

ПРОГРАММА
ЛЕТНЕГО ОЗДОРОВИТЕЛЬНОГО
ПАЛАТОЧНОГО ЛАГЕРЯ «КАЗАЧИНСКИЕ ПОРОГИ»

с.Казачинское 2020г

Пояснительная записка

Палаточный лагерь «Казачинские пороги» – место, где дети смогут провести пять ярких и незабываемых дней на природе. Здесь много интересного: проживание в палатках, песни у костра, новые знакомства, увлекательные интеллектуальные игры, а также возможность получить полезные туристические навыки и конечно шанс раскрыть свои таланты.

Палаточный лагерь «Казачинские пороги» расположен в урочище «Шепелево» в лесной зоне, на берегу реки Енисей, в экологически чистом месте, что дает возможность ребенку погрузиться в мир природы. Общение ребенка с природой является одним из важнейших факторов полноценного развития личности. Для растущего, развивающегося человека непосредственное общение с природой способствует не только укреплению физического здоровья, но и играет важную роль в социальном воспитании.

Ощущение свободы, которое дает жизнь в палаточном лагере становится благоприятной почвой для формирования и развития таких качеств как независимость, уверенность, самостоятельность и др. Работа педагогического коллектива в палаточном лагере «Казачинские пороги» нацелена на социальную и социально-педагогическую деятельность. За счет активного погружения ребенка в социальные отношения между детьми и педагогами лагеря формируется осознание общечеловеческих и гражданских ценностей, потребности в проявлении активной гражданской позиции.

В палаточном лагере у детей значительно больше возможностей использования окружающей среды для возможности удовлетворения активного познавательного интереса, проигрывание социальных ролей, что самым положительным образом влияет на развитие личности.

2. Цель программы

—поиск новых форм привлечения детей к различным видам творчества, привития первичных знаний, умений и навыков при адаптации в условиях природной среды, развития коллективно-творческого мышления,

- инициативы, самоуправления, самостоятельности и сотрудничество с тренерско-педагогическим составом;
- создание воспитательного пространства обеспечивающего развития личности каждого ребенка, повышение интеллектуального уровня, совершенствование коммуникативных способностей, развитие интереса к организации активного отдыха посредством интеграции игровой, коллективно-творческой и проектной деятельности;
 - создание благоприятных условий для организации труда и отдыха обучающихся, в том числе находящихся в трудной жизненной ситуации, в период летних каникул.
 - сформировать адаптивный тип взаимоотношений с внешней средой, развитие у детей социальных и коммуникативных умений, необходимых для установления межличностных отношений со сверстниками и соответствующих ролевых отношений с педагогами.

3. Задачи программы

- разработать и подготовить к реализации программу палаточного лагеря, который будет способствовать всестороннему развитию личности, и отвечать требованиям безопасности;
- создать условия для координации целенаправленных действий участников по созданию комфортной среды для разностороннего развития и оздоровления детей и подростков;
- организация каникулярного времени детей, находящихся в трудной жизненной ситуации;
- предоставить широкий спектр разносторонних видов деятельности способствующих интеллектуальному, физическому и творческому развитию личности ребенка;
 - предупреждение отрицательных социальных явлений в подростковой среде, пропаганда здорового образа жизни;
 - снижение риска правонарушений и преступлений.

4. Актуальность программы

Деятельность летнего палаточного лагеря «Казачинские пороги» во всех её направлениях способствует всестороннему развитию личности ребенка, направлена на совершенствование его интеллектуального, духовного и физического развития, приобретению навыков самостоятельной деятельности.

В связи с изменениями социальной ситуации развития современного ребенка существенно возрастает значимость социального и коммуникативного развития подрастающего поколения. Взаимодействие и общение с взрослыми и сверстниками является важнейшим фактором полноценного и гармоничного развития личности ребенка.

Пребывание в летнем палаточном лагере особенно важно для современных детей, ограниченных в движении, в количестве физической работы, склонных к пассивному отдыху: кино, компьютерные игры, телевидение.

