

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«Бокситогорская спортивная школа»**

**Организация и проведение культурно – массовых,
оздоровительных, спортивных, воспитательных мероприятий в
детском оздоровительном лагере.**

Составитель: тренер-преподаватель

по лыжным гонкам

Шорохова Ольга Геннадьевна

Бокситогорск, 2024

Содержание

Введение.....	3
1. Воспитательная беседа с детьми в детском оздоровительном лагере на тему: «Общие правила поведения детей в летнем лагере».....	4
2. Воспитательная беседа с детьми в детском оздоровительном лагере на тему: «Правила поведения детей во время пешеходных прогулок, экскурсий, походов».....	7
3. Воспитательная беседа с детьми в детском оздоровительном лагере на тему: «Правила поведения детей в летнем лагере при купании в открытом водоеме».....	8
4. Воспитательная беседа с детьми в детском оздоровительном лагере на тему: «Правила поведения детей при участии в подвижных играх».....	9
5. Воспитательная беседа с детьми в детском оздоровительном лагере на тему: «Правила оказания первой медицинской помощи	

пострадавшим».....	
.....12	
6. Воспитательная беседа с детьми в детском оздоровительном лагере на тему: «Правила пожарной безопасности».....	16
7. Воспитательная беседа с детьми в детском оздоровительном лагере на тему: «Правила поведения при возникновении чрезвычайных ситуаций».....	
.....18	
8. Планирование и проведение спортивных мероприятий в детском оздоровительном лагере.....	20
9. План проведения культурно - массовых мероприятий в детском оздоровительном лагере.....	28
10. Список использованной литературы.....	50

Введение

Основная цель оздоровительного лагеря - создание комфортных условий для организации отдыха детей с целью укрепления физического психического и эмоционального здоровья детей, самореализации их возможностей.

Достижение данной цели решалось выполнением следующих задач:

- создание условий для развития ребёнка как субъекта культуры;
- выявление творчески одарённых детей через общение и совместную деятельность;
- реализация естественных интересов ребёнка;
- стимулирование процесса саморазвития личности ребёнка;
- укрепление здоровья, содействие полноценному физическому и эмоциональному развитию детей.

Для решения поставленных задач использовались различные формы работы: тематические дни, концерты, творческие выставки, коммуникативные игры, трудовые дела.

1. Воспитательная беседа с детьми в детском оздоровительном лагере на тему: «Общие правила поведения детей в летнем лагере».

Ваш приезд в лагерь считается согласием Вас и Ваших родителей на выполнение правил, установленных в летнем лагере, поэтому Вы обязаны:

1. Соблюдать режим дня лагеря, общие санитарно-гигиенические нормы (умыться, причесываться, принимать душ, одеваться по погоде и т.д.);

2. Соблюдать установленные в лагере правила, в том числе правила пожарной безопасности, правила поведения купаний, экскурсий, автобусных поездок, походов и т.п.;

3. Всегда быть вместе с отрядом. Выход за территорию лагеря допускается только с разрешения начальника смены (или ответственного лица) и только совместно сопровождающим;

4. Активно участвовать в общественной жизни и мероприятиях лагеря;

5. Быть опрятным, соблюдать общепринятые правила поведения и этикета;

6. Быть вежливым, не употреблять в разговоре ненормативную лексику и выражения, не использовать любые формы физического насилия и оскорблений;

7. Беречь зеленые насаждения на территории лагеря, соблюдать чистоту;

8. Бережно относиться к личному имуществу и имуществу лагеря;

9. Незамедлительно сообщать о любом ухудшении своего самочувствия или самочувствия товарищей медицинскому работнику или помощнику воспитателя.

Категорически запрещается:

1. Самостоятельно покидать территорию лагеря;
2. Приносить и употреблять в лагере наркотические и психотропные вещества;
3. Приносить и употреблять (как в лагере, так и за его территорией) спиртные и содержащие алкоголь напитки всех видов;
4. Курить на территории лагеря, в общественных местах, а также во время проведения экскурсий, походов;
5. Совершать противозаконные в отношении других участников лагеря;
6. Проявлять любые другие виды аморального и асоциального поведения;
7. Подвергать опасности свою жизнь и жизни других людей действиями, связанными с угрозой жизни и здоровью этих людей.

Вы должны помнить, что:

1. Воспитатель и его помощник отвечает за вашу безопасность, поэтому Вы должны выполнять все распоряжения воспитателя и его помощника;
2. За нарушение правил пребывания в лагере и действующего законодательства (воровство; неудовлетворительное поведение; самовольные действия, которые могут нанести вред Вашему здоровью или здоровью окружающих; курение; употребление алкогольных напитков или наркотиков и т.п.) Вы можете быть досрочно отчислены из лагеря и доставлены домой за счет родителей;
3. Ваши родители несут материальную ответственность за ущерб, причиненный Вами имуществу лагеря.

В целях соблюдения требований пожарной безопасности в летнем лагере запрещается:

1. Приносить и пользоваться на территории лагеря пиротехническими средствами, легковоспламеняющимися, взрывоопасными, горючими материалами;

2. Оставлять без присмотра включенные в сеть электроприборы;

3. Трогать провисающие, торчащие провода. О наличии таких проводов следует сообщить помощнику воспитателя;

4. Разводить костры на территории лагеря.

При возникновении пожара (вид открытого пламени, запах гари, задымление) необходимо:

1. Немедленно покинуть здание и сообщить любому взрослому;

2. Не поддаваться панике. Внимательно слушать взрослых и действовать согласно указаниям;

3. По команде взрослых эвакуироваться из здания в соответствии с определенным порядком. При этом не бежать, не мешать своим товарищам и помогать малышам;

4. При выходе из здания необходимо находиться на месте, указанном взрослыми;

5. Немедленно сообщить взрослым обо всех травмах (раны, порезы, ушибы, ожоги и т.д.), полученных Вами или другими детьми.

Внимание! Детям запрещается участвовать в пожаротушении здания и эвакуации его имущества!

При обнаружении подозрительного предмета, который может оказаться взрывным устройством, необходимо:

1. Не трогать, не передвигать, не вскрывать обнаруженный предмет;

2. Немедленно сообщить взрослым о находке;

3. Постараться сделать всё возможное, чтобы дети отошли как можно дальше от находки.

Помните: нельзя предпринимать самостоятельно никаких действий со взрывными устройствами или с подозрительными предметами – это может привести к их взрыву, многочисленным жертвам и разрушениям!

Если вы оказались в заложниках, рекомендуется придерживаться следующих правил поведения:

1. Не допускайте действий, которые могут спровоцировать нападающих к применению оружия и привести к человеческим жертвам;

2. Переносите лишения, оскорбления и унижения молча. Не смотрите в глаза преступникам, не видите себя вызывающе;

3. При необходимости выполняйте требования преступников, не противоречьте им, не рискуйте жизнью окружающих и своей собственной. Старайтесь не допускать истерик и паники;

4. Спрашивайте разрешение на совершение любых действий (сесть, встать, попить, сходить в туалет);

5. Для поддержания сил ешьте все, что дают, даже если пища не нравится и не вызывает аппетита);

6. При взаимоотношениях с похитителями займите позицию пассивного сотрудничества, не оказывайте агрессивного сопротивления, не провоцируйте террористов на необдуманные действия.

Помните: Ваша цель – остаться в живых! Вас обязательно освободят!

ЗАПОМНИТЕ телефоны экстренной помощи:

112 – телефон экстренной службы (звонок возможен даже при отрицательном балансе и неактивной SIM-карте любого сотового оператора)

101 – единая спасательная службы МЧС России (пожарная охрана)

102 – полиция

103 – скорая помощь

104 – аварийная газовая служба

2. Воспитательная беседа с детьми в детском оздоровительном лагере на тему: «Правила поведения детей во время пешеходных прогулок, экскурсий, походов»

К пешим прогулкам, экскурсиям и походам допускаются прошедшие медицинский осмотр дети (подростки) в соответствующей форме одежды: закрытая удобная обувь, головной убор, при необходимости длинные брюки, рубашки (кофты) с длинными рукавами. Старшим во время проведения экскурсии (похода) являются помощники воспитателя или экскурсовод.

Участники пешеходной прогулки, туристического похода обязаны:

1. Соблюдать дисциплину, выполнять все указания помощников воспитателя, экскурсоводов, самостоятельно не изменять установленный маршрут движения и место расположения группы;
2. Соблюдать правила этикета в общественных местах (не шуметь, не толкаться, не свистеть, не кричать);
3. При необходимости перехода через проезжую часть соблюдать правила дорожного движения, четко выполнять указания сопровождающих;
4. При движении по автодорогам идти в колонне по одному, по обочине навстречу движущемуся транспорту;
5. Во время экскурсий, походов не снимать обувь и не ходить босиком;
6. Не пробовать на вкус какие-либо растения, плоды и грибы;
7. Не подходить и не трогать руками животных, пресмыкающихся, насекомых, ягоды и грибы, а также колючие растения и кустарники;
8. Заботиться о своих товарищах, помогая по возможности слабым;
9. Во время привалов во избежание ожогов и лесных пожаров разводить костры можно только под присмотром взрослых и только в

специально отведенных местах;

10. При приготовлении пищи на костре дежурные обязаны пользоваться костровыми рукавицами и быть в закрытой одежде;

11. Не пить воду из открытых водоемов во избежание заражения желудочно-кишечными заболеваниями, использовать для этого только питьевую или кипяченую воду;

12. Оставлять костер непотушенным строго запрещено;

13. Уважать местные традиции и обычаи, бережно относиться к природе, памятникам истории и культуры, к личному имуществу и имуществу группы;

14. Соблюдать правила личной гигиены. Немедленно информировать руководителя прогулки, туристического похода об ухудшении самочувствия, травмах, укусах животных, пресмыкающихся или насекомых.

