем заливался соловей, вдали куковала кукушка. На вершине высокого дуба устроил свое гнездо орлан - белохвост. Много всякой добычи приносит он своим прожорливым птенцам. Это рыба, зайчонок, глухарь. А это что за интересное растение с ярко- красными ягодами? «Я знаю, - закричал Петя, - это волчье лыко, очень ядовитое растение!» Попадались нам и разные грибы – белые, сморчки. Это съедобные грибы, мы немного собрали их, а вот мухоморы, бледные поганки мы старались обходить – это грибы ядовитые. На опушках кружат бабочки – лимонницы, махаоны, белым ковром укрывает землю ветреница дубравная. Красиво в лесу!

Ошибки: 1) Брусника плодоносит позже – во второй половине августа и до морозов.

2) Соловей в июле уже не поет. 3) Орлан – белохвост ест рыбу, а не зайцев и глухарей.

4) Сморчки встречаются весной. 5) Ветреница дубравная отцветает в мае

- **«Лесной микс» (для младших)**

Определить за 4 мин. названия деревьев.

- **Игра «Коршун и наседка»**

Цель игры: развитие двигательных и коммуникативных способностей, ловкости и внимания. Играющие становятся в затылок друг к другу и обхватывают за пояс впереди стоящих. Первый в цепи изображает наседку, все остальные - цыплят. Один из играющих - коршун. Он старается схватить цыпленка, стоящего последним в цепи, наседка же всячески мешает этому, преграждает коршуну путь разведенными руками. Все играющие помогают наседке, перемещаясь по площадке так, чтобы конец цепи находился как можно дальше от коршуна.

Фишку за игру получает команда, которая проявила активность.

Станция «Птичья»

Реквизиты:

иллюстрации птиц;

картинка-пазл;

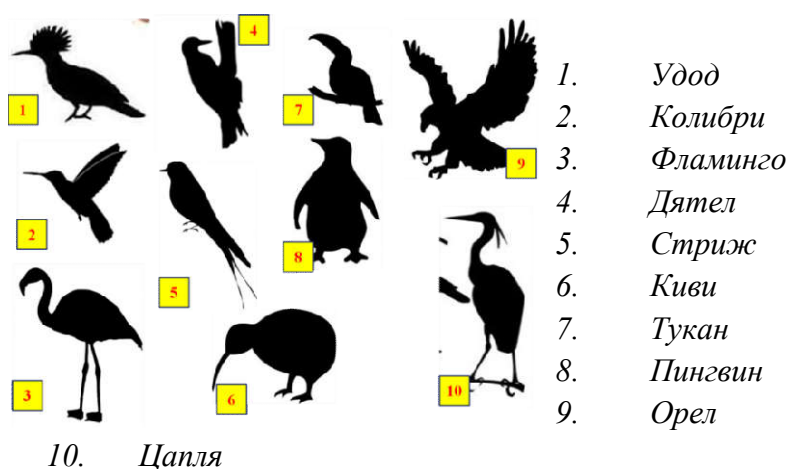
картинка - силуэты птиц.

За правильное выполнение задания и ответы команда получает фишку (цвет фишек отряда указан в маршрутном листе). Количество фишек, полученных на этапе командой не разглашается.

- **Узнай птицу по описанию (при ответе показ картинки)**

1. Голова и спинка у него черные, на затылке ярко-красное пятно, а на черных крыльях белые пятнышки. Весь пестрый. Какой он нарядный! (*Дятел*)
2. Птица эта имеет серое оперение туловища, но голова, крылья и хвост у нее черные. Клюв у нее длинный, прямой. Голос грубый и резкий. Она относится к наиболее распространенным птицам нашей области. (*Ворона*)
3. Верх головки серенький, грудка и брюшко тоже серенькие. Спинка и крылья темно-коричневые. Под шейкой большое черное пятно. (*Воробей*)
4. Высота этих птиц от 90 до 155 см. Это длинноногие птицы с длинной шеей и прямым клювом. На голове у большинства видов участки неоперенной и ярко окрашенной кожи. (*Журавль*)
5. Голова большая с округлым лицевым диском, глаза крупные, смотрят вперед. Клюв сильный, с острым круто изогнутым крючком на конце и режущими краями. (*Сова*)

- «Определи птиц по силуэтам»



- «Собери пазл» (младшие отряды)



- Игра «Вороны - воробьи»

Цель игры: развитие двигательных и коммуникативных способностей, ловкости и внимания.

Ход игры: посередине игровой площадки проводится линия. По обе стороны от нее на расстоянии 15 м параллельно ей чертятся линии домов. Игроки делятся на 2 команды, которые встают по обе стороны средней линии; напротив каждой команды находится линия ее дома. Одна команда — «воробьи», другая — «вороны». Ведущий встает у средней линии, произносит: «Во-ро-ны» или «Во-ро-бьи», задерживая последний слог.

Команда, которую он назвал, должна догонять другую, которая старается добежать до своего дома. Пойманные игроки пересчитываются и отпускаются к своим. Ведущий за каждого пойманного дает команде соперников по 1 очку.

Затем команды опять выстраиваются у средней линии, спиной к ней. Ведущий опять произносит название одной из команд по слогам, совсем не обязательно чередуя их одна за другой. Игра проводится 6 раз так, чтобы каждая команда 3 раза догоняла и 3 раза убегала. Потом подсчитываются очки. Побеждает команда, набравшая большее количество очков. Она получает фишку.

Особые замечания: нельзя убегать в свой дом раньше, чем ведущий произнесет полностью одну из команд. Пойманные игроки после подсчета участвуют в игре наравне с другими участниками и могут быть снова пойманы.

Станция «Речная»

Реквизиты:

2 свертка с зашифрованными названиями рыб;
части пословиц (начало и продолжение) в 2х экземплярах;
пластмассовые стаканчики и две бутылки, ведро с водой;
скакалка с привязанным мешочком с песком.

За правильное выполнение задания и ответы команда получает фишку (цвет фишек отряда указан в маршрутном листе). Количество фишек, полученных на этапе командой не разглашается.

- **Расшифруй название рыбы (сверток для каждой команды)**

(старшие отряды)

12, 1, 18, 17 –

15, 1, 13, 10, 14 –

27, 21, 12, 1 –

7, 18, 26 –

19, 16, 14 –

16, 12, 21, 15, 28 –

19, 21, 5, 1, 12 –

17, 13, 16, 20, 3, 1 –

23, 1, 18, 10, 21, 19 –

(младшие отряды)

Буква	А	Б	В	Г	Д	Е	Ё	Ж	З	И	Й
Номер	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Буква	К	Л	М	Н	О	П	Р	С	Т	У	Ф
Номер	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
Буква	Х	Ц	Ч	Ш	Щ	Ъ	Ы	Ь	Э	Ю	Я
Номер	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33

Прак – карп, милан – налим, акущ – щука, шрё – ёрш, мос – сом, нюко – окунь, кадус – судак.автолп - плотва, суирах – хариус.

