

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ  
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
Иркутская область, г. Усть-Илимск  
МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ  
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
«Средняя общеобразовательная школа № 11»

Утверждаю  
Директор МАОУ «СОШ№11»

*Ткачева Т.И.*

\_\_\_\_\_ Ткачева Т.И.  
Приказ № 67 от 08.02.2018 г



# “ ПРОСТОКВАШИНСКИЕ КАНИКУЛЫ В ЛАГЕРЕ ”

Дополнительная общеразвивающая программа  
летнего отдыха и оздоровления  
лагеря с дневным пребыванием детей  
«Алые паруса»

г.Усть-Илимск,  
лето-2018 год

## Паспорт программы

Название учреждения	МАОУ средняя общеобразовательная школа №11
Юридический адрес	Иркутская область, г. Усть-Илимск, ул. Дружбы-Народов 70
Телефон, факс с указанием кода населенного пункта, электронный адрес организации:	<b>Телефон/факс:</b> 8 (39535)3-40-88 (приемная) <b>E-mail:</b> <a href="mailto:uischool-11@mail.ru">uischool-11@mail.ru</a> <b>Сайт:</b> sc11.ru
Директор школы	Ткачева Татьяна Ивановна
Начальник лагеря	Новокрещенова Анастасия Ивановна
Название программы	Дополнительная общеразвивающая программа летнего отдыха и оздоровления лагеря с дневным пребыванием детей «Алые паруса» . «Простоквашинские каникулы в лагере» на материале книги Э.Успенского «Дядя Федор, пес и кот»
Сроки реализации	01.06.18-22.06.18
Форма реализации	Лагере с дневным пребыванием детей «Алые паруса»
Участники программы	7-15 лет
Общее количество детей	120 человек
Кадровое обеспечение Программы	начальник лагеря педагог - организатор воспитатели отрядов инструктор по ФК
Цель программы	Создание благоприятных условий для полноценного отдыха, оздоровления детей, развития их личностного потенциала, содействие формированию краеведческой культуры, гражданско-общественной и коммуникативной компетентности воспитанников, через включение их в разнообразную, общественно значимую и лично привлекательную деятельность в разновозрастном коллективе.
Задачи программы	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Создать условия для самореализации детей и подростков в различных видах деятельности посредством приобщения к краеведческой культуре.</li> <li>2. Способствовать формированию бережного отношения к природе и истории родного края, к его культурному наследию, к обычаям и традициям народов, проживающих на территории города Усть-Илимска.</li> <li>3. Организовать сотрудничество детей и взрослых на основе соуправления.</li> <li>4. Обеспечить комплекс условий, способствующих сохранению и укреплению здоровья детей и подростков в летний период.</li> </ol>
Направление:	Туристско-краеведческое
По содержанию:	На материале книги Э.Успенского «Дядя Федор, пес и кот» «Простоквашинские каникулы в лагере».
По функциональному назначению:	Воспитательная, развивающая.
По форме организации:	Лагерь с дневным пребыванием детей «Алые паруса» .

По времени реализации:	Краткосрочная.
Тип лагеря	Лагерь дневного пребывания
Краткое содержание программы	<p>Программа предназначена для:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- формирования нравственно устойчивой цельной личности, обладающей такими моральными качествами, как добросовестность, честность, коллективизм, уважение к старшему поколению, любовь к Родине и своему народу;</li> <li>- формирования социальной активности, направленной на служение интересам своего Отечества;</li> <li>- формирования позитивного отношения к здоровому образу жизни, воспитание активной жизненной позиции в отношении собственного здоровья,</li> <li>- формирование бережного отношения к природе к историческому и духовному наследию своей Родины,</li> <li>- воспитание на положительных примерах героев художественных книг.</li> </ul>
Ожидаемый результат	<p>Воспитанник с заложенными основами ценностных отношений культурно-регионального сообщества (культурных и нравственных ценностей «малой» родины):</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Понимающий смысл фольклорных произведений (нравственные ценности в сказках, пословицах); уважающий традиции обрядовых праздников.</li> <li>2. Изучающий природу родного края с целью бережного отношения к природным ресурсам (узнаю сам – познаю других – сохраним природу вместе), пропагандирующий бережное отношение к природе края.</li> <li>3. Способный самореализоваться в личностно-значимой деятельности: <ul style="list-style-type: none"> <li>• подготовить и провести викторину по краеведческим темам</li> <li>• подготовить репортаж для телегазеты, оформить страницы летописи</li> <li>• изготовить поделки, рисунки в различных техниках для красной книги, для летописи экспедиции</li> <li>• разработать маршрут экологической тропы по пришкольному участку</li> <li>• организовать подвижные национальные игры для друзей, для младших</li> <li>• стать участником детского национального театра (готовить декорации, костюмы, быть актером, оформителем).</li> </ul> </li> <li>4. любознательный, активно и заинтересованно познающий мир;</li> <li>5. владеющий навыками сотрудничества и взаимодействия;</li> <li>6. выполняющий правила здорового и безопасного для себя и окружающих образа жизни.</li> </ol>

***«Дети должны жить в мире красоты,  
игры, сказки, музыки, рисунка,  
фантазии, творчества»  
В.А.Сухомлинский***

## **1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

Летние каникулы составляют значительную часть свободного времени детей. Этот период как нельзя более благоприятен для развития их творческого потенциала, совершенствования личностных возможностей, приобщения к национальным ценностям, вхождения в систему социальных связей, воплощения собственных планов, удовлетворения индивидуальных интересов в лично значимых сферах деятельности.

Для педагогов это время связано с особой ответственностью. Им необходимо решить непростой вопрос: как, с помощью каких форм и методов, организовать каникулярное время так, чтобы дети хорошо отдохнули, поправили здоровье, набрались сил, пополнили свои знания, научились чему-то новому, приобрели новых друзей и при этом находились в поле зрения взрослых. Важно и также, чтобы выбранные формы и методы занятости и отдыха детей были реалистичны с точки зрения условий конкретного образовательного учреждения.

Задача оздоровительного лагеря с дневным пребыванием - не просто создать условия для летнего отдыха ребёнка, а помочь ему реализовать его потребности отдыхать с пользой для себя и социума.

Деятельность летнего оздоровительного лагеря способствует не только укреплению и сохранению здоровья учащихся, но играет важную роль в социальном воспитании подрастающего поколения. Одна из воспитательных функций образования направлена на формирование гражданской ответственности, трудолюбия, нравственности, уважения к правам и свободам человека, любви к Родине, к семье, к природе.

Условия формирования патриотизма и гражданской ответственности включают в себя возрождение национального самосознания, возрождения национальных идеалов, народных традиций, обычаев, обрядов. Патриотизм начинается с малого – с любви к своей семье, к своей школе, к своему городу. Постепенно расширяясь, эта любовь переходит в любовь к родной стране, к ее истории, к прошлому и настоящему, ко всему.

Родной край – частица нашей огромной страны. Образ того места, где человек родился, вырос, он до конца жизни пронесет в своём сердце, так как любовь к Родине – одно из самых прекрасных человеческих чувств. А.Е. Ферсман писал: «Познайте свою страну, свой край, свою горюшку, свой колхоз, свою речонку! Не бойтесь, что малы эти горюшки и реки, ведь из малого вырастает большое!».

Интерес ребёнка к природе и истории родного края не следует замыкать рамками школы. Воспитание любви к Родине должно основываться не на отвлечённых понятиях, а на конкретных примерах, изучение которых позволит сложить воедино общую картину образа малой Родины.

В основе концепции детского оздоровительного лагеря «Алые паруса» – эффективно построенная воспитательная система по самореализации личности ребенка через включение его в различные виды деятельности с целью развития основ краеведческой культуры и формирования уважения к историко-культурному наследию своего края.

Для нас главным является выявление самооценности каждого ребенка. Мы хотим, чтобы в лагере осуществлялось самое широкое приобщение детей к разнообразному социальному опыту современной жизни, к ценностям общественно значимого досуга, народных, национальных истоков.

Поэтому целеполагание и содержательное наполнение программы осуществляется исходя из вышеназванных стратегических ориентиров.

Отличительной особенностью программы является ее содержание. Содержание программы состоит из трех блоков, тесно переплетающихся между собой: оздоровительного, воспитательного и образовательного. Ведь летний лагерь является с

одной стороны, формой организации свободного времени детей разного возраста, пола и уровня развития, а с другой – пространством для оздоровления, развития художественного, социального творчества ребенка.

## **2. ЦЕЛЬ, ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ**

### **Цель данной программы:**

Создание благоприятных условий для полноценного отдыха, оздоровления детей, развития их личностного потенциала, содействие формированию краеведческой культуры, гражданско-общественной и коммуникативной компетентности воспитанников, через включение их в разнообразную, общественно значимую и лично привлекательную деятельность в разновозрастном коллективе.

### **Задачи данной программы:**

1. Создать условия для самореализации детей и подростков в различных видах деятельности посредством приобщения к краеведческой культуре.

2. Способствовать формированию бережного отношения к природе и истории родного края, к его культурному наследию, к обычаям и традициям народов, проживающих на территории города Усть-Илимска.

3. Организовать сотрудничество детей и взрослых на основе соуправления.

4. Обеспечить комплекс условий, способствующих сохранению и укреплению здоровья детей и подростков в летний период.

### **Основными концептуальными основами программы являются:**

- Гуманизм, который предполагает доброжелательные и ответственные отношения воспитателей к детям, уважительные и доверительные отношения к воспитателям, вожатым и родителям, а так же к обслуживающему персоналу.

- Создание здоровьесберегающей среды. Положительный и доброжелательный климат, профессиональная и общекультурная компетентность кадрового состава, создание необходимых условий, направленных на формирование здоровой личности.

- Создание ситуаций успеха – формирование позитивно-адекватной самооценки, навыков оценивания результатов собственного труда.

- Создание воспитательной среды. Использование воспитательного потенциала на основе накопленного опыта по патриотическому, духовно-нравственному, валеологическому, экологическому воспитанию.

- Направленность на социализацию. Реализация мероприятий, направленных на развитие коммуникативных навыков, навыков представления отрядных проектов, коллективизма.

### **Программа основана на следующих принципах:**

- Дифференциация и интеграция различных форм оздоровительной и воспитательной работы.

- Воспитание основывается на общечеловеческих ценностях. Приоритетность исторического, культурного наследия России, ее духовных ценностей и традиций.

- Учет возрастных особенностей и индивидуальных потребностей при определении содержания основных мероприятий программы.

- Успех и поддержка – создание «ситуаций успеха» в различных видах деятельности, условий добровольности и выбора – предоставление ребенку возможности выбора вида деятельности, исходя из его личных потребностей и интересов.

### **Сроки и место реализации программы:**

Программа летнего детского оздоровительного лагеря с дневным пребыванием «Простоквашинские каникулы в лагере» является краткосрочной, то есть реализуется в течение одной лагерной смены: июнь 2018 года на базе МАОУ СОШ №11 г. Усть-Илимска.

### **3. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

Воспитанник с заложенными основами ценностных отношений культурно-регионального сообщества (культурных и нравственных ценностей «малой» родины):

1. Понимающий смысл фольклорных произведений (нравственные ценности в сказках, пословицах); уважающий традиции обрядовых праздников.
2. Изучающий природу родного края с целью бережного отношения к природным ресурсам (узнаю сам – познаю других – сохраним природу вместе), пропагандирующий бережное отношение к природе края.
3. Способный самореализоваться в лично-значимой деятельности:
  - подготовить и провести викторину по краеведческим темам
  - подготовить репортаж для телегазеты, оформить страницы летописи
  - изготовить поделки, рисунки в различных техниках для красной книги, для летописи экспедиции
  - разработать маршрут экологической тропы по пришкольному участку
  - организовать подвижные национальные игры для друзей, для младших
  - стать участником детского национального театра (готовить декорации, костюмы, быть актером, оформителем).
4. любознательный, активно и заинтересованно познающий мир;
5. владеющий навыками сотрудничества и взаимодействия;
6. выполняющий правила здорового и безопасного для себя и окружающих образа жизни.

### **4. МЕХАНИЗМ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ**

Учитывая возрастные особенности младшего и среднего школьного возраста, а также осознавая значимость деятельностного подхода в воспитательном процессе, в основе механизма реализации программы - сюжетно – ролевая игра, как ведущий тип деятельности, как универсальное педагогическое средство.

