

Муниципальное казённое учреждение «Управление образования  
городского округа Верхняя Пышма»  
муниципальное автономное общеобразовательное учреждение «Основная  
общеобразовательная школа № 29»

Утверждаю:

директор МАОУ «ООШ № 29»

(наименование должности руководителя организации)

Л.В. Рябухина

(подпись)

(И.О.Ф.)

« 15 » 04 2025 г.

(дата утверждения)

Программа летнего оздоровительного лагеря  
с дневным пребыванием детей  
«Путешествие в страну Маленьких и Великих открытий»  
в рамках Программы развития социальной активности обучающихся  
«Орлята России»

направленность: социально-гуманитарная

(возрастной состав детей 6,5— 16 лет)

срок реализации: 1 смена 02.06 – 22.06.2025.

Разработчик программы:  
Попова Елена Владимировна  
учитель начальных классов

п. Ольховка

## Содержание

1. Титульный лист
2. Информационная карта
3. Целевой блок
4. Принципы программы
5. Ожидаемые результаты
6. Механизмы реализации программы
7. Система мотивации и стимулирования детей
8. Приложение

## Пояснительная записка

Данная программа «Путешествие в страну Маленьких и Великих Открытий» предназначена для реализации в летнем оздоровительном лагере с дневным пребыванием на базе МАОУ «ООШ № 29» посёлка Ольховка и рассчитана на детей в возрасте от 6,5 до 16 лет (включительно). Дети старше 11 лет выступают в роли наставников для учащихся младшего возраста.

Обязательным для лагеря является вовлечение в его работу ребят из многодетных, и детей ОВЗ. Сопровождение детей данных категорий будут осуществлять воспитатели. Школа приспособлена для использования инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья, оборудована необходимым оборудованием и инвентарём. Школа участвует в реализации программы "Доступная среда", созданы условия для работы с детьми с ОВЗ.

В современной России воспитание подрастающего поколения находится в зоне особого внимания государства. Формирование поколения, разделяющего духовно—нравственные ценности российского общества, является стратегической задачей на современном этапе, что отражено в Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года.

В младшем школьном возрасте ребенок не только осваивает новые социальные роли и виды деятельности — это благоприятный период для усвоения знаний о духовных и культурных традициях народов родной страны, традиционных ценностей, правил, норм поведения, принятых в обществе. «Знание младшим школьником социальных норм и традиций, понимание важности следования им имеет особое значение... поскольку облегчает его вхождение в широкий социальный мир, в открывающуюся ему систему общественных отношений».

Смена в пришкольном лагере для каждого класса, участвующего в семи треках программы «Орлята России», становится своеобразным итогом учебного года, праздником лета. В рамках смены дети закрепляют полученный в течение учебного года опыт совместной деятельности.

Поскольку ребята являются участниками программы «Орлята России», предполагается, что они стремятся жить по законам и традициям содружества «орлят», исполняют «орлятские» песни и стремятся к проявлению качеств настоящего «орлёнка».

Смена в пришкольном лагере основывается на игровой модели

«Путешествие в страну Маленьких и Великих открытий». Данная игровая модель обусловлена временными рамками (дети находятся в лагере не полный день). Для каждого дня придумывается целостный игровой сюжет, в соответствии с которым в каждом дне определены два ключевых дела — одно на уровне отряда и одно на уровне лагеря. Всё остальное время расписано с учётом режима, обязательно включает в себя утреннюю зарядку, подвижные игры и прогулки на свежем воздухе.

При наличии свободного времени в программу можно добавлять экскурсии, походы, посещение поселковой библиотеки, а также мероприятия, связанные с региональными компонентами и тематикой дня.

Ключевыми памятными датами, взятыми за основу смен в 2025 году, станут: год Защитника Отечества, 80 лет победы в Великой Отечественной войне и 22 июня, день Памяти и Скорби.

При реализации программ летних смен учитываются те памятные даты, государственные и национальные праздники Российской Федерации, которые выпадают в период реализации летних смен

**Актуальность** программы. Вся запланированная работа в рамках программы "Орлята России" будет способствовать приобщению детей к народной культуре, что всегда будет актуальным, так как является средством формирования у них патриотических чувств и развития духовности. Воспитание гражданина, патриота, любящего свою Родину задача особенно актуальная сегодня.

Также программа дополнена информационно—познавательным блоком который будет представлен в игровой форме путешествия по территории России.

Проблема формирования культуры здоровья учащихся в системе образования является актуальной и наиболее значимой, т. к. современное состояние общества, экономики, экологии неблагоприятно отражается на здоровье людей и, в первую очередь, на здоровье подрастающего человека. Развитие физических качеств, предполагает обучение здоровому образу жизни, развитие двигательной активности школьников, создание комфортно

психологического климата в лагере и обеспечение здоровьесберегающих условий для всех детей.

Программа смены предполагает подготовку и реализацию коллективного творческого дела: совместное создание взрослыми и детьми большого общего праздника в рамках игровой модели смены. Данный подход позволяет соблюсти оптимальное соотношение видов деятельности, заранее придуманных и структурированных взрослыми, что обеспечивает

реализацию детских инициатив, творчества, идей и замыслов.

Основная идея программы — предоставление возможностей для раскрытия творческих способностей каждого ребенка, создание условий для самореализации потенциала детей и подростков в результате коллективной творческой и общественно полезной деятельности. В дальнейшем, приобретенные в течение лагерной смены творческие способности, навыки и умения дети эффективно перенесут на учебные предметы в школе, в повседневную жизнь, достигая значительных успехов.

Целостное развитие личности возможно при гармоничном развитии духовного и физического здоровья, что даёт основу для социального здоровья, адаптации личности в обществе и формирования активной позиции.

*Новизна* прослеживается в приобщении детей к разнообразному социальному опыту, созданию в лагере стиля отношений сотрудничества, содружества, сотворчества, участия детей в управлении детским оздоровительным лагерем.

По продолжительности программа является краткосрочной, т.е. реализуется в течение I лагерной смены 14 дней). Основной состав лагеря — это учащиеся образовательного учреждения в возрасте от 6, 5—16 лет, где дети старше 11 лет выступают в качестве наставников для учащихся младшего возраста

## Информационная карта программы

1	Наименование субъекта(региона) Российской Федерации	Свердловская область, город Верхняя Пышма, посёлок Ольховка
2	Полное название программы	«Путешествие в страну Маленьких и Великих Открытий»
3	Сроки реализации программы	02.06.2025-22.06.2025г.
4	ФИО автора, разработчика с указанием занимаемой должности	Попова Елена Владимировна учитель начальных классов
5	Контактный телефон, электронный адрес автора	8 904 541 94 49 <a href="mailto:lana-popova29@mail.ru">lena-popova29@mail.ru</a>
6	Полное наименование организации, реализующей программу, ведомственная принадлежность, форма собственности	муниципальное автономное общеобразовательное учреждение «Основная общеобразовательная школа № 29» Муниципальное казённое учреждение «Управление образования городского округа Верхняя Пышма» муниципальная собственность
7	Адрес организации (почтовый и электронный)	624087, Свердловская обл., г. Верхняя Пышма, п. Ольховка, ул. Торфяников, д. 2 e-mail: <a href="mailto:shcolavp29@mail.ru">shcolavp29@mail.ru</a>
8	Сайт организации, реализующий программу	<a href="https://29vp.uralschool.ru/">https://29vp.uralschool.ru/</a>
9	Характеристика целевой группы (возраст детей, специфика контингента/ если есть)	Учащиеся МАОУ «ООШ №29» от 6,5 до 16 лет, учащиеся уже были в лагере при школе. Все знакомы друг с другом. Знают режим дня в лагере и правила лагеря.
10	Краткая аннотация содержания программы (не более 500 символов)	Погружение в игровую модель начинается с первых дней смены. По итогам первых двух дней смены ребята находят волшебную книгу, которая становится их гидом в путешествии. На первой странице книги они видят послание от жителей Страны, в котором ребят просят о помощи: «...для того, чтобы страна Маленьких и Великих Открытий существовала долго и о ней никто не забыл, а жители и их друзья были счастливы, необходимо