• **Найди пару и прочитай пророчество (части пословиц для каждой команды)**
- Существует много рыбацких пословиц. Вы должны взять одну часть пословицы найти ее начало или продолжение и прочесть пророчество (начало и конец разного цвета):

1. Без труда не вытащишь... ..рыбку из пруда. **В**
2. У умелого на крючке плотва,... ..у неумелого – трава. **А**
3. Хорош клёв,да мал улов. **С**
4. Рыбак рыбака... ..видит издалека. **Ж**
5. На то и щука в воде... ..чтобы карась не дремал. **Д**
6. Если батька рыбак,.. ..то и сын в воду глядит. **Ё**
7. Если свежий червячок,.. ..и рыба на крючок. **Т**
8. Еще рыба не поймана,.. ..а уже принялись уху варить. **У**
9. Не поймал карася,... ..поймаешь щуку. **Д**
10. Не учи рыбу плавать,.. ..а собаку лаять. **А**
11. Болтуна видать по слову,... ..а рыбака по улову. **Ч**
12. Болото избродил,... ..а рыбы не наловил. **А**

• **Переливание “живой” воды**

Задача — команда по цепочке должна перелить воду из ведерка при помощи стаканчиков от первого игрока до последнего и налить ее в бутылку с узким горлышком. Побеждает команда у которой в бутылке больше воды.

• **Игра «Подсечка» (командные соревнования)**

Цель игры: развитие двигательных способностей, ловкости и внимания, быстроты реакции.

Перед началом игры мелом обозначают круг, за пределы которого нельзя выходить. В этом пространстве размещаются все игроки, а водящий со скакалкой в центре. В этой игре лучше, если водить будет взрослый. Водящий раскручивает скакалку и вращает ее равномерно, но при этом поднимает все выше и выше. Игроки, должны перепрыгивать. Тот, кого задела выходит из круга. Игра идет на время (3-4 мин).

В конце подсчитывают, сколько игроков осталось в каждой команде. Выигрывает, естественно, та, где осталось больше. Команда-победитель получает фишку.

ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНАЯ ЧАСТЬ

На последнем этапе (у каждой свой) команды подсчитывают количество фишек, определяется победитель. Затем команды получают финальное задание: Найти записку с сообщением о сюрпризе, она спрятана в клубке ниток, который «притаился» в траве. В записке фраза: «Конфетки всем ребятам».

После выполнения финального задания оба отряда встают в круг, спиной внутрь круга. Закрыв глаза, стучат двумя пальцами (указательный, средний) по ладошке 10 раз, на 11 хором кричат «Ура!»

- Сбор отрядов для награждения (грамоты и конфеты)

9 ДЕНЬ: «Остров здоровья».

Игровой час «Играю я- играют друзья»

Примеры игр:

1 – Игра «Место под Солнцем».

Цель игры: создание благоприятного эмоционального фона в отряде.

Условия проведения: ровная просторная площадка.

Описание игры: Все ребята встают в круг, в центр выходит ведущий. Он объявляет: «Поменяйтесь местами те, кто ...», и называет любой признак (например, кто сегодня проснулся с хорошим настроением, кто ждал начала лагеря, у кого карие глаза и т.д.). После этого названные ребята быстро меняются местами. Ведущий в этот момент старается успеть занять чье-нибудь место. Кому не достается места в кругу, тот выходит в центр и становится ведущим. Игра продолжается по тому же алгоритму. Следует обратить внимание ребят на безопасность перемещений в кругу.

2 – Игра «Атомы-молекулы».

Цель игры: взаимодействие ребят друг с другом и создание благоприятного эмоционального фона в отряде.

Условия проведения: ровная просторная площадка.

Описание игры: Все ребята встают в круг, и ведущий (педагог) объясняет им правила: «Представьте, что все мы с вами атомы, которые могут свободно перемещаться, пока играет музыка. Как только музыка прекращает играть, атомам нужно объединиться в молекулы. Но по какому признаку — я буду сообщать в нужный момент». Далее ребята начинают игру. Признаки могут быть следующие: по количеству человек (по 2, по 4, по 5, по 10 и т.д.) в «молекуле», по цветному элементу в одежде, по времени года рождения, по любимому домашнему животному и т.д. Возможно, понадобится объяснить младшим школьникам, что такое атомы и молекулы.

3 – Игра «Гномики-домики».

Цель игры: создание благоприятного эмоционального фона в отряде.

Условия проведения: ровная просторная площадка.

Описание игры: Ребята объединяются в тройки: два человека образуют домик, взявшись за руки и подняв их над головой; третий человек становится гномиком, который «живёт» в домике. Всем ребятам нужно запомнить следующее:

- когда ведущий говорит: «Гномики», то все жильцы выбегают из своих домиков и ищут себе новый, ведущий тоже старается занять чей-то домик.

Кто не успел найти себе укрытие – становится ведущим;

- когда ведущий говорит: «Домики», то всем домикам нужно оставить своих жильцов и найти новых. Кто остаётся без крыши над головой, тот становится ведущим;

- когда ведущий говорит: «Гномики-Домики», то абсолютно все разбегаются и строят новые домики с новыми жильцами. Кто остаётся один – становится новым ведущим.

4 – Игра «Муха».

Цель игры: создание благоприятного эмоционального фона в отряде и закрепление имён.

Условия проведения: ровная просторная площадка.

Описание игры: Все ребята встают в круг, а ведущий — в центр круга. Он становится «мухой». Когда игра начинается, ведущий приближается к кому-либо из участников; и пока «муха» не успела до него «долететь», надо успеть сказать: «муха летит на ...» и назвать имя любого человека из круга. Соответственно, «муха» меняет своё направление и теперь движется в сторону того человека, которого назвали. Он, в свою очередь также должен сказать фразу: «муха летит на ...» и назвать имя следующего человека из круга. Если «муха», то есть ведущий, успевает задеть человека, до того, как

он назвал чьё-нибудь имя, то «задетый» становится ведущим – новой «мухой». Играть можно, пока не надоест.

Спортивно-развлекательное мероприятие

Цель: развитие двигательной активности через сюжетно- игровые занятия.

Задачи:

Образовательные:

Учить ставить перед собой цель и достигать её, преодолевая двигательные препятствия.

Воспитательные: Воспитывать дружеские взаимоотношения, сопереживание другому, желание помочь.

Развивающие: Развивать речь, мышление, воображение; совершенствовать двигательные умения и навыки в ползании, подлезании, прыжках, равновесии, в действиях с мячами.

Оборудование: музыка (фонограммы), белые круги- кочки (12 шт.), мячи, 2 гимн. палки, 2 конуса, 2 корзины, шары, обручи.