Если во время пешей прогулки, туристического похода началась гроза, помните, что:

1. Нельзя прятаться в небольших строениях (навесах), матерчатых палатках, среди одиноко стоящих и многочисленных скоплений деревьев;

2. Если до убежища далеко, нужно пригнуться (держась по одиночке) потом укрыться в каком-нибудь углублении, при этом ноги сомкнуть вместе; все металлические предметы с головы и тела необходимо снять;

3. Нельзя держать в руках длинные металлические предметы, например, удочки, зонты и т.п.;

4. Нельзя приближаться и касаться любых металлических сооружений, проволочных заборов;

5. Если Вы купаетесь, немедленно выйдите из воды и уйдите в укрытие;

6. Если Вы плаваете на лодке, как можно скорее причальте к берегу;

7. Во время грозы нельзя пользоваться средствами мобильной связи.

3. Воспитательная беседа с детьми в детском оздоровительном лагере на тему: «Правила поведения детей в летнем лагере при купании в открытом водоеме»

Купание полезно только здоровым людям. Если врач запретил купаться, то купаться нельзя – Вы можете нанести вред своему здоровью. Если же Вы здоровы, то Вам следует знать и выполнять следующие правила безопасности на воде:

1. При купании в открытом водоеме необходимо выполнять указания воспитателя и его помощника;
2. Купайтесь в специально отведенных и оборудованных местах;
3. Если Вы увидели на пляже или на берегу посторонние опасные предметы – битое стекло, консервированные банки и т.д. – сообщите об этом помощнику воспитателя;
4. Не следует входить в воду разгоряченным, перед купанием отдохните в течение 5 - 10 минут;
5. Входите в воду осторожно, медленно, когда вода дойдет Вам до пояса, остановитесь и быстро окунитесь;
6. Никогда не плавайте в одиночестве, особенно, если Вы не уверены в своих силах;
7. Не отплывайте далеко от берега, не заплывайте за предупредительные знаки;
8. Если Вас относит течением, с которым Вы не можете справиться, сразу же позовите на помощь;
9. Не подавайте ложных сигналов бедствия, это может привести к

тому, что если Вы будете тонуть по-настоящему, это примут за шутку;

10. Не устраивайте в воде игр, связанных с захватами, - это может послужить причиной того, что Ваш товарищ вместо воздуха вдохнет воду и потеряет сознание.

4. Воспитательная беседа с детьми в детском оздоровительном лагере на тему: «Правила поведения детей при участии в подвижных играх»

Для участия в спортивных играх необходимо:

1. Надеть спортивную форму и обувь;
2. Снять с себя предметы, представляющие опасность для других занимающихся (часы, висючие сережки и т.д.);
3. Внимательно слушать объяснения правил игры и правильно выполнять их;
4. Под руководством помощника воспитателя подготовить оборудование, необходимое для проведения игр;
5. Не покидать территорию игровой площадки без разрешения.

Если Вы занимаетесь бегом, то следует:

1. Во время бега смотреть на свою дорожку;
2. При групповом старте на короткие дистанции бежать по своей дорожке;
3. После выполнения беговых упражнений пробегать по инерции 5-15 м, чтобы бегущий сзади имел возможность закончить упражнение;
4. Возвращаться на старт по крайней дорожке;
5. При старте на дистанции не ставить подножки, не задерживать соперников своими руками;

6. При беге по пересеченной местности выполнять задание по трассе или маршруту, обозначенному помощником воспитателя;

7. В беге на длинные дистанции обгонять бегущих с правой стороны.

При выполнении прыжков в длину необходимо:

1. Прыгать только по команде помощника воспитателя, когда в яме никого нет;

2. Прыгать поочередно, не перебегать дорожку для разбега во время выполнения прыжка другими детьми;

3. После выполнения прыжка быстро освободить прыжковую яму, вернуться на свое место для выполнения следующей попытки с правой или левой стороны дорожки для разбега.

Во время метания снаряда необходимо выполнять следующие действия:

1. Перед метанием убедиться, что в направлении броска никого нет;

2. Осуществить выпуск снаряда способом, исключаящим срыв;

3. При групповом метании стоять с левой стороны от метającego;

4. В сырую погоду насухо вытирать руки и снаряд;

5. Находясь вблизи зоны метания снаряда, следить за тем, чтобы ребенок, выполняющий бросок был в поле Вашего зрения; нельзя поворачиваться к нему спиной и пересекать зону метания снаряда;

6. После броска идти за снарядом только с разрешения вожатого, не передавать снаряд друг другу броском.

При выполнении упражнений в движении Вы должны:

1. Избегать столкновений;

2. Перемещаясь спиной, смотреть через плечо;

3. Исключать резкое изменение своего движения, если этого не

требуют условия игры;

4. Соблюдать интервал и дистанцию.

Во время игры в баскетбол не рекомендуется:

1. Толкать игроков, бросающих мяч в прыжке;
2. При броске в движении хвататься за сетки, виснуть на кольцах;
3. Бить рукой по щиту;
4. При попадании в корзину двух и более мячей выбивать их мячом;
5. Бросать мячи в заградительные решетки.

Если Вы участвуете в играх с мячом, то постарайтесь:

1. Не бросать мяч в голову играющим;
2. Соизмерить силу броска мячом в игроков в зависимости

расстояния от них.

3. Следить за перемещением игроков и мяча на площадке;
4. Не мешать овладеть мячом игроку, который находится ближе к

нему;

5. Не вырывать мяч у игрока, который овладел им первым;
6. Не падать и не ложиться на пол с целью увернуться от мяча.

Если Вы участвуете в спортивной эстафете, то помните, что нельзя:

1. Начинать эстафету без сигнала помощника воспитателя;
2. Выполнять эстафету не по своей дорожке;
3. Выбегать преждевременно из строя, пока ваш игрок не закончит

выполнять задание и не передал Вам эстафету в руки;

4. После передачи эстафеты встать в конец своей команды, во время эстафеты не выходить из своего строя, не садиться и не ложиться на пол.

Требования безопасности при несчастных случаях и ЧС:

1. При получении травмы и ухудшении самочувствия прекратить занятия и поставить в известность вожакого;

2. Под руководством вожатого оказать травмированному первую медицинскую помощь, при необходимости вызвать «скорую помощь» или доставить его в больницу;

3. При возникновении пожара немедленно прекратить занятия, организованно, под руководством воспитателя и его помощника покинуть место проведения занятия согласно плану эвакуации;

4. По распоряжению помощника воспитателя поставить в известность администрацию лагеря и сообщить о пожаре в пожарную часть.

5. Воспитательная беседа с детьми в детском оздоровительном лагере на тему: «Правила оказания первой медицинской помощи пострадавшим»

Во время летнего отдыха с Вами и Вашими друзьями могут случиться различного вида неприятности (ушибы, порезы, переломы, отравления и т.д.). Вам необходимо оказать пострадавшему первую помощь. Но надо помнить, что неправильное проведение приемов ее оказания может еще более ухудшить состояние потерпевшего! Не допускайте паники!

1. Помощь при кровотечениях.

При капиллярном кровотечении повреждаются мелкие кровеносные сосуды; кровотечение сопровождается незначительной потерей крови и легко останавливается, если обработать рану 3% перекисью водорода и наложить марлевую повязку.

При венозном кровотечении цвет крови темный, сгустки крови смываются током крови, поэтому возможна большая кровопотеря. Необходимо наложить на рану давящую повязку или жгут (под жгут необходимо положить мягкую прокладку).

При артериальном кровотечении кровь ярко-красная, пульсирующая и вытекающая с большой скоростью; необходимо пережать поврежденный сосуд выше раны. Максимальное время наложения жгута около полутора часов для взрослых и около 50 минут для детей. Если жгут держать дольше, то возможно омертвление тканей.

Кровотечение из носа возникает при ударе в нос, при сморкании или чихании, при тяжелых травмах черепа, также при заболеваниях, например, гриппе. Необходимо уложить пострадавшего на спину с несколько приподнятой головой, положить холодные компрессы на переносицу, на шею, пострадавший должен сжимать пальцами крылья носа и выплевывать кровь, стекающую в носоглотку. Вызвать срочно врача, если кровь пошла после травмы головы, это может быть признаком перелома черепа.

При внутреннем кровотечении в полость тела (черепную, грудную, брюшную) наблюдается бледность, холодный, липкий пот, поверхностное дыхание, слабый и частый пульс. Необходимо придать пострадавшему полусидящее положение, обеспечить покой и к предполагаемому месту кровотечения приложить лед или примочки с холодной водой.

2. Помощь при обмороке.

Обморок – это внезапная, кратковременная потеря сознания. Он может возникнуть на фоне физического или эмоционального перенапряжения, при недоедании, сильном испуге, резкой смене положения тела. Развитию обморока способствует перегрузка. Очень часто люди чувствуют приближение обморока и успевают пожаловаться на плохое самочувствие, головокружение, звон в ушах и потемнение в глазах.

Необходимо уложить пострадавшего на спину, опустить приподнятые ноги, смочить лицо холодной водой, поднести к носу смоченную раствором нашатырного спирта, слегка похлопать по щекам для вывода из

обморочного состояния, дать пострадавшему крепкий чай, кофе, не следует спешить с разрешением ему садиться или вставать.

3. Помощь при тепловом ударе.