		<p>раскрыть все её тайны». Остальные страницы — чистые. Однако «волшебным образом» книга будет помогать ребятам общаться с жителями Страны. Этой книге можно задать вопрос, и она ответит, а может наоборот, сама дать небольшое задание или поручение, пригласить ребят в игру или на экскурсию, дать подсказки, которые направят ребят к разгадкам тайн. Чтобы путешествие было успешным, необходимо всем вместе договориться о правилах, которые нужно выполнять, и познакомиться с традициям и Страны, в которую отправляются путешественники.</p> <p>На протяжении основного периода смены ребята постепенно раскрывают тайны, знакомятся с играми, легендами, забавами, традициям и, народными промыслами, узнают о величии природных и национальных богатств страны.</p>
11	Актуальность и новизна	<p><b>Актуальность</b> программы. Вся запланированная работа в рамках программы "Орлята России" будет способствовать приобщению детей к народной культуре, что всегда будет актуальным, так как является средством формирования у них патриотических чувств и развития духовности. Воспитание гражданина, патриота, любящего свою Родину задача особенно актуальная сегодня.</p> <p><b>Новизна</b> прослеживается в приобщении детей к разнообразному социальному опыту, созданию в лагере стиля отношений сотрудничества, дружелюбия, сотворчества, участия детей в управлении детским оздоровительным</p>

		лагерем.
12	Цель и задачи программы	<p>Цель — развитие социально активной личности ребёнка на основе духовно-нравственных ценностей и культурных традиций многонационального народа Российской Федерации.</p> <p>Задачи:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• содействовать развитию у ребёнка навыков социализации, выстраивания взаимодействия внутри коллектива и с окружающим и людьми посредством познавательной, игровой и коллективной творческой деятельности;</li> <li>• познакомить детей с культурными традициями многонационального народа Российской Федерации;</li> <li>• формировать положительное отношение ребёнка и детского коллектива к духовно-нравственным ценностям: Родина, семья, команда, природа, познание, здоровье;</li> <li>• способствовать развитию у ребёнка навыков самостоятельности: самообслуживания и безопасной жизнедеятельности;</li> <li>• формировать интерес ребёнка к дальнейшему участию в программе социальной активности учащихся начальных классов «Орлята России» и проектах Российского движения школьников;</li> <li>• способствовать формированию таких качеств личности как ответственность и патриотизм.</li> </ul>
13	Предполагаемые результаты реализации программы	<p>Главным результатом реализации программы школьного лагеря должно стать:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• формирование положительного</li> </ul>

		<p>отношения у детей к духовно-нравственным ценностям: Родина, семья, команда, природа, познание, спорт и здоровье</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• оздоровление детей, интересный, насыщенный событиями и впечатлениями летний отдых.</li> <li>• получение ребёнком положительного опыта взаимодействия друг с другом и внутри коллектива;</li> <li>• проявление ребёнком интереса к различным видам деятельности (творческой, игровой, физкультурно-оздоровительной, познавательной)</li> </ul> <p>проявление ребёнком базовых умений самостоятельной жизнедеятельности: самообслуживание, бережное отношение к своей жизни и здоровью, безопасное поведение.</p>
14	Основные этапы реализации программы (кратко)	<p>Подготовительный этап: март- май. Составляется программа смены; Разрабатываются сценарии мероприятий; Проводятся семинары, инструктажи. Подбор кадров; комплектование отрядов, разработку документации. Основной этап: июнь</p>
15	Кадровое обеспечение программы	Начальник лагеря, воспитатель.

## Целевой блок

### Цель.

Цель — развитие социально активной личности ребёнка на основе духовно-нравственных ценностей и культурных традиций многонационального народа Российской Федерации.

### Задачи:

- содействовать развитию у ребёнка навыков социализации, выстраивания взаимодействия внутри коллектива и с окружающим и людьми посредством познавательной, игровой и коллективной творческой деятельности;
- познакомить детей с культурными традициями многонационального народа Российской Федерации;
- формировать положительное отношение ребёнка и детского коллектива к духовно-нравственным ценностям: Родина, семья, команда, природа, познание, здоровье;
- способствовать развитию у ребёнка навыков самостоятельности: самообслуживания и безопасной жизнедеятельности;
- формировать интерес ребёнка к дальнейшему участию в программе социальной активности учащихся начальных классов «Орлята России» и проектах Российского движения школьников;
- способствовать формированию таких качеств личности как ответственность и патриотизм.

Формы и методы, используемые при реализации программы выбираются с учетом возрастных, индивидуальных особенностей детей:

- организация акций, операций;
- пополнение школьной библиотеки новыми материалами;
- спортивно—оздоровительные мероприятия;
- библиотечные уроки;
- встречи с интересными людьми;
- мастер- классы.

## Принципы программы:

1. Принцип гуманности: признание личности ребёнка высшей ценностью воспитания, выявление и развитие всех сущностных сил ребёнка, внушение каждому воспитаннику сознания собственной неповторимости.
2. Принцип индивидуализации воспитания требует учёта индивидуальных особенностей каждого ребёнка при включении его в различные виды деятельности, раскрытия потенциалов личности, предоставление возможностей каждому для самореализации, самораскрытия.
3. Принцип сотрудничества предполагает определение общих целей педагогов и детей, организацию их совместной деятельности на основе взаимопонимания и взаимопомощи.
4. Принцип мотивации деятельности ребят требует добровольности их включения в ту или иную деятельность, наличия цели — доступной, понятной, осознанной; доверия ребёнка в выборе средств и способов достижения поставленной цели.
5. Принцип вариативности предполагает создание условий для выбора ребятами форм деятельности, для поддержки различных инициатив, направленных на достижение значимых целей и самореализацию индивидуальности, как педагогов, так и детей.
6. Принцип сочетания индивидуальных, групповых и коллективных форм работы при реализации программ.
7. Принцип наглядности данной программы: каждое дело отряда отмечено в выпуске листовки, газеты, плаката и включено в презентацию работы отряда.
8. Принцип социальной активности через влечение детей и подростков в социально значимую деятельность, при проведении разноплановых просветительских, оздоровительных, спортивных, досуговых мероприятий.

## Ожидаемые результаты

Главным результатом реализации программы школьного лагеря должно стать:

- формирование положительного отношения у детей к духовно— нравственным ценностям: Родина, семья, команда, природа, познание, спорт и здоровье
- оздоровление детей, интересный, насыщенный событиями и впечатлениями летний отдых.
- получение ребёнком положительного опыта взаимодействия друг с

другом и внутри коллектива;

- проявление ребёнком интереса к различным видам деятельности (творческой, игровой, физкультурно-оздоровительной, познавательной)

проявление ребёнком базовых умений самостоятельной жизнедеятельности: самообслуживание, бережное отношение к своей жизни и здоровью, безопасное поведение.