Ход проведения:

1 часть: Построение в шеренгу.

Воспитатель: Ребята, к нам в Центр пришло письмо, Это пишет Иван-царевич. Он просит нас помочь ему добыть карту, чтобы по ней найти дорогу в царство Жар-птицы. Эта карта у Бабы-Яги. И никто не знает, что она потребует взамен на неё. Ну что, согласны вы помочь Ивану? (ответ) А трудностей вы не боитесь? К испытаниям готовы? Тогда давайте начинать».

Баба-Яга:

«Фу, фу, русским духом запахло! Расшумелись. Почему такая громкая музыка? Кто тут старушке отдыхать мешает?

Воспитатель: Бабушка- Яга, мы с детьми помогаем Ивану- Царевичу Жар- Птицу отыскать. Не подскажите нам, где её достать?

Баба-Яга:

Ваша птица далёко, а дорога к ней заколдована...Чтобы птичку получить, придётся вам со мной дружить. Вы со мною здесь поиграйте, заклинания снимайте.

Воспитатель: «Сколько их? И как их снять?

Баба- Яга:

«Дружбу, ловкость показать. И задания вам есть- и всего их будет шесть»

Воспитатель: «Мы согласны, какое будет первое задание?

Баба-Яга: А вот потешите меня моей любимой музыкой «Барыня», тогда я немного птичку вашу расколдую.

танец (5 минут)

Баба-Яга: «Молодцы, детушки! Порадовали старушку.

Теперь **соревнования ковбоев**- первое заклятье сразу снимется. Вы готовы? (первый участник надевает шляпу, садиться верхом на «коня» (гимнастическую палку) и скачет до ориентира, возвращается к команде и передаёт эстафету следующему участнику.

1.Эстафета «соревнования ковбоев»

Баба-Яга: «Справились, что ли? Молодцы! Снимаю первое заклятье.

Воспитатель: «А что нам с ребятами дальше делать?

Баба-Яга: «Чтобы 2 заклятье снять, надо **по кочкам пройти...**» (прыжки с ноги на ногу по белым кружкам)

2.Эстафета «Пройди по кочкам»

Баба-Яга: Вот и 2 заклятье снялось. Продолжайте, ребяташки, вы на верном пути. Теперь попробуйте постройте мышеловки и пролезьте через них.

3. Эстафета «мышеловка»

Баба-Яга: «Вот и 3 заклатье с Жар- Птицы упало.
а теперь соберите мне эти шарики в корзины.

4. Эстафета «собери шары по цвету»

Баба-Яга: «Снимаю за вашу смелость и ловкость четвёртое заклатье»

5. Эстафета «кенгуру» «Снимаю 5 заклатье- скоро ваша птичка будет на свободе»

6. Эстафета «теремок»(с обручами)

Баба-Яга: «Ну, молодцы! Заслужили, старушку уважили, повеселили. Прощайте,
детишки, я пойду в свою избушку, вздремну, отдохну»

Воспитатель: «Вот вы и добыли карту, помогли Ивану-царевичу».

Трудно вам пришлось, но вы победили страх и все препятствия на пути преодолели.

Будьте всегда дружными и смелыми, а развить ловкость и силу вам поможет физкультура.

А наше приключение продолжается.

10 ДЕНЬ: «Там на неведомых дорожках». Конкурс знатоков «Ларец народной мудрости». Уличный фестиваль мыльных пузырей.

Золотая россыпь народной мудрости (игра по станциям).

1 ведущий – Здравствуйте, дорогие друзья! Сегодня мы вновь встретились с вами для того, чтобы вместе отправиться в очень интересное путешествие – в мир устного творчества русского народа.

2 ведущий – С первой, услышанной в детстве сказки, колыбельной песни начинается наше знакомство с культурой народа. Они передавались из уст в уста много поколений.

1 ведущий – Сегодня мы вспомним только немногие песни, пословицы, сказки, загадки русского народа, но, может быть, некоторые из них вы запомните, а потом расскажете другим – и вот снова заживет новой жизнью художественное слово русского народа.

2 ведущий – Итак, мы совершим путешествие по четырем станциям.

Первая станция – «Песенная».

Вторая станция – «Загадка – ума зарядка».

Третья станция – «Старинная пословица не мимо молвится».

Четвертая станция – «В гостях у сказки».

Представление зрителей станций. Деление на команды.

Станция «Песенная».

Поэтичны и красивы наши народные песни. Есть у нас душевные и нежные колыбельные песни, есть и веселые шуточные.

1 задание: Вспомните, какие русские народные песни вы знаете? *(За каждый правильный ответ 1 балл).*

2 задание: Я говорю первую строчку песни, а вы – следующую. *(За правильный ответ 1 балл)*

Жили у бабуси... (два веселых гуся)

Баю-баюшки баю... (не ложися на краю)

Во поле березка стояла... (во поле кудрявая стояла)

Ой, полным-полна моя коробушка... (есть в ней ситец и парча)

Во ку во кузнице... (во кузнице молодые кузнецы)

Ой, мороз, мороз... (не морозь меня)

Барыня ты моя... (сударыня ты моя)

Вдоль по улице метелица метет... (за метелицей мой миленький идет)

Миленький ты мой... (возьми меня с собой)

Степь да степь кругом... (путь далек лежит)

Станция «Загадка – ума зарядка».

Кто из вас, ребята, не отгадывал загадок? Или не загадывал их сам? В загадках русский народ просто и красочно выразил свой мир, свое отношение к нему, к явлениям природы, к животным и птицам. Загадки развивают ум, сообразительность, смекалку.

1 задание. Отгадать загадки, решить кроссворд. (За каждую отгаданную загадку – 1 балл. Если кроссворд разгадан полностью и названо ключевое слово – дополнительный балл)

Загадки:

1. Маленький, горький, луку брат (*чеснок*)
2. Черен да не ворон, рогат но без копыт,
Летит – воет, сядет – землю роет (*жук*)
3. Поле не меряно, овцы не считаны, пастух рогат (*небо*)
4. Поднялись ворота, всему миру красота (*радуга*)
5. Крылатый, горластый, красные лапы (*гусь*)
6. Сидит Пахом на коне верхом,
Сам неграмотный, а читать помогает (*очки*)
7. Летит птица: ни перната, ни крылата,
Носик долог, голос тонок,
Кто ееубьет, человеческую кровь прольет (*комар*)
8. Вверху зелено, внизу красно, в землю вросло (*морковь*)

2 задание. Вспомнить и загадать загадки, которые вы знаете. (За каждую загадку – 1 балл)

Станция «Пословица не мимо молвится».

Пословицы и поговорки дошли к нам с давних времен. Народ, не умеющий ни читать, ни писать, как бы создавал свою устную школу. В пословицах народ передавал свои заветные правила жизни, учил детей уму-разуму.