Сюжетно - ролевая игра представляет собой исполнение детьми какого-либо сюжета. Сценарий игры служит лишь канвой для импровизации. Эти игры проходят без зрителей, все-участники! Ценность сюжетно-ролевой игры определяется тем, насколько в ребенке она развивает такие качества как: настойчивость, смелость, умение ориентироваться в сложной ситуации, умение действовать в интересах коллектива, сообща добиваться победы, не разрушая позитивного отношения к действительности.

Сюжетно-ролевая игра «Простоквашиноские каникулы в лагере» - это реальная жизнь в предлагаемых обстоятельствах. В такой игре создается ситуация выбора, ведь ребенок выбирает не только направление своего участия в игре, но и способ достижения цели.

Все дни смены объединяются определенным сюжетом ролевой игры. Перед детьми ставятся цели и задачи, успех в достижении которых требует напряжения сил и дает возможность подтвердить или изменить свою самооценку, предоставляют ребенку «поле успеха» в различных видах деятельности, предложенных игровыми ситуациями. Учет достижений ребенка на промежуточных и итоговых этапах (фестивалях, праздниках, конкурсах, ритуалах награждения с использованием атрибутики и символики игры и др.) – создает условия для самореализации и развития личности ребенка. Являясь развлечением, отдыхом, игра перерастает в обучение, творчество, в модель человеческих отношений.

#### **Игровая легенда**

Программа построена на материале книги Э.Успенского «Дядя Федор, пес и кот». Почему именно «Трое из Простоквашино»?

Во-первых, сейчас таких добрых, наивных, искренних произведений практически нет. Дети вырастают совсем на других образах и сюжетах. Детей привлекают западные мультфильмы, которые несут в себе большой заряд агрессии. Очень печальная

действительность! А ведь такие произведения, как «Трое из Простоквашино» имеют огромное воспитательное значение.

Во-вторых, наверное, нет ни одного человека, которому не нравятся герои этой книги! Каждый образ – самобытный и неповторимый. Какой интересный сюжет! Э. Успенский ярко отобразил это в своём уникальном произведении. В произведении затронуты и подростковые проблемы дяди Федора, которому сопереживаешь и сочувствуешь всем сердцем. Тут и проблемы безмолвных любимых домашних питомцев, которые «заговорили» и показали всю истинную реальность своего существования. А как тонко, не навязчиво и с юмором изображён семейный быт! Это и есть в высшей форме проявление профессионализма! Всё захватывает, всё восхищает! Книга как наглядное учебное пособие для очередного поколения детей.

В-третьих, раздумывая над этой замечательной, необыкновенной, но такой яркой и интересной историей жизни троицы в деревне, всегда желаешь воздать благодарность, сказать откровенное «Спасибо» талантливому русскому писателю, автору этой, уже такой близкой нам всем истории — Эдуарду Успенскому, который подарил всем нам этот удивительно близкий, такой милый и трогательный мирок деревни Простоквашино и тех чудес, которые в ней встречаются...

Итак, пёс по кличке Шарик, кот Матроскин, мальчик из города дядя Фёдор и ещё парочка многозначительных персонажей в лице почтальона Печкина и Бурёнки, вечно жующей шторки на окнах вместо сочной и спелой травы — вот основной костяк жителей этого, безусловно, весёлого села, деревни Простоквашино.

Вопреки всем ожиданиям, Дядя Фёдор привозит в деревню не абы каких, а говорящих пса Шарика и кота Матроскина, которые вполне охотно разговаривают по-человечьи. Это замечательная история, в ней столько добра, света и чистоты, что очень важно в мире каждого человека, а особенно ребенка!

Ребята и педагоги в течение смены являются участниками этой истории. Через нее узнавая историю своего города, своей страны.

Все воспитанники лагеря на первоначальном этапе – новички-краеведы. По мере прохождения истории предусмотрена система поощрения ее участников. Продвижение от ступени к ступени индивидуально для каждого ребенка: за участие в делах лагеря, за работу в творческих объединениях и мастерских он получает стимулирующие жетоны - успешки.

**Успешка Печкин** – за вклад в дела коллектива

**Успешка Шарик** – за 5 Печкиных

**Успешка Матроскин** – за 5 Шариков

**Успешка дядя Федор** – за 5 Матроскиных

В течении смены, по числу накопленных успешек, житель страны имеет право получить награды.

#### **Структура самоуправления.**

Детское самоуправление – форма организации жизнедеятельности коллектива, обеспечивающая развитие самостоятельности в принятии и реализации решения для достижения групповых целей. Самоуправление развивается тогда, когда дети оказываются в ситуации выбора решения поставленной проблемы. Именно принятие решения является ключевым для формирования мотива группового действия. Самоуправление в лагере развивается практически во всех видах деятельности временного детского коллектива.

В каждом отряде есть дядя Федор (командир отряда), кот Матроскин (ведет дневник путешествия). Воспитатели являются кураторами. Командиры отрядов, летописцы и кураторы входят в состав штаба – главного органа самоуправления.

Промежуточные результаты подводятся на еженедельных заседаниях штаба, окончательные – на итоговом сборе, где будут подведены итоги путешествия, вручены грамоты участникам в зависимости от номинации (личностные результаты), а также вручены вымпелы лучшему отряду (коллективные результаты).

## 5. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ. ПЛАН МЕРОПРИЯТИЙ

Программа «Простоквашинские каникулы» представляет собой разноплановую деятельность по оздоровительному, патриотическому, духовно-нравственному и экологическому профилю через формирование и развитие у детей качеств эстетической культуры. Она включает в себя следующие формы работы:

<p><b>Деятельность по сохранению и укреплению здоровья воспитанников</b></p>	<p>Основополагающими идеями в работе с детьми в пришкольном летнем лагере является сохранение и укрепление здоровья детей, поэтому в программу включены следующие мероприятия:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Осмотр детей медицинским работником в начале и конце смены, ежедневный контроль за состоянием здоровья детей;</li> <li>- Ежедневные пятиминутки здоровья Приложение №2;</li> <li>- Ежедневная утренняя гимнастика (основанная на ритмичных танцах), пробежки, спортивные часы;</li> <li>- Соблюдение режима проветривания отрядных помещений и режима питья детей;</li> <li>- Принятие солнечных и воздушных ванн (в течение всего времени пребывания в лагере);</li> <li>- Организация пеших экскурсий;</li> <li>- Организация здорового питания детей;</li> <li>- Организация спортивно – массовых мероприятий и подвижных игр;</li> <li>- Мероприятия, направленные на пропаганду здорового образа жизни.</li> </ul>
<p><b>Деятельность по этническо-патриотическому воспитанию детей</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Соблюдение ежедневной тематики;</li> <li>- Разучивание народных песен, танцев, обрядов, игр;</li> <li>- Конкурс частушечников про ЗОЖ, ПДД, ОБЖ;</li> <li>- Турнир смекалистов «Пословица не даром молвится»;</li> <li>- Игра-путешествие «Дела давно минувших дней»</li> <li>- День памяти и скорби – участие в митинге;</li> <li>- Просмотр российских и советских кинофильмов и мультфильмов</li> </ul>
<p><b>Деятельность духовно-нравственному и эстетическому воспитанию</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ежедневное чтение глав из книги Э.Успенского «Дядя Федор, пес и кот»;</li> <li>- Викторины «По страницам детских фильмов»;</li> <li>- Выставка-стенд «Любимые герои мультфильмов»;</li> <li>- Игра – путешествие «По страницам мультфильмов»;</li> <li>- Конкурс моделей одежды из подручных материалов «Я герой мультфильма «Трое из Простоквашино»»;</li> <li>- реализация творческого проекта</li> </ul>

В основу программы "Простоквашинские каникулы в лагере" легли идеи культурного и физического развития детей, развития творчества у детей в условиях детских общественных объединений, развития организаторских способностей, легли идеи нравственного и физкультурно-оздоровительного развития , развития творчества у детей в условиях реализации социальных проектов, развития организаторских способностей, идеи духовного и физкультурно-оздоровительного развития , развития творческого потенциала у детей в условиях реализации социальных проектов, развития лидерских качеств личности и трудолюбия.



Педагогический коллектив, реализующий программу смены, включает всех её участников в разнообразные виды деятельности, что позволяет учить детей умению вести дискуссии, убеждать и выслушивать чужое мнение, помогать людям делать добро, хранить хорошие традиции и создавать новые, творчески относиться к любому порученному делу.

Материал летнего отдыха: потребности и ожидания детей, задачи и формы воспитательной работы, оздоровительные процедуры и т.д. собирается воедино с помощью сюжетно-ролевой игры, с соответствующими игровыми ситуациями, атрибутами, ритуалами.

### Учебный план

№п/п	Содержание	Всего	Теория	Практика
1.	Чтение глав книги	8 часов	8 часов	-
2.	Видеозаписи	3 часа	3 часа	-
3.	Викторины	3 часа	1 час	2 часа
4.	Спортивные мероприятия	8 часов	1 час	7 часов
5.	Минутки здоровья	2 часа	1 час	1 час
6.	Работа в творческих объединениях	10 часов	2 часа	8 часов
7.	Концерты	8 часов	2 часа	6 часов

### Календарный план

#### Игровая легенда

В начале смены ребята получили письма с пожеланиями отправиться на каникулы вместе с героями произведения Эдуарда Успенского «Дядя Федор, пес и кот». Получили их на почте у самого почтальона Печкина. Каждый день ребята будут проживать вместе с героями, но не в Простоквашино, а в родном городе.

**Цель:** создание условий для формирования духовно-нравственного воспитания, гражданско – патриотической культуры личности ребёнка через разнообразную деятельность.

#### Задачи:

- Формирование представления об историческом прошлом родного города,
- Формирование у подрастающего поколения любви к Родине, готовности сделать ее краше.
- Воспитание уважения к национальным традициям своего народа, толерантности, культуры общения, бережного отношения к духовным богатствам страны.
- Создание благоприятных условий для сохранения и укрепления физического и психического здоровья детей, формирование потребности в здоровом образе жизни.
- Развитие гуманизма, милосердия и общечеловеческих ценностей.

#### 1 блок (1неделя) путешествия:

##### «История города»

**Экскурс в историю** (экскурсии, работа над мини-проектами, викторины, конкурсы об историческом прошлом нашего города),

#### 2 блок (2неделя) путешествия:

##### «Я житель своего города»

**Исторические места города** (экскурсии, беседы, агитбригада, соревнования, спортивные игры и т.д)

### **3 блок (3неделя) путешествия**

**«Мы изобретатели»** (поделки, рисунки, творческие выступления, защита проектов).

### **Календарный план (примерный)**

#### **1 блок (1неделя) путешествия:**

##### **«История города»**

**Экскурс в историю** (экскурсии, работа над мини-проектами, викторины, конкурсы об историческом прошлом нашего кино),

##### **1 день**

Чувство Родины начинается с восхищения тем, что видит перед собой, вспомнят свои любимые произведения, которые они не только читали, но и видели на экране. Они посмотрят отрывки из отечественных мультфильмов и вспомнят героев, каждый день будет начинаться с одной из глав произведения Э. Успенского, а ребята будут писать свою историю.

Замечательная детская книга. Все в ней легко и просто. Звери умеют разговаривать и никого это не удивляет. Мальчик может запросто уйти из дома и жить самостоятельно - это же так просто. Просто и клад в лесу найти, не имея ни карты, ни даже понятия есть ли он там, просто захотеть, пойти и откопать. Также легко купит трактор не совсем настоящий, но и не совсем игрушечный, да еще и веселый. А потом еще оказывается, что он продуктами питания заправляется. А как вам домашнее солнце, которое к потолку крепится и зимой дом греет?

В общем, все в книге по -детски легко и просто: что захотел, то и имеешь. Но ведь так в детстве всем и хотелось - не правда ли? И так замечательно, что есть книги, в которых мечты сбываются.

#### **ГЛАВА ПЕРВАЯ «Дядя Федор».**

1. Чтение первой главы.
2. «Огонек» знакомств.

Дети садятся на ковре в круг. У воспитателя символ лагеря –Матроскин. Правило: у кого кот, тот имеет право говорить. Игрушка передается по кругу. Ребенок называет имя, и чем он любит заниматься.

Учитель знакомит детей с правилами жизни лагеря.