В лагере ребята должны овладеть *коммуникативными* умениями (жить дружно в отряде, ежедневно сотрудничать друг с другом в ходе работы над реализацией социальных проектов, взаимодействовать с ребятами из других отрядов и с педагогами); *навыка. и ведения здорового образа, жизни* (организации здорового досуга, пользования правилами безопасности жизнедеятельности).

Наглядным результатом *исследовательской работы* над социальными проектами станет творческий отчет и защита своего проекта каждым из отрядов. Ожидается, что дети с интересом будут работать над разработкой и реализацией проектов, получать новые знания в ходе выполнения социально значимой и полезной деятельности. Ожидается, что это поспособствует в будущем формированию у них активной гражданской позиции, позитивных социальных установок.

Результатом *профилактической работы* спортивного организатора с ребятами станет приобретение ими знаний о здоровом образе жизни, разучивание интересных подвижных игр, устойчивость перед рекламой вредных привычек.

Совершить *путешествие по стране* сможет только самый сплоченный отряд, потому что целью жизни в лагере ставиться не только получение ребятами знаний в самых различных областях, но и умение дружно жить в коллективе. Ожидается, что соревнование между отрядами сплотит ребят внутри отряда, а значит, повысит психологический климат в нём, позволит каждому ребёнку почувствовать свою нужность, подарит ощущение себя членом единой команды.

*Система* личностного роста позволят ребятам полнее раскрываться в коллективе, в спорте, в мероприятиях, в общественно—полезном труде. Предполагается повысить социометрические статусы замкнутых детей, а у лидеров развить их организаторские способности.

Ожидается, что в *карте настроений* дети будут раскрашивать своё настроение только в позитивные, яркие цвета (красный, оранжевый, розовый). Это послужит верным признаком *того*, что ребята хорошо и интересно отдыхают в лагере. Таким образом, предполагается на протяжении смены создать такой психологический климат, чтобы каждый

ребенок мог в полной мере отдохнуть, восстановить свои силы, раскрыть творческие способности, которые не смог реализовать в течение учебного года и пообщаться со своими друзьями и учителями в более неформальной обстановке. Причем наиболее желательным является такой вариант, при котором будет налажен контакт не только между членами одного отряда, но и между большинством ребят, отдыхающих в лагере.

### Физкультурно-оздоровительный модуль

Задачи	Основные формы работы
<ul style="list-style-type: none"> <li>—Вовлечение детей в различные формы физкультурно-оздоровительной работы;</li> <li>—Выработка и укрепление гигиенических навыков;</li> <li>—Расширение знаний об охране здоровья.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>—Утренняя гимнастика (зарядка);</li> <li>—Спортивные игры в спортзале, спортивной площадке;</li> <li>—Подвижные игры на свежем воздухе;</li> <li>—Эстафеты, спортивные мероприятия (Игровая программа «Мы—одна команда», танцевальный флэш-моб «В ритмах детства», весёлые старты, большая командная игра «Физкульт-Ура!», День индейцев)</li> <li>—Беседы, лекции «Мое здоровье»</li> <li>—Минутки здоровья</li> </ul>

### Эстетический модуль

Задачи	Основные формы работы
<ul style="list-style-type: none"> <li>—Пробуждать в детях чувство прекрасного;</li> <li>—Формировать навыки культурного поведения и общения;</li> <li>Прививать детям эстетический вкус.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>—Посещение библиотеки;</li> <li>—Конкурс оформления отрядных уголков «Путешествие в Страну Маленьких и Великих Открытий»</li> </ul>

Прекрасное окружает нас повсюду: и в природе, и в обществе, и в отношениях между людьми. Надо только его видеть, чувствовать и понимать. Ростки этого чудесного умения заложены в каждом ребенке.

Развивать их \_значит воспитывать эстетически. Вот почему эстетическое воспитание всегда было и остается важнейшей частью педагогической деятельности детских оздоровительных лагерей. В рамках нравственно-эстетического воспитания в лагере можно многое сделать, и действовать можно в нескольких направлениях: музыка, песня, танец; общение с книгой, природой, искусством.

### Художественно-творческий модуль

Задачи	Основные формы работы
<p>—Приобщение детей к посильной и доступной деятельности в области искусства, воспитывая у детей потребность, вносить элементы прекрасного в окружающую среду, свой быт.</p> <p>—Формирование художественно—эстетического вкуса, способности самостоятельно оценивать произведения искусства, свой труд.</p> <p>—Развитие творческих способностей детей.</p>	<p>—Изобразительная деятельность (оформление отряда «Наш отрядный дом», конкурс плакатов и рисунков на асфальте «Мы за мир на голубой планете», создание экологического постера,)</p> <p>—Театрализованное представление «Там на неведомых дорожках»</p> <p>—Творческий конкурс («Лагерь — это мы!»)</p> <p>—Танцевально-конкурсная программа «Танцуем вместе!», праздничная танцевальная программа «В кругу друзей»</p> <p>—Творческие игры на занятиях в кружках</p> <p>—Выставки, ярмарки</p>

Творческая деятельность — это особая сфера человеческой активности, в которой личность не преследует никаких других целей, кроме получения удовольствия от проявления духовных и физических сил. Основным назначением творческой деятельности в лагере является развитие креативности детей и подростков.

### Трудовой модуль

Задачи	Основные формы работы
<p>—Формирование трудовых навыков и их дальнейшее</p>	<p>—Бытовой самообслуживающий труд (дежурство по столовой, по</p>

<p>совершенствование, постепенное расширение содержания трудовой деятельности</p> <p>— Воспитание у детей некоторых личностных качеств:</p> <p>Привычки к трудовому усилию, ответственности, заботливости, бережливости, готовности принять участие в труде.</p> <p>— Формирования положительных взаимоотношений между детьми в процессе труда</p>	<p>отряду):</p> <p>— Общественно значимый труд (уборка прилегающей территории)</p>
--	--

Трудовое воспитание есть процесс вовлечения детей в разнообразные педагогически организованные виды общественно полезного труда с целью передачи им минимума трудовых умений навыков, развития трудолюбия, других нравственных качеств, эстетического отношения к целям, процессу и результату труда.

### Образовательный модуль

Задачи	Основные формы работы
<p>— Расширение знаний детей и подростков об окружающем мире;</p> <p>— Удовлетворение потребности ребенка в реализации своих знаний и умений.</p>	<p>— Конкурс-программа «Эврика!»</p> <p>— Беседы, лекции</p> <p>— Научно познавательные встречи «Мир науки вокруг меня»</p> <p>— Психологические тесты.</p>

В условиях летнего отдыха у ребят не пропадает стремление к познанию нового, неизвестного, просто это стремление реализуется в других, отличных от школьного урока, формах. С другой стороны, ребята стремятся к практической реализации тех знаний, которые дала им школа, окружающая среда.

Определенный интерес у детей вызывают психологические тесты, которые помогают ребятам узнать о себе что-то новое.