1 задание. Я начну пословицу, а вы продолжите. (за правильный ответ 1 балл)

Тише едешь... дальше будешь.

Делу время... потехе час.

Любишь кататься... люби и саночки возить.

Готовь сани летом,... а телегу зимой.

Семь раз отмерь,... один раз отрежь.

Поспешишь,... людей насмешишь.

В гостях хорошо,... а дома лучше.

Взялся за гуж,... не говори, что не дюж.

Как аукнется,... так и откликнется.

Кончил дело... гуляй смело.

2 задание. У меня в руках пословицы других народов. Их нужно «перевести» на русский язык, то есть подобрать подходящие по смыслу.

Станция «В гостях у сказки».

Сказки создавались народом на протяжении столетий. Они передавали взаимоотношение людей, высмеивали недостатки, выражали мечты народа о торжестве добра над злом.

1 задание – ответить на вопросы викторины. (За правильный ответ – 1 балл)

Викторина:

1. Ходили они ходили друг к другу, а угоститься никак не могли. В какой сказке это происходит? (*«Лиса и Журавль»*)
 2. Самый знаменитый путешественник в русской сказке. (*Колобок*)
 3. Кто помог девочке выручить своего братца, унесенного гусями? (*печь, яблонька, речка*)
 4. Кто и кого угощал горохом, пшеницей, орехами? (*Лиса петушка*)
 5. В какой сказке есть такой разговор: «Тепло ли тебе девица, тепло ли тебе красная?», «Тепло, голубчик...» (*«Морозко»*)
- Все знают сказку Ш.Перро «Золушка», а как называется русская сказка с таким же названием? (*«Чернушка»*)

7. Какие слова приговаривали в сказках перед очень важным делом? (*Ложись спать, утро вечера мудренее*)

2 задание – Отгадать загадки о сказочных героях. (*За правильный ответ – 1 балл*)

1. От людей я ушел, от зверей я ушел,
И закончилось, конечно все бы хорошо,
Но доверчив был я слишком, пел не чувствуя беду,
Не сообразил умишком, что в ловушку попаду... (*колобок*)

2. Коль не слушаешь совет
Тех, кто старше и попопытней,
Ждет тебя немало бед,
А родным и близким – хлопоты,
Чтоб не превратился ты
Ни в теленка, ни в козленочка,
Ох, не пей сырой воды!
И подписано... (*Аленушка*)

3. Хоть сперва везет не очень
И смеются над тобой,
Совладеешь, коль захочешь,
С незадачливой судьбой.
Верь в удачу, без сомненья,
И в конька-Горбунка
Всем привет и поздравленья
От... (*Ивана-дурака*)

3 задание – Таинственная личность.

Задавая вопросы, на которые можно ответить да или нет, отгадайте сказочного героя. (*За правильный ответ – 1 балл*).

Кощей – бессмертный.

Колобок.

Снегурочка.

Лиса.

Продолжи пословицу

Тише едешь...

Делу время...

Любишь кататься...

Готовь сани летом...

Семь раз отмерь...

Поспешишь...

В гостях хорошо...

Взялся за гуж...

Как аукнется...

Кончил дело...

Продолжи песню

Жили у бабуси...

Баю-баюшки баю...

Во поле березка стояла...

Ой, полным-полна моя коробушка...

Во ку во кузнице...

Ой, мороз, мороз...

Барыня ты моя...

Вдоль по улице метелица метет...

Миленький ты мой...

Степь да степь кругом...
Продолжи песню
Жили у бабуси...
Баю-баюшки баю...
Во поле березка стояла...
Ой, полным-полна моя коробушка...
Во ку... во кузнице...
Ой, мороз, мороз...
Барыня ты моя...
Вдоль по улице метелица метет...
Миленький ты мой...
Степь да степь кругом...

11 ДЕНЬ: «Башня воображения». Народные игрушки-самodelки. Фольклорное путешествие «Чудесный мир народной игрушки».

Цель: Привитие интереса к истокам народного творчества, культуре своей Родины через знакомство с народной игрушкой.

Образовательная задача:

- познакомить детей с народными промыслами России: Дымковской игрушкой, Филимоновской игрушкой, Романовской игрушкой, Богородской игрушкой и Матрёшкой.

Ожидаемые результаты:

- приобретение и обогащение знаний о русском народном прикладном творчестве и о народной игрушке;
- повышение интереса детей к русскому народному творчеству; создание творческого продукта (народной игрушки);
- пополнение и обновление предметно-развивающей среды по духовно-нравственному воспитанию;
- повышение компетентности педагогов по духовно-нравственному воспитанию;

Форма: фольклорная карусель

Ход

Здравствуй красны девицы да добры молодцы!

Чем Россия-матушка прекрасна?

И любой кого ты не спроси

Сразу даст ответ предельно ясно-

Промыслами древними Руси.

Сколько замечательных талантов

Было в русских сёлах, городах.

Ими Русь бескрайняя богата,

Славилась умельцами в веках.

Земля наша Русская испокон веков славилась своими добрыми мастерами, людьми, которые создавали и создают своими руками сказочную красоту. В России народных художественных промыслов великое множество, давайте вспомним некоторые из них.

(на слайде Хохлома, Гжель, Городец, Жостовские подносы)

Ребята, а что вы видите на столе? Как вы думаете, о каких промыслах мы сегодня будем говорить?

Вы правы, мы сегодня отправимся в гости в чудесный мир народной игрушки *(открыть на доске название)*,

А вот на каком транспорте? *(дети предлагают свои варианты)*

Для путешествия в пространстве и во времени мы предлагает такое транспортное средство *(показать ленточную карусель)*

Как вы думаете, что это? *(ответы детей)* Это ленточная карусель.

Путешествие мы совершим в группах, на каждой остановке у вас будет задание, выполнив которые, вы узнаете много нового и интересного. Ну что, в путь? Приглашаем первых участников от каждой команды.

(Под музыку Ведущая и по 1 участнику команды крутят ленточную карусель, попадают в с. Дымково)

Дымковская игрушка. *(выходят ведущие)*

Первая наша остановка “Дымковская игрушка” в селе Дымково, недалеко от города Кирова *(перевернуть на доске карточки)*

Ведущий 1:

Мягко падает снежок, вьётся голубой дымок.

Дым идёт из труб столбом, точно в дымке всё кругом.

Голубые дали. И село большое – Дымково назвали.

Ведущий 2:

Вечера зимою длинные, лепит мастер здесь из глины.

Все игрушки не простые, а волшебно-расписные:

Кружочки, клеточки, полосы – простой, казалось бы узор,

А отвести не в силах взор.

Дымковские мастера занимались разными ремёслами, но игрушечное дело было для них самым любимым.

В далёкие времена, 400 лет тому назад, устраивались праздничные

ярмарки, лучшим украшением которых были дымковские игрушки-свистульки,

исполненные в виде сказочных животных. Эти игрушки любили не только дети, но и взрослые, ими украшали свои дома.

