Департамент физической культуры, спорта и молодежной политики Администрации города Тебольска Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования «Дом детского творчества» г. Тебольска Отдел развития туристско-краеведческой направленности («Станция юных туристов»)

Рассмотрена и одобрена на заседании могодического совета Протокол NADot «В» <u>марта</u> 2021 г.

Утверждаю Директор: МАУ ДО ДДТ г. Тобольска

> П. В. Малкин 2021 г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа туристско-красведческой направленности «Страпа приключений» оздоровительного лагеря с дисвным пребыванием «Юный турист»

> Возраст обучающихся: 10-17 лет. Срок реализации: 01.06.2021 г. - 22.06.2021 г.

Составитель:

Чаусова Глена Сергеевня, педагог дополнительного образования отдела развития туристско-краеведческой направленности («Станция юных туристов») МАУ ДО ДДТ г. Тобольска

г. Тобольск, 2021 г.

Департамент физической культуры, спорта и молодежной политики Администрации города Тобольска Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования «Дом детского творчества» г. Тобольска Отдел развития туристско-краеведческой направленности («Станция юных туристов»)

Рассмотрена и одобрена	Утверждаю
на заседании методического совета	Директор МАУ ДО ДДТ г. Тобольска
Протокол №_ от «_» 2021 г.	
	П. В. Малкин
	«» 2021 г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа туристско-краеведческой направленности «Страна приключений» оздоровительного лагеря с дневным пребыванием «Юный турист»

Возраст обучающихся: 10-17 лет. Срок реализации: 01.06.2021 г. - 22.06.2021 г.

Составитель:

Чаусова Елена Сергеевна, педагог дополнительного образования отдела развития туристско-краеведческой направленности («Станция юных туристов») МАУ ДО ДДТ г. Тобольска

Оглавление

1. Паспорт программы	4
2. Пояснительная записка	
3. Содержание программы	12
3.1. Легенда смены «Страна приключений»	
3.2. Словарь смены	
3.3. Игровая модель смены	
3.4. Система детского самоуправления	14
3.5. Система мотивации и стимулирования	
3.6. План-сетка мероприятий смены «Страна приключений»	
3.6. Режим дня смены «Страна приключений»	
4. Учебный план программы «Страна приключений»	
4.1. Учебный план дисциплин	
5. Календарный учебный график	
5. Календарно-тематическое планирование	
6. Механизм реализации программы	
7. Условия реализации программы	24
7.1. Кадровое обеспечение	
7.2. Материально-техническое обеспечение	24
7.3. Информационно-методическое обеспечение	24
8. Методические материалы	25
9. Оценочные материалы	26
10. Требования по технике безопасности детей при реализации программы	27
11. Список литературы	27
Приложения	28

1. Паспорт программы

		Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая			
	Полное название	программа туристско-краеведческой направленности «Страна			
1	программы	приключений» оздоровительного лагеря с дневным			
	программы	пребыванием «Юный турист» (далее по тексту – Программа)			
2	Вид программы	Интегрированная			
	1 1	Основная направленность программы – туристско-			
3	Направленности	краеведческая. Сквозной является физкультурно-спортивная			
	программы	направленность.			
	- туристско-краеведческая;				
	Виды деятельности	- физкультурно-оздоровительная;			
4	или направления	- культурно-досуговая;			
'	работы в лагере	- патриотическая;			
	расоты в лагере	- профилактическая.			
		Цель: организация активного отдыха и оздоровления детей			
		и подростков посредством включения их в туристско-краеведческую деятельность, увеличение охвата детей и			
		подростков различными формами активного детскоюношеского туризма.			
		Задачи программы:			
		- сформировать у воспитанников знания туристско- краеведческой направленности;			
		- способствовать формированию начальных туристских			
		навыков и умений участников смены;			
		- расширить знания воспитанников об истории родного			
	Понт и родони				
5	Цель и задачи программы	города, в том числе в рамках мероприятий, посвящённых Года			
		С.У. Ремезова в Тобольске;			
		- обеспечить воспитание в детях патриотизма, уважения к			
		культуре и истории своей страны, области, города;			
		- закрепить у воспитанников знания и умения по			
		профилактике вредных привычек, травматизма, дорожно-			
		транспортных происшествий, пожароопасных ситуаций; соблюдение правил личной гигиены.			
		<u> </u>			
		- развивать навыки межличностного общения участников			
		смены, продуктивного сотрудничества и сотворчества;			
		- создать условия для развития инициативы, творческих			
		способностей, коммуникативных и лидерских качеств детей и			
	Конечный результат	подростков. Качественно организованный досуг 25 детей и подростков в			
6		возрасте от 10 до 17 лет, в том числе из социально			
	реализации	незащищенных категорий.			
	программы	Предметные:			
		- сформированы знания туристско-краеведческой			
		направленности воспитанников через спортивно-туристские			
		соревнования, викторины, конкурсы, пешеходные и			
	Ожидаемые	виртуальные экскурсии по городу;			
7	результаты	- сформированы начальные туристские навыки и умения			
	розультаты	воспитанников через овладение практическими навыками			
		туристской техники, ориентирования, способов страховки,			
		выживания в природных и экстремальных условиях;			
		- созданы более полные представления детей об истории			
		- созданы облес полные представления детси об истории			

		города через мероприятия, в том числе посвящённые Году С.У. Ремезова в Тобольске, а также пешеходные и виртуальные				
		экскурсии по городу.				
		Личностные:				
		- участники смены мотивированы на изучение истории				
		родного города, проявляют интерес во время пешеходных и				
		виртуальных экскурсий по историческим местам города				
		Тобольска;				
		- у детей сформированы потребности к систематическим				
		занятиям туризмом, понимание роли туризма в укреплении здоровья через создание ситуации успеха на соревнованиях,				
		эстафетах, конкурсах;				
		- обеспечено воспитание патриотизма участников смены				
		уважение к культуре и истории своей страны, области, города				
		при проведении тематических мероприятий, бесед,				
		посвященных памятным датам;				
		- развиты организационные навыки детей путем включения				
		в социально-полезную деятельность, подготовку и проведение				
		туристско-краеведческих мероприятий;				
		- развиты навыки межличностного общения воспитанников,				
		их продуктивного сотрудничества при проведении отрядных и				
общелагерных мероприятиях;						
		- обеспечено развитие инициативы, творческих				
	способностей, коммуникативных и лидерских качеств					
		при проведении праздников, ролевых игр.				
		Метапредметные: - развиты навыки экологического поведения и				
		- развиты навыки экологического поведения и природоохранной деятельности воспитанников через				
		проведение экологических мероприятий;				
		- у воспитанников закреплены знания и умения по				
		профилактике вредных привычек, травматизма, дорожно-				
		транспортных происшествий, пожароопасных ситуаций при				
		проведении инструктажей, учебных тренировок,				
		профилактических мероприятий, викторин, соревнований,				
		эстафет, встреч с сотрудниками организаций: МБУ «Служба				
		обеспечения безопасности на воде», пожарная часть № 37				
		ФГКУ «8 ОФПС по Тюменской области», отдел ГИБДД.				
		Воспитанники отдела развития туристско-краеведческой				
8	Целевая аудитория	направленности МАУ ДО ДДТ г. Тобольска, а также обучающиеся школ города Тобольска в количестве 25 человек,				
0	программы	в том числе дети из социально незащищенных категорий.				
		Возраст участников смены: от 10 до 17 лет.				
	Сроки реализации	Программа реализуется в течение одной смены в рамках				
9	программы	летней оздоровительной кампании 2021 года, 01-22.06.21 г				
		Программа включает в себя обучение участников смены				
	Краткое содержание	начальным туристским навыкам, проведение туристско-				
	Программы с	краеведческих мероприятий, организацию спортивных игр,				
10	описанием игровой	викторин, пешеходных и виртуальных экскурсий, спортивную				
10	модели	программу.				
	взаимодействия	Игровая модель смены. Ребята на смене становятся				
	участников смены	исследователями Страны приключений (далее по тексту –				
		Страна), в центральной части которой находится лагерь. Вся				

11	Полное и краткое название	Страна разбита на регионы, закрытые для свободного посещения. Туда можно попасть по специальному пропуску (визе) с проводником (инструктором, воспитателем). Каждый день экспедиции (отряды) изучают, исследуют один за одним регионы Страны. Выполняя задания, участвуя в мероприятиях, спортивных соревнованиях, квестах, экспедиции зарабатывают или находят артефакты, необходимые для преодоления препятствий в финальном мероприятии. После этого участники смены открывают последний регион и получают заслуженную награду. Каждый из регионов Страны — это определённая историческая часть/достопримечательность города Тобольска. Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования «Дом детского творчества» г. Тобольска/МАУ ДО
	организации	ДДТ г. Тобольска
12	Почтовый адрес организации, авторов программы Ф.И.О. руководителя	626150, Тюменская обл., г. Тобольск, 8 микрорайон, 40a. Телефон: 8(3456)27-77-87 (209) e-mail: ddt_tobolsk@mail.ru Павел Владимирович Малкин
13		Trabon Dhagamapoba i Mankan
14	организации Составитель программы, должность и контактная информация	Чаусова Елена Сергеевна, педагог дополнительного образования МАУ ДО ДДТ г. Тобольска, отдел развития туристско-краеведческой направленности («Станция юных туристов») Телефон: 8-952-347-32-70 e-mail: alena.tumanowa@yandex.ru
15	Место реализации программы	МАУ ДО ДДТ г. Тобольска, ОРТКН («Станция юных туристов»), г. Тобольск, ул. Ленина, 23.
16	Имеющийся опыт реализации программы и дата её создания программы	Программа написана в январе-марте 2020 года, актуализирована в 2021 году, опирается на опыт реализации программ летнего отдыха (более 10 лет) Станцией юных туристов.
17	Перечень организаторов и партнёров программы	Организатор программы — МАУ ДО ДДТ г. Тобольска (ОРТКН). Реализация программы осуществляется в тесном взаимодействии с другими отделами и структурными подразделениями учреждения, а также с:
18	Особая информация и примечания	Программа способствует реализации плана мероприятий, проводимых в рамках Десятилетия детства (распоряжение Правительства РФ от 23.01.21 г. №122-р, раздел III «Всестороннее развитие, обучение, воспитание детей»). На смене проводятся мероприятия, посвящённые Году С. У. Ремезова в Тобольске.

2. Пояснительная записка

Каникулы составляют значительную часть объема свободного времени детей, поэтому каникулы для них - это разрядка накопившейся за время школе напряженности, восстановление здоровья, творческого потенциала, совершенствование личностных возможностей, приобщение образовательным социокультурным И ценностям, удовлетворение индивидуальных интересов в различных сферах деятельности, развлечениях, играх. Для педагогов и вожатых, работающих в лагерях, лето – период активного творческого труда, поиска новых форм работы в детских коллективах.

Высокий образовательный и социально-педагогический потенциал летнего отдыха состоит в том, что происходит смена форм и сферы общения детей и подростков, изменяется структура личных связей, симпатий, предпочтений. Ребята могут попробовать себя в различных направлениях деятельности. Поэтому, при создании благоприятной среды в условиях летнего лагеря, дети и подростки могут проявить себя, раскрыться, узнать и освоить новое, определиться в выборе приоритетов.

Актуальность программы опирается на распоряжение Правительства РФ от 23.01.21 г. №122-р «Об утверждении плана основных мероприятий, проводимых в рамках Десятилетия детства, на период до 2027 года». В разделе III данного документа («Всестороннее развитие, обучение, воспитание детей») одной из приоритетных задач обозначено увеличение охвата детей различными детско-юношеского Программа активного туризма. приключений» успешно решает эту задачу через проведение комплекса мероприятий краеведению: походов, викторин, образовательной деятельности и т.д. Программа предоставляет воспитанникам возможность окунуться в мир приключений, научиться находить выход из любой сложной ситуации. Именно через этот мир приключений ребята знакомятся с техникой спортивного туризма, осваивают сложные навыки преодоления препятствий, активно участвуют в подготовке и проведении поисковых заданий.

Знакомство с родным городом продолжается в викторинах, играх и виртуальных и пешеходных экскурсиях, где изучается история родного края; в проведении экологических мероприятий, где изучаются фауна и флора. Через эту интересную деятельность ребятам прививается чувство ответственности за себя и товарищей, за окружающую природу, развивается толерантность по отношению к сверстникам. Приобретаются навыки безопасного общения с незнакомыми людьми, взаимодействия с разными группами ребят для поиска верного решения, развивается творческий потенциал ребенка.

Актуальность программы также обусловлена территориальным положением отдела развития туристско-краеведческой направленности («Станция юных туристов») - это подгорная часть Тобольска, где досуг детей в летний период организуется на базе трёх общеобразовательных учреждений (МАОУ СОШ №№1, 14, 15). Учитывая отсутствие в г. Тобольске загородного центра, организующего отдых детей, востребованность оздоровительного

лагеря с дневным пребыванием «Юный турист» подтверждается ежегодно – запись детей в лагерь открывается в марте, а к середине мая свободных мест уже нет.

Новизна программы. В основе программы «Страна приключений» лежит сюжетно-ролевая игра, которая дает возможность ребятам окунуться в мир приключений, исследовать и открывать новое в родном городе. В интересной форме через игровой сюжет смены ребята знакомятся с туристскокраеведческой деятельностью (подвижные игры, отрядные соревнования, виртуальные и пешеходные экскурсии, интерактивные игры, отрядные КТД и т.д.).

целесообразность. Педагогическая Программа предполагает организацию познавательной деятельности участников смены средствами туризма и краеведения таким образом, чтобы осуществить преимущественное воздействие образовательно-воспитательного двигательную, процесса познавательную творческую, И эмоциональную cdepv ребенка непосредственном контакте с действительностью – окружающей природной и социальной средой.

В лагере с дневным пребыванием у педагогического коллектива есть уникальная возможность в игровой – лёгкой, доступной и интересной – форме дать детям знания о родном городе, сформировать у них основные туристские навыки и опыт участия в пешеходных экскурсиях, а также навыки здорового образа жизни. Поскольку вся смена имеет туристско-краеведческую направленность, все знания и навыки подкрепляются ежедневно, а значит, будут глубокими и прочными.

Отличительной особенностью программы является региональный компонент, а именно - акцент на мероприятия краеведческого характера, раскрывающие специфику многообразия природных условий и богатейшей истории г. Тобольска, Тобольского района и Тюменской области.

Основные виды деятельности.

- 1. Туристско-краеведческая:
- Соревнования, эстафеты по спортивному туризму, ориентированию, скалолазанию.
 - Игры, конкурсы, викторины о родном крае.
 - Виртуальные и пешеходные экскурсии.
 - 2. Физкультурно-оздоровительная:
 - Утренняя зарядка (проводится на свежем воздухе не менее 15 минут).
- Утренний и вечерний фильтр (бесконтактная термометрия, осмотр на предмет присасывания клеща).
- Соблюдение личной гигиены (обработка рук кожным антисептиком на входе и выходе в учреждение, мытье рук перед едой, после посещения игровых площадок, после мероприятий).
- Ежедневная влажная уборка всех помещений с применением дезинфицирующих средств вирулицидного действия.

- Сквозное проветривание помещений в отсутствии воспитанников не реже одного раза в 1,5-2 часа.
 - Соблюдение режима дня.
 - Игры на свежем воздухе.

3. Культурно-досуговая:

- Отрядные мероприятия.
- Игровые программы, шоу.
- Конкурсы, квесты.

4. Патриотическая:

- Виртуальные, пешеходные экскурсии и мероприятия, связанные с годом науки и технологий, годом Ремезова в Тобольске, и т.д.
 - Игры, конкурсы, викторины о родном крае.

5. Профилактическая:

- Тренировка по пожарной безопасности.
- Профилактические мероприятия: беседа «Безопасность на воде летом» с приглашением специалиста МБУ «Служба обеспечения безопасности на воде»; знакомство с картой безопасности; беседа по правилам дорожного движения с приглашением специалиста отдела ГИБДД МО МВД России «Тобольский»; беседа по профилактике правонарушений в подростковой среде с привлечением специалиста МАУ «ЦРМПП г. Тобольска».
- Видеоматериалы о здоровом образе жизни, памятки и буклеты о профилактике и распространении инфекционных заболеваний.

Краткая характеристика участников программы. Воспитанники туристско-краеведческих объединений, а также обучающиеся школ города Тобольска в количестве 25 человек, в том числе дети из социально незащищенных категорий. Возраст участников смены: от 10 до 17 лет.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа туристско-краеведческой направленности «Страна приключений» оздоровительного лагеря с дневным пребыванием «Юный турист» составлена согласно основным нормативно-правовым документам

Федерального уровня:

- Федеральный закон от 29.12.2012 г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- приказ Министерства просвещения России от 09.11.2018 №196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20»;
- указ Президента РФ от 29.05.2017 г. №240 «Об объявлении в Российской Федерации Десятилетия детства на 2018-2027 годы»;
- распоряжение Правительства РФ от 23.01.2021 г. №122-р «Об утверждении плана основных мероприятий, проводимых в рамках Десятилетия детства, на период до 2027 года».

Регионального уровня:

- распоряжение Правительства Тюменской области от 14.12.2020 г. №980рн «Об организации детской оздоровительной кампании в Тюменской области в 2021 году»;
- региональный проект «Успех каждого ребенка», утвержденный протоколом Совета по реализации национальных проектов в Тюменской области от 06.12.2018 г. №2 (в редакции от 30.01.2019 г.);
- постановление Правительства Тюменской области от 20.02.2020 г. №63-п «О внесении изменений в постановление от 28.12.2012 г. №567-п «Об организации отдыха и оздоровления детей в организациях отдыха и оздоровления Тюменской области»;
- методические рекомендации о порядке организации детских лагерей палаточного типа, походов, экспедиций на территории Тюменской области от 2017 года, утвержденные Заместителем Губернатора Тюменской области, директором Департамента социального развития Тюменской области О.А. Кузнечевских.

Муниципального уровня:

- распоряжения администрации города Тобольска об организации летней оздоровительной кампании 2021 года;
- приказ Департамента физической культуры, спорта и молодёжной политики от 19.01.2021 г. №10.

Цель: организация активного отдыха и оздоровления детей и подростков посредством включения их в туристско-краеведческую деятельность, увеличение охвата детей и подростков различными формами активного детскоюношеского туризма.

Задачи программы:

- сформировать у воспитанников знания туристско-краеведческой направленности;
- способствовать формированию туристских навыков и умений участников смены;
 - расширить знания воспитанников об истории родного города;
- обеспечить воспитание в детях патриотизма, уважения к культуре и истории своей страны, области, города;
- закрепить у воспитанников знания и умения по профилактике вредных привычек, травматизма, дорожно-транспортных происшествий, пожароопасных ситуаций; соблюдение правил личной гигиены.
- развивать навыки межличностного общения участников смены продуктивного сотрудничества и сотворчества;
- создать условия для развития инициативы, творческих способностей, коммуникативных и лидерских качеств детей и подростков.

Предметные:

- сформированы знания туристско-краеведческой направленности воспитанников через спортивно-туристские соревнования, викторины, конкурсы, пешеходные и виртуальные экскурсии по городу;

- сформированы основные туристские навыки и умения воспитанников через овладение практическими навыками туристской техники, ориентирования, способов страховки, выживания в природных и экстремальных условиях;
- созданы более полные представления детей об истории города через мероприятия, пешеходные и виртуальные экскурсии.

Личностные:

- участники смены мотивированы на изучение истории родного города, проявляют интерес во время пешеходных и виртуальных экскурсий по историческим местам города Тобольска;
- у детей сформированы потребности к систематическим занятиям туризмом, понимание роли туризма в укреплении здоровья через создание ситуации успеха на соревнованиях, эстафетах, конкурсах;
- обеспечено воспитание патриотизма участников смены уважение к культуре и истории своей страны, области, города при проведении тематических мероприятий, бесед, посвященных памятным датам;
- развиты организационные навыки детей путем включения в социальнополезную деятельность, подготовку и проведение туристско-краеведческих мероприятий;
- развиты навыки межличностного общения воспитанников, их продуктивного сотрудничества при проведении отрядных и общелагерных мероприятиях;
- обеспечено развитие инициативы, творческих способностей, коммуникативных и лидерских качеств детей при проведении праздников, ролевых игр.

Метапредметные:

- развиты навыки экологического поведения и природоохранной деятельности воспитанников через проведение экологических мероприятий;
- у воспитанников закреплены знания и умения по профилактике вредных привычек, травматизма, дорожно-транспортных происшествий, пожароопасных ситуаций при проведении инструктажей, учебных тренировок, профилактических мероприятий, викторин, соревнований, эстафет, встреч с сотрудниками организаций: МБУ «Служба обеспечения безопасности на воде», пожарная часть № 37 ФГКУ «8 ОФПС по Тюменской области», отдел ГИБДД МО МВД России «Тобольский».

Механизм оценивания результатов реализации программы. В течение смены используются различные формы подведения итогов реализации программы.

Документальные: анкеты (входная, итоговая), тесты, бланки ответов в викторинах при личном зачёте - позволяют фиксировать как достижения каждого ребёнка, так и общую картину в целом. Анализ полученных (согласно перечисленным формам) результатов помогает отследить результативность программы в целом, увидеть её точки роста.

Диагностические методики (экран настроения) позволяют отследить внутреннее состояние, настроение участников смены. Они способствуют грамотной корректировке программы — выбранных методов, средств, форм работы — при необходимости.

Творческие формы (например, выступления, участие в различных акциях и флэшмобах) одновременно служат как показателем результативности программы, так и средством развития способностей воспитанников. При реализации программы воспитанники участвуют в краеведческих конкурсах, викторинах, квестах, туристских соревнованиях, оформляют выставки работ, рисунков. Эффективность реализации программы оценивается по результатам педагогического наблюдения, анкетирования.

Основные формы и методы работы с детьми. Программа «Страна приключений» включает в себя образовательную и досуговую деятельность. Образовательная деятельность ведётся в кружках «Покорение вершин», «Самоделкин», «Туристический коучинг», каждый из которых представлен в четырёхчасовом объёме. Все воспитанники будут разделены на два отряда, поэтому в течение смены они посетят все три кружка, каждую неделю - новый. Досуговая программа представлена играми, квестами, соревнованиями, виртуальными и пешеходными экскурсиями, конкурсами, фестивалями, посещениями интерактивных занятий, и др.

Смена «Страна приключений» проводится на территории МАУ ДО ДДТ г Тобольска, отдел развития туристско-краеведческой направленности («Станция юных туристов»).

В рамках реализации программы отдел развития туристско-краеведческой направленности тесно сотрудничает с другими отделами и структурными подразделениями МАУ ДО ДДТ г. Тобольска. Кроме этого, происходит взаимодействие с:

- подведомственными учреждениями Департамента образования администрации города Тобольска;
- подведомственными учреждениями Департамента по культуре и туризму администрации города Тобольска;
 - МАУ «ЦРМПП г. Тобольска»;
 - МБУ «Служба обеспечения безопасности на воде»;
 - МАУ «Центр социального обслуживания населения»;
 - отделом ГИБДД МО МВД России «Тобольский»;
 - пожарной частью №37 ФГКУ «8 ОФПС по Тюменской области»;
 - ИП Ярковой Н. В.

3. Содержание программы

3.1. Легенда смены «Страна приключений»

Давным-давно, в незапамятные времена, жил на свете мудрец. Славился он своим могуществом, силой и верой в добро, рассуждал он здраво и справедливо. Странствуя по белу свету, наткнулся он на реку небывалой красоты, на берегах которой жизнь била ключом. И так приглянулось ему это

место, что решил он остаться и назвал его Страной приключений. Прожил он там долгую и счастливую жизнь. Однако его мудрость понадобилась и в других городах, и пришлось ему покинуть знакомые места. Тогда, чтобы не оставить жителей Страны без защиты от чужеземцев, вложил он в карту Страны все свои могущественные знания о самых важных качествах: здоровье, любовь к земле и окружающему миру, творчество. С тех пор эта карта охраняла страну и её жителей.

Прошли столетия, никто не помнит, когда и при каких обстоятельствах могущественные знания были исчерпаны, а защитные силы Страны ослабли. Многие жители пытались вернуть Стране былую мощь, но все безрезультатно это под силу только смелым, отзывчивым, бескорыстным и добрым людям. Долго думали жители, как и где найти таких людей. Они решили спрятать карту - в надежде, что смелые, добрые люди обнаружат её, когда наступит время, и придут на помощь, чтобы Страна приключений не исчезла с Земли...

Однажды у берега седого и могучего Иртыша юные туристы-краеведы города Тобольска нашли карту Страны приключений. Они отправились на поиски Страны, ведь их привлекали истории, новые знания, знакомство с неизвестным и прекрасным. Итак, Страна приключений ждет своих героев.

Термин смены	Значение	
Страна приключений	город Тобольск	
регион Страны	Историческая часть/	
	достопримечательность города Тобольска	
проводник	воспитатель, инструктор	
экспедиция отряд		

3.2. Словарь смены

3.3. Игровая модель смены

Участники смены становятся исследователями Страны приключений (далее по тексту – Страна), в центральной части которой находится лагерь. Они вырабатывают правила совместного пребывания на заповедной территории, законы совместного проживания, выбирают достойных руководителей – капитанов отрядов.

Вся Страна разбита на регионы, закрытые для свободного посещения. Туда можно попасть по специальному пропуску (визе) с проводником (инструктором, воспитателем). Каждый день экспедиции (отряды) изучают, исследуют один за одним регионы Страны. Выполняя задания, участвуя в мероприятиях, спортивных соревнованиях, квестах, экспедиции зарабатывают или находят артефакты, необходимые для преодоления препятствий в финальном мероприятии. После этого участники смены открывают последний регион и получают заслуженную награду (индивидуальные грамоты за свои достижения; видеофильм об интересной жизни в Стране приключений).

Каждый из регионов Страны — это определённая историческая часть/достопримечательность города Тобольска.

Логика развития содержания программы.

Вся смена делится на три этапа:

Организационный: основная роль отводится знакомству, выявлению и постановке целей индивидуально-личностного и коллективного развития, сплочению отрядов, формированию законов и условий совместной работы по программе. В этот период принимаются законы совместной деятельности, происходит знакомство с игровой моделью смены. Выбираются капитаны и актив каждого отряда (выбирают название отряда, учат девиз и песню, оформляют отрядный уголок). Этап проходит в течение 2 дней и заканчивается стартом сюжетно-ролевой игры.