### Патриотический модуль

	Основные формы работы
--	-----------------------

—Воспитание школьников гражданами своей Родины, знающими	—Подвижные народные игры (Лапта, городки); —Беседы, лекции —Тематический час «Открываем Россию»
--	---

<p>и уважающими свои корни, культуру, традиции своей семьи, школы, родного края;</p> <p>от воспитания любви к родной школе и отчому дому к формированию гражданского самосознания, ответственности за судьбу Родины;</p> <p>Удовлетворение потребности ребенка в реализации своих знаний и умений.</p> <p>—Приобщение к духовным ценностям российской истории.</p>	<p>—Отрядные часы, расширяющие кругозор детей, помогающие ребенку осмыслить свое место в природе и усвоить такие ценности как «Отечество», «Семья».</p>
--	---

### Досуговый модуль

Задачи	Основные формы работы
<p>—Вовлечь как можно больше ребят в различные формы организации досуга.</p> <p>—Организовать деятельность творческих мастерских.</p>	<p>—Мероприятия различной направленности</p> <p>—Игра по станциям «Твори! Выдумывай! Пробуй!», настольная игра «Экспедиция вкусов»</p> <p>—Игровая программа «Мы — одна команда!»</p> <p>—Проведение праздников, конкурсов, ток-шоу и т. д.</p> <p>—Тематические сборы и линейки.</p>

Досуговая деятельность — это процесс активного общения, удовлетворения потребностей детей в контактах. Творческая деятельности, В основе игровой модели смены лежит путешествие ребят в неизвестную Страну Маленьких

и Великих Открытий (далее — Страна Открытий, Страна). Путешествовать по неизвестным местам возможно только с плоченной командой, поскольку жителям этой Страны требуется помощь. Поэтому задача ребят — создать такую команду, успешно пройти все испытания, составить карту Страны и таким образом помочь жителям сохранить их главные сокровища.

Каждый день начинается с нового открытия — новой локации Страны Открытий. Путешествовать по Стране и открывать тайны помогают её невидимые жители, которые общаются с ребятами при помощи книги. Для педагога книга является инструментом поддержки игрового сюжета. От лица невидимых жителей педагог предлагает ребятам поучаствовать в том или ином событии, отвечает на их вопросы, даёт подсказки в виде элементов карты Страны, по которой ребята путешествуют.

Интеллектуального и физического развития ребенка, формирования его характера. Организация досуговой деятельности детей — один из компонентов единого процесса жизнедеятельности ребенка в период пребывания его в лагере.

#### Описание игровой модели смены

Погружение в игровую модель начинается с первых дней смены. Ребята получают информацию о лагере, а также своей командой путешественников представляют творческую «визитку» и знакомятся с другими ребятами. По итогам первых двух дней смены ребята находят волшебную книгу, которая становится их гидом в путешествии. На первой странице книги они видят послание от жителей Страны, в котором ребят просят о помощи: «...для того, чтобы страна Маленьких и Великих Открытий существовала долго и о ней никто не забыл, а жители и их друзья были счастливы, необходимо раскрыть все её тайны». Остальные страницы — чистые. Однако «волшебным образом» книга будет помогать ребятам общаться с жителями Страны. Этой книге можно задать вопрос, и она ответит, а может наоборот, сама дать небольшое задание или поручение, пригласить ребят в игру или на экскурсию, дать подсказки, которые направят ребят к разгадкам тайн. Чтобы путешествие было успешным, необходимо всем вместе договориться о правилах, которые нужно выполнять, и познакомиться с традицией и Страны, в которую отправляются путешественники (тематический час отряда «Открывая страницы интересной книги», который проходит во второй день смены).

На протяжении основного периода смены ребята постепенно раскрывают тайны, знакомятся с играми, легендами, забавами, традициям и, народными промыслами, узнают о величии природных и национальных богатств Страны.

День летит за днём, и путешествие подходит к завершению. А с ним и

вопрос ы: смогли ли ребята помочь жителям Страны Маленьких и Великих Открытий, получилось ли собрать карту этой страны, можно ли теперь назвать отряд настоящей командой? И что это за Страна, по которой они путешествовали столько дней? На эти вопросы ребята отвечают вместе со своим вожатым/учителем в рамках дел семнадцатого тематического дня смены. Ребята ещё раз вспоминают, как и где они путешествовали, собирают части карты воедино и приходят к выводу, что всё это время путешествовали по родной России. А невидимые жители, которые оставляли им свои послания — это их друзья, их семьи и жители России. И вот, разгадав все тайны, которые скрывались в волшебной книге, ребята готовы к новым свершениям.

Ярким моментом завершения смены становится совместно организованный праздник. Подводя итоги смены, ребята вспоминают о своём удивительном путешествии, о знакомстве и общении с невидимыми раскрытых тайнах и загадках, которые скрывала в себе волшебная книга, а также о совместном празднике. И чтобы всегда вспоминать и радоваться интересно прожитому лету, ребятам предлагается сделать афишу-коллаж, которую они разместят в классе в своём уголке.

Треки: Орлёнок—хранитель исторической памяти, Орлёнок—доброволец, Орлёнок-эколог реализуются в тематические дни смены.

### Система мотивации и стимулирования детей

Главной мотивацией участия детей в игре-путешествии выступают элементы карты, которые отряд собирает на протяжении всей смены. По итогам путешествия ребята складывают их воедино. За участие в отдельных конкурсах, соревнованиях, играх отряды могут получать дипломы и грамоты, а при необходимости и возможности — сладкие призы.

Индивидуальная система стимулирования участника смены может быть разработана и введена на усмотрение педагога, работающего с отрядом. В качестве рекомендаций: ребёнка можно награждать индивидуально грамотами, дипломами, небольшими медалями за конкретные достижения. Но если педагог считает, что необходимо ввести систему стимулирования внутри своего отряда, то она должна дополнять игровую модель, а не идти вразрез с ней.

#### 1. Система самоуправления

Высший орган самоуправления в лагере — *совет Страны*. В него входят старший воспитатель, вожатые, дети и подростки от 6,5 до 16 лет. А командиры всех отрядов формируют *совещательный совет Страны*.

- 1 уровень самоуправления — совет Страны
- 2 уровень — совет отряда

#### Принципы детского самоуправления:

- добровольность;

включенность в процесс самоуправления всех групп детей; приоритет развивающего начала для ребёнка;

повсеместное присутствие (участие ребёнка в принятии всех решений, касающихся его, с учётом степени его социализации в коллективе, возрастных и психологических возможностей);

доверие (предоставление детям большей свободы действий, увеличение зоны их ответственности);

открытость, честность взрослых в общении с детьми и недопущение использования детей в качестве инструмента достижения собственных целей;

— ориентация на результат.

Для оптимизации процесса детского самоуправления в смене предлагается ввести систему чередования творческих поручений (далее — ЧТП), основанную на двух простых правилах: «от меньшего к большему» и «от простого к сложному». Система ЧТП строится на разделении отряда на микрогруппы для выполнения творческих заданий и поручений, благодаря которым каждый ребёнок сможет проявить свои способности в различных видах деятельности.

Согласно игровой модели в начале смены ребята занимают достаточно простую позицию — они договариваются о том, как назвать отряд, предлагают варианты того, что может быть включено в творческую визитку. Дальше в играх на сплочение ребята принимают ответственность в разной степени за свои решения и за решения команды. Открывая сундук и попадая в неизвестную страну, ребята знакомятся с правилами её жителей, объединяются в микрогруппы для решения общих задач, которые им предлагаются (здесь могут быть представлены и творческие, и традиционные поручения, *которые* реализуются на протяжении смены). В завершение смены ребята берут на себя посильные роли в организации общего праздника.

Для решения задач, которые стоят перед ребятами, формируются микрогруппы по 3 — 5 человек. В процессе смены педагогу важно координировать формирование микрогрупп таким образом, чтобы каждый ребёнок попробовал себя в разных ролях.

Таким образом, детское самоуправление проявляется в деятельности микрогрупп, посильной самостоятельности в принятии решений, выполнении тех или иных поручений и сопровождается взрослыми на протяжении всей смены.