- соблюдать установленный распорядок дня;
- приходить вовремя: в 09.00;
- уходить по разрешению воспитателя;
- иметь головной убор;
- подчиняться требованиям воспитателя;
- соблюдать технику безопасности;
- беречь имущество;
- быть вежливым, доброжелательным по отношению друг к другу;
- соблюдать правила гигиены.

3. Начало работы исторической студии

4. Экскурс в историю города

5. Распределение ролей в отряде

6. Экскурсия «Вот мой город» (видео)

7. Викторина- игра на выявление уровня знаний о деревне Простоквашино и города.

## **2 день**

Когда человек появляется на свет, вместе с жизнью получает самое большое богатство-РОДИНУ! У каждого человека есть такой уголок земли, где он родился, где впервые ощутил ласку матери и увидел свет солнца.

Если присмотреться внимательнее на карту нашей страны, то можно увидеть едва заметную точку, милую для нас – это наш родной город, в котором мы и проведем наши Простоквашиинские каникулы. Город Усть-Илимск со своими традициями и обычаями. Привольно он раскинулся на берегах реки Ангара, со всех сторон окружен зеленым покрывалом тайги...

*Кульминационный момент дня – мы выбираем место, где проведем 15 дней нашей игры, готовим его для будущего исторического праздника.*

### **ГЛАВА ВТОРАЯ «Новые заботы»**

1. Чтение главы
2. Подбор декорации для жилища отряда
3. Презентация «Стоит город Усть-Илимск»
4. Акция совместно с сотрудниками ГИБДД «Я - пешеход».
5. Трудовой десант.
6. Занятия по интересам (просмотр детских фильмов)

## **3 день**

Наш город богат своей историей, и мы отправляемся на поиски клада. Каждому отряду выдается маршрутный лист (для каждого отряда в разном порядке), по которому они следуют, выполняют задания и продвигаются дальше согласно маршруту.

№ п/п	Название станции	Место нахождения станции
1	Сборы в дорогу	В классе
2	Трудности кладоискателей	От крыльца школы переправиться к клумбе
3	В поисках сокровищ	На дереве
5	Походная	Около лестницы
6	Клад	На стадионе

### **Станция «Сборы в дорогу»**

Составить как можно больше слов из букв, имеющих в слове КЛАДОИСКАТЕЛИ.

### **Станция «Трудности кладоискателей»**

Эта станция спортивная. Здесь надо переправиться через «болото». Для этого используется по две дощечки на человека. Ступать можно только на них, передвигая эти дощечки вперед, нужно при этом пройти нужную дистанцию. Тут же можно дать задание – преодолеть «горные хребты». Для этого придется с закрытыми глазами пройти по веревке, протянутой на полу.

### **Станция «В поисках сокровищ»**

Глядя на рисунок, скажите, о чем думает пират (подсказка на крыше сундука). Ответ: не здесь ли запрятан сундук?

### **Станция «Не зевай, на вопросы отвечай»**

Кладоискателей ожидает успех, если они догадливые и обладают чувством юмора. Предлагается ответить на шуточные вопросы:

- Перечислите пять дней подряд, не упоминая чисел и названий дней недели. (Позавчера, вчера, сегодня, завтра, послезавтра)
- Что можно увидеть с закрытыми глазами? (Сон)
- Может ли страус назвать себя птицей? (Нет, не умеет разговаривать)
- Можно ли в решете принести воды? (Да, если заморозить)

- На какой вопрос никто никогда не ответит правдиво «да»? («Ты спишь?»)

#### **Станция «Походная»**

На этой станции ребятам предлагается рассказать, как нужно разводить костер и исполнить песню, которую они хотели бы спеть вечером у костра.

#### **Станция «Клад»**

Дети прибывают на последнюю станцию, ищут спрятанный клад – коробку, в которой находится сладкий приз для каждого отряда.

### **ГЛАВА ТРЕТЬЯ «Клад»**

1. Чтение главы
2. Составление карты.
3. Знакомство с памятными местами нашего города.
4. Поиск клада «Игра на местности»

#### **4 день**

У каждого ребенка есть любимая игрушка, которая впервые появилась в детстве. Игра «Репортер». Дети готовят репортажи, сообщения о своих игрушках.

### **ГЛАВА ЧЕТВЕРТАЯ «Первая покупка»**

1. чтение главы
2. Минутки здоровья «Чем опасен водоем»
2. Оформление выставки «Знакомьтесь – это мы»
3. Игра «Репортер»

#### **5 день**

Есть в нашем городе животные, которых можно встретить даже по пути в лагерь. А какие удивительные любимцы живут рядом с нами.

### **ГЛАВА ПЯТАЯ «Галчонок»**

1. Чтение главы
2. Экскурсия «Кто где живет, кто как живет» - помоги братьям нашим меньшим.
3. Конкурс «Квадрат знаний: путешествие в мир животных».
4. Выставка домашних питомцев.
5. Работа с документальными источниками «Эти удивительные животные»

#### **6 день**

У жителей нашего города есть дачные участки. Часто дачники, пытаясь облегчить свой труд, придумывают разные инструменты, приспособления, машины, которые помогают в работе. Мы тоже уделим этому внимание.

### **ГЛАВА ШЕСТАЯ «Хмель цветет»**

1. Чтение главы
2. Познавательная программа «Эти удивительные растения»
3. Коллективная работа «Что растет на огороде»
4. Подведение итогов недели

#### **2 блок (2неделя) путешествия:**

##### **«Я житель своего города»**

**Исторические места города** (экскурсии, беседы, агитбригада, соревнования, спортивные игры и т.д)

#### **7 день**

### **ГЛАВА СЕДЬМАЯ «Город»**

Обратимся к словарю.

Оказывается, город – это крупный населенный пункт. УСТЬ-ИЛИМСК поистине легендарный город. Город, перед которым расступилась тайга, про который сложены сотни песен и стихов. Город, который возводили молодые строители из разных городов России и зарубежных стран. А начиналось все с Толстого мыса. 23 ноября 1962 года к створу будущего гидроузла под руководством Иннокентия Перетолчина двумя рейсами прибыл десант рабочих гидростроителей.

В нашем городе много достопримечательностей. Познакомимся с ними.

1. чтение главы
2. Экскурсия по достопримечательностям города (видео)
3. Игра «Следопыты»

## **8 день**

### ***ГЛАВА ВОСЬМАЯ «Шарик идет в лес»***

1. Спортивный праздник: «Спорт любить – сильным и здоровым быть».

#### **Цели:**

- Развивать у детей интерес к спорту, понимание значения спорта в жизни человека;
  - Формировать спортивные качества, уважительное отношение к занятиям спортом.
2. Спортивные эстафеты и игры.
    - Эстафета с ракеткой.
    - Эстафета с мостиком.
    - Игра «Мышеловка».
    - Игра «Карасики - камушки».
    - Игра «Не выпустим».
    - Соревнование по армрестлингу.
    - Игра «Бездомный заяц».

## **9 день**

### ***ГЛАВА ДЕВЯТАЯ «Шарик меняет профессию»***

1. Чтение главы
2. Экскурсия по промышленным объектам города (видео)
3. Викторина «Профессии».
4. Выступление агитбригады «Скорая помощь на работе»
5. Конкурс рисунков «Все работы хороши...»

## **10 день**

### ***ГЛАВА ДЕСЯТАЯ «Хмель цветет»***

Родина, Отечество – это место, где человек родился, вырос, где прошло его детство, где жила или живет его семья, его близкие и родные люди, где ему хорошо, комфортно; это место, куда хочется вернуться, где тебя всегда ждут, помнят, где тебе рады, где все такое родное и до боли знакомое.

1. Торжественная линейка: «Мы –Россияне!»
2. Игра «Зарничка»
3. Смотр строя и песни
4. Я- городской житель и все здесь мне родное.

## 11 день

Сегодня мы подводим итоги недели. Ребята делятся впечатлениями об увиденном, услышанном.

1. «Удивительное рядом» - экскурсия по достопримечательностям города, показывающая, что в нашей стране много интересного.
2. Социально-патриотическая акция «Время героев»
3. «Давай, Россия!» - спортивный праздник
4. «Русские народные игры» - разучивание

## **3 блок (3неделя) путешествия**

**«Мы изобретатели»** (поделки, рисунки, творческие выступления, **защита проектов**).

## 12 день

### **ГЛАВА ТРИНАДЦАТАЯ «Тр-тр Митя»**

1. Чтение главы
2. Викторина по ППД «Светофор»

#### **Цели:**

- Систематизация и контроль знаний учащихся по ППД;
  - Развитие у детей познавательных процессов и навыков самостоятельного мышления.
3. «Фабрика пословиц»

Есть пословица: «тише едешь – дальше будешь». Придумать свое правило, свою пословицу для пешеходов.

4. «Автомобиль будущего»

Придумать и нарисовать «автомобиль будущего» и защитить свой проект. Чем он хорош?

## 13 день

1. Игровая программа «Школа безопасности»

#### **Цель:**

- Повысить уровень знаний мер безопасности детей.

Правила игры: команды путешествуют по станциям, время нахождения на станции 5-7 минут. На станциях команды вытягивают любые 2 карточки и выполняют предложенное задание. Потом отправляются на следующую станцию, где выполняют новое задание и т.д.

2. Конкурс рисунков на асфальте.

## 14 день

1. Конкурсно – развлекательная программа «Планета детства, или день воздушного шарика».

#### **Цель:**

1. Учить детей фантазировать, развивая их творческие способности.
2. Воспитывать чувство сопереживания за своего товарища.

2. Путешествие в мир природы «Что такое красота».

Цель: привлечь детей к природоохранительной работе.

Задачи: воспитывать на примерах высокой нравственности; развивать чувство ответственности и бережного отношения к природе.

3. Творческий проект «Бабочки». Дети в технике оригами изготавливают бабочек и приклеивают их на панно «Цветочная поляна», изготовленное ранее.

## **15 день**

### **ГЛАВА ВОСЕМНАДЦАТАЯ «Домой»**

1. Конкурсная программа «Мы актеры»

День проходит по 6 номинациям. К 5 номинациям: танцоры, писатели, художники, поэты, модельеры дети готовятся в течение 1 часа, а шестая будет проходить импровизированно.

2. Тожественная линейка закрытия смены
3. Большой концерт: «Моя Родина»
4. Прощальный концерт «ПОПУТНОГО ВЕТРА»

## **6. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ**

### **КАДРОВОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ:**

1. Начальник лагеря.
2. Воспитатели.
3. Вожатые.
4. Физрук.
5. Обслуживающий персонал (повар, техничка).

**Начальник лагеря** определяет функциональные обязанности персонала, руководит своей работой лагеря и несет ответственность за состояние воспитательной, хозяйственной и финансовой работы, соблюдение распорядка дня, трудового законодательства, обеспечение здоровья и жизни воспитанников, планирует, организует и контролирует все направления деятельности лагеря, отвечает за качество и эффективность.

**Вожатый и физрук** проводят воспитательную работу, организуют активный отдых учащихся, несут ответственность за жизнь и здоровье воспитанников, следят за исполнением программы смены лагеря.

**Воспитатель** организуют воспитательную работу, отвечают за жизнь и безопасность ее участников. Функции воспитателя заключаются в полной организации жизнедеятельности своего отряда: дежурство, труд по самообслуживанию, организация участия в мероприятиях. Воспитатель несет персональную ответственность за жизнь и здоровье каждого ребенка своего отряда.

Обязанности **обслуживающего персонала** определяются начальником лагеря.

Начальник и педагогический коллектив, специалисты хозяйства отвечают за соблюдение правил техники безопасности, выполнение мероприятий по охране жизни и здоровья воспитанников во время участия в соревнованиях, массовых праздниках и других мероприятиях.

## **РЕСУРСНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ**

### **Нормативно-правовое:**

- Закон «Об образовании в РФ»
- Конвенция ООН «О правах ребёнка»
- Концепция модернизации российского образования
- Закон «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации»
- Устав МАОУ СОШ №11, г. Усть-Илимска

- Правила внутреннего трудового распорядка
- Положение о пришкольном лагере с дневным пребыванием «Алые паруса».

#### **Организационное:**

- Формирование пакета документов, регламентирующих деятельность по выполнению проекта
- Формирование пакета аналитических материалов по итогам отслеживания процесса и результатов реализации проекта
- Организация временных творческих групп для реализации проекта
- Мобилизация деятельности структурных подразделений школы по выполнению проекта.