Основной: занимает большую часть времени, 10 дней. Именно на этом этапе реализуются все поставленные индивидуально-личностные и коллективные цели развития. Каждый день проходит ряд мероприятий в рамках тематики смены. С целью достижения максимального результата в течение всего основного этапа отряды живут внутренней жизнью: проводят отрядные коллективно-творческие дела и др.

Итоговый: включает в себя анализ результатов прохождения программы воспитанниками. Подводится итог совместной деятельности, оценивается работа всех отрядов, подсчитываются артефакты. Продолжительность этапа - 3 дня. Основным событием итогового периода становится преодоление препятствий в финальном мероприятии.

3.4. Система детского самоуправления

Для решения вопросов организации, содержания деятельности, развития позитивных личностных качеств детей выбираются капитаны, создаётся актив отрядов. В состав актива входят воспитанники, выбранные отрядами. Актив, как форма самоуправления детей по защите их прав и интересов, действует в целях:

- оказания помощи в проведении мероприятий и творческих дел;
- самостоятельной организации отрядных дел (по согласованию с воспитателями);
 - содействия в создании благоприятного психологического климата.

Каждый член актива имеет право:

- на участие в обсуждении всех дел смены и свободное высказывание своего мнения;
 - на защиту своих интересов.

Каждый член актива обязан:

- ответственно исполнять порученное дело;
- соблюдать законы общения и культуры поведения.

3.5. Система мотивации и стимулирования

В течение всей смены большое внимание уделяется личностному развитию и росту каждого ребёнка. Бонусы – артефакты – ребята получают за

активное участие в каждом виде деятельности. За нарушение дисциплины и невыполнение правил снимается по одному бонусу.

Массовая форма отслеживания. Все воспитанники делятся на 2 отряда. По итогам мероприятий выявляется отряд-победитель. Активы отрядов ежедневно подводят итоги работы оформлением карты успеха, в которой отражены результаты отряда. По результатам набранных баллов выявляется отряд-победитель.

Индивидуальная форма отслеживания. Кроме общей карты успеха отряда, существует индивидуальная карта успеха, где отображаются личные результаты каждого воспитанника. В конце дня, при подведении итогов, в ней отмечают отличившегося участника, который получает артефакт. К окончанию лагерной смены каждый участник накапливает определенное количество бонусов, что стимулирует творческую деятельность детей. На закрытии лагеря ребят награждают грамотами.

3.6. План-сетка мероприятий смены «Страна приключений»

День/дата	Основные мероприятия				
1 день	Встреча детей. Распределение по отрядам. Знакомство с территорией				
01.06.2021	лагеря. Игры на знакомство, сплочение отрядов. Знакомство с легендой				
	смены. Оформление отрядного уголка. Игровая программа «Здравствуй,				
	лето – это МЫ!». Тренировка по пожарной безопасности. Игры на свежем				
	воздухе.				
2 день	Работа кружков «Туристический коучинг», «Покорение вершин».				
02.06.2021	Туристское соревнование по отрядам «Карта». Краеведческая игра по				
	отрядам «Родными тропами». Профилактическая беседа «Безопасность на				
	воде летом» с приглашением специалиста МБУ «Служба обеспечения				
	безопасности на воде». Конкурс фотографий и рисунков на тему «Как				
	прекрасен этот мир». Игры на свежем воздухе.				
3 день	Работа кружков «Туристический коучинг», «Покорение вершин».				
03.06.2021	Фестиваль приключений по отрядам «Получение визы». Открытие смены:				
	игровая программа «Дебюты солнечного лета». Виртуальная экскурсия				
	«Имена славится Тобольск». Игры на свежем воздухе.				
4 день	Работа кружков «Туристический коучинг», «Покорение вершин».				
04.06.2021	Туристское соревнование по отрядам «Паутина». Отрядное КТД «Ищем				
	клад». Квест «Ремезов – ангел Сибири», первый этап - пешеходная				
	экскурсия «История, застывшая в камне». Информационно-				
	профилактическое мероприятие «Азбука безопасного поведения». Игры на				
5 –	свежем воздухе.				
5 день 07 ос 2021	Работа кружков «Туристический коучинг», «Покорение вершин».				
07.06.2021	Спортивно-развлекательная игра по отрядам «Тропа испытаний».				
	Викторина по отрядам, посвященная Году науки и технологий «Великие				
	ученые – наши земляки». Пешеходная экскурсия «По базарной площади».				
6 день	Игры на свежем воздухе. Поход на набережную Подчуваши. Конкурс по отрядам «Экологический				
08.06.2021	калейдоскоп». Отрядные соревнования «Строительство временного				
00.00.2021	укрытия». Знакомство с картой безопасности. Игры на свежем воздухе.				
7 день	укрытия». Знакомство с картои оезопасности. игры на свежем воздухе. Работа кружков «Туристический коучинг», «Самоделкин». Соревнование				
09.06.2021	по отрядам «Веселое ориентирование». Спортивно-развлекательное				
07.00.2021	соревнование в отрядах «Туристский каламбур». Квест по отрядам				
	Copeniobaline b orphada wryphoreann kanamoypii. Reser no orphadam				

	D. C.				
	«Ремезов – ангел Сибири», второй этап - викторина «По следам С.У.				
	Ремезова». Профилактическая беседа по правилам дорожного движения с				
	приглашением специалиста отдела ГИБДД МО МВД России «Тобольский».				
	Игры на свежем воздухе.				
8 день	Работа кружков «Туристический коучинг», «Самоделкин». Конкурсная				
10.06.2021	программа по отрядам «Краеведческий каламбур». Квест по отрядам				
	«Спасём природу». Пешеходная экскурсия «Вверх по Прямскому взвозу».				
	Профилактическая беседа по пожарной безопасности с приглашением				
	специалиста пожарной охраны № 37 ФГКУ «8 ОФПС по Тюменской				
	специалиста пожарной охраны № 37 ФГКУ «8 ОФПС по Тюменской области». Игры на свежем воздухе.				
0					
9 день	Работа кружков «Туристический коучинг», «Самоделкин».				
11.06.2021	Интеллектуальная игра по отрядам, посвященная Году науки и технологий				
	«Эрудит». Туристско-развлекательная программа по отрядам «Гимнастика				
	ума и тела». Посещение музейного центра «КАМЕЛЁК» для мастер-класса				
	«Si-глина». Игры на свежем воздухе.				
10 день	Работа кружков «Туристический коучинг», «Самоделкин». Игра по отрядам				
15.06.2021	«Шиворот навыворот». Квест по отрядам «Найди книгу».				
	Профилактическое мероприятие «Дым костра – Да! Дым кальяна, вейпа,				
	сигарет – Нет!». Виртуальная экскурсия «Сокровища Абалака». Игры на				
	свежем воздухе.				
11 день	Работа кружков «Покорение вершин», «Самоделкин». Экологическая игра				
16.06.2021					
10.00.2021	Отрядам «Гомашка». Интеллектуальная игра по отрядам «Черный ящик». Отрядное соревнование «Покорение высоты». Видеолекторий «Наркотики:				
	отрядное соревнование «покорение высоты». Видеолектории «наркотики: знание против миражей». Посещение Музея семьи императора Николая II,				
	квест-игра «Дело №20-21». Игры на свежем воздухе.				
12 день	Работа кружков «Покорение вершин», «Самоделкин». Туристская полоса				
17.06.2021					
	№1). Краеведческая викторина по отрядам «Знатоки Тюменской области».				
	Беседа по профилактике правонарушений в подростковой среде с				
	привлечением специалиста МАУ «ЦРМПП г. Тобольска». Игры на свежем				
	воздухе.				
13 день	Работа кружков «Покорение вершин», «Самоделкин». Отрядное КТД				
18.06.2021	«Карнавал в Стране приключений». Краеведческая викторина по отрядам				
	«Тобольск – жемчужина Сибири!». Квест «Ремезов – ангел Сибири», третий				
	этап «Краеведческое ориентирование». Игры на свежем воздухе				
14 день	Работа кружков «Покорение вершин», «Самоделкин». Конкурсная				
21.06.2021	программа по отрядам «Посвящение в туристы». Отрядное КТД «Рука				
	друга». Пешеходная экскурсия «На диком бреге Иртыша». Акция «Свеча				
	памяти и скорби». Игры на свежем воздухе.				
15 день	Пешеходная экскурсия «Тоболяков бессмертный полк», посвящённая Дню				
22.06.2021	памяти и скорби. Отрядное спортивное состязание «Нам преграды нипочем,				
22.00.2021					
	мы преграды обойдем!». Игра «Карта Страны Приключений». Подведение				
	итогов, закрытие смены «Интересные находки Страны приключений».				

3.7. Режим дня смены «Страна приключений»

Время	Мероприятие		
08.30-09.00	Сбор детей. Утренний фильтр (бесконтактная термометрия).		
09.00-09.15	Зарядка		
09.15-09.30	Утренняя линейка		
09.30-10.00	Завтрак		
10.00-10.40	Работа кружков/отрядные мероприятия		

10.40-12.00	Мероприятия по плану дня
12.00-13.00	Игры на свежем воздухе, выходы, экскурсии
13.00-14.00	Обед
14.00-14.30	Свободное время
14.30-15.10	Работа кружков/отрядные мероприятия
15.10-16.00	Полдник
16.00-17.00	Отрядное мероприятие
17.00-17.30	Вечерний фильтр (бесконтактная термометрия)
17.30-18.00	Игры на свежем воздухе
18.00	Уход домой

4. Учебный план программы «Страна приключений»

Дисциплины	Кол-во ак. ч.	Формы аттестации	
«Самоделкин»	4	Выставка работ	
«Туристический коучинг»	4	Практическая работа, эстафета	
«Покорение вершин»	4	Соревнования	
Итого:	12		

4.1. Учебный план дисциплин

No	Наименование раздела, темы	Количество часов			Формы		
745	1		Теория	Практика	контроля		
	Кружок «Самоделкин»						
1	Вводное занятие. Инструктаж по ТБ. Знакомство с программой.	1	1	-	Пед. наблюдение		
2	Фигурки из пластиковых ложек.	1	0,5	0.5	Выставка работ		
3	Работа с соленым тестом.	1	-	1	Пед. наблюдение		
4	Корзинка с цветами из ватных дисков.	1	0,5	0,5	Выставка работ		
	Итого:	4	2	2			
	Кружок «Т	уристич	еский коуч	чинг»			
1	Вводное занятие. Азбука туризма	1	0,5	0,5	Пед. наблюдение		
2	Туристский бивак.	1	0,5	0,5	Пед. наблюдение Соревнование.		
3	Укладка рюкзака.	1	0,5	0,5	Пед. наблюдение		
4	Типы костров.	1	0,5	0,5	Пед. наблюдение Эстафета		
	Итого:	4	2	2			
	Кружок	«Покоре	ение верши	ИН»			
1	Введение в скалолазание. ТБ. Понятие «зацеп».	1	0,5	0,5	Пед. наблюдение		
2	Основные способы страховки. Организация страховки при вертикальном лазании.	1	0,5	0,5	Пед. наблюдение		
3	Вертикальное лазание со страховкой.	1	0,5	0,5	Пед. наблюдение		
4	Лазание на скорость.	1	-	1	Соревнование		
	Итого:	4	1,5	2,5			
	Итого часов по программе:	12	5,5	6,5			

5. Календарный учебный график

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Страна приключений» будет реализована в период летней оздоровительной кампании 2021 года, срок реализации - 01-22.06.2021 г.

Занятия рамках программы проходят 4 раза неделю, продолжительность одного занятия – 1 академический час (40 минут). Занятия могут проходить как в первой, так и во второй половине дня, что связано с особенностями кадрового обеспечения, режимом работы учреждений, посещение которых запланировано рамках смены, привлеченных специалистов, иной деятельностью. Количество часов указано в расчёте на один отряд.

За смену каждый ребёнок посетит три кружка, освоив три дисциплины, объём каждой - 4 часа. Общий объём освоенных дисциплин за смену — 12 часов.

5.1. Календарно-тематическое планирование

Дата	Время занятия	К-во ак.ч.	Содержание занятия (раздел подготовки, тема, форма занятия, форма контроля и т.д.)	Мероприятия за рамками учебного плана
01.06.	14.30- 15.30			Игровая программа «Здравствуй, лето – это МЫ!»
	10.00- 11.00			Туристское соревнование по отрядам «Карта»
	14.30- 15.10 (1 отряд)	1	Покорение вершин. Введение в скалолазание. Инструктаж по технике безопасности. Понятие «зацеп». Форма занятия: групповое. Форма контроля: педагогическое наблюдение.	
02.06.	14.30- 15.10 (2 отряд)	1	Туристический коучинг. Введение в туризм. Понятие туризма. Кто такой турист. Польза туризма и его преимущества. Загадки о туристах. Техника безопасности. Просмотр видеофильма «Друзья-туристы». Форма занятия: групповое. Форма контроля: педагогическое наблюдение.	
	10.00- 11.00			Фестиваль приключений по отрядам «Получение визы»
03.06.	14.30- 15.10 (1 отряд)	1	Покорение вершин. Основные способы страховки. Организация страховки при вертикальном лазании. Форма занятия: групповое. Форма контроля: педагогическое наблюдение.	
	14.30- 15.10 (2 отряд)	1	Туристический коучинг. Туристский бивак. Выбор места бивака. Безопасность места: место для костра, наличие водоёма, опасность сухостоя. Близость дороги и жилья. Форма занятия: групповое, практическое. Форма контроля: педагогическое наблюдение.	
	10.00- 11.00			Туристское соревнование по отрядам «Паутина»
04.06.	14.30- 15.10 (1 отряд)	1	Покорение вершин. Вертикальное лазание со страховкой. Форма занятия: групповое, практическое. Форма контроля: педагогическое наблюдение.	•
	14.30-	1	<i>Туристический коучинг</i> . Укладка	

	15.10 (2 отряд)		рюкзака. Самые необходимые вещи. Неприкосновенный аварийный запас. Игра «Что возьму с собой в поход» Форма занятия: групповое, практическое. Форма контроля: педагогическое наблюдение.	
	10.00- 11.00			Спортивно- развлекательная игра по отрядам «Тропа испытаний»
07.06.	14.30- 15.10 (1 отряд)	1	Покорение вершин. Соревнования по лазанию на скорость. Форма занятия: групповое, практическое. Форма контроля: соревнования.	
	14.30- 15.10 (2 отряд)	1	Туристический коучинг. Типы костров, их назначение. Безопасность при разведении костра. Форма занятия: групповое, практическое. Форма контроля: педагогический контроль. Эстафета с элементами туризма.	
08.06.	14.30- 15.10			Конкурс по отрядам «Экологический калейдоскоп»
09.06.	10.00- 10.40 (1 отряд)	1	Туристический коучинг. Введение в туризм. Понятие туризма. Кто такой турист. Польза туризма и его преимущества. Загадки о туристах. Техника безопасности. Просмотр видеофильма «Друзья-туристы». Форма занятия: групповое. Форма контроля: педагогическое наблюдение.	
	10.00- 10.40 (2 отряд)	1	Самоделкин. Вводное занятие. Инструктаж по ТБ. Знакомство с программой. Форма занятия: групповое. Форма контроля: педагогическое наблюдение.	
	14.30- 15.30			Соревнование по отрядам «Веселое ориентирование»
10.06.	10.00- 10.40 (1 отряд)	1	Туристический коучинг. Туристский бивак. Выбор места бивака. Безопасность места: место для костра, наличие водоёма, опасность сухостоя. Близость дороги и жилья. Форма занятия: групповое, практическое. Форма контроля: педагогическое наблюдение.	
	10.00- 10.40 (2 отряд)	1	Самоделкин. Фигурки из пластиковых ложек. С помощью пластиковых ложек, цветной бумаги, фета, клея изготовление фигур.	

			Форма занятия: групповое, практическое. Форма контроля: педагогическое наблюдение, выставка работ.	
	14.30- 15.30			Конкурсная программа по отрядам «Краеведческий каламбур»
	10.00- 10.40 (1 отряд)	1	Туристический коучинг. Укладка рюкзака. Самые необходимые вещи. Неприкосновенный аварийный запас. Игра «Что возьму с собой в поход» Форма занятия: групповое, практическое. Форма контроля: педагогическое наблюдение.	
11.06.	10.00- 10.40 (2 отряд)	1	Самоделкин. Работа с соленым тестом. Форма занятия: групповое. Форма контроля: педагогическое наблюдение, выставка работ.	
	14.30- 15.30			Конкурсно- развлекательная программа по отрядам «Эрудит»
	10.00- 10.40 (1 отряд)	1	Туристический коучинг. Типы костров, их назначение. Безопасность при разведении костра. Форма занятия: групповое, практическое. Форма контроля: педагогическое наблюдение. Эстафета с элементами туризма.	
15.06.	10.00- 10.40 (2 отряд)	1	Самоделкин. Корзинка с цветами из ватных дисков. Работа с картоном, цветной бумагой, клеем, ватными дисками. Форма занятия: групповое. Форма контроля: педагогическое наблюдение, выставка работ.	
	14.30- 15.30			Игра по отрядам «Шиворот навыворот»
	10.00- 11.00			Отрядное соревнование «Покорение высоты»
16.06.	14.30- 15.10 (1 отряд)	1	Самоделкин. Вводное занятие. Инструктаж по ТБ. Знакомство с программой. Форма занятия: групповое. Форма контроля: педагогическое наблюдение.	
	14.30- 15.10 (2 отряд)	1	Покорение вершин. Введение в скалолазание. Инструктаж по технике безопасности. Понятие «зацеп». Форма занятия: групповое. Форма контроля: педагогическое наблюдение.	
17.06.	10.00-		21	Краеведческая

	11.00		T	
	11.00			викторина по отрядам
				«Знатоки Тюменской
				области»
			Самоделкин. Фигурки из	
	4.4.20		пластиковых ложек. С помощью	
	14.30-		пластиковых ложек, цветной бумаги,	
	15.10	1	клея изготовление фигур. Форма	
	(1 отряд)		занятия: групповое, практическое.	
			Форма контроля: педагогическое	
			наблюдение, выставка работ.	
			Покорение вершин. Основные	
	14.30-		способы страховки. Организация	
	15.10	1	страховки при вертикальном лазании.	
	(2 отряд)	1	Форма занятия: групповое. Форма	
	(2 отряд)		контроля: педагогическое	
			наблюдение.	
	10.00-			Отрядное КТД
	11.00			«Карнавал в Стране
	11.00			приключений»
	14.30-		Самоделкин. Работа с соленым	
	15.10	1	тестом. Форма занятия: групповое.	
18.06.	(1 отряд)		Форма контроля: выставка работ.	
			Покорение вершин. Вертикальное	
	14.30-		лазание со страховкой. Форма	
	15.10	1	занятия: групповое, практическое.	
	(2 отряд)		Форма контроля: педагогическое	
			наблюдение.	
	10.00			Конкурсная программа
	10.00-			«Посвящение в
	11.00			туристы»
			Самоделкин. Корзинка с цветами из	**
	14.30-		ватных дисков. Работа с картоном,	
21.06	15.10	1	цветной бумагой, клеем, ватными	
21.06.	(1 отряд)		дисками. Форма занятия: групповое.	
	1 , 9		Форма контроля: выставка работ.	
	14.20		Покорение вершин. Соревнования по	
	14.30-		лазанию на скорость. Форма занятия:	
	15.10	1	групповое, практическое. Форма	
	(2 отряд)		контроля: соревнования.	
	10.00			Игра по отрядам
22.06.	10.00-			«Карта Страны
	11.00			Приключений»
<u> </u>	<u> </u>			1

Рабочие программы кружков представлены в приложении 2.

6. Механизм реализации программы

Январь-март 2021 года - проведение семинаров-практикумов для состава смены; - участие в областных семинарах для органи оздоровления детей; - изучение нормативно-правовых документов в оздоровления детей; - разработка программы смены; - формирование рабочих программ кружков; - формирование кадрового состава; - разработка ключевых мероприятий смены; - работа по достижению предварительных до	заторов отдыха и		
оздоровления детей;			
оздоровления детей; - разработка программы смены; - формирование рабочих программ кружков:	ооласти отдыха и		
- разработка программы смены; - формирование рабочих программ кружков:			
- формирование рабочих программ кружков; - формирование кадрового состава;			
- разработка ключевых мероприятий смены;			
- работа по достижению предварительных до межведомственному и межлагерному взаимодейст	-		
- проведение PR-кампании смены «Страна прик	*		
- определение воспитанников лагеря (запись на	смены);		
- составление расчета стоимости путёвки; - составление графика работы педагогов.			
Май-июнь - разработка необходимой документации для де	ятельности смены		
2021 года (должностные обязанности, инструкции и т.п.);	(должностные обязанности, инструкции и т.п.); - проведение родительского собрания;		
- пробедение инструктажей или сотрудников.	- проведение инструктажей для сотрудников;		
проведение инструктажей для сотрудников, подготовка помещений для лагеря;			
- тематическое оформление пространства лагеря - разработка дизайна дипломов, грамот, благода			
- приобретение необходимых материалов	_		
программы (канцелярия, призовой фонд, и т.д.)			
Июнь - реализация программы смены; 2021 года - проведение инструктажей для воспитанников;			
- апробация разработанных идей:			
- отбор содержания, форм и методов работы интересов и предпочтений воспитанников:			
интересов и предпочтений воспитанников; - вовлечение детей в основные виды деятельнос			
- формирование органов самоуправления;			
- корректирование программы при необходимос - подведение итогов смены.	сти;		
УБ Нюль - анализ предложений детей, родителей, педаго 2021 года итогам деятельности смены;	гов, внесенных по		
- обработка диагностических материалов;			
- формирование аналитического и финансового - формирование предложений к следующей			
2021 года итогам деятельности смены; - обработка диагностических материалов; - формирование аналитического и финансового - формирование предложений к следующей кампании; - сдача отчётности (бухгалтерской и аналитической	-		

7. Условия реализации программы

7.1. Кадровое обеспечение

В соответствие со штатным расписанием учреждения в реализации программы участвуют:

- начальник лагеря 1 единица;
- воспитатель 2 единицы;
- воспитатель, руководитель кружка «Туристический коучинг» 1 единица;
 - воспитатель, руководитель кружка «Самоделкин» 1 единица;
- инструктор по туризму, руководитель кружка «Покорение вершин» 1 единица;
 - сменный инструктор по туризму 1 единица;
 - сменный воспитатель 2 единицы.

7.2. Материально-техническое обеспечение

Для реализации программы «Страна приключений» используются:

- 1. Снаряжение для проведения соревнований по пешеходному туризму, ориентированию, скалолазанию (веревки, карабины, страховочные системы, карты местности, призмы для ориентирования на местности, палатки, туристические коврики, каски, секундомер электронный, планы территории отдела развития туристско-краеведческой направленности («Станция юных туристов»).
- 2. Кабинеты для отрядной работы и мероприятий (конференц-зал, туристско-спортивный зал, кабинет №1).
- 3. Оборудование для проведения спортивных, краеведческих и конкурсно-развлекательных мероприятий (уличная спортивная площадка с тренажерами, площадка Workout, веревочный парк), мячи, скакалки, кегли, обручи, бадминтон.
- 4. Мультимедийное оборудование, ноутбук, принтер, музыкальная колонка, телевизор, магнитная доска.
- 5. Канцелярия (бумага А4, ватман, цветная бумага, картон, фломастеры, краски, ножницы, ручки, магниты, клей, кисточки акварельные).
 - 6. Призовой фонд, грамоты.
 - 7. Игровой инвентарь (настольные игры, пазлы, головоломки).
 - 8. Аптечка медицинская.
 - 9. Бесконтактный термометр.

Материально-техническое оборудование, необходимое для реализации образовательных дисциплин, представлено в рабочих программах.

7.3. Информационно-методическое обеспечение

Для реализации программы «Страна приключений» разработаны рабочие программы дисциплин:

• «Покорение вершин»;

- «Туристический коучинг»;
- «Самоделкин».

Рабочие программы представлены в приложениях. Имеются фильмы, презентации по темам занятий. Также в приложениях представлены разработки ключевых мероприятий смены.

Для организации музыкального сопровождении имеются медиаресурсы, используется интернет-ресурс http://www.youtube.com/; http://window.edu.ru/.

8. Методические материалы

Для успешной реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы туристско-краеведческой направленности «Страна приключений» оздоровительного лагеря с дневным пребыванием «Юный турист» подобраны доступные методы, формы, инновационные и информационные технологии.

Формы работы:

- зарядка;
- тренировка (по пожарной безопасности);
- соревнования (туристско-спортивные, по скалолазанию, по ориентированию);
 - эстафеты;
 - виртуальные и пешеходные экскурсии;
 - игры (на знакомство, подвижные, на свежем воздухе);
 - квесты;
 - викторины;
 - фестивали;
 - беседы;
 - конкурсы;
 - развлекательные программы;
 - выставка творческих работ;
 - коллективно-творческие дела.

Методы обучения:

- словесные;
- наглядные;
- практические;
- проблемные.

Также одна из наиболее используемых форм работы с детьми – **поручение**. Чаще всего используются групповые и коллективные поручения, постоянные и временные. Поручения способствуют формированию общественной активности, при его выполнении ребёнок учится включаться в общественные отношения.

Все представленные формы и методы работы соответствуют возрастным особенностям целевой аудитории (10-17 лет).

9. Оценочные материалы

Предполагается, что за время реализации программы «Страна приключений» участники смены овладеют системой знаний и умений, будут:

Знать	Уметь		
Основные способы укрепления и	Адекватно реагировать на проживание в		
сохранения здоровья, закаливание	неблагоприятных погодных условиях;		
организма; правила личной гигиены в	применять элементарные формы		
лагере.	самоконтроля.		
Основные события истории родного	Составить карту-схему путешествия по		
края; основные архитектурные памятники	улицам подгорья, на которых расположены		
Тобольска.	исторические объекты.		
Правила поведения в лесной зоне; роль	Правильно устранять последствия своего		
добровольческого движения в сохранении	пребывания в лесу; уметь применять приёмы		
памятников природы; меры профилактики	пожаротушения.		
возникновения лесных пожаров.			
Правила безопасности поведения в	Правильно и безопасно применять		
природных условиях; возможные	туристическое снаряжение; планировать		
экстремальные ситуации, причины их	запасные варианты безопасного выхода с		
возникновения, способы преодоления.	маршрута, организовать транспортировку		
	пострадавшего с помощью подручных		
	средств.		
Основные приемы ориентирования на	Преодолевать природные препятствия		
местности; туристические узлы, основные	различными способами; грамотно и		
приемы организации страховки и	безопасно применять туристическое		
самостраховки.	снаряжение; организовать несложные		
	туристские полосы препятствий для ребят		
	младшего возраста и сверстников.		