Тепловой и солнечный удары могут возникнуть в результате значительного перегревания организма и, вследствие этого, резкого притока крови к головному мозгу. У пострадавшего появляется слабость, повышения температуры тела, покраснение кожи, обильное потоотделение, учащенное сердцебиение, головокружение, тошнота (иногда рвота). В тяжелых случаях возможна потеря сознания.

Необходимо немедленно перенести пострадавшего в прохладное помещение, уложить на спину, подложив подушку, смочить голову и грудь холодной водой, при сохранении сознания дать выпить крепкого холодного чая или холодной подсоленной воды.

4. Помощь при ушибах.

Различают ушибы кожи, подкожный ушиб внутренних органов (ушиб головного мозга, сердца, легких и т.д.). Сразу после повреждения появляется болезненная припухлость, которая нарастает в течение нескольких часов. Время появления гематомы зависит от ее глубины. Необходимо наложить на место ушиба повязку, приложить повязку со льдом, придать возвышенное положение конечности.

5. Растяжения и разрывы связок, сухожилий, мышц.

Это повреждения опорно-двигательного аппарата. Необходимо обеспечить покой пораженной части тела, наложить тугую повязку, приложить холодный компресс на протяжении 2-24 часов, затем перейти на тепло и согревающие компрессы.

6. Оказание помощи при вывихе.

При вывихе возникает резкая боль, изменение формы сустава,

невозможность движения. Вывих является тяжелой травмой. При вывихе в шейном отделе позвоночника возможны паралич мышц рук, ног. Не нужно предпринимать попыток вправления сустава, обеспечить максимальное обездвижение вывихнутой кости с помощью шин, приложить холод, наложить стерильную повязку на рану при открытом вывихе. Нельзя применять согревающие компрессы.

7. Оказание помощи при переломах.

Перелом – это полное или частичное нарушение целостности кости, возникшее при внешнем механическом воздействии. Необходимо создать покой поврежденной части тела, наложить стерильную повязку на рану при открытом переломе, не поднимать пострадавшего, не заставлять его ходить и не пытаться вправить перелом.

8. Помощь при отравлении.

Причиной могут быть недоброкачественные пищевые продукты, лекарственные препараты, принятые в токсичной дозе, ядовитые растения, различные химические вещества. Цель неотложной помощи – скорейшее выведение яда из организма.

При отравлении недоброкачественной пищей и грибами через несколько часов после еды возникает тошнота, резкая слабость, наблюдается частый жидкий стул с примесью слизи, могут быть схваткообразные боли в животе. Необходимо промыть желудок до чистых промывных вод, принять слабительное, лечь в постель, в первые два дня с момента отравления воздерживаться от приема пищи и пить больше жидкости.

9. При оказании помощи утопающему надо ободрить его криком, что сейчас его спасут, бросить в воду спасательный круг, доски, веревку и т.д.

После извлечения пострадавшего из воды следует сразу очистить рот и

нос от инородных предметов, положить животом вниз, согнуть колено или сложенную валиком одежду и несколько раз нажать руками на спину, чтобы удалить воду, попавшую в легкие и желудок. Приступить к согреванию тела, заменить мокрую одежду сухой или закутать пострадавшего теплым одеялом.

10. Помощь при ожогах.

При ожогах происходит повреждение тканей под действием высокой температуры. Тяжесть ожогов определяется площадью и глубиной поражения тканей. Противопоказано наложение различных мазей, т.к. это загрязняет рану, затрудняет дальнейшую обработку и определение глубины поражения. Необходимо быстрое охлаждение пораженного участка тела с помощью погружения в холодную воду или струей холодной воды. До прибытия врачей, дают пить горячий чай или кофе, минеральную воду. При обширных ожогах пострадавшего завертывают в чистую ткань и немедленно доставляют в больницу.

11. Помощь при укусах насекомых и животных.

Единичные укусы пчел, ос, шмелей неприятны, болезненны, но основной опасности не представляют. Необходимо удалить жало с ранки, наложить примочку из холодной воды или нашатырного спирта с водой. На место укуса нельзя класть землю, так как с ней можно занести возбудителей гнойной инфекции и столбняка.

В первые часы после укуса клещ выпускает в кровь человека небольшое количество возбудителей заболевания, поэтому необходимо быстрее удалить клеща с кожи, смазать кожу вокруг места укуса камфорным маслом, направить пострадавшего к врачу.

При укусе змеи необходимо выдавить из ранки как можно больше крови, обмыть рану раствором марганцовокислого калия и туго забинтовать

выше места укуса, обеспечить покой и обильное питье пострадавшему.

При укусе собаки и кошки необходимо выдавить из ранки кровь и промыть место укуса кипяченой водой, наложить на рану повязку, направить пострадавшего в медицинское учреждение для проведения прививок против бешенства.

6. Воспитательная беседа с детьми в детском оздоровительном лагере на тему: «Правила пожарной безопасности»

Самыми незащищенными от огня являются дети, причем не только малыши, но и довольно подросшие ребята, которые уже давно учатся в школе. Каждый год во всем мире много людей погибает от огня, и среди них оказывается немало детей. Очень часто причинами пожара становятся игры детей и подростков с огнем, но не реже беда случается из-за незнания элементарных правил пожарной безопасности. Для школьников младших классов учителя готовят программы, направленные на обучение малышей этим правилам. Но детей постарше этому уже не учат, по крайней мере, не во всех школах. А ведь пожарная безопасность в школе должна быть на высочайшем уровне, а правила пожарной безопасности для школьников должны быть всегда на слуху. Поэтому детей, как на занятиях, так и дома необходимо системно обучать тому, как пользоваться огнеопасными предметами, и что делать во время пожара, чтобы избежать больших неприятностей.

Причин возгораний множество, а к основным из них относятся:

- Нарушение правил эксплуатации электрических приборов.
- Использование электроприборов и розеток даже с незначительной поломкой.

- Использование нескольких мощных электроприборов одновременно.
- Неосторожное обращение с огнем (разведение костров, использование для их разжигания горючих веществ и т.д.).
- Забытые включенные электроприборы.
- Неаккуратное обращение с огнеопасными игрушками (петарды, хлопушки и др.).
- Использование аэрозолей и других баллонов под давлением вблизи огня (аэрозоль от комаров у костра).
- Не затушенный окурок.

И это далеко не все причины, по которым возникают пожары, уносящие человеческие жизни. Согласно статистике, более 90 % пожаров возникает по вине человека, а поэтому все мы – не только учащиеся, должны изучать и запоминать правила пожарной безопасности. Школьники обязаны их повторять из года в год, а учителям это необходимо контролировать.

Пожарная безопасность для школьников начальных классов заключается в следующих простых правилах:

1. Нельзя трогать спички.
 2. Нельзя играть возле открытого огня и раскаленных предметов.
 3. Нельзя сушить возле них одежду.
 4. Нельзя разводить костры без присутствия взрослых.
 5. Нельзя забывать о включенных электроприборах.
 6. При пожаре сразу сообщать взрослым.
1. Следить за детьми, чтобы они не играли с огнем.
 2. Не нагревать предметы из неизвестного материала.
 3. Не оставлять включенные электроприборы без присмотра, а уходя из дома выключать их из сети.
 4. Не использовать горючие средства для разжигания костров, печей.

5. Тушить костры до конца.
6. Не поджигать сухую траву или тополиный пух.
7. Не кидать в урны горящие спички.
8. Не протирать включенные электроприборы влажной тряпкой.
9. Не вешать корзины с цветами над электроприборами или проводами.
10. Не тушить загоревшиеся электроприборы водой.
11. Звонить в пожарную службу при обнаружении даже самого мелкого пожара.

7. Воспитательная беседа с детьми в детском оздоровительном лагере на тему: «Правила поведения при возникновении чрезвычайных ситуаций»

Терроризм – это метод, посредством которого организованная группа или партия стремятся достичь провозглашенные ими цели через систематическое использование насилия. Для нагнетания страха применяются такие террористические акты, как взрывы и поджоги, захват заложников, угоны транспортных средств и др.

Для осуществления своих планов террористы могут применить различное боевое оружие, вплоть до ядерного, химического и бактериологического. Поэтому знание основ этого оружия, поражающего действия, мер защиты, правил поведения и действий в случае его применения, должно стать обязательным ради спасения своей жизни.

Террористы, как правило, устанавливают взрывные устройства в жилых домах и общественных местах, на дорогах, в метро, на железнодорожном транспорте, в самолётах, припаркованных автомобилях. В настоящее время могут использоваться как промышленные, так и

самодельные взрывные устройства, замаскированные под любые предметы.

Правила обращения с подозрительными предметами

Будьте предельно внимательны к окружающим Вас подозрительным предметам. Не прикасайтесь к ним. При обнаружении таких предметов немедленно сообщите о них работникам спецслужб, работникам охраны и (или) администрации.

После этого:

- не трогайте, не вскрывайте и не передвигайте находку;
- зафиксируйте время обнаружения находки;
- постарайтесь сделать так, чтобы люди отошли как можно дальше от опасной находки;
- обязательно дождитесь прибытия оперативно-следственной группы, помните — Вы являетесь самым важным очевидцем.

Знайте, что внешний вид предмета может скрывать его настоящее назначение. В качестве камуфляжа для взрывных устройств используются обычные бытовые предметы: сумки, пакеты, свертки, коробки, игрушки и т. п.

Поступление угрозы в письменной форме

Угрозы в письменной форме могут поступить как по почте, так и в результате обнаружения различного рода анонимных материалов (записок, надписей, информации, записанной на дискете и т.д.).

После получения такого документа обращайтесь с ним максимально осторожно. По возможности, уберите его в чистый, плотно закрываемый полиэтиленовый пакет и поместите в отдельную жесткую папку.