В своих работах мастера воплощали разные образы, а чтобы узнать какие, вам необходимо отгадать загадки.

1. Бегут по дорожке борода, да ножки (Козлик).

2. Посмотрите, пышный хвост

У него совсем не прост -

Точно солнечный цветок,

А высокий гребешок? (Петушок)

3.Красной краскою горя,
Как корона у царя (Индюк)

4.Не пахарь, не столяр, не кузнец, не плотник,
а на селе работник (Конь)

5.Ведро красные несет,
На коромысле не спеша,
Барышня краса (Водоноска)

6.Кофточки цветные,
Юбки расписные,
Шляпки трехэтажные,
Статные и важные (Дымковские барышни)

Старая дымковская игрушка – сложная ручная работа. Весной собирали красную глину на берегах реки Вятка, чтобы фигурки были крепкими, глину мешали с речным песком, рубили массу лопатой, заливали водой. Потом материал долго-долго месили ногами. От этого глина становилась пластичной и приобретала коричневый оттенок.

Со стороны может показаться, что в руках вместо глины шоколадная масса.

Из полученной массы раскатывали шарики, которые превращали в “блины”, а затем сворачивали “блин” так, чтобы получилась нужная форма игрушки. Мелкие детали лепили отдельно, а затем прикрепляли к основной фигуре. Делали это искусно, для этой цели у мастериц всегда были под рукой и мокрая тряпка, и острая лучинка.

После лепки игрушки сушили несколько дней, затем обжигали в русской печи и остужали.

Следующий этап работы – “отбеливание”: фигурку погружают в раствор мела смолоком. И красная глиняная фигурка становится ослепительно белой.

Теперь можно приступить и к раскрашиванию. Для этого потребуются краски

особенные, составленные на яйце с квасом. Узоры, казалось бы, и несложные: клетки,полоски, точки, кружки, овалы. Но мастерицы умеют их так сочетать друг с другом,что игрушка становится яркой, интересной, самобытной.

Давайте посмотрим процесс создания дымковской игрушки.

(видео)

Как вы знаете, народные промыслы тесно связаны с устным народнымтворчеством. Любили на Руси пословицы. Мы предлагаем вам собрать пословицы из слов и объяснить их смысл.

(Каждая группа читает свою пословицу и объясняет смысл)

- На какую тему все эти пословицы? Почему именно на этой остановке были пословицы труде?
- За отличную работу вы получаете первую часть вашей игрушки.
- А мы приглашаем вторых участников команды продолжить путешествие.

(выходят вторые участники, держат ленточную карусель и кружатся под музыку, второй ведущий раздает разрезные части игрушки командам)

Богородская игрушка. *(выходят ведущие)*

Вторая остановка “Богородская игрушка” в селе Богородское, недалеко от Сергиева Посада Московской области *(перевернуть карточки и игрушку на доске)*

История богородской деревянной игрушки насчитывает больше 350 лет. Говорят, в маленькой деревеньке жила крестьянская семья. Людьми они были бедными и многодетными. Мать решила позабавить ребятишек и сделать им куклу. Сшила из ткани, но через несколько дней дети разорвали игрушку. Сплела из соломы, да уже к вечеру кукла рассыпалась. Тогда взяла женщина щепку и вырезала игрушку из дерева, а дети прозвали ее Аюка. Долго играли ребята с игрушкой, а потом кукла им наскучила. И отец отвез ее на ярмарку. Там нашелся купец, человек который приходит за покупками на ярмарку. Купцу игрушка показалась занятной, и заказал крестьянину сделать много таких игрушек. С тех пор большинство жителей деревни Богородское и занялись “игрушечным” ремеслом, то есть изготавливать деревянные игрушки.

Богородскими мастерами изготавливались игрушки с движущимися конструкциями. Фигурки крепились мастерами на плашки, которые двигались относительно друг друга, это Кузнецы, а так же фигурки, закрепленные на плашке с противовесом на нитях - Курочки, клюющие зерна на кругу с противовесом. *(показать игрушку в действии)*

Традиционно богородские деревянные игрушки вырезали из массива дерева с мягкой древесиной.

Вначале заготовленные и высушенные стволы распиливали на небольшие брусочки и только после этого они отправлялись в работу к мастерам.

Вырезали фигурки с помощью специальных богородских ножей и напильников.

После заготовки всех элементов игрушки, она собиралась и отправлялась на роспись. Чаще всего встречались богородские игрушки, которые не были окрашены вовсе.

Они позволяли детям развивать фантазию. Если же игрушки расписывались, краски мастерами брались яркие, насыщенные и очень сочные. В игрушках прослеживались элементы хохломской и городецкой росписи.

-Ребята, для вас задание: Из древесины какого дерева изготавливали Богородские игрушки? Каждая группа находит значение выражения и по ответу выбирают на доске букву, затем из этих букв все группы собирают одно слово. (4 группы. 4 буквы Л И П А)

Молодцы, ребята, богородские игрушки изготавливались из липы. Вы получаете вторую часть цветной игрушки.

А мы продолжаем наше путешествие и сейчас ленточная карусель доставит нас в следующий пункт назначения. Приглашаем третьих участников команд.

(Крутят Ленточную Карусель третьи участники группы. Второй ведущий раздает части цветной игрушки командам. Попадают на станцию Матрёшка)

Матрёшка. *(выходят ведущие)*

Третья остановка “Матрёшка” в городе Сергиев Посад, что недалеко от Москвы. *(перевернуть карточки и игрушку на доске)*

Матрёшка (уменьшительное от имени «Матрёна») — русская деревянная игрушка в виде расписной куклы, внутри которой находятся подобные ей куклы меньшего размера. Число вложенных кукол обычно от трех и более. *(показать матрешку)*

Почти всегда они имеют оваловидную форму с плоским донцем и состоят из двух частей — верхней и нижней. По традиции рисуется женщина в красном сарафане и желтом платке.

Существует предположение о том, что матрёшка имеет японские корни. Это множество вставляемых друг в друга фигурок буддистского святого Фукурума.

Изобретение формы русской матрёшки приписывается токарю изподмосковного города Подольска В. П. Звёздочкину в конце 19 века, а автором первой росписи был профессиональный художник С. В. Малютин.

Наша первая матрешка игрушка представляла собой детскую группу: восемь кукол изображали девочек разных возрастов, от самой старшей девушки с петухом до завернутого в пеленки младенца.

Сейчас матрешку изготавливают во многих уголках России

-Семеновская матрешка;

-Загорская матрешка;

-Тверская матрешка;

-Вятская матрешка)

Давайте приоткроем тайну росписи русской матрешки. *(видео)*

Ребята, как вы думаете, в чём же секрет успеха матрёшки? Почему матрёшка стала популярным русским сувениром?