Аналитическая деятельность осуществляется с помощью выстроенной системы мониторинга.

На сменах предполагается провести входную, промежуточную и итоговую диагностику с целью обеспечения эффективности воспитательного процесса и определения дальнейших перспектив программы.

<u>Входная диагностика</u> – анкетирование с целью выяснения пожеланий и предпочтений участников смены (Приложение 3).

Промежуточная диагностика:

- экран настроения (цветные магнитные смайлики) форма обратной связи, которая позволяет судить об эмоциональном состоянии детей ежедневно в течение дня. В конце дня и недели педагоги анализируют качество и содержание своей работы по результатам обратной связи;
- педагогическое наблюдение за поведением, деятельностью, поступками, общением воспитанников.

Итоговая диагностика:

- анкетирование (Приложение 3);
- почта лагеря «Пожелания от всей души»;
- «Книга отзывов и предложений».

10. Требования по технике безопасности детей при реализации программы

Обеспечение безопасности пребывания детей в оздоровительном лагере с дневным пребыванием «Юный турист» происходит через ряд мероприятий:

- 1. Проведение вводного инструктажа с детьми и подростками (Приложение 4).
- 2. Проведение инструктажа при проведении спортивно-массовых мероприятий, соревнований (Приложение 5).
- 3. Проведение инструктажа при посещении пешеходных экскурсий (Приложение 6).
- 4. Проведение инструктажа при занятиях на скальном тренажере, спортивных площадках (Приложение 7).
- 5. Проведение инструктажа для участников пешеходного похода (Приложение 6).
- 6. Привлечение к занятиям и соревнованиям специально подготовленных инструкторов по туризму.
 - 7. Страхование от несчастного случая на период посещения лагеря.
- В процессе реализации программы используется личное, групповое, специальное снаряжение (веревки, карабины, палатки, рюкзаки, оборудование для организации бивака и прочее), которое может явиться причиной травмирования отдыхающих в процессе тренировочных занятий, похода и соревнований. Во избежание этого снаряжение и оборудование должны быть в исправном состоянии. Визуальный осмотр на предмет видимых нарушений, очевидных неисправностей проводится перед каждым мероприятием. Инструктаж по технике безопасности проводят педагоги, инструктор по туризму, перед каждым соревнованием, походом, практическим занятием, экскурсией, фиксируется в журнале по технике безопасности.

11. Список литературы

- 1. Антропов К. Узлы / К. Антропов, М. Расторгуев. M., 2018. 97 с.
- 2. Афанасьев С. М. Чем занять детей в пришкольном лагере или Сто отрядных дел / С. М. Афанасьев, С. В. Коморин. Кострома, 2019. 56 с.
- 3. Базарова 3. С. Туристические тропы / 3. С Базарова. М.: Физическая культура в школе. № 5. 2016. С. 46—47.
- 4. Будем работать вместе. Программа детских и подростковых организаций. М., 2019. 48 с.
- 5. Волович В. Г. Академия выживания / В. Г. Волович. М., 2018. 167 c.
- 6. Гостюшин А. В. Энциклопедия экстремальных ситуаций / А. В. Гостюшин. М., 2018. 301 с.
- 7. Григоренко Ю. Н. Коллективно—творческие дела. Игры. Праздники. Аттракционы. Развлечения. Индивидуальная работа. Соревнования / Ю. Н. Григоренко, У. Ю. Кострецова. М., 2020. 61 с.

- 8. Григоренко Ю. Н. Планирование и организация работы в детском оздоровительном лагере / Ю. Н. Григоренко. М., 2019. 34 с.
- 9. Григоренко Ю. Н. Здравствуй, наш лагерь. Учебно- практическое пособие для воспитателей и вожатых / Ю. Н.Григоренко, М. А. Пушина. –М., 2017. 58 с.
- 10. Кошельников С. А. Обеспечение безопасности при проведении туристических слётов и соревнований учащихся /С. А. Кошельников. М., 2020.-62c.
- 11. Миндель А. Я. Дорогу осилит идущий / А. Я Миндель. М., 2016. 88 с.

КЛЮЧЕВЫЕ МЕРОПРИЯТИЯ СМЕНЫ «СТРАНА ПРИКЛЮЧЕНИЙ»

Игровая программа «Здравствуй, лето – это МЫ!»

Цель: содействовать формированию сплочённого коллектива, способствовать раскрытию творческой индивидуальности каждого ребёнка.

Оборудование: стулья, платки, коробки с сокровищами, музыкальная колонка, ведра, лук, обручи.

Место проведения: туристско-спортивный зал.

Ход мероприятия

Ведущий: Здравствуйте, дорогие друзья! Добро пожаловать на нашу игровую программу!

Сегодня вас ждут веселье и шутки,

Скучать вы не будете здесь ни минутки!

Впереди у вас солнечное лето и каникулы.

Каникулы, каникулы,

Весёлые деньки

Умолкли на три месяца

Все школьные звонки.

Пустуют парты школьные,

До осени им ждать.

А дети отправляются

Играть и отдыхать.

Ребята, вы готовы веселиться и отдыхать? Я не слышу!

Итак, я предлагаю вам сейчас разделиться на две команды, желательно чтобы было ровное количество человек в каждой команде.

1 конкурс.

Каждой команде необходимо придумать название и визитку и представить команду. Включайте вашу фантазию и приступайте к выполнению задания. В вашем распоряжении 7 минут.

Встречайте команду	и её визитку.			
Вторая команда называется		И	ваша	визитка.
Молодцы, ребята, очень хорошо!				

Ребята, смотрю на вас и думаю: какие вы все красивые! Поэтому следующий конкурс так и называется:

2 конкурс.

«До чего же я красива, до чего ж я хороша!»

Первый участник команды должен добежать до стула, надеть платок, сесть, сказать: «До чего же я красива, до чего ж я хороша», снять платок и вернуться к команде. Передав эстафету, встать в конец колонны.

Все мы в душе искатели приключений, но сейчас мы будем не искать, а собирать клад.

3 конкурс.

«Клад».

По всей длине дистанции разложены следы ног. В конце дистанции лежит сундук, который надо наполнить сокровищами. Первый игрок берёт предмет, преодолевает дистанцию, прыгая с одного следа на другой, кладёт в сундук свой предмет. И таким же способом возвращается назад, передаёт эстафету следующему игроку.

Все мы знаем, что пингвины живут в Антарктиде. А какая у них замечательная и «грациозная» походка вразвалочку! Сейчас мы почувствуем себя этими удивительными птицами.

4 конкурс.

«Пингвины».

Задача участников, зажав теннисный мяч ногами на уровне колен, пронести его до флажка и обратно. При этом нельзя прыгать или бегать. Надо идти вразвалочку, подражая походке пингвина, но как можно быстрее. Смотрите, не уроните мяч!

В жизни нашей всякое случается, и следующий конкурс на проверку вашей дружбы и желания прийти на выручку своему товарищу.

5 конкурс.

«Переноска раненого».

В этом конкурсе в каждом забеге участвуют трое. Двое «здоровых» и третий «раненый», у него «сломана нога» и сам передвигаться не может. «Здоровые» игроки должны сплести руки так, чтобы из них получилось удобное сидение. «Раненый» садится в это сидение и удерживает равновесие, ухватившись удобнее за плечи или за шею товарищей. Когда раненый к транспортировке готов, вы бежите до флажка и, обогнув его, обратно, и передаёте эстафету. Побеждают самые изобретательные и быстрые.

6 конкурс.

«Песенки».

Задание такое: чья команда перепоёт соперника песнями из мультфильмов. Можно усложнить задание, дети поют как лягушки: «Ква-ква», как коровы: «Му-му», на различные мотивы песен.

7 конкурс.

«Стрельба из лука».

Мишень — ведро, лук — мячики. Ведро ставят на пять метров дольше финиша. Мячики - на финишной черте, их число равно количеству участников. Участники по очереди по сигналу бросают мячи в ведро.

Друзья, вы любите кататься на велосипедах? Тогда для вас следующий конкурс.

8 конкурс.

«Велогонки».

Вместо велосипеда – обруч, который «оседлают» два участника. Нужно проехать на нем до флажка. Чья команда закончит состязание первой, та и победила.

На этом подошли к своему завершению наши спортивные состязания, но не наша программа.

Сейчас я предлагаю всем отправиться в путешествие «По страницам сказки».

Условия игры: все встают в круг, ведущий начинает со слов «Жили-были». Следующий участник продолжает придумывать сказку. Сказка продолжается до последнего участника в кругу. Необходимо запомнить тот эпизод сказки, который вы придумали. Когда сказка придумана, начинается второй этап игры. Теперь те фразы, которые вы придумали, необходимо показать по очереди начиная с ведущего. Как вы это будете делать, решайте сами, проявите фантазию и смекалку.

Молодцы, замечательная сказка получилась. И еще одна очень интересная игра называется «**Кенгуру**», все собираются в одну команду. По желанию один человек уходит в сторону и ему даётся задание. Он будет показывать животное всем остальным. Команде будет заранее сказано, что он будет показывать данное животное. Задача команды: делать вид, что они не понимают, о ком идет речь.

В: Дорогие ребята, мы очень весело провели с вами время, вам понравилось? Хочется вам пожелать замечательного отдыха, здоровья и всего самого наилучшего. В завершение нашей программы давайте поаплодируем друг другу, какие мы молодцы. Всем спасибо.

Туристское соревнование «Карта»

Цель: совершенствование двигательных умений и навыков воспитанников, приобщение их к здоровому образу жизни.

Оборудование: веревки, карабины, разрезанная карта Станы приключений.

Место проведения: Александровский сад.

Ход мероприятия

В: Здравствуйте, ребята! Всех, кто не боится дальних дорог, кто ждёт с нетерпением встречи с солнцем, ветром, костром и палаткой, зовут туристами. Многое знают туристы, многое умеют, ничто не застанет их врасплох, - так считают они сами. Мы, конечно, им верим, но лучше всё-таки проверим! Через несколько минут здесь начнутся весёлые состязания под девизом: «Обувайте быстро кеды и шагайте до победы!» Вы все подготовились к данному мероприятию: надели спортивную одежду и удобную обувь, молодцы! Тогда вперед!

Есть у туристов свой закон: Не плачь, не ной, крепись, терпи И друга поддержи плечом Надежным будь всегда в пути! Надежда, вера и любовь, Пусть в сердце каждого живут, Тогда захочет каждый вновь Изведать завтрашний маршрут.

Давайте познакомимся с командами.

Каждый отряд делится на команды. Приветствие команд.

В: Ваша задача - пройти все этапы. Последний участник из команды, который проходит этап, забирает у судьи фрагмент карты. Кто быстрее соберет карту, тот и победил.

Этапы: Бабочка, вертикальный маятник, горизонтальный маятник, параллельные перила, болото, лабиринт ориентирование, джунгли, навесная переправа, не параллельные перила.

В: Ребята, вы молодцы! Справились со всеми трудностями и собрали карту Страны приключений.

Игровая программа «Дебюты солнечного лета»

Цель: принять основные правила жизни и поведения в лагере, приобщить ребят к событиям в жизни лагеря «Юный турист».

Оборудование: воздушные шары, музыкальная колонка.

Место проведения: территория лагеря.

Ход мероприятия

Муз. 1. «Дорога к солнцу»

В: Добрый день, дорогие друзья! Мы рады видеть вас вновь в оздоровительном лагере «Юный турист» на смене «Страна приключений».

Сегодня праздник открытия лагерной смены, друзья.

Много задора, веселья нас ожидает, ура!

Звенит наш гул всё громче, всё слышней.

И детский смех над миром разливается!

И летний день становится от этого светлей!

Наш лагерь «Юный турист» открывается!

Аплодисменты!!! Фанфары!!!

В: Лагерной смены теперь путь открыт,

Лето веселой улыбкой манит,

Солнце на небе ребятам сияет,

Светом, теплом нас всех согревает.

А сейчас повторяйте за мной!

(ведущий проговаривает слова и показывает движения.

Зал повторяет и слова, и движения)

Здесь сегодня все друзья! (хлопают над головой)

 \mathcal{A} , ты, он, она (показывают) - вместе дружная семья (берутся за руки)!

Посмотрите на себя, на соседа справа, на соседа слева.

Здесь сегодня все друзья!

Я, ты, он, она - вместе дружная семья!

Погладь соседа справа, погладь соседа слева.

Здесь сегодня все друзья!

Я, ты, он, она - вместе дружная семья!

Обними соседа справа, обними соседа слева.

Здесь сегодня все друзья!

Я, ты, он, она - вместе дружная семья.

Улыбнись соседу справа, улыбнись соседу слева!

Здесь сегодня все друзья!

Я, ты, он, она - вместе дружная семья!

Посмотрите на себя - вместе мы сто тысяч «Я»! (поднимают сцепленные руки вверх)

А сейчас представление наших отрядов. Приветствуем первый отряд.

Приветственная игра «Привет, привет и 3 привета!»

В: А сейчас предлагаю друг друга поприветствовать! Для этого всем нужно разбиться на пары!

Каждой паре необходимо придумать свой способ рукопожатия. На это у вас будет 5 минут. Затем каждая пара продемонстрирует придуманное приветствие, а самые лучшие мы выберем, чтобы с их помощью каждое утро здороваться. Итак, время пошло, придумываем!

А теперь - Законы нашего лагеря

- 1. Закон территории. Без разрешения ребёнок не может покидать лагерь.
- 2. Закон зелени. Ни одной сломанной ветки! Ни одной истоптанной клумбы! Сохраним наш лагерь зелёным!
 - 3. Закон мотора. Долой скуку, будем всегда веселиться!
 - 4. Закон дружбы. Один за всех и все за одного!
- 5. Закон творчества. Творить всегда, творить везде, творить на радость людям!

Веселая разминка.

А сейчас, ребята, проведем веселую разминку и ответим на хитрые вопросы!

Повернитесь все друг к другу,

И пожмите другу руки

Руки вверх все поднимите

И вверху пошевелите.

А теперь, друг другу помогайте,

На вопросы отвечайте

Только «Да» и только «Нет»

Дружно дайте мне ответ:

Если «нет» вы говорите,

То ногами постучите,

Если говорите «Да»- В ладоши хлопайте тогда.

В лагерь ходит старый дед.

Это правда, дети?.. (Нет - дети стучат ногами).

Внука водит он туда?

Отвечайте дружно... (Да - хлопают в ладоши).

Лед - замерзшая вода?

Отвечаем дружно... (Да).

После пятницы - среда?

Дружно мы ответим... (Нет).

Ель зеленая всегда?

Отвечаем, дети... (Да).

День Рожденья - день веселый?.. (Да)

Ждут вас игры и приколы?.. (Да)

С юмором у вас в порядке?.. (Да)

А сейчас потех и смеха подошла пора,

Вы, играть, готовы с нами? - Да!...

А мы как раз и конкурсы приготовили!

ЦВЕТА (ПОДВИЖНАЯ ИГРА) - Трек № 3

Игроки становятся в круг. Ведущий командует: «Коснитесь желтого, раз, два, три!» Игроки как можно быстрее стараются взяться за вещь (предмет, часть тела) остальных участников в круге. Кто последний - выбывает из игры. Ведущий снова повторяет команду, но уже с новым цветом (предметом). Побеждает оставшийся последним.

Конкурс «ПАЗЛЫ». Трек № 4

Реквизит: 4 конверта с пазлами.

4 команды, каждой присвоить номер.

Ведущий: Ребята, у вас в руках пазлы. Сейчас по моему сигналу вам очень быстро нужно собрать из этих кусочков название нашей смены.

Конкурс «Танец с предметом». Трек № 5.

Реквизит: воздушный шарик.

Все игроки танцуют и одновременно передают друг другу шарик. Ведущий время от времени выключает музыку. Тот, у кого в этот момент оказался в руках шарик, выбывает. Выигрывает тот, кто последним останется на площадке.

Торжественное обещание.

А теперь пришло время вам дать торжественное обещание. После каждого предложения дружно хором отвечайте «Обещаем!»

Торжественное обещание:

- обещайте все шагать нога в ногу целую смену; (Обещаем!)
- обещайте озорничать, веселиться, шутить и отвечать на все вопросы «почему?»; (Обещаем!)
 - обещайте выполнять законы нашего лагеря «Юный турист». (Обещаем!)

Танцевальный миксер «Арам-зам-зам».

А сейчас давайте на все последующие дни, которые мы будем весело проводить в нашем лагере, пожелаем друг другу всего хорошего. Итак, по одному слову-пожеланию!

А теперь мы с вами все эти пожелания перемешаем в сладкий веселый коктейль. Перемешивать коктейль пожеланий будем с помощью старенького миксера. Работает он уже не важно, поэтому нам с вами придется ему (миксеру) немножко помочь...

Когда миксер будет жужжать "арам-зам-зам", мы хлопаем себя руками по коленочкам, когда миксер жужжит "гули-гули", вращаем перед собой

согнутыми руками (как моторчик), когда миксер жужжит "арафи-арафи"-складываем руки лодочкой под одну щечку, под другую щечку. Репетируем каждое движение сначала без музыки. И еще — когда услышите <u>»Танцуют туристы из Тобольска»</u> — танцуют только мальчишки. Когда услышите <u>»А теперь туристки из лагеря»</u> - танцуют только девчонки. Всю остальную часть песни танцуем, кто как умеет. Слушаем внимательно!!!

Трек № 6

В: Дорогие ребята! Поздравляю вас с открытием лагерного сезона. Пусть это лето будет самым солнечным, самым теплым, самым незабываемым от ваших улыбок и горячих сердец! Желаю вам весело провести время, проявить все свои самые лучшие способности, укрепить свое здоровье, отлично отдохнуть и найти новых друзей.

Конкурсная программа «Краеведческий каламбур»

Цель: воспитание бережного отношения воспитанников к историческому прошлому и традициям родного края; воспитание патриотизма.

Оборудование: воздушные шары, ноутбук, телевизор, магнитная доска, листки бумаги, ручки, раздаточный материал.

Место проведения: конференц-зал.

Ход мероприятия

В: Здравствуйте, друзья! Приветствуем Вас на Краеведческом каламбуре! А это значит, что сегодня вас ждут конкурсы, игры, викторины. Несколько слов о том, как будут проходить наши состязания. Итак, вам, дорогие друзья, предстоит участие в 5-ти турах, где за каждый правильный ответ вы получите жетоны. Ваша задача — постараться и получить их наибольшее количество, по окончании состязаний по количеству жетонов мы определим победителя. Желаем вам удачи и только побед! Оценивать правильность ответов будет компетентное жюри.

Мы начинаем! Звучит музыкальная отбивка.

В: 1 Тур и 1 задание »Путаница».

На полу воздушные шары с вопросами. Каждой команде - по 4 шара. Вам необходимо выбрать любой шарик, лопнуть его и правильно ответить на вопрос. Вы обсуждаете вопросы в команде и записывайте правильный ответ на листок.

Вопросы.

- 1. Город Тобольск был основан в 1875 году?
- 2. Тобольск стоит на реке, которая берет начало в Казахстане и втекает в Обь это река Елисей?
 - 3. Основатель Тобольска НикитаПанин?
 - 4. Первым ссыльным в Тобольск прибыл Данила Чулков?
 - 5. Памятник Ермаку стоит на Троицком мысу?
 - 6. Памятник Семену Ульяновичу Ремезову стоит на улице Ленина?

- 7. Сказку «Конек Горбунок» написал Василий Мещеряков?
- 8. Дмитрий Иванович Менделеев родился в городе Ишиме?
- 9. Православный храм, который является частью комплекса Тобольского кремля, это Церковь Петра и Павла?
- 10. Это учреждение работало до 1989 года. Музей находится на территории Тобольского кремля. Его экспозиции дают представление о жизни, быте и нравах людей, которые там находились, внутри царит соответствующая атмосфера. Это Губернский музей?
- 11. Еще один памятник сибирского зодчества XVIII века, украшающий исторический центр Тобольска. Длина конструкции около 600 метров, она состоит из 204 ступеней. Это Никольский взвоз?
 - 12. Памятник Петру Павловичу Ершову расположен в саду Ермака?
 - 13. Ермак Тимофеевич казачий атаман, основал город Тюмень?
 - 14. Тобольск второй город в Сибири. А первым городом был Омск?
 - 15. Царь России, который был в тобольской ссылке. Иван Грозный?
 - 16. Автор картины «Тройка» Александр Александрович Алябьев?

В: Ребята сдаем свои ответы и переходим ко 2 туру «Зашифрованное письмо». Вам необходимо в тексте вставить пропущенные даты, объекты, имена и фамилии известных людей.

— один из самых живописных городов Сибири,

один из самых живописных городов Сибири,
оставляющих неизгладимое впечатление своей захватывающей панорамой и
величественной красотой архитектурных памятников. Основанный в
году на, Тобольск уже
в 1590 году становится столицей Его земли помнят
походы, здесь родился Дмитрий Иванович,
творили Александр Александрович и Ершов, автор знаменитой
сказки, жила в изгнании семья последнего императора
Сердце Тобольска –
На Красной площади Тобольска в 1993 года был
открыт памятник строителю Тобольского КремляУльяновичу
В верхний посад Тобольска ведутвзвоза:,
выходящий к Гостиному двору, и, по которому мы сейчас
ездим, названный в честь Никольской церкви, находящейся на месте, где
сейчас стоит водонапорная башня.

В: Переходим к **3 туру** «Где эта улица, где этот дом» и - внимание на экран. На слайдах будут фотографии знакомых вам объектов, вы должны будете назвать улицу или микрорайон и название объекта. В таблицу запишите свои ответы.

№	Название объекта	Улица, площадь, микрорайон
1		
2		
3		
4		
5		
6		

7

В: Молодцы, вы отлично справились с этим туром, а впереди еще два. И мы продолжаем **4 тур, памятники города Тобольска.**

Ваша задача - соотнести правильно памятник и в честь кого он поставлен.

Памятник	Название
	Памятник Семену Ульяновичу Ремезову
	Памятник Фёдору Михайловичу Достоевскому
	Памятник Ермаку
	Памятник жёнам декабристов
	Памятник Дмитрию Ивановичу Менделееву
	Памятник Петру Павловичу Ершову

В: Мы переходим к заключительному **5 туру «Природа родного края».** Каждой команде по очереди необходимо называть деревья, цветы, ягоды,

грибы, которые растут в Тюменской области. Отвечаем по порядку, жюри оценивает.

В: Ну что ж, друзья! Вы отлично справились с заданиями. Пришло время подвести итоги, для этого я прошу вас подсчитать жетоны.

У нас определился победитель! Аплодисменты команде, мы поздравляем Вас и, конечно, всем вручаем призы! Спасибо ребята за игру и хорошее настроение!

Конкурсно-игровая программа «Веселый калейдоскоп»

Цель: содействовать формированию сплочённого коллектива, способствовать раскрытию творческой индивидуальности каждого ребёнка.

Оборудование: карточки, музыкальная колонка, ватманы, маркеры, карточки с заданиями, длинный бант.

Место проведения: конференц-зал.

Ход мероприятия

В: Добрый день! Мы рады приветствовать вас на игровой программе «Калейдоскоп веселья». Помните калейдоскоп — эту милую волшебную игрушку из своего детства. Смотришь сквозь маленькое отверстие, а за ним волшебный мир. Чуть повернул — и узор изменился до неузнаваемости. Уже потом, повзрослев, мы узнали, что калейдоскоп — это всего-навсего набор цветных стеклышек и треугольная зеркальная призма. А давайте заглянем в эту зеркальную призму, и что же мы там увидим? Из чего состоит волшебный мир калейдоскопа? Прежде всего, выясним цветовую гамму, в нашем калейдоскопе используются три основных цвета, а каких, мы сейчас выясним.

Игра «Красный, желтый, зеленый».

Объясняю правила игры. Когда показываю зеленую карточку – все топают, желтую – все хлопают, красную – молчат. Показывает карточки, участники выполняют действия. Вот мы с вами и узнали, какие 3 основных цвета лежат в основе нашего калейдоскопа. В какие же волшебные узоры складываются наши цвета, или, может быть, это цветные и загадочные картины.

Сейчас вам предстоит угадать, что изображено в нашем калейдоскопе. Вызываем 12 человек, делим на 2 команды по 6 человек.

Игра «Художники».

На стену на высоте коленей прикрепляются листы бумаги по числу команд. Участникам выдаются маркеры. Цель — нарисовать предмет, не сговариваясь (человека). Каждый участник по очереди. Последний называет рисунок.

В: Как видим, наш волшебный калейдоскоп населен жителями, но вот беда, прически у наших жителей перепутались. Давайте мы им поможем.

«Эстафета Мальвины».

Приглашаются 8 человек (4 мальчика, 4 девочки). Две команды выстраиваются в две колонны по одному (мальчик — девочка — мальчик — девочка). Первый игрок по сигналу оборачивается и завязывает длинную ленту

для волос на голове следующего игрока. Затем второй игрок развязывает бант, поворачивается и завязывает ленту на голове следующего игрока. Так, пока последний игрок не развяжет ленту.

В: Вот мы и увидели, что за жители живут в нашем волшебном калейдоскопе. А на каком языке они разговаривают?

Вызываем 10 человек, 2 команды

Игра «Сплетни»

Каждому игроку раздаются окончания слов. На листочках в ящике написаны первые половины слов. Задача игроков приставить листочек с началом слова к нужному окончанию. Ящик передается от одного окончания к другому.

Игра «Перестройка»

Разбить детей на команды по 8-10 человек. Задача каждой команды - быстро выполнять команды ведущего. Оценивается скорость и правильность выполнения.