Постарайтесь не оставлять на нем отпечатков своих пальцев.

Если подозрительный документ поступил в конверте – его вскрытие производите только с левой или правой стороны, аккуратно отрезая кромки

ножницами.

Сохраняйте все, ничего не выбрасывайте:

- сам документ с текстом;
- любые вложения;
- конверт и упаковку.

Не расширяйте круг лиц, знакомившихся с содержанием документа.

Анонимные материалы направьте в правоохранительные органы с сопроводительным письмом, в котором укажите конкретные признаки анонимных материалов (вид, количество, каким способом и на чем исполнены, с каких слов начинается и какими заканчивается текст, наличие подписи и т.п.), а также обстоятельства, связанные с их распространением, обнаружением или получением.

Анонимные материалы не должны сшиваться, склеиваться, на них не разрешается делать надписи, подчеркивать или обводить отдельные места в тексте, писать резолюции и указания, также запрещается их мять и сгибать. При исполнении резолюции и других надписей на сопроводительных документах не должно оставаться давленных следов на анонимных материалах.

Поступление угрозы по телефону

Правоохранительным органам значительно помогут для предотвращения совершения преступлений и розыска преступников следующие ваши действия:

Постарайтесь дословно запомнить разговор и зафиксировать его на бумаге.

По ходу разговора отметьте пол, возраст звонившего и особенности его (ее) речи:

- голос (громкий (тихий), низкий (высокий));

- темп речи (быстрая (медленная));
- произношение (отчетливое, искаженное, с заиканием, шепелявое, с акцентом или диалектом);

- манера речи (развязная, с издевкой, с нецензурными выражениями).

Обязательно отметьте звуковой фон (шум автомашин или железнодорожного транспорта, звук телерадиоаппаратуры, голоса, другое).

Отметьте характер звонка – городской или междугородный. Обязательно зафиксируйте точное время начала разговора и его продолжительность.

Постарайтесь добиться от звонящего максимально возможного промежутка времени для принятия вами и вашим руководством решений или совершения каких-либо действий.

Если возможно, еще в процессе разговора сообщите о нем администрации, если нет – немедленно по его окончании.

Не распространяйтесь о факте разговора и его содержании. Максимально ограничьте число людей, владеющих информацией.

При наличии автоматического определителя номера АОНа запишите определившийся номер телефона в тетрадь, что позволит избежать его случайной утраты.

При использовании звукозаписывающей аппаратуры сразу же извлеките диск (флешку) с записью разговора и примите меры к ее сохранности. Обязательно установите на ее место другую.

8. Планирование и проведение спортивных мероприятий в детском оздоровительном лагере

Список и правила игр для занятий в мероприятиях

Сам себе доктор

Физрук. А теперь и мы с вами поучимся тому, чему мама Кристофера Робина научила Винни-Пуха, – умению пользоваться оживлялками.

Оживлялка первая. Сожми ладони перед грудью пальцами вверх, не дыши. Сдави изо всех сил основания ладоней, так чтобы руки задрожали. Мускулы груди и плеч напряжены. Теперь втяни живот и подтянись вверх, как будто выглядываешь из окна. 10–15 секунд, и тебе станет жарко.

Оживлялка вторая. Разотри хорошенько уши ладонями – вначале мочки ушей, а потом целиком вверх – вниз, вперед – назад в течение 15–20 секунд. При этом поцокай языком, как лошадка.

Оживлялка третья. Дотянись языком до подбородка. Еще дальше, ну еще чуть-чуть, еще немножко! Повтори шесть раз.

Оживлялка четвертая. Улыбнись, разреши себе посмеяться. Для этого вначале достаточно сказать «Сы-ы-ы-ы-ыр!», а потом надавить на «хохотальную» точку – она на кончике носа – и произносить «хохотальные» звуки «Ха-ха-ха», или «Гы-гы-гы» – сначала медленно, потом все быстрее. И помни: смеются победители. Но, может, они победили, потому что смеялись?

Оживлялка пятая. Быстро-быстро сжимаем и разжимаем пальцы рук, моргаем, затем крепко зажмуриваем глаза, сжимаем кулаки и говорим вслух или про себя: «Я справлюсь! Я могу! Человек все может! Я ничего не боюсь!»

Оживлялка шестая. Закинь голову назад, выдвини вперед подбородок – так, чтобы кожа на шее натянулась. Затаи дыхание, дыши тихо-тихо, еще тише, так тихо, как только это возможно, – и еще тише. Посиди так около минуты. В голове ясно. Чуть-чуть напряги плечи, руки, потянись – и за работу.

Комментарий: оживлялки – это средство быстрого восстановления сил после перегрузки всех систем. Вы можете научить своих ребят применять их,

как только они заметят первые признаки недомогания. Оживлялки лучше написать на листочках и раздавать как рецепты или повесить на стенде в отряде.

Ткачиха.

Играющие строятся двумя шеренгами лицом друг к другу, взявшись за локотки. В течение игры произносятся слова. Шеренги сходятся вплотную друг к другу и расходятся на расстояние 2-4 метров. Между двумя станинами бегают челноки, по одному человеку от каждой шеренги. Их задача - успеть пробежать между станинами - шеренгами до того момента, пока они сойдутся. Шеренги стараются поймать (зажать) челноки.

Поймай хвост.

Играющие выстраиваются в две колонны. В колонне соединяются друг с другом руками по принципу паровозика. Начало колонны называется головой, конец колонны - хвостиком. Голова должна поймать хвост команды - противника.

Играют 8-10 человек. Все становятся в колонну друг за другом, обхватывая руками за пояс впереди стоящего. Игрок, стоящий в колонне последним, закладывает себе сзади за пояс повязку или веревку. Это «хвост». Игра состоит в том, что игрок, стоящий впереди («голова») должен поймать «хвост». Если колонна разрывается, игра прерывается до тех пор, пока все снова не будут держаться друг за друга. Если «голове» удалось поймать «хвост», то первый в колонне игрок становится последним, закладывая себе «хвост» сзади. «Головой» становится игрок, стоящий вторым. Теперь он ловит «хвост»!

Заяц без логова.

Участники игры стоят парами лицом друг к другу, подняв сцепленные руки вверх. Это - «логово зайца». Выбираются двое водящих - «заяц» и

«охотник». Заяц должен убегать от охотника, при этом он может спрятаться в «логово», т.е. встать между играющими. Тот, к кому он встал спиной, становится «зайцем» и убегает от «охотника». Если «охотник» осалит «зайца», то они меняются ролями.

Здравствуйте.

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

Водяной.

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

Дедушка водяной,
Что сидишь ты под водой,
Выгляни на чуточку,
На одну минуточку.

Круг останавливается. «Водяной» встает и, не открывая глаз, подходит к одному из играющих. Его задача - определить, кто перед ним. «Водяной» может трогать стоящего перед ним игрока, но глаза открывать нельзя. Если «водяной» угадал, он меняется ролью и теперь тот, чье имя было названо, становится водящим.

Кот и мыши.

На расстоянии 10 метров чертят две линии: за одной - домик «кота», за другой - домик «мышей». Водящий - «кот» спит в своем домике, а «мышата» идут к нему со словами: Вышли мыши как-то раз Посмотреть который час.

Раз, два, три, четыре, Мыши дернули за гири... (В этот момент «мыши» подходят к «коту» и даже могут его потрогать.) Вдруг раздался страшный звон. Побежали мыши вон. После слова «вон» кот просыпается и бежит догонять мышей. Мышки должны спрятаться в своем домике. Те же, кого кот поймал, выбывают из игры или меняются ролями с котом.

Берег и река.

Эта игра требует от ребят внимательности. На земле чертят две линии на расстоянии примерно в один метр. Между этими линиями - «река», а по краям - «берег». Все ребята стоят на «берегах». Ведущий подает команду: «РЕКА», и все ребята прыгают в «реку». По команде «БЕРЕГ» все выпрыгивают на «берег». Ведущий подает команды быстро и беспорядочно, чтобы запутать играющих. Например: «БЕРЕГ, РЕКА, РЕКА, БЕРЕГ, РЕКА, РЕКА, РЕКА...» Если по команде «БЕРЕГ» кто-то оказался в воде, то он выходит из игры. Выходят из игры также те невнимательные игроки, которые во время команды «РЕКА» оказались на «берегу». Игра продолжается до тех пор, пока не определится самый внимательный участник. Его можно поздравить и начать игру заново.

Подмигни.

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

вовремя и не успел схватить первого игрока, он становится водящим, т.е. встает в первую линию и сам начинает подмигивать. Игра может продолжаться долго, пока не наскучит.

Белки в клетках.

Это нечто вроде "столбиков", но в нее можно играть и на пустой площадке. Все встают в круг, затем разбиваются по трое. Двое из них изображают клетку, а третий-белку в клетке. Водящий - в центре круга. Он командует: "Белки, выходите!". Белки должны выйти и бегать по всей площадке. Внезапно он командует снова: "Белки, по клеткам!" и все должны занимать ближайшие клетки, водящий тоже. Кому клетки не досталось - водит. Через несколько туров белки и клетки меняются ролями.

Раз-два-три, смотрю.

Все игроки стоят за стартовой линией, водящий - далеко впереди стоит к ним спиной. По сигналу игра начинается - все игроки стараются добежать до водящего и осалить его. Но он может внезапно говорить "Раз-два-три, смотрю!" и резко оборачиваться. Если он, повернувшись, увидит, что кто-то шевельнулся, он его отправляет обратно к стартовой линии. Тот, кто первым осалит водящего, занимает его место и ведет игру.

Белые медведи.

