



**В ПОМОЩЬ ВОЖАТОМУ
БОУ ОО ДОД «ДЕТСКИЙ
ОЗДОРОВИТЕЛЬНО-
ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ
(ПРОФИЛЬНЫЙ)
ЦЕНТР «СОЛНЕЧНЫЙ».**

СБОРНИК МЕТОДИЧЕСКИХ МАТЕРИАЛОВ

ВВЕДЕНИЕ

Детский лагерь - живой организм, в основе которого три составляющие: творчество, оздоровление и безопасность. Залогом успешной работы любого оздоровительного лагеря является сплоченный и работоспособный коллектив сотрудников: вожатых, медицинской службы, технической группы, администрации и т.д. Как важно, чтобы ребенок увез с собой заряд хорошего настроения, здоровья и жизненные навыки, которые пригодятся ему в будущем. Как важно, чтобы в течение смены рядом с ним были любящие и понимающие его старшие товарищи. Чтобы ребенку было комфортно среди сверстников, и активность его была мотивированной, и результативной.

В этой книге описаны основные моменты лагерной смены, от первого дня до отъезда детей. Отдельное внимание уделяется вожатской этике, нормам взаимоотношения детей и взрослых. Целый раздел посвящен подготовке и проведению отрядных дел. В инструктивной части – требования по охране жизни и здоровья детей, и другие материалы, проверенные «кровью» и «потом» лагерной жизни.

В настоящей работе нашли отражение методические разработки лагерей Межрегионального центра детского отдыха и оздоровления, а так же апробированные и адаптированные материалы из других опубликованных источников, посвященных организованному отдыху и оздоровлению детей.

ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ ПЕРИОД СМЕНЫ.

Смена в детском лагере длится, как правило, от двадцати одного до двадцати четырех дней. В её организации четко выделяются три периода: организационный, основной, заключительный

Практика работы детских лагерей отдыха показывает, что наиболее сложными и для педагогического, и для детского коллектива являются первые 3 дня лагерной смены.

Вожатый должен изучать своих воспитанников, организовать их жизнь и быт: он знакомит ребят с режимом дня, рассказывает им о внутреннем распорядке жизни в лагере, показывает, как правильно заправлять кровать, что и как нужно складывать в тумбочку, где хранить и сушить одежду, обувь и т.д.

Чтобы не «утонуть» в мелочах, не упустить главного, важно точно представлять себе главную задачу первых лагерных дней. Их принято называть «организационный период смены».

В организационный период происходит адаптация детей в жизни лагеря, закладываются основы создания временного коллектива детей. Одна из важнейших задач отрядного вожатого в организационный период – целенаправленное заранее продуманное изучение детей, их интересов и запросов, особенностей характера и физического развития, знаний, умений, навыков.

Первые сведения о ребятах вожатый получает от родителей в «Анкете родителей», которая находится в бланке путевки. Здесь родители рассказывают об индивидуальных особенностях своих детей, их привычках, нормах поведения, пожеланиях. Вожатому необходимо все это взять на заметку, проанализировать, отметить, на кого из детей необходимо обратить внимание в первую очередь. В том случае, когда что-либо в информации родителей представляет сложность для анализа, необходимо посоветоваться со специалистами (врачом, старшим воспитателем).

ПЕРВЫЙ ДЕНЬ В ЛАГЕРЕ.

Педагогика организационного периода начинается с первого дня. Как сделать первый лагерный день не формальным, не заорганизованным и не скучным? Это самый длинный и самый трудный день. От него зависит многое в дальнейшем ритме смены.

Первые часы в лагере, как правило, заняты не очень интересными, но важными для жизни лагеря: идет формирование отрядов, ребята размещаются в жилых помещениях, уточняются списки детей (по установленному в лагере образцу), вожатые получают необходимый инвентарь и оборудование. Важно сразу включить всех ребят в активную деятельность на общую пользу для отряда. С этой целью может быть проведена операция «Уют».

Ребята обустроятся в своих комнатах (их можно оформить, подписать, кто здесь будет жить, даже придумать название своей комнате и т.д.).

Необходимо подсказать детям, как лучше разместить вещи в комнате (что можно, а что нельзя хранить в прикроватной тумбочке, куда положить чемодан и т.д.) В установленное время подведите итоги этой операции. Операция «Уют» распространяется не только на жилые комнаты, но и на прилегающую территорию.

Вожатые должны иметь ввиду, что в первый день смены все ребята должны принять душ. Необходимо сделать так, чтобы это прошло организовано (в установленное время, без толчеи).

Во второй половине дня (обычно сразу после обеда или после тихого часа) проводят первый сбор отряда, на котором ребята знакомятся с вожатыми и друг с другом. Конечно, это не «вечер знакомств», он пройдет позднее, но и к первой общей встрече отряда надо подойти творчески и ответственно. Вожатые знакомят детей с порядком, режимом и традициями лагеря. Акцентируют внимание на «трех нельзя», принятых в лагере: нельзя уходить с территории лагеря самовольно; нельзя нарушать режим; нельзя обижать слабых.

Следует вместе с детьми совершить прогулку по территории лагеря, показать ребятам, где находится столовая, медпункт, клуб, спортивные площадки, помещения творческих студий, администрация лагеря, выход на пляж и т.д. Будет оправдано, если одновременно ваш отряд займется и поиском отрядного места. На отрядном месте проходят отрядные линейки и сборы, встречи, отдельные моменты подготовки к общелагерным мероприятиям. Отрядное место может быть создано как на базе стационарных мест отдыха (скамеек, поставленных в ряд или полукругом, беседок и т.п.), так и на «голом» месте (с помощью переносных скамеек и бревен, из которых будут созданы места для сидения, тентов, шалашных сооружений из ткани, сухих

веток и т.д.). Важно, чтобы для вожатых вопрос выбора и оформления отрядного места не носил стихийный характер. Заранее пройдите по территории, посоветуйтесь с вожатыми других отрядов, и предложите ребятам такие варианты отрядного места, чтобы их обустройство было реально возможно и безопасно. О выборе отрядного места посоветуйтесь со старшим воспитателем, у него могут тоже быть разумные предложения. В любом случае, ребят нужно грамотно подвести к тому, чтобы они согласились с вашим выбором, только тогда оборудование отрядного места для вашего отряда станет первым значимым коллективным творческим делом. Отряд должен «застолбить» за собой отрядное место (выложить свое название камешками на земле, изготовить и закрепить красочный плакат, поднять отрядный флаг...). Объясните детям, что отрядное место – это лицо вашего отряда, и уборка его – обязанность самих ребят.

За работой расскажите ребятам, что вечером их ждет «вечер знакомств», где отряду необходимо выбрать свое название и командира. Название отряда должно подчеркивать его образ: запоминающийся, оригинальный, отличный от других отрядов, который ребята пронесут через всю смену, оно должно отражать его индивидуальность, особенность. У ребят как раз есть время подумать и предложить варианты названий отряда, отвечающие всем этим требованиям.

Вечером, после ужина, на отрядных местах продолжается знакомство вожатого с ребятами и ребят друг с другом.

Самые младшие ребята обычно собираются на веселый вечер, где разучивают со своим вожатым игры, песни, общие танцы и т.д. Этот день заканчивается для них в 22.00.

В отрядах постарше проводятся «огоньки знакомств». Лучше узнать друг друга, адаптироваться в новом коллективе легче всего в игре. Ниже мы предлагаем варианты проведения различного рода творческих дел, которые помогают вожатым и их воспитанникам найти общий язык.

Например, «Времена года». Этот творческий вечер поможет ребятам лучше познакомиться друг с другом, проявить себя, свои организаторские, музыкальные литературные способности, фантазию, смекалку. Во время короткой подготовки к вечеру вожатый сможет легко обнаружить в своем отряде самого активного или тихого, самого организованного или не собранного ребенка, «певцов», «танцоров» или мастеров декламации.

Чтобы провести вечер «Времена года», весь отряд разбивается на четыре группы в зависимости от того, кто из ребят в какое время родился: весной, летом, осенью или зимой. На подготовку дается от 15 до 30 минут. Каждая группа за это время должна придумать небольшое творческое выступление, в котором ребята с помощью песен, стихов, частушек, пантомимы, загадок и т.п. должны представить себя и своё время года.

После подготовки выступают все группы. Это момент открытия «отрядных талантов».

Популярны во многих лагерях такие формы как «Ромашка», «Сюрпризник» и некоторые другие.

В отрядах старших ребят «огоньки знакомств» могут пройти в форме дружеского разговора. Каждый по очереди рассказывает о себе. Вожатый обычно подсказывает схему рассказа: нужно назвать имя, откуда приехал, какое поручение выполнял в школе, чем увлекается, чему бы хотел научиться в лагере, чем хочешь и можешь быть полезным в отряде. Такой разговор желательно начать вожатому, чтобы дать образец, темп и тональность рассказа.

Если большинство ребят уже не в первый раз в лагере и уже знакомы друг с другом, им можно рассказать о традициях лагеря, о ярких эпизодах прошлого лета, что изменилось в их жизни за год.

Вожатый должен постоянно реагировать на рассказы ребят, комментировать их, задавать вопросы, попросить ребят спеть или прочесть стихи (в зависимости от конкретной ситуации). Главное показать, что отряду интересен каждый, все могут найти свое место в коллективе.

Лучше узнать друг друга, адаптироваться в новом коллективе легче всего в игре. Игры – знакомства:

«Снежный ком». Отряд стоит (сидит в кругу). Вожатый начинает первым, он произносит своё имя. Следующий человек повторяет имя вожатого и называет своё имя. Далее задача усложняется. Нужно не сбиваясь назвать имена ребят, начиная с имени вожатого. Тому, кто ошибется, предстоит «штрафной круг».

«Паутинка». В руках у вожатого катушка толстой нити, он и начинает рассказывать о себе. Вожатый обычно предлагает схему рассказа: нужно назвать имя, откуда приехал, о своих увлечениях, чему хотел бы научиться в лагере, чем хочет и может быть полезным отряду. Отматывая нить, вожатый передаёт её сидящим в кругу ребятам, но не рядом сидящим, а, напротив и т.д. Постоянно отматывая нить, ребята рассказывают о себе и передают катушку в произвольных направлениях. Таким образом, к концу разговора всех сидящих в кругу связывает причудливый узор паутины.

«Орляцкий круг». Вожатый держит в руках талисман отряда, любую игрушку, свечку, символизирующую огонек, фонарик и т.д. рассказывает о себе, о своих увлечениях. Затем передает игрушку в руки рядом сидящему и предлагает ему тоже рассказать о себе, и так далее по кругу до тех пор, пока переходящая из рук в руки игрушка не окажется снова в руках вожатого (воспитателя).

«Давайте познакомимся». Ребята стоят по кругу. Вожатый выходит во внешний круг и обходя ребят кого-нибудь «осаливает», тот сразу же направляется в противоположную сторону. Встретившись, они знакомятся и

расходятся, стараясь первыми занять освободившееся в кругу место. Тот, кто не успел, становится ведущим.

Так заканчивается первый день в лагере. Он познакомил ребят друг с другом, настроил их на ожидание увлекательной жизни в течение всей смены, дал вожатому много ценных сведений о ребятах

«КАК УЗНАТЬ РЕБЕНКА?»

День заезда. Сегодня мы впервые увидели ребят. Они будут приглядываться к вам, а вы - к ним. Только они это будут делать скрытно и непроизвольно. А вы открыто, заранее подготовившись. Не бойтесь взаимных смотрин, будьте уверены в себе, веселы, приветливы, заботливы, а вместе с тем тверды, точны в словах. Это пока главное.

Внимательно смотрите, кто с кем сидит, кто к кому тянется, кто тих и незаметен, а кто норовит громким голосом, шуточками, песенками себя показать. На них, самых шумных, не надо сердиться - они ведь и хотят, чтобы их заметили! Вот вы и заметьте: подойдите, присядьте рядом, обнимите, поговорите, спойте вместе с ними.

Однако за два-три дня всех ребят хорошо не узнаешь. Поэтому изучение продолжается всю смену. Будьте внимательны к каждому, обязательно выясните, почему у Лены сегодня плохое настроение, почему у Славы нет желания идти на концерт, почему Марат плохо дежурит (ленится или не умеет), почему Соня груба со взрослыми при подругах, а без них - миролюбива.

Ответы на эти и многие другие вопросы можно получить лишь в откровенных, душевных разговорах с ребятами. Как хотите назовите эти разговоры - с глазу на глаз, по душам, по секрету, но без них не обойтись, без них трудно разобраться в настроениях коллектива, в тонкостях взаимоотношений. Не бойтесь секретничать с ребятами. Но и умеете хранить секреты. Такая у вас работа: мы постоянно имеем дело со многими секретами и обязаны уметь с ними обращаться.

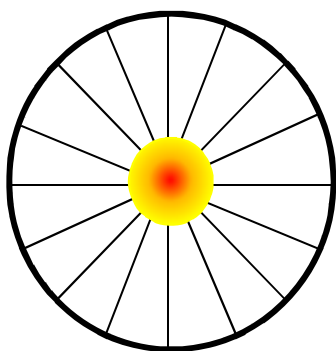
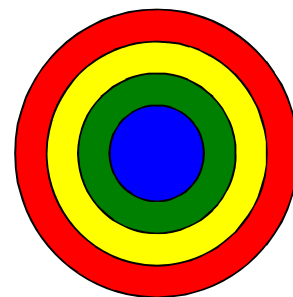
Вожатому и педагогу нельзя работать с детьми, не имея «обратной связи», не зная отношения их к прожитому дню, к делу, друг к другу, настроя на завтрашний день.

Отношение ребят к происходящему, их сегодняшнее настроение можно выяснять, применив методику «цветописи». В чем её суть? Прежде всего – это дневники настроения. Все группы «тестов» подразумевают творчество педагога: нужно самому уметь петь, сочинять, играть, рисовать, фантазировать. Важно и отношение вожатого к предлагаемым тестам. Необходимо постоянно стимулировать творчество детей, проявлять заинтересованность, быть внимательным, четко понимать условия игры. Иначе дети ли вначале «загорятся», но вскоре «потухнут», видя несерьезность выполняемого. Немаловажно и то, чтобы рисунки тестов были выполнены

аккуратно, ибо небрежность вызывает неуважение. Оптимальный возраст для предлагаемых тестов 11 – 15 лет.

«Мишень настроения»

Легенда такова: день – это выстрел. В какую же область настроения он попал сегодня? В зависимости от этого рисуется (наклеивается) кружок попадания на одну из цветных зон. Внутри каждого кружка – дата и мотивация. В конце смены мишень «прострелена» днями. Этот тест коллективный и надо помнить, что необходимо настроить детский коллектив так, чтобы обсуждение цвета стало объективным и обоснованным, учитывалось мнение каждого, но в тоже время не было повода для взаимных упреков, оскорблений и обид.