- построиться по начальной букве имен;
- построиться по начальной букве фамилий;
- построиться по начальной букве знака зодиака;
- построиться по начальной букве месяца, в котором родился;
- объединиться в группы: те, у кого есть сестра, брат;
- объединиться в группы: те, у кого есть кошка, собака, др. дом животное.

В: А теперь я проверю, как вы хорошо знаете друг друга. Участники делятся на две команды, между ними натягивается покрывало. Резко по команде покрывало падает. Участникам необходимо назвать по имени того человека, который стоит напротив. Кто быстрее назовет, тот забирает к себе в команду проигравшего игрока. Выигрывает та команда, которая переведет к себе больше участников.

«Веселые подарки»

Приготовьте два набора карточек: первый - «предметы», второй - «действия». Ведущий предлагает всем участникам взять из первого набора любую карточку, затем следует взять карточку из второго набора (из пакета, веера карточек и др.). А теперь прочитаем содержание первой и второй карточек вместе по кругу, сопровождая словами: «Мне подарили... и я ...». Тем, у кого совпали «предмет» и «действие», т. е. это «действие» возможно с этим «предметом», можно вручить небольшой приз.

Предметы

Доллары	Сок	Семечки
Серьги	Рыба	Курица
Вешалка	Шампунь	Туфли
Бант	Мама	Коза
Шляпа	Братик	Магнитофон
Копилка	Сестра	Орехи

Зеркало	Духи	Платье
Картина	Музыка	Машина
Люстра	Краски	Кукла
	Действия	
Причешу, завяжу бант, буду любоваться	Налью в бокал и выпью	Очень обрадуюсь и вложу в дело
Заведу и поеду	Разломлю на кусочки, угощу друзей	Повешу на уши
Разрежу и съем	Подарю любимой (любимому)	Сниму верхнюю одежду и всем покажу
Поглажу утюгом и надену	Обниму и поцелую	Завяжу и приколю к голове
Расколю и съем	Посмотрю в глаза, улыбнусь и крепко обниму	Наденунаголову
Включу и буду слушать	Возьму на руки и покружу	Сделаю дырочку и буду опускать деньги
Привяжу к дереву и пойду гулять	Разбрызгаю и буду наслаждаться запахом	Поставлю на видное место
Почищу, одену на ноги, буду танцевать	Закрою глаза и буду наслаждаться	Повешу на стену
Разгрызу и съем	Раскрашу стены и двери	Укреплю на потолке

В: Ребята, давайте поаплодируем друг другу, мы на славу повеселились.

Командные соревнования «Строительство временного укрытия»

Цель: повышение уровня физической подготовленности воспитанников, их умственной работоспособности, воспитание волевых и нравственных качеств.

Оборудование: рюкзаки, туристский коврик, спальные мешки, жерди, веревки, ткань, скотч, карабины, мячи, обручи и тд.

Место проведения: спортивная площадка, площадка воркаут, конференц-зал.

Ход мероприятия

Участники делятся на три команды, придумывают название. Получают маршрутные листы с этапами. По сигналу команды отправляются на этапы по своему маршруту. На каждом этапе работает судья, который объясняет задание.

1 этап: тестирование «Как правильно выбрать место укрытия».

2 этап: из предложенного инвентаря выбрать необходимый для постройки временного укрытия.

3 этап: строительство временного укрытия.

Каждая команда работает на скорость и правильность. После того, как временное укрытие будет построено, каждой команде дается дополнительное время на обсуждение его презентации. Судьи проверяют временные укрытия и слушают презентации, определяют победителя.

Соревнование «Веселое ориентирование»

Цель: формирование всесторонне развитой личности средствами спортивного ориентирования, туризма, краеведения.

Оборудование: карты Александровского сада, контрольные пункты.

Место проведения: Александровский сад.

Ход соревнований

Каждому участники раздают карту местности, необходимо правильно соотнести карту и местность с контрольными пунктами и взять все КП. На каждом контрольном пункте будет стоять судья, который подготовил шуточное задание для участника (отгадать загадку, спеть куплет песни и т.д.). Побеждает тот участник, который быстрее всех и правильно пройдет дистанцию.

Туристско-развлекательная программа «Гимнастика ума и тела»

Цель: Развитие двигательной и познавательной активности детей и подростков.

Оборудование: раздаточный материал, ручки, веревки, рюкзаки, спальники, кольца, туристские коврики, карта здания СП «Станция юных туристов» и территории, бинты, самодельные шины.

Место проведения: конференц-зал, туристско-спортивный зал, спортивная площадка, площадка воркаут.

Ход мероприятия

В: Мы приветствуем вас на туристско-развлекательной программе «Гимнастика ума и тела», ребята вам предстоит пройти испытания. На карте учреждения и ее территории обозначены для каждой команды испытания по порядковому номеру. Необходимо определить в каком кабинете или месте находится судья, он расскажет вам испытание, которые вы должны выполнить. Побеждает команда, которая за короткое время пройдет все испытания.

1 испытание «Туристский кроссворд» (конференц-зал)

ешите кроссворд и впишите кодовое слово	Команда
	По горизонтали:
2	1. Туристский лагерь
4	2. Начало соревнований
1 5 9	3. Любитель ходить в походы
1 3	4. Домик для ночлега в походе
2	5. Туристский «чемодан»
3	6. Ее натягивают над пропастью
	7. Инструмент для заготовления дров,
4 7 8	убийца деревьев
5 Jahr	По вертикали:
10	1. Получение белков, жиров, углеводов
Пв	2. Время, когда можно «вытянуть ноги»
	3. Походная кастрюля
	4. Путь следования туристов
7	5. По нему переходят реку
	6. Туристская «вылазка»
	7. Чем больше дров, тем ярче
	8. Он всегда укажет правильное направление
	9. Большая палатка без каркаса, также
	используемя царями в сказках
	10. Специальное туристское изображение
	местности на бумаге

2 испытание «Вязка узлов» (туристско-спортивный зал).

Каждому участнику на время предлагается по картинке завязать ряд узлов на правильность. Узлы: встречный, переходник, восьмерка.

3 испытание (спортивная площадка).

Правильно собрать палатку и обратно укомплектовать. Из предложенного инвентаря укомплектовать правильно рюкзак.

4 испытание (площадка воркаут)

Оказание первой доврачебной помощи при переломе нижних конечностей.

5 испытание «Покорение высоты» (туристско-спортивный зал).

Ребята преодолевают несколько участков скалодрома на правильность.

В: Быстрее всех с испытаниями справилась команда ______. Вы все большие молодцы. На этом наше мероприятие подошло к концу. Большое спасибо за участие.

Квест-игра «Найди книгу»

Цель: развивать любознательность воспитанников и интерес к чтению книг; обогащать словарный запас воспитанников; воспитывать внимательного читателя и любовь к книгам, умение работать в команде. В качестве часовых и «станционных смотрителей» могут быть воспитатели, вожатые и старшие ребята. Ребята получают опережающее задание: подготовить название команды, девиз, эмблему, соответствующие теме мероприятия; перечитать сказки А.С.Пушкина, басни И.А.Крылова; подготовить инсценировку басни.

Оборудование: маршрутный лист для каждой команды, пазлы, вещи для «Бюро находок», призы.

Место проведения: конференц-зал, туристско-спортивный зал, спортивная площадка, площадка воркаут.

Ход мероприятия

Маршрутный лист (выполнен в виде сказочной карты с отмеченным на ней станциями) каждой команде выдается с учетом того, что они не должны пересекаться на одной и той же станции — игра идёт одновременно для всех команд. Болельщики, не принимающие участия в игре, остаются в актовом зале и выполняют следующие задания: готовят иллюстрацию к произведению (задание получают капитаны при жеребьёвке), отвечают на вопросы викторины. Полученные ими баллы суммируются с результатами команды при подведении итогов.

К маршрутному листу прилагается таблица:

Станция	Кол-во правильных ответов	

Возле каждой станции стоит часовой и задает каждой команде загадку. После того, как получен правильный ответ, команда попадает на нужную ей станцию. Правильные ответы фиксируются членами жюри в командном маршрутном листе.

Время нахождения на станциях ограничено - 5 минут.

Загадки часовых:

Хоть не шляпа, а с полями,

Не цветок, а с корешком.

Разговаривает с нами

Всем понятным языком. (Книга)

Вам выражения знакомы:

Про первый блин, что вечно комом,

Про сор, что из избы несут...

Как их в народе все зовут? (Пословицы)

Белое поле, Черное семя,

Кто его сеет - Тот и радуется. (Письмо)

Новый дом несу в руке,

Дверцы дома - на замке.

Тут жильцы бумажные,

Все ужасно важные. (Портфель, книги, тетради)

Короткая фраза, где звуки похожи.

Ее мы частенько промолвить не можем.

Тренирует нам дикцию, с рифмой бывает.

Как называется? Кто отгадает? (Скороговорка)

Этап первый. Представление команд (название, девиз). Капитанам вручают свитки. Они возвращаются к командам, чтобы прочитать и дать ответ. Команда, давшая ответ первой, получает дополнительное очко и возможность выбрать маршрутный лист.

В: Дорогие мои друзья! Я попал на необитаемый остров и очень нуждаюсь в вашей помощи. Для того чтобы спасти меня, вы должны пройти

нелёгкий путь, продемонстрировать смелость и знания истинных ценителей русского слова, великой литературы. Тот, кто первый вспомнит моё имя, отправится в это путешествие по самому краткому пути. (Робинзон Крузо, герой $\mathcal{I}.\mathcal{I}$ ефо)

Этап второй. Команды отправляются по разным станциям, чтобы не мешать друг другу решать поставленные задачи. Ответив правильно на вопросы, они получают дальнейшие указания по маршруту.

СТАНЦИЯ 1.

Сложи ПАЗЛЫ

(иллюстрацию к художественному произведению можно распечатать самостоятельно), угадай автора и название книги: Барон Мюхгаузен (Р.Распе), Остров сокровищ (Р.Л.Стивенсон), Гарри Поттер (Джоан Роллинг). За полный правильный ответ (сложенная картинка, название книги, автор) — 3 балла.

СТАНЦИЯ 2.

Блиц-турнир. Команда отвечает на вопросы по сказкам А. С. ПУШКИНА

- 1. Сколько лет рыбачил старик? (тридцать лет и три года)
- 2. К кому обратился царь Дадон с просьбой о помощи? (Золотому петушку)
 - 3. За какую плату согласился работать Балда у попа? (за 3 щелчка)
- 4. Сколько времени была старуха царицей? (две недели: «вот неделя, другая проходит»)
- 5. Сколько раз кинул старик невод, прежде чем поймал золотую рыбку?(3 раза)
- 6. На каком острове выстроил свой дворец Гвидон, сын царя Салтана? (на острове Буяне)
 - 7. За сколько лет должен был собрать Балда оброк с чертей?(за 3 года)
- 8. Какие чудеса были на чудном острове у князя Гвидона? (белка-чудесница, 33 богатыря, царевна-лебедь)
- 9. К кому обращался королевич Елисей с просьбой о помощи? (солнце, месяц, ветер)
- 10. В кого превращался царь Гвидон, чтобы повидать отца, царя Салтана? (Комара, муху, шмеля)

За все задания - 10 баллов, за каждый неполный ответ – 0,5 баллов СТАНЦИЯ 3.

БАСНИ.

Продолжи ставшие крылатыми строки из басен И.А.КРЫЛОВА.

- 1. А Васька слушает... (да ест)
- 2. А вы, друзья, как ни садитесь... (Все в музыканты не годитесь).
- 3. Беда, коль пироги начнет печи сапожник... (А сапоги тачать пирожник)
 - 4. Кукушка хвалит петуха... (За то, что хвалит он кукушку)
 - 5. Лебедь рвется в облака, Рак пятится назад... (А Щука тянет в воду)
 - 6. Наделала синица славы... (а моря не зажгла)

- 7. Ты всё пела? Это дело... (Так поди же, попляши!)
- 8. Ай, Моська, знать... (она сильна, коль лает на слона)
- 9. Недаром говорится... (что дело мастера боится)
- 10. Услужливый дурак... (опаснее врага)

За ответы на все вопросы – 10 баллов (за каждый – 1 балл)

СТАНЦИЯ 4.

БЮРО НАХОДОК.

Кто из литературных героев потерял эти вещи? Назовите автора и название сказки.

- 1. Полено (папа Карло, А.Толстой «Приключения Буратино или Золотой ключик»)
 - 2. Азбука (Буратино, А.Толстой «Приключения Буратино...»)
 - 3. Хрустальный башмачок (Золушка, Г.Х.Андерсен «Золушка»).
 - 4. Красная шапочка (Красная шапочка, одноименная сказка Ш.Перро)
 - 5. Цветок («Цветик-семицветик» В.Катаев)
- 6. Восточные башмачки с загнутыми носами (Маленький Мук, одноименная сказка В.Гауфа)
 - 7. Лампа (Л. Лагин «Старик Хоттабыч»)
 - 8. Горошина (Г.Х. Андерсен «Принцесса на горошине»)
 - 9. Шляпа (Джоан Роллинг. Гарри Поттер)
 - 10. Яблоко (мачеха, А.С.Пушкин. «Сказка о мертвой царевне»)

За полный правильный ответ (имя героя, название сказки, имя автора) — 1 балл, за неполный ответ — 0.5 баллов

СТАНЦИЯ 5.

Буквенные ПАЗЛЫ.

Составьте из букв название художественного произведения. Назовите имя автора.

РУСЛАН И ЛЮДМИЛА (ПУШКИН)

За полный правильный ответ – 2 балла

СТАНЦИЯ 6.

ЦИФРЫ в литературе.

Назовите художественные произведения, в названиях которых есть числа. За каждый ответ 1 балл. За неполный ответ -0.5 балла.

Например, сказка «Три поросенка», книги Ж.Верна»40 лье под водой», «80 дней вокруг света», А.Дюма «Три мушкетера».

Этап третий.

Команды сдают жюри маршрутные листы. Подсчитываются очки, сопоставляется время прохождения этапов. Команды демонстрируют инсценировку басни, сказки. Проводится награждение.

Досуговое мероприятие «Черный ящик»

Цель: способствовать раскрытию творческой индивидуальности каждого ребёнка.

Оборудование: черный ящик, карточки с заданиями, различные предметы, ноутбук, телевизор, музыкальная колонка.

Место проведения: конференц-зал.

Ход мероприятия.

В: Дорогие ребята, предлагаем вам заглянуть в черный ящик и посмотреть, что лежит в черном ящике, и вы не пожалеете, что приняли участие в этом мероприятии. Это – настоящее удовольствие для уха, для глаза, а самое главное для ума. Предлагаю всем желающим вытянуть что – либо из ящика. Ребята вытягивают предметы, карточки с заданиями. Читают и выполняют задания.

Пример заданий: спеть гимн РФ, частушку, узнать последние цифры номера телефона администратора и т.д. Предметы: пустая консервная банка, чем она будет полезна в походе? Газета, сделай из нее головной убор и т.д. Мероприятие сопровождается энергичной музыкой.

Краеведческая викторина «Знатоки Тюменской области»

Цель: расширить и углубить знания воспитанников о Тюменской области.

Оборудование: Бланки ответов, ручки, ноутбук, телевизор.

Ход мероприятия

В: Родной мой край! Тюменские просторы!

Леса, луга и блеск озёр и рек!

Ты в самом сердце доблестной России,

И лучше края в целом мире нет.

Твои поля, их взором не окинуть.

Твои леса, попробуй их пройди.

А нефть и газ? А люди, здесь какие!

Здесь верят в светлое, что ждёт нас впереди.

Пасут стада оленеводы в тундре.

Спешит рабочий утром на завод

И я смотрю, как в сердце у России

Над нашим краем солнышко встаёт.

Сегодня состоится командная викторина между вами, ребята, где каждый может показать свой ум, находчивость, логику мышления. Нами выбрана тема — Тюменский наш край. На экране в виде презентации будут представлены вопросы по блокам сложности. Вам необходимо в команде обсудить ответ и внести в бланк ответов. Жюри после викторины подведет итоги.

Примерный перечень вопросов.

1. Как известно, флаг Тюменской области представляет собой прямоугольное полотнище из трёх равных по ширине горизонтальных полос белого, синего и зелёного цветов. А что символизируют эти цвета?

Белый - мир, чистоту, правду, совершенство.

Синий - небо, возвышенные идеалы.

Зёлёный- обновление, надежду, молодость. Кроме того, белый обозначает снег, синий - реки и озёра, зелёный- леса.

2. Герб Тюмени был утверждён Екатериной Второй в 1785 году. В верхней части щита находится символика Тобольска - воинская арматура, знамена, барабаны, алебарды; в нижней - символика Тюмени- золотой дощаник в знак того, что «от сего города начинается плавание по рекам всей Сибири». А что такое дошаник?

Дощаник - большая плоскодонная лодка, на которой можно перевести много груза.

3. Когда появился герб Тюменской области?

Герб Тюменской области появился в мае 1995 года.

4. Герб одного из самых старейших поселений описывается так: «В верхней части щита герб Тобольский. В нижней, в серебряном поле, три дерева берёз...». Какому поселению принадлежит этот герб? Чем знаменит этот посёлок?

Герб принадлежит Берёзово (основано было в 1593 году). Своё название посёлок (до 1926 года город) получил по ближайшей берёзовой роще. В Берёзово был сослан князь Александр Меншиков, сподвижник Петра Первого; здесь отбывали ссылку декабристы. В 1953 году в Берёзово открыто первое газовое месторождение.

5. Вблизи какого посёлка и в каком году в Сибири забил первый нефтяной фонтан?

Первый нефтяной фонтан ударил в июне 1960 года вблизи посёлка Шаим.

6. Озеро Самотлор в Нижневартовском районе Ханты-Мансийского автономного округа дало название крупнейшему месторождению нефти. А что в переводе с хантыйского означает «Самотлор»? Приведите все версии.

Предполагают, что в переводе с хантыйского слово означает «мёртвое озеро», «шайтан озеро», «сердце-озеро».

7. В каком году в Тюмени появился кукольный театр?

Кукольный театр появился в Тюмени в мае 1946 года.

- 8. В 1963 году в Тюмени были созданы два института. Назовите их.
- В 1963 году в Тюмени были созданы два института медицинский (ныне академия) и индустриальный (ныне нефтегазовый университет).
- 9. Тюменская область субъект Российской Федерации, входит в состав Уральского федерального округа. Административный центр город Тюмень. С какими субъектами граничит ТО? с Архангельской (Ненецкий автономный округ), Курганской, Свердловской, Омской, Томской областями, Республикой Коми, Красноярским краем, а также с Северо- Казахстанской областью Казахстана; единственный регион России, простирающийся (вместе с автономными округами) от Северного Ледовитого океана на севере до государственной границы на юге.
- 10. Вопрос в каком году была образована область, из каких областей. Кто был первым председателем? 14 августа 1944 г. образовалась Тюменская

область из Омской и Курганской областей. Первым руководителем был Кузьма Фёдорович Кошелев.

- 11. Почему же нашу Тюменскую область называют «Черной жемчужиной России»? В Тюменской области сосредоточена основная часть запасов нефти и газа страны. Газ добывается преимущественно в северных районах. Производится добыча торфа, сапропелей, кварцевых песков, известняков. Разведано около 400 месторождений сырья для производства строительных материалов.
 - 12. Назовите животных, занесенных в красную книгу тюменской области
 - Обыкновенный еж
 - Заяц-русак
 - Западносибирский речной бобр
 - Европейская норка
 - Северный олень
 - Черный аист
 - Большая белая цапля
 - Малый лебедь
 - Черный журавль
 - Белая чайка
 - Филин
 - Уж обыкновенный.

КТД «Карнавал в Стране приключений»

Цель: создание праздничной атмосферы, выявление талантов, сплочение детского коллектива и укрепление дружеских отношений.

Оборудование: ноутбук, телевизор, бумага, картон, бельевая резинка, краски, кисточки, ножницы, фломастеры, скотч, степлер, полиэтиленовые пакеты, ватманы и др.

Место проведения: конференц-зал.

Ход мероприятия

В понедельник отряды выбирают с помощью жеребьевки, предметы которые они будут изготавливать на протяжении всей недели в свободное время (головные уборы, маски, верхняя одежда). С помощью Интернетресурсов и воспитателей будут создавать свои карнавальные костюмы. Отряды каждому образу придумывают название и готовят по 3 творческих номера.

В: Пусть кружит всех вместе цветной карнавал.

Пусть дарит улыбки везде.

Я всех приглашаю в огромный наш зал,

На праздник большой в варьете.

Вы представьте, как было бы скучно на карнавале, если б не было чудес! Я приглашаю участников карнавала. Под музыку ребята в костюмах заходят в зал. И мы начинаем наш карнавал. Дети демонстрируют свои образы, рассказывают о них. Ребята показывают творческие номера.

В: Спасибо, ребята, спасибо друзья!

Мы все веселились сегодня не зря.

Музыка праздника вся отзвучала

Вот и закончился блеск карнавала.

Участник карнавала приглашаются на общее фото.

Конкурсная программа «Посвящение в туристы»

Цель: пропаганда туризма среди воспитанников, привлечение к систематическим занятиям туризмом.

Необходимое оборудование: туристские столы, веревки, карабины, ручки, бумага и др.

Место проведения: Александровский сад.

В: Сегодня мы с вами собрались на «Посвящение в туристы».

Эй, команды смелые,

Дружные, умелые,

На старт команды выходите,

Силу, ловкость покажите.

Конкурс 1 «Приветствие».

Каждая команда сдает рапорт главному судье, представляет команду, называя девиз.

Конкурс 2 «Сложи слово».

На расстоянии 10 метров от каждой команды лежат на столе буквы. Сбор букв начинается по сигналу: первые участники бегут к столу, берут одну букву, добегают до стоек прикрепляют букву, после чего бегут обратно к своей команде и передают эстафету второму участнику. В результате должно получиться слово «турист». Места команд определяется по финишу последнего участника в каждой из них.

Конкурс 3 «Кольцеброс».

Каждому участнику даётся одно кольцо. Задача каждого участника попасть в ориентир. Выигрывает команда, набравшая большее количество попаданий.

Конкурс 4 «Туристические слова».

Команде даётся одна ручка и листок бумаги. За 1 минуту они должны написать слова связанные с темой туризма. Побеждает команда, написавшая большее количество слов.

Конкурс 6 «Собери костёр».

На расстоянии 10 метров от команды лежат брусочки дерева. По сигналу ведущего: первый участник бежит к линии берёт брусок и ставит на землю, после чего бежит обратно к своей команде и передаёт эстафету второму участнику и так далее. В конце должно получиться костёр «колодец». Чья команда быстрее выполнит задание, та команда и выигрывает.

В: Ребята, вы успешно справились с конкурсными заданиями. А теперь вам необходимо по маршрутному листу пройти полосу препятствий, на которой вы покажите свои навыки настоящего туриста. Полоса препятствий состоит из этапов: паутина, ромб, параллельные перила, бабочка, навесная переправа, тоннель.

В: вы прошли все испытания, а теперь давайте произнесем клятву туриста.

В: Клянусь всегда, везде, во всём туристом настоящим быть.

Дети: Клянемся!

В: Не расставаться до старости с рюкзаком, палаткой, ложкой, миской и сгущенкой;

Дети: Клянемся!

В: Стоя, лежа и ползком преодолевать все возникающие на пути препятствия;

Дети: Клянемся!

В: До последнего бороться с консервными банками и другим мусором в лесу;

Дети: Клянемся!

В: Создавать себе трудности каждый день и мужественно их преодолевать;

Дети: Клянемся!

В: Лес любить, по воде бродить, горы преодолевать! Дети: Клянемся!

В: Славу и гордость любимому городу добывать!

Дети: Клянемся! Клянемся! Клянемся! Клянемся!».

В: Вот и закончилось наше мероприятие. Мы преодолели все испытания. За нами смотрели бывалые туристы. И сейчас они скажут свое слово.

Подведение итогов, награждение.

Игра «Карта Страны Приключений»

Цель: определение качества приобретенных знаний, умений и навыков по туризму, ориентированию и краеведению.

Оборудование: фрагменты карты Страны приключений, пазлы памятников г. Тобольска, страховочные системы, веревки, карабины, спортивный инвентарь, контрольные пункты, компостеры, музыкальная колонка и тд.

Место проведения: туристско-спортивный зал, спортивная площадка, площадка воркаут, веревочный парк, конференц-зал.

Карта Страны приключений готовится заранее. На ней отмечены интересные места с фотографией и краткой информацией, которые посетили ребята за смену. Карта разрезается на определенные фрагменты и отдается воспитателям на точки. За правильное выполнение ребята получают фрагмент. После прохождения всей игры ребята собираются на финальной точке, где отдают все свои артефакты и получают последний фрагмент карты. Получают награду индивидуальные грамоты за свои достижения и видеофильм об интересной жизни в Стране приключений.

В: Только сегодня и только сейчас вы отправитесь в последнее приключение нашей смены игра «Карта страны приключений». У вас есть маршрутный лист, вы двигаетесь по нему, на точках выполняете определенные

задания. После правильного выполнения задания, получаете фрагмент карты. Необходимо собрать карту из всех кусочков.

Точки:

- краеведческая. Необходимо собрать изображение памятников г. Тобольска и назвать кому или чему он поставлен;
 - городки. Ребята самостоятельно делают фигуру и выбивают ее;
- веревочный парк. Прохождение всех ярусов веревочного парка за определенное время;
- покорение вершин. Участники проходят пять предложенных дистанций скалодрома на правильность;
 - узелковая. На память завязать определенную группу узлов;
- лабиринт. Ориентирование по лабиринту на правильность прохождения.
 - походная. Необходимо правильно собрать рюкзак и палатку;

Последней точкой в маршрутном листе будет конференц-зал.

В: Ребята, я прошу вас сдать ваши артефакты, чтобы получили последний фрагмент карты и собрали ее.

Выполняют задание. Подведение итогов игры. Награждение.

Приложение 2

РАБОЧИЕ ПРОГРАММЫ КРУЖКОВ

Рабочая программа кружка «Покорение вершин» оздоровительного лагеря с дневным пребыванием «Юный турист» (составитель Тартаимова К. А., педагог дополнительного образования)

Рабочая программа «Покорение вершин» ориентирована на обеспечение

гаоочая программа «покорение вершин» ориентирована на обеспечение самоопределения личности, создание условий для ее самореализации; формирование человека и гражданина, интегрированного в современное ему общество и нацеленного на совершенствование этого общества. Она направлена на укрепление психического и физического здоровья ребенка, создание условий для социального, творческой самореализации ребенка.