(Суть русской матрёшки во все времена остаётся прежней-дружба да любовь, пожелание счастья и благополучия. Вот почему она, как добрая посланница этих чувств, живёт в наших современных квартирах, поселяется в доме)

О всем любимой Матрешке русский народ сочинил много песен. Мы хотим с вами разучить одну песню-танец “Мы весёлые матрешки”, повторяйте за нами движения, а в проигрыше давайте сыграем на русских народных инструментах: ложках, трещетках, бубнах и колокольчиках.

(запись песни, петь и показывать движения)

Вы отлично справились с заданием и получаете третью часть цветной игрушки.

А мы приглашаем любого участника команды покрутить карусель и отправиться дальше в наше путешествие.

(Крутят Летночную Карусель участники группы. Второй ведущий раздает части цветной игрушки командам. Попадают на след. станцию)

Филимоновская игрушка. *(выходят ведущие)*

Наша четвёртая остановка “Филимоновская игрушка” в селе Филимоново Тульской области. *(перевернуть на доске карточки и игрушку)*

Эта местность никогда не славилась богатым урожаем, но крестьяне нашли выход – гончарное дело. Мужчины лепили кирпичи для постройки домов, делали кухонную утварь, а женщины собирали остатки глины и создавали игрушки для детей. Первое время лепили для себя, да чтобы развлечь детвору, а потом уже стали продавать изделия на местных ярмарках.

Большинство изделий, созданные филимоновскими мастерицами, являются “свистульками”. *(показать игрушку, посвистеть)* Изображают как животных, так и людей. Сюжеты традиционны – барыни и крестьянки, brave солдаты в форме. Животные тоже исконно русские – медведи, петухи и курочки, бараны и овцы.

Животные все имели тонкую талию и длинную изящную шею. Различить их друг от друга позволял или окрас фигурки, или характерные рога у ушами.

Ребята, вы заметили некоторую особенность филимоновской игрушки? *(вытянутая форма)*

Отличительная особенность филимоновских игрушек – вытянутая форма и удлиненные пропорции.

Как вы думаете почему игрушки такие ? *(предположения детей)*

В Тульской области богатые залежи жирной глины, она хорошо подходит для придания формы, однако при сушке оседает и сильно трескается. Мастерам приходилось несколько раз поправлять фигурку, каждый раз вытягивая ее, чтобы скрыть все неровности с трещинами. Именно из-за свойств материала и родился фирменный стиль филимоновских игрушек.

Как же создавалась филимоновская игрушка?

1. Сперва лепилась предварительная форма фигурки. Намечали, где будет голова, туловище и ноги.
2. Потом следовал обжиг, где в процессе мастер поправлял фигурку, разглаживал, добавлял детали.
3. После приступали к росписи. Народные мастерицы использовали гусиные или куриные перья, это позволяло создать тонкие и ровные линии. А краска с перьев отлично ложилась на глину.

Палитра для росписи не богатая – чаще всего использовали три цвета:

желтый, красный и зеленый. Изредка брали синий и фиолетовый.

Краску наносили куриным перышком в строгой очередности.

Сначала заготовку «желтили» — создавали фон из широких полос и кругов. Ту часть свистульки, которой касались губами, не окрашивали.

Следующий этап росписи назывался «малинка». Красной или малиновой краской, начиная от центра, по желтому фону рисовали тонкие полоски, круги, точки, «елочки» и другие несложные орнаменты. Этим же цветом раскрашивали рубашки персонажей.

Когда рисунок высыхал, между красными узорами наносили штрихи зеленого цвета: заключительный этап росписи называли «зеленкой». Лица игрушек не прорабатывали детально: только намечали красным рот, а зеленым — глаза-точки.

-Но лучше один раз увидеть, поэтому давайте посмотрим роспись филимоновской игрушки. *(видео)*

Мы уже говорили, что игрушки-свистульки продавали на ярмарках. Так же там устраивали веселые представления и мы предлагаем вам разыграть по ролям небольшие потешки.

(Каждой команде даётся своя потешка и 1 минута на подготовку)

Федул, чего губы надул?

Да кафтан прожог!

Можно ли зашить?

да иглы нет.

А велика ли дыра?

Остались ворот да рукава!

-Где ты, брат Иван?

- В горнице.

- А что делаешь?

- Помогаю Петру.

- А Пётр что делает?

- Да на печи лежит.

Не проходил, ли тут мальчик?

— Маленький?

— Маленький

— Рыженький?

— Рыженький.

— В красной рубашке?

— В красной рубашке.

— Босоногий?

— Босоногий.

— Нет, не проходил.

-Фома, что из леса нейдёшь?

-Медведя поймал.

-Так веди сюда.

-Да он не идёт.

-Так сам иди.

-Да он не пускает.

- Замечательные представления получились! И вы получаете последние части вашей игрушки. Соберите её.

Кто угадал, какая игрушка получилась?

Давайте прикрепить ваши игрушки на доску.

Может из гостей кто знает, что за игрушка?

А теперь крутить Карусель не нужно, потому что такие игрушки делают в нашей Липецкой области в с. Романово

Романовская игрушка. *(перевернуть карточки и игрушку на доске)*

Фигурка бесподобная, добрая, веселая.

Из глины слеплена она

Да пламенем жгучем обожжена

Дом с ней песней наполняется

Романовской игрушкой она называется.

Именно здесь, в селе Романово, ныне село Ленино, что в 15 км от Липецка, сформировался промысел по изготовлению глиняных игрушек-свистулек.

Первые глиняные романовские игрушки – это различные свистульки с двумя,

четырьмя и более игровыми отверстиями в виде лошадок, оленей, баранов, петушков, а также небольшие фигурки барышень и всадников. Готовая игрушка после обжига красилась краской, разведенной на основе куриного яйца.

Основные цвета, используемые для росписи, неяркие и сдержанные – красный, желтый, зеленый, редко – синий, черный, малиновый, сверху украшали серебристыми полосками.

В селе Троицкое находится музей Романовской игрушки, вы можете его посетить, там можно не только полюбоваться, купить, но и сами смастерить такие замечательные сувениры.

(видео)

Рефлексия. Подведение итогов.

Ребята, вот и закончилось наше путешествие в страну народных игрушек. Не выходя из кабинета, мы с вами смогли посетить столько удивительных мест. А также вы выполнили интересные задания, и каждой команде удалось собрать свою собственную игрушку.

Давайте же вспомним, с какими игрушками мы сегодня познакомились?

- Поиграем в интерактивную игру “Найди игрушку”. Найдите на слайде и нажмите на Дымковскую игрушку, Богородскую игрушку, Филимоновскую игрушку, Матрешку, Романовскую игрушку.

(Интерактивная игра-сорбонка.).

- Какие вы все молодцы! А что вы можете рассказать о нашем с вами путешествии родителям и друзьям?