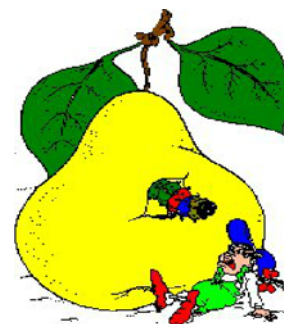


«Роза настроения»

Тест выполняется на листе ватмана: вырезается круг с максимальным диаметром. Внутри маленького круга либо рисунок, пестрая картинка из журнала, эмблема отряда, номер комнаты где висит «роза». Остальное пространство делится на сектора, количество которых соответствует количеству дней в смене. Этот тест тоже является коллективным.

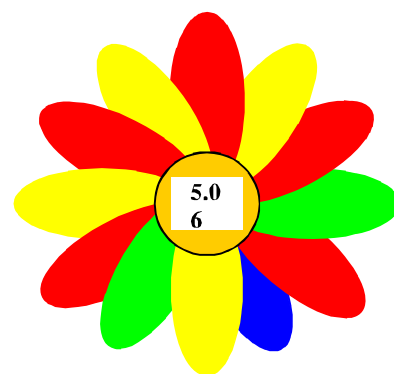
«Гусеница»

Гусеница - ребенок, груша (яблоко) – его внутренний, неведомый вожатому мир. Насколько сегодня вожатый смог «вытянуть» гусеницу наружу, насколько помог раскрыться, заинтересовал. В зависимости от этого, ребята в каждой комнате, совещаясь, либо прячут гусеницу внутрь (полное отсутствие взаимопонимания), либо максимально достают её из отверстия.



«Полянка настроения»

Легенда такова: каждый день на нашей полянке расцветает цветок – многоцветик. А вот какими будут его лепестки зависит от настроения ребят. Тест индивидуальный, лепестков в цветке столько, сколько ребят в отряде, а цветов к концу смены ровно столько, сколько дней в смене. В серединке цветка – дата, а на обратной стороне каждого лепестка имя ребенка, выбравшего этот цвет.



Для этих тестов вводятся цветовые обозначения: **красный** цвет соответствует восторженному, очень радостному настроению; **желтый** – радостному, светлому, приятному настроению; **зеленый** – спокойному, уравновешенному; **синий** – грустному, печальному, тоскливому.

Минимум принадлежностей, необходимых для работы с этими тестами (ватман, краски, фломастеры, ножницы, цветная бумага и карандаши, ручки, клей и т.д.) Конечно, предварительно детям необходимо разъяснить, что погода – не главный показатель настроения. Если, по мнению ребят, настроение в течение дня изменялось, то при закрашивании один цвет плавно переходит в другой (для теста «Роза»), или наклеивается на грань между цветами (для теста «Мишень»).

В тестах может быть следующая мотивация:

1. Приезд в лагерь. Новые знакомства.
2. Выбор названия отряда. Кинофильм.
3. Открытие лагерной смены.
4. Участие отряда в конкурсе, смотре. Прогулка вдоль берега моря.
5. Сегодня день сказок. Мы ставили «Золушку», 1 место!

Вожатые, которые пользуются «цветописью» не первый год, говорят, методика эта помогает в прямом смысле видеть, ощущать настроения коллектива. Эмоциональная «цветопись» тревожит мысль и подаёт нам постоянные сигналы к действию. Так будем же проницательными наблюдателями, будем постоянно учить наш отряд, чтобы помочь его духовному росту, его физической и нравственной закалке.

У ВАС В ОТЯДЕ: БЫСТРО И ВЕСЕЛО.

Страна «Вежливость».

Предлагаемые формы – эффективное средство для формирования у детей положительной установки к этикету. Ненавязчиво, легко и наглядно разворачивается перед детьми широкий спектр регламентированных общепринятых форм поведения. Они выступают как давно решенные поведенческие задачи, как наиболее оптимальный вариант поведения в типичных ситуациях. Ознакомление с этикетом – это расширение индивидуального поведенческого опыта. Соблюдение этикета – это освобождение человека от необходимости заново решать часто повторяющуюся задачу человеческого общежития. Несмотря на то что этикет направляет свои предписания на внешние формы поведения и эта внешняя форма может быть использована при разном содержательном наполнении, обучению этой форме следует уделять достаточное педагогическое внимание, так чтобы ребенок с возрастом легко владел культурными поведенческими формами для выражения своих тонких отношений. К тому же нельзя не учитывать, что ребенок обретает внутреннее через внешнее, идет к отношению, прежде всего, через действие.

Беседа «Умеем ли мы себя вести».

Ребята! Сегодня мы отправимся в Страну Вежливости, где познакомимся с её обычаями, традициями.

Человек прекрасно знает, что такое хорошо и что такое плохо, но, тем не менее, способен совершать скверные поступки, которые совершались людьми и прежде. Усвоить умом правила поведения не значит следовать им. Искусство воспитания состоит в том, чтобы эти правила стали сущностью человеческой личности.

Постичь правила поведения не сложно. Если усвоить их, то они сослужат в жизни огромную службу, так как научат жить в ладу с окружающими. Но для этого придется постоянно оглядываться на тех, кто рядом: не мешаете ли вы им, не раздражаете ли их, не огорчаете ли? Поэтому существует такое правило: «Если я хочу, чтобы мне было хорошо, я должен относиться к окружающим так, как мне хотелось бы, чтобы они относились ко мне».

Внимание! Наш самолет приземляется в Стране Вежливости. Нас встречают жители этой страны.

Ребята, как вы думаете, когда мы встречаемся с человеком, какую фразу мы произносим первой? Правильно, эта фраза звучит так: «Здравствуйте».

Люди издавна приветствовали друг друга при встрече. Одни кланялись в пояс, другие падали на колени и ударялись о землю лбом, третьи подносили

руку ко лбу и к сердцу, четвертые – прикоснулись носами, пятые – показывали язык. Да и сейчас посмотрите вокруг. Вот прошли военные – отдали честь, встретились двое мужчин – обменялись рукопожатием.

По-разному отмечают люди самое частое событие в своей жизни – встречу друг с другом. И все-таки общее здесь есть. Уклониться от приветствия или не ответить на него во все времена считалось верхом невоспитанности и неуважения. Ведь в приветствии заключается очень большое, важное содержание – «Я тебя вижу, человек. Ты мне приятен, и я хочу, чтобы ты ко мне хорошо относился. Я желаю тебе всего самого доброго». Вот что означает простое, обыкновенное слово «здравствуйте».

Задание 1.

Как бы вы поступили в этих ситуациях?

1. Ты идешь с товарищем по улице. Он поздоровался с незнакомым тебе человеком. Приостановился. Надо ли поздороваться тебе?

2. В школьном коридоре разговаривают учителя. Среди них Олег увидел своего классного руководителя и, проходя мимо, вежливо сказал: «Здравствуйте, Иван Семенович». Какая ошибка допущена Олегом?

3. Вы вошли в автобус с задней площадки и увидели, что у передней двери стоят ваши друзья. Нужно ли поздороваться с ними? Если да, то как это сделать?

4. С вами, наверное, такое бывало: вы часто встречаете человека, но не знакомы с ним. Полагается ли в таких случаях здороваться?

Мы приехали в Страну Вежливости в гости... А вы никогда не задумывались, зачем люди ходят в гости? На это, наверное, есть много причин. Во-первых, очень приятно, когда, увидев тебя, кто-нибудь обрадовался. Во-вторых, в гостях собираются разные люди, они общаются, обмениваются мнениями. В-третьих, люди привыкли делиться друг с другом хорошими новостями.

Прочитайте рассказ о том, как один мальчик пришел в гости к другому. Оказался ли он хорошим гостем? Найдите и подсчитайте ошибки в его поведении. Будьте внимательны, мальчик допусти не менее десяти ошибок.

Задание 2.

Звонок. Коля открывает дверь – перед ним стоит его одноклассник Вася. «Колян, Привет! Как дела?! К тебе можно?» – почти кричит Василий и вламывается в квартиру. «Чо, родителей нет? Нормально, Колян давай поедим. Жрать хочу, как стадо бегемотов», - сказал Вася, открывая холодильник. «Знаешь, Колян, поставь чайник: мне вредно есть в сухомытку», - озабоченно говорит Вася, уплетая бутерброды. Василий отобедал, вытер руки о занавески на кухне и удовлетворенно сказал «Колян, помой посуду, а я пойду, футбол гляну. Сегодня наши с норвежцами играют. Да, Коль ты бы сделал пока домашнюю работу, я после перепишу».

Вася посмотрел футбол, погрыз семечки, оставляя шелуху под журнальным столиком, собрался домой. «Коль, будь другом, разбуди завтра часов в семь, ладно?! Ну ладно, Колян, давай!» Вася ушел. Коля в трансе.

Вы знаете, как вести себя в общественном транспорте?

Самое главное правило – всегда помнить о других. Вспомните загадку о транспорте: « На колесах едет дом, не живут подолгу в нем». В загадке подчеркнуто главное – транспорт все-таки дом, а наши попутчики – соседи. В самом деле, кто, например, станет в доме бросать мусор, старые билеты? Или давайте представим, вошел в помещение человек и встал в дверях, а другим не пройти. Или в комнате сидит группа ребят, все стулья заняты, а старая бабушка стоит и ей некуда сесть. Невероятно, но такое случается видеть в общественном транспорте довольно часто.

Задание 3.

1. Тамара вошла в полупустой автобус, села и осторожно дотронулась до плеча дремавшей сзади старушки: «Деньги на билет передайте, пожалуйста». «Не очень-то хорошо воспитана ты, девочка». Тамара обиделась: «Почему это нехорошо? Может быть, деньги на билет передавать нельзя? Или я невежливо попросила?» Права ли девочка?

2. На сиденье расположились мальчик и девочка. Он – у окна, она со стороны прохода. Подошла женщина с ребенком на руках. Кто должен уступить ей место? Одни говорят – мальчик, потому что он мальчик, другие считают, что девочка, потому что женщине с ребенком неудобно проходить к окну. А как вы думаете?

3. Пока отец брал билет, Никита занял удобное сиденье, устроился основательно и закричал: «Папа, иди скорее, я тебе место занял!» Отец подошел, наклонился к сыну и сказал... Что сказал отец?

4. На улице уже по-вечернему прохладно. Ты возвращаешься с тренировки. На тебе теплый свитер, который заставила надеть мама. Так хочется открыть окно в автобусе, тем более, что народу мало, сзади сидят лишь седенькая бабушка и малыш со своим папой. Можно ли открыть окно?

Итак, мы с вами побывали в Стране Вежливости, узнали о её традициях и обычаях. Но есть поговорка: «В гостях хорошо, а дома лучше». Наверное, вы со мной согласитесь, что нам пора возвращаться домой, в семью. Мы отправляемся в обратный путь.

Бывают в семье чудесные дни, разумно наполненные серьезным делом и отдыхом. А иногда все идет кривь и кось, взрослые недовольны детьми, дети ссорятся. Шум, обиды, выговоры. Надо запомнить главное: нужно ценить доброе отношение человека к человеку, следовать народным традициям и обычаям.

Именно воспитанность, культура поведения делают нашу жизнь приятной, разумной и красивой. Именно в этом случае окружающим,

родителям, товарищам, учителям и даже незнакомым людям будет хорошо и радостно с нами. А нам будет хорошо и радостно среди людей.

Турнир знатоков этикета.

Турнир знатоков этикета – командное состязание. Обычно команды составляется из ребят одного или одновозрастного коллектива. Но по мере усвоения игровых правил рождаются самые разнообразные способы создания команд: это могут быть ребята приблизительно одной возрастной группы или разновозрастные группы, команда девочек и мальчиков, команда взрослых и детей.

Судейская бригада составляется, как правило из детей разного возраста, туда приглашаются принципиальные ребята и «звезды» общих симпатий, в число судей могут входить взрослые.

Однако успех турнира решают два условия.

Первое – содержание состязательных задач, выдвигаемых перед командами последовательно от тура к туру: они непременно должны носить ситуационный характер, так чтобы исполнение задачи театрализовалось и являлось зрелищным воплощением этического правила – отношения к человеку.

Второе – комментарии ведущего, вскрывающие сущность правил этикета, его тонкости и жесткие регламентации в виде «надо». «нельзя». Комментарии ведущего следуют за выполнением заданий и предшествуют моменту судейской оценки – таким образом обеспечивается единый критерий оценок.

Обеспечение этих двух условий и составляет всю подготовительную работу по организации турнира. Правда, если не считать общеорганизационных компонентов, таких как красочное веселое объявление, приготовление зала для болельщиков, соревнующихся, музыкальные заставки, юмористические призы и т.д.

Методика же составления этических задач предельно проста: в одном и том же разделе свода правил по этикету выбираются две однотипные нормы (например, как пользоваться чайной ложкой, как пользоваться столовой ложкой) – их и предлагается продемонстрировать поочередно представителям команд; так как эти разделы в литературе по этикету традиционно выстраиваются по принципу «сферы жизни человека» («в транспорте», «в театре», «в гостях» и т.д.), то и контрольные задания, предъявляемые командам будут разнообразны, они как бы окунают участников в разные сферы человеческой жизни. не стоит в подборе задач – ситуаций ограничиваться узкими сферами сегодняшней жизни ребенка, пусть он в воображении заранее переживет будущую ситуацию, в реальном действии заложит основы для завтрашней необходимости (например,

«приглашение в театр», «поездка в автомобиле», «развлечение гостей», «предложение финансовой помощи попавшему в беду»).

От тура к туру задания должны усложняться, а предлагаемые ситуации вынуждать к творческому процессу. Эти ситуации подсматриваются в жизни: вот мужчина с зонтом стоит на остановке, а рядом без зонта мокнет женщина; вот в электричке пассажир лакомится конфетами; вот сидящая девушка видит стоящую с тяжелой сумкой молодую женщину; вот в театральном вестибюле у кого-то оторвалась и зазвенела по полу пуговица; вот гостю предлагают блюдо, которое ему противопоказано, и т.д.

Проводя первый турнир знатоков этикета, необходимо предвидеть серию последующих, так как данная игровая форма увлекает детей и рождает у них желание еще раз пережить момент захватывающего состязания. В тоже время эта форма может возникнуть и спонтанно, в контексте какой-либо другой деятельности или ситуации.

Добавим: ни в коем случае нельзя забывать, что турнир знатоков этикета – игра, шутка, проверка сил и веселье, дружеское состязание и удовольствие. Он проводится ритмично, легко, изящно, остроумно и мягко, так чтобы эта игра духовных сил никого не обидела, не унизила, а наоборот, возвысила и укрепила в собственных возможностях, утеплела взаимоотношения в коллективе.

Рыцарский турнир вежливости.

Турнир проводится в форме КВН.

Ведущий. О достойные рыцари, юные повелители душ! Знатоки вежливости и любезности! Явитесь на зов турнирных труб! Турнир рыцарей ждет вас. Доспехи ваши – вежливость и любезность, внимание и доброжелательность. Будьте достойны великого рыцарского звания.

Выходят команды.

Ведущий. Кто из вас знает, кого в прошлом называли рыцарями?