Актуальность разработки данной программы связана с активным развитием и ростом популярности детско-юношеского скалолазания в стране, необходимостью создания стройной системы подготовки в соответствии с требованиями. Совершенствование физического воспитания детей и подростков приобрело особую значимость в связи с модернизацией образования в нашей стране, что в свою очередь оказало влияние на социальный заказ общества в области физического воспитания.

Скалолазание — вид спорта, который заключается в лазании по естественному или искусственному рельефу. Этот спорт возник из альпинизма, и является одной из его техник. Однако, цель скалолазания - не достижение горных вершин, а сам процесс.

Скалолазание — уникальный вид спорта, сочетающий в себе физические нагрузки и развитие логического мышления. Также скалолазание развивает личностные качества воспитанников, учит настойчивости, целеустремлённости, собранности, взаимопониманию.

Педагогическая целесообразность. Программа направлена на адаптацию ребенка к процессам, протекающим в современном обществе, его социализацию в условиях современной жизни. Программа подходит для тренеров-преподавателей, педагогов дополнительного образования, имеющих необходимую педагогическую и спортивную подготовку по скалолазанию.

Отличительная особенность. При составлении программы учтены следующие разделы: специальная подготовка (скалолазание), общая физическая подготовка. Программа направлена на воспитанников оздоровительного лагеря с дневным пребыванием.

Целью данной программы является создание условий для обучения, воспитания, развития и оздоровления детей, в процессе занятий скалолазанием, характерным компонентом которого является учебно-тренировочное занятие, учебно-познавательные игры с элементами скалолазания.

Программа направлена на решения следующих задач:

- 1. Образовательные:
- формировать технические навыки воспитанников;
- обучить детей приемам самостоятельной и коллективной работы, самоконтроля и взаимоконтроля, самооценки и взаимооценки.
 - 2. Развивающие:
 - развить творческое мышление детей;
- укрепить здоровье, содействовать правильному физическому развитию воспитанников;
- развить практические навыки воспитанников: самоорганизации и самоуправления.
 - 3. Воспитательные:
- формировать общую культуру личности ребенка, способной адаптироваться в современном обществе;
- воспитать в детях систему контроля над своим поведением, рефлексии своих действий;
- воспитать в детях волевые качества: целеустремленность, настойчивость и инициатива, ответственность, товарищество и взаимовыручка;
- создать условия для формирования у занимающихся устойчивого интереса к систематическим занятиям туризмом;

Ожидаемые результаты: Развитие общей физической подготовки. Овладение техникой лазания с использованием 3-х точек опоры (2-е ноги – рука, 2-е руки – нога) с верхней страховкой. Овладение техникой лазания с верхней страховкой на подъёме, спуске. Выполнять старт при лазании на скорость. Выполнять финиш при лазании на скорость. Сформировать интерес к здоровому образу жизни и регулярным занятиям физической культурой и спортом.

Учебно-тематический план

	Наименование темы		ичество	Формы	
№			Teop	Практ	контроля
		Всего	ия	ика	
	Дисциплина «	Покорен	ие верп	IИН»	
1	Введение в скалолазание. ТБ. Понятие	1	0,5	0,5	Пед.наблюдение
	«зацеп».				
2	Основные способы страховки.	1	0,5	0,5	Пед.наблюдение
	Организация страховки при				
	вертикальном лазании.				
3	Вертикальное лазание со страховкой.	1	0,5	0,5	Пед.наблюдение
4	Лазание на скорость.	1	-	1	Соревнование
	Итого:	4	1,5	2,5	

Календарный учебный график

Продолжительность	Периодичность	Кол-во	Общее
занятий	в неделю	часов в неделю	кол-во часов
1 ак.час (40 минут)	4 раза	4 часа	8

Календарно-тематическое планирование

Дата занятия	К-во часов	Тема занятия	Форма занятия	Форма контроля
02.06.2021; 16.06.2021	1	Вводное занятие. Правила поведения и техника безопасности на занятиях скалолазанием. Понятие «зацеп».	Беседа, практикум	Пед. наблюдение
03.06.2021; 17.06.2021	1	Основные способы страховки. Организация страховки при вертикальном лазании.	Беседа, практикум	Пед. наблюдение
04.06.2021; 18.06.2021	1	Вертикальное лазание со страховкой.	Практикум	Пед. наблюдение
07.06.2021; 21.06.2021	1	Соревнования по лазанию на скорость.	Практикум	Пед. наблюдение

Содержание программы

- 1. Вводное занятие. Правила поведения и техника безопасности на занятиях скалолазанием
- 2. Основные виды страховки. Виды страховки гимнастическая, верхняя, нижняя. Применение каждого вида страховки. Особенности гимнастической страховки. Области применения. Действия страховщика в зависимости от движений страхуемого скалолаза. Особенности верхней страховки. Принцип действия и применение верхней страховки. Узлы, разрешенные Правилами для применения в верхней страховке.
- 3. Техника лазания. Определение понятия «спортивная техника». Техника основа спортивного мастерства. Развитие техники, ее особенности. Основы и

элементы (фазы) техники выполнения упражнений на скалодроме. Влияние техники на спортивный результат и ее изменение в процессе тренировки.

4. Соревнования по лазанию на скорость.

Методическое обеспечение Инструкция по технике безопасности

Инструкция по правилам безопасности в спортивно-туристском зале

Инструктаж проводится перед каждым занятием, прохождение инструктажа фиксируется в журнале по технике безопасности.

- 1. Все занимающиеся на скалодроме обязаны неукоснительно соблюдать требования и положения данной Инструкции.
- 2. При обнаружении каких-либо неисправностей на скалодроме (проворачивающиеся зацепы, сомнительно закрепленные крючья и т.п.) следует немедленно сообщить об этом педагогу (инструктору) скалодрома.
- 3. Все занимающиеся на скалодроме обязаны проверять состояние личного (страховочные системы) и общественного (веревки, оттяжки, карабины) снаряжения на наличие потертостей, надрывов, дефектов, при обнаружении которых следует немедленно обратиться к педагогу (инструктору) скалодрома.
- 4. Проведение занятий на скалодроме разрешается только в специальном снаряжении (страховочные устройства, обвязки, веревки, карабины, оттяжки).
- 5. Трассы должны быть подготовлены таким образом, чтобы при срыве исключить падение на примыкающие к скалодрому конструктивные элементы зала. Под трассами не должны находиться посторонние предметы (скамейки, стулья и т.п.) во избежание травматизма.
- 6. Занимающийся должен встегнуть карабин для совершения страховки (завязать узел «восьмерка одним концом»).
- 7. Перед началом лазания страхующий и страхуемый должны проверить друг у друга правильность надетого снаряжения, организацию страховки.
- 8. Запрещается во время страховки совершать какие-либо действия, не связанные с осуществляемой страховкой, и отвлекаться на постороннее общение.
- 9. Запрещается лазанье с гимнастической страховкой на любой высоте в отсутствии матов.
- 10. Кольца (ювелирные изделия) могут повредить Ваши пальцы, поэтому их нужно снять.
- 11. Допускается лазание только в спортивной обуви (кроссовки, кеды) или в специальной обуви (скальные туфли).
 - 12. Длинные волосы должны быть заправлены в короткий «хвостик».
- 13. Перед началом лазания убедись в готовности напарника к страховке («Страховка готова?» и получи подтверждение готовности «Готова!»). Перед каждым подъемом ЕЩЕ РАЗ УБЕДИСЬ, что тебя страхуют.

- 14. При срыве и спуске развернись лицом к стенке, отталкивайся от нее ногами и не цепляйся руками.
 - 15. Запрещается прием пищи и жевание жевательной резинки.
 - 16. Лазание выше 1 метра должно осуществляться со страховкой.

Воспитательная работа

Личностное развитие детей - одна из основных задач дополнительного образования и в летний период времени. Высокий профессионализм педагога способствует формированию у ребенка способности выстраивать свою жизнь в границах достойной жизни достойного человека.

Педагог формирует у воспитанников прежде всего патриотизм, нравственные качества (честность, доброжелательность, самообладание. дисциплинированность, терпимость; коллективизм) в сочетании с волевыми (настойчивость, смелость, упорство, терпеливость), серьезное, грамотное собственной безопасности И товарищей, экологическую отношение грамотность, бережное отношение и любовь к природе (во время занятии на эстетические скальном рельефе), чувства прекрасного, аккуратность, трудолюбие, формирование здорового образа жизни

Воспитательные средства:

- атмосфера трудолюбия, взаимопомощи, творчества;
- дружный коллектив;
- система морального стимулирования;
- личный пример и педагогическое мастерство педагога;
- высокая организация учебно-тренировочного процесса.

Материально-техническое обеспечение

Занятия проводятся в туристско-спортивном зале и на улице, в зале имеется скальный тренажер.

№ п/п	Наименование		
Специа	льное снаряжение		
1.	Скалодром		
2.	Страховочные системы		
3.	Карабины с муфтой		
4.	Веревки диаметр 10 мм.		
5.	Гимнастические маты		
6.	Турник		
7.	Скакалки		
8.	Мячи		
9.	Стропа		

Литература

- 1. Подгорбунская 3. С. Техника спортивного скалолазания / 3. С. Подгорбунская, А.Е. Пиратинский. Екатеринбург, УГТУ-УПИ,2020. 32 с.
- 2. Спортивное скалолазание. [Электронный ресурс]. URL: http://www.rusclimbing.ru.
- 3. Степаненкова Э. Я. Теория и методика физического воспитания и развития ребенка: Учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений / Э. Я. Степаненкова. М.: Академия, 2019. 368 с.

4. Федорова Н. А. Физическая культура. Подвижные игры. Справочник / Н. А. Федорова. – М.: Экзамен, 2018. – 80 с.

Рабочая программа кружка «Самоделкин» оздоровительного лагеря с дневным пребыванием «Юный турист» (составитель Егорова О. В., педагог дополнительного образования)

Новые жизненные условия, в которые поставлены современные дети, вступающие в жизнь, выдвигают свои требования: быть мыслящими, инициативными, самостоятельными, вырабатывать свои новые оригинальные решения; быть ориентированными на лучшие конечные результаты. Реализация этих требований предполагает человека с творческими способностями.

Характеризуя **актуальность** темы, видим, что особое значение приобретает проблема творчества; способностей детей, развитие которых выступает своеобразной гарантией социализации личности ребенка в обществе.

Новизна: ребенок с творческими способностями - активный, пытливый. Он способен видеть необычное, прекрасное там, где другие это не видят; он способен принимать свои, ни от кого независящие, самостоятельные решения, у него свой взгляд на красоту, и он способен создать нечто новое, оригинальное. Здесь требуются особые качества ума, такие как наблюдательность, умение сопоставлять и анализировать, комбинировать и моделировать, находить связи и закономерности - все то, что в совокупности и составляет творческие способности.

Педагогическая целесообразность: работа с разными природными и бросовыми материалами, бумагой имеет большое значение для всестороннего развития ребенка, способствует физическому развитию: воспитывает у детей способности к длительным физическим усилиям, тренирует и закаливает нервно-мышечный аппарат ребенка. Используемые в программе виды труда способствуют воспитанию нравственных качеств: трудолюбия, дисциплинированности, желания трудится. Дети **усваивают** систему политехнических понятий, познают свойства материалов, овладевают технологическими операциями, учатся применять теоретические знания на практике. Украшая свои изделия, воспитанники приобретают определенные эстетические вкусы. Результат этих увлекательных занятий не только конкретный – поделки, но и невидимый для глаз – развитие тонкой наблюдательности. пространственного воображения, не стандартного мышления.

Отличительной особенностью данной программы является то, что она дает возможность каждому воспитаннику реально открыть для себя волшебный мир декоративно-прикладного искусства, проявлять и реализовывать свои творческие способности.

Программа кружка представляет широкие возможности для ознакомления с различными профессиями и традиционными народными промыслами; удовлетворяет потребности детей в общении со своими

сверстниками, а также в желании реализовать свои лидерские и организаторские способности.

Позволяет организовать досугвоспитанников в системе, интересно и с пользой для себя и для окружающих.

Цель программы: формирование художественно-творческих способностей через обеспечение эмоционально-образного восприятия действительности, развитие эстетических чувств и представлений, образного мышления и воображения детей и подростков.

Задачи:

- расширить запас знаний детей о разнообразии форм и пространственного положения предметов окружающего мира, различных величинах, многообразии оттенков цветов.
- развить творческие способности на основе знаний, умений и навыков детей;
- развить память, внимание, глазомер, мелкую моторику рук, образное и логическое мышление, художественный вкус воспитанников.
- воспитать трудолюбие, терпение, аккуратность, чувство удовлетворения от совместной работы, чувство взаимопомощи и коллективизма;
- воспитать любовь детей к народному искусству, декоративноприкладному творчеству.

Ожидаемые результаты:

Воспитанники будут знать:

- Виды декоративно-прикладного творчества; историю ремесел и рукоделий.
 - Название и назначение инструментов и приспособлений ручного труда.
- Названия и назначение материалов, их элементарные свойства, использование, применение и доступные способы обработки.
- Правила организации рабочего места. Технику безопасности при работе с колющими, режущими инструментами приборами.
- Правила безопасного труда и личной гигиены при работе с различными материалами.
 - Начальные сведения о цветовом сочетании в изделиях.
 - Инструменты и приспособления.
 - Технологию выполнения изделий в технике аппликации.
 - Технологию изготовления текстильного коллажа, аппликации.

Воспитанники будут уметь:

- Правильно организовать свое рабочее место.
- Пользоваться инструментами ручного труда, применяя приобретенные навыки на практике.
 - Выполнять правила техники безопасности.
 - Приобрести навыки работы по изготовлению игрушек.
 - Соблюдать последовательность работ при выполнении аппликации.
 - Выполнять самостоятельно изученные изделия в технике аппликации.
 - Работать по шаблону.

- Изготавливать разные игрушки и сувениры.
- Выполнять работы самостоятельно согласно технологии, используя умения и навыки, полученные по предмету.
- Сотрудничать со своими сверстниками, оказывать товарищу помощь, проявлять самостоятельность.

Учебно-тематический план

	№ Наименование темы		ичество	часов	Формы
$N_{\underline{0}}$			Teop	Практи	контроля
		Всего	ИЯ	ка	
1	Вводное занятие. Инструктаж по ТБ.	1	1	-	Пед.наблюдение
	Знакомство с программой.				
2	Фигурки из пластиковых ложек.	1	0,5	0.5	Пед.наблюдение
					Выставка работ
3	Работа с соленым тестом.	1	-	1	Пед.наблюдение
4	Корзинка с цветами из ватных	1	0,5	0,5	Пед.наблюдение
	дисков.				Выставка работ
	Итого:	4	2	2	

Календарный учебный график

Продолжительность	Периодичность	Кол-во	Общее кол-во
занятий	в неделю	часов в неделю	часов
1 ак. час (40 минут)	4 раза	4 часа	8

Календарно-тематическое планирование

Дата занятия	К-во часов	Раздел и тема занятия	Форма занятия	Форма контроля
09.06.2021; 16.06.2021	1	Вводное занятие. Инструктаж по ТБ. Знакомство с программой.	Беседа	Пед. наблюдение
10.06.2021; 17.06.2021	1	Фигурки из пластиковых ложек. С помощью пластиковых ложек, цветной бумаги, фета, клея изготовление фигур.	Беседа, практикум	Пед. наблюдение, выставка работ
11.06.2021; 18.06.2021	1	Работа с соленым тестом. Изготовление работ (Тобольский кремль)	Практикум	Пед. наблюдение, выставка работ
15.06.2021; 21.06.2021	1	Корзинка с цветами из ватных дисков. Работа с картоном, цветной бумагой, клеем, ватными дисками.	Практикум	Пед. наблюдение, выставка работ

Содержание программы

В зависимости от поставленных задач на занятии используются разнообразные методы (объяснительно-иллюстративный, репродуктивный,

эвристический или частично-поисковый, метод проблемного изложения), формы, приемы обучения.

Каждое занятие, как правило, включает теоретическую часть и практическое выполнение задания. Теоретические сведения — это объяснение материала, информация познавательного характера о видах декоративноприкладного искусства, общие сведения об используемых материалах. Практические работы включают изготовление, разметку, раскрой, крепеж и оформление поделок.

Ребята приобретают необходимые в жизни элементарные знания, умения и навыки ручной работы с различными материалами, бумагой, картоном. В процессе занятий, накапливая практический опыт в изготовлении игрушек, обучающиеся от простых изделий постепенно переходят к освоению сложных, от изменения каких-то деталей игрушки до моделирования и конструирования новых поделок.

Методические материалы

Учитывая возрастные и психологические особенности воспитанников, для реализации программы используются различные формы и методы обучения: рассказ, беседа, объяснение, а также практические упражнения.

В обучении используется разновидность рассказа-объяснения, когда рассуждения и доказательства сопровождаются учебной демонстрацией.

Практические упражнения — целью этих упражнений является применение теоретических знаний обучающихся в трудовой деятельности. Такие упражнения способствуют трудовому воспитанию.

Формы контроля: педагогическое наблюдение, выставка готовых работ. **Материально-техническое обеспечение**

No.	Наименование	Кол-во
1	картон	2 уп.
2	цветной картон	2 уп.
3	клей карандаш	13 шт.
4	цветная бумага	3 уп.
6	пластилин	2 п.
7	краски	2 уп.
8	пластиковые ложки	100 шт.
9	мука	1 кг.
10	соль	1 п.
11	ножницы	13 шт.
12	ватные диски	2 уп.
13	ватные палочки	2 уп.
14	блюдо	2 шт.
15	кисти акварельные	8 шт.

6. Используемая литература

1. Агапова И. А. «Мягкая игрушка своими руками» / И. А. Агапова, М. Т. Давыдова. – М.: Айрис Пресс, 2012. – 127 с.

- 2. Городкова Т. В. Мягкие игрушки мультяшки и зверюшки / Т. В. Городкова, М. И. Нагибина. Ярославль: Академия развития, 2015. 213 с.
- 3. Ефимова А.В. Работа с мягкой игрушкой в начальных классах / А. В. Ефимова. М.: Просвещение, 2018. 86 с.
- 4. Зайцева И. Г. Мягкая игрушка / И. Г. Зайцева. М.: Просвещение, 2013. 91 с.
- 5. Калинин М. Р. Рукоделие для детей / М. Р. Калинин. Минск: Полымя, $2019.-102~\mathrm{c}.$

Рабочая программа кружка «Туристический коучинг» оздоровительного лагеря с дневным пребыванием «Юный турист» (составитель Коростелёва В. Н., педагог дополнительного образования)

Программа «Туристический коучинг» ориентирована на обеспечение самоопределения личности, создание условий для ее самореализации; формирование человека и гражданина, интегрированного в современное ему общество и нацеленного на совершенствование этого общества. Она направлена на укрепление психического и физического здоровья ребенка, создание условий для социального, творческой самореализации ребенка.

Актуальность разработки данной программы связана с активным развитием и ростом популярности детско-юношеского туризма в стране. Совершенствование физического воспитания детей и подростков приобрело особую значимость в связи с модернизацией образования в нашей стране, что в свою очередь оказало влияние на социальный заказ общества в области физического воспитания.

Спортивный туризм — вид спорта, имеющий целью спортивное совершенствование человека в преодолении естественных препятствий. Спортивность туризма заключается в преодолении естественных препятствий, в применении различной тактики и техники преодоления препятствий.

Спортивный туризм является командным видом спорта, в котором сильны традиции взаимопомощи и взаимовыручки, спортивной дисциплины, самосовершенствования и взаимной передачи знаний и опыта.

Туризм позволяющее средство, сформировать развить интеллектуальные возможности личности. Наконец туризм используется не только как средство активного отдыха, но и как средство развития морально волевых качеств личности, в том числе формирует нравственную культуру, воспитывает любовь К отечеству, помогает формированию высоких гражданских чувств, чувство долга, товарищества.

На сегодняшний день занятия туризмом становятся все более привлекательными, особенно для подростков и юношей, что отражает их стремление к самопознанию и самосовершенствованию, утверждению собственного «Я». Туризм принадлежит к видам социальной деятельности, достижение высоких результатов в которых не зависит от возраста, туризмом могут заниматься и дети, и подростки, и взрослые.

Педагогическая целесообразность программы в том, что выполнение задач занятий, развитие физической и технической подготовленности, соблюдение постоянного режима способствует воспитанию волевых качеств воспитанников. В процессе волевых проявлений формируются инициативность и самостоятельность, решительность и смелость, выдержка и самообладание. Все эти качества взаимосвязаны, но главным, ведущим является целеустремленность, которая в значительной мере определяет уровень воспитания и проявления других качеств. Волевые качества при рациональном педагогическом руководстве становятся постоянными чертами личности.

Целью данной программы является создание условий для обучения, воспитания, развития и оздоровления детей в процессе занятий спортивным туризмом, характерным компонентом которого является учебно-тренировочное занятие, учебно-познавательные игры.

Программа направлена на решения следующих задач:

- 1. Образовательные:
- формировать технические навыки воспитанников;
- обучить детей приемам самостоятельной и коллективной работы, самоконтроля и взаимоконтроля, самооценки и взаимооценки.
 - 2. Развивающие:
 - развить творческое мышление детей;
- укрепить здоровье, содействовать правильному физическому развитию воспитанников;
- развить практические навыки детей: самоорганизации и самоуправления.
 - 3. Воспитательные:
- формировать общую культуру личности ребенка, способной адаптироваться в современном обществе;
- воспитать в детях систему контроля над своим поведением, рефлексии своих действий;
- воспитать в детях волевые качества: целеустремленность, настойчивость и инициатива, ответственность, товарищество и взаимовыручка;
- создать условия для формирования у занимающихся устойчивого интереса к систематическим занятиям туризмом;

Ожидаемые результаты:

- приобретение жизненно-важных двигательных навыков и умений:
- а) уметь ориентироваться по местным признакам, компасу, карте;
- б) знать способы оказания первой медицинской помощи при кровотечении, переломах, вывихах;
 - развитие общей физической подготовки;
- формирование интереса к здоровому образу жизни и регулярным занятиям физической культурой и спортом.

Учебный план

		Количество часов				
No	Наименование темы	Всего	его Теори Практи Фо		Формы контроля	
			Я	ка		

1	Вводное занятие. Инструктаж по	1	0,5	0,5	Пед. наблюдение
	ТБ. Азбука туризма.				
2	Туристский бивак.	1	0,5	0,5	Пед. наблюдение
					Соревнование
3	Укладка рюкзака.	1	0,5	0,5	Пед. наблюдение.
					Игра «Что возьму с
					собой в поход»
4	Типы костров.	1	0,5	0,5	Пед. наблюдение
					Эстафета
	Итого:	4	2	2	

Календарный учебный график

Продолжительность Периодичность		Кол-во	Общее кол-во
занятий	в неделю	часов в неделю	часов
1 ак. час (40 минут)	4 раза	4 часа	4

Календарно-тематическое планирование

Дата занятия	К-во часов	Раздел и тема занятия	Форма занятия	Форма контроля
02.06.2021; 09.06.2021	1	Введение в туризм. Инструктаж по ТБ. Понятие туризма. Кто такой турист. Польза туризма и его преимущества. Просмотр видеофильма «Друзьятуристы».	Беседа, практикум	Пед. наблюдение
03.06.2021; 10.06.2021	1	Туристский бивак. Выбор места бивака. Безопасность места: место для костра, наличие водоёма, опасность сухостоя. Близость дороги и жилья.	Беседа, практикум	Пед. наблюдение Соревнование
04.06.2021; 11.06.2021	1	Укладка рюкзака. Самые необходимые вещи. Неприкосновенный аварийный запас.	Беседа, практикум	Пед. наблюдение Игра «Что возьму с собой в поход»
07.06.2021; 15.06.2021	1	Типы костров, их назначение. Безопасность при разведении костра.	Беседа, практикум	Пед. наблюдение Эстафета с элементами туризма

Содержание программы

1.Вводное занятие. Азбука туризма: походы пешие, водные, горные -

особенности

- 2. Туристкий бивак. Что такое бивак? основные виды работ, которые входят в понятие организации бивака и порядок их реализации: определение расположения основных элементов лагеря палаток и места для костра. Постановка лагеря. Заготовка растопки, хвороста и дров. Разжигание костра. Заготовка воды. Приготовление еды. Практическое занятие поход выходного дня, организация бивака на местности.
- 3. Укладка рюкзака. Виды. Правильная укладка рюкзака. Типы рюкзаков. Преимущества и недостатки. Рюкзаки самоделки. Правила размещения предметов в рюкзаке.
 - 4. Типы костров, их назначение. Безопасность при разведении костра.

Методическое обеспечение

Инструкция по технике безопасности при проведении туристско-спортивных мероприятий

- 1. При отсутствии воспитателя не влезать на спортивные снаряды и оборудование.
 - 2. Перед выполнением упражнений провести разминку и разогрев мышц.
- 3. Перед прыжками и упражнениями на воздухе проверить территорию на отсутствие камней, стекла и других опасных предметов.
 - 4. Не толкать друг друга, не ставить подножки.
 - 5. Обувь должна быть на нескользящей подошве (кроссовки, кеды).
- 6. Если при беге себя плохо почувствовали, перейдите на шаг, а потом сядьте.
- 7. При беге по пересеченной местности будьте внимательны, чтобы не оступиться или не попасть в яму.
- 8. Если очень устали и тяжело дышать, прекратите бег и пойдите спортивной ходьбой или обычным пешим ходом. При головокружении или тошноте сообщите об этом.

Воспитательная работа

Личностное развитие детей - одна из основных задач дополнительного образования и в летний период времени. Высокий профессионализм педагога способствует формированию у ребенка способности выстраивать свою жизнь в границах достойной жизни достойного человека.

Педагог формирует у воспитанников прежде всего патриотизм, нравственные качества (честность, доброжелательность, самообладание, дисциплинированность, терпимость; коллективизм) в сочетании с волевыми (настойчивость, смелость, упорство, терпеливость), серьезное, грамотное собственной и товарищей, экологическую отношение К безопасности грамотность, бережное отношение и любовь к природе, эстетические чувства прекрасного, аккуратность, трудолюбие, формирование здорового образа жизни.