Для педагогов летний палаточный лагерь - прекрасная возможность лучше узнать своих воспитанников, познакомиться с их миром, проблемами и увлечениями.

Для успешной реализации данной программы палаточного лагеря «Казачинские пороги» необходимо:

5. Методическое обеспечение

5.1 Образовательные модули:

- «Курс по обучению выживания в экстремальных условиях» (Приложение 5)
- «Первая доврачебная помощь» (Приложение 6)
- «Подвижные игры народов России» (Приложение 3)
- «Туристско-краеведческой деятельности» (Приложение 4)

5.2 Программа культурно-развлекательной деятельности. (Приложение 7)

6. Содержание образовательной части

6.1 Образовательный блок

В основе реализации образовательного блока лежит системно-деятельный подход, который предполагает ориентацию на достижение цели и основного результата. Организация образовательного процесса создается для возникновения потребностей в познании и освоении мира, активной познавательной деятельности, готовности к саморазвитию. Образовательный блок разрабатывался в соответствии с возрастными возможностями детей с личными интересами, и способностями.

Для реализации образовательной составляющей в палаточном лагере «Казачинские пороги» будет организованы и оборудованы 4 зоны для индивидуальных занятий и учебно-познавательной деятельности. Данные зоны будут организованы в соответствии с государственными санитарно-эпидемиологическими правилами и нормативами. Обеспечивать возможность безопасной и комфортной организации всех видов деятельности для всех участников образовательных отношений.

В содержание образовательного блока заложены разнообразные формы и методы работы направленные на всестороннее развитие личности каждого ребенка. Развитие внутриличностного потенциала ребенка будет способствовать осознанию значимости деятельности. Реализация данного блока предоставляет возможность участникам включиться в социально значимые виды деятельности, что способствует совершенствованию коммуникативных способностей интеллектуальному, физическому и творческому развитию личности ребенка.

Палаточный лагерь «Казачинские пороги» придерживается оптимизационной модели на основе, которой лежит оптимизация всех внутренних ресурсов лагеря, в том числе активное участие всех участников (начальник лагеря, педагоги, воспитатели, помощники воспитателя, педагог организатора, детей).

Представляет сочетание разнообразных инновационных и апробированных методик по всестороннему и гармоничному развитию ребенка. Особенностью,

данной программы палаточного лагеря «Казачинские пороги» является гармоничное сочетание четырех направлений: «Туристско-краеведческой деятельности», «Курс по обучению выживания в экстремальных условиях», «Первая доврачебная помощь», «Подвижные игры народов России».

6.2 Культурно-развлекательный (творческий) блок

Культурно - развлекательный блок в рамках нашей программы рассматривается как важное условие обеспечения эффективного социально – личностного развития. Данный блок позволяет реализовать важнейшие потребности детей, одной из которых является потребность в игре. Организация досуга детей в палаточном лагере «Казачинские пороги» которые максимально приближены к контингенту, отличаются равной открытостью и доступностью для всех участников и создают условия не только для занятий в свободное время, но и для встреч и общения.

На территории лагеря создаются необходимые условия для организации культурно – развлекательного досуга детей с учетом реализации в разновозрастных групп: волейбольной площадкой, столы для настольного тенниса, инвентарь для культурно-массовых мероприятий, шатрами.

Палаточный лагерь «Казачинские пороги» является важным социальным институтом для участников, где на добровольных началах происходит объединение детей и педагогов с общими интересами и способностями к деятельности с целью социализации, приобретения и обогащения социального опыта, самореализации, неформального общения с педагогами и сверстниками.

Культурно-массовая работа с детьми организована в соответствии с предъявляемыми требованиями по организации отдыха детей. Предполагается ежедневное проведение отрядных мероприятий, развлекательных вечеров.