## Содержание программы смены по периодам

Формы ключевых событий и дел	Краткое описание
<p><i>1-й день смены</i>  <b>Организационный период. Формирование отрядов</b>  <b>ДЕД «День защиты детей» (02.06)</b></p>	
Минутка здоровья	«Техника безопасности и правила поведения в летнем лагере»
Игровой час «Играю я — играют друзья»	Включает в себя проведение игр или игровых программ на взаимодействие, командообразование, сплочение, выявление лидера, создание благоприятного эмоционального фона в коллективе.
<p><b>Работа в отрядах</b></p>	
Общий сбор участников «Здравствуй, лагерь»	<p>Официальный старт смены — открытие смены с поднятием государственного флага РФ и исполнением гимна РФ, творческим номером, приветственной речью начальника лагеря. Знакомство участников смены с территорией лагеря, основным и правилами, и распорядком дня, ключевыми людьми, к которым можно обращаться в течение смены. Инструктаж по технике безопасности.</p> <p>Итогом <i>общего</i> сбора участников «Здравствуй, лагерь» становится погружение детей в игровую модель смены, и, соответственно, обнаружение каждым отрядом своего сундука и пониманием того, каким образом этот сундук можно будет открыть.</p>
<p><b>2-й день</b>  <b>Погружение в игровой сюжет смены (03.06)</b></p>	
Минутка здоровья	«Правила дорожного движения»

Тематический час «Открывая страницы интересной книги»	Презентация волшебной книги, открыв которую ребята видят послание от жителей неизвестной страны. «Жители» знакомят детей с правилами, которые приняты в неизвестной стране. На основе этих правил отряд продумывает группы ЧТП.
<b>Работа в отрядах</b>	
Творческая встреча орлят «Знакомьтесь, это — мы!»	Подразумевает творческую презентацию визиток, названий и девизов; По итогам представления творческих визиток отряды получают ключи к своим сундукам. Конкурс отрядных газет
<b>3-й день смены</b> <i>Тематический день «Национальные игры и забавы» 04.06)</i>	
Минутка здоровья	«Техника безопасности при проведении прогулок, туристских походов, экскурсий, экспедиций»
Время отрядного творчества «Мы орлята!»	Направлено на знакомство детей с национальным и играми забавами России/региона Российской Федерации. В рамках дела ребята рассматривают спектр национальных игр и забав, и более подробно знакомятся с одной конкретной игрой, заранее определённой жребием. Конкурс рисунков «Мой край — Урал!».
<b>Работа в отрядах</b>	
Игровая программа «Мы -одна команда!»	Предполагает выполнение участниками заданий и игр на сплочение и командообразование и проведение для других ребят своей игры, с которой они познакомились во время отрядного творчества «Мы — Орлята!»
<b>4-й день смены.</b> <i>Тематический день «Устное народное творчество» ДЕД «День русского языка» (05.06)</i>	
Минутка здоровья	«Техника безопасности при обращении

	с электроприборами»
Встреча знатоков «Ларец народной мудрости»	Встреча направлена на знакомство детей с устным народным творчеством России и Свердловской области. Это могут быть сказы и сказки, рассказы, былины, повести, песни, пословицы и поговорки.
Музей героев сказок	Отряды должны представить несколько детей, наряженных в героев сказок и презентовать их. Повторить сказки А.С. Пушкина.
Игра по станциям «Путешествие по сказкам»	Во время игры отряды смогут показать свои знания в области русской народной литературы
<b>5-й день смены</b> <i>Тематический день «Национальные и народные танцы»</i> (06.06)	
Минутка здоровья	«Правила личной гигиены»
Танцевальный флэш-моб «В ритмах детства»	Дело направлено на разучивание с отрядом танцевального флэш-моба, который будут танцевать все «Орлята России»
<b>Работа в отрядах</b>	
Танцевальная программа «Танцуем вместе!»	Направлена на знакомство детей с Национальными танцами и России/региона Российской Федерации, где они не только узнают новую информацию, но и пробуют разучить и исполнить разные танцы
<b>6-й день смены</b> <i>Тематический день «Великие изобретения и открытия»</i> (09.06)	
Минутка здоровья	Техника безопасности
Научно—познавательные встречи «Мир науки вокруг меня!»	Знакомство детей с изобретениями и великими открытиями России/региона Российской Федерации с помощью приглашенных учителей старших классов по химии, физике, биологии, географии (или представителей кванториумов и других естественнонаучных центров населённого пункта), которые могут показать

	практические опыты или рассказать о науке интересно и занимательно.
<b>Работа кружков и отрядов</b>	
Конкурсная программа «Эврика!» (уровень лагеря)	Соревнование команд по решению интересных кейсов, основанных на методике ТРИЗ. Решив кейс, команда дружно восклицает «Эврика!»
<b>7-й день смены.</b> <i>Тематический день «Природное богатство и полезные ископаемые» Всемирный день окружающей среды (10.06)</i>	
Минутка здоровья	«Правила поведения в лесу»
Мероприятие в отрядах «По страницам Красной книги»	Дело направлено знакомить обучающихся с Красной книгой Свердловской области; познакомить с мерами по сохранению и увеличению численности редких животных, а также на привитие бережного отношения к природе, миру животных
<b>Работа в отрядах</b>	
Создание экологического постера и его защита.	Особенность заключается в том, что у ребят будет ограниченное время на выполнение своей работы и подготовку её защиты. Итогом станет презентация всеми отрядами своих постеров на экологическую тематику.
<b>8-й день смены</b> <i>Тематический день «Я люблю тебя Россия» (11.06)</i>	
Минутка здоровья	Техника безопасности
Подготовка к празднику	Отряды готовят свои выступления
<b>Работа в отрядах</b>	
Праздник «День России»	Отряды выступают со своими номерами ( песни, танцы, сценки и т.д. )
Минутка здоровья	Техника безопасности
Отрядное дело: «Связь племени»	Отряды должны придумать название племени, придумать и изобразить ритуал племени, сделать тотем племени, изготовить идола племени
<b>9-й день смены</b> <i>Тематический день «Национальная кухня» (16.06)</i>	
Минутка здоровья	Техника безопасности

Настольная игра «Экспедиция вкусов» (уровень отряда)	В рамках игры дети знакомятся с периодом правления первого российского императора — Петра I, а именно с теми продуктами, которые он завёз в Россию, и с разнообразием современных рецептов из этих ПРОДУКТОВ.
Работа в отрядах	
Костюмированное кулинарное шоу «Шкатулка рецептов» (уровень лагеря)	Предполагает знакомство детей с национальной кухней народов России/региона Российской Федерации.
<b>10-й день смены</b> <i>Тематический день «Открытие тайны великой страны» (17.06)</i>	
Минутка здоровья	Техника безопасности
Тематический час «Открываем Россию» (уровень отряда)	Подведение <b>ИТОГОВ</b> путешествия по неизвестной стране. Для этого ребята собирают все элементы карты неизвестной страны, вспоминают, о чем узнали за 8 дней, и отгадывают название страны, по которой они путешествовали (Россия). Педагог рассказывает о Государственных символах нашей страны
Работа в отрядах	
Праздничная танцевальная программа «В кругу друзей» (уровень лагеря)	Направлена на эмоциональный подъём ребят в конце путешествия. Во время танцевальной программы ребята исполняют выученный ими ранее флешмоб и другие танцы.
<b>11-й день смены</b> <i>Тематический день «Я и мои Друзья», «Я и моя семья» (18.06)</i>	
Минутка здоровья	Техника безопасности
Творческая мастерская «Подарок своей семье»	Создание небольшого подарка своими руками для родных и близких.
Работа в отрядах	
Большая командная игра «Физкульт — УРА!»	Прохождение коллективом отряда-класса спортивных испытаний, где они могут показать себя как настоящая команда, которая уважает и поддерживает каждого
<b>12-й день смены.</b>	