В игру играть может более 15 человек. 2-3 человека берутся за руки цепочкой – это «белые медведи». Их задача - замкнуть цепочку вокруг остальных участников «пингвинов». Пойманный «пингвин» становится «медведем». Дракон. Все участники встают в цепочку. Первый - «голова дракона», последний - «хвост». Голова должна поймать хвост.

Воробыи-вороны.

На расстоянии 1-1,5 метра чертятся две параллельные линии. От них отмеряется еще 4-5 метров, и прочерчиваются еще по линии. Первые две

линии - это линии старта, вторые - «домики». Команды выстраиваются спиной друг к другу около первых линий, т.е. на расстоянии 1-1,5 метров. Команд две, одна из них называется «воробьи», а вторая - «вороны». Ведущий встает между командами и называет слова: воробьи или вороны. Если ведущий сказал: «вороны», то вороны догоняют воробьев, которые пытаются убежать за вторую линию, т.е. спрятаться в «домик». Все пойманные воробьи становятся воронами. Если ведущий говорит «воробьи», то воробьи бегут и ловят ворон. Игра может продолжаться до тех пор, пока в одной команде не останется играющих. Или игра идет определенное количество раз, и тогда побеждает команда, в которой больше играющих.

Море волнуется.

Выбирается ведущий и участникам говорит следующие слова: «Море волнуется раз, море волнуется два, море волнуется три, (морская) фигура на месте замри.» Участники должны изобразить любую по желанию фигуру, а ведущий должен угадать фигуры и сказать какая ему больше понравилась. Тот человек, чья фигура понравилась становится ведущим (игра по идее бесконечная).?.

Выше ножки от земли.

игроки по счету разбегаются и пристраиваются так, чтобы ступнями не касаться земли (салятся, виснут на деревьях и т.д.) Задача водящего осалить того, кто не удержался и коснулся земли, интерес заключается еще в том, что игроки на почтительном расстоянии могут изменять свое месторасположение.

Игроки по счету разбегаются и пристраиваются так, чтобы ступнями не касаться земли (салятся, виснут на деревьях и т.д.) Задача водящего осалить того, кто не удержался и коснулся земли, интерес заключается еще в том, что

игроки на почтительном расстоянии могут изменять свое месторасположение.

ГИБДД

Раскладывается лента из туалетной бумаги, нужно пробежать по ней ни разу не оступившись.

Петушиный бой

Участники — по 2 человека. Место — ровная площадка, на которой выложен круг диаметром 1,5-2 м. Задача- каждый из участников на одной ноге (вторая согнута в колене) и с руками за спиной пытается вытолкнуть противника за круг. Победит тот, кто наберет большее количество побед.

«Подбери мяч»

В круге диаметром 1 м с малым мячом в руках встает игрок. Сзади него лежит 5–10 теннисных мячей. По сигналу ведущего игрок подбрасывает мяч и, пока тот находится в воздухе, поворачивается и поднимает возможно большее количество мячей, а затем, не выходя из круга, ловит подброшенный мяч.

«Снайперы»

Играющие становятся в одну разомкнутую шеренгу и рассчитываются на первый-второй. Первые номера составляют одну команду, вторые — другую. Игрокам одной и другой команд дается по малому мячу. Впереди команд на расстоянии 6 м ставятся в ряд с промежутками в 1–2 шага 5 городков одного цвета и 5 другого попеременно. Каждая команда имеет городки своего, определенного цвета.

По сигналу учителя игроки сначала одной, а потом другой команды залпом (все одновременно) мечут мячи в городки. Каждый сбитый городок своего цвета отодвигается на шаг дальше, а сбитый городок команды противника — на шаг ближе. Команда, сумевшая за время игры дальше

отодвинуть свои цели, выигрывает (учитывается общее количество шагов, на которое отодвинуты цели).

«Веревочка под ногами»

Игроки становятся в 3–4 колонны по одному. Расстояние между ними – не менее 2 м. Первые игроки каждой команды получают по короткой скакалке. По сигналу первые двое в каждой колонне проводят скакалку под ногами всей колонны. Она почти касается пола. Стоящие в колонне прыгают через нее. Когда все игроки колонны перепрыгнут через скакалку, первый игрок остается сзади колонны, а второй бежит вперед и вместе с третьим игроком опять проводит скакалку под ногами стоящих в колонне ребят и т.д. Игра ведется до тех пор, пока все игроки не пробегут с веревочкой. Побеждает колонна, игроки которой меньшее число раз задели веревочку.

«Достань городок»

Два участника становятся друг против друга и берутся за концы гимнастической палки. В двух шагах от каждого ставится городок. Выигрывает тот, кто, перетянув соперника, достанет городок. Кто отпустит палку, проигрывает.

«Перетягивание через черту»

Дети делятся на две команды, которые становятся одна против другой вдоль черты, проведенной между ними. При этом должно соблюдаться одно условие: напротив друг друга располагаются игроки, примерно равные по росту и весу. За каждой командой стоят судьи – счетчики очков. По сигналу учителя дети берутся за руки, и каждая команда старается перетянуть к себе за черту большее количество игроков другой команды. Перетянутый обязан дотронуться ладонью до ладони счетчика очков перетянувшей его команды, после чего он может уйти обратно за черту и снова играть за свою команду.

За каждого перетянутого игрока команда получает 1 очко. Команда, получившая большее количество очков, побеждает. Перетянутым считается тот, кто переступил черту двумя ногами.

«Перекаати-поле»

Поле, правда, небольшое. Оно заключено между несколькими игроками, стоящими по кругу на расстоянии двух шагов один от другого. Стоит каждый, важно заметить, на одном колене. Заняты все тем, что руками перекаатывают мяч внутри круга. (Только перекаатывают по полу!) Задерживать у себя мяч надолго они не могут. Три секунды, не более. А дело водящего – в ловком броске перехватить мяч руками или выбить его ногой за пределы круга. Если это удалось, место водящего займет тот, кто касался мяча последним.

«Мяч в линии»

Две команды стоят в шеренгах друг против друга. Крайний игрок бросает мяч стоящему напротив. Тот бросает его обратно следующему игроку. Тот, кто не смог поймать мяч, переходит на сторону противника. Игру можно продолжать до тех пор, пока некоторое количество участников не перейдет на другую сторону. Как вариант усложнения можно играть двумя мячами одновременно.

«Веселые поварята»

Для этого аттракциона понадобятся два поварских колпака, две курточки или два белых халата, два фартука. Предметы раскладываются на табуретах, находящихся на линии старта; на противоположных табуретах ставят по миске, наполненной водой, кладут по столовой ложке, ставят по пустой бутылке. Участники состязания делятся на две команды. Они выстраиваются на линии старта. По сигналу ведущего первые номера подбегают к табурету, надевают колпак, куртку и фартук и бегут к

противоположным табуретам. Затем берут ложки, один раз зачерпывают воду из миски и наливают ее в бутылку, после чего возвращаются к своей команде и передают второму номеру фартук и колпак. Он быстро их надевает и выполняет то же задание и т.д. Побеждает та команда, которая быстрее наполнит бутылку.

«Эстафета водоносов»

В состязании могут участвовать несколько команд по 5 человек. У каждой команды должно быть по одному маленькому детскому ведерку одинакового объема, иначе нельзя будет определить победителя. Проводить аттракцион можно на площадке, длина которой 15–20 метров. Команды выстраиваются на старте. На финише против каждой команды – флажок. Те, кто стоит первым, получают по ведерку, наполненному водой. По сигналу судьи, выбранного ребятами, первые номера бегут до флажков, огибают их и возвращаются на линию старта. Цель игры – как можно быстрее добежать до флажка и обратно, передать ведерко товарищу по команде и при этом не расплескать воду. Выигрывает команда, затратившая меньше времени и сохранившая больше воды.

9. План проведения культурно - массовых мероприятий в детском оздоровительном лагере

Праздничная программа «Здравствуй, лето красное, веселое, прекрасное!»

Ведущая:

- Привет, девчонки и мальчишки. Привет те, у кого веснушки и те, у кого их нет. Здравствуйте все!

- Дорогие друзья! Поздравляю вас с праздником.

- Каким? Как это, каким? С каникулами. Каникулы начались. Ура!

- Я знаю, что вам хочется отдохнуть от учебных занятий, побыть в кругу друзей. И вот поэтому мы предлагаем принять участие в шоу - программе.

- Но в начале, нам нужно познакомиться. Меня зовут -----, а как зовут вас, мы сейчас узнаем.

- Назовите хором свое имя.

- Слышу. Сегодня в нашем зале собрались Ангелины, Толи, Карины и много других ребят, с которыми можно хорошо отдохнуть и поиграть. А начнем мы сегодня с замечательной игры «Вот так». Все ответы нужно показывать.

Игра «Вот так»

-Как живешь? «Вот так!» (показываем руками) и т.д.

-Как идешь?

-Как бежишь?

-Как берешь?

-Как даешь?

-Как грозишь?

-Как шалишь?

Ведущий: Здравствуй, лето, здравствуй, лето!

Много красок, много света.

Много дивного тепла

Нам природа отдала!

Вот прекрасная пора!

Любит лето детвора?

Дети: ДА!

Дети:

1. Лето славится грибами,

Ягодами и цветами

А в июне соловьи

Песни петь начнут свои!

2. Трели звонкие выводят!

Малыши на речку ходят,

Загорают на песке,

Плавать учатся в реке.

3. Бабочки вокруг порхают,

Урожай с цветов снимают,

И в садах, и в огородах

На плоды щедра природа

4. Значит, это время года

Платит людям за их труд,

И не зря его зовут

Лето красное, лето ясное,

Лето доброе, плодородное!