6.3 Профилактический блок

предупреждение безнадзорности беспризорности, правонарушений и антиобщественных действий несовершеннолетних; формирование ситуации успеха в деятельности учащихся с развитием социально-позитивного жизненного стиля. Просмотр и обсуждение видеофильма «Береги себя», - час

общения по ЗОЖ с представителями из здравоохранения. Беседы с представителями межмуниципального отдела МВД «Казачинский» «Скажи нет табаку» и «Спорт против наркотиков». Тренинг с представителями психолога - педагогической комиссии проведены тренинги на тему «С людьми живи в мире, а с пороками сражайся».

7. Организация питания

Питание в палаточном лагере организовано в соответствии с требованиями СанПиН 2.4.4. 3148-13. Примерное 5 дневное меню утверждено Роспотребнадзором. Питание четырехразовое, осуществляется в просторной, уютной специально организованной столовой, где сразу могут разместиться 80 человек. Блюда готовятся квалифицированным поваром из экологически чистых сертифицированных продуктов. Ежедневно детям предлагается овощные салаты, фрукты, соки, кисломолочные продукты, сладости.

8. Охрана объекта

Охрана детей и соблюдение правопорядка в лагере обеспечиваются оперативными работниками полиции, командированными в лагерь территориальным отделом внутренних дел на весь период смены палаточного лагеря «Казачинские пороги». В ночное время работниками полиции осуществляется патрулирование лагеря.

Для организации работ по отслеживанию соблюдения правил техники безопасности, противопожарных и других правил, на территории палаточного лагеря «Казачинские пороги» работают коменданты. Коменданты отвечают за установку лагеря, организацию и несение суточных нарядов, обеспечение необходимых условий для повседневной жизни. Обеспечивают наблюдение за содержанием и правильной эксплуатацией сооружений полевого лагеря, принимать меры по предупреждению нарушений внутреннего распорядка, дисциплины и происшествий. Работа коменданта установлена в круглосуточном режиме. При необходимости для ночных дежурств могут привлекаться педагогические работники и обслуживающий персонал лагеря. Сотрудники полиции имеют в личном пользовании служебные мобильные/радиотелефоны для оперативной связи друг с другом и штабом.

Для возможности ограничения проезда на территорию палаточного лагеря «Казачинские пороги» посторонних автомобилей устанавливается ограждения.

9. Медицинское обслуживание

Медицинское обслуживание в лагере обеспечивается квалифицированным медицинским работником в круглосуточном режиме. Оперативная врачебная помощь осуществляется медработником в приемном отсеке медицинской палатки. Лагерь укомплектовывается аптекой в соответствии с нормативами.

В связи с полевыми условиями проживания в палаточный лагерь принимаются здоровые учащиеся, имеющие медицинское заключение.

10. Нормативно-правовая база.

Программа палаточного лагеря «Казачинские пороги» составлена в соответствии с законодательными документами:

- Конвенцией о правах ребенка (одобренной Генеральной Ассамблеей ООН 20.11.1989);
- Федеральным законом от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Федеральным Законом от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации»;
- СанПиН 2,4,4 3155-13 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству и организации работы детских лагерей палаточного типа».
- Законом Красноярского края от 07.07.2009 № 8-3618«Об обеспечении прав детей на отдых, оздоровление и занятость в Красноярском крае»;
- Постановление главы Казачинского района;
- Приказом Отдела образования администрации Казачинского района;
- и другие нормативно правовые акты учреждения.

11. Организаторы

Администрация Казачинского района Красноярского края
Отдел образования администрации Казачинского района