В средние века рыцарями называли отважных, смелых воинов, которые носили тяжелые доспехи, были вооружены копьем и мечом. Чтобы стать рыцарем нужно было пройти специальную подготовку. В семь лет мальчиков отправляли учиться к опытным воинам. Они обучали их скакать верхом, стрелять из лука, метать копье, владеть мечом. Кроме военных наук мальчиков приучали держать данное слово, быть вежливыми, выручать друга из беды, заступаться за слабого и обиженного, благородно и возвышенно относиться к женщине.

Ведущий.

Какого же человека мы называем рыцарем в наши дни?

В наши дни рыцарем называют человека, готового на подвиг во имя другого человека, умеющего держать данное слово, вежливого,

благожелательного. Рыцарь готов в любой момент броситься на помощь другим, в груди его бьётся благородное сердце.

Ведущий. Прежде чем приступить к конкурсной программе, мы предлагаем командам приветствовать друг друга и чем вежливее, тем лучше.

Конкурс «Вежливые слова»

В обиходе вежливого и воспитанного человека всегда присутствуют слова, которые мы называем «волшебными». С помощью этих слов даже грустному или обиженному человеку можно помочь вернуть хорошее настроение. Каждый из вас должен назвать по одному волшебному слову. За каждое слово команда получает по одному очку.

Ведущий. Не только слова бывают волшебными, волшебными бывают и поступки. Откуда, например, пришел обычай снимать шапку, когдаходишь в дом?

Этот обычай возник во времена рыцарей, которые постоянно странствовали по стране, облаченные в доспехи. Входя в дом, рыцарь снимал шлем, как бы говоря жестом хозяину: «Я не опасаюсь тебя». Эти времена прошли, но обычай снимать шапку, входя в дом, остался. Этим ты даёшь понять, что уважаешь дом живущих в нем людей.

Ведущий.

А откуда пришел к нам обычай, здороваясь, снимать перчатку?

Тоже из рыцарских времен. Сняв перчатку, рыцарь показывает, что в руке не зажато оружие, и он доброжелательно относится к встречному. И сейчас, здороваясь, снимают перчатку из уважения к другому человеку.

Ведущий. А сейчас посмотрим, много ли рыцарей в нашем зале! Ответьте, кто должен поздороваться первым:

- мальчик или девочка;
- бабушка, сидящая на скамейке или девочка, проходящая мимо;
- ученик или учитель.

Конкурс «От теории к практике».

Задание: выпить из чашки компот, не нарушив правил этикета (сначала выпить компот, потом с помощью ложечки достать ягоды. Косточку изо рта переложить сначала в ложечку, а потом – на блюдце.

Конкурс «Рыцари скрестили шпаги».

Представители команд задают друг другу вопросы по культуре поведения и этикету, подготовленные заранее.

Конкурс «Приглашение на танец».

Ведущий. Рыцарей во все времена отличало галантное, вежливое отношение к женщине, они также были отличными танцорами.

По три представителя от команд должны элегантно пригласить на танец девушек (девочек) из зала. Пары танцуют под любую медленную музыку:

- держа между лбами шар;

- держа шар животами;
- держа шар коленками.

Ведущий. Дорогие ребята, а закончить наш вечер можно словами:

Клянемся рыцарями быть!
Всегда спасибо говорить,
Добрый день и до свиданья.
Нет в мире выше рыцарского званья!

Клянемся рыцарями быть!
И лень, и грубость позабыть,
Учиться этикету –
Науку помнить эту.

Клянемся рыцарями быть!
В борьбе со злом добро добыть.
Невежд разить мечом волшебным
И строгим словом, и целебным.

От игры – к познанию.

Познавательные дают возможность решать сразу целый ряд задач обучения и воспитания. Во-первых, они таят огромные возможности для расширения объема информации, получаемой детьми в ходе обучения, и стимулируют важный процесс – переход от любопытства к любознательности. Во-вторых, являются прекрасным средством развития интеллектуальных способностей. В-третьих, снижают психические и физические нагрузки. В познавательных играх нет прямого обучения. Они всегда связаны с положительными эмоциями, чего нельзя порой сказать о непосредственном обучении. Познавательная игра – не только наиболее доступная форма обучения, но и, что очень важно, наиболее желаемая ребенком. В игре дети готовы учиться сколько угодно, практически не истощаясь и обогащаясь эмоционально. В-четвертых, в познавательных играх всегда эффективно создается зона ближайшего развития, возможность подготовить сознание для восприятия нового.

Игра «Пойми меня».

Играют две команды по 5-6 человек. Игроки каждой команды стоят на расстоянии одного метра друг от друга, после каждого тура участники меняются местами – первый по порядку становится последним. Все задания написаны на цветных карточках. Правила аналогичны правилам одноименной телевизионной игры.

Первый тур «Разминка».

Вспомните детскую игру «Сломанный телефон». Первый игрок выбирает карточку, по команде передает шепотом слово следующему. Чья команда быстрее передаст слово по цепочке? Последний игрок называет слово, которое он услышал (слова: учебник, дневник).

Второй тур – «Написать слово в воздухе».

Все игроки, кроме впереди стоящих, отворачиваются. Первый игрок выбирает карточку, прочитав слово, поворачивает второго игрока и «пишет» по буквам слово в воздухе. Ни самого слова, ни буквы произносить вслух нельзя. Если игрок не понял, ему нужно помогать головой, если понял – кивнуть. Второй игрок «пишет» слово третьему и т.д. Последний называет слово вслух. Чья команда быстрее (слова: подсказка, шпаргалка).

Третий тур «Написать слово другому на спине».

Первый игрок выбирает карточку с заданием и «пишет» указанное слово на спине второго игрока. Слова нужно писать по одной букве, второму игроку поворачиваться нельзя, нельзя произносить буквы вслух. Второй игрок «пишет» слово на спине третьего игрока и т.д. Чья команда быстрее? (слова: двойка, указка).

Четвертый тур «Угадай слово».

Первый игрок читает слово на выбранной карточке. Он должен объяснить его следующему игроку, не употребляя однокоренных слов, чтобы тот догадался о чем идет речь; второй игрок объясняет третьему и т.д. Чья команда быстрее? (слова: директор, собрание)

Пятый тур «Написать слово на ладони».

Все игроки отворачиваются. Первый игрок выбирает карточку и «пишет» указанное на ней слово на ладони второго игрока. Произносить слова нельзя, но можно кивнуть головой – «понял» или «нет», если непонятно, написать еще раз. Второй игрок «пишет» слово на ладони третьего игрока и т.д. Последний игрок называет слово. Какая команда быстрее? (слова: парта, доска).

Шестой тур «Расшифруй слово».

Ведущий по очереди загадывает командам загадки. Загадку отгадывает только первый участник. Он должен, по очереди, подойти к каждому, сказать число которое соответствует букве алфавита (например, А – 1, Г – 4). Алфавит с числами и соответствующими им буквами висит на стене. Число называется шепотом; тот участник, которому названо число, должен добежать до стола и написать букву. Только после того, как он вернется на место, можно называть число следующему участнику. Если слово отгадано правильно и все буквы соответствуют числам, должен получиться правильный ответ загадки: «Время, когда можно, но не нужно носиться по школьным коридорам». *Перемена.* «Время, которое любят все школьники». *Каникулы.*

Седьмой тур «Спой песню».

Первый участник, прочитав название песни, должен объяснить остальным игрокам мимикой и жестами, не произнося ни одного слова, о чем говорится в этой песне. Чья команда быстрее запоет песню (песни: «Маленькой елочке холодно зимой...», «В траве сидел кузнечик...»).

Восьмой тур «Найди букву».

Все игроки отворачиваются. Первый игрок выбирает карточку и шепотом говорит второму игроку слово. Второй игрок из набора букв (перевернуты) должен найти на столе первую, принести и положить около себя на пол, передать слово следующему и т.д., пока не образуется слово. Чья команда быстрее и правильно выполнит задание? (слова: глобус, звонок).

Девятый тур «Составь слово».

Ведущий раздает командам карточки со словами. Из букв данного слова нужно собрать 20 новых слов. Чья команда быстрее справится с заданием? (слова: переэкзаменовка, синхрофазотрон).

Турнир знатоков.

Две команды выбирают название и капитана.

Конкурс «Собери слово».

Это было в воскресенье
У слона на дне рожденья.
Гости пели, веселились,
В хороводе так кружились,
Что на части разлетелись.
Раз, два, три, четыре, пять,
Помоги гостей собрать!

Задание: ан-ло-мед-па-ко-дил-ведь-кро-о-нё-мот-ге-бе-раф-нок-ле-жи.

Ответ: антилопа, медведь, крокодил, бегемот, жираф, олененок.

Каждый правильный ответ – 2 балла.

Конкурс «Телеграмма».

Задание (дается поочередно каждой команде). Кто из сказочных персонажей мог дать такие телеграммы:

1. Купил семена, приезжай тянуть. (Дед из сказки «Репка»).
2. Хвост нашли, плакать перестал. (Ослик Иа)
3. Помни, все исчезнет после 12 ночи. (Фея из сказки «Золушка»).
4. Ушел от зайца, волка и медведя. (Колобок).
5. Купила самовар. Приглашаю на чай. (Муха – Цокотуха).
6. Ключ достал. Скоро буду. (Буратино).
7. Обязуюсь впредь мыть посуду. (Федора).
8. В гости не прилечу. Мотор забарахлил. (Карлсон),
9. Едва не сдали на металлолом, но девочка помогла. (Железный дровосек),

10.Тетя купила краску. Предстоит неприятная работа. Приезжайте помогать. (Том Сойер).

Каждый правильный ответ – 1 балл.

Конкурс «Прочитай текст».

Каждая команда получает свой вариант текста и за определенное время должна его отредактировать.

1 задание. «Морковь ньчео лепонаяз. Сок из моркови дают леманьким тядем. Морковь дуклат в усп. Из моркови лаюдет тлекоты.» (Морковь очень полезная. Сок из моркови дают маленьким детям. Морковь кладут в суп. Из моркови делают котлеты).

2 задание. «Весь день ёлш енго. А ночью чалаьсан тельем. У входа в школу намело шольбой росубг. Ребята илявз поалкит и стали чистить дорожки.» (Весь день шел снег. А ночью началась метель. У входа в школу намело большой сугроб. Ребята взяли лопатки и стали чистить дорожки).

Конкурс капитанов.

Нарисовать яблоню и повесить вырезанные из цветной бумаги яблоки с вопросами. Капитаны команд по очереди снимают любое яблоко и отвечают на вопросы. Если капитан ответа не знает, ему помогает его команда, но при этом команда получает на 1 балл меньше. Вопросы:

1. Место, где Чуковский не рекомендует гулять детям. (Африка).
2. Как нужно бросить камень, чтобы он вернулся? (Вверх).
3. Какая птица не несет яиц, а из яйца вылупляется? (Петух).
4. Назовите самую длинную реку мира. (Амазонка).
5. Какой персонаж говорит эти слова: «Ты всё пела – это дело, так поди же попляши»? (Муравей),
6. Это горячий плазменный шар и ближайшая к нам звезда. (Солнце).
7. Кто написал музыку к балету «Щелкунчик»? (П.И. Чайковский).
8. Что у зайца позади, а у цапли впереди? (Буква Ц).

Конкурс «Закодированное слово»

Ведущий читает ряды слов. Задача участников – внимательно их слушать, постараться запомнить их в том же порядке, в котором они названы, а затем на листочках записать лишь первые буквы. Должно получиться новое слово. Каждый правильный ответ – 2 балла.

Кисель, ирис, небо, осел – КИНО.

Пирог, роза, орхидея, настурция, астра – КРОНА.

Пирог, аквариум, рубль, ива, клен – ПАРИК.

Синица, рысь, енот, дятел, аист – СРЕДА

Глобус, орех, решето, орел, хвоя – ГОРОХ.

Лимон, автобус, репа, еж, клоп – Ларек.

Конкурс: «Расшифруй записку»

Мартышка оставила Попугаю записку. Задание – расшифровать записку.
(Карточка с заданием дается каждой команде.)

33 21.26.13.1 9.1 2.1.15.1.15.1.14.10 14.1.18.20.29.26.12.1
--

Шифр. 1-А, 2-Б, 3-В, 4-Г, 5-Д, 6-Е, 7-Ё, 8-Ж...29-Ы, 30-Ь, 31-Э, 32-Ю, 33-Я.

Команда, первой правильно выполнившая задание, получает 2 балла,
другая – 1 балл.

Подведение итогов. Награждение.

Игра «О, счастливчик!»

Игра проводится в 4-5 отборочных тура. Вместо денег участники набирают баллы, можно продумать призы на каждую сумму. Как и телевизионной игре, участник имеет право на три подсказки: «50х50», «Помощь класса», «Вопрос другу» (вопрос задается любому из присутствующих), 5 и 25 – несгораемые суммы. У детей в руках карточки: 1, 2, 3, 4.

Первый отборочный тур.

Расположить в порядке увеличения стоимости 1г. драгоценных металлов:

- | | |
|------------|------------|
| 1. Золото | 2. Бронза |
| 3. Серебро | 4. Платина |

Ответ: 2, 3, 1, 4.

Выбирается участник, который быстрее всех показал на карточках нужное расположение цифр.

Первая игра.

1 балл Что идет, не двигаясь с места?

- а) машина
- б) **время**
- в) автобус
- г) заяц

2 балла

С бородой родится , никто не дивится

- а) корова
- б) мышь
- в) **козел**

г) баран

3 балла Чем угощала Мальвина Буратино?

- а) чаем
- б) кофе
- в) морсом
- г) **какао**

5 баллов Назови автора стихотворения

«Путаница»

- а) Пушкин
- б) **Чуковский**
- в) Маршак
- г) Михалков

10

баллов

Что с общей тарелки принято брать руками, а не вилкой?

- а) курицу
- б) **хлеб**
- в) колбасу
- г) сыр

20

баллов

Какая птица самая большая в мире?

- а) павлин
- б) **страус**
- в) журавль
- г) аист

25

баллов

В какой стране самая большая численность населения?

- а) Россия
- б) Америка
- в) **Китай**
- г) Япония

50

баллов

Сколько граней у карандаша?

- а) пять
- б) **шесть**
- в) восемь
- г) десять

100

баллов

Кто из литературных героев 28 лет провел на необитаемом острове?

- а) лягушка-путешественница
- б) Робинзон Крузо

- в) Питер Пен:
г) барон Мюнхгаузен.

Второй отборочный тур.

Расположите в порядке возрастания единицы измерения длины.

- | | |
|--------------|--------------|
| 1. Сантиметр | 2. Метр |
| 3. Дециметр | 4. Миллиметр |

Ответ: 4, 1, 3, 2.

Вторая игра.

- | | |
|-----------|---|
| 1 балл | Ношу их много лет, а счету им не знаю.
а) ногти
б) руки
в) волосы
г) зубы |
| 2 балла | Какой литературный жанр начинается со слов «жили-были»?
а) былина
б) сказка
в) рассказ
г) басня |
| 3 балла | Назвать из перечисленного произведения Михалкова.
а) «Краденое солнце»
б) «Сказка о царе Салтане»
в) «Дядя Степа»
г) «Почта» |
| 5 баллов | Назови фрукт, которым древние римляне обычно заканчивали свой обед.
а) абрикос
б) груша
в) апельсин
г) яблоко |
| 10 баллов | Какая по счету буква К в русском алфавите?
а) шестая
б) двенадцатая
в) десятая
г) одиннадцатая |
| 20 баллов | Каких камней нет ни в одном море? |

а) круглых
б) **мокрых**
в) сухих
г) прозрачных

25 баллов У каких птиц есть специальные детские ясли?