Ведущая:

Посмотрите-ка вперед:

В гости кто-то к нам идет.

(Входит Лето)

Лето:

Мой вам привет, ребята!

Я — Лето красное, я солнышком богато.

Его цветы в моем венке горят,

Цветы живые — мой наряд.

Дети:

1. Здравствуй, лето! Здравствуй, лето!

Ярким солнцем все согрето!

Лето:

Расскажите мне, ребята,

Как денёк вы провели?

Ведущая:

Всё расскажем по порядку:

Утром делаем зарядку!

Лето: Как?

Дети:

Вот этак и вот так,

И ещё вот так и так! (Показывают).

Лето: А потом?

Ведущая: За завтрак сели, с аппетитом завтрак съели!

Лето: Как?

Дети: Вот этак и вот так,

И ещё вот так и так! (Показывают).

Лето: А потом?

Ведущая:

Гулять ходили, Пёстрых бабочек ловили.

Лето: Как?

Дети:

Вот этак и вот так,

И ещё вот так и так! (Показывают).

Лето:

Ребята, вы не заметили, что стало как-то прохладнее?

И что это за шум?

Входит испуганный Дед Мороз.

Дед Мороз:

Куда это я попал? Что за чудеса вокруг! Всё кругом зелено, и ужасно жарко!

Лето:

Ребята, это ведь Дедушка Мороз заблудился! Ведь на Севере, где он живёт, всегда очень холодно!

Дед Мороз:

Ребята, я действительно заблудился, но мне в самом деле очень хочется посмотреть, что такое лето!

Лето:

Хорошо, мы тебе расскажем и покажем, что такое лето, а поможет нам волшебный цветок — Цветик — Семицветик. Он поможет нам быстро оказаться на весёлых полянках лета.

Лето (отрывает первый лепесток):

Лети, лети, лепесток,
Через Запад на Восток...

Лето (объявляет):

Первая станция — «Спортивная»!

Дед Мороз:

Знаю, знаю: это лыжи, коньки, санки!

Лето:

Нет, Дед Мороз, не угадал, это зимой у тебя лыжи, коньки, санки, а у меня летом — велосипеды, ракетки, мячи!

Ведущий: Ты беги веселый мячик

Быстро по рукам

У кого веселый мячик —

На площадку к нам

Выходи.

Передача мяча из рук в руки. Играет музыка и у кого окажется мяч после ее остановки, тот выходит на площадку.

Дед Мороз: Какая замечательная станция «Спортивная»!

Лето: Ну что, отправимся дальше в путешествие?

Дед Мороз: Да!

Лето (отрывает лепесток): Тогда вперед!

Ведущий: Смотри, Лето, какое весёлое название приготовил нам второй лепесток Станция «Озорная»!

Дед Мороз Наверное, сейчас покатаемся с горки, поиграем в снежки! На славу повеселимся!

Лето: Нет, Дед Мороз! От моего жаркого солнышка весь снег давно уже растаял, но веселиться можно и зимой, и летом! Где мои Веснушки? Спойте нам частушки.

Дети поют «Частушки»

1. Солнышко послало нас,

Мы друзья-веснушки,

Пропоём для вас сейчас

Звонкие частушки!

2. Улыбнулось солнышко

Весело и жарко,

Солнечные зайчики

Засияли ярко!

3. Мы — весёлые веснушки,

Солнышка смешинки,

Мы веснушки-хохотушки,

Солнца золотинки!

4. Очень любим мы ребячьи

Носики и щёчки,
Нас не смоешь и не спрячешь,
Как в карман платочки!

Дед Мороз: Как я хочу увезти такие веснушки к себе на Север!
Представляете себе белого медведя с веснушками? А Снегурке-то, внучке моей, как к лицу они будут! Полезай-ка ты, Веснушка (один из танцевавших детей), ко мне в мешок!

Дед Мороз: Ну, не даёте мне веснушек, тогда поедem на другую станцию, может, там чего раздобудем? (Отрывает лепесток).

Лето (объявляет): Станция «Луговая»!

Эстафета кузнечиков

2 команды соревнуются в прыжках с мячиком между колен.

Лето: Следующая станция — «Грибная»

Ведущий:

1. По грибы ходили в бор.

На лесной опушке

Появился мухомор —

Шапочка в веснушках. (выходит МУХОМОР)

Ах, как он одет!

Ох, какой берет!

Нарядней гриба

Не найдешь никогда!

То ли дремлет, то ли спит

Под кустом рябинки,

Гриб красив, но ядовит,

Не возьмём в корзинку!

Дед Мороз: Жаль, что нельзя есть ваши мухоморы. Послушайте, а если я их посолю?.. А если я их поперчу?.. А если я их сварю?.. (Ответы детей).
Ладно, пусть растут, ведь с ними в лесу так красиво!

Лето (отрывает лепесток)

Следующая станция - «Лесная»

Игра «На лесной тропинке»

Нужно мелом разного цвета начертить на асфальте несколько кривых пересекающихся линий. Предложить участникам подойти к линиям. Затем дети вытаскивают из лесной корзины свернутые записки. Разворачивают их и читают, каким способом им нужно передвигаться по тропинкам: спиной вперед, на корточках, ползком, прыгая на одной ноге. По команде все быстро бросаются к финишу.

Лето: Ну, дедушка, а на этой станции ноги точно в пляс пойдут, её название «Танцевальная»

«Буги-вуги»

Ручку правую вперёд,

А потом её назад.

А потом наоборот

И немножко потрясём.

Мы танцуем буги-вуги,

Поворачиваем в круге.

И в ладоши хлопаем вот так – 1, 2, 3.

Буги-вуги – 4р.

2) Ручку левую вперёд,

А потом её назад.

А потом наоборот

И немножко потрясём.

Мы танцуем буги-вуги,
Поворачиваем в круге.
И в ладоши хлопаем вот так – 1, 2, 3.
Буги-вуги – 4р.

3) Ножку правую вперёд,
А потом её назад.
А потом наоборот
И немножко потрясём.
Мы танцуем буги-вуги,
Поворачиваем в круге.
И в ладоши хлопаем вот так – 1, 2, 3.
Буги-вуги – 4р.

4) Ножку левую вперёд,
А потом её назад.
А потом наоборот
И немножко потрясём.
Мы танцуем буги-вуги,
Поворачиваем в круге.
И в ладоши хлопаем вот так – 1, 2, 3.
Буги-вуги – 4р.

5) Ушко правое вперёд,
А потом его назад.
А потом наоборот
И немножко потрясём.
Мы танцуем буги-вуги,
Поворачиваем в круге.
И в ладоши хлопаем вот так – 1, 2, 3.

Буги-вуги – 4р.

б) Ушко левое вперёд,

А потом его назад.

А потом наоборот

И немножко потрясём.

Мы танцуем буги-вуги,

Поворачиваем в круге.

И в ладоши хлопаем вот так – 1, 2, 3.

Буги-вуги – 4р.

Дед Мороз: Что ты Лето, там нашептываешь?

Лето: А вот сейчас увидишь... (отрывает листочек).

Лето: Дедушка Мороз! Остался самый последний лепесток. Впереди последняя станция «Прощальная».

Хотя о лете наши ребята могли бы еще очень много рассказать тебе!

Дед Мороз: Спасибо ребятки за праздник, но что-то уж очень жарко у вас, боюсь, растаю. Пора мне возвращаться домой, где стоят в сугробах ели, где бураны и метели! До свидания, встретимся зимой!

Дети прощаются С Дедом Морозом.

Ведущая:

Будем летом закаляться

Будем спортом заниматься,

Будем летом отдыхать,

Веселиться и играть!

Подвижные игры

«Караси и щука»

На одной стороне площадки находятся "караси", на середине "щука". По сигналу "караси" перебегают на другую сторону. "Щука" ловит их. Пойманные "караси" (четыре-пять) берутся за руки и, встав поперёк площадки, образуют сеть.

Теперь "караси" должны перебегать на другую сторону площадки через сеть (под руками). "Щука" стоит за сетью и подстерегает их. Когда пойманных "карасей" будет восемь-девять, они образуют корзины - круги, через которые нужно пробегать. Такая корзина может быть и одна, тогда её изображают, взявшись за руки, 15-18 участников. "Щука" занимает место перед корзиной и ловит "карасей".

Когда пойманных "карасей" станет больше, чем непойманных, играющие образуют верши - коридор из пойманных карасей, через который пробегают непойманные. "Щука", Находящаяся у выхода из верши, ловит их. Победителем считается тот, кто остался последним. Ему и поручают роль новой "щуки".

Правила игры: 1. Игра начинается по сигналу руководителя. 2. Все "караси" обязаны при перебежке пройти сеть, корзину и верши. 3. Стоящие не имеют права задерживать их. 4. Игроки, образующие корзину, могут поймать "щуку", если им удастся закинуть сплетенные руки за спину "щуки" и загнать её в корзину или захлопнуть верши. В этом случае все "караси" отпускаются, и выбирается новая "щука".

«Белые медведи»

Площадка представляет собой море. В стороне очерчивается небольшое место - льдина. На ней стоит водящий - "белый медведь". Остальные "медвежата" произвольно размещаются по всей площадке.

"Медведь" рычит: "Выхожу на ловлю!" - и устремляется ловить "медвежат". Сначала он ловит одного "медвежонка" (отводит на льдину),

затем другого. После этого два пойманных "медвежонка" берутся за руки и начинают ловить остальных играющих. "Медведь" отходит на льдину. Настигнув кого-нибудь, два "медвежонка" соединяют свободные руки так, чтобы пойманный очутился между руками, и кричат: "Медведь, на помощь!" "Медведь" подбегает, осаливает пойманного и отводит на льдину. Следующие двое пойманных также берутся за руки и ловят "медвежат". Игра продолжается до тех пор, пока не будут переловлены все "медвежата". Последний пойманный становится "белым медведем".