12. Участники

МБОУ ДО Казачинский РЦДТ
ОУ Казачинского район

1. Ожидаемые результаты реализации программы

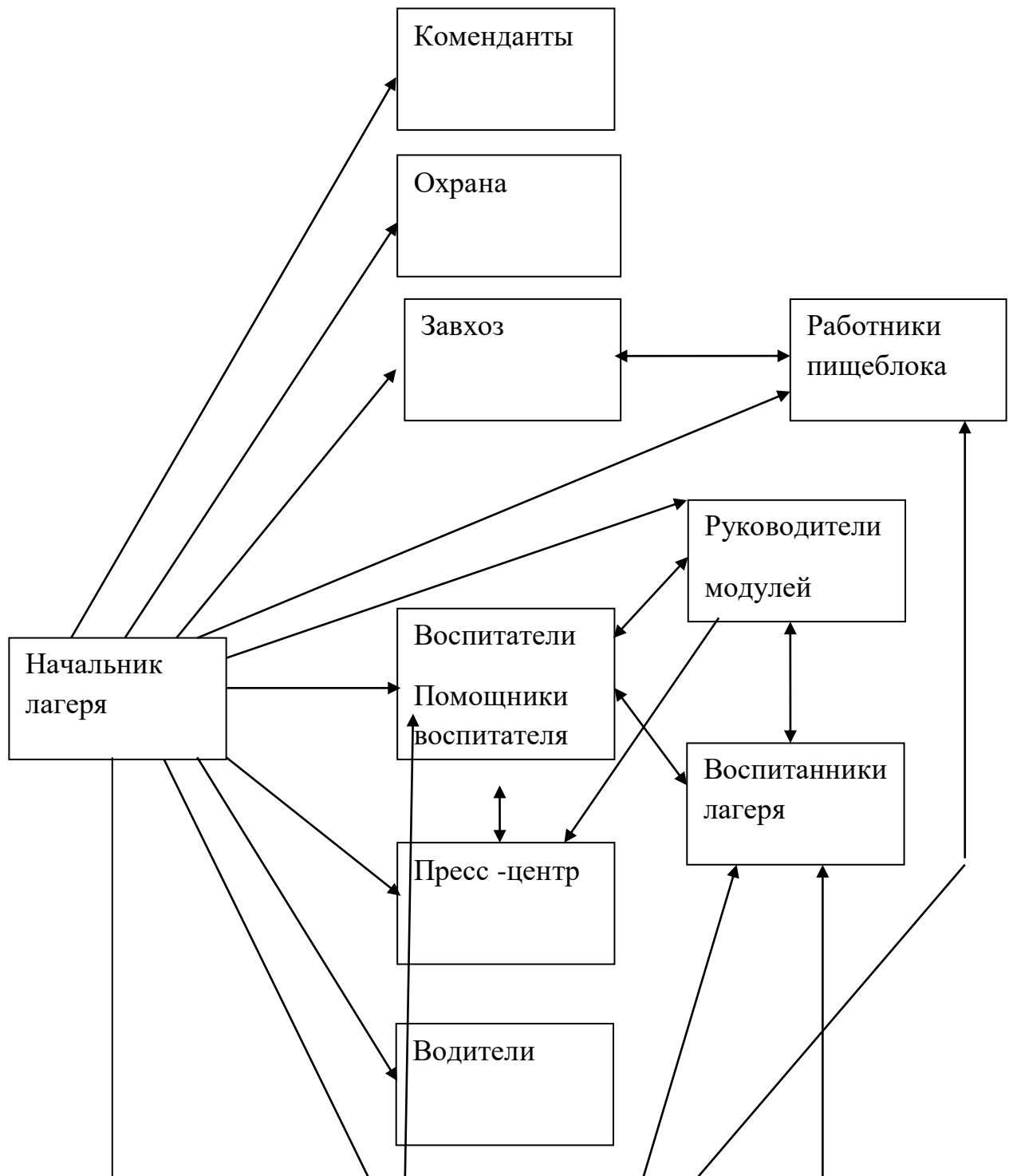
- развитие коллективно-творческого мышления, инициативы, самоуправления, самостоятельности и сотрудничество;
- посредством воспитательного пространства обеспечить развитие личности каждого ребенка, повысить интеллектуальный уровень;
- развить интерес к организации активного отдыха;
- успешное установление межличностных отношений со сверстниками и педагогами;
- сохранить и укрепить физическое и психическое здоровья каждого участника.