а) скворец
б) ворона
в) цапля
г) **пингвин**

50 баллов

Самое большое животное на свете

а) слон
б) **кит**
в) гиппопотам
г) жираф

100 баллов Сколько лет работал Л. Толстой над романом «Война и мир»?

а) один год
б) четыре года
в) **шесть лет**
г) десять лет

Третий отборочный тур.

Расположить в порядке увеличения единицы измерения массы

- | | |
|--------------|------------|
| 1. Килограмм | 2. Тонна |
| 3. Грамм | 4. Центнер |

Ответ: 3, 1, 4, 2.

Третья игра.

1 балл Кто может выйти в открытое поле, не покидая дома?

а) ежик
б) **улитка**
в) медведь
г) лиса

2 балла Стоит на крыше верхолаз и ловит новости для нас.

а) телевизор

	б) магнитофон в) антенна г) радио
3 балла	Назвать автора поэмы «Руслан и Людмила» а) Маршак б) Пушкин в) Лермонтов г) Есенин
5 баллов	Назови, что следует есть ложкой аккуратно, не хлюпая. а) пюре б) суп в) салат г) лапшу
10 баллов	Кто в половодье спасал зайцев? а) дед Ефрем б) дед Пахом в) дед Мазай г) дед Андрей
20 баллов	Кто привез в Россию картофель? а) Петр I б) Николай II в) Иван III г) Екатерина I
25 баллов	Какая птица нашей полосы самая быстрая? а) галка б) стриж в) сорока г) воробей
50 баллов	Зачем страус голову в песок прячет? а) от страха б) разыскивает пищу

- 100 баллов
- в) **освобождается от паразитов**
 - г) привлекает самку
- Как звали убийцу Пушкина?
- а) Жюльен
 - б) Периньон
 - в) **Дантес**
 - г) Мориарти

СЮРПРИЗНИКИ.

Появление этих форм деятельности детей связано с распространением житейского взгляда на знаки внимания: лучше один цветок каждый день, чем огромный букет раз год.

Сюрпризники, - это этические упражнения в умении оказывать знаки внимания, это пробуждение жажды доставлять окружающим благо, это веселый, добрый розыгрыш, итог которого заведомо приятен. Сюрпризники проводят при условии благоприятного психологического климата в коллективе и для наибольшей гуманизации этих взаимоотношений.

Эти веселые дела укрепляют дружеские отношения, развивают симпатии, повышают психическое состояние отдельных детей, содействуют психологической раскрепощенности в коллективе. Здесь обязательно участвуют взрослые наравне с детьми. Субъектом добрых сюрпризов выступает человек. Социальная роль в этот день у всех единая – быть человеком, доставляющим радость другому человеку.

День добрых сюрпризов.

О Дне добрых сюрпризов сообщается заранее, так чтобы у детей было время реализовать творческую задумку.

Инициативу утром этого дня берут педагоги: они первыми представляют свои заготовленные сюрпризы так, чтобы открыть детям путь к добрым актам, демонстрируют всё разнообразие добрых сюрпризов: от необычного костюма до веселой песенки, от простой открытки до остроумного рисунка на двери.

Сюрпризы для группы, коллектива сочетаются с индивидуальными знаками внимания. Это вносит в методику веселого праздника некоторые сложности: взрослые должны предвидеть ситуации оставленного без внимания ребенка и корректировать их немедленно, внося дополнительные проявления симпатии в новых сюрпризах. Понятно, что взрослый наряду с одним сюрпризом, который раскрывает сразу, вначале дня, заготавливает 2 – 3 запасных, которые могут и не быть предъявлены, если ситуация складывается и так достаточно благоприятна.

Предотвращая нежелательные формы сюрпризов, можно объявить о главном законе этого дня, например: «Сюрприз – это добрые движения доброго сердца» или «Сюрприз не разрушает жизнь, а возвышает её». Но тут важно соблюсти меру, не перейти к нравоучению, предоставив детям свободу их фантазии и творческой смелости.

В мозаике добрых сюрпризов должно быть очень мало товарных сюрпризов, то есть таких, которые куплены на деньги, а не являются продуктом духовных и физических усилий самого ребенка. Единственным позволением устраивать сюрпризы – подношения обладают взрослые, так как они зарабатывают деньги и вправе их тратить по собственному усмотрению, - к ним относятся родители и педагоги. Но они не могут злоупотреблять таким позволением. Сюрприз не должен «пахнуть» деньгами, если его основное назначение в упражнении души ребенка.

День именинника.

Этот день может проходить в любое время, потому что это сюрприз для всех кто родился и зимой, и весной, и летом, и осенью. Для этого коллектив детей необходимо разбить на четыре группы по временам года и дать время для подготовки защиты своего времени года. Защищать его можно исполняя песни, написанные в его честь, стихи, загадки, шутки и т.д.

- Первый снег! Удивительная картина: пушистые снежинки ложатся на землю, словно пуховой платок на голову русской женщине.

В двух шагах от родного дома
На родимой стою земле
И завидую молодому
Снегу, падающему во мгле

Как летит он, земли касаясь!
Как торжественно тих и чист!
Мне когда-то самой казалось
У поэтов такой же лист.

Мне казалось: природе внемля
И души моей слыша бег,
Будет вечно сходиться на землю
Молодой и высокий снег.

- Красивые стихи, правда? Такие же красивые как сама зима и её именинники. Посмотрите на них.

Выступление группы детей, родившихся зимой. Вручение памятных сувениров-медалей.

Еще дуют холодные ветра, и наносят свой удар утренние морозы, но уже появились на проталинах первые цветы. Какие? (Подснежники). Да это предвестники весны.

Дует теплый южный ветер,
Солнышко все ярче светит.
Снег худеет, мякнет, тает,
Грач горластый прилетает,
Что за месяц, кто узнает? (Март)

Яростно река ревет
И разламывает лед,
В домик свой скворец вернулся,
А в лесу медведь проснулся.
В небе жаворонка трель.
Кто же к нам пришел? (Апрель)

Зеленеет даль полей,
Запевает соловей,
В белый цвет оделся сад,
Пчелы первые летят,
Гром грохочет. Угадай,
Что за месяц это? (Май)

- Весна идет – весне дорогу! А мы говорим: «Дорогу нашим именинникам!»

Выступление группы детей, родившихся весной. Вручение памятных медалей – сувениров.

Где гнутся над омутом лозы,
Где летнее солнце печет,
Летают и пляшут стрекозы
Березы ведут хоровод.

Звонкое лето. Лес шумит; в полях поют жаворонки, прозрачная глубина рек манит к себе – лето никого не оставит равнодушным, хотя бы потому, что наступают самые длинные летние каникулы! Мы приглашаем сюда тех, у кого день рождения приходится на счастливую пору летних каникул.

Выступление группы детей, родившихся летом. Вручение памятных сувениров – медалей.

А что уж говорить об осени?! В своих произведениях её прославили многие и многие художники, поэты, прозаики. Это время буйства красок, когда природа отдаёт человеку все то, во что он вложил свой труд, свою душу.

Неправда, что природа осенью умирает, она засыпает, как спящая красавица, чтобы проснувшись вновь одарить нас своей красотой и величием. И кому, как ни именинникам осени, знать и ценить свою пору лучше, и бережней.

Выступает группа ребят, родившихся осенью.

Вот и весь год пролетел, но мы не можем ни пригласить на эту сцену тех, кто родился в нашу смену.

По медали, поздравленью

Получили все от нас

А сегодня чье рождение

Вы узнаете сейчас.

Для этих ребят мы проводим беспроигрышную лотерею, где вас ждут удивительные призы.

№1

Вам билет весьма толковый

Выигрыш в нем тоже есть

Вам стакан воды фруктовой

Разрешите приподнести.

№2

Выдаем без документов

Вам в подарок эту ленту! (Бант)

№3

Их на спину применяй

Не болей и не чихай! (Горчичники)

№4

Потерпите, друг наш, малость

Не томится пусть душа

Вам на выигрыш досталось

Два простых карандаша!

№5

Чтоб грязнулею не быть,

Нужно руки чаще мыть (Мыло)

№6

Конечно выиграть не плохо

Ковер персидский или дом,

Но вас фортуна одарила

Вот этим маленьким пером!

№7

Может всякое случиться -

Вам и это пригодится (Носовой платок)

№8

Вам отчаянно везет –
Получайте бутерброд!

№9

Чтобы не было нам скучно на пиру,
Вам частушку нужно вспомнить хоть одну
(Приз за исполнение)

№10

Достается вам, не кисни,
Кусочек сладкой жизни! (Конфета)

Мы поздравляем ребят, родившихся осенью!
Поздравляем!
Мы поздравляем ребят, родившихся зимой!
Поздравляем!
Мы поздравляем ребят, родившихся весной!
Поздравляем!
Мы поздравляем ребят, родившихся летом!
Поздравляем!

В качестве сюрприза пригодятся и такие традиционные мероприятия как
«Потерянный полдник», «Сладкое дерево», а еще...

«Яблочный денек» (Л. Фадеева).

Яблоко

Я на яблоко гляжу, тихо пальцем провожу,
По прозрачной кожице, по румяной рожице.
Яблоко вот это бережет все лето:
Теплые дорожки, открытые окошки,
Яблони цветущие, дни светлые, длиннющие!

Комплимент.

Двум игрокам вручается по яблоку, утыканному одинаковым количеством спичек головками наружу. Вытаскивая по очереди спичку, капитаны обмениваются комплиментами: «ты веселый», «ты симпатичный», «ты красивый», «ты ловкий», и т.д. Если один из капитанов замешкался, второй имеет право говорить комплимент вне очереди. Каждая спичка – очко.

Яблочная эстафета.

1. Взять и перенести яблоки из полной корзины в пустую, подцепляя каждое чайной ложкой (руками не трогать).
2. Перенести яблоки из наполненной корзинки в пустую парами, зажав их между лбами или щеками.

3. Команды садятся на стулья рядами и передают яблоко друг другу туда и обратно сначала носками вытянутых ног, затем, перекачивая его на сжатых бедрах.

Конкурс капитанов.

Капитаны должны очистить по одному яблоку, так чтобы сохранить всю нить кожуры. У кого она длиннее, тот и победитель.

Танец «Яблочко».

Ведущий кладет по яблоку на головы участникам и предлагает ребятам, не вставая со стула, сплясать матросский танец «Яблочко». Если яблоко падает с головы, участник выбывает из конкурсной пляски. Побеждает команда, сохранившая наибольшее количество плясунов.

Плавающее яблоко.

В тазики (глубокие тарелки) с чистой водой опускают яблоки (в воде они обычно не тонут). Участники состязания пытаются съесть свое яблоко, плавающее в воде, не прикасаясь к нему руками. Побеждает тот, кто сделает это первым.

Яблоко на удочке.

На удилище привязывается леска, на конце которой висит вымытое яблоко. От каждой команды участвуют два человека. Им вручаются по удочке с яблоком. Игроки, держа удочку в руках, подносят яблоко на леске ко рту партнера. Команды должны быстро съесть свои яблоки, не помогая себе руками.

ИГРЫ НА ВСЕ СЛУЧАИ ЖИЗНИ

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

Важнейшее достоинство подвижных игр состоит в том, что в своей совокупности они, по существу, исчерпывают все виды свойственных человеку естественных движений: ходьбу, бег, прыжки, борьбу, лазание, метание, бросание, упражнения с предметами – и потому являются самым универсальным и незаменимым средством физического воспитания детей.

Характерной чертой подвижных игр является не только богатство и разнообразие движений, но и свобода их применения в различных игровых ситуациях, что создает большие возможности для проявления инициативы и творчества.

Пятнашки.

Играющие разбегаются по площадке, а «пятнашка» (водящий) их ловит. Тот, кого он запятнает, становится «пятнашкой». В эту игру можно внести ряд дополнительных правил и осложнений, тогда она станет еще интереснее. Вот некоторые из них:

1. Если «пятнашка» гонится за кем-либо из играющих, а ему пересекает дорогу другой играющий, то он обязан погнаться за тем, кто пересек дорогу.
2. «Пятнашка» может запятнать только бегущего игрока. Стоит убегающему присесть – и он в безопасности.
3. Играющий может спастись от «пятнашки», если встанет около дерева и обнимет его руками.
4. «Пятнашка» не может запятнать того игрока, который в минуту опасности возьмется за руки с другим играющим.
5. Все играющие, кроме «пятнашки» имеют за поясом по ленточке. «Пятнашка» догоняя убегающего, вытягивает у него ленту и затыкает её себе за пояс. Оставшийся без ленты становится «пятнашкой», поднимает руку и кричит «Я «пятнашка!»
6. «Пятнашка» получает мяч и бросает его в убегающего. Тот в кого он попадет становится «пятнашкой».

Коршун и наседка.

В игре участвуют 10-15 ребят. Один из играющих выбирается коршуном, другой наседкой. Все остальные – цыплята. Они становятся за наседкой, образуя колонну. Все держаться друг за друга. Коршун становится в 3 – 4 шагах от колонны. По сигналу руководителя он старается схватить цыпленка, стоящего последним. Для этого ему нужно обогнуть колонну и пристроиться сзади. Но сделать это нелегко, т.к. наседка все время поворачивается лицом к нему и преграждает путь, вытянув в стороны руки, а вся колонна отклоняется в противоположную сторону.

Игра продолжается несколько минут. Если за это время коршуну не удастся схватить цыпленка, выбирают нового коршуна, и игра повторяется.

Охотник и сторож.

Из числа играющих выбирается охотник и сторож. Сторож становится посередине площадки. Возле него чертят круг диаметром 2 – 3 шага. Остальные играющие – звери разбегаются по площадке в разных направлениях. Охотник гонится за ними, стараясь запятнать. Пойманные отводятся в круг под охрану сторожа. Их можно выручать. Для этого достаточно ударить стоящего в кругу по вытянутой руке (переходить за линию круга пойманные не могут). Но если сторож или охотник запятнает выручающего, он сам отправляется в круг.

Вырученные звери убегают и присоединяются к остальным. Игра прекращается по усмотрению руководителя.

Воробьи – попрыгунчики.

На полу или на площадке чертят круг такой величины. Чтобы все играющие могли свободно разместиться по его окружности. Один из играющих кот, он помещается в центре круга. Остальные играющие – воробышки, становятся за кругом, у самой черты. По сигналу руководителя воробышки начинают впрыгивать внутрь круга и выпрыгивать из него, а кот старается поймать кого-либо из них в тот момент, когда он находится внутри круга. Тот, кого поймали, становится котом, а кот – воробышком, и игра повторяется. В дальнейшем можно установить правило: впрыгивать и выпрыгивать только на одной ноге.