Воспитательные средства:

• атмосфера трудолюбия, взаимопомощи, творчества;

- дружный коллектив;
- система морального стимулирования;
- личный пример и педагогическое мастерство педагога;
- высокая организация учебно-тренировочного процесса.

Материально-техническое обеспечение

Занятия проводятся в актовом зале и на улице, в зале имеется телевизор, компьютер, столы, на улице тренажеры и веревочный парк.

Также для занятий необходимы:

- Палатки 1-,2-, 4-хместные.
- Рюкзаки.
- Костровое оборудование.
- Веревки диаметр 10 мм.
- Пенки.
- Стропа.
- Карта для ориентирования.
- Контрольные пункты.

Литература

- 1. Бурцев В.П. Загадки и находки на тропинках спортивного ориентирования. М., ФЦДЮТиК, 2017. 120 с.
 - 2. Волович В. Академия выживания. M.: Толк, 2016. 368 c.
 - 3. Крайнева И. Н. Узлы простые, забавные, сложные. M., 2017. 81 с.

Приложение 3

ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ АНКЕТЫ

Входная анкета

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

- Твои первые впечатления от лагеря?
- Что ты ждешь от лагеря?
- Есть ли у тебя идеи, как сделать жизнь в нашем лагере интересной и радостной?
 - В каких делах ты хочешь участвовать?
 - Что тебе нравиться делать?
 - Хочешь ли ты чему-нибудь научиться или научить других?
 - Кто твои друзья в лагере?
 - Пожалуйста, закончи предложения (фразы):

Я пришел в лагерь, потому, что...

Я не хочу, чтобы...

Я хочу, чтобы...

Я боюсь, что...

Пожалуйста, напиши также

Фоминия
Фамилия
Итоговая анкета (последний день смены)
1 вариант
Что тебе понравилось в лагере?
Что тебе не понравилось?
Изменился (ась) ли ты как личность за время пребывания в лагере?
Если изменился (лась), то, что с тобой произошло?
Кто из ребят, с твоей точки зрения, изменился больше всего?
Какие из мероприятий лагеря оказали наибольшее влияние на тебя? На всех?
Было ли скучно в лагере?
Было ли тебе страшно?
Жалеешь ли ты о чем-то, что произошло за время пребывания в лагере? О чем?
Что из того, что ты получи (а) в лагере, ты можешь использовать в своей
повседневной жизни уже сейчас?
Что бы ты хотел (а) пожелать себе?
Что бы ты хотел (а) пожелать другим ребятам?
Что бы ты хотел (а) пожелать педагогам?
Самое важное событие в лагере?
Было ли оно?
2 вариант
Близится к концу время нашей встречи. Подводя ее итоги, мы хот
задать тебе некоторые вопросы. Надеемся на помощь. — Что было самым важным для тебя:
— что облю самым важным для теоя. В этом лагере
В твоей семье
В отношениях между людьми
- Что ты запомнил больше всего?
Переживал ли ты здесь такие состояния?:
Восторг/ Потрясение/ Творчество/ Полет фантазии/Одиночест
Уверенность в
себе/ «Меня не поняли»/»Я нужен!»/ Счастье/ (подчеркни)
Что нового ты узнал про себя?
- Что изменилось в тебе?
– Можно ли сказать, что ты чему-то научился в лагере?
Кому и за что ты бы хотел (мог) бы сказать «спасибо» (постарайся выбр
трех самых важных для тебя людей из лагеря)
СПАСИБО! за(КОМУ?)
СПАСИБО! за (КОМУ?)
СПАСИБО! за
Закончи предложения:
•

Я рад, что ...

Мне жаль, что...

Я надеюсь, что...

Твое имя, фамилия и автограф на память

Анкета личностного роста

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

Приложение 4

ИНСТРУКТАЖИ ПО ТЕХНИКЕ БЕЗОПАСНОСТИ

ВВОДНЫЙ ИНСТРУКТАЖ ИНСТРУКЦИЯ №1 ОБЩИЕ ПРАВИЛА ПОВЕДЕНИЯ НА ТЕРРИТОРИИ УЧРЕЖДЕНИЯ

- **1.** Дети и подростки должны бережно относиться к имуществу учреждения, уважать честь и достоинство других и работников и выполнять правила внутреннего распорядка:
- приходить в одежде, предназначенной для занятий, иметь сменную обувь;
 - соблюдать чистоту в учреждении и на территории вокруг него;
 - беречь оборудование и имущество;
 - экономно расходовать электроэнергию и воду;
- соблюдать порядок и чистоту в раздевалке, туалете и других помещениях.
 - 2. Запрещается:
 - использовать в речи нецензурную брань;
 - наносить моральный и физический вред другим;

- приносить в лагерь огнестрельное оружие, колющие, режущие и легко бьющиеся предметы, отравляющие, токсичные, ядовитые вещества и жидкости, бытовые газовые баллоны;
- пользоваться открытым огнём, пиротехническими устройствами (фейерверками, бенгальским огнём, петардами);
 - самовольно проникать в служебные и производственные помещения;
- выносить имущество, оборудование и другие материальные ценности из помещений;
 - 3. Требования безопасности перед началом и во время занятий:
 - находиться в помещении только в присутствии педагога;
 - соблюдать порядок и дисциплину во время занятий;
- не включать самостоятельно приборы и иные технические средства обучения;
 - поддерживать чистоту и порядок на рабочем месте;
- при работе с острыми, режущими инструментами надо соблюдать инструкции по технике безопасности.

ВВОДНЫЙ ИНСТРУКТАЖ ИНСТРУКЦИЯ №2 ПО ПРАВИЛАМ ПОЖАРНОЙ БЕЗОПАСНОСТИ

- 1. На территории образовательного учреждения запрещается разводить костры, зажигать факелы, применять фейерверки и петарды.
- 2. Запрещается курить в здании образовательного учреждения и на его территории.
- 3. Запрещается приносить в образовательное учреждение спички, горючие жидкости (бензин и растворители), легковоспламеняющиеся вещества и материалы.
- 4. Запрещается пользоваться в кабинетах осветительными и нагревательными приборами с открытым пламенем или спиралью (у электроплиток).
 - 5. Не пользоваться неисправными электроприборами.
 - 6. В случаи возгорания и появления пламени:
 - Применить имеющиеся средства пожаротушения;
 - Вызвать пожарных по телефону 112, 01;
 - Покинуть помещение, если огонь не удалось погасить.

ВВОДНЫЙ ИНСТРУКТАЖ ИНСТРУКЦИЯ №3 ПО ПРАВИЛАМ ЭЛЕКТРОБЕЗОПАСНОСТИ

- 1. Не включать без разрешения воспитателей электроприборы.
- 2. Не проверять температуру электроутюга касанием его подошвы пальцами рук.
 - 3. Не включать радиорепродуктор в электросеть.
- 4. Не вывинчивать электролампочки при включенной настольной лампе или включенном выключателе.

- 5. Не касаться ни каких оголенных проводов руками, они могут быть под напряжением.
- 6. Не открывать розетки и выключатели для ремонта, даже если Вы уже в 11 классе.
 - 7. Не забрасывать на провода различные предметы и веревки.
- 8. При обнаружении упавшего на землю электропровода со столба не подходите к нему ближе 5 м.

ВВОДНЫЙ ИНСТРУКТАЖ ИНСТРУКЦИЯ №4

ПО ПРАВИЛАМ ДОРОЖНО - ТРАНСПОРТНОЙ БЕЗОПАСНОСТИ

Правила безопасности для пешехода.

- 1. Переходить дорогу только в установленных местах. На регулируемых перекрестках на зеленый свет светофора. На нерегулируемых светофором установленных и обозначаемых разметкой местах соблюдать максимальную осторожность и внимательность.
- 2. Не выбегать на проезжую часть из-за стоящего транспорта. Неожиданное появление человека перед быстродвижущимся автомобилем не позволяет водителю избежать наезда на пешехода или может привести к иной аварии с тяжкими последствиями.
- 3. При выходе из транспорта, если необходимо перейти на другую сторону, нужно пропустить автобус, чтобы контролировать дорогу.
- 4. При переходе дороги сначала посмотреть налево, а после перехода половины ширины дороги направо.
- 5. Если не успели закончить переход и загорелся красный свет светофора, остановитесь на островке безопасности.
- 6. Не перебегайте дорогу перед близко идущим транспортом помните, что автомобиль мгновенно остановить невозможно и Вы рискуете попасть под колеса.
- 7. Не играйте с мячом близко от дороги. Мяч может покатиться на проезжую часть, и Вы в азарте не заметите опасности, выбежав за мячом.

Безопасность велосипедиста.

- 1. Не катайтесь на велосипеде на дорогах с усиленным движением.
- 2. Перед переходом дороги в городе сойдите с велосипеда и ведите его рядом.
- 3. При езде на велосипеде в сумерки, позаботься о чистоте катафота на заднем крыле.
- 4. Даже если Вы переходите дорогу на зеленый свет светофора, следите за дорогой и будьте бдительны может ехать нарушитель ПДД.

Безопасность пассажиров.

В автобусе при движении не ходите по салону, держитесь за поручни.

- 1. В легковой машине занимайте место на заднем сиденье.
- 2. Не садитесь в машину к незнакомым людям.
- 3. Отказывайтесь от поездки в машине, если водитель не совсем здоров или принимал алкогольные напитки.

ИНСТРУКЦИЯ №5 ПО ПРАВИЛАМ БЕЗОПАСНОСТИ ПРИ ПРОВЕДЕНИИ ТУРИСТСКО-СПОРТИВНЫХ МЕРОПРИЯТИЙ

- 1. При отсутствии воспитателя не влезать на спортивные снаряды и оборудование.
 - 2. Перед выполнением упражнений провести разминку и разогрев мышц.
- 3. Перед прыжками и упражнениями на воздухе проверить территорию на отсутствие камней, стекла и других опасных предметов.
 - 4. Не толкать друг друга, не ставить подножки.
 - 5. Обувь должна быть на нескользящей подошве (кроссовки, кеды).
- 6. Если при беге себя плохо почувствовали, перейдите на шаг, а потом сядьте.
- 7. При беге по пересеченной местности будьте внимательны, чтобы не оступиться или не попасть в яму.
- 8. Если очень устали и тяжело дышать, прекратите бег и пойдите спортивной ходьбой или обычным пешим ходом. При головокружении или тошноте сообщите об этом.

Приложение 6

ИНСТРУКЦИЯ №6 ПО ТЕХНИКЕ БЕЗОПАСНОСТИ ПРИ ПРОВЕДЕНИИ ПРОГУЛОК, ТУРИСТИЧЕСКИХ ПОХОДАХ, ЭКСКУРСИЙ, ЭКСПЕДИЦИЙ

Общие требования безопасности

- 1. К прогулкам, туристическим походам, экскурсиям и экспедициям допускаются лица, прошедшие медицинский осмотр и инструктаж по ТБ.
- 2. Опасные производственные факторы: Изменение установленного маршрута движения, самовольное оставление места расположения группы; Травмирование ног при неправильной подборке обуви, передвижение без обуви, а также без брюк или чулок; Отравление ядовитыми растениями, плодами, грибами; Заражение желудочно-кишечными болезнями при употреблении воды из непроверенных открытых водоемов.
- 3. При проведении прогулки, туристического похода, экскурсии, экспедиции группу учащихся должны сопровождать 2 взрослых.
- 4. Для оказания первой медицинской помощи пострадавшим во время прогулки, туристического похода, экскурсии, экспедиции обязательно иметь аптечку с набором необходимых медикаментов и перевязочных средств.

Требования безопасности перед началом работы

- 1. Пройти соответствующую подготовку, инструктаж, медицинский осмотр и представить справку о состоянии здоровья.
- 2. Надеть одежду и обувь, соответствующую конкретным погодным условиям, не затрудняющую движения. Для предотвращения травм и укусов ног надеть брюки или чулки.

3. Убедиться в наличии и укомплектованности медицинской аптечки.

Требования безопасности во время прогулки, туристического похода, экскурсии, экспедиции

- 1. Соблюдать дисциплину, выполнять все указания руководителя и его заместителя, самовольно не изменять установленный маршрут движения, не покидать места расположения группы.
- 2. Общая продолжительность прогулки составляет 1-4 часа, а туристического похода, экскурсии, экспедиции не должна превышать: для учащихся 1-2 классов 1 дня, 3-4 классов 3 дней, 5-6 классов 18 дней, 7-9 классов 24 дней, 10-11 классов 30 дней.
- 3. Во время привалов во избежание ожогов и лесных пожаров не разводить костры. Не пробовать на вкус какие-либо растения, плоды и грибы.
- 4. Не трогать руками ядовитых растений и грибов, а также колючих растений и кустарников.
 - 5. При передвижении не снимать обувь и не ходить босиком.
- 6. Во избежание заражения желудочно-кишечными болезнями не пить воду из непроверенных открытых водоемов, использовать для этого питьевую воду из фляжки, которую необходимо брать с собой, или кипяченную воду.
- 7. Соблюдать правила личной гигиены, своевременно информировать руководителя группы или его заместителя об ухудшении состояния здоровья или травмах.
 - 8. Относиться бережно к природе, к личному и групповому имуществу.

Требования безопасности в аварийных ситуациях

- 1. При отравлении ядовитыми растениями, плодами и грибами немедленно отправить пострадавшего в ближайшее лечебное учреждение и сообщить об этом администрации учреждения и родителям пострадавшего.
- 2. При получении воспитанниками травмы сообщить об этом воспитателю, который должен оказать первую медицинскую помощь пострадавшему, сообщить администрации учреждения, при необходимости отправить пострадавшего в ближайшее лечебное учреждение.

Требования безопасности по окончании прогулки, туристического похода, экскурсии, экспедиции

- 1. Проверить по списку наличие воспитанников в группе.
- 2. Проверить наличие и сдать на хранение туристическое снаряжение

Приложение 7

ИНСТРУКЦИЯ №7 ПРАВИЛА ПОСЕЩЕНИЯ СКАЛОДРОМА И ТЕХНИКА БЕЗОПАСНОСТИ Правила посещения скалодрома

- 1. Знакомиться и соблюдать правила посещения скалодрома и инструкции по технике безопасности.
- 2. При каждом посещении скалодрома посетитель обязан подтвердить подписью знание техники безопасности и правил посещения в журнале.

- 3. Скалодром могут посещать люди, не имеющие медицинских противопоказаний для занятия спортом.
- 4. Не допускаются к посещению скалодрома люди, находящиеся в состоянии алкогольного опьянения или других сильнодействующих препаратов.
- 5. Посетители скалодрома обязаны соблюдать чистоту и порядок, бережно относиться к имуществу скалолазного клуба.
 - 6. Запрещено использование грубых слов и выражений.
- 7. Запрещается находиться в скальных туфлях вне скалодрома, к этим местам относятся раздевалка и зона разминки.
 - 8. Запрещено оставлять любые предметы на матах.
 - 9. Запрещено лазить босиком.
 - 10. Запрещено использование сильно пахнущих духов и дезодорантов.
 - 11. Запрещается перекручивание зацепов.
- 12. В случае несоблюдения требований правил посещения и инструкций по технике безопасности инструктор скалодрома вправе удалить посетителя с территории скалолазного центра.
- 13. Посетители обязаны выполнять указания и требования инструктора скалодрома, касающиеся безопасности и правил поведения.

Инструкция по технике безопасности

- 1. Находиться на скалодроме разрешается только в присутствии инструктора скалодрома.
- 2. При возникновении вопросов, сомнений, неясности в правильности совершаемых действий посетитель обязан обратиться к инструктору и продолжить занятие, придерживаясь указаний инструктора скалодрома.
- 3. Запрещено сидеть на мате, в местах вероятного приземления скалолазов.
 - 4. Запрещено находиться друг под другом во время лазания.
- 5. Запрещено браться руками и наступать на стальные части скалодрома шлямбура.
 - 6. Запрещено браться руками за оттяжки.
 - 7. Запрещено лазить с кольцами и другими предметами.
 - 8. Запрещено использовать крепкую веревку для мешка магнезии.
 - 9. Запрещено подниматься выше 4 метров без страховки.
- 10. Запрещено спрыгивать с трасс, не убедившись в безопасности приземления.
- 11. Приземление должно быть ровным, без заваливания, на полусогнутые ноги.
 - 12. Запрещено прохождение трасс, представляющих опасность.
- 13. При большом количестве людей на скалодроме посетитель обязан соблюдать меры предосторожности: быть внимательным и аккуратным, следить за своими действиями и действиями окружающих.

ИГРОТЕКА СМЕНЫ «СТРАНА ПРИКЛЮЧЕНИЙ»

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

«**Hoc, нoc, нoc, рот...».** Игроки сидят кружком, посередине — ведущий. Он говорит: нос, нос, нос, рот. Произнося первые три слова, он берется за нос, а при четвертом вместо рта дотрагивается до другой части головы. Сидящие кружком должны делать все, как говорит, а не делает ведущий, и не дать себя сбить. Кто ошибается, тот выбывает из игры. Выигрывает самый внимательный.

«Как живешь»

Как живешь? Вот так А плывешь? Вот так Ждешь ответ? Вот так Машешь вслед? Вот так Как бежишь? Вот так Утром спишь? Вот так Вдаль глядишь? Вот так Как шалишь? Вот так

«Фигурный вальс». Все встают парами по кругу, взявшись за руки, образовав лодочку, и поют: «Шаг, шаг, шаг – на носочки. Шаг, шаг, шаг – на носочки. Покачались, перевернулись, хлопнули, имя, поменялись».

«Берег и река». На внимание. На земле чертятся 2 линии на расстоянии 1 м. Между этими линиями «река», а по краям — «берег».Все стоят на «берегах». Ведущий подает команду: «РЕКА», и все прыгают в «реку». По команде «БЕРЕГ», все выпрыгивают на «берег».

«Заколдованный замок». Играют 2 команды. 1 должна расколдовать «замок», а 2 — помешать им в этом. "Замком" может служить дерево или стена. Около "замка" находятся главные ворота — дворе ребят из 2-ой команды с завязанными глазами. Вообще у всех игроков этой команды глаза должны быть завязаны. Они произвольно, так, как им хочется, располагаются на игровой площадке. Игроки, которые должны расколдовать «замок» по команде ведущего начинают бесшумно двигаться к лавным воротам. И задачи — незаметно дойти до ворот, пройти сквозь них и дотронуться до «замка». При этом игра считается оконченной. Но задача 2-ой команды с завязанными глазами осалить тех, кто движется к «замку». Те, кого осалят, выбывают из игры. По окончанию игры ребята меняются ролями. Оговорить условие: будут ли ребята из 2-ой команды стоять на месте или они могут передвигаться по площадке.

«Сантики-фантики-лим-по-по». Играющие стоят в кругу. Водящий на несколько секунд отходит от круга на небольшое расстояние... За этом время играющие выбирают, кто будет «показывающим». Этот игрок должен будет показывать разные движения (хлопки в ладоши, поглаживание по голове, притоптывание ногой и т.д.) Все остальные играющие должны тут же

повторять его движения. После того, как показывающий выбран, водящего приглашают в центр круга. В его задачу входит определить, кто показывает все движения. Движения начинаются с обыкновенных хлопков. При этом, на протяжении всей игры хором произносятся слова «Сантики-фантики-лим-по-по». В незаметный для водящего момент показывающий демонстрирует новое движение. Все должны мгновенно его перенять, чтобы не дать возможности водящему догадаться, кто ими руководит. У водящего может быть несколько попыток для угадывания. Если одна из попыток удалась, то показывающий становится водящим.

«Тест на равновесие». Две команды любого количественного состава, с одновременным участием мальчиков и девочек, становятся друг против друга. Каждый участник должен иметь против себя соперника, с которым будет соревноваться в умении сохранять равновесие. По команде все принимают следующую позу: стоя на одной ноге; другая согнут, отведена коленом несколько в сторону и прижата пяткой к колену опорной ноги; руки на поясе. По второму сигналу все закрывают глаза и стоят, стараясь не нарушить равновесие. Кто первый покачнется и станет на две ноги, открывает глаза, и если видит, что его соперник, стоящий напротив, все еще стоит на одной ноге с закрытыми глазами, делает два шага назад; если же видит, что соперник проиграл и отошел назад, остается стоять и месте. Судьи контролируют выполнение данного правила. Выигрывает команда, имеющая большее число победителей. Можно соревнование продолжить и выявить абсолютного победителя. Для этого нужно победителей первого тура разделить пополам и провести второе испытание, а в третьем туре всех выстроить в одну шеренгу и определить трех игроков, которые последними станут на обе ноги.

«Японские салки». Играют все. Водящий преследует остальных играющих, и, если коснется кого-то, тот начинает водить. Но новому водящему труднее: он должен бежать держась рукой той части тела, которой коснулся осаливший его, будь то рука, голова, плечо, поясница, колено или локоть. Так он должен догнать и осалить кого-либо. Если играющих много, выбирают двух или даже трех водящих.

«Заяц без логова». Дети стоят парами лицом друг к другу, подняв сцепленные руки вверх. Это «домики» или «логово зайца». Выбираются двое водящих — «заяц» и «охотник». Заяц должен убегать от охотника, при этом он может спрятаться в домик, т.е. встать между играющими. Тот, к кому он встал спиной, становится «зайцем» и убегает от охотника. Если охотник осалит зайца, то они меняются ролями. Дети встают по кругу и ходя т парами. Заяц убегает от волка. Заяц встает, берет под руку, 3-ий убегает.

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

«Водяной». Водящий сидит в кругу с закрытыми глазами. Играющие двигаются по кругу со словами:

Водяной, водяной,

Что сидишь ты под водой,

Выгляни на чуточку,

На одну минуточку.

Круг останавливается. «Водяной» встает и, не открывая глаз, подходит к одному из играющих. Его задача — определить, кто перед ним. «Водяной» может трогать стоящего перед ним игрока, но глаза открывать нельзя. Голову трогать нельзя. Если водящий, угадал, он меняется ролью.

«К своим флажкам». <u>Цель:</u> честность, внимание, как запомнили цвет своего предмета. Разделить детей на команды. Всем командам дать предмет разного цвета. По сигналу все пляшут под музыку. Музыка заканчивается — все останавливаются и закрывают глаза. Капитаны подходят к воспитателю, а тот шепчет, как им встать. Музыка включается, все открывают глаза и ищут капитана с предметом своего цвета.

Варианты: если капитан поднимает предмет вверх одной рукой, то команда выстраивается в колонну, если в сторону – в шеренгу, если обе руки вверх – в кружок.

«Лабиринт». Дети встают в несколько шеренг. 2 водящих (заяц, волк). Дети стоят на расстоянии вытянутой руки (боковые не поднимают руки) Заяц бегает по лабиринту не пробегая под руками. По команде воспитателя «направо» дети поворачиваются и заяц уже бегает по другому лабиринту. Волк догоняет зайца, если догонит — меняются.

«Шишки, желуди, орехи». Рассчитать на шишек, желудей и орехов. Выстроить их в колонны лучами. Водящий стоит в центре. Кого ведущий называет, тот перемещается против часовой стрелки. В это время водящий занимает свободное место.

«Крик "качества». В самом начале участники разбиваются на пары с теми людьми, которых они видят впервые. Участников просят определить у себя 1 качество, которым они хотели бы обладать в большей степени, и поделиться им с партнером. Затем партнеров разводят в поле на расстояние 50-10 м. Участникам завязываются глаза, и их просят найти своего партнера, выкрикивая то качество, которое их партнер хотел бы иметь в большей степени. Начиная в объявленное время, участники двигаются через поле, прислушиваясь к тому, что кричат их партнеры. Такие качества как терпение, сила, доверие, веселье всегда звучат на поле и создают атмосферу стремления человека к совершенству. Качества, которые определяют участники, затем становятся для лидера областью, которую он может помочь развиться участнику.

«Человеческий альянс (узел)». Это упражнение призвано привести участников к согласию друг с другом и взаимодействию. Группа состоит из 10-12 человек. Участников просят встать в круг, дотянуться и взяться правой рукой с одним человеком, а левой с другим. Затем их просят распутаться, не разжимая рук. Успех зависит от того, как участники будут договариваться друг

с другом. Затем участники обсуждают, как они приходят к согласию в реальной жизни, насколько важны эти соглашения.

«Лунный мяч». Замечательная игра для одной команды, которая развивает координацию, быструю реакцию и общительность. Разместите вашу группу на баскетбольной площадке или на любом поле. Для игры используйте хорошо надутый пляжный мяч. Задача группы — продержать мяч в воздухе как можно дольше (разумеется, ударяя по нему), не дать ему упасть на землю. В зависимости от группы, установите цель 30-100 ударов, при необходимости этот показатель можно и увеличить. Напряжение и надежда возрастают с установлением каждого «мирового рекорда».

Некоторые правила:

- 1. Игрок не имеет права ударять по мячу два раза подряд.
- 2. Засчитывайте одно очко за каждый удар, и два за удар ногой.

Не слишком сложно? «Лунный мяч» - популярная игра для всех возрастов, потому что ее очень легко понять, она не требует много опыта и подразумевает участие каждого. Так как вы стоите в кругу, ударяя по мячу, то нет никаких сомнений в том, на чем сосредоточены все взгляды — на мяче, конечно. Так как все сосредоточены на мяче, то хорошие и плохие удары не приписывают никому и игра продолжается.

Пляжный мяч дает выход фантазии, подумайте, что еще вы сможете сделать с ярко раскрашенным, подобно воздушному шару, мячом, кроме того, как передавать или перебрасывать его? После того, как вы попробовали основную игру, поиграйте в один из ее вариантов.

Попросите группу, после основных 37 ударов ПО мячу, продемонстрировать сколько раз группа сможет ударить по мячу так, чтобы все ударяли по очереди: 1. Не позволяя мячу упасть на землю или 2. Не пропуская игроков. Или понаблюдайте за тем, как быстро мяч переходит от одного игрока к другому по очереди, т.е. через всю группу. Если мяч коснется земли, назначайте временной штраф – скажем, 5 секунд. По мячу надо ударять, а не передавать его. Сделайте эту игру постоянной и запишите наибольшее количество ударов (только руками) в течение одной минуты. Считайте только те удары, которым не предшествовало падение мяча. Позвольте игроками самим решить, как расположиться для достижения наилучшего результата.