#### **Программно – методическое:**

- Формирование банка методических материалов, позволяющего обеспечить качественное выполнение плана мероприятий по реализации проекта;
- Разработка рекомендаций по технологиям работы с учащимися в летний период.

#### **Информационное:**

- Информирование коллектива учителей, родителей, учащихся о ходе реализации проекта;
- Размещение материалов на сайте школы.

#### **Кадровое:**

- Повышение квалификации учителей, реализующих проект
- Подбор и расстановка кадров
- Модернизация модели методической деятельности школы в соответствии с задачами проекта.

#### **Материально-техническое:**

- Игровая комната
- Спортивный зал
- Спортивное оборудование
- Спортивный инвентарь
- Спортивная площадка
- Площадка для игр
- Настольные игры
- Библиотека

Интерактивная доска

### **МЕРОПРИЯТИЯ ПО ОРГАНИЗАЦИИ ЛАГЕРЯ ДНЕВНОГО ПРЕБЫВАНИЯ**

<b>№ п/п</b>	<b>Мероприятие</b>	<b>Сроки</b>	<b>Ответственные</b>
1.	<b>Обсуждение проблем занятости детей и подростков в каникулярное время:</b> 1. совещание при директоре школы; 2. собрание методических объединений классных руководителей; 3. совещание ответственных за организацию занятости учащихся в каникулярное время.	Апрель	Директор, зам. дир по ВР
2.	<b>Определение направлений и форм организации каникулярного времени.</b>	Апрель	Директор, зам. дир по ВР
3.	<b>Диагностика.</b> -Учет мнений и запросов родителей. -Учет пожеланий учащихся по организации каникулярного времени.	Апрель-май Май	Начальник лагеря, воспитатели



	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Составление карты занятости учащихся в каникулярное время.</li> <li>-Определение уровня адаптации детей к условиям жизнедеятельности лагеря.</li> <li>-Удовлетворенность работой лагерной смены.</li> </ul>	<p>Май</p> <p>Май</p> <p>Май</p>	
4.	<p><b>Кадровое обеспечение.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Подбор кадров для организации каникулярного времени школьников.</li> <li>-Консультации, индивидуальная работа с педагогическим коллективом по вопросам содержания программы и деятельности лагеря.</li> <li>-Проведение педагогических советов работников лагеря.</li> <li>-Проведение производственных совещаний по видам инструктажа.</li> </ul>	<p>Апрель-май</p> <p>Май</p> <p>Май</p>	<p>Директор, зам. по ВР, начальник лагеря</p> <p>Начальник лагеря</p> <p>Начальник лагеря</p>
5.	<p><b>Организация оздоровительного лагеря.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Комплектование отрядов.</li> <li>-Разработка плана воспитательной работы</li> <li>-Оформление лагерной смены.</li> <li>-Подготовка к сдаче приемной комиссии.</li> <li>-Организация питания в лагере.</li> </ul>	<p>Май</p>	<p>Начальник лагеря, директор, зам. дир по ВР</p>
6.	<p><b>Проведение лагерной смены</b></p>	<p>Июнь</p>	<p>Начальник лагеря, педагогический коллектив лагеря</p>

## 7. ДИАГНОСТИКА (КОНТРОЛЬ ЭФФЕКТИВНОСТИ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ)

### Мониторинг результатов образовательного процесса

Оцениваемые параметры	Критерии	Степень выраженности оцениваемого параметра	Периодичность измерений	Диагностические процедуры
Теоретические знания, предусмотренные программой	Соответствие уровня теоретических знаний программным требованиям	1 уровень (минимальный) – ребенок овладел менее чем ½ объема знаний, предусмотренных программой, избегает употреблять специальные термины;	Вводный (первичный) контроль в начале изучения	Анкета Викторина
		2 уровень (средний) – объем усвоенных знаний составляет более ½, употребляя специальную терминологию, ребенок допускает ошибки;	Итоговый контроль по завершению программы	Анкета Викторина
Практические умения, предусмотренные программой	Соответствие практических умений программным требованиям (ожидаемым результатам)	3 уровень (максимальный) – ребенок освоил практически весь объем знаний, предусмотренных программой за конкретный период, термины употребляются осознанно и правильно	Вводный (первичный) контроль	Диагностическое упражнение
		1 уровень (минимальный) – ребенок овладел менее чем ½ предусмотренных умений;	Итоговый контроль по завершению программы	Педагогическое наблюдение на занятиях Анализ созданных продуктов
Творческие навыки	Креативность	1 уровень (начальный,	1 раз в конце	Педагогическое наблюдение на

	выполнении заданий (уровень творчества при создании телесюжетов )	элементарный уровень развития креативности) – ребенок в состоянии выполнить лишь простейшие практические задания педагога;2 уровень(репродуктивный уровень) –в основном выполняет задания на основе образца, по аналогии;3 уровень(творческий уровень) –выполняет творческие практические задания (с большой выраженностью творчества)	обучения по программе	занятиях Анализ созданных продуктов
Творческая активность	Участие в творческой работе	0 уровень (недопустимый): ребенок не демонстрирует потребности в данной деятельности;1 уровень (минимальный): участник одной проектной группы;2 уровень (средний): участник двух проектных групп; проба в качестве двух-трех должностей;3 уровень (максимальный): участник трех и более проектных групп, проба в качестве трех и более должностей	По завершению программы	Презентация результатов творческой работы

Небольшой срок реализации программы –15 дней –не дает возможности отследить изменения, произошедшие с детьми в нравственном, эстетическом, ценностном и др. аспектах. Поэтому, ставя воспитательные задачи, педагог создает условия для личностного развития воспитанников, но не проводит специальную диагностику воспитательных результатов.

Подведение итогов реализации программы осуществляется в форме коллективного обсуждения результатов работы отряда и определения лучших участников.

## **ВХОДНАЯ АНКЕТА**

Для того чтобы сделать жизнь в нашем лагере более интересной, мы просим тебя ответить на некоторые вопросы:

1. Твои ожидания от лагеря?
2. Есть ли у тебя идеи, как сделать жизнь в нашем лагере интересной и радостной для всех?
3. В каких делах ты хочешь участвовать?
4. Какие творческие объединения и мастерские хочешь посещать?
5. Чему ты хотел бы научиться за время пребывания в лагере?
6. Чему ты мог бы научить других?
7. Интересна ли тебе история, культура, природа родного края?

### **МЕТОДИКА «ВЫБОР»**

Детям предлагается прослушать утверждение и оценить степень согласия с ним содержанием по следующей шкале:

4 – совершенно согласен, 3 – в основном согласен, 2 – трудно сказать, 1 – в основном не согласен, 0 – совершенно не согласен.

1. Я жду наступление нового дня в лагере с радостью.
  2. В детском лагере у меня обычно хорошее настроение.
  3. У нас хорошие вожатые.
  4. Ко всем взрослым в нашем лагере можно обратиться за советом и помощью в любое время.
  5. У меня есть любимый взрослый в нашем лагере.
  6. В отряде я всегда могу свободно высказывать своё мнение.
  7. У меня есть любимые занятия в нашем лагере.
  8. Когда смена закончится, я буду скучать по нашему лагерю.
- Обработка полученных данных.

Показателем удовлетворённости детей (У) является частное от деления общей суммы баллов на общее количество ответов.  $У = \text{общая сумма баллов} / \text{общее количество ответов}$ . Если У больше 3, то можно констатировать высокую степень удовлетворённости, если же У больше 2, но меньше 3, то это - средняя и низкая степени удовлетворённости детей жизнью в лагере.

### **ИТОГОВАЯ АНКЕТА**

1. Что ты ожидал (а) от лагеря?
2. Что тебе особенно понравилось в лагере?
3. Самое важное событие в лагере?
4. Что тебе не понравилось?
5. В чем лагерь не оправдал твоих ожиданий?
6. Было ли скучно в лагере?
7. Ты пойдёшь на следующий год в лагерь? Если нет, то почему?
8. Тебе хотелось бы остаться на вторую смену?
9. Что из того, чему ты научился в лагере, ты сможешь использовать в своей повседневной жизни уже сейчас?
10. Нравится ли тебе, как кормят и готовят в лагере? Поставь оценку повару: (от «пятерки» до «двойки»).
11. Какую оценку ты бы поставил за организацию досуга в лагере?
12. Какие мастерские и творческие объединения ты посещал с интересом?
13. Появились ли у тебя друзья среди ребят, среди взрослых?
14. Чему ты научился в лагере?
15. Что нового узнал?
16. В каких проектах ты принял участие?
17. В течение смены я (подчеркни верные утверждения): подготовил и провел экскурсию, подготовил материал для летописи, подготовил репортаж для телегазеты, разработал страницу детской красной книги, выступил с

презентацией перед сверстниками, перед ребятами детского сада, изготовил макеты кукол, участвовал в театре национальных сказок, подготовил викторину, был актером на этнографическом празднике, разработал маршрут экологической тропы по пришкольному участку.

## **8. ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

Воспитанник с заложенными основами ценностных отношений культурно-регионального сообщества (культурных и нравственных ценностей «малой» родины):

1. Понимающий смысл фольклорных произведений (нравственные ценности в сказках, пословицах); уважающий традиции обрядовых праздников.
2. Изучающий природу родного края с целью бережного отношения к природным ресурсам (узнаю сам – познакомлю других – сохраним природу вместе), пропагандирующий бережное отношение к природе края.
3. Способный самореализоваться в лично-значимой деятельности:
  - подготовить и провести викторину по краеведческим темам
  - подготовить репортаж для телегазеты, оформить страницы летописи
  - изготовить поделки, рисунки в различных техниках для красной книги, для летописи экспедиции
  - разработать маршрут экологической тропы по пришкольному участку
  - организовать подвижные национальные игры для друзей, для младших
  - стать участником детского национального театра (готовить декорации, костюмы, быть актером, оформителем).
4. любознательный, активно и заинтересованно познающий мир;
5. владеющий навыками сотрудничества и взаимодействия;
6. выполняющий правила здорового и безопасного для себя и окружающих образа жизни.

## ПРИЛОЖЕНИЕ 1

### Лагерь живет по законам:

1. Закон точности
  - Необходимо ценить каждую секунду. Все дела и сборы начинать в срок. Никогда не заставлять себя ждать – не отнимать тем самым у товарища драгоценные минуты.
2. Закон поднятой руки
  - Этот закон учит уважать человеческое слово, человеческую мысль. Если человек поднимает руку, ему необходимо сообщить что-то важное людям. Каждому поднявшему руку - слово.
3. Закон территории
  - Этот закон гласит: будь хозяином своей территории. Относитесь к территории как к дому: бережно, заинтересованно, по-хозяйски.
4. Закон доброго отношения к людям
  - Доброе отношение к людям это – постоянная готовность сделать что-то для радости другого человека, готовность поступиться личным в интересах коллектива
5. Закон улыбки
  - Живи для улыбки товарищей и сам улыбайся в ответ.
6. **Символика и атрибутика:** Символы и атрибуты: название отрядов, девиз, эмблема, отрядный уголок.

## ПРИЛОЖЕНИЕ 2

### РЕЖИМ ДНЯ В ЛАГЕРЕ

Элементы режима дня	Время проведения	
	Для детей до 9 лет	Для детей старше 9 лет
Сбор детей, зарядка	9.00-9.15	9.00-9.15
Утренняя линейка	9.15- 9.30	9.15-9.30
Завтрак	09.30 – 10.00	09.30 – 10.00
Работа по плану отрядов, общественно-полезный труд, работа кружков и секций	10.00- 12.00	10.00 - 12.00
Обед	12.00.- 13.00	12.00.- 13.00
Послеобеденный (дневной) сон	13.00.-14.30.	-
Послеобеденное время (по плану отрядов: интеллектуальный час, прогулки, настольные игры и пр.)		13.00.-14.30
Полдник	14.30.-15.00	14.30.-15.00
Культурно-массовые и спортивные мероприятия, работа кружков и секций	15.00.-16.00	15.00.-16.00
Вечерняя линейка, уход домой	16.00	16.00

### **ПРИЛОЖЕНИЕ 3**

#### **Игры на знакомство**

##### **Игра "Лед и пламя".**

Участникам игры необходимо подумать, что является самым важным в характере, самым существенным. Затем найти этому краткую форму выражения, можно в стихотворной форме. Например, «лед и пламень», «то как зверь она завоет, то заплачет как дитя», «тиха, печальна, молчалива...» и т. д. Далее участники игры называют по очереди свое имя, затем несколько слов о себе, о своей сути. Лучше, если это будет сказано одной фразой, можно в стихах или с использованием метафоры.