кричит «Есть!», бежит вдоль своей колонны, выбегает за колесо, обегает его снаружи и возвращается на свое место. Все игроки его спицы (и водящий) бегут за ним, стараясь, обогнать друг друга и тоже становятся за первым игроком. Игрок, оказавшийся в спице последним, становится водящим.

Колесо.

Играющие делятся на несколько групп по 6-8 человек в каждой и выбирают водящего. На земле чертят круг диаметром 2 метра. Каждая группа выстраивается по одному в затылок друг другу. Группы становятся лучеобразно, как спицы в колесе, лицом к центру круга, на одинаковом расстоянии друг от друга. Первый игрок в каждой цепочке стоит на линии круга. Водящий становится в стороне.

Водящий бежит вокруг колеса, становится в затылок последнему игроку в какой-нибудь спице и салит его.

Быстро шагай.

Водящий становится на одной стороне площадки, зала, комнаты. Все остальные группируются на другой стороне в своем «доме», отмеченном чертой. Водящий поворачивается к играющим спиной, закрывает лицо руками и говорит:

Быстро шагай, смори не зевай,
Раз, два, три! Стой!

Пока водящий произносит эти слова, все играющие выходят из своего «дома» и идут вперед в сторону водящего. Каждый старается быстрее приблизиться к нему, но не бегом, а шагом. Как только водящий скажет слово «стой!», все останавливаются, а он поворачивается к играющим лицом. Если водящий заметит кого-нибудь в движении, посылает его обратно в «дом» за черту. Затем он снова произносит слова, а играющие продвигаются дальше и замирают при слове «стой!».

Игра продолжается до тех пор, пока кому-либо из играющих не удастся приблизиться к водящему и дотронуться до него рукой.

После этого все играющие бегут в свой «дом», а водящий старается их догнать и осалить. Кого осалит, тот меняется с ним ролью. Если никого не осалил, водит снова.

Играют несколько раз.

Перетягивание по кругу.

Играющие делятся на две равные команды и располагаются одна снаружи, а другая внутри линии круга лицом друг к другу. Задача игроков, находящихся в круге – втащить в круг своих соперников, а игроков, стоящих вне круга – вытянуть противника за его пределы. Игра проводится в виде коротких схваток, продолжительностью 1-2 минуты. Втянутые в круг и вытянутые из круга игроки выходят из игры. Тянуть можно только захватив партнера за руки или пояс. Побеждает команда, в которой после 4 – 5 схваток останется больше игроков.

Кот идет.

В углу зала, комнаты, площадки очерчивается «дом кота». Роль «кота» выполняет ведущий, его выбирают с помощью считалки. Он занимает свое место в «доме», а все остальные играющие – «мышки» - разбегаются по своим «норкам»: становятся вдоль боковых линий площадки, стен комнаты.

Вожатый начинает игру присказкой:

Мышки, мышки, выходите,
Поиграйте, попляшите,
Выходите поскорей,
Спит усатый кот – злодей!

«Мышки» вылезают из своих «норок» и, приплясывая, бегут по площадке, повторяя хором слова:

Тра-та-та, тра-та-та,
Нет усатого кота!

Но вот вожатый подает сигнал: «Кот идет!». Все «мышки» тут же должны замереть на месте и не двигаться. «Кот» крадется к «мышкам», обходит их и ту, которая шевельнется, забирает к себе в «дом».

Смелые «мышки» за спиной «кота» могут двигаться, но если «кот» неожиданно повернется и заметит это, «мышка» отправляется в его «дом».

Вожатый говорит: «Кот ушел» – и «мышки» снова оживают, начинают бегать и плясать, повторяя уже известные слова.

Игра продолжается до тех пор, пока непойманной останется только одна «мышка». Она становится «котом» – игра повторяется.

Игра имеет еще один вариант – «Совушка». Ведущая «совушка» ловит «мышек». Но вместо присказки ведущий объявляет: «День!» или «Ночь!».

Рыбачок.

На полу (земле) чертится небольшой круг, диаметром два – три шага. В центре круга становится водящий – «рыбачок». По команде вожатого начинается игра. «Рыбачок» приседает, а все остальные – «рыбки», окружив «рыбачка», но не переступая за черту его круга, говорят ему: «Рыбачок, рыбачок, ты поймай нас на крючок!» при последнем слове «рыбачок» вскакивает, выбегает из своего круга и пытается поймать «рыбку» – осалить кого-нибудь из играющих, а те разбегаются по площадке и стараются увернуться от «рыбачка». Осаленного игрока «рыбачок» ведет в свой круг.

Игра продолжается пока «рыбачок» не поймает трех – четырех рыбок. Последняя не пойманная «рыбка» становится «рыбачком», и игра продолжается.

Выбегать за пределы площадки «рыбки» не имеют права. Та, которая нарушит это правило, считается пойманной.

Вьюны.

В командах по 6-7 человек. Каждая команда выстраивается в колонну по одному. По сигналу стоящий первым быстро поворачивается кругом, потом второй берет его за пояс, и они вращаются вдвоем, затем втроем и т.д. Игра заканчивается, когда последний участник одной из команд присоединится к колонне и все ребята повернутся вокруг оси.

Когда идет дождь.

Загадочный предмет.

Один из играющих выходит из комнаты, остальные решают, какой предмет задумать для отгадывания. К примеру, задумали красную розу, которая среди множества других предметов находится в комнате. Отгадчик возвращается и начинает задавать вопросы, стараясь по признакам определить этот предмет. Остальные отвечают «Да» или «Нет». Любые другие объяснения запрещены. Отгадчик должен правильно и четко сформулировать вопросы, чтобы на него можно было ответить, согласно правилу игры, «да» или «нет». Например, отгадчик спрашивает: «Этот предмет одушевленный?», «Это одежда?», «Предмет имеет запах?» и т.д. Выигрывает тот отгадчик, который сумеет отгадать предмет, задав меньшее число вопросов.

Приглашение.

Все играющие становятся в круг. Водящий идет внутри круга под музыку. Внезапно останавливается перед кем либо из играющих и, сделав в его сторону поклон, приглашает следовать за собой. Дальше они идут по кругу уже

вдвоем. Водящий снова останавливается пред кем-либо и приглашает третьего, потом таким же образом приглашает еще несколько человек (10 - 12), стоящих в разных местах круга. Водящий может передвигаться танцевальным шагом и на ходу под музыку делать всевозможные движения, которые все идущие за ним должны в точности повторять. Неожиданно руководитель дает сигнал (или музыка обрывается). Водящий и играющие разбегаются и должны занять свободные места, которые образовались в круге, независимо от того, кто где стоял раньше. Тот, кто запоздает и не найдет свободного места, становится водящим.

Без пары.

Взявшись за руки, играющие образуют два круга, один внутри другого. При этом во внешнем круге должно быть на одного человека больше, чем во внутреннем. Играет музыка и играющие начинают движение: внутренний круг движется по часовой стрелке, внешний – против. По сигналу руководителя музыка обрывается. Участники игры, произвольно разбиваясь по парам, берут друг друга за руки, причем, стараясь сделать это как можно быстрее. Тому, кто останется без пары, руководитель предлагает выполнить какое-либо задание (сплясать, отгадать загадку, исполнить скороговорку) После этого игра продолжается.

Ничего не вижу.

В середине комнаты, зала расставляют в беспорядке 8 – 10 кеглей на расстоянии 1 – 2 шагов одну от другой. Играющим завязывают глаза. Они должны пройти на другую сторону комнаты между кеглями, не задевая их. Тот, кто заденет кеглю и уронит её – получает штрафное очко.

К концу игры через комнату должны пройти несколько игроков. Победит тот, у кого будет меньше штрафных очков.

Игру можно инсценировать: комната – это лес, кегли – деревья.

На одну букву.

Для игры требуется мяч любого размера. Ребята становятся в круг. У одного из них в руках мяч.

Играющие договариваются, на какую букву будут называть слова. После этого игрок с мячом бросает его кому-либо из стоящих в кругу. Поймавший мяч должен сказать слово на условленную букву. Не ответивший быстро или повторивший уже сказанное слово принимает любое гимнастическое положение (ставит руки на бедра, вытягивает руки вверх) и стоит так, пока не

поймает брошенного ему мяча в следующий раз и не скажет слова на заданную букву.

Интерес игры заключается в том, чтобы быстро подобрать слово на букву, выбранную играющими, и тотчас же передать мяч дальше.

Можно условиться называть только птиц, города, предметы домашнего обихода, одежду и т.д.

Цепочка слов.

Все усаживаются в кружок. Один из играющих называет какое либо слово, его сосед слева должен сказать другое слово, начинающееся на последнюю букву заданного слова, затем третий говорит свое слово, начинающееся с той буквы, какой кончалось предыдущее, например: ледокол – лодка – алмаз – забор – рисунок – кошка и т.д.

Повторять ранее произнесенные слова нельзя. Если слово заканчивается на «ь», «й», то следующее слово должно начинаться с предпоследней буквы предыдущего, например: зелень – ноль – лай – арбуз и т.п.

Если играющий задержался с ответом (допустим, по счету до пяти) или неправильно назвал слово, ему засчитывается проигрышное очко и «цепочку слов» продолжает следующий. Тот, кто скажет слово вне очереди, тоже получает штрафное очко. Выигрывает тот, кто не имел ни одного штрафного очка.

Фанты.

Фантами называют мелкие предметы (карандаш, ручка, пуговица и т.п.), который отдает играющий, нарушивший какое-либо правило в игре. Разыгрываются фанты так: одному из ребят завязывают глаза, а фанты – предметы кладут в шапку, корзинку, мешочек.

Затем, поочередно вынимая фанты, предлагают играющему с завязанными глазами сказать, что делать тому, чей этот фант. Задания надо давать такие, которые были бы посильны играющим, например: спеть, сплясать, рассказать стихотворение, сказать скороговорку, изобразить какое – либо животное и т.д.

Стой спокойно.

Играющие образуют круг. Водящий ходит внутри круга и, остановившись перед кем-нибудь, громко говорит «Руки!». Тот к кому он обратился должен стоять спокойно, а его соседи должны поднять руки: сосед справа – левую, сосед слева – правую. Кто ошибется, поднимет не ту руку или зазевается, тот сменяет водящего.

Счет по кругу.

Ребята встают в плотный круг, а ведущий (кто-нибудь из взрослых) – в его середину. Ведущий указывает на одного из игроков. С него начинается счет вправо, против часовой стрелки.

Ребята без остановок вслух считают от 1 до 30, никто не пропускает свою очередь. Однако правила игры запрещают называть цифры, которые делятся или оканчиваются на 3 (3, 6, 9, 12, 15 и т.д.) Вместо этого участник произносит слово «мимо», и счет продолжается. Кто ошибся, быстро покидает круг. Счет продолжает его сосед справа.

Выигрывают те, кто после счета 30 останется в кругу. Затем игра повторяется. Все снова встают в круг, но теперь считают до 70, и нельзя произносить цифры, которые делятся или оканчиваются на 7. Побеждают те, кто более внимателен и лучше помнит таблицу умножения. Они сохраняют до конца свое место в кругу.

Карлики и великаны.

Играющие становятся в круг. Руководитель договаривается с детьми, что если он скажет «великаны», все должны подняться на носки и вытянуть обе руки вверх, если же он скажет «карлики» – все должны присесть на корточки и вытянуть руки вперед. Сначала руководитель проводит репетицию, при этом он может не делать движений. Потом, проводя игру, руководитель может время от времени показывать движения невпопад. Кто ошибется – получает штрафное очко.

ИГРЫ С ЗАЛОМ.

«У оленя дом большой».

У оленя дом большой,
Он глядит в своё окошко.
Заяц по лесу бежит
В дверь к нему стучит.

«Стук – стук!» Дверь открой!
Там в лесу охотник злой.»
«Заяц, Заяц, забегай!
Лапу мне давай.»

Ведущий сопровождает слова движениями, дети их повторяют. Затем темп ускоряется и ведущий следит за правильным выполнением движением. Ребята не допустившие ошибки получают приз.

«Гол! Штанга!»

Ведущий определяет: когда он показывает правую руку – ребята кричат «Гол!», когда левую руку – «Штанга!» Ведущий старается путать движения. Самые внимательные участники игры получают приз.

«Возьми приз»

Руководитель объясняет, что при слове три надо взять приз и начинает свой рассказ:

Однажды щуку мы поймали,
Распотрошили, а внутри,
Рыбешек мелки увидали,
Да не одну а целых ... пять!

Мечтает мальчик закаленный
Стать олимпийским чемпионом,
Смотри на старте не хитри,
А жди команду: «раз, два, ... марш!

Когда стихи запомнить хочешь,
Их не зубри до поздней ночи,
А про себя их повтори,
Разок, другой, а лучше ... пять!

Недавно поезд на вокзале
Мне три часа пришлось прождать.
Ну что ж, друзья, вы приз не взяли,
Когда была возможность взять!

Ведущий разучивает с ребятами слова, а потом предлагает поиграть.

«Ну-ка, повтори!»

Два прихлопа	(хлопки)
Два притопа	(топает ногами)
Ежики, ежики	(руками показывает клубочки)

Бег на месте – 2 раза	(движения рук вперед, назад)
Ножницы, ножницы	(движение скрещенных рук)
Наковальня, наковальня (ударяем кулаком об кулак)	
Зайчики, зайчики	(показываем ушки зайчат)
Ну-ка, дружно,	(кричат девочки)
Ну-ка, вместе	(кричат мальчики)
Девочки, мальчики	(все вместе)

«Три фразы».

Ведущий обращается в зал с вопросом: «Ребята, я назову сейчас три фразы. Сумеете ли вы их повторить?» Ведущий предлагает проверить себя и произносит фразы:

- Сегодня хорошая погода... (все повторяют)
- У нас прекрасное настроение... (все повторяют)
- А вот вы уже и проиграли... (ребята спрашивают «Почему?»)

В этом их ошибка, т.к. это была третья фраза.

«Покупки бабушки»

(Слова ведущего выделены)

Купила бабушка себе курочку.

Купила бабушка себе курочку.

Курочка по зернышку кудах-тах-тах (показывает руками как клюет курочка).

Курочка по зернышку кудах-тах-тах.

Купила бабушка себе уточку.

Купила бабушка себе уточку.

Уточка тюрюх-тюх-тюх (показывает руками, как плывет уточка).

Уточка тюрюх-тюх-тюх.

Курочка по зернышку кудах-тах-тах (слова сопровождаются движениями).

Купила бабушка себе индюшонка.

Купила бабушка себе индюшонка.

Индюшонок фалды-балды (на слова фалды – рука вправо, на слова балды – рука влево).

Индюшонок фалды-балды.

Уточка тюрюх-тюх-тюх.

Курочка по зернышку кудах-тах-тах.

Купила бабушка себе кисоньку.

Купила бабушка себе кисоньку.

А кисуня – мяу-мяу (кистью руки показывает как умывается кошка).

А кисуня – мяу-мяу.

Индюшонок фалды-балды.