2. Риски

- Неблагоприятные погодные условия
- Недостаточное материально техническое обеспечение;
- Несоответствие условий СанПиНа

Приложение № 1
к программе летнего
оздоровительного
палаточного лагеря
«Казачинские пороги»

Модель организации



**Штатное расписание
палаточного лагеря «Казачинские пороги»**

2020 год

№	Должность	Кол-во шт.ед.
1.	Начальник лагеря	1
2.	Педагоги	4
3.	Педагог-организатор	1
4.	Медицинский работник	1
5.	Повар	1
6.	Помощник повара	1
7.	Завхоз	1
8.	Руководитель пресс-центра	1
9.	Воспитатели	6
10.	Помощники воспитателя	6
	ИТОГО:	23

Приложение № 3
к программе
летнего оздоровительного
палаточного лагеря
«Казачинские пороги»

Программа модуля
для реализации программы летнего оздоровительного палаточного
лагеря «Казачинские пороги»
«Подвижные игры народов России»

Подготовил:
Инструктор по
физической культуре
Новиков С.Ю.
МДОУ Дудовской СОШ

2020 г.

Вид программы познавательный

Срок реализации: кратковременная - с 26 июня по 30 июня 2020 года

Тип программы:

- по доминирующему методу: познавательно – игровой

по характеру содержания: групповой

по числу участников: группа учащихся 10-18 лет (20ч.), руководитель группы, инструктор по физической культуре, педагоги дополнительного образования.

по характеру контактов: в рамках палаточного лагеря «Казачинские пороги.»

Название итогового мероприятия:

Фестиваль народных подвижных игр народов России

Форма итогового мероприятия: игра «КВЕСТ»

Дата проведения итогового мероприятия:

29 июня 2020 г.

Ф.И.О. ответственного за итоговое мероприятие:

Новиков С.Ю. инструктор по физической культуре МДОУ Дудовской СОШ.

Введение

Веселые подвижные игры – это наше детство. Кто не помнит неизменных прятков, жмурок, догонялок, салочек? Когда возникли эти игры? Кто их придумал? Наверное, на эти вопросы нельзя найти точного ответа. Эти игры, как песни и сказки, созданы народом. Они отлично закаляют тело и душу. Игры эти заставляют много двигаться и требуют находчивости, смекалки, ловкости и упорства. Проводятся они обычно на свежем воздухе на открытой площадке. Участвовать в таких играх могут ребята самых разных возрастов. Правила их просты и понятны.

Актуальность

Подвижные игры имеют оздоровительное, воспитательное и образовательное значение и доступны для учащихся самого разного возраста. Они улучшают физическое развитие детей, благотворно воздействуют на нервную систему и укрепляют здоровье. Кроме этого игры являются традиционным средством педагогики, обогащают духовные и социальные качества детей. Испокон веков в них отражался образ жизни людей, их быт, труд, устои, представления о чести, смелости, мужестве, желании обладать силой, ловкостью, выносливостью, быстротой, красотой движений, творческой выдумкой.

Цель:

- знакомство с подвижными играми народов России;
- приобщение детей к разным культурам;
- использование знаний и правил при проведении подвижных игр во время летнего отдыха учащихся

Задачи:

- формировать духовно-нравственные отношения и чувство сопричастности к культурному наследию народа;
- самостоятельно организовывать знакомые народные подвижные игры со сверстниками, справедливо оценивать свои результаты и результаты товарищей.;
- воспитывать у учащихся добрые чувства, любовь и уважение к своей семье; испытывать чувство радости в процессе совместной деятельности;
- воспитывать эмоциональное доброжелательное отношение к окружающему миру, себе, сверстникам и взрослым.

Значимость программы

Познакомить учащихся с играми разных народов России – лучший способ вызвать интерес и симпатию к разным народам, поскольку игра – естественный спутник жизни ребенка, источник радостных эмоций, обладающий великой воспитательной силой. В культурно-историческом развитии любого народа игра являлась важным фактором воспитания в процессе первоначальной подготовки людей к жизни. В основе этой подготовки лежали особенности взаимоотношения с окружающей средой. Именно игра доступным языком передает учащимся знания о народах России. Игра вводит детей в жизнь, в общение с окружающими, с природой, способствует приобретению знаний, трудовых навыков, совершенствованию двигательной деятельности.

I этап. Разработка программы.