<i>Тематический день «Прикладное творчество и народные ремесла (19.06)</i>	
Минутка здоровья	Техника безопасности
Мастер—классы «Умелые ручки»	«Дело мастера боится» знакомство с профессиями русских мастеров, мастер—классы по прикладному творчеству
Работа в отрядах	
Игра по станциям «Твори! Выдумывай! Пробуй»	Направлена на знакомство детей с прикладным творчеством и народными ремёслами России/региона Российской Федерации и даёт возможность детям узнать о народных ремёслах, пофантазировать и создать что—то своё. «Мой пластилиновый герой» конкурс поделок»
<i>13-й день смены. Итоговый период — выход из игрового сюжета. День памяти и скорби. Закрытие смены (20.06)</i>	
Минутка здоровья	Техника безопасности
Итоговый сбор участников «Нам ждут новые открытия!»	Анализ реализованного коллективно—творческого дела и подведение итогов в путешествия по неизвестной стране. Ребятам предлагается ещё раз  ВСПОМНИТЬ ВСЕ, ЧТО ПРОИЗОШЛО С НИМИ В смене (в этом поможет книга) и создать афишу—коллаж о своём путешествии. Это позволит педагогу получить многогранную обратную связь. Кроме того, афиша—коллаж поможет ребятам проанализировать, что они узнали и за смену, чему научились, как изменились.
Линейка закрытия смены «Содружество Орлят России»	Официальное завершение смены и Награждение её участников. Содержание линейки может содержать творческие номера, ответное слово детей и напутствия педагогов.

## Этапы реализации программы.

Подготовительный этап: март- май.

- Составляется программа смены;
  - Разрабатываются сценарии мероприятий;
  - Проводятся семинары, инструктажи.
  - Подбор кадров.
- Комплектование отрядов, разработку документации.

Основной этап: июнь.

**Приложение 1**

**к пояснительной записке пришкольного лагеря**  
**План-конспект игрового часа «Играю я – играют друзья»**

***Автор-разработчик:** Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации Программы «Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок»*

***Степень авторства:** творческая переработка идей других педагогов*

**Форма дела:** игровой час.

**Участники дела:** отряд.

**Краткое описание дела:** проведение отдельных игр или комплексных игровых программ, направленных на взаимодействие, сплочение, командообразование детского коллектива, на выявление лидеров и создание благоприятного эмоционального фона.

**Оборудование и материалы:** реквизит для игр (описан в конкретных играх).

**Место проведения:** ровная площадка на улице при хорошей погоде/ просторное помещение при плохой погоде.

**Особенности подготовки и проведения дела:** при подготовке к проведению игрового часа педагогу важно учитывать уровень сформированности детского коллектива. В случае если дети внутри коллектива ещё мало друг друга знают и не могут назвать имена, то начать игровой час лучше всего с игр на знакомство или игр, помогающих закрепить знание имён. Если ребята знают друг друга достаточно хорошо, то представленные ниже примеры хорошо подойдут для такого коллектива.

Помимо отдельных игр есть примеры игровых программ. Они отличаются от игр тем, что являются комплексными и включают в себя разноплановые варианты игр и заданий, связанные между собой одной сюжетной линией. Игровая программа для детей является наиболее интересной, поскольку ребята становятся её персонажами и проживают все игровые действия.

При организации игрового часа также важно планировать обязательную смену подвижных и спокойных видов деятельности и время проведения (от 30 до 45 минут).

Представленная ниже подборка включает игры разных авторов (из интернет-источников и печатных изданий), а игровые программы составлены на основе известных игр, но с авторским игровым сюжетом.

### **Примеры игр:**

#### ***1– Игра «Место под солнцем».***

**Цель игры:** создание благоприятного эмоционального фона в отряде.

**Условия проведения:** ровная, просторная площадка.

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

#### ***2– Игра «Атомы-молекулы».***

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

**Условия проведения:** ровная, просторная площадка.

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

#### ***3 – Игра «Гномики-домики».***

**Цель игры:** создание благоприятного эмоционального фона в отряде.

**Условия проведения:** ровная, просторная площадка.

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

- когда ведущий говорит: «Гномики», то все жильцы выбегают из своих домиков и ищут себе новый, ведущий тоже старается занять чей-то домик. Кто не успел найти себе укрытие, становится ведущим;
- когда ведущий говорит: «Домики», то всем домикам нужно оставить своих жильцов и найти новых. Кто остаётся без крыши над головой, тот становится ведущим;
- когда ведущий говорит: «Гномики-домики», то абсолютно все разбегаются и строят новые домики с новыми жильцами. Кто остаётся один, становится новым ведущим.

#### **4– Игра «Муха».**

**Цель игры:** создание благоприятного эмоционального фона в отряде и закрепление имён. **Условия проведения:** ровная, просторная площадка.

**Описание игры:** Все ребята встают в круг, а ведущий – в центр круга. Он становится «мухой». Когда игра начинается, ведущий приближается к кому-либо из участников; и, пока «муха» не успела до него «долететь», надо успеть сказать: «Муха летит на ...» – и назвать имя любого человека из круга. Соответственно, «муха» меняет своё направление и теперь движется в сторону того человека, которого назвали. Он, в свою очередь, тоже должен сказать фразу: «Муха летит на ...» – и назвать имя следующего человека из круга. Если «муха», то есть ведущий, успеваеет задеть человека до того, как он назвал чьё-нибудь имя, то «задетый» становится ведущим – новой «мухой». Играть можно, пока не надоест.

#### **5– Игра «Пиф-паф».**

**Цель игры:** создание благоприятного эмоционального фона в отряде и закрепление имён. **Условия проведения:** ровная, просторная площадка.

**Описание игры:** Все ребята встают в круг, ведущий встаёт в центр круга. Когда он показывает на человека и называет его имя, тот должен присесть, а его соседи справа и слева должны назвать имена друг друга. Кто с этим справляется быстрее, продолжает игру, а кто медленнее, тот присаживается. Человек, который был между ними и назван ведущим, снова встаёт и продолжает игру. Выигрывает тот, кто смог остаться в игре до конца.

#### **6– Игра «Я – дрозд, ты – дрозд».**

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

**Условия проведения:** ровная, просторная площадка.

**Описание игры:** Каждый ребёнок находит себе пару, и после этого все пары встают в два круга:

один из пары – во внешний круг, другой из пары – во внутренний круг, друг напротив друга. Далее ведущий произносит слова и показывает движения, а задача ребят – за ним повторять:

- «Я – дрозд, и ты – дрозд» (показывает сначала на себя, потом на того, кто перед ним);
- «У меня нос, и у тебя нос» (показывает на свой нос, потом на нос того, кто перед ним);
- «У меня щёчки аленькие, и у тебя щёчки аленькие» (показывает на свои щёки, потом на щёки того, кто перед ним);
- «Мы с тобой два друга – любим мы друг друга» (обнимают друг друга).

Далее внешний круг делает шаг вправо, встаёт напротив другого человека и повторяется то же самое. Желательно, чтобы круги совершили полный оборот. Можно менять скорость произношения фраз, тембр голоса и т. д.