Уточка тюрюх-тюх-тюх.

Курочка по зернышку кудах-тах-тах

(слова сопровождаются соответствующими движениями).

Купила бабушка себе собачонку.

Купила бабушка себе собачонку.

Собачонка гав-гав (кистями рук показывает как лает собака).

Собачонка гав-гав.

А кисуня – мяу-мяу.

Индюшонок фалды-балды.

Уточка тюрюх-тюх-тюх.

Курочка по зернышку кудах-тах-тах

(слова сопровождаются соответствующими движениями).

Купила бабушка себе коровенку.

Купила бабушка себе коровенку.

Коровенку муки-муки (руками показывает какие рога у коровы).

Коровенка муки-муки.

Собачонка гав-гав.

А кисуня – мяу-мяу.

Индюшонок фалды-балды.

Уточка тюрюх-тюх-тюх.

Курочка по зернышку кудах-тах-тах

(слова сопровождаются соответствующими движениями).

Купила бабушка себе поросенка.

Купила бабушка себе поросенка.

Поросенок хрюки-хрюки (рукой показывает, какой пяточок у поросенка).

Поросенок хрюки-хрюки.

Коровенка муки-муки.

Собачонка гав-гав.

А кисуня – мяу-мяу.

Индюшонок фалды-балды.

Уточка тюрюх-тюх-тюх.

Курочка по зернышку кудах-тах-тах

(слова сопровождаются соответствующими движениями)

Купила бабушка себе телевизор.

Купила бабушка себе телевизор.

Телевизор время – факты (руками показывает экран телевизора).

Дикторша ля-ля-ля-ля-ля.

Эхо.

Ведущий спрашивает: в игре можно стать пожарником, космонавтом, охотником... А можно ли стать эхом? А как? Скажите, как отвечает эхо? Если я спрошу: «Сколько времени сейчас?» Что оно мне ответит? «Час! Час!» – правильно. А может ли ответить эхо: «Одиннадцать часов пятнадцать минут»? Конечно нет. Итак, правила игры вам понятны? Начинаем играть.

Собирайся детвора!	- Ра! – Ра!
Начинается игра!	- Ра! – Ра!
Да ладошек не жалеи!	- Лей! – Лей!
Бей в ладоши веселей!	- Лей! – Лей!
Сколько времени сейчас?	- Час! – Час!
Сколько будет через час?	- Час! – Час!
И неправда: будет два!	- Два! – Два!
Думай, думай, голова!	- Ва! – Ва!
Как поет в селе петух?	- Ух! – Ух!
Да не филин, а петух!	- Ух! – Ух!
Вы уверены, что так?	- Так! – Так!
А на самом деле как?	- Как! – Как!

Если дети закукарекают – штраф и игра продолжается

Сколько будет дважды два?	- Два! - Два!
Ходит кругом голова!	- Ва! – Ва!
Это ухо или нос?	- Нос! – Нос!

Ведущий держится за ухо

Или может сена воз?	- Воз! – Воз!
Это локоть и глаз?	- Глаз! – Глаз!

Ведущий показывает на локоть

А вот это, что у нас?	- Нас! – Нас!
-----------------------	---------------

Ведущий показывает на нос. За ошибку – штраф.

Вы хорошие всегда?	- Да! – Да!
Или только иногда?	- Да! – Да!
Не устали отвечать?	- Чать! – Чать!

При ответе «нет» – штраф.

Разрешаю помолчать

Тот, у кого во время игры взяли фант, после игры выполняет какое-либо задание. Можно спеть, сплясать, три раза проговорить скороговорку, проскакать на одной ножке – придумайте задание поинтересней!

Паровозик

Ведущий делит зал на две команды. Правило одно: когда ведущий поднимает руку, показывая на одну из команд, все должны громко произнести: «Чух». Темп игры увеличивается и получается такое впечатление, что движется паровоз. Затем постепенно скорость (темп) движения уменьшается и в зале наступает тишина.

ПЕСНИ-ПОИГРАЙКИ

Землю обмотали тоненькие нити

Землю обмотали	- землю обмотали
Тоненькие нити	- тоненькие нити
Нити параллели	- нити параллели
Из озер и рек	- из озер и рек
Это так чудесно	- это так чудесно
Если с вами рядом	- если с вами рядом

Станет добрым и веселым

Грустный человек

Мы не зря мечтаем - мы не зря мечтаем

О волшебном чуде - о волшебном чуде

Пусть планету кружит - пусть планету кружит

Всемогущий век - всемогущий век

Совершите чудо - совершите чудо

Руку протяните - руку протяните

Надо, чтобы в дружбу верил

Каждый человек!

Если весело живется.

Слова	Движения
Если весело живется, хлопай так	2 хлопка
Если весело живется, хлопай так	2 хлопка
Если весело живется, мы друг другу улыбнемся	
Если весело живется, хлопай так	2 хлопка
Если весело живется, щелкай так	2 щелчка
Если весело живется, щелкай так	2 щелчка
Если весело живется, мы друг другу улыбнемся	
Если весело живется, щелкай так	2 щелчка
Если весело живется, топай так	2 притопа
Если весело живется, топай так	2 притопа
Если весело живется, мы друг другу улыбнемся	
Если весело живется, топай так	2 притопа (хором)
Если весело живется – хорошо!	Хорошо!
Если весело живется – хорошо!	Хорошо!

Если весело живется мы друг другу улыбнемся	Хорошо!
Если весело живется – хорошо!	
Если весело живется, делай все!	2 хлопка
Если весело живется, делай все!	2 щелчка
Если весело живется, мы друг другу улыбнемся	2 притопа
Если весело живется, делай все!	

Лавата.

Играющие берутся за руки, образуя круг. В середине круга находится ведущий, он напевает:

Дружно танцуем мы,
Тра – та – та, тра – та – та,
Танец любимый наш,
Лавата, лавата.

Все двигаются вправо по кругу приставными шагами. Когда ведущий прекращает петь играющие останавливаются. Он говорит: «Мои локти хороши, а у соседа лучше. Ребята берут друг друга за локти и повторяют танец.

Затем ведущий говорит: «Моя шея хороша», «Мои плечи хороши», «Мои уши хороши», «Моя голова хороша», «Мои колени хороши», «Мои пятки хороши» и т.д., а ребята выполняют соответствующие движения.

Эту игру можно проводить и с детьми, сидящими в зале.

ЧТО ТАКОЕ «ОГОНЕК»?

Это самое привлекательное для детей, традиционное для вожатых и очень трудное, как для первых, так и для вторых.

«Огонек» - это коллективное обсуждение отрядом и вожатым пережитого дня, анализ проведенных дел, разбор складывающихся взаимоотношений. Само название «огонек» связано с вечерним пионерским костром. Но слово «огонек» означает не только костер, это искорка заинтересованности каждого делами коллектива и судьбой товарища, тенями взаимоотношений и светом дружбы. Вот почему костер - вовсе не обязательный атрибут «огонька». Главное в нем содержание и тональность разговора, обсуждение.

Правила поведения на «огоньке»:

- Если хочешь выступить, не выкрикивай с места, а подними руку;
- Внимательно слушай, дай договорить до конца каждому, не перебивай;

- Критикуй не с целью унижить, а помочь, посоветовать;
- Правило «свободного микрофона» - никого нельзя заставлять выступать на «огоньке» или запрещать говорить;
- На «огоньке» говорят то, что думают - откровенно и принципиально;
- Береги время - соблюдай регламент.

Различают следующие виды «огоньков»:

- «Огонек знакомства»
- «Огонек - анализ дела»
- «Огонек дежурного отряда»
- «Огонек прощания»
- «Огонек - откровенный разговор» »
- «Огонек — анализ дня»

«Огонек знакомства»

Вариант 1. Рассказ эстафета: «Расскажи мне о себе». Для рассказа предлагается схема: как зовут? откуда приехал? какое поручение выполнял в школе? чем увлекаешься? чему хотел бы научиться?

Вариант 2. Творческие группы

- ТОТ (творческие объединения тёзок)
- Круги интересов - песни, спорт, кино, чтение и т.д.

Вариант 3. Тематический разговор:

- Мой идеал, мой любимый герой и т.п.
- День, который мне запомнился

Лучше узнать друг друга, адаптироваться в новом коллективе легче всего в игре. Игры – знакомства:

«Снежный ком». Отряд стоит (сидит в кругу). Вожатый начинает первым, он произносит своё имя. Следующий человек повторяет имя вожатого и называет своё имя. Далее задача усложняется. Нужно не сбиваясь назвать имена ребят, начиная с имени вожатого. Тому, кто ошибется, предстоит «штрафной круг» (например, проскакать на одной ножке по всему кругу).

«Паутинка». В руках у вожатого катушка толстой нити, он и начинает рассказывать о себе. Вожатый обычно предлагает схему рассказа: нужно назвать имя, откуда приехал, о своих увлечениях, чему хотел бы научиться в лагере, чем хочет и может быть полезным отряду. Отматывая нить, вожатый передаёт её сидящим в кругу ребятам, но не рядом сидящим, а, напротив и т.д. Постоянно отматывая нить, ребята рассказывают о себе и передают катушку в произвольных направлениях. Таким образом, к концу разговора всех сидящих в кругу связывает причудливый узор паутины.

«Орляцкий круг». Вожатый держит в руках талисман отряда, любую игрушку, свечку, символизирующую огонек, фонарик и т.д. рассказывает о себе, о своих увлечениях. Затем передает игрушку в руки рядом сидящему и предлагает ему тоже рассказать о себе, и так далее по кругу до тех пор, пока

переходящая из рук в руки игрушка не окажется снова в руках вожатого (воспитателя).

«Давайте познакомимся». Ребята стоят по кругу. Вожатый выходит во внешний круг и обходя ребят кого-нибудь «осаливает», тот сразу же направляется в противоположную сторону. Встретившись, они знакомятся и расходятся, стараясь первыми занять освободившееся в кругу место. Тот, кто не успел, становится ведущим.

Огонек - анализ дела»

Педагогическая задача таких «огоньков» - научить ребят видеть причины неудачи того или иного дела, привить навыки анализа творческого дела.

Анализ творческого дела обязательно включает в себя следующие моменты:

- Выступление ребят, ответственных за дело;
- Обсуждение дела отрядом по принципу «свободного микрофона»;
- Оценка дела отрядом;
- Обобщающая речь вожатого (воспитателя).

«Огонек дежурного отряда»

Примерная схема: оценка дежурства в целом, оценка работы дежурных различных постов, кому нужно сказать «спасибо».

Вопросы: какие были недостатки в организации дежурства и что следует учесть на будущее; какой отклик получило дежурство отряда в дружине; какие выводы можно сделать на будущее.

На «огоньке» не должно быть обсуждения чисто эмоционального восприятия дня.

«Огонек прощания»

Этот последний «огонек» в отряде является итоговым за смену откровенным разговором. Задачи огонька: обсудить каждого члена отряда, создать настрой старта новой жизни за пределами лагеря.

Что должно быть обязательно: настрой оптимизма и доброжелательности; награждение лучших ребят, напутствие или памятный подарок (открытка, картонная медаль сделанные руками вожатого) каждому члену отряда, договоренность о встрече и перемене.

Чего не должно быть: поспешной гонки разговора, формального, грубого обсуждения, необоснованного награждения, слез, тоскливых вздохов и т.д.

«Огонек - откровенный разговор»

Этот «огонёк» на котором обсуждается каждый член отряда как личность, дается общественная характеристика ему как человеку, товарищу, члену коллектива.

Что должно быть: особая тональность разговора, деликатность; достаточное количество времени; добровольность и естественность в организации и проведении.

Не должно быть: разбора «персональных дел; сведения счетов, взаимных оскорблений или беспричинного расхваливания.

«Огонек - анализ дня»

Вечерний огонек. Что значит этот день для меня и для отряда, что я сделал для отряда (дружины) сегодня, что я одобряю в дне и почему, что я предлагаю на будущее, кому хочу сказать «спасибо».

Подготовка к каждому «огоньку» включает в себя: личную подготовку вожатого, подготовку отряда, ведущего (дежурного командира).

Прежде всего, вожатый ставит перед собой вопросы: «Что я хочу от сегодняшнего «огонька»? Чему научит он моих ребят? Какова основная идея сегодняшнего «огонька»? Каково мое собственное отношение к дню, делу, поступку и т.д. Почему? Чем я буду это аргументировать?»

Сформулировав свою позицию, вожатый переходит к разработке психологической части «огонька»: «Кому я сегодня задам вопрос? Какой? На кого буду опираться?» В течение дня вожатый тактично, как бы невзначай, говорит то одному, то другому: «Видишь, это новое и интересно, скажешь об этом на «огоньке», ладно? А то я могу забыть, а у тебя это хорошо получится. Договорились?»

Если кто-то обращается к вожатому с жалобой или предложением, он отвечает примерно в том же духе: «Хорошо, я согласен с тобой, но давай это обсудим на «огоньке», ладно?»

Проведение «огонька» сопровождается рядом ритуальных моментов: все сидят в кругу, вожатый объясняет, что означает орлятский круг: каждый видит глаза товарища и чувствует плечо друга. Дежурный командир (сам вожатый) произносит специальные слова, настраивающие на определенный лад - это может быть простое перечисление событий дня, но важен тон и эмоциональный подтекст.

В заключение каждого вечернего огонька ребятам можно предложить заполнить «Экран настроения». Предлагаем несколько вариантов таких экранов «В какие цвета окрашена смена»:

- «Мишень настроения»;
- «Роза настроения»;
- «Гусеница»;
- «Полянка настроения».

ИНФОРМАЦИОННЫЙ ЦЕНТР ОТРЯДА.

Основная задача информационного центра – в увлекательной, красочной, интересной форме рассказать о жизни своего отряда; привлечь внимание, побудить ребят к действию, чтобы жизнь в лагере была еще более насыщенной.

Центр является процессом творческим, очень подвижным, рассчитанным на определенный срок. Основной успех в краткости, яркости, частой сменяемости материалов. Мы предлагаем ребятам создавать свои информационные центры (разные по стилю и содержанию). В отличие от отрядных уголков информационный центр понятие более широкое и предполагает большой диапазон творчества ребят. Пресс-центр располагается на самом видном месте. Оформление центра это результат фантазии и выдумки ребят. Не обязательно придавать четырехугольную форму и выдерживать строгий стиль. Форма (визитная карточка отряда) может быть подсказана названием отряда, профилем его работы. Например, отряд «Алые паруса» представляет собой по форме парусник, а отряд «Солнышко» в форме солнца. Центр должен быть ярким и привлекательным. В цветовом решении важно определить не более 3-х преобладающих цветов. Очень удачно в оформление вписывается художественный шрифт, объемное оформление и использованием рисунков, аппликации. названия рубрик зависит от содержания деятельности отряда.

Информационный центр отряда можно разделить (не обязательно визуально) на две зоны:

Визитная карточка отряда.

Действует на протяжении всей смены. Её рубрики:

- Название отряда
- Эмблема
- Девиз
- Песня
- Традиции отряда
- Совет отряда
- Традиции лагеря
- Режим дня

Рубрики со сменным материалом.