(Приём рефлексии «Солнышко»).

Посмотрите, у нас в классе появилось солнышко, только на нем не хватает лучиков. Жёлтые и голубые лучики лежат у вас на столе. Если вам сегодня было интересно, и вы узнали много нового, то выберите жёлтый лучик, а если что-то не понравилось- голубой лучик. На лучиках вы можете написать слова вашего настроения.

- Ребята, посмотрите, какое красивое солнышко у нас получилось!

Давайте же все вместе пожелаем, чтобы солнце всегда сияло и освещало нашу прекрасную страну Россию и ее замечательных и талантливых мастеров!

Наше путешествие закончено. Всем большое спасибо. Ребята, а вы можете подойти и рассмотреть все игрушки повнимательнее.

**12 ДЕНЬ: «Королевство Сказок» Литературный квиз.
Птицы».**

«Творцы-молоды:

Арт-проект «Костюм Жар-птицы» сказочный сувенир»



13 ДЕНЬ: «Лес Традиций». Акция «День добрых дел» . Творческие мастерские «Лесная скульптура».

Основная идея: Каждая минута жизни – твой ШАНС сделать доброе дело! Каждый человек, встретившийся на твоём пути – твой ШАНС помочь ближнему. Мир детства уникален. У него своя лексика, свой фольклор, свои нормы и кодексы чести, свои забавы. Досадно, что в этом мире детства все меньше остаётся места для живого общения, совместных проказ и игр. Многие помнят советские произведения: «Тимур и его команда», «Чук и Гек», «Васёк Трубачёв и его товарищи», «Денискины рассказы» и др. В них описывается жизнь и организация детского управления, их дела и совместные приключения. Сегодня миллионы людей добровольно делают добро. Это – волонтёры, добровольцы. Их зовут, когда нужна помощь. Сейчас они именно там, где действительно нужны. Они романтики – легки на подъём, готовы быть где угодно, чтобы делать то, что необходимо.

«Поделись добрым делом» – конструкторская игра. Педагогическая задача: создание условий для формирования навыков коммуникабельности и взаимопомощи у детей и подростков. На старте дня ребята видят таблицу, в которой написаны дела, которые можно совершить и тем самым помочь людям в лагере. Акция проходит весь день и у каждого есть возможность совершить свое доброе дело.

Например:

-Акция «Книжкина больница» (библиотека). Игра по станциям «Я – спасатель». Изготовление памяток по профилактике ДДТТ и вручение их водителям (на территории поселка). Акция « Нашему поселку, порядок и чистоту!» и др.

14 ДЕНЬ: «На поиски волшебного клада». Изготовление талисманов на удачу и оберегов.

15 ДЕНЬ: «Водопад искусства».

Творческие мастерские: «Сахарная вата», «Мыльные пузыри», «Шоколадные конфеты», «Робототехника», «Тульский пряник», «Выжигание», «Плетение». Представление поделок. Игры на свежем воздухе.

16 ДЕНЬ «Пещера познания»

Сценарий игровой программы для летнего лагеря «Пещерные люди»

Цели: разнообразить досуг детей, создать положительный эмоциональный настрой формировать представление об истории цивилизации.

Задачи: 1. Формировать представление о жизни **пещерных людей**, животном и растительном мире, внешнем виде, их занятиях.

2. Развивать внимание, логическое мышление и наблюдательность.

3. Развивать связную речь, обогатить словарь детей: **пещерные люди**, очаг, костяная игла, мамонт, **пещера**, бивни, наскальные рисунки.

4. Воспитывать любознательность и интерес к истории человечества.

Ход игры:

1. Переключка отрядов

2. Вводная беседа

Ведущий:

Ребята, сегодня мы с вами отправимся в путешествие во времени. Перенесемся на миллионы лет назад и постараемся узнать, как жили древние или пещерные люди, чем занимались, питались, как общались, воспитывали своих детей. Наше занятие так и называется «Пещерные люди».

Кто может сказать, почему древних людей еще называют «пещерными?»

Пещера – это первый дом человека. Она защищала его от ветра, дождя, холода, от диких животных. Пещерные люди жили родовой общиной, а родовые общины объединялись в племена. Я - старейшина племени «У-у!» предлагаю родовым общинам пройти в священную пещеру. Священная пещера требует особого почтения, и каждое племя должно в нее войти со своим особым ритуалом.

Вход в Священную пещеру.

Ведущий Сегодня мы проведем необычные состязания между родовыми общинами «А-а-а!», «О - о-о!», «У-у!», «Ы-ы!»

Почему выбраны такие названия племён? (Старейшины объясняют выбор названия)

Итак, мы начинаем! (Барабаны)

(Дети перестраиваются в колонну по одному)

1 конкурс «Разминка»

Ведущий:

Мы узнаем, как вы знаете историю рода человеческого. Хором закончить мою фразу.

Наши далёкие предки забытые

В древности были людьми. (первобытными).

Судя по данным «раскопчной фабрики»,

Жизнь зародилась в тропической. (Африке).

Люди тогда говорить не умели -

Только кричали и громко. (шумели).

Древние были созданы неглупые:

Жили, держась от опасности. (группами).

Чтоб прокормиться, вела их нужда

Камни точить под орудья. (труда).
Три первых орудия в древности было:
(палка - копалка, дубина, рубило).
Много опасностей им угрожало,
Очень губительны были. (пожары).
Но, испытания эти ценя,
Люди учились добыче. (огня).
Поняли древние: пламя огней
Будет спасать их от хищных. (зверей).
Еще одну пользу костров извлекли:
Мясо вкусней приготовить. (смогли).
Таковыми вот были далекие предки.
Историю нашу запомните, детки.

2 конкурс «Как ходили и общались наши предки»

Ведущий:

Давным-давно это было. Более 2,5 миллионов лет назад на нашей зелёной планете, где уже жили разные животные и птицы, появился человек. Откуда он появился - мы не знаем. Многие ученые склоняются к тому, что человек является «потомком» человекообразной обезьяны.

Весь волосатый, с внешностью странной,

Напоминал человек. (обезьяну).

Ходили они на 4 ногах, лазали по деревьям. Вот сейчас наши общины покажут, как ходили их предки.

Задача: пройти на четвереньках до финишной черты, вернуться на 2 ногах, передать эстафету.

Члены общины должны изобразить мимикой и звуками радость, удивление, испуг, гнев, гордость, разочарование.

3 конкурс «Поддержи огонь в костре»

Ведущий:

Чтобы ночным холодам не сдаваться,

Предки привыкли огнем. (согреваться).

Как древние люди добывали огонь? Расскажите.

Кто в родовой общине охранял очаг, поддерживал в нем огонь?