##### **Игра "Когда я был маленьким".**

Ведущий предлагает вспомнить и рассказать случай из раннего детства, который произошел с вами, и мог претендовать на роль самого занятного. По кругу передается детская соска, и игроки по очереди рассказывают забавные истории детства. Игру можно провести на одном из огоньков.

##### **Игра "Снежный ком".**

Все становятся в круг. Один называет свое имя. Следующий участник, по часовой стрелке, называет имя первого и свое имя. Третий называет имя первого, затем имя второго и свое имя. Так игра продолжается, пока первый не назовет все имена по кругу.

Для того чтобы игра на знакомство не превратилась в механическую зубрежку, попросите ребят в момент произношения имени смотреть на того человека, имя которого произносится. Также игра станет малоэффективной, если количество участников будет слишком большим.

##### **Игра "Мячик".**

Все стоят в кругу. Первый игрок кидает мячик любому игроку, стоящему в круге. При этом он называет имя того, кому адресован мячик. Тот, кто не поймал «свой» мячик или тот, кто перепутал имя, называет все имена по кругу, начиная с себя, по часовой стрелке.

##### **Игра "Пассажиры и билетики".**

Играющие встают парами лицом друг к другу, образуя два круга (девушки – внутренний круг, а юноши – внешний). Внутренний круг – это билетики, внешний – пассажиры. В центре стоит безбилетник – «заяц». По команде ведущего: «поехали», круги начинают вращаться в разные стороны. Ведущий громко произносит: «контролер». «Билетики» остаются на местах, а «пассажиры» должны



найти свой «билетик». «Заяц» хватается тот «билетик», который ему понравился. «Пассажир», оставшийся без «билетика» становится водящим – «зайцем». При встрече «билетик» и «пассажир» знакомятся. После этого «билетики» у «пассажиров» меняются (переходят к следующему по кругу). Через некоторое время «пассажир» может ловить не только свой «билетик», но и любой понравившийся ему «билетик». Игру можно сопровождать музыкой.

### **Игра "Граница".**

Цель игры - получить как можно больше информации о ребятах.

Ход игры: чертится (определяется) граница, вожатый предлагает перейти на одну сторону тем, кто объединен каким-то общим признаком.

Вожатый устанавливает простые критерии объединения, например, перейти на другую сторону границы можно тем:

кто любит мороженое;

у кого есть дома собака (кошка);

кто любит смотреть мультики и т.д.

В то же время, в ходе игры, вожатый может выяснить:

кто любит петь;

кто любит танцевать;

кому сколько лет;

кто первый раз в лагере и множество другой полезной информации, задавая эти вопросы вперемешку с теми простыми, которые написаны выше.

### **Игра "Паровозик «Чух-чух».**

Водящий подходит к любому из круга и говорит: «Я паровозик «чух – чух», а тебя как зовут?». Игрок называет свое имя и присоединяется к «паровозику», и они «едут» дальше, а все произносят его имя с той же интонацией. Так они «доезжают» до следующего игрока. И все продолжается до тех пор, пока все играющие не «прицепятся» к «паровозику».

Игра должна проходить в быстром и веселом ритме.

### **Игра "Суета-сует".**

Всем участникам раздаются карточки, которые разделены на 9 – 16 клеточек. В каждой клетке написано задание. Суть одна: записать в клеточку имя человека, который (тут открывается простор для вашей фантазии) любит рыбу, держит дома собаку, любит звезды. Чем неожиданней будет задание, тем лучше. Можно заложить в эту карточку то, что нужно вам, например, выявить любителей рисования, пения, игры на гитаре и т.д. Побеждает тот, кто быстрее соберет имена.

### **Игра "У кого как у меня".**

Реквизит: лист бумаги и ручка (карандаш). На листке бумаги изображается таблица, состоящая из двух столбцов. В левой части пишутся определенные критерии (характеристики). Например, цвет волос, цвет глаз, первая буква имени, любимое блюдо, хобби и другие. Правая часть – пустая.

Каждый игрок должен найти себе человека, с которым у него совпадает тот или иной критерий. Например, меня зовут Паша, а ее Полина (совпадает первая буква в наших именах). Нашедшие друг друга люди обмениваются листками и в правой части таблицы, напротив схожего критерия, пишут свое имя, после чего возвращают листок обратно. Таким способом заполняется вся правая часть таблицы.

Задача игроков за определенное время собрать как можно больше подписей.

Вариант игры. На листке добавляется третья колонка: «Другое». Игрок (назовем его Димой) может подойти ко всем только по одному разу. Подойдя к одному из игроков (назовем его Сашей), Дима должен выбрать лишь один критерий, по которому он будет сравнивать его со своим критерием (например, хобби). Если оно совпадает, то Саша пишет свое имя в листке Димы. Если не совпадает, то в третьей колонке Дима записывает «хобби» Саши. После этого идет к другому человеку. Примечание, теперь Саше нужно будет при встрече с данным Димой, выбрать иной критерий, нежели «хобби». Побеждает тот, кто первый обойдет всех игроков.

### **Игра "Я и мои соседи".**

Реквизит: стулья по количеству участников, бумага, ручки и карандаши.

Стулья расставляются по кругу, участники занимают места в кругу. Ведущий игры предлагает нарисовать на листах таблицу. В первой колонке записывается «Имя игрока, сидящего через одного человека слева»; во второй – «Свое имя»; в третьей – «Имя игрока, сидящего через одного человека справа».

Предлагается писать имена соседей через одного, для того чтобы у игроков не возникало желания подглядеть, что пишет сосед. Смысл игры заключается в следующем: ведущий игры задает вопросы, а игроки отвечают на них письменно на своих листочках за себя и за своих соседей (пытаясь угадать правильный ответ). В ходе игры, любые разговоры между игроками запрещены. Вопросы, в принципе, могут быть любые, количество вопросов – 8-10. Примерные вопросы:

Любимый цвет.

Любит ли дискотеки.

Любимый киногерой.

Любимое домашнее животное.

Умеет ли хорошо петь.

Любит ли смотреть телесериалы.

Знает ли, что такое «экзальтация» (Экзальтация – восторженно-возбужденное состояние)

### **Любимый вид спорта (два).**

По окончании игры, участникам предоставляется время, чтобы оценить насколько их ответы совпали. Игру можно проводить не только в организационный период, как игру на знакомство, но и в другие периоды смены, чтобы посмотреть, насколько хорошо дети знают друг друга.

### **«Игры на сплочение и взаимодействие»**

#### **Игра "Атомы - молекулы".**

Ведущий объясняет: атом – это самая маленькая частица. В игре атомом будет каждый играющий. Молекула состоит из атомов, поэтому объединение в цепочку нескольких игроков в игре называется молекулой. Ведущий произносит: «Атомы». Все игроки начинают хаотично передвигаться. После слова «молекула по трое» играющие должны соединиться в группы по три человека. Тот, кто не сможет встать в тройки выбывает из игры. А ведущий продолжает изменять количество атомов в молекулах. Игру можно усложнить: атомы должны двигаться с закрытыми глазами.

#### **Игра "В тесноте, да не в обиде".**

Чертится квадрат со стороной, равной одному метру. Задание команде: занять его, не заступая за его границы.

Вариант №1: «Талия отряда» как можно компактнее встает вместе, а вожатый веревкой измеряет «талию». Можно измерить в начале смены, а потом в конце и сравнить.

Вариант №2: «Титаник» (лавочка). Вожатый измеряет расстояние, на котором должны все уместиться и так простоять 5 секунд, не касаясь земли. После выполнения лавочка укорачивается, задание усложняется. Так можно укоротить несколько раз. Главное, чтобы задание было сложным, но выполнимым.

### **Игра "Гусеница".**

Группа становится в линию. Каждый из группы протягивает свою руку тому, кто стоит сзади. Для этого играющие расставляют ноги на ширине плеч и протягивают руку назад между своих ног. При этом каждый также берет руку игрока, стоящего впереди. Группа начинает двигаться назад до тех пор, пока все не лягут на пол. Затем группе предлагается вернуться в исходное положение в обратном порядке.

### **Игра "День рождения".**

Сначала участники выбирают ребят, которые пользуются популярностью в коллективе. Их задача – написать фамилии тех, кого бы они пригласили на день рождения, но не более трех. Три – четыре человека, набравшие наибольшее количество предложений, становятся основными «именинниками». Они приглашают всех участников к себе в гости. Все должны решить, кто к кому пойдет на день рождения. Если участник не хочет идти ни к кому из «именинников», то это его право. Создаются микрогруппы. После небольшого совещания некоторые группы могут объединиться. Таким образом, можно выявить эмоциональных лидеров и дать детям возможность четко определить различие между эмоциональным и деловым лидером.

Игру можно использовать для разбивки на команды.

### **Игра "Зеркало".**

Все разбиваются по парам и становятся лицом друг к другу на расстояние вытянутой руки. Один в каждой паре играет роль зеркала. Ему нужно копировать, как можно точнее все движения партнера, который может хмуриться или удивляться, улыбаться, подмигивать – в общем, как фантазия подскажет. Потом игроки меняются местами.

### **Игра "Изображение из веток".**

Весь отряд должен за ограниченное время (1- 2 минуты) выложить на полу из веток изображение, например, слона. Задание необходимо выполнять в полной тишине.

### **Игра "Ковер-самолет".**

Несколько играющих стоят на покрывале – «ковре – самолете». Они «летят» по небу и им надо перевернуть свой «ковер – самолет» так, чтобы никто не наступил на пол. Если это происходит, задание выполняется сначала.

### **Игра "Ноги в руки".**

Группа становится в линию. Каждый кладет одну руку на плечо игрока стоящего впереди и поднимает одну ногу. Второй рукой подхватывают ногу игрока, стоящего позади. Задача группы – пропрыгать без разрыва определенное расстояние.

### **Игра "Построй крепость".**

Игроки сидят кругом на стульях. Водящий в центре круга с завязанными глазами. Он – стражник, охраняющий территорию. Сидящие – неприятели, которые

должны построить на территории крепость, для чего им нужно на один стул составить все остальные (число стульев равно числу игроков). Водящий стремится остановить строителей. Рукой он показывает, откуда ему слышится звук, произнося слово «здесь». Если ему удалось указать на строителя, то строитель выбывает из игры. Если водящий указал на место расположения крепости, то она должна быть перестроена в другом месте. Если крепость построена, то победили строители.

### **Игра "Спираль".**

Все строятся в цепочку. Каждый держится за талию впереди стоящего, кроме первого игрока. Постепенно игроки заворачиваются в спираль, а затем обратно. Можно закрутить и 300 детей, но при этом лучше всем держаться только за руки. Можно больше, но будьте внимательны. Игра может превратиться в большую давку.

### **Подвижные игры**

#### **Игра "Белки, орехи, шишки".**

Все встают, взявшись за руки, по три человека, образуя «белчье гнездо». Между собой они договариваются, кто будет «белкой», кто – «орехом», кто – «шишкой». Водящий один, гнезда у него нет. Если водящий называет «белки», то все «белки» оставляют свои гнезда и перебегают в другое. Водящий должен занять освободившееся место. Тот, кому не хватило места, становится водящим. То же самое происходит и при командах «орехи» и «шишки».

#### **Игра "Буги - буги".**

Ведущий: «Протягиваем правую руку вперед и поем: «Руку правую вперед, а потом ее назад, и опять ее вперед и немного потрясем. Мы танцуем «буги – буги», поворачиваем круги (при этом поворачиваемся) и в ладоши хлопаем вот так (2 хлопка) ((все устремляются вперед к центру) буги – буги – о'кей (потом обратно) буги – буги – о'кей) (2 раза)». Затем следует: левая нога, левая рука правая нога, нос единственный и т.д. Игра "Вороны и воробьи".

На расстоянии 1 метра чертятся две параллельные линии. От них отмеряется еще 4 – 5 метров, и прочерчиваются еще по линии. Первые две линии – это линии старта, вторые – «домики». Команды выстраиваются спиной друг к другу около первых линий. Каждой команде дается название – одной «вороны», другой «воробьи». Если ведущий сказал «вороны», то вороны догоняют воробьев, которые пытаются убежать к своему «домику». Все пойманные воробьи становятся воронами. То же самое происходит, только наоборот, если ведущий сказал «воробьи».