### **7– Игра «Необычный город».**

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

**Условия проведения:** ровная, просторная площадка.

**Описание игры:** Ведущий (педагог) рассказывает ребятам, стоящим в кругу, интересную историю про необычный город: какие там дома, какие улицы, какие машины, какие домашние животные (фантазирует). Далее говорит, что в этом необычном городе живут необычные люди, которые ходят вот так (показывает движение и предлагает ребятам повторять), здороваются друг с другом вот так (показывает движение и предлагает ребятам повторять), а кто-то здоровается вот так (показывает новый способ и предлагает ребятам повторять), а когда они приходят друг к другу в гости, то радуются вот так (показывает движение и предлагает ребятам повторять). Как вы думаете, в каком городе живут такие люди? (Варианты ребят) Вы правы! (При любом варианте ответа ответ ведущего положительный, потому что это фантазии). История может быть длиннее, всё зависит от фантазии ведущего.

### **8– Игра «Виртуальная экскурсия».**

**Цель игры:** взаимодействие ребят друг с другом.

**Условия проведения:** ровная, просторная площадка.

**Описание игры:** Ребята разбиваются на пары, и ведущий предлагает одному из пары закрыть глаза, а второму взять этого человека за руки и провести для него виртуальную экскурсию: по своему дому (как будто сходили в гости); по какому-то городу; по воображаемой комнате или замку. Тот, кто проводит экскурсию, даёт «туристу» с закрытыми глазами возможность воображать. «Экскурсовод» пробует всё это представить и может по ходу задавать вопросы. Игра может повторяться несколько раз, в таком случае формируются новые пары и выбираются новые локации. Такая игра помогает ребятам не только научиться взаимодействовать друг с другом, но и развивает воображение.

### **9– Игра «Зеркало».**

**Цель игры:** взаимодействие ребят друг с другом.

**Условия проведения:** ровная, просторная площадка.

**Описание игры:** Ребята находят себе пару и встают друг напротив друга, рассредоточившись по всей территории помещения или площадки. Один из пары становится ведущим, второй – его зеркалом. Задача ведущего – показывать разные движения, ускоряясь или замедляясь, а задача зеркала – максимально точно воспроизводить всё, что показывает ведущий, с такой же скоростью. Спустя время ребята меняются ролями в паре, а после этого ищут себе новых напарников.

### **10– Игра «Лабиринт».**

**Цель игры:** сплочение коллектива и командообразование.

**Условия проведения:** ровная, просторная площадка, покрывало, малярный скотч, небольшой мячик.

**Описание игры:** Предварительно на покрывале малярным скотчем или цветной изолентой педагог создает лабиринт. Все ребята берутся за края покрывала равномерно. На старт лабиринта кладётся небольшой мячик. Задача ребят – прокатить мячик по лабиринту, не задевая его стенок и не выходя за границы.

### **11– Игра «Электрическая цепь».**

**Цель игры:** сплочение коллектива и командообразование.

**Условия проведения:** ровная, просторная площадка, фломастеры или карандаши по количеству участников.

**Описание игры:** Все ребята встают в один круг, получают по одному карандашу или фломастеру и кладут рядом со своей правой ногой. После этого ведущий (педагог) озвучивает задание: «Вам необходимо создать электрическую цепь. Она будет работать только тогда, когда каждый из вас возьмет карандаши и фломастеры справа и слева от вас только указательными пальцами. Ничем другим брать карандаши или фломастеры нельзя. Если у кого-то карандаш или фломастер падает, то мы начинаем сначала и пробуем до тех пор, пока у нас не получится все карандаши или фломастеры поднять с пола на уровень плеч».

### **12– Игра «Прикосновение».**

**Цель игры:** сплочение коллектива и командообразование.

**Условия проведения:** ровная, просторная площадка.

**Описание игры:** Вожатый дает задания детям прикоснуться рукой к предмету или к человеку согласно заданию (например, прикоснитесь к тому, кто живет с вами в одной комнате, к тому, у кого голубые глаза, синие брюки и т. д.).

### **13– Игра «Комплимент».**

**Цель игры:** сплочение коллектива и командообразование.

**Условия проведения:** ровная просторная площадка, мешочек или шляпа, небольшие листочки бумаги, ручки.

**Описание игры:** Ребята пишут на листочке своё имя, сворачивают и кидают листочек в мешочек или шляпу. После этого вожатый перемешивает эти листочки и предлагает ребятам вытащить по одному новому листочку с написанным именем. И о том человеке, имя которого ребёнок вытащил, необходимо сказать что-то хорошее.

### **14– Игра «Перестройка».**

**Цель игры:** выявление лидеров в отряде.

**Условия проведения:** ровная, просторная площадка. **Описание игры:**

**Первый уровень игры:**

Ведущий (педагог) предлагает ребятам за определённое время построиться по росту, по размеру обуви, по дате рождения, по другим признакам.

**Второй уровень игры:**

Ведущий (педагог) предлагает ребятам объединиться в четвёрки и за определённое время построиться в заборы разных видов. Пока идёт отсчёт от 10 до 1 – один «забор», потом от 9 до 1 – другой, от 8 до 1 – новая конфигурация и так далее, пока не останется последний вариант на счет 3-2-1.  
*Третий уровень игры:*

Все ребята берутся за руки и закрывают глаза. Ведущий (педагог) называет фигуру, а задача ребят, не открывая глаз и не расцепляя рук, построиться в неё: круг, потом квадрат, треугольник и т. д.

### ***15– Игра «Фотография».***

***Цель игры:*** взаимодействие ребят друг с другом и выявление лидеров в отряде.

***Условия проведения:*** ровная, просторная площадка.

***Описание игры:*** Ребятам даётся определённая тема, например корабль/самолёт/автомобиль и т.д., и время, чтобы «выстроить» объект из самих себя. По окончании времени педагог делает фото ребят и просит рассказать, что у них получилось, кто из них какая «деталь», кто какую функцию выполняет (руль, мотор, парус, колесо и т.д.).

### ***16– Игра «Ка-ра-бас!».***

***Цель игры:*** выявление лидеров в отряде.

***Условия проведения:*** ровная, просторная площадка.

***Описание игры:*** Все ребята встают в круг и слушают команды ведущего. Ведущий говорит число (минимум 1, максимум – число человек в отряде) и по слогам произносит слово «Ка-ра-бас!». За это время вперёд должны выпрыгнуть столько человек, сколько назвал ведущий.

## **Примеры игровых программ:**

### ***1 – Игровая программа «Возвращение из космоса».***

***Условия проведения:*** ровная, просторная площадка, жетоны для деления команды с изображением землян и космонавтов, таблички «Ракета» и «Космодром», небольшая дощечка либо мелок для обозначения границ условной дощечки, условный строительный материал (мягкий конструктор, кубики, игрушки и т.д. – любые предметы небольшого размера).

***Описание игровой программы:*** Предварительно ребята делятся на две группы: одни – Земляне (те, кто по игровому сюжету остался на планете), другие – Космонавты (те, кто по игровому сюжету отправился на покорение

космоса). Разделить их можно с помощью картинок: человечек на планете и космонавт на ракете.

***Сценарий игровой программы:***

Ведущий: Когда-то, лет 90 назад, мы с вами провожали наших космонавтов – братьев, сестёр, родных и близких – покорять новые планеты, но очень долго не могли выйти с ними на связь и последние несколько лет думали, что они обосновались в космосе на какой-то новой планете. Но вот нам приходит сообщение, что спустя 90 лет наша ракета с космонавтами возвращается на Землю. И сейчас мы предлагаем землянам занять своё место на «Космодроме» (*его можно обозначить условно на проводимой территории*), а космонавтам – занять своё место на «Ракете» (*также обозначенной условно на проводимой территории, напротив космодрома*).