Вы должны поддержать огонь в нашей Священной пещере. Дрова находятся в лесной чаще. Чтобы в нее попасть необходимо пройти болото. Каждый игрок пробирается через болото, берет полено, кладет его в кострище, возвращается и передает эстафету. На линии старта и линии финиша лежат обручи с хворостом и «костром» (связанные поленья, между ними вставлена красная бумага).

4 конкурс «Охота на диких зверей»

Ведущий:

Чем занимались наши предки?

Главной и нужной для предков работой

Стала на разных копытных. (охота).

На кого охотились пещерные люди? (Мамонты, бизоны, большерогий олень, шерстистый носорог, пещерный медведь)

Как древние люди охотились? (Забрасывали животных камнями, загоняли в «ловушки», ударяли дубинами, метали копья. При этом громко кричали, шумели, чтобы испугать животное)

Сейчас мы отправимся на охоту. Охотимся сегодня на пещерных медведей с помощью копья.

На линии финиша, на земле стоит мягкая игрушка Медвежонка. Команда по очереди бросает копье в игрушку, стараясь попасть. Подсчитывается число попаданий.

5 конкурс «Перенеси добычу»

Ведущий:

Ну, что, охота у нас удачная. Теперь надо животное перенести в Священную пещеру. Как его будем переносить? (На копье или палке).

Старейшина и его помощник бегут к своему животному, при помощи «лиан» привязывают его к копью и переносят в пещеру, передают эстафету следующим двум игрокам.

6 конкурс «Все на рыбалку!»

Ведущий:

Кроме того, что древние люди были охотниками, они были прекрасными рыбаками!

Кто из вас любит удить рыбу? А вот древние не удили, а именно ловили рыбу? Чем? Сначала руками, а потом изобрели гарпун.

Вот сейчас мы проверим, чье племя больше наловит рыбы.

На линии финиша стоит таз с водой. В воде плавают «рыбки» из хозяйственной губки.

Задача игроков: подбежать к тазу, поймать рыбку, вернуться в общину и передать эстафету.

7 конкурс «Запасаемся водой»

Ведущий:

Дорогие соплеменники! Нам угрожает беда! Солнце припекает с каждым днём все сильнее и сильнее. Как вы заметили на рыбалке, уровень воды в реке стремительно понижается. Если в скором времени не будет дождя, река пересохнет, и мы погибнем. Необходимо сделать большие запасы воды в бурдюки.

У старейшин в руках бурдюк (кожаный мешок для жидкости)- пластиковые стаканы. По сигналу члены общины бегут к тазу с водой, набирают в ложку воды, возвращаются, а старейшине, выливают воду и передают эстафету. Воду набирают, пока звучит музыка.

8 конкурс «Собирательство»

Ведущий:

Если с охотой пошли нелады,

Люди искали коренья,. (плоды).

Это древнейшее предпринимательство

Мы называем теперь. (собирательством).

Дорогие соплеменники. Запасы мяса и рыбы мы сделали. Настало время заняться собирательством! Для этого перейдем в рощу. Все съедобное (коренья, плоды, яйца птиц) в нашем хозяйстве пригодится. На сбор выходят все и мал и стар!

По сигналу все расходятся по площадке, отыскивают спрятанные фрукты, овощи и приносят в Священную пещеру.

Кто больше соберёт – победитель.

9 конкурс «Наскальный рисунок»

Ведущий:

Расскажите, чем мы сегодня занимались?

О важных событиях в своей жизни – удачных охотах или нападении врагов – древние люди рассказывали рисуя на стенах пещеры. Некоторые из таких рисунков (петроглифов) можно увидеть в пещерах по всему миру и сейчас. Такую задачу предстоит сейчас выполнить и вам.

Дети получают цветные мелки и на асфальте рисуют петроглифы.

Итог.

Ведущий:

Вот и подошли к концу наши состязания! Все родовые общины показали свою силу, сноровку, быстроту, ум и находчивость. Они умеют прийти на помощь товарищу, поддержать его! Молодцы!

Награждение племён сладкими призами, выход из Священной пещеры.

17 ДЕНЬ: «Шахматное королевство». Шахматный (шашечный) турнир.

Шахматы – это упорный и настойчивый труд, и в то же время игра. Обучаясь игре в шахматы, ребенок живёт в мире сказок и превращений обыкновенной шахматной доски и фигур в волшебные. Что обогащает детскую фантазию, а изящество и красота отдельных ходов, шахматных комбинаций доставляет истинное удовольствие.

Увлёкшись этой игрой, маленький непоседа становится усидчивее, озорник – выдержанней, зазнайка – самокритичней. Шахматы учат быть предельно внимательным, собранным. К тому же шахматы – замечательный повод для общения людей, способствующий углублению взаимопонимания, укреплению дружеских отношений. Не случайно девизом Всемирной шахматной федерации являются слова «Все мы одна семья».

Шахматы в детском возрасте положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением.

- Дидактическая игра «Шахматный букварь».
- Беседа «Как появилась игра в шахматы?»
- Шахматный турнир.
- «Дай шах». Подвижные игры на свежем воздухе.

18 ДЕНЬ: Волшебный бал.Заккрытие смены. Подведение итогов путешествия по волшебным тропинкам Царства-Государства. Концерт «Минута славы». Награждение мастеров и умельцев

Законы лагеря

- ✓ Закон времени. Время – золото. Не трать его попусту. Всегда и всюду приходи вовремя.
- ✓ Закон правды. Запомни, правда нужна не только тебе, но и окружающим тебя людям! Будь правдив!
- ✓ Закон добра. Будь добр к ближнему, и добро вернётся к тебе.
- ✓ Закон поднятой руки. Каждый имеет право слова и заслуживает, чтобы его выслушал коллектив. Поднятая вверх рука означает, что человек просит слова и ждёт общего внимания.
- ✓ Закон заботы. Прежде чем требовать внимания к себе, прояви его к окружающим людям. Помни об их интересах, нуждах, потребностях.
- ✓ Закон любви. Любовь – одно из древнейших и наиболее уважаемых чувств, не стесняйтесь его.
- ✓ Закон милосердия. Тебе сегодня хорошо, но рядом могут быть люди, у которых слезы на глазах. Не забывай о них!
- ✓ Закон памяти. Народ, забывший свою историю, умрёт. Помни о своём народе, о своём истории.
- ✓ Закон уважения. Хочешь, чтобы тебя уважали, уважай человеческое достоинство других.
- ✓ Закон свободы. Каждый человек должен быть свободным, и отстаивая свою свободу, не забывай о свободе другого человека.
- ✓ Закон чести. Вспоминай о своей физической силе только наедине с собой. Помни о своей духовной силе, долге, благородстве, достоинстве.
- ✓ Закон обратной дороги. Ты взрослый и самостоятельный – учись отвечать за свои поступки. Первое замечание – с глаза на глаз, второе – при отряде, третье лишает тебя права пребывания в лагере.