«Таня Петр Коля Станислав Мария». Эта игра не предполагает никаких особенных действий: это просто развлечение. Эту игру можно отнести к импульсивному жанру. Встаньте в круг. Возьмите секундомер и скажите игрокам, что это игра на время. Назовите свое имя и включите секундомер. Игрок рядом с вами (с любой стороны) называет свое имя и так далее, как можно быстрее, пока все в кругу не назовут свои имена. Как только последний игрок назовет свое имя — выключайте секундомер. Эту игру лучше всего проводить в большой группе, но даже в маленькой группе можно хорошо повеселиться. Заметьте. Насколько быстрее игроки произносят сои имена после нескольких попыток. Если группа маленькая, можно повторять имена по кругу

2 или 3 раза. Как вариант игры, называйте имена в обоих направлениях одновременно. Эту игру не используют для знакомства.

«Импульс». Попросите группу из 8-10 человек встать в круг и взяться за руки. Круг должен быть максимально широким, но руки не должны размыкаться. Пока объясняете правила игры, встаньте в круг. Суть игры заключается в передаче импульса по цепочке, т.е. вы сжимаете руку игрока, стоящего справа или слева от вас и, если все сделано правильно, импульс будет переходить от одного игрока к другому, пока не дойдет до инициатора, т.е. до вас. Вы так же можете посылать импульс в двух направлениях: и направо, и налево. Вариант игры: передавайте импульс с закрытыми глазами (глаза закрыты у всех, кроме игрока, посылающего импульс). Понаблюдайте и опишите эффект, возникающий при быстрой и аккуратной передаче импульса. Однако, аккуратность здесь не так важна, как развлечение и забава. В зависимости от вашей группы «Импульс», описанный выше, может либо работать, либо нет (если ученики захотят, чтобы он работал, он будет работать). После того, как вы разбили лед, заставив группу взяться за руки. Попытайтесь добиться большего, предоставив им «Импульс II».

«Импульс II». Стоя в кругу и держась за руки, игроки (10-50 человек) пытаются передать импульс, сжимая руку как можно быстрее — это игра на время. Попробуйте сперва провести игру таким образом, а затем закройте глаза — и сравните время. А теперь, попросите одного из учеников послать импульс в двух направлениях. Посмотрите, могут ли импульсы пересечься и продолжить свой ход дальше? По принципу импульса вы можете передавать все, что угодно: например, звук или какое-нибудь слово.

«Равновесие со щеткой». Это необыкновенно веселое упражнение, но также результатом этого упражнения является улучшение отношений между учениками и готовность выглядеть глупо в глазах других. Как много ребят пропускают доступные учебные ситуации только потому, что ни не хотят выглядеть глупо перед своими товарищами. Проведение: дайте задание ученикам держать щетку вертикально так, чтобы ручка была точно над ее\его головой, и пусть они смотрят на самую верхнюю точку щетки. Попросите учеников повернуться вокруг своей оси 15 раз, а затем опустить щетку на пол и наступить на нее. Во время вращения ученик должен держать глаза открытыми и смотреть на конец щетки, которую нужно держать вертикально, вытянув руку. Большинство участников упадут до завершения оборотов, а у остальных будут большие трудности с наступанием на ручку щетки. Достоинство упражнения заключается в следующем: 1. Это то самое упражнение, которое большинство людей затрудняются выполнить и таким образом они показывают свою неспособность выполнить это на глазах всех участников Потенциально изобличение снижает ИХ нормальную чувствительность поражению, потому что само по себе задание смешно и группа, поглощенная веселым моментом, смеясь, поддерживает любое усилие, неважно насколько оно глупо и нелепо. 2. Успешное выполнение действительно требует

концентрации и согласованных усилий. Большинство людей могут контролировать головокружение.

Это упражнение так же можно выполнять в парах. Если у вас есть трудности с вовлечением в работу какого-то одного участника, сообщите, что можно выполнять это упражнение в парах. Пусть один держит щетку на головой, а другой в это время кладет руки на плечи первому и они вместе начинают вращение, глядя на щетку. Потом они вместе наступают на щетку. Используйте помощников.

Так как в результате воздействия на среднее ухо участники теряют ориентацию, необходимо использовать как минимум 4-х помощников (стоящих с севера, юга, запада и востока) для каждого выполняющего упражнение. Один из помощников следит за щеткой (готовой упасть в любой момент), а остальные наблюдают за движениями вращающегося участника — каждый помощник осознает свою ответственность за предотвращение падения товарища. Пусть 2-3 участника выполнят этот трюк перед всей группой. Затем разбейте класс на маленькие группки: участники и помощники. Это хорошее и интересное упражнение, но если его часто использовать, оно превращается в скучное, нудное и бесполезное времяпрепровождение. Предостережение: помните, головокружение может вызвать приступ. Предупредите об этом учеников и не настаивайте на выполнении упражнения, если кто-то из участников боится, что вращение может вызвать тошноту.

«Земля, вода, огонь, воздух». Для этой народной армянской игры понадобится мяч. Все становятся в круг, в середине – ведущий. Он бросает мяч кому-нибудь из играющих, произнося при этом одно из четырех слов: «земля», «воздух», «огонь». Если ведущий сказал «земля», тот, кто поймал мяч, должен быстро назвать какое-либо домашнее или дикое животное; на слово "вода" играющий отвечает названием какой-либо рыбы; на слово «воздух» - названием птицы. При слове «огонь» все должны несколько раз быстро перевернуться кругом, взмахивая руками. Затем мяч возвращается ведущему.

«Горелки». Играют на лужайке, летней площадке не менее 20-30 м 15-25 человек. Участники, разделившись на пары, берутся за руки. Пары становятся друг за другом вереницей. Впереди в 3-5 м от первой пары стоит водящий. Все говорят хором:

Гори, гори ясно.

Чтобы не погасло.

Глянь на небо:

Птички летят,

Колокольчики звенят...

Водящий стоит спиной к играющим. Начиная со слов «глянь на небо», он смотрит вверх. В это время последняя пап разъединяет руки и идет вперед. Почти поравнявшись с «горельщиком», ждут слова «звенят» и бросаются бежать вперед мимо водящего. Он гонится за любым из них и старается поймать, коснувшись рукой, прежде, чем они снова возьмутся за руки. Кого «горельщик» поймает, с тем и становится парой впереди вереницы. Водит

оставшийся. Если «горельщик» никого не поймал, он снова «горит» - ловит следующую пару.

«Горельщик» не имеет права оглядываться и подсматривать. В противном случае приготовившаяся бежать пара может поменяться очередью с другой. Никто не должен начинать бег прежде, чем прозвучит слово «звенят». «Горельщик» может ловить бегущих только до тех пор, как они возьмутся за руки.

«Назови синоним». Игроки становятся в круг. Ведущий по очереди бросает им мячик и называет при этом, скажем, какое-то прилагательное. Игрок, которому попал мяч, должен назвать синоним и бросить мяч ведущему. Точно так же строится игра «Назови антоним!»

«Невод». Двое или трое играющих берутся за руки, образуя «невод». Их задача — поймать как можно больше «плавающих рыб». Если «рыбку» поймали, то она присоединяется к водящим и становится частью «невода».

«Капканчики». Четыре играющих встают парами, взявшись за обе руки и подняв их вверх. Это капканы, они располагаются на незначительном расстоянии друг от друга. Все остальные берутся за руки, образуя цепочку. Они должны двигаться через капканы. По хлопку ведущего капканы «захлопываются», т.е. капканы опускают руки. Те, кто попался в капан, образуют пары и тоже становятся капканами.

Рассчитать на 1-ый и 2-ой. Первые номера встают в круг, поднимают руки и говорят:

Золотые ворота

Пропускают не всегда

Первый раз – прощается

Второй раз – запрещается

А на третий раз – не пропустим вас.

Остальные бегают цепочкой под руками по кругу (круг может двигаться).

«**Приглашение».** Один водящий в кругу. Он танцует под музыку и зовет за собой других. Все за ним повторяют. Музыка кончается — все встают в круг. Кто не успел — тот и водит.

«Леди Лей». Дети по кругу. 1 пара танцует внутри. Хлопок. Танцующая пара расходится и приглашает нового партнера и т.д. Танец заканчивается тогда, пока все играющие не перетанцуют друг с другом. Запрещается повторно танцевать с одним и тем же партнером. Дети, образующие круг, могут двигаться на месте в соответствии с музыкой.

«Подмигишки». Все стоят парами по круг, один игрок за спиной у другого. Руки у всех опущены вниз. На линии круга стоит и водящий. У него за спиной не партнера. Он должен посмотреть в глаза кому-нибудь из игроков первой линии и подмигнуть. Тот, кому подмигнули, бежит со своего места и встает за спиной водящего. Но у него это может не получиться, потому что игрок второй линии внимательно следит за водящим и если видит, что подмигнули его партнеру, может удержать его. Если он успел это сделать, водящий вынужден подмигивать еще раз, до те пор, пока его подмигивание не

окончится результативно. Если же игрок второй линии не среагировал вовремя и не успел схватить первого игрока, он становится водящим.

«Атомы и молекулы». Все играющие беспорядочно передвигаются по игровой площадке, в этот момент они все являются «атомами». В молекуле может быть и 2, и 3, и 5 атомов. Играющим по команде ведущего нужно будет создать «молекулу», т.е. схватиться друг за друга. Если ведущий говорит: «Реакция идет по три», то сцепляются 3 игрока и т.д. Сигналом к тому, чтобы молекулы вновь распались на отдельные атомы, служат команды ведущего: «Реакция окончена». Сигналом для возвращения в игру временно выбывших игроков служит команды: 4 «Реакция идет по одному».

«Вызов». На двух противоположных сторонах площадки чертят линии «городов», делят играющих на две команды и выбирают капитанов. Каждая команда выстраивается шеренгой за линией своего города лицом к середине площадки. Капитан команды, начинающий игру, посылает любого игрока в город другой команды. Ее участники вытягивают вперед правые руки, согнутые в локтях, ладонями вверх. Посланный игрок последовательно три раза касается ладони одного или ладоней двух-трех игроков, произнося: «Раз, два, три!» после третьего касания он бежит назад к своему городу, а тот кого он коснулся в третий раз, бросается следом, стараясь поймать (осалить) вызвавшего. Если он поймает, вызвавший идет в плен и становится в затылок за ним. Если не поймает, сам идет в плен. Затем капитан другой команды посылает своего игрока на вызов. Посланный игрок должен вызвать такого противника, который слабее или равен по быстроте бега. Если он сильный бегун, то может выручить взятого в плен игрока своей команды. Для этого он вызывает игрока, за которым стоит пленник. Если вызванный не догонит его, то идет в плен, и его пленник тоже возвращается в свою команду. Если же вызванный догонит противника, то у него будет уже два пленника. Выигрывает команда, в которой будет больше пленных. Обычно капитан тоже участвует в игре, и, если он попадет в плен, его заменяет другой игрок. Капитана стараются выручить во что бы то ни стало.

«Круговая охота». Разбившись на две команды, игроки образуют два круга. Каждый игрок, стоящий во внутреннем круге, запоминает стоящего впереди его игрока противоположной команды. Затем по сигналу ведущего игроки, стоящие в кругах, начинают двигаться приставными шагами в разные стороны. По второму сигналу игроки внешнего круга разбегаются, а игроки внутреннего круга их преследуют. Преследовать надо только впереди стоящего игрока. Ведущий считает до тридцати, потом говорит: «Стой!» - и подсчитывает осаленных. Затем команды меняются ролями.

«Погоня». В игре участвуют две команды. По жребию одна строится в шеренгу за линией старта, а вторая – в нескольких метрах сзади. На расстоянии 20 м за линией старта прочерчивается вторая линия, на которой с интервалом 1,5-2 м устанавливаются флажки. В 2 м от каждого флажка кладется по маленькому мячу. По сигналу ведущего игроки обеих команд бегут вперед. Игроки первой команды огибают флажки и устремляются к финишу, игроки

второй команды, минуя флажки хватают лежащие за ними мячи и стараются попасть ими в убегающих. За каждое попадание получают по очку. После этого команды меняются ролями.

«Салки на одной ноге». Назначается водящий — салка, все остальные свободно размещаются на площадке. Салка, прыгая на одной ноге, старается догнать и осалить игроков, а те тоже прыгая на одной ноге, увертываются. Если салка догнал и коснулся игрока, они меняются ролями. Время от времени можно менять ногу, на которой прыгаешь, но переходить на бег запрещено.

«Волк во рву». Посредине игровой площадки чертят ров две параллельные линии шириной 50-60см. Во рву находятся два водящих волки. Остальные играющие козочки находится на одной стороне рва. По сигналу ведущего козочки стараются переправиться через ров, чтобы попасть на другую сторону площадки на пастбище. Волки могут ловить коз, только находясь во рву (в тот момент, когда козы прыгают или когда они находятся рядом со рвом). Коза, прибежавшая ко рву, но побоявшаяся волка и не прыгнувшая в течении трех секунд, считается пойманной. Осаленные отходят в сторону, их считают, и они снова включаются в игру. Каждый раз ведущий дает сигнал для начала выхода коз на пастбище. После двух-трех раз перебежек выбираются новые волки, и игра повторяется. Выигрывают козы, ни разу не пойманные, и волки, поймавшие наибольшее число коз.

«Удочка». Играющие встают в круг. В середине его водящий с веревкой, на конце которой привязан мешочек с песком. По команде ведущего водящий начинает кружить веревку с мешочком над землей так, чтобы мешочек постоянно касался земли. Играющие перепрыгивают через веревку, когда она подходит к ногам, стараясь не задеть. Задевший становится водящим.

«Запрещенное движение». Водящий, стоя лицом к играющим, показывает различные движения руками (поднимание вперед, отведение в сторону и т.п.) и туловищем (наклоны, повороты), приседания, поднимание и отведение в сторону ноги. Играющие повторяют их. Однако есть движения, которых делать нельзя об этом предупреждают всех перед началом игры. Это, например, поднимание вперед правой руки, отведение в сторону левой ноги. Эти движения надо пропускать. Кто по невнимательности выполнит какое-либо из запрещенных движений, выбывает из игры.

«Стой!». Игроки образуют круг и рассчитываются по порядку. Один становится водящим. Он берет маленький мяч и выходит на середину. Водящий сильно ударяет мячом о землю и называет чей-либо номер. Вызванный бежит за мячом, а остальные разбегаются по площадке. Как только вызванный схватит мяч, он кричит: "Стой!", и все должны мгновенно остановиться. Тогда игрок с мячом бросает его в ближайшего к нему, но тот может увертываться, не сходя с места. Если бросающий промахнется, то должен бежать за мячом, а в это время остальные могут перебежать подальше. Взяв мяч, водящий снова кричит "Стой!" - и старается кого-либо осалить. Осаленный становится новым водящим, играющие окружают его, и игра начинается сначала.

Вариант. Водящий не ударяет мячом об землю, а бросает мяч возможно выше и называет номер какого-либо игрока, тот ловит, и если поймал, то сразу же может бросать вверх, называя другой номер. Если вызванный не поймает мяч и он упадет на землю, нужно его быстро подобрать и далее поступать так, как указывалось выше: салить ближайшего и т.д.

«Вышибалы». Водящий с мячом (волейбольным) — вышибала, остальные произвольно размещаются на площадке. По сигналу вышибала начинает бросать мячом в играющих, которые стараются увернуться или убежать подальше. Вышибала тоже может бегать по площадке, и его задача - запятнать мячом как можно больше игроков. Когда это удается, он считает вслух: "Раз, два, три..." и т.д. Игроки могут ловить брошенный в них мяч и, когда им это удается, становятся вышибалами. Когда высоко летящий мяч попадает в голову игрока, он не выбывает из игры. Иногда даже приходится отбить головой мяч, если вовремя не удается от него увернуться. Побеждает игрок, осаливший мячом большее число участвующих школьников.

«Не давай водящему». Один из играющих – водящий – находится внутри круга, а все остальные – вне, стоящие вне круга перебрасывают во всех направлениях мяч, а водящий старается до него дотронуться. Бросать нужно не выше головы, можно катать мяч по полу. Если водящему удается мяча, он входит в круг, а водящим становится тот, при броске которого был осален мяч

Вариант. В игру вводят два мяча и в кругу находятся двое водящих.

«Защитник». Играющие становятся в круг. В центр его кладется мяч или становится три булавы. Около положенного предмета стоит защитник. Играющие, перекидывая мяч друг другу, стараются отвлечь защитника в сторону и затем быстрым броском попасть в находящийся в центре круга предмет. Защитник старается отбить мяч. Играющий, которому удается попасть в цель, становится защитником.

«Перестрелка». Играют на волейбольной площадке (или чертят квадраты примерно такого же размера). Играющие разделяются на две команды, в каждой назначается капитан. Команды становятся в квадраты, капитаны за лицевыми линиями площадки, на противоположных сторонах, т. е. так чтобы между капитаном и командой находилась команда противника. Играют волейбольным мячом. Вначале между капитаном и игроками его команды, которым по жребию досталось право начать игру, проводится два раза переброска мяча: капитан бросает мяч в поле, ему его возвращают. Это делается для того, чтобы игроки другой команды имели время занять удобные места на площадке. Третьим броском можно начать пятнать. Игрок, задетый мячом, который в него бросили, должен покинуть поле и перейти к своему капитану. Попадание не зачитывается, если мяч попал в голову. При ловле или любом другом попадании в игрока отскочивший или уроненный мяч может быть поднят. Но если он выкатился за пределы площадки на сторону противника, команда теряет его. Когда в команде все игроки выбиты с поля, на поле выходит капитан (он может выйти на поле в любое время, но только если его команда владеет мячом). На место капитана на лицевую линию поля

становится один из выбитых или находившихся в поле игрок. При выходе на площадку капитана снова делается два раза переброска, а с третьего раза уже можно пятнать. Выигрывает игру команда, выбившая с поля всех игроков противника (включая вышедшего на поле капитана).

Вариант. Игра начинается с того, что ведущий подбрасывает мяч, и игроки, подпрыгнув, стараются рукой отбить в сторону своей команды; осаленный игрок идет за лицевую линию команды противников и остается там до тех пор, пока свои игроки не перебросят мяч ему в руки, после этого он возвращается в свою команду и наравне с другими; играют на время и результат определяют по тому, кто больше имеет пленных.

«Четыре мяча». Две команды располагаются на волейбольной площадке с разных сторон сетки. Каждая имеет по два волейбольных мяча. По сигналу руководителя игроки бросают мячи из разных углов (от задних линий) площадки на сторону противника. Задача состоит в том, чтобы поймать или поднять и как можно скорее перебросить эти мячи на сторону противника. Команда проигрывает очко, если на ее стороне оказывается три мяча. Она проигрывает очко и в том случае, когда брошенный мяч пройдет под сеткой или приземлится за пределами площадки. Игра состоит из двух-трех партий по 10 очков. После каждого разыгранного очка мячи вводятся в игру новыми парами играющих. В ходе игры все перемещаются на площадке по часовой стрелке (как в волейболе).

«Обгони мяч». Играющие становятся в круг на расстоянии вытянутых рук. За круг выходит водящий. Через пять-шесть человек от того места, где он находится, одному из играющих дается волейбольный мяч. После сигнала водящего стоящие в кругу начинают быстро передавать друг другу мяч по кругу, а водящий бежит в том же направлении. Он старается, обежав круг, стать на свое место раньше, чем мяч, обойдя круг, вернется в начальный круг. Если водящему удается обогнать мяч, а тот становится водящим. Мяч не разрешено перебрасывать друг другу, его можно только передавать из рук в руки.

«Туннель». Играющие делятся на две команды и строятся в колонны по два, взявшись за руки, одна колонна параллельно другой. По сигналу ведущего дети, стоящие в колоннах последними, бегут вперед под поднятыми руками играющих и встают впереди своей колонны, подняв руки вверх. Последнее является сигналом для оказавшихся задними, и они выполняют то же, что и предыдущая пара. Выигрывает команда, игроки которой первыми закончат пробежку.

«Один в круге». Старинная, но до сих пор очень популярная игра венгерских школьников. Пятнадцать- двадцать играющих становятся в круг и перебрасывают друг другу маленький мяч. Если кто-нибудь уронит мяч, то он выходит в середину круга. Стоящие в кругу продолжают перебрасывать мяч, следя, чтобы стоящий в центре его не перехватил, а затем бросают в стоящего посередине, стараясь в него попасть. Если попадут, то отскочивший мяч ловят и снова бросают. Но если стоящий в середине перехватит мяч, он бросает в

кого-нибудь из стоящих в кругу, и если попадет, то меняется с ним местами. Игра ведется в быстром темпе и очень эмоциональна.

«**Круговой обстрел».** Чертят круг диаметром 8 –10 метров. В него входят десять игроков – по пять от каждой команды. Еще столько же игроков становится с внешней стороны круга, причем от каждой команды через одного. Чтобы обозначить их зону, от круга чертят линии в виде лучей. Командам дают поясные повязки разного цвета. По жребию мяч передается из команд. Каждый игрок может перебрасывать его партнеру, находящемуся в кругу или вне его. Улучив благоприятный момент, стоящий за кругом старается попасть мячом в игрока противоположной команды, находящегося в кругу. Тот старается увернуться или поймать мяч (в последнем случае он передает мяч партнерам, а сам остается в кругу, продолжая играть). Если мяч попал в игрока и, отскочив, упал на землю, игрок выбывает – покидает площадку. Касание мячом после отскока от земли или от другого игрока не считается осаливанием. Еще одно правило находящиеся вне круга не имеют права в борьбе за мяч пересекать нарушении этого правила мяч передается другой команде. Проводится две партии, и победа присуждается той команде, которая быстрее выбила всех противников.

«Скакалка-подсекалка». Один из игроков берет скакалку за один конец и, выйдя в середину площадки, вращает ее горизонтально, перехватывая за спиной из одной руки в другую. Остальные участники сидят в кругу, опираясь руками сзади, и, когда скакалка проходит у них под ногами, поднимают их вверх. Тот, кого скакалка подсекла, выходит из игры.

Вариант. Играющие находятся в упоре лежа на руках, с опорой на колени. Толчком рук они поднимают тело от пола, пропуская скакалку под руками.

«Тяни в круг». На земле чертят два концентрических круга — один в другом — диаметром 1 и 2 м. Все играющие окружают большой круг и крепко берутся за руки. По сигналу ведущего все начинают двигаться по кругу вправо или влево, не отпуская соединенных рук. По второму сигналу все останавливаются и стараются втянуть за руки своих соседей в круг. Играющие, спасаясь стремятся или перепрыгнуть большой круг, чтобы попасть в малый, где разрешено находиться, или перешагнуть, но так, чтобы не разъединить руки. Попавший в большой круг снова берутся за руки. Игроки, разъединившие руки во время перетягивания, выходят из игры оба. Когда оставшиеся игроки не смогут окружить большой круг, они встают вокруг малого круга и втягивают друг друга в него. В этом случае спастись от втягивания некуда.

«Зайцы и моржи». Две команды располагаются на лицевых линиях площадки лицом друг к другу. Игроки приседают и берутся руками за щиколотки. По сигналу все одновременно начинают продвигаться вперед, одна команда навстречу другой, как зайцы выпрыгивая из приседа. Руки нельзя отрывать от щиколоток. Назад игроки передвигаются в положении упора лежа, перебирая руками (как ластами). Капитан команды, когда последний игрок

пересек линию площадки, громко объявляет: «Все дома!» Побеждает команда, все игроки которой быстрее прибыли к финишу.

«Потяг» (белорусская игра). Ее участники выстраиваются на центральной линии (крайние). Игроки разных команд стоят через одного и обращены лицом в разные стороны. По сигналу играющие берутся под руки, образуя цепь. По второму сигналу начинают толкать и тянуть своих соперников по команде, стараясь завести за крайнюю линию. Таким образом проводится несколько попыток, по результатам которых выявляется команда-победительница.

«Салки с футбольным мячом». Шесть семь играющих становятся на поле в произвольном порядке, один из них салка. По сигналу салка старается догнать и осалить кого-либо, но другие игроки ударами ноги передают ему мяч, а салить имеющего мяч нельзя. Тогда салка переключается на поимку другого игрока, но и ему передают мяч. От салки требуется много ловкости и быстроты, чтобы улучшить подходящий момент и осалить не успевшего перехватить мяч. Если салка коснулся мяча или завладел им, его сменяет тот, кто сделал неточную передачу. Выигрывает тот, кто ни разу на был водящим салкой или водил меньшее число раз (первый салка не учитывается).

ИГРЫ НА МЕСТНОСТИ

«Передвигайся скрытно». В лесу ведущий ставит задачу играющим: передвигаться за ним скрытно, находясь на расстоянии 30-40 м. Когда играющие займет места на указанном расстоянии, ведущий идет вперед, но время от времени останавливается, оборачивается и старается заметить коголибо из играющих. Замеченный и названный правильно по фамилии пристраивается к нему. Так делается до тех пор, пока не останется один не замеченный, он будет победителем (при условии, что соблюдал указанную дистанцию).

«Маскируйся быстро». Ведущий считает до двадцати, закрыв глаза. За это время играющие должны разбежаться в разные стороны и быстро спрятаться. Закончив счет, ведущий дает свисток (говорит: "Начинаю искать!") и, открыв глаза, осматривает все кругом, не сходя с места. Всех обнаруженных он называет по фамилиям. Выигрывает тот, кто будет обнаружен последним.

«Через цепь». Игра проводится в роще, перелеске, кустарнике. Играют два отряда равной численности. Один отряд, отойдя на 0,5-1 км от второго, разворачиваются в цепь и становятся лицом к другому. Расстояние между играющими в цепи-15-20 шагов. Играющие маскируются. Позади отряда, параллельно цепи играющих, обозначают линию финиша для второго отряда. До нее о цепи 30-50 м. Это может быть тропинка, канава. Каждому участнику второго отряда дают по флажку. Задача отряда — проникнуть сквозь цепи противника и пересечь линию фронта, не дав себя осалить. О начале игры ведущий оповещает свистком, затем занимает место в цепи первого отряда,

чтобы наблюдать за соблюдением правил игры. У задержанных в цепи играющих флажки отбираются. Если игроки второго отряда сумеют пронести сквозь цепь первого отряда не менее половины флажков, они выигрывают, не сумеют – побеждает первый отряд.