Побеждает последний пойманный игрок.

Правила игры: 1. "Медвежонок" не может выскользывать из-под рук окружившей его пары, пока не осалил "медведь". 2. При ловле запрещается хватать играющих за одежду, а убегающим выбегать за границы площадки.

«Бездомный заяц»

Из числа игроков выбирается охотник и бездомный заяц.

Остальные игроки – зайцы, чертят себе круг, и встают во внутрь. Бездомный заяц убегает, а охотник его догоняет. Заяц может спастись от охотника, забежав в любой круг, тогда заяц, что стоял в кругу, должен сразу же убегать, потому что он стает бездомным, и охотник будет за ним охотиться.

Как только охотник поймает зайца, он сам стает зайцем, а бывший заяц – охотником.

Игры на воздухе

«Белки, шишки и орехи»

Все ребята встают, взявшись за руки, по три человека, образуя беличье гнездо. Между собой они договариваются, кто будет белкой, кто - орехом, кто - шишкой. Водящий один, гнезда у него нет. Есть в этой игре еще и ведущий, который произносит слова: белки, шишки, орехи.

Если он сказал белки, то все белки оставляют свои гнезда и перебегают в другие. В это время водящий занимает свободное место в любом гнезде, становясь белкой. Тот, кому не хватило места в гнездах, становится водящим. Если ведущий говорит: орехи, то местами меняются орехи и водящий, занявший место в гнезде, который становится орехом.

Водящий и ведущий могут быть разными людьми, а может обе функции выполнять один человек. Ведущим может быть подана команда: белки-шишки-орехи, и тогда меняются местами сразу все.

«Вьюны»

Играющие встают в круг и приподнимают руки кверху, образуя «воротца». Ведущий объявляет двух рядом стоящих игроков вьюнами. Один вьюн встает в круг и называется «убегающий», другой - за кругом - «догоняющий». Дистанция пробега невелика - нужно один раз обежать круг и встать на свое место, но бежать придется не по прямой, а по извилистой линии, проскальзывая в «воротца» то с одной, то с другой стороны.

По сигналу ведущего оба вьюна срываются с места. Если победил, то есть добежал раньше до своего места убегающий, то назначается вместо него вьюн, а догоняющий остается прежний. Если догоняющий осалил убегающего, то догоняющий выбирает себе замену, а убегающий вьюн остается старый.

Можно игру проводить с разделением на две команды, рассчитав всех стоящих на первые и вторые номера, тогда убегающий и догоняющий вьюны выбираются из разных команд, а успех того или другого приносит одно очко его команде.

Мероприятие «Веселый космодром»

Ведущий:

Сегоднямы с вами отправимся в путешествие на веселый космодром. Вы знаете, что такое космодром? А кто был первым космонавтом?

Ведущий:

Несколько десятилетий назад почти все мальчишки и девчонки в нашей стране на вопрос: кем они хотят стать, когда вырастут, отвечали одинаково: «Космонавтом!». Наверное, и сейчас среди вас есть ребята, которые мечтают о космосе. А от предложения побывать на далёкой неизведанной планете, я уверена, не откажется никто. Я рада приветствовать вас на развлечении «Весёлый космодром». В соревнованиях участвуют 2 команды: «Комета», «Ракета»(дети садятся на гимнастические скамейки). Соревнования оценивают жюри.

Ведущий:

Ой, ребята, нам пришла телеграмма от настоящих космонавтов, но в тексте пропущены некоторые слова.

Задание «Восстанови текст телеграммы».

- Ты, малыш, не забудь: в космонавты держишь (путь).
- Главным правилом у нас – выполнять любой (приказ).
- Космонавтом хочешь стать – должен много – много (знать).
- Любой космический маршрут открыт для тех, кто любит (труд).
- Только дружных звездолет может взять с собой (в полет).
- Скучных, хмурых и сердитых не возьмем мы (на орбиты).

Стихотворения:

Мы пришли на космодром.

Посмотрели мы кругом -

Видим белую ракету

Высотой с огромный дом.

Вышел из неё пилот,

Посмотрел на звездолет
И сказал: «Привет, ребята!
Вот и смена нам растёт!»
Вы скорее подрастайте,
Тренируйтесь, закаляйтесь,
Космонавтов наш отряд
Будет вас увидеть рад!
Чтобы космонавтом стать
И к далёким планетам летать,
Нужно ловким, сильным быть,
С физкультурой очень дружить.
Ведущий:
Начинаем подготовку, выходи на тренировку!
Комплекс общеразвивающих упражнений с обручем «Космические корабли».

Появляется астроном.
Астроном:
Астроном наморщил лоб,
Астроном – учёный.
Он на звёзды в телескоп
Смотрит ночью тёмной.
Далеко они от дома,
К ним лететь 100 тысяч лет.
Интересно астроному:
Есть там люди или нет?
Загадки о космосе
Загадка 1.

На корабле воздушном,
Космическом, послушном
Мы, обгоняя ветер,
Несемся на
Загадка 2.

Планета голубая,
Любимая, родная
Она твоя, она моя
И называется ...

Загадка 3.
Есть специальная труба,
В ней Вселенная видна,
Видят звезд калейдоскоп
Астрономы в ...

Загадка 4.
Океан бездонный,
Океан бескрайний,
Безвоздушный, темный,
И необычайный.
В нем живут Вселенные,
Звезды и кометы,
Есть и обитаемые,
Может быть, планеты.

Загадка 5.
Объект есть во Вселенной
Коварный, не простой,
Он звезды пожирает,

Как бутерброд с икрой.

Опасно незаметная,

И глазом не видна,

Такая темно-темная

Загадка 6.

Посчитать совсем не просто

Ночью в темном небе звезды.

Знает все наперечет

Звезды в небе ...

Загадка 7.

Медведь на глыбе ледяной,

Подружка в небе над волной.

Она – созвездье, он живой.

В блестящей шубе меховой.

Он дружит с ветром и водой,

Она – с Полярною звездой.

Никак не могут встретиться

Медведь с «Большой ...

Загадка 8.

Сверкая огромным хвостом в темноте,

Несется среди ярких звезд в пустоте,

Она не звезда, не планета,

Загадка Вселенной - ...

Загадка 9.

Самый первый в Космосе,

Летел с огромной скоростью

Отважный русский парень,

Наш космонавт

Загадка 10.

Почти что со скоростью света

Осколок летит от планеты,

К Земле направляясь, летит и летит

Небесный, космический ...

Загадка 11.

Освещает ночью путь,

Звездам не дает заснуть,

Пусть все спят, ей не до сна,

В небе не заснет ...

Загадка 12.

Специальный, космический есть аппарат,

Сигналы на Землю он шлет всем подряд,

И как одинокий путник,

Летит по орбите ...

Астроном:

Ребята, а какие созвездия вы знаете? (ответы детей).

Что может быть, ребята, романтичней,

Чем в небо с нежностью взирать.

Но есть порядок звёзд геометрический,

Нам надлежит его и воссоздать.

Игра «Созвездие».

Играющих 8-10 чел. они стоят в кругу, взявшись за руки. По команде «пуск», путем перестроений, поворотов, наклонов, не отпуская рук, создают новое

«созвездие». Побеждает та команда, чья фигура и название будут интереснее. Жюри оценивает игру.

Астроном: Вы много знаете о звёздах, созвездиях, космосе, а где же ваш космический аппарат? На чём вы полетите в космос?

Эстафета «Центрифуга».

По очереди бежать вокруг 3-х обручей до ориентира, обратно-бегом. Жюри ставит оценки.

Астроном:

Вижу к полёту готовы, пора мне домой к любимому телескопу.

Ведущий:

Вы сейчас все космонавты,

Как Гагарин и Титов!

Экипаж ракеты вашей

В космос вылететь готов?

Ведущий:

Вот мы и в открытом космосе. Наши ракеты держат курс к планете «Эраклеон». Ребята, а вы знаете планеты?

Словесная дуэль «Назови планету».

По очереди из каждой команды выбегают по 1 участнику и называют планету.

Жюри оценивают знания.

Стихотворение.

По порядку все планеты

Назовёт любой из нас:

Раз - Меркурий,

Два - Венера,

Три – Земля,

Четыре – Марс.
Пять – Юпитер,
Шесть – Сатурн,
Семь – Уран,
За ним – Нептун.
Он восьмым идет по счету.
А за ним уже потом
И девятая планета
Под названием Плутон.
Ведущий:
А вот и наша таинственная планета.

Стихотворение.

Разноцветные мячи
В звёздном небе не ищи.
Мы всем скажем по секрету:
В небе не мячи – планеты!
Мы играем, мы играем,
Мячи в планеты превращаем:
Мяч – Юпитер, мяч – Луна,
Начинается игра.
Эстафета «Разноцветные планеты».

У каждого участника в руках мяч d – 12 см. Нужно добежать до надувного мяча, оставить свой мяч в любом из колец, разложенных по кругу и бегом вернуться обратно. Побеждает команда, быстрее выполнившая задание. Жюри оценивает результаты.

Появляется инопланетянин (говорит непонятные слова).

Ведущий:

Ой, ребята – инопланетянин! Что он говорит? Вы понимаете? Придется объясняться на языке жестов.

Игра «Что мы делали – не скажем, а руками всё покажем».

(Попробуйте объяснить, что вы прибыли на ракете с добрыми намерениями).

Ведущий:

Что-то понял наш инопланетянин, но он какой-то грустный, давайте развеселим его.