#### **Игра "Вороны и воробьи".**

На расстоянии 1 метра чертятся две параллельные линии. От них отмеряется еще 4 – 5 метров, и прочерчиваются еще по линии. Первые две линии – это линии старта, вторые – «домики». Команды выстраиваются спиной друг к другу около первых линий. Каждой команде дается название – одной «вороны», другой «воробьи». Если ведущий сказал «вороны», то вороны догоняют воробьев, которые пытаются убежать к своему «домику». Все пойманные воробьи становятся воронами. То же самое происходит, только наоборот, если ведущий сказал «воробьи».

#### **Игра "Волки во рву".**

На площадке чертится коридор («ров») шириной до одного метра. Ров можно начертить зигзагообразным, где уже, где шире. Во рву располагаются водящие –

«волки» (2 – 3 человека). Остальные – «зайцы». Они должны перепрыгнуть через «ров» и не оказаться осаленными. «Волки» могут осалить только тех «зайцев», которые находятся над ровом, и если им это удастся, то осаленный «заяц» выбывает из игры. «Зайцы», перепрыгивающие ров, не должны касаться линии рва. Если они коснулись линии, то они выбывают.

#### **Игра "Заколдованный замок".**

Играют две команды. Первая команда должна расколдовать «замок», а вторая команда – помешать им в этом. «Замок» может служить дерево или стена. Команда, защищающая «замок», должна быть с завязанными глазами. Они располагаются на игровой площадке так, как им захочется. Двое из них находятся около «замка» – главные ворота. Игрокам, которым нужно расколдовать «замок», по команде ведущего начинают бесшумно двигаться к главным воротам. Их задача – пройти через ворота и дотронуться до «замка». Задача второй команды осалить тех, кто движется к «замку». Те, кого осалят, выбывают из игры.

#### **Игра "Защита укреплений".**

Участники двух команд образуют круги, в центре круга ставится «городок» из кеглей, мячей и т.д. Водящий из команды соперника становится возле «городка». Задача игроков мячом разрушить «городок». Водящий не дает этого сделать, отбивая мяч (нельзя заступать за линию при атаке).

Перед игрой надо оговорить одно условие: можно ли передвигаться команде с завязанными глазами или они должны стоять на месте. Игра "Заяц без логова".

Участники игры стоят парами лицом друг к другу, подняв сцепленные руки вверх. Это «домики» или «логова зайца». Выбираются двое водящих – «заяц» и «охотник». Заяц должен убежать от охотника, при этом он может спрятаться в домик, т.е. встать между участниками.

#### **Игра "Иван-да-Марья".**

Все становятся в круг, замыкая его. В середине его девочка и мальчик. У обоих завязаны глаза. Иван должен найти Марью. Они ходят по кругу. Иван ищет Марью, все время спрашивая: «Марья, где ты?». Марья должна отвечать: «Я здесь, Иван», стремясь при этом как можно быстрее сменить место. После того, как Иван поймает Марью, он выбирает из детей, стоящих в кругу, новую Марью, а Марья – Ивана. у играющими. Тот, к кому он встал спиной становится «зайцем» и убегает от охотника. Если охотник осалил зайца, то они меняются местами.

#### **Игра "Из круга в круг".**

Чертится несколько кругов. Играющие находятся в этих кругах. Между ними находится водящий, который не имеет право заходить в круги. Находиться в кругу долго нельзя. Играющие должны постоянно перебегать из одного круга в другой. Задача водящего задеть игрока, пока он не находится на территории круга. Осаленный игрок становится водящим.

#### **Игра "Капканы".**

Шесть играющих встают парами, взявшись за обе руки и подняв их вверх. Это капканы. Они располагаются на незначительном расстоянии друг от друга. Все остальные играющие берутся за руки, образуя цепочку. Они должны двигаться через капканы. По хлопку ведущего капканы «захлопываются», т. е. Руки капканов опускаются. Кто попался, образует пары, и становятся капканами.

#### **Игра "Краски".**

Выбирается водящий – «монах» и ведущий – «продавец». Все остальные играющие загадывают тайне от «монаха» цвета красок, которые не должны повторяться.

Игра начинается с того, что водящий приходит в «магазин» и говорит: «Я, монах в синих штанах, пришел к вам за красочкой». Продавец: «За какой?». Монах: (называет цвет, например «за голубой»). Если такой краски нет, то продавец говорит: «Иди по голубой дорожке, найдешь голубые сапожки, поноси, да назад принеси!». «Монах начинает игру сначала.

Если такая краска есть, то играющий, загадавший этот цвет, пытается убежать от «монаха», а «монах» его догоняет. Если догнал, то краской становится водящий, если нет, то краски загадываются вновь и игра продолжается.

#### **Игра "Красный, желтый, зеленый".**

Играющие вытягивают запечатанные жетоны трех разных цветов. Перед командой, объединенной одним цветом, ставится задача – догнать и ликвидировать жетоны у команды противника, сохранив при этом свой состав. Группа с жетонами красного цвета догоняют группу желтых, желтые догоняют зеленых, зеленые – красных. В каждой группе примерно одинаковое количество игроков. Ведущий объявляет место встречи каждой цветовой группы и дает звуковой сигнал (свисток) к началу игры. Сам ведущий находится в центре площадки, а игроки, потерявшие жетоны собираются у него.

#### **Игра "Лиса и колобок".**

Играющие образуют круг и опускаются на колени или на корточки. Один человек - «лиса» становится в круг. Находящиеся в цепи круга начинают перекатывать мяч - «колобок», но так, чтобы «лиса» его не поймала. Если «колобок» пойман, то «лисой» становится тот, кто толкнул мячик ей в «лапки».

#### **Игра "Мигалки".**

Играющие садятся в круг, один стул пустой. За спиной у каждого стула стоит по человеку. Ведущий (у него стул пустой) незаметно для стоящих мигает сидящим. Тот, кому он мигнул, должен перебежать на пустой стул, стоящие же за стульями стараются не допустить этого. Сидящие и стоящие могут поменяться местами.

Вариант игры без стульев:

Играющие во внутреннем круге не сидят, а стоят. Игроки внешнего круга смотрят на пятки своего партнера, руки держат за спиной. Ведущий также мигает кому-либо из внутреннего круга. Если его успели поймать - пара меняется местами. Если игроку, стоящему во внешнем круге не удалось это, то он становится ведущим, а игрок, успевший перебежать, становится игроком внешнего круга.

#### **Игра "Невод".**

Игра проходит на ограниченной площадке, пределы которой нельзя пересекать никому из играющих. Двое или трое играющих берутся за руки, образуя «невод». Их задача – поймать «рыб» – остальных игроков. Если «рыба» не смогла увильнуть, то присоединяется к водящим, увеличивая «невод». Игра продолжается до того момента, пока не останется последний игрок – победитель.

#### **Игра "Охраняй капитана".**

Игра проводится на волейбольной площадке. Играющие делятся на две команды, в каждой из которой 1 капитан, 3-5 нападающих и столько же защитников. Капитаны и защитники остаются на своей половине поля, а нападающие уходят на половину площадки противника. После розыгрыша мяча с центра поля, команда, овладевшая мячом, старается за счет передач мяча приблизиться к капитану противника и осалить его мячом. Этому противодействуют защитники, стремящиеся перехватить мяч и в свою очередь отправить его на половину поля противника своим нападающим. За попадание мячом в капитана (он

перемещается только на своей половине площадки) команда получает 1 очко. Правила не разрешают защитникам переходить на сторону соперника, а нападающим возвращаться на свою половину для помощи защитникам. За нарушение правил команды наказываются потерей мяча. Игра длится 15-20 мин. Команда, набравшая больше очков, побеждает.

### **Игра "Поезда".**

У каждого игрока есть депо – начерченный небольшой круг. В середине площадки стоит водящий – паровоз, у которого нет своего «депо». Ведущий идет от одного вагона к другому. К кому он подходит, тот следует за ним. Так собираются вагоны. Паровоз неожиданно свистит, и все бегут к депо, паровоз тоже. Игрок, оставшийся без места, становится водящим – паровозом.

### **Игра "Поймай хвост дракона".**

Несколько команд выстраиваются в колонну. Каждый держит впереди стоящего за пояс. Это «дракон». Первый в колонне – это голова дракона, последний – хвост. Задача головы поймать хвост другого дракона. Туловище дракона не должно разрываться. Вариант игры: всего один дракон, голова ловит собственный хвост.

### **Игра "Разведчики и часовой".**

Вокруг часового расставляются флажки. Флажком может быть ветка длиной 60 сантиметров, на которой висит платок. Число флажков от 5 до 7. Они расставляются на расстоянии 15 – 20 шагов. Разведчики удаляются на такое расстояние, чтобы часовой их не видел. Их задача – незаметно подкрасться к флажку и похитить его. Часовой имеет право передвигаться по району, ограниченному флажками, но не дальше. Если часовой увидит разведчика и назовет его по имени, то разведчик выбывает из игры, а если часовой заметит разведчика, убегающего с флагом, и назовет его по имени, то флаг возвращается на место, а разведчик может продолжать игру. Маскироваться и переодеваться разведчик не имеет права. Игра заканчивается, когда выбыли из игры все разведчики, либо у часового остался один флажок. Как правило, последний флажок не упускает ни один часовой.

### **Игра "Светофор".**

На площадке чертятся две линии на расстоянии 5 – 6 метров друг от друга. Играющие стоят за одной линией. Водящий стоит между линией примерно по середине спиной к играющим. Водящий называет какой-либо цвет. Если у играющих этот цвет присутствует в одежде, они беспрепятственно проходят мимо водящего за другую линию. Если такого цвета в одежде нет, то водящий может осалить игрока, перебегающего пространство между линиями. Осаленный игрок становится водящим.

### **Игра "Слон".**

В этой игре участвуют две команды юношей по 6 – 8 человек. Одна из команд должна выстроиться в колонну. Каждый играющий нагибается, прижимает голову к поясу впереди стоящего, при этом держась за него руками. Эта команда – «слон». Вторая команда должна «взобраться на слона». Это делается так. Первый играющий встает со стороны «слоновьего хвоста», разбегается и, оттолкнувшись о спину последнего игрока – «слона», делает как можно большой прыжок на «слоновью спину». Он должен «приземлиться» так, чтобы не упасть со спины и не коснуться земли ногами. Затем прыжки совершают все остальные игроки из команды «наездников». Если кто-то из них не удержался и упал со «слона», то игра

прекращается, и команды меняются местами. После того, как все запрыгнули, «слон» должен пройти 8 – 10 метров, после чего команды меняются местами.

### **Игра "Тише едешь".**

Водящий и играющие находятся по разные стороны двух линий, которые прочерчены на расстоянии 5 – 6 метров друг от друга. Задача играющих – как можно быстрее дойти до водящего и дотронуться до него рукой. Тот, кто это сделал становится водящим.

Играющие двигаются только на слова водящего: «тише едешь, дальше будешь! Стоп!». На слово «стоп» все играющие замирают. Водящий, стоящий до этого спиной к игрокам, поворачивается и смотрит. Если в этот момент кто-то из играющих пошевелится, а водящий это заметит, то этому игроку придется вернуться назад за черту. Водящий может смешить замерших ребят. Кто засмеется, также возвращается назад. Игра продолжается.

### **Игра "Тутти - фрутти".**

Команда делится на два или более фронтов и выбирает себе название – фрукт. Один человек стоит в центре и рассказывает какую-либо историю. Как только он использует одно из названий фруктов, члены этого фронта должны поменяться местами друг с другом. Если произносится «тутти – фрутти», то все члены всех фронтов должны поменяться местами.

### **Игра "У медведя во бору".**

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

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

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

### **Игра "Удочка".**

Удочка – это скакалка. Один ее конец в руке «рыбака» – водящего. Все играющие встают вокруг «рыбака» не дальше, чем на длину скакалки. «Рыбак» раскручивает «удочку», пытаясь задеть ею по ногам играющих. «Рыбки» должны уберечься от удочки, перепрыгнув через нее. Они не должны мешать друг другу, а также не сходить со своих мест. Если «рыбаку» удалось поймать «рыбку», т. е. дотронуться «удочкой», то место «рыбака» занимает пойманная «рыбка». Необходимо соблюдать условие: скакалку нельзя поднимать выше 10 – 20 сантиметров.