- Сегодня в отряде
- Сегодня в лагере
- Девиз дня/недели

ТРЕБОВАНИЯ
по охране жизни и здоровья детей
в детском оздоровительном лагере

1. Общие положения.

1.1. В Детском лагере должна быть обеспечена полная безопасность детей.

Устанавливается полная ответственность персонала за выполнение режима дня, правил внутреннего распорядка, за жизнь и здоровье детей.

Сотрудники Детского лагеря без регистрации их обязательств в части ответственности за жизнь и здоровье детей, соблюдения норм пожарной и санитарной безопасности, безопасности труда, к работе не допускаются

1.2. Вожатые (воспитатели) с территории Детского лагеря могут отлучаться, самостоятельно или с детьми, только с разрешения Старшего воспитателя и при соответствующей записи в журнале.

Детям запрещается уходить с территории лагеря без сопровождения вожатых, воспитателей или других сотрудников педагогического коллектива. Организованные группы детей в сопровождении вожатых (воспитателей) могут покидать территорию лагеря только при наличии отметки в специальном журнале (на срок не более 3-х часов, при наличии устного разрешения Старшего воспитателя) или при наличии приказа по лагерю (письменного распоряжения Старшего воспитателя), при продолжительности выхода за территорию более 3-х часов. При выходе группы детей за территорию продолжительностью более 5-и часов, а также при проведении автобусной экскурсии или туристского похода, дополнительно требуется письменное разрешение медицинского работника.

Дети могут выходить за территорию лагеря в сопровождении родителей (лиц их заменяющих) только при наличии письменного разрешения Старшего воспитателя на заявлении и на срок не более 4 часов.

1.3. Наиболее важным и ответственным в охране жизни и здоровья детей, предотвращения несчастных случаев и травматизма, является организационный период (обычно – первые и последние 3 дня).

В этот период и в последующем, вожатые (воспитатели) обязаны обеспечить полную организованность и порядок в отряде, уделять особое внимание организации детского коллектива, не выпускать из поля зрения ни одного ребенка, т.е. принимать все меры безопасности в детском коллективе.

2. Проведение купания.

2.1. Выход на пляж разрешается только при наличии у каждого ребенка головного убора, организовано, в соответствии с распорядком дня, поотрядно, в присутствии обоих вожатых, с отметкой в специальном журнале.

2.2. Вожатый обязан заранее выяснить, кто из детей его отряда умеет или не умеет плавать.

2.3. Купание детей разрешается проводить только на пляже Детского лагеря и группами не более 10 человек, в присутствии спасателей, отрядных вожатых, воспитателей по физической культуре, медицинских работников. Продолжительность купания определяется медицинскими работниками, по согласованию со Старшим воспитателем, и доводится до сведения вожатых, воспитателей по физической культуре.

2.4. Перед заходом в воду и перед выходом из воды вожатый обязан проверить количество детей.

2.5. Во время купания детей один вожатый находится в воде, другой – с оставшимися детьми.

2.6. Во время купания вожатые (воспитатели по физической культуре) обязаны следить за поведением детей в воде, не допускать действий, которые могут повлечь несчастные случаи среди купающихся.

2.7. Детям категорически запрещается заплывать за знаки ограждения.

2.8. Взрослые не имеют права заплывать в присутствии детей за знаки ограждения.

3. При проведении спортивных занятий, тренировок и соревнований.

3.1. Воспитатели физической культуры, вожатые обязаны обеспечить полную исправность спортивного инвентаря и подготовить место для проведения спортивных мероприятий.

3.2. Во время отрядных спортивных дел все дети должны находиться вместе с вожатыми на спортивной площадке. Присутствие вожатого при проведении утренней зарядки обязательно.

3.3. При проведении тренировок сборных команд вожатый должен передать участников ответственному за сбор (воспитатель по физической культуре и т.д.)

3.4. Во время массовых мероприятий с детьми обязательно должен находиться медицинский работник.

3.5. Ответственные за проведение спортивных занятий обеспечивают полный порядок, исключая несчастные случаи среди участников и зрителей.

4. Проведение турпоходов и экскурсий.

4.1. Отряд может отправляться в поход или экскурсию (в соответствии с утвержденным планом работы лагеря) только в том случае, когда на это будет получено разрешение Старшего воспитателя и врача, что должно быть удостоверено подписями на путевом листе и в приказе. В пути следования вожатые (воспитатели) и другие сопровождающие лица обязаны выполнять распоряжения руководителя группы, назначенного приказом (распоряжением) Старшего воспитателя.

4.2. Передвижение детей (отряда) по городу осуществляется только группой, парами или по трое в ряду. Один вожатый находится впереди колонны, второй сзади.

4.3. На экскурсии, в пути, вожатый должен видеть всех детей. Окна левой стороны автобуса должны быть закрыты.

Дети плохо переносящие дорогу усаживаются с правой стороны и в передней части автобуса. Во время движения автобуса запрещается детям вставать с места, передвигаться по автобусу, высовываться из окон, выставлять руки. При остановках автобуса первым выходит вожатый и стоя у двери автобуса направляет детей вправо от шоссе.

При посадке в автобус (после его остановки) вожатый должен сверить количество детей и только после этого продолжать движение по маршруту.

Категорически запрещается пить воду из сомнительных источников, посещать магазины, рынки, места большого скопления людей.

4.4. В туристических походах необходимо строго следовать по установленному маршруту (указанному в путевом листе). О любых случаях отклонения от маршрута необходимо сообщить в Лагерь всеми доступными средствами (телефон, попутные машины и т.д.).

После привалов продолжать движение по маршруту только после проверки наличия детей. Во время привалов следить за тем, чтобы дети не удалялись от места стоянки далее 50 метров.

При несчастных случаях персонал, сопровождающий детей в походе, обязан немедленно принять меры по доставке пострадавшего в ближайший мед. пункт и сообщить об этом в Лагерь.

Категорически запрещается движение отрядов по шоссе-ным дорогам и на трассах неорганизованными группами, вне строя или без сигнальных красных флажков, а в вечернее время – без предупредительного сигнального освещения. При движении отрядов во главе и в конце колонны должны идти взрослые.

5.Прочие нормы безопасности.

5.1. Сотрудники лагеря обязаны пройти инструктаж по правилам противопожарной, санитарной безопасности и правилам оказания первой доврачебной помощи.

5.2. При занятиях детей в творческих студиях их руководители несут ответственность за безопасность детей.

5.3. При проведении походов их организатор несет равную с вожатыми (воспитателями) ответственность за безопасность детей.

5.4. Медицинские работники осуществляют постоянный контроль за качеством пищи и за порядком на пищеблоке, постоянный контроль за

качеством питьевой воды и своевременным проведении дезинфекционных мероприятий.

Медицинские работники осуществляют контроль за соблюдением санитарного состояния в Лагере, осуществляют проведение профилактических мероприятий по предупреждению инфекционных заболеваний, оказывают экстренную и профилактическую медицинскую помощь детям и сотрудникам Лагеря.

5.5. Первая доврачебная помощь должна быть оказана пострадавшему любым сотрудником лагеря (независимо от занимаемой должности), в соответствии с Правилами оказания этой помощи.

5.6. Сотрудники лагеря (независимо от занимаемой должности) обязаны предупреждать и предотвращать любую ситуацию, связанную с нарушениями детьми Правил внутреннего распорядка, и действиями, которые могут повлечь за собой угрозу для их жизни и здоровья.

5.7. Непосредственное исполнение Инструкции и ответственность за жизнь и здоровье детей возлагается на Старшего воспитателя, вожатых (воспитателей), руководителей студий, кружков, воспитателей по физической культуре, медицинских работников, работников столовой и технический персонал лагеря.

5.8. Запрещается выход детей за территорию Лагеря с 20.00. до 7.00.

5.9. Запрещается курение детей и сотрудников на территории (в т.ч. в жилых помещениях, помещениях общего пользования), на пляже.

5.10. Вожатые несут ответственность за соблюдение санитарного состояния в жилых комнатах своего отряда, вожатских комнатах.

5.11. В ночное время (с 24.00. до 7.00.) обязательно присутствие взрослых на жилых этажах детского корпуса (не менее 2-х человек на этаже).

ПРАВИЛА ОКАЗАНИЯ ПЕРВОЙ ДОВРАЧЕБНОЙ ПОМОЩИ В ДЕТСКОМ ОЗДОРОВИТЕЛЬНОМ ЛАГЕРЕ

В Детском лагере любой сотрудник лагеря (независимо от занимаемой должности) обязан оказать пострадавшему первую доврачебную помощь в соответствии с ниже приведенными Правилами.

Искусственное дыхание

* Уложите ребенка строго горизонтально на спину, расстегнув или сняв стесняющую тело одежду.

- Под плечи положите что-либо.
- Встаньте справа от ребенка, подведите правую руку под его шею, а левую наложите на лоб, и максимально отведите назад голову.
- Откройте рот больного большим пальцем или обеими руками.
- Оказывающий помощь делает глубокий вдох, затем выдувает воздух через марлю или платок из своего рта в рот (или в нос) ребенка.
- При способе «рот в рот» герметичность достигается путем закрывания носа, при способе «рот в нос» - закрывания рта.
- Вдувание воздуха производят 12-15 раз в минуту у взрослых, 20-30 раз в минуту у детей.
- Выдох больного происходит пассивно.

Непрямой массаж сердца.

- Ребенка положите на жесткую поверхность на спину, расстегните или снимите стесняющую одежду.
- Встаньте слева от ребенка.
- Определите правильно место расположения рук при проведении непрямого массажа сердца.
- Наложите на нижнюю треть грудины ладонь одной руки, а на тыльную поверхность ее – другую руку.
- Надавливание осуществляется путем ритмичного сжатия сердца (60-80 раз в минуту) между грудиной и позвоночником.
- После каждого сдавливания позволяют грудной клетке расправиться (для наполнения полостей сердца кровью из вен), не отрывая от нее рук.
- В момент вдоха массаж сердца прерывают.

При носовом кровотечении.

- Не запрокидывать голову назад, а наклонить ее вперед, удерживая при этом корпус в прямом положении, расстегнуть воротник и пояс.
- Высморгаться. Прочистить носовую полость от слизи и сгустков свернувшейся крови, но лучше проделать это под струей воды.
- Зажать, минут на десять, ноздри пальцами, большим и указательным.
- Положить холодный компресс на нос и затылок.
- Можно вложить в нос ватный или марлевый тампон.
- Если спустя 5-7 минут кровотечение продолжается, зажмите ноздри опять и вызывайте врача.

При кровотечении.

- При сильном **артериальном** кровотечении (кровь имеет ярко-красный цвет), наложите **выше раны жгут**, ближе к месту ранения, подложив под него чистую ткань, и затяните его до полной остановки кровотечения.
- Подложите под жгут записку с указанием времени его наложения (не более чем на 1-1,5 часа). Жгут нельзя закрывать повязками, одеждой.
- При **венозном** кровотечении (кровь имеет темный цвет) – для временной остановки кровотечения конечность поднимают вверх и на рану накладывают давящую повязку.

При солнечном ударе.

- При легком перегревании выведите больного в прохладное проветриваемое место, расстегните воротник, ремень, снимите обувь.
- Смочите ему лицо и голову холодной водой.
- Дайте выпить немного минеральной воды или слегка подсоленной воды.
- Уложите больного, приподняв ему голову; дайте холодное питье и разденьте.
- Положите на голову смоченное холодной водой полотенце и наложите холодные примочки на область шеи.
- До прибытия врача охлаждайте тело холодными примочками, пить давайте только после того, как больной придет в себя.

При ужалении насекомым (осами, пчелами и др.)

- При ужалении 1-2 насекомыми удалите пинцетом или ногтями жало вместе с ядовитым мешочком (осторожно, чтобы не раздавить мешочек до извлечения жала).
- На место отека положите пузырь со льдом.

- Боль и воспаление облегчают спиртовой компресс, примочка из тертого сырого картофеля, растирание ужаленного места ломтиком чеснока.
- Если оса случайно попала в рот, нужно сосать кусочек льда, пить сильно охлажденную воду.
- Зуд от укуса насекомых можно снять, натерев кожу нашатырным спиртом, раствором пищевой соды (0,5 чайной ложки на стакан воды), разрезанной луковицей, кашицей из поваренной соли, млечным соком одуванчика.

При укусе змеи.

- Не давайте пострадавшему двигаться.
- Успокойте пострадавшего: паника и возбуждение ускоряют кровоток.
- Зафиксируйте с помощью шины укушенную конечность.
- Приложите к месту укуса растертые листья подорожника.
- Давайте обильное питье.
- Не прижигайте место укуса марганцовкой, не накладывайте жгут, не давайте алкоголь.

При ушибе.

- Обеспечьте пострадавшему полный покой.
- Наложите на место ушиба холодный компресс (смоченный водой платок, полотенце) или пузырь со льдом.

После термического или электрического ожога.

- Ликвидируйте воздействие на тело человека опасного фактора.
- Не поливайте обожженные поверхности кожи водой.
- Наложите на обожженный участок кожи сухую стерильную повязку.
- При ожоге глаза сделайте холодные примочки из чая, немедленно вызывайте врача.
- Что никогда не нужно делать при сильных ожогах:
 - обрабатывать кожу спиртом, одеколоном;
 - прокладывать образовавшиеся пузыри;
 - смазывать кожу жиром, зеленкой, крепким раствором марганцовки;
 - срывать прилипшие к месту ожога части одежды;
 - прикасаться к нему рукой;
 - разрешать пострадавшему самостоятельно двигаться;
 - поливать пузыри и обугленную кожу водой.

При отравлении.

- Дать пострадавшему 3-4 стакана воды или розового раствора марганцовки для промывания желудка, чтобы вызвать рвоту.

Помощь при утоплении.

- Быстро извлеките пострадавшего из воды.
- Удалите изо рта ил, грязь.
- Переверните пострадавшего на живот, затем обеими руками трясите так, чтобы из дыхательных путей и желудка вытекла вода. Приподнимите за ноги.
- Начинайте делать искусственное дыхание. После появления самостоятельного дыхания напоите пострадавшего горячим чаем, укутайте в одеяло.

При попадании инородного тела в дыхательные пути.

- Прежде всего освободите рот от остатков пищи пальцем, обернутым марлей, платком, повернув голову на бок.
- Ударьте пострадавшего в межлопаточную область ладонью (не кулаком) для освобождения проходимости дыхательных путей.

Во время эпилептического припадка.

- Немедленно вызывайте врача.
- Не пытайтесь удержать больного в момент судорог, приводить в чувства или переносить на другое место.
- Постарайтесь только придержать при падении во избежание травм.
- Уберите все острые и твердые предметы, способные травмировать больного или случайно нанести травму вам.
- Помните: после прекращения судорог больной засыпает и происходящего с ним не помнит, будить его нельзя.

При укусе собаки.

- Не пытайтесь немедленно остановить кровь (кровотечение способствует удалению слюны собаки из раны).
- Промойте рану холодной водой.
- Несколько раз продезинфицируйте кожу вокруг укуса йодом, раствором марганцовки, одеколоном, наложите повязку.