*Ребята занимают места на проводимой площадке согласно выбранному жетону – группа «Земляне» и группа «Космонавты».*

Ведущий: Прошло очень много времени, и вот наши родные и близкие возвращаются из большого космического путешествия. Но нам пришла телеграмма с информацией о том, что время в космосе и на Земле идёт по-разному и те, кто оставался на Земле, уже наверняка постарели, а путешественники наши остались такими же, какими они улетали с планеты. И теперь мы с вами не знаем, кто же был нашим родственником. Поэтому наша задача: всех и каждого встретить тепло, с объятиями, чтобы никого не обидеть. Вы готовы к встрече?

*Свой ответ даёт группа «Земляне».*

Ведущий (*обращаясь к группе «Космонавты»*): Ваш удивительный полёт подходит к завершению. Добро пожаловать домой, на Землю! На космодроме вас ждут ваши родственники. Бегите скорее навстречу к ним! Они вас очень долго ждали и уже соскучились!

*Ребята обеих групп сходятся, приветствуют друг друга, обнимаются, обмениваются добрыми словами.*

Ведущий: Ну что, поздравляем вас – вы снова вместе! И нам уже пора отправляться домой, только вот нас много, а автобус-то у нас один! Ну ничего, в тесноте, да не в обиде. Предлагаю вам садиться в автобус.

*После этого ведущий поясняет ребятам, что значит сесть в автобус: им нужно встать в круг тесно-тесно друг к другу, повернуться всем направо, чтобы видеть затылок впереди стоящего человека, сомкнуться ещё плотнее и одновременно сесть на колени сзади стоящего. Ребята выполняют*

*упражнение, при этом поют любую песню на их выбор. Если они справились быстро, то ведущий может усложнить задание и, например, сказать, что таким образом им нужно ещё пройти по кругу.*

*Ведущий: У нашего автобуса закончился бензин, и дальше он ехать не может. Нам придётся выйти здесь.*

*Ребята завершают упражнение и как будто выходят из автобуса.*

*Ведущий: До дома мы с вами не добрались, но заночевать нам где-то необходимо. А так как нас много, мы с вами можем построить дом вот на этой полянке (*показывает перед собой*). Но только до нее тоже не просто добраться, ведь вокруг этой полянки ров, и есть только одна дощечка, по которой мы можем перейти.*

*После этой фразы ведущий или кладёт дощечку, или условно обозначает её края двумя параллельными линиями. Задача ребят – перебраться на другой берег, на полянку. При этом на дощечку первоначально встают несколько человек (детям можно сказать: это делается для того, чтобы её не сдуло ветром), а остальные должны перейти таким образом, чтобы никто не оступился и не задел пол.*

*Ребята выполняют упражнение, перебираются на другой берег.*

*Ведущий: Ну вот мы с вами на нашей полянке, но машина со строительным материалом сюда заехать не может, и нам с вами нужно этот материал передать вручную.*

*Для выполнения этого упражнения ребятам нужно взяться под руки в одну цепочку так, чтобы правая рука лежала поверх левой руки соседа справа, а левая рука лежала снизу под правой рукой соседа слева. Далее с одного конца на другой ребятам предстоит передать предметы, не уронив их (если роняют, это минус один строительный материал). Строительным материалом могут быть мячи, игрушки, кубики, шишки, палочки и т.д.*

*Ведущий: Ну вот, весь строительный материал на месте, теперь можно приступать к строительству дома.*

*Ребята из условного строительного материала создают дом (обозначают границы, где и что находится). После этого ведущий предлагает им занять место в доме и рассказать, кто какое место занял и почему. Ребята занимают места, рассказывают о своём выборе.*

*Ведущий: Ну вот он, наш новый и дружный дом! Можно справить новоселье и дружно спеть любимую песню.*

*Ребята поют песню, поздравляют друг друга, и на этом игровая программа завершается.*

## **2 – Игровая программа «Путешествие на необитаемый остров».**

**Условия проведения:** ровная, просторная площадка, покрывало, мячик.

### **Сценарий игровой программы:**

Ведущий: Наша дружная команда отправляется в путешествие на необитаемый остров, и для этого нам просто необходимо построить плот.

*Ведущий даёт ребятам задание разместиться всем на покрывале (или заранее ограниченной территории).*

Ведущий: Вот плывём мы с вами по океану, и навстречу нам плывёт Чудо-Юдо Рыба Кит, давайте её изобразим! Отлично, мы справились! Дальше на нашем пути встречается Осьминог со своим семейством, давайте его покажем. Осьминог помахал нам своими щупальцами и продолжил свой путь. А мы плывём дальше, и нам навстречу плывёт большой корабль с парусами, давайте и его покажем. У вас получилось великолепно! Но вот корабль задел наш плот, и от него отломился небольшой кусок (*покрывало сгибается сантиметров на 20, или заранее ограниченная территория становится меньше – ребятам нужно поместиться на ней*). И вот мы приближаемся к необитаемому острову, высаживаемся на него. Как тут просторно! Но подождите, кажется, нас стало меньше. Давайте проверим, все ли доплыли до острова? Не потеряли ли мы кого-нибудь?

*Ведущий берёт покрывало за один конец, его помощник – за второй конец, и натягивают покрывало вертикально. Ребята делятся на 2 команды и прячутся по одну и другую сторону от покрывала. Пока ведущий говорит «раз, два, три», от каждой команды должны близко к покрывалу подойти по одному человеку. После этого покрывало опускается, и ребята должны назвать имена друг друга. Кто назвал быстрее, тот забирает в свою команду человека, не успевшего назвать его имя. Игра продолжается до тех пор, пока все не окажутся по одну сторону от покрывала.*

Ведущий: Ну вот, отлично – вся команда в сборе! Пора нам строить убежище и готовить еду. А так как строительных материалов нет, то дом мы будем строить из себя.

*Ребятам даётся задание и время построить дом так, чтобы каждый был задействован. Как только ребята завершают работу, ведущий просит ребят рассказать про дом.*

*Ведущий:* Дом построен – великолепная работа! Осталось нам собрать урожай, чтобы приготовить еду.

*Ребята встают в круг и играют в игру «Фрукты-овоци». Ведущий встаёт в центр круга, говорит «фрукт/овоц/ягода» и кидает мяч любому из участников. Тот должен очень быстро ответить. Повторяться нельзя.*

*Ведущий:* Ну вот и еда наша готова! Получилось удивительное путешествие! Давайте поздравим друг друга и скажем: «Какой мой сосед справа молодец! И какой мой сосед слева молодец!» А теперь погладим себя по голове и скажем: «А я-то какой молодец!» И дарим всем аплодисменты.

*На этом игровая программа завершается. При необходимости педагог может дополнить программу своими игровыми приёмами и расширить сюжет.*

#### Дополнительные материалы:

- Шмаков С.А. Её величество – игра. Забавы, потехи, розыгрыши для детей, родителей, воспитателей. – М.: НВ Магистр, 1992. – 160 с.
- Шмаков С.А. Игры, развивающие психические качества личности школьника: методическое пособие. – М.: ЦГЛ, 2003. – 110 с.
- Статья «Игры для младших детей» [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://summercamp.ru/>
- Каталог игр для младших школьников в помощь воспитателю пришкольного лагеря [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://nsportal.ru/vuz/psikhologicheskie-nauki/library/2015/09/09/katalog-igr-dlya-mladshihshkolnikov-v-pomoshch>
- Игры для пришкольного лагеря [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://multiurok.ru/blog/ighrydlia-prishkol-nogho-laghieria.html>