### **Игра "Чур, у дерева".**

Играют на открытой местности, где есть деревья. Все, кроме водящего, становятся у деревьев, водящий – в середину между деревьями. Стоящие у дерева начинают перебегать от дерева к дереву. Водящий должен осалить их, пока бегущий еще не подбежал к дереву и не сказал: «чур, у дерева!». Осаленный становится водящим, а водящий занимает место играющего у дерева.

### **Развивающие игры**

#### **Игра "11 вопросов".**

На сообразительность.



Ведущий загадывает одного знаменитого человека. Играющие могут задать 11 вопросов. На них ведущий может давать ответы «да» или «нет». После этого с трех попыток должны угадать загаданного человека.

#### **"Ассоциация на предмет"**

Ведущий показывает какой-то предмет, совершая с ним какие-то действия, и «передает» его сидящему справа, который делает что-то свое с этим «предметом» и передает дальше и т. д. Примечание: игра проводится в полном молчании, кроме звуков. В конце можно восстановить по цепочке кто что делал.

#### **"Ассоциация на человека"**

Играющие выбирают кого-нибудь из присутствующих. Ведущий должен угадать его. Для этого ведущий задает вопросы. Анализируя ответы играющих, ведущий пытается узнать, кто загадан. Ассоциации даются как по внешности, так и по характеру человека. Интересен вариант, когда загадывается сам ведущий.

#### **"Ассоциация на слово"**

Играющие садятся в круг. Ведущий запускает слово (существительное) в одну сторону. Слова передаются соседу на ухо. Следующий играющий говорит свою ассоциацию на данное слово соседу, а тот дальше. Потом вся цепочка восстанавливается.

#### **"Бег ассоциации"**

Ведущий произносит вслух два случайных слова («сейф» и «апельсин»). Следующий игрок придумывает связь между этими словами («из сейфа выкатился апельсин») и называет свое слово («яйцо»). Следующий участник связывает второе слово с третьим («под кожурой апельсина оказалось яйцо») и называет свое слово. Так игра продолжается по кругу. В любой момент ведущий может остановить игру и попросить одного из игроков восстановить всю цепочку слов. Если игрок не справился с заданием, то он выбывает из игры.

#### **Игра "Бросаемся слогами".**

На сообразительность.

Игроки садятся в круг. Начинает один из играющих. Он бросает кому-нибудь мягкую игрушку и произносит какой-нибудь слог, а ловящий должен закончить слово, добавив свой слог или несколько слогов. Например: первый: «Са...», поймавший игрушку «Рай». Далее игрушка перебрасывается кому-то еще, и только что ответивший сам называет слог. Повторяться нельзя.

В этой игре важен темп; тот, кто задумался более чем на три секунды (или ответил невпопад), выбывает из игры.

#### **Игра "Вы поехали на бал".**

На внимание и сообразительность.

Все играющие садятся в круг, внутри которого спокойно перемещается ведущий. Его задача – заставить играющих ошибиться. Игра идет в виде диалога ведущего со всеми играющими по очереди. Диалог открывается присказкой ведущего: «Найдите, кто не знал: скоро будет бал. Барин прислал сто рублей денег, голик да веник, просил на балу черное с белым не носить, «да» и «нет» не говорить, не смеяться, не улыбаться. Вы поедете на бал?». Последним вопросом он обращается к конкретному собеседнику. Тот отвечает, стараясь выполнить поставленные условия. Диалог продолжается.

#### **Игра "Голубая корова".**

На воображение и актерское мастерство.

Играет две команды. Они показывают друг другу пантомимой какой-либо предмет, действие с этим предметом. Задача другой команды угадать. Показывать должен один человек игрокам своей команды.

### **Игра "Есть контакт!".**

На сообразительность.

Водящий загадывает слово (имя существительное, нарицательное, в единственном числе, именительном падеже) и называет играющим первую букву. Их задача – отгадать это слово, задавая вопросы водящему. Если водящий не знает, про какое слово его спрашивают и при условии, что это слово знает еще один, в этом случае он говорит: «Есть контакт!» и они оба быстро считают до 10, и вместе одновременно называют это слово. Если они называют одно и то же слово. То водящий говорит вторую букву своего слова и так до тех пор, пока не будет отгадано все слово.

Пример: Слово загадано на букву «К». Водящего спрашивают: «Это строительный материал?». Водящий: «Нет, это не кирпич». Играющие: «Это не транспортное средство?». Водящий: «Нет, это не катер» (в данном случае не важно про катер или корабль спрашивают играющие, т. к. загаданное слово не транспортное средство). Играющие: «Это не домашнее животное?». Водящий не знает, думает. В это время другой играющий говорит: «Есть контакт!» и оба считают до 10 и вместе называют слово «кот». Водящий: «Вторая буква слова «У» (если бы один играющий сказал бы «кот», а второй «курица», то это было бы не засчитано, и водящий не назвал бы вторую букву).

### **Игра "За себя не отвечаю".**

На быстроту реакции.

Этот оборот речи здесь надо понимать буквально: на вопросы, заданные тебе, должен отвечать другой.

Все садятся на стулья в два ряда напротив друг друга, парами. Водящий идет между рядами и задает вопросы то одному, то другому (не по порядку, а неожиданно). Отвечать же должен сидящий напротив и, конечно, по существу дела, хотя вовсе не обязательно, чтобы мнение отвечающего совпадало с мнением того, за кого отвечают. Например: «Ты любишь в хоккее играть?». Сидящий напротив отвечает: «Нет, в хоккее он играть не любит, он любит кататься на лыжах».

Тот, кто ошибается, становится водящим.

### **Игра "Инструкция".**

Игра на развитие памяти.

Ведущий заранее составляет инструкцию и знакомит с ней играющих. Например, «Последний кто войдет сюда, должен построить всех присутствующих в квадрат, причем, одна сторона квадрата состоит из светловолосых, другая – кареглазых, третья – людей, в чьем имени есть буква «А», четвертая – из оставшихся». Затем по очереди приглашаются в зал участники игры. Первому из них инструкция зачитывается. Он и все остальные должны по памяти передать ее содержание вновь входящим. Последний выполняет инструкцию так, как он ее понял.

### **Игра «Идем в поход»**

На сообразительность.

Играющие должны определить принцип игры. Играют с мячом. Ведущий: «Запомните фразу, с которой нужно начинать: «Я иду в поход и беру с собой...». После того, как вы назвали какой-либо предмет, вы передаете мяч своему соседу, и я говорю вам, идете вы в поход или нет. Вы должны угадать, почему я так

решил. Тот, кто первым угадает принцип игры, ничего не говорит окружающим. Каждый должен самостоятельно найти ответ.

Идет в поход только тот, кто, передавая мяч, говорит «пожалуйста», независимо от того какие вещи он берет с собой.

#### **Игра "Кляксы".**

Берется лист бумаги. С помощью кисти наносится небольшая капелька чернил. Затем в районе кляксы лист складывается пополам, проводится по нему рукой, а затем листок раскрывается. Получается удивительный узор. Этот листок можно пустить по кругу, а желающий может написать то, что он видит в этом рисунке, свои ассоциации.

#### **Игра "Крест - параллель".**

На сообразительность.

Существует четыре тезиса: «крест – крест», «крест – параллель», «параллель – крест», «параллель – параллель». Вы называете любой вариант и перебрасываете мяч своему соседу или ведущему. После броска ведущий сообщает верно, это или неверно. Вы должны догадаться, в каком случае, и какой тезис является верным. Кто догадался, держит это в секрете до всеобщего прозрения.

Ведущий судит «верно» или «неверно» по положению ног. Например, «крест – параллель» - верно, если у передающего мяч ноги скрещены, а у принимающего – нет.

#### **Игра "Любимая буква".**

Каждый выбирает свою любимую букву и объявляет ее. Задача игроков – составить рассказ, в котором все слова начинаются на одну букву. Выигрывает тот, кто за определенное время составит рассказ с наибольшим количеством слов.

#### **Игра "МПС".**

На сообразительность.

Непосвященные в игру заходят к играющим. Они должны угадать, что такое МПС. Для этого они задают по одному вопросу каждому сидящему в круге, например, что он ел сегодня? Что он вчера делал? и т. д. А играющие отвечают от имени своего правого соседа. МПС - мой правый сосед.

#### **Игра "Магазин".**

На сообразительность.

Двое – покупатели, все остальные – продавцы. Покупатели «покупают» только те товары, которые начинаются с буквы «С». Об этом «продавцы» не знают. Начинается игра. «Продавцы» предлагают разные товары. А «покупатели» выбирают что купить, а что нет. «Продавцы» должны угадать принцип игры.

#### **Игра "Наборщик".**

Ведущий называет слово. Задача игроков – пользуясь буквами этого слова, составить новые слова. Нужно соблюдать правила:

писать можно только имена существительные в именительном падеже, ед.ч., исключая имена собственные;

каждое слово должно быть составлено только из тех букв, которые есть в слове; время на составление новых слов оговаривается.

#### **Игра "Отгадать слово".**

Ведущий задумывает слово, состоящее из определенного количества букв. Загадывать можно только существительные в ед. ч. именительном падеже. Отгадывающий называет любое слово. Ведущий сообщает, сколько букв в этих словах совпадает. (На задуманное слово «корова» сделана первая

«разведка» словом «коронация». Ведущий сообщает, что совпало 5 букв.) Далее ход другого человека. Побеждает тот, кто первым угадал задуманное слово.

### **Игра "Палата №6".**

На сообразительность.

Выбирают двух водящих. Они будут «ведущими специалистами» в области шизофрении и психоанализа. Они выходят за дверь. Играющие договариваются о «болезни», которая называется «сдвиг по фазе в левую сторону на два такта». Симптомы «болезни»: на любой вопрос водящих – «докторов» играющий дает ответ на тот вопрос, который был задан его соседу, сидящему от него слева через два человека. Чем интересней вопрос, тем веселей будет проходить игра. Задача водящих – установить диагноз, угадав принцип игры.

Примечание: первые два «больных» и тот, кто не услышал своего вопроса, говорят: «бе – бе – бе, проезжай дальше».

### **Игра "Пианино".**

Руки кладутся на колени соседям (на ближнее колено). По кругу начинается игра на пианино, – дети ударяют по коленям по очереди. Тот, кто сбился, убирает руку.

### **Игра "Половина за вами".**

Участники садятся в круг и перебрасывают друг другу мяч. При этом бросающий громко говорит половину какого-нибудь слова; тот, кто ловит, должен назвать его вторую половину. Например, паро - воз, теле - фон. Бросать мяч можно любому игроку. Отвечать нужно быстро. За каждую ошибку или задержку игрок выбывает из игры.

Условия можно усложнить. Ведущий даёт (говорит) половину слова каждому сидящему в круге ребёнку. И каждый должен продолжить вторую половину. Не может - штрафное очко. Ведущий начинает говорить свою половину слова, например, «теле...». Дети продолжают: телефон, телеграмма, тележка, телетайп, телеграф и т.д.

### **Игра "Пузырь".**

Все берутся за руки, образуя круг. Со словами «месим, месим тесто» сначала сходятся в круг, а затем, повторяя «раздуйся пузырь, раздуйся большой, да не лопни» стараются разойтись как можно дальше. На каких участниках круг разрывается, те выбывают из игры. Так определяется сильнейший.

### **Игра "Сколько до дерева шагов?".**

Остановившись где-либо на дороге, руководитель говорит: «Видите дерево? Как вы думаете, сколько до него шагов?». Ребята отвечают. Чтобы проверить правильность ответов, все идут к дереву, широко шагая и считая шаги. Дойдя до дерева, выясняют, чей ответ был точнее.

### **Игра "Слово в шляпе".**

На небольших листках бумаги пишутся буквы алфавита. Часто встречающихся букв должно быть больше, менее употребляемых меньше. Все буквы складываются в шляпу (мешочек). Игроки по очереди вытаскивают по десять букв, из которых нужно составить слово. Сколько букв использовано, столько очков получает игрок. Каждый раз использованные буквы возвращаются обратно в шляпу. После оговоренного числа попыток подсчитывают, чей результат лучше.

### **Игра "Схвати".**

На быстроту реакции.