При переломе конечностей.

- Обеспечьте покой места перелома.
- При открытом переломе и наличии кровотечения остановите его при помощи давящей повязки или жгута.

При обмороке.

- Уложите ребенка на спину с опущенной головой и приподнятыми ногами. Расстегните воротник и пояс, обрызгайте лицо водой.

- Дайте вдохнуть пары нашатырного спирта, одеколона, уксуса.
- В душном помещении откройте окно, обеспечьте доступ свежего воздуха.

Оказание помощи лунатику.

- Обнаружив, что ребенок страдает лунатизмом, не впадайте в панику, не будите его во время ночных прогулок и не давайте никаких приказаний.
- В полнолуние уменьшайте освещенность детской постели ночью, помещая постель ребенка дальше от окна.
- Обнаружив проявление лунатизма, подложите под ноги движущегося ребенка мокрую, холодную тряпку. Это способствует самостоятельному медленному пробуждению ребенка и избавляет его от испуга.

При поражении электрическим током (молнией).

- Освободите пострадавшего от действия электрического тока, используя подручные средства (доска, палка, сухая одежда, предметы, не проводящие ток), выключите напряжение рубильником.
- Если пострадавший в сознании, без видимых тяжелых ожогов и травм, положите его на спину, расстегните стесняющую дыхание одежду.
- Не позволяйте двигаться. Не давайте пить – это вызовет рвоту и нарушение дыхания.
- При отсутствии сознания, но сохранившемся дыхании уложите пострадавшего на бок на твердую горизонтальную поверхность, обеспечьте приток свежего воздуха. Обрызгайте водой, разотрите и согрейте тело.
- Если нарушено дыхание и сердцебиение, немедленно приступайте к проведению искусственного дыхания и непрямого массажа сердца, не прекращайте их до полного появления самостоятельного дыхания и сужения зрачков или до прибытия врача.

При икоте.

- Прекратить или облегчить икоту помогают глубокий вдох, непродолжительная задержка дыхания, несколько глотков холодной воды.

При болях в области сердца.

- Больного необходимо уложить в постель и пригласить доктора.

При болях в области живота.

- Уложив больного в постель, вызывайте врача.
- Самостоятельно не принимайте других мер (не давайте болеутоляющих средств).

ИНСТРУКЦИЯ
по мерам пожарной безопасности
в Детском оздоровительном лагере

Каждый сотрудник оздоровительного лагеря обязан:

Контролировать, чтобы помещения, в которых проводятся массовые мероприятия, имели не менее двух выходов наружу; у дверей должен находиться дежурный из числа сотрудников.

Проверить, чтобы в спальнях комнатах кровати и другая мебель размещалась, не загромождая прохода из этих помещений.

Контролировать, чтобы лестничные клетки, проходы, коридоры были постоянно свободны, ничем не загромождались.

Запрещать детям пользоваться утюгами, электрошнурками в спальнях и игровых комнатах (для этого отведены специальные помещения), контролировать правильность пользования утюгами, электрошнурками.

Не допускать, чтобы дети заходили в подвалы корпусов, зданий, технических служб.

Запрещать детям пользоваться электронагревательными приборами (кипятильник, электрочайник и т.д.).

Не разрешать детям трогать любые электрические провода, кабели, набрасывать на провода какие-либо предметы.

Не допускать, чтобы дети ремонтировали и разбирали электронагревательные приборы, выключатели, электрические щитки, телерадиоаппаратуру.

Следить за тем, чтобы дети не заходили в места, где стоят указатели «кабель», «посторонним вход запрещен», «опасно».

Категорически запрещать детям курение в помещениях и на территории лагеря.

При возникновении пожара организовать эвакуацию детей, вызвать пожарную охрану, приступить к тушению пожара при помощи специальных и подручных средств.

ПРОГНОЗИРУЕМЫЕ ТРУДНОСТИ В РАБОТЕ С ДЕТЬМИ РАЗНЫХ ВОЗРАСТНЫХ ГРУПП

Младший возраст (6-9 лет)

Возможные трудности	Возрастные особенности	Варианты решения
1	2	3
Могут быть слезы в первые дни	Болезненно переживают разлуку с семьей	Переключить внимание, отвлечь интересным делом
Раздражительность	Чувство страха перед неизвестностью, боязнь новой обстановки, нового окружения	Дать какое-либо задание, чтобы ребенок почувствовал себя нужным в данной обстановке
Множество вопросов	Любознательность	Внимательно выслушивать и спокойно отвечать, повторяя столько раз, сколько нужно для понимания
Быстрая утомляемость	Ребята очень активны	Чаше менять виды деятельности, делать перерывы для отдыха
Малыши во власти домашних привычек • трудно засыпают; • просыпаются по ночам «попить»; • не умеют застелить постель; • разбрасывают и теряют вещи.	Отсутствие навыков самообслуживания	Нужно терпеливо приучать к порядку. Проявить особое внимание вечером: кому-то сказку рассказать, кого-то погладить по голове
Неуверенность в себе	Есть робкие и физически слабые	Давать нагрузку с учетом физического здоровья без акцентирования на этом внимания
Привычка есть медленно, всухомятку	Семейные привычки	Терпеливо ждать, когда ребенок поест

Готовые пробовать все на вкус	Повышенный интерес ко всему новому, неизвестному	Рассказать детям о ядовитых грибах, растениях данной местности
Опасность	Мальчики нарочито демонстрируют свою смелость и ловкость	Следует заполнять жизнь детей полезными и нужными движениями: играми, состязаниями, конкурсам
Потеря интереса, рассеянное внимание	Сильная утомляемость от однообразия	Частая смена видов деятельности
Обидчивость, вспыльчивость	Неумение сосредоточиться на одном объекте	Частая смена деятельности
Слезы и страхи в темноте	Боязнь темноты	Не оставлять одного в темноте
Рассеянность, быстрое переключение внимания	Легко отвлекаются на любой внешний раздражитель	Любое мероприятие не должно быть продолжительным по времени
Желание играть с малышами	Чувство взрослости по отношению к младшим	Поддержка, поощрение и направление действий по опеке малышей
Копирование привычек, манеры поведения, лексикона взрослых	Слепое подражание взрослым	Следить за собой, стремиться не подавать «дурной» пример
Постоянные опоздания	Отсутствие чувства времени	Не давать поручения, связанные с учетом времени
Впечатлительность	Эмоциональная неуравновешенность	Учитывая это не рассказывать страшных историй, не смотреть страшных фильмов

Средний возраст (10-12 лет)

1	2	3
Обидчивость, повышенная чувствительность к несправедливости	Половое созревание	Уметь понять причины. Соизмерить возможности и требования
Курение, игра в карты, проба спиртного, употребление взрослого лексикона; украшения; неумелое пользование косметикой	Внешнее проявление взрослости	Вести разъяснительную работу с привлечением всех специалистов. Учить, как надо пользоваться косметикой, как и в какое время носить украшения.
Ночные бдения		Приучать к выполнению режима дня.
Замкнутость, одиночество	Увеличенное внимание к своим недостаткам	Стремиться переключить внимание
Стремление к самостоятельности	Непослушание, действие «наперекор», постоянные споры	Сотрудничать, беседовать, убеждать.
Замкнутость, неуверенность в себе, в своих силах после подавления инициативы	Инертность	Привлекать к игре, чаще хвалить.
Появление тайн: укромные территории уголки	Неуемная фантазия	Знать такие секреты, совместно сохранять их и совместно разумно использовать.
Озорство, шалости		Проводить интересные игры с элементами романтики.

Подростковый возраст (13-15 лет)

1	2	3
Кумиромания; Конфликтность как вызов обществу; Определяющее мнение сверстников, упрямство	Самоутверждение	Умение понять, сотрудничество
Замкнутость; агрессивность; отсутствие навыков общения, легкая ранимость. Чередование плохого и хорошего настроения, уход в «себя», пассивность	Развитие интереса к противоположному полу; появление новых ощущений, чувств, переживаний	Объяснять, что это за чувства
Неподчинение, действие «наперекор», критиканство. Действия опережают мысли	Стремление к независимости, агрессивность	Стараться понять, помочь пережить данную ситуацию
Замкнутость, одинокчество, сильная ранимость, вспыльчивость, раздражительность, интерес к себе	Специфические особенности (прыщи, полнота, жирные волосы...)	В индивидуальной беседе разъяснить, как сделать, чтобы эти недостатки были меньше заметны. В коллективной беседе находить лучшие качества у таких детей и выделять их
Чрезмерная самостоятельность	«Освобождение» от родительской опеки	Учитывать это и чаще давать поручения, и контролировать их выполнение
Несбывающиеся мечты	Мечтательность	Мечтать вместе

НОРМЫ ВЗАИМООТНОШЕНИЙ ДЕТЕЙ И ВЗРОСЛЫХ В ДЕТСКОМ ОЗДОРОВИТЕЛЬНОМ ЛАГЕРЕ

Во взаимоотношениях с коллегами:

1. Не выноси на обсуждение детей никакого решения, не обсудив его с напарником.
 - В противном случае тебя ждет недоверие и неподчинение со стороны детей, раскол отряда на группы.
2. Не обсуждай действия руководства лагеря в присутствии детей.
 - Ты посеешь неуважение к коллегам, что может привести к неуправляемости детьми.
3. Не завидуй коллегам, получающим большую зарплату, премию.
 - Решение о премировании сотрудников принимает не один начальник лагеря, а группа людей, которые знают твою работу.
Лучше подумай: почему не ты? Не считай деньги в чужом кармане.
4. Не обсуждай поступки товарища с коллегами в его отсутствие.
 - Это просто сплетни.
5. Не надо недооценивать работу других сотрудников.
 - Попробуй мысленно поставить себя на его место и по достоинству оценить его усилия и объем этой работы.
6. Не доводи свои отношения с кем-либо до конфликта.
 - Конфликт всегда можно остановить, выяснив отношения наедине (или в присутствии кого либо из администрации лагеря). Не растягивай конфликт, учись быстро забывать о нем.
7. Не переноси свое плохое настроение на других.
 - Если устал, возьми выходной или преодолей усталость.
8. Суровость руководителя – это норма, правило...
 - Часто под излишней строгостью скрывается забота о сотрудниках, обеспечение условий для работы, наличие большого количества проблем.
9. Постоянный круглосуточный контроль за работой сотрудников лагеря – обязанность начальника, старшего воспитателя.
 - Это не обсуждается.
10. Роль старшего воспитателя в лагере.
 - Дирижер вожатых и главный помощник.
11. Не перекладывай ответственность за воспитание детей на других.
 - Ты несешь полную ответственность за жизнь, здоровье и воспитание детей своего отряда.
12. Критика в адрес коллег – это хорошо, если...

- ...ты знаешь, как исправить положение и можешь предложить свой вариант решения проблемы, а затем сам возьмешься за дело.
- 13. Предъявляя требования к коллегам или детям, прежде всего, выполняй их сам.
 - В противном случае тебя ждут упреки и неподчинение.
- 14. Точность не только вежливость королей, но и уважение к окружающим.
 - Будь точным. Не заставляй людей себя ждать – это невоспитанно и неуважительно по отношению к ним.
- 15. Самокритично оценивай свои поступки.
 - Учись сравнивать свои дела не только с тем, что было, но и с тем, что должно было быть. Умей признавать свои ошибки.
- 16. Старайся поступить правильно тогда, когда никто не видит, никто не слышит и не знает.
 - Надо стараться поступать правильно для себя, для правды.
- 17. Не страдай «звездной болезнью».
 - Твои звания и прежние заслуги не дают ничего, кроме дополнительной ответственности.

Во взаимоотношениях с детьми:

Не дели детей на «хороших» и «плохих».

- За 21 день узнать ребенка до конца невозможно. Каждый человек имеет свои недостатки и достоинства. Помни, что каждый ребенок особен по-своему.

Не допускай панибратских отношений с детьми.

- Держи дистанцию, чтобы дети не сели тебе на шею.

Не высмеивай недостатки ребенка в присутствии детей или коллег.

- У тебя тоже есть недостатки. Это пример невоспитанности.

Старайся не наказывать ребенка.

- Наказания часто можно избежать, если не торопиться принимать решение. Попробуй заменить наказание объяснением, отвлечением ребенка на более привлекательное дело. Если все-таки нельзя избежать наказания, делай это умно, не унижая достоинство ребенка. Категорически нельзя поднимать руку на ребенка, лишать его пищи, моря, сна. Не является методом наказания принудительное выполнение физических упражнений. Каждому действию есть противодействие: насорил – убери, сломал – сделай, обидел – извинись...

Не требуй и не жди благодарности от ребенка за то, что ты для него сделал.

- Это твоя работа.

Не обещай детям то, чего не сможешь выполнить.

- Дети обязательно запомнят это и в нужный для себя момент припомнят это тебе. Если твое обещание не выполнено по независящим от тебя причинам, спокойно и доходчиво объясни ребятам ситуацию.

Не опускайся до уровня ребенка, ответившего тебе грубо, нецензурно.

- Будь выше этого. Ты старше и умнее. В этой ситуации лучше отвернуться и уйти, а чуть позднее подойти к ребенку и поговорить с ним, объяснив, что он не прав. И не забывай о том, что в нужный момент можно не услышать, не заметить, понять.

Выслушивай и уважай мнение детей.

- Учись не только слушать, но и слышать, и детям легче будет понять тебя.

Не переделывай детей по своему образу и подобию.

- Помни, что воспитатель – это тот, кто помог человеку стать самим собой. Чаще вспоминай, каким ты был в этом возрасте.

Не давай повода старшим детям для близких взаимоотношений.

- Это недопустимо при взаимоотношениях детей и взрослых в детском лагере.

Не допускай безделья детей.

- Бурная фантазия детей в минуты безделья может привести к необратимым последствиям. Планируй день заранее так, чтобы ребята постоянно были заняты, особенно те, кто вызывает особое беспокойство.

Умей удивлять и поражать ребят, а если надо – покорять.

- Вожатый должен быть интереснее кино.

Не злоупотребляй приказами и не читай морали.

- Просьбу всегда легче и приятнее выполнить, чем приказание.

Высказывая свое мнение и предложение, начинай со слов «Как вы считаете?»

Следи за своим внешним видом.

- Ни на секунду не забывай, что на тебя смотрят дети и коллеги.

Помни, что существуют правила приличия. С обнаженным торсом и в бейсболе уместно

прибывать только на пляже, а в столовой в таком виде ты будешь выглядеть нелепо.

Литература

1. Волина В. Игра – дело серьезное. С-Петербург. Дидактика Плюс, 1999 г.
2. Технология воспитательных дел в школе. Издательство «КЛИО». Чебоксары, 1999 г.
3. Шмаков С.А. Её величество – игра. МИП «NB Магистр» Москва, 1992 г.
4. Щуркова Н.Е. Собрание пестрых дел. Методический материал для работы с детьми. Москва «Новая школа», 1994 г.
5. ПедСовет. Газета для педагогов начальной школы. 1998г., 2002 г.