«Слушай!». Для игры лучше всего подходит такое место, где много сухих веток, листьев и прочих шуршащих и хрустящих предметов. Один из играющих – часовой. Его ставят около дерева (куста, камня) и завязывают глаза. Остальные расходятся в разные стороны примерно на 50 м. Ведущий находится около часового. По сигналу ведущего играющие начинают приближаться к часовому, делая это не спеша и бесшумно. Задача – коснуться часового или охраняемого им предмета (дерева, камня) рукой. Кому это удастся, тот будет назначен на место часового. Услышав шорох, часовой кричит: «Стой!» - и указывает рукой в направлении, где находится нарушитель. Если направление будет указана правильно (с небольшой ошибкой), ведущий дает указание нарушителю выйти и приблизиться к нему. Выбывший подходит и до окончания игры ведет себя тихо, чтобы не мешать часовому. До тех пор, пока выбывший не подойдет к ведущему, остальные игроки не имеют права передвигаться с места, на котором находится. Игра заканчивается по истечении установленного времени (20 мин). Часовой выигрывает, если сумеет всех нарушителей вывести из строя. Из подкрадывающихся победителем становится тот, кому удалось коснуться часового (или кто ближе всего незаметно подкрался к нему).

Маскировка. Игра проводится в редком лесу, среди кустарников на пустыре. Ведущий закрывает глаза, дает свисток (или кричит: "Прячьтесь!") и считает до десяти (пяти). За это время играющие должны замаскироваться на местности. Досчитав до конца, водящий свистит (говорит: "Ищу!", открывает глаза и начинает просматривать все вокруг. Обнаружив спрятавшегося, он называет его по имени. Если узнанный назван правильно, помощник водящего, находящийся вблизи спрятавшихся игроков, дает указание узнанному выйти. Узнанные садятся рядом с водящим, не мешая ему наблюдать за местностью. По истечении 5 мин. (3,4 мин) помощник водящего подает сигнал к окончанию игры, и не обнаруженные игроки выходят из-за укрытий.

«Неслышно за мячом». Эту игру можно проводить только при полной тишине. Играющие располагаются по кругу. В центре водящий, вокруг него на полу несколько больших и малых мячей (булав, городков). Водящий закрывает глаза и по сигналу ведущего один, двое или трое играющих неслышно подходят к лежащим предметам, тихо берут какие-либо из них (по одному каждый) и возвращаются на свои места. Водящий старается услышать или угадать, когда играющий берет предмет. Если он более-менее уверен, что услышал, то говорит: «Стой!» - и показывает рукой в направлении играющего, и тот выходит из игры, когда водящий прав. Если водящий не угадал, посылают новых игроков брать предметы.

«Игра с медведем». Играющие становятся в круг. Посередине на скамеечке сидят медведь и его страж. Оба держат в руках концы полуметровой

веревки (на концах делают узлы, чтобы было легче держать). Стоящие кругом осторожно пододвигаются к медведю, стараясь его коснуться. Но и медведь, и его страж могут схватить игрока. Если это удастся, то схваченный становится медведем, а медведь стражем. Но схватить играющего не легко, так как движениям медведя и стража мешает веревка, которую они не имеют права выпускать из рук.

ИГРЫ В КРУГУ

В течение смены часто вожатый с отрядом оказывается в ситуации вынужденного ожидания: перед столовой, перед началом мероприятия или экскурсии и др. В таких случаях необходимо занять отряд веселой и полезной игрой, при этом сгруппировав весь отряд, чтобы никто из детей не потерялся, все оставались на виду у вожатого. Особенно это важно в первые дни, а также в то время, когда отряд находится за территорией лагеря. В этом могут помочь игры, в течение которых никому не нужно удаляться из круга.

Иван да Марья. Дети встают в круг, взявшись за руки. В середине круга девочка и мальчик. У обоих завязаны глаза. Иван должен поймать Марью, для этого он все время спрашивает: «Марья, ты где?». Марья должна отвечать: «Я здесь, Иван», стремясь при этом как можно быстрее сменить место. После того как Иван поймает Марью, Иван выбирает из детей, стоящих в круге, новую Марью, а Марья - Ивана.

Почта. Дети встают в круг, взявшись за руки. Водящий - в середине круга. По выбору ведущего, кто-то из детей произносит фразу: «Я передаю письмо: (и называет имя одного из детей, стоящих в круге)». После чего одной рукой пожимает руку соседу, по цепочке дети незаметно передают рукопожатие. Как только пожмут руку игроку, которому передавалось письмо, он должен сказать: «Письмо получил». Только после этого он получает право передать письмо. Водящий должен заметить момент передачи рукопожатия и указать: «Здесь». Если он прав, то передававший рукопожатие ребенок становится водящим, а водящий занимает его место и получает право передать письмо.

Мигалки. Дети встают в два круга: внутренний и внешний, лицом в центр круга, образуя пары (один из внутреннего круга стоит спиной к напарнику, смотрит на водящего; другой из внешнего круга стоит за ним на расстоянии в полшага, смотрит ему на пятки, руки держит за спиной). Водящий стоит в общем кругу без пары, он подмигивает кому-либо из внутреннего круга. Увидев, что ему подмигнули, игрок внутреннего круга старается убежать. Если напарник успевает его удержать, водящий подмигивает другому игроку, а если нет, то убежавший встает за спину водящего, а упустивший напарника игрок становится водящим.

Себе-соседу. Дети встают в круг. Левую руку держат вытянутой вперед вверх ладошкой, правую вниз ладошкой щепоткой. На слова «себе», дети правой рукой как будто что-то вкладывают в свою левую руку. На слова «соседу», - правой рукой делают движение, как будто вкладывая что-то в левую руку соседа, стоящего с правой стороны. Все одновременно произносят: «Себесоседу» и выполняют движения. По кругу передается небольшой предмет

(монетка или др). Ведущий в центре круга должен заметить, у кого монетка, тогда он и игрок, у которого найдена монетка, меняются местами.

О-ей-ей-ей. Играющие встают в круг и рассчитываются по порядку номеров. Ведущий стоит в центре круга. Он называет любые два номера. Игроки, которым достались эти номера, должны ударить по коленкам со словами «о-ей-ей-ей» и быстро поменяться местами. Ведущий стремится занять место одного из игроков. Если ему это удалось, то оставшийся без места игрок становится ведущим.

Бинго. Играющие образуют два круга один в другом с равным количеством человек. Круги вращаются в разные стороны под слова:

«Мой лохматый серый песик

У окна сидит.

Мой лохматый серый песик

На меня глядит.

Б-И-H-Г-O (2 paза)

Да, Бинго звать его.»

Слова «Б-И-Н-Г-О» произносятся раздельно по буквам, причем на каждую букву стоящие во внешнем круге ударяют в ладоши стоящих во внутреннем. На каждую букву - ладоши нового человека. Последняя буква «О» говорится протяжно (удивленно-радостно) и последние слова (Да, Бинго звать его.») пара произносит вместе, держась за руки. После чего играющие представляются друг-другу по именам. Так продолжается до тех пор, пока все не перезнакомятся.

Дружба. Играющие встают по трое, образуя круг. За кругом находятся два ведущих (если круг большой - две пары ведущих). Ведущие, обходят круг, выбирают по одному играющему и встают на их место. Происходит знакомство. Освободившиеся два человека становятся ведущими.

СПОРТИВНЫЕ ИГРЫ 1. ЭСТАФЕТЫ БЕЗ СПОРТИВНОГО ИНВЕНТАРЯ

«С КОЧКИ НА КОЧКУ». Играющиеся делятся на несколько команд и строятся в колонны по одному около стартовой линии. Перед каждой колонной от стартовой до финишной линии(10-15м) чертятся 10-12 кружков (кочек) диаметром 25-30 см. По команде ведущего игроки, стоящие первыми, начинают прыгать с кочки на кочку, а достигнув финишной линии, возвращаются назад бегом. Прибежавшему первым и его команде дается очко. Игра проводится несколько раз, и в заключение подсчитывается, кто персонально набрал большее число очков и какая команда по количеству выигрышей стала первой.

«ПЕРЕДАЛ – САДИСЬ». Игра проводится в колоннах. Каждая команда выбирает капитана, который встает напротив своей команды на расстоянии пяти-восьми шагов. У капитанов в руках по мячу. По сигналу ведущего капитан бросает мяч (любым или заранее установленным способом — от груди, от плеча, снизу и т.п.) первому игроку в своей команде. Тот ловит, возвращает капитану тем же способом и сразу принимает положение упора присев. Затем

капитан обменивается передачами со вторым, третьим и остальным игроками команды. Каждый игрок, сделав ответную передачу, принимает упор присев. Когда последний в колонне игрок отдает мяч капитану, тот поднимает его вверх и вся команда быстро встает.

«БЕГ». По сигналу 1-ый участник бежит до поворотного флажка и обратно, добежав до команды, хлопает по руке следующего участника – передает эстафету.

«БЕГ НА ЧЕТВЕРЕНЬКАХ». Бег на четвереньках головой вперед, бег на четвереньках головой назад, бег на четвереньках спиной вниз и вперед ногами.

«ТАЧКА». Пары. Один будет "тачкой" - ложится на землю, делая упор на руках, в это время игрок — "водитель" берет своего партнера за ноги, чтобы корпус «тачки» был параллелен земле.

«БЛИЗНЕЦЫ». Два участника встают друг к другу спиной и крепко сцепляются руками. Бегут они боком. Спины игроков должны быть плотно прижаты друг к другу.

«ПЕРЕНОСКА РАНЕНОГО». Участвуют трое. Двое «здоровых», третий «раненый», у него «сломана нога». «Здоровые» игроки должны сплести руки так, чтобы из них получилось удобное сиденье. «Раненый» садится в это сиденье и удерживает равновесие, ухватившись удобнее за плечи или за шеи друзей.

2. ЭСТАФЕТА СО СКАКАЛКОЙ И ОБРУЧЕМ

«КРУЖИЛИХА» Эта игра — эстафета со скакалкой: до поворотного пункта игроки прыгают через скакалку с ноги на ногу, а при возвращении обратно берут сложенную вдвое скакалку в одну руку и вращают ее под ногами горизонтально.

«БЕГ СО СКАКАЛКОЙ». 1-ый бежит по сигналу до флажка и обратно, прыгая через скакалку. Затем кладет ее за 2 м, не добегая до своих.

«БЕГ С ОБРУЧЕМ». Все члены команды по очереди бегут до точки поворота и обратно, крутя на поясе обруч.

«ТРИ ПРЫЖКА». На расстоянии 8-10 м. от линии старта положить скакалку и обруч. После сигнала 1-ый, добежав до скакалки, берет ее в руки, делает на месте три прыжка, кладет и бежит назад. 2-ой берет обруч и делает через него три прыжка и идет чередование скакалки и обруча.

«ИГОЛЬНОЕ УШКО». Вдоль линии эстафеты на земле лежат 2 или 3 обруча. Стартуя, первый должен добежать до первого обруча, поднять его и продеть через себя. Затем со следующими обручами также. И так на обратном пути.

«ПРОХОЖДЕНИЕ БОЛОТА». Каждой команде выдается 2 обруча. С их помощью надо преодолеть «болото». Группы из 3-х чел. По сигналу один из участников первой группы бросает обруч на землю, все три игрока запрыгивают в него. Второй обруч они бросают на такое расстояние от первого, чтобы можно было в него перепрыгнуть, а потом, не покидая пространства второго обруча, дотянуться рукой до первого. Так, совершая прыжки и

перекидывая обручи, группа добирается до поворотной отметки. Назад к линии старта можно вернуться по "мостику", т.е. просто катить обручи по земле. А на линии старта обручи передаются следующей тройке. Категорически запрещается ступать ногой за пределы обруча — можно "утонуть".

3. ЭСТАФЕТЫ С МЯЧОМ

«ПЕРЕДАЧА МЯЧА». Участники выстраиваются друг за другом на расстоянии вытянутой руки. Впереди капитан. У него в руках мяч. По сигналу капитан передает мяч над головой стоящему сзади, тот следующему и так до конца. Игрок, стоящий в конце, получив мяч, бежит с ним в голову команды, встает пред капитаном и повторяет передачу мяча.

- передача мяча между ног,
- мяч передается справа или слева,
- чередование передачи, сверху, снизу.

«УДЕРЖАНИЕ МЯЧА». Бегут двое. Они встают лицом друг к другу и удерживают мяч лбами. Руки кладутся на плечи друг другу. Если мяч упал, его надо поднять и от места падения продолжить бег.

- мяч удерживается животами, а руки на плечи,
- мяч удерживается спинами, а руки в локтях,

«ПРЫЖКИ И БЕГ С МЯЧОМ». Участники встают парами, держась за руки. В свободной руке у каждого участника мяч. Задача — пропрыгать вместе до финиша, не расцепляя рук и не уронив мяча. Мяч при этом нельзя прижимать к телу, обратно также.

«ПРЫЖКИ С ЗАКРЕПЛЕННЫМ МЯЧОМ». Первый участник закрепляет мяч между коленями, удерживает его в таком положении, начинает по сигналу прыжки. Допрыгав до поворотного флажка, он берет мяч в руки, бежит назад и, не добегая до своих 1 м, кладет его. Если мяч выпал, поднять, вернуться на то место, где прерваны прыжки, закрепить мяч и продолжить эстафету.

- мяч устанавливается на голове и придерживается одной рукой,
- мяч зажимается между ступнями ног,
- мяч закрепляется между локтями перед грудью.

«БЕГ С ТРЕМЯ МЯЧАМИ». На линии старта первый берет удобным образом 3 мяча (футбольный, волейбольный и баскетбольный). По сигналу бежит с ними до поворотного флажка и складывает возле него мячи. Назад он возвращается пустой. Следующий участник бежит пустым до лежащих мячей, поднимет их, возвращается с ними назад к команде и, не добегая 1м, кладет их на пол.

- вместо больших мячей можно взять 6 теннисных,
- вместо бега прыжки.

«ПОПАДАНИЕ МЯЧОМ В ЦЕЛЬ». На расстоянии 8-10 м. устанавливается кегля или флажок. Каждый участник команды получает право на один бросок, он должен постараться сбить мишень. После каждого броска

мяч возвращается команде. Если мишень сбита, ее устанавливают на прежнее место. Побеждает команда, у которой больше точных попаданий.

- мяч не летит, а катится по земле, пущенный рукой,
- игроки пинают мяч ногой,
- игроки бросают мяч обеими руками из-за головы.

4. ШУТОЧНАЯ ОЛИМПИАДА

«ПРЫЖКИ В ДЛИНУ». Первый прыгает с места в длину. Не двигается с места, пока не проведут черту, которая зафиксирует место посадки. Проводить черту по носкам обуви. Следующий ставит ноги прямо пред чертой, не заступая ее. И тоже совершает прыжок в длину. Так прыгают все. Прыгать надо аккуратно и не падать — иначе аннулируется результат прыжка.

«СПОРТИВНАЯ ХОДЬБА». Ноги ни на одну секунду не должны отрываться от земли, и ступать надо всей ступней. Делая каждый шаг, необходимо пятку одной ноги вплотную приставлять к носку другой, т.е. продвигаться на длину подошвы. И так как двигаться игроки будут медленно, дистанцию для них можно определить в 5 м. туда и обратно.

«БАДМИНТОН». Первый в одной руке у него ракетка, в другой — шарик. Напротив, на линии финиша, установлено ведро. Игрок должен, ударяя ракеткой по шарику, провести шар до финиша и уложить его в ведро. Затем игрок возвращается и предает ракетку следующему. Второй бежит к ведру, достает из него шар и ведет его к команде. Идет чередование. Нельзя нести шар в руках или ударять его рукой.

«БЕГ НА ЛЫЖАХ». Прочертить на асфальте мелом, острым предметом на земле для каждой команды по две линии. Линии прочертим замысловато, зигзагами, чтобы они то удалялись, то сближались. Участнику даются 2 гимнастические палки, которые сейчас являются лыжами. По сигналу игроки бегут, ставя свои ноги только на прочерченные линии, туда и обратно. Во время движения можно помогать себе палками.

«БЕГ НА КОНЬКАХ». Игрок встает в большие калоши и преодолевает расстояние туда и обратно.

«**СКАЧКИ**». Игрок садиться на табуретку, взявшись за края и помогая себе ногами, преодолевает расстояние туда и обратно.

«ГРЕБЛЯ НА БАЙДАРКАХ». Надо взять гимнастическую палку (не более 1 м). Первый приседает на корточки с гимнастической палкой в руках. По сигналу он начинает движение вперед. При этом на каждый шаг она должен коснуться палкой земли: на шаг левой ногой — правым концом, на шаг правой ногой— левым концом— 10 м. Обратно возвращается бегом.

5. СКАЗОЧНЫЕ ЭСТАФЕТЫ

«КОНЕК-ГОРБУНОК». Участник сгибается в поясе, берет мяч (шарик) и кладет его себе на спину. Чтобы мяч не упал во время движения, его надо придерживать руками, оставаясь при этом в полусогнутом состоянии. Но участнику надо будет преодолевать препятствия, например, поставленные на

линии эстафеты три табуретки необходимо будет взобраться, затем соскочить с нее.

«ЯДРО БАРОНА МЮНХГАУЗЕНА». Ядро — шарик, на котором написано: «ядро». Участники должны оседлать ядро, зажав его между коленками и придерживая руками. По сигналу в таком положении они должны проделать путь до поворотного флажка и обратно. Если шарик лопнет, команда выбывает из игры.

«КОТ В САПОГАХ». Первый участник по сигналу должен быстро надеть большие сапоги и быстро добежать до финиша. Можно усложнить. Поставить на пути следования 3 кегли. Пробегая мимо них, каждый участник должен задержаться и совершить поклон, красивый и оригинальный (3 поклона)

«КАНАТОХОДЕЦ ТИБУЛ». Обыкновенную веревку протянуть по земле от старта до финиша. Все игроки по очереди пробегут по нему до поворота, а на обратном пути попробуют всю дистанцию пропрыгать на одной ноге. При этом нужно быть аккуратным: каждый раз ногу ставить на веревку, а не мимо. Иначе раздается хлопок судьи, которым он предупредить об опасности.

«ЛИСА АЛИСА И КОТ БАЗИЛИО». 2 участника. Один сгибает в колене одну ногу и придерживает ее рукой, оставаясь на одной ноге. Второму завязывают глаза. Лиса кладет свободную руку на плечи коту, и по сигналу они преодолевают расстояние туда и обратно.

«НЕЗНАЙКА НА ВОЗДУШНОМ ШАРЕ». Участник в одну руку берет ведро, в котором мячи, кегли, кубики и т.д. В другую – шарик. И бежит с ними к линии финиша, где находится обруч. Игрок выкладывает в обруч одни предмет из ведра. Вернувшись к команде, он предает ведро и шар следующему участнику. Тот проделывает то же.

«БАБА-ЯГА». В качестве ступы взять ведро, а в качестве метлы — швабру. Участник встает одной ногой в ведро, другая остается на земле. Одной рукой он держит ведро за ручку, а в другой руке держит швабру. А теперь вперед.

«КОЛОБОК». Первых трех зверей заменят кегли, а последнего – ведро. Каждый участник – это сказочник, который будет катить (пинать ногами) свой колобок (футбольный мяч) между кеглями. Подведя мяч к ведру, участнику необходимо, не прибегая к помощи рук, забросить мяч в ведро. Попыток на это дается сколько угодно. После того, как мяч все же оказался в ведре, участник вынимает его руками и быстро бежит к следующему игроку.

«ДОКТОР АЙБОЛИТ». Перед началом эстафеты команда выстраивается в колонну на линии старта. Первый участник стоит с ведром или сумкой, наполненной кеглями (их на 2 меньше, чем участников). По сигналу первый бежит с ведром до определенной отметки и возвращается. Это он проделал путь в Африку. По возвращении он достает из ведра кегли по одной и по очереди ставит их всем участникам, как градусники, т.е. под мышку каждому. Кроме последнего. Последнему он отдает ведро, сам же уходи в

сторону, выбывает из игры. Участник, получивший ведро, быстро собирает кегли у команды и вновь проделывает, что проделывал первый. Не надо ронять кегли на землю (если уронили — поднимите). Эстафета заканчивается, когда остается один Айболит и ни одного больного.

«ЗОЛУШКА». Надо ведро, веник и совок, а так же по 5 кубиков на каждую команду. Эстафета встречная. С одной стороны золушки, с другой — мачехи. В руках у первой золушки ведро, веник и совок. На линии движения от старта до финиша разбросаны 5 кубиков — мусор. Первый участник двигается вперед, собирая по дороге кубики в ведро. При этом помогать себе руками нельзя. Т.е. каждый раз надо поставить ведро на землю, веником положить кубик на совок, затем с совка в ведро. Когда все кубики собраны, золушка передает ведро с кубиками, веник и совок мачехе. Мачеха разбрасывает кубики по всей линии движения. Передает орудия труда новой золушке.

6. ВОДНО-СУХОПУТНЫЕ СОРЕВНОВАНИЯ

«**ВОДОНОС**». Участникам придется нести наполненную до краев тарелку, стремясь при этом не расплескать ни капли туда и обратно. Затем тарелка передается следующему.

- тарелка удерживается одной рукой,
- тарелка ставится на голову и придерживается одной рукой.

«МЕЛИОРАТОРЫ». Команда стоит на линии старта, у поворота стоит табурет, а на нем глубокая тарелка с водой. Это и будет «болото». Его надо осушить. Первый бежит к табурету, останавливается примерно в 20 см от него и сильно дует на тарелку с водой, стараясь выдуть из нее как можно больше воды. Затем бежит обратно, чтобы передать эстафету. Дуть можно только один раз и не ближе, чем с 20 см от тарелки.

«КОРОМЫСЛО». Первый возьмет коромысло-палку (длиной 2 м) на плечо, а два других участника помогут ему повесить на палку два ведра с водой (маленьких полных или больших наполовину). Участник должен добежать до поворота и вернуть назад, чтобы передать «коромысло» с ведрами. Если ведро упадет, игроку придется начать все сначала. Ребята должны помогать друг другу на старте.

«ХУДОЖНИКИ». Кусок холста заменит любая одноцветная материя размером 50 х 50 см. (или носовой платок). Роль кисточки будет играть обычная столовая ложка. Краску заменит вода. У поворота закреплен на планшете (или лежит на земле) «холст». В руках первого участника ложка. По сигналу он начинает движение, зачерпнув ложкой воды из ведра. Он бежит к «холсту» и выливает на него воду. Затем возвращается назад и предает ложку. Побеждает та команда, ей холст быстрее станет мокрым.

«РЫБОЛОВ-СПОРТСМЕН». Потребуются ведро с водой, спички или маленькие палочки по количеству игроков, столовая ложка и тарелка. В руках у первого – ложка и тарелка. У поворота стоит ведро, в нем на поверхности воды плавают спички-рыбки. Задача каждого участника добежать до ведра-водоема и с помощью ложки выловить одну рыбку и положить ее в тарелку-садок. Затем

вернуться к команде и передать улов и удочку. Не уроните улов, а то придется все начинать сначала. С рыбками надо зачерпывать немного воды.

«ГЕНЕРАЛЬНАЯ УБОРКА». Нужна половая тряпка, таз с водой, ведро. Таз с водой устанавливают рядом с линией старта, а ведро на поворотной линии на середине дистанции. Задача участника: взять тряпку в руки, по сигналу судьи опустить тряпку и таз, чтобы она полностью намокла, затем вытащить ее и как можно быстрее бежать к ведру, чтобы в него выжать всю воду, которая впиталась в тряпку, вернуться назад и передать тряпку следующему. Тряпку надо отжимать тщательнее.

«ВОДОЛЕЙ». Надо переливать воду из бутылки в другую. Приготовьте по две бутылки с узким горлышком. Одну из них наполните водой. А вторую оставьте пустой и установите ее на табурет рядом с поворотом и там как можно быстрее переливайте ее содержимое в пустую бутылку. При этом он не пользуется никакими подручными средствами. Когда вода перелита, "водолей" оставляет пустую бутылку на табурете, а с полной возвращается к команде и передает ее следующему. Проверяют, кто меньше потерял воды.

«ПОДВОДНОЕ ПЛАВАНИЕ». Первый встает на линию старта, надевает на ноги ласты, берет в одну руку стакан с водой и поднимает его над головой и бежит туда и обратно. В стакан надо добавить воды, если она расплескалась. Предложите свободной рукой делать движения, похожие на движения пловца.

«ВОДОМЕТ». Нужно ведро воды, стакан, кегли (м.б. равно количеству участников или меньше). На расстоянии 5-6 м. от линии старта установить ведро с водой и стакан, а еще через 2-3 м. в ряд поставить кегли. Первый бежит до ведра, зачерпывает стаканом воду, а затем выплескивает стакан в сторону кеглей. После этого он оставляет стакан и возвращается назад. Задача команды – сбить все кегли как можно быстрее. Стараться так плескать воду, чтобы она летела направленной струей.

«ПОЛИВАЛЬНАЯ МАШИНА». Надо стаканы, бутылки по 0,5 л и воронки (можно из бумаги) — по одному. Участники встают парами друг за другом. В руках у игроков первой пары — пустой стакан у одного и наполненная водой бутылка у другого. У поворота стоит табурет с воронкой. Первые бегут при этом один участник должен наливать воду из бутылки в стакан другого так, чтобы наполнить стакан до краев, не останавливаясь. Добежав до табуретки, игрок со стаканом должен перелить воду обратно. Потом воронку вернуть на табурет и бежать назад. Жюри наблюдает, чтобы стакан во время бега наполнялся до краев и много ли воды потеряно из бутылки.

«ВОДОЧЕРПАЛКА». Столовая ложка, глубокие тарелки и литровые банки. Тарелка с водой устанавливается в 2-3 м. от линии старта, лучше поставить ее на табурет. А пустая банка устанавливается на повороте. Первый бежит с ложкой к тарелке, зачерпывает ею воду и двигается к банке, чтобы вылить воду туда. Затем возвращается назад.