Один игрок стоит, выставив вперед расставленные и чуть согнутые в локтях руки. Другой игрок держит коробок из-под спичек над руками первого и, выждав

некоторое время, отпускает его. «Ловец» должен схватить коробок, прежде чем тот коснется земли.

### **Игра "Трехлитровая банка".**

Выбирается любая буква. Все игроки по очереди начинают перечислять слова (существительные, в единственном числе, именительном падеже, без уменьшительно ласкательных суффиксов) на выбранную букву, но при этом такие, чтобы их можно было «положить» в трехлитровую банку. Например. Выбрали букву «С». В нее могут «вмещаться» такие слова, как «спички», «солома», «сера»... Но нельзя положить «стол», «стук», «сундук». Также нельзя "положить" нарисованные предметы. Сначала игра кажется легкой, но через некоторое время становится все сложнее и сложнее. Игрок, который не находит больше нужных слов - выбывает. Побеждает тот, кто больше назовет слов.

### **Игра "Три музыкальных слога".**

На сообразительность.

Играющие делятся на три группы, выбирают водящего, который отходит в сторону. Загадывают слово из трех слогов. Каждая группа получает свой слог и поет его на свой мотив. Водящий отгадывает это слово в общем хоре. Например, мо-ло-ко: мо – «катюша», ло – «ламбада», ко – «подмосковные вечера».

### **Игра "Фрукты".**

Игра на внимание.

Все встают в круг. Каждый выбирает себе название фрукта на первую букву своего имени. Предлагается обмен фразами типа: «Яблоко любит апельсин». После этого апельсин должен назвать новую пару. Если этого не происходит и ведущий успевает коснуться апельсина, то они меняются местами.

### **Игра "Хи-хи, ха-ха".**

Игра на внимание.

Группа стоит в кругу, синхронно делает движение руками и произносит: «хи – хи – хи – хи – хи», «ха – ха – ха – ха – ха», уменьшая счет от 5. Группа должна справиться с заданием и при этом не засмеяться.

В целом весело получается.

### **Игра "Чей приз?".**

Вызываются 2 – 3 игрока. Ведущий читает текст:

Расскажу я вам рассказ в полтора десятка фраз,

Лишь скажу я цифру три – приз немедленно бери.

Однажды щуку мы поймали, распотрошили, а внутри

Рыбешек мелких увидали, да не одну, а целых семь.

Когда стихи запомнить хочешь, их не зубри до поздней ночи.

Возьми и на ночь повтори разок – другой, а лучше десять.

Мечтает парень закаленный стать олимпийским чемпионом.

Смотри на старте, не хитри, а жди команду: раз, два, марш!

Однажды в поезд на вокзале мне три часа пришлось... прождать

Ну что ж, друзья, вы приз не брали, когда была возможность брать?

### **Игра "Это мой нос".**

Игра на координацию движений. Игра на выбывание. Первый говорит: «Это мой нос» и указывает на голову. Второй должен сказать: «Это моя голова» и указать на д. Игра "Шли по улице". Игра на внимание. Всем играющим присваиваются номера. Номер 1 начинает: «Шли по улице 4 крокодила» Номер 4: «А почему 4?».

Номер 1: «А сколько?». Номер 4: «А 8». Номер 8: «А почему 8?» и т.д. ругую часть тела. Кто ошибся, тот выбывает. И так далее. Кому удастся продержаться, называя части тела, которые только что показал партнер, и в то же время, указывая на другую часть тела?

**план-сетка**  
**смена «Простоквашинские каникулы в лагере»**

Календарь дней	Утро	День	Подведение итогов
1.06.18 День 1-й ГЛАВА ПЕРВАЯ «Дядя Федор».	1. Встреча детей. Беседа воспитателя с детьми. Чтение главы 2. Зарядка 3. Завтрак	1. Огонек знакомств 2. Начало работы исторической студии 3. Экскурс в историю города 4. Распределение ролей в отряде 5. Экскурсия «Вот мой город» (видео) 6. Викторина- игра на выявление уровня знаний о деревне Простоквашино и города.	Подведение итогов дня.
4.06.18 День 2-й ГЛАВА ВТОРАЯ «Новые заботы»	1. Встреча детей. 2. Зарядка. 3. Завтрак 4. чтение главы	1. Подбор декорации для жилища отряда 2. Презентация «Стоит город Усть-Илимск» 3. Акция совместно с сотрудниками ГИБДД «Я - пешеход». 4. Трудовой десант. 5. Занятия по интересам (просмотр детских фильмов)	Якорек. «Самым замечательным сегодня было...»
5.06.18 День 3-й: ГЛАВА ТРЕТЬЯ «Клад»	1. Утренний настрой в отрядах. 2. Зарядка 3. Завтрак 4. чтение главы	1. Составление карты. 2. Знакомство с памятными местами нашего города. 3. Поиск клада «Игра на местности» 4. <b>Игровая программа «Путешествие на остров Буян» (Пушкинский день в России)</b>	Якорек. «Что для меня сегодня было сюрпризом»
6.06.18 День 4-й	1. Утренний настрой. 2. Зарядка.	1. Минутки здоровья «Чем опасен водоем»	Якорек. «Что этот день подарил мне?»

ГЛАВА ЧЕТВЕРТАЯ «Первая покупка»	3. Завтрак 4. чтение главы	2. Оформление выставки «Знакомьтесь – это мы» 3. Игра «Репортер»	Вручение успешек.
7.06.18 День 5-й: ГЛАВА ПЯТАЯ «Галчонок»	1. Утренний настрой в отрядах. 2. Зарядка 3.Завтрак 4. Вредные сестрички- вредные привычки 5. чтение главы	1. Экскурсия «Кто где живет, кто как живет» - помощи братьям нашим меньшим. 2. Конкурс «Квадрат знаний: путешествие в мир животных». 3. Эстафета «Веселые старты» (В рамках областной акции «Летний лагерь-территория здоровья») 4. Выставка домашних питомцев. 5. Работа с документальными источниками «Эти удивительные животные»	Якорек. «Что больше всего понравилось мне в этом дне?» Вручение успешек.
8.06.18 День 6-й ГЛАВА ШЕСТАЯ «Хмель цветет»	1.Утренний настрой. 2.Зарядка 3. Завтрак 4. чтение главы	1. Познавательная программа «Эти удивительные растения» 2. Коллективная работа «Что растет на огороде» 3. Подведение итогов недели	Якорек. «Как можно поддержать друга?» Вручение успешек.
9.06.18 День 7-й: ГЛАВА СЕДЬМАЯ «Город»	1. Зарядка 2.Завтрак 3.чтение главы Смелость слова, смелость поступка, МЫСЛИ.	1. Экскурсия по достопримечательностям города (видео) 2. Игра «Следопыты» 3. <b>Игра-марафон «Мы – дети России!» (Дню независимости России (12 июня)</b>	Якорек. «Что больше всего меня удивило» Вручение успешек.
13.06.18 День 8-й ГЛАВА ВОСЬМАЯ	1. Зарядка 2.Завтрак 3.Утренний настрой. Чтение главы	1. Спортивный праздник: «Спорт любить – сильным и здоровым быть».	Якорек. «В какой роли я сегодня побывал?»



«Шарик идет в лес»		2. Спортивные эстафеты и игры.	Чему я сегодня научился?
14.06.18 День 9-й ГЛАВА ДЕВЯТАЯ «Шарик меняет профессию»	1. Зарядка 2.Завтрак 3. Утренний настрой.	1. Экскурсия по промышленным объектам города (видео) 2. Викторина «Профессии».  3. Выступление агитбригады «Скорая помощь на работе»  4. Конкурс рисунков «Все работы хороши...»  5.« <b>Давай дружить!</b> » <b>развивающее занятие (профилактика суицидов, насилия)</b>	Якорек. «Я хочу стать...» Вручение успехов.
15.06.18 День 10-й ГЛАВА ДЕСЯТАЯ «Хмель цветет»	1. Зарядка 2.Завтрак 3.Утренний настрой.	1. Торжественная линейка: «Мы –Россияне!» 2. Игра « Зарничка» 3. Смотр строя и песни 4. Я- городской житель и все здесь мне родное. 5. <b>Конкурс газет: «Знай и уважай законы своей страны» (Правовое просвещение)</b>	Якорек. «В чем сегодня моя Победа ?» Трудно ли она мне досталась? Вручение успехов.
18.06.18 День 11-й	1. Зарядка 2.Завтрак 3.Утренний настрой. 4. Боулинг	1. «Удивительное рядом» - экскурсия по достопримечательностям города, показывающая, что в нашей стране много интересного. 2. Социально-патриотическая акция «Время героев» 3. « Давай, Россия!» - спортивный	Якорек. Выдача успехов.

		<p>праздник</p> <p>4. «Русские народные игры» - разучивание</p> <p>5.Товарищеский матч по футболу. (В рамках областной акции «Летний лагерь-территория здоровья»)</p>	
<p>19.06.18</p> <p>День 12-й</p> <p>ГЛАВА ТРИНАДЦАТАЯ</p> <p>«Тр-тр Митя»</p>	<p>1. Зарядка</p> <p>2.Завтрак</p> <p>3. Утренний настрой.</p>	<p>1. Викторина по ППД «Светофор»</p> <p>2. «Фабрика пословиц»</p> <p>3. «Автомобиль будущего»</p>	<p>Якорек.</p> <p>«Будущее- оно какое?»</p>
<p>20.06.18</p> <p>День 13-й</p>	<p>1. Зарядка</p> <p>2.Завтрак</p> <p>3. Утренний настрой.</p> <p>Беседа «Умей сказать «нет» вредным привычкам</p>	<p>1. Игровая программа «Школа безопасности»</p> <p>2.Конкурс «Мистер и мисс города Усть-Илимска»</p> <p>3. Конкурс рисунков на асфальте</p>	<p>Якорек. Что такое быть самостоятельным?</p> <p>Какие во мне есть качества, которые позволяют мне быть самостоятельным?</p>
<p>21.06.18</p> <p>День 14-й</p>	<p>1. Зарядка</p> <p>2.Завтрак</p> <p>3.Утренний настрой.</p>	<p>1. Конкурсно – развлекательная программа «Планета детства, или день воздушного шарика».</p> <p>2. Мероприятие ко Дню памяти и скорби.</p> <p>3. Путешествие в мир природы «Что такое красота».</p> <p>4. Творческий проект «Бабочки».</p>	<p>Якорек.</p>
<p>22.06.17</p> <p>День 15-й</p> <p>ГЛАВА ВОСЕМНАДЦАТАЯ</p> <p>«Домой»</p>	<p>1. Зарядка</p> <p>2.Завтрак</p> <p>3.Утренний настрой.</p> <p>Подготовка в отрядах к закрытию лагеря.</p>	<p>1.Конкурсная программа «Мы актеры»</p> <p>2. Тождественная линейка закрытия смены</p> <p>3. Большой концерт: «Моя Родина»</p> <p>4. Прощальный концерт «ПОПУТНОГО ВЕТРА»</p>	<p>Якорек.</p> <p>Чему я научился во время путешествия?</p> <p>Вручение наград</p>

## 9. СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

- 1.Губина Е. А. Летний оздоровительный лагерь (нормативно-правовая база).- Волгоград: издательство « Учитель», 2006
- 2.Гузенко А.П. Как сделать отдых детей незабываемым праздником. Волгоград: Учитель, 2007
- 3.Козлова Ю.В., Ярошенко В.В., Туристский клуб школьников: Пособие для руководителя.- М.: ТЦ сфера, 2004. - (Библиотека вожаго)
- 4.Куликов В.М., Ротштейн Л.М., Школа туристских вожаков: Учеб.-метод. пособие – М.: Гуманит. изд. Центр ВЛАДОС, 1999. – (Воспитание и доп.образование детей).
- 5.Ривкин Е.Ю., Организация туристической работы со школьниками: Практическое пособие. – М.: АРКТИ, 2001. – (Метод. биб-ка).
- 6.Солнцеворот-99 или Сварожий круг: Настольная книга вожаго. – Н. Новгород: Нижегородский гуманитарный центр,
- 7.Электронная версия газеты « 1 сентября . Начальная школа»
- 8.Материалы журналов « ПедСовет» 2007-2016 г.
- 9.Интернет материалы.
- 10.Э.Успенский «Дядя Федор, пес и кот»