Ведущий:

Ребята, раз мы уже прилетели на эту планету давайте возьмём пробы грунта.

Эстафета «Берём пробы грунта».

Из одного обруча в другой нужно перенести мелкие шарики с помощью совка и детского ведёрка. Победит самая быстрая команда. Жюри оценивает эстафету.

Ведущий:

Как жаль, что мы не взяли с собой фотоаппарат, теперь придется нарисовать портрет нашего инопланетянина.

Задание «Нарисуй портрет инопланетянина».

Инопланетянин дарит коробку в ней призы, открыть по прибытию на Землю (уходит).

Ведущий:

Хотите узнать, что в ней? Так давайте возвращаться назад!

Игровое упражнение «Прыжок в космическом пространстве».

Начинаем от линии старта по одному, называя слово о космосе. Следующий участник прыгает от финиша предыдущего. Побеждает та

команда, которая правильно и быстро выполнит задание. Жюри оценивает результат и подводит итоги.

Ведущий:

Молодцы, ребята!

Очень все старались,

Вы с большим успехом

Спортом занимались!

И я твёрдо верю:

Если захотите,

Все вы, без сомнения,

В космос полетите!

Песня о космосе (или о дружбе, на усмотрение муз. руководителя).

Игровая программа «Полет в космос»

- Сегодня, ребята мы совершаем космическое путешествие. Перед вами карта Солнечной системы. Нам предстоит стартовать с Земли, а затем мы произведём посадку на всех планетах Солнечной системы. Но для того, чтобы проверить, можно ли вас принять в отряд космонавтов, я хочу провести с вами игру на внимание. А игра называется «Летает -не летает».

(Ведущий называет разные предметы. На летающие предметы игроки поднимают руки и имитируют летящий самолёт. Если предмет не летает, сидят спокойно.)

- Молодцы, ребята! Вас не зря приняли в космические экипажи. Но для того, чтобы отправиться с Земли, вам предстоит выполнить два задания.

ЗАДАНИЕ 1.

Каждый экипаж должен как можно быстрее подняться на свой космический корабль. Для этого вам нужно пройти через люк. Экипажи, встали со стульев, построились в колонну!

(Каждой команде вручается люк-обруч. Один человек держит его на линии финиша Участники команды по очереди пролезают через обруч, т.е. через «люк», и занимают места в космическом корабле.

- Итак, экипажи заняли места в космических кораблях и теперь могут стартовать с Земли. (хором)

Раз – два! Скорость света.
Три – четыре! Мы летим
На любую из планет,
Поскорей попасть хотим.
И с Большой медведицей
В синем небе встретиться!

И первая планета на которой мы совершаем посадку, - Марс. Марс – очень интересная планета. Учёные долго предполагали, что именно на марсе может быть жизнь. Вокруг своей оси Марс обращается за сутки, как и Земля, а вокруг солнца - примерно за два года У Марса 2 спутника – Фобос и Деймос, что в переводе с греческого означает «ужас» и «страх». Прежде чем мы отправимся дальше, вы должны ответить на вопросы космической викторины.

ЗАДАНИЕ 2.

1. В каком году и какого числа первый человек побывал в космосе? Кто он? Как назывался корабль, на котором он поднялся в космос? (12 апреля 1961 года, Юрий Гагарин, корабль «Восток»).

2. Как называется космодром, с которого в космос поднимаются русские ракеты? Где он находится? (Байконур, Казахстан).

3. Первый советско-американский полёт. Как назывались космические корабли, на которых был совершён этот полёт? («Союз» и «Аполлон»).

4. Какая планета в солнечной системе самая большая? (Юпитер, больше Земли в 13 раз.)

5. В каком году был запущен первый искусственный спутник Земли? (В 1957 году)

6. Назовите русских женщин-космонавтов. (Валентина Терешкова, Светлана Савицкая.)

7. Кто первым вышел в открытый космос? (Алексей Леонов)

8. Какие животные, насекомые побывали в космосе? (Мыши, крысы, тараканы, собаки, обезьяны, лягушки, пчёлы и т. д.)

- Оба экипажа успешно ответили на вопросы викторины, и мы можем продолжать полёт. Наш путь лежит к планете Венера. Но что это? На борт корабля поступили какие-то странные зашифрованные телеграммы. Кто может разгадать эти зашифрованные цифры?

Каждому экипажу вручается телеграмма, которую надо почесть с помощью шифра, предложенного ведущим.

3,14,9,13,1,14,9,6 (внимание)

16,15,18,1,5,11,1 (посадка)

14,6,3,15,8,13,15,7,14,1 (невозможна)

30,16,9,5,6,13,9,32 (эпидемия)

Шифр: АБВГДЕЁЖЗИКЛМНОПРСТ...

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10.....

- Вы правильно прочитали телеграмму: «Внимание, посадка невозможна, эпидемия». Поэтому мы не можем совершить посадку на планете Венера и летим дальше на планету Меркурий.

- Совершим посадку на этой загадочной планете. Космонавты, внимательно смотрите в иллюминаторы! Ой, сколько здесь невиданных животных! Мы, наверное, попали в космический зоопарк.

ЗАДАНИЕ 3.

- Каждый экипаж должен нарисовать необыкновенное космическое животное (каждый рисует по одной детали) Вы должны также придумать название животного, рассказать, чем оно питается.

- Продолжаем полёт - нас ждёт планета Юпитер. Юпитер больше Земли в 13 раз. Это видно и на нашей карте. А задание вас ждёт такое:

В тёмную безоблачную ночь можно увидеть тысячи звёзд. Звёзды объединены в созвездия. У каждого созвездия есть своё имя. Вот это созвездие называется Большая Медведица (показываю плакат). В ней 7 звёзд. Созвездие напоминает ковш. № звезды – это ручка ковша, а 4 – это сам ковш... Посмотрите внимательно на слайд и запомните расположение звёзд. (Слайд убирается)

Вы должны на листах зарисовать расположение звёзд Большой Медведицы. (Раздаются фломастеры)

- Заняли места в космических кораблях и летим дальше. Впереди у нас очень интересная планета – Сатурн. Совершаем посадку на планете Сатурн. Получите следующее задание: вы должны вспомнить, с какого космодрома отправлялись в полёт советские ракеты...

- Полёт продолжается, и мы приближаемся к одной из самых далёких планет солнечной системы – Нептун. Я думаю, что вы все порядком проголодались, и ваша задача – составить «космическое меню».

(Вся команда составляет «космическое меню»).

- Вы успешно справились с этим заданием, наш полёт подходит к концу, и единственная планета, на которой мы ещё не были, - Плутон..

Давайте немного пофантазируем и представим, что планета Плутон обитаема и нас ждёт встреча с инопланетянами. Одному экипажу предстоит сыграть землян, а другому – инопланетян. Общаться вы будите только при помощи мимики и жестов.

(Команды при помощи жеребьёвки определяют, кто земляне, а кто – инопланетяне. С помощью мимики и жестов они должны пообщаться – инопланетяне задают вопросы, земляне отвечают: кто вы, откуда прилетели, какие у вас на планете растения и т.д.

- Вы прекрасно пообщались с жителями планеты Плутон. И сейчас нам предстоит вернуться на землю. Наш полёт подошёл к концу. Нам только предстоит подвести итоги. Более успешным был полёт экипажа.... Молодцы, ребята! Так держать! Я думаю, что все вы сможете стать прекрасными космонавтами!

Список использованной литературы

1. Арсенина, Е.Н. Энциклопедия детских игр. Развивающие, психологические, музыкальные, подвижные игры / Е.Н. Арсенина, О.Л. Матюшкина, С.А. Хромова. – Ярославль: Академия развития, 2007. – 256 с.
2. Бесова, М. Веселые игры для дружного отряда. Праздники в загородном лагере / М. Бесова. – Ярославль: Академия развития; Академия холдинг, 2004. – 159 с.
3. Дмитриев, В.Н. Игры на свежем воздухе / В.Н. Дмитриев. – М.: Издательский Дом МСП, 1998. – 240 с.
4. Добрецова, Н.В. Экологическое воспитание в лагере / Н.В. Добрецова. – М.: Агропромиздат, 1988. – 239 с.: 16 л., ил.
5. Игротека педагога / сост. А.Г. Баковец. – Минск: Красико-Принт, 2007. – 128 с.
6. Игры на свежем воздухе / авт.-сост. В.В. Маркевич. – М.: АСТ; Минск: Харвест, 2005. – 112 с.
7. Камакин, О.Н. Ты стал Вожатым... Что делать? / О.Н. Камакин // Воспитание школьников. – 2016. – № 5. – с. 60-65.
8. Командные игры-испытания. Сборник игр подвижные игры / Е.А. Петровский. – СПб.: Агентство образовательного сотрудничества, 2007. – 48 с.
9. Командные игры-испытания. Сборник игр. КИПАРИС-8 / авт.-сост. Ю.Д. Беляков. – М.: Педагогическое общество России, 2005. – 192 с.

10. Конькова, О.С. Маршрутами вожатского лета: Из опыта работы в детском оздоровительном лагере: учеб.-метод. пособие / О.С. Конькова, О.С. Мордасова. – Мичуринск: МГПИ, 2005. – 135 с.

11. Методика организации летнего отдыха детей и подростков / А.Г. Гоголев, Е.В. Андреева: учеб. пособие. – Пятигорск: ПГЛУ, 2009. – 173 с.

12. Панфилова, Н.И. 35 суббот плюс каникулы: сценарии школьных праздников / Н.И. Панфилова, В.В. Садовников. – М.: Новая школа, 2001. – 400 с.