Подобрать методическую литературу к программе.

Подобрать атрибуты, пособия, спортивный инвентарь для подвижных игр.

II этап. Выполнение программы

Составить план на неделю.

Составление картотеки подвижных игр народов России

Совместно с педагогами, педагогами дополнительного образования изготовить инвентарь для подвижных игр.

III этап. Презентация программы

Выставка плакатов - страниц групп.

Проведение фестиваля подвижных игр народов России».

Мультимедиа презентация программы «Подвижные игры народов России».

Предполагаемые итоги реализации программы

Знание учащимися подвижных игр народов России.

Умение играть в народные подвижные игры.

Знание правил подвижных игр.

Навыки поведения в игровых ситуациях.

Выставка плакатов- страниц на тему «Подвижные игры народов России».

Создание сборника игр «Подвижные игры народов России»

Пополнение инвентаря и спортивного оборудования для подвижных народных игр.

Вывод

По результатам каждого дня будет составляться страница сборника подвижных игр народов России, которые можно использовать при проведении народных, школьных праздников «Сибирское ожерелье» и во внеурочной деятельности спортивной направленности «Старинные игры народов России».

Русские ИГРЫ

Описание игры: «Городки (Чушки. Рюхи. Деревянные бабки)»

На земле чертят два города и на некотором расстоянии, которое определяется по договоренности, отмечают чертой место, с которого играющие будут метать биты.

В каждом городе ставят городки — рюхи. Играющие делятся на две команды, равные по силе и ловкости. В каждой команде есть свой ведущий. Начинает игру та команда, которая это право получила по жребию. Игроки одной из команд выбивают городки из города противника. Пока не разожжен город, т. е. не выбито из него ни одной рюхи, бьют с кона; когда же разожгут город, то получают право бить с полукона, т. е. ближе к расположению фигур.

По условию бьют по очереди: сначала игроки одной команды, а затем другой. Цель игры — выбить из города противника все рюхи.

Складываются рюхи так:

1. Плашмя, одна рюха около другой.
2. Плашмя, одна рюха стоит.
3. Рюхи лежат боковой поверхностью вперед.
4. Рюхи стоят в два ряда.
5. По одной.
6. Парами.
7. Фигура «Гвоздь».

8. Фигура «Слон».

9. Фигура «Ворота».

10. Фигура «Поезд».

11. Фигура «Колотушка».

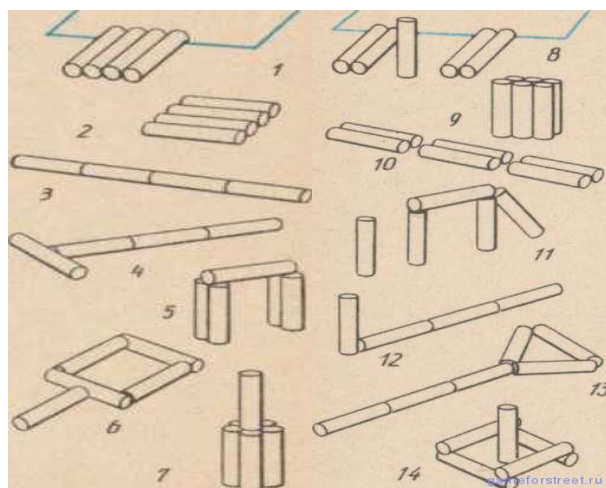
12. Фигура «Фонарь».

13. Фигура «Бутылка».

14. Фигура «Колодец».

Игра кончается, когда из города выбиты все рюхи. Проигрывает та команда, которая не успела выбить все городки. Правила игры. Каждый играющий бьет только один раз. Если первый игрок выбил рюху, то все остальные бьют с полукона. Если бита при отбивании рюх не выкатилась из города, то остается там, пока не будет выбита другим игроком этой же команды вместе с рюхами. По окончании игры команды меняются городами. Рюха считается выбитой, если она лежит за чертой города. Каждая команда имеет по две биты. Рюхи ставят у передней черты города или на ней на равном расстоянии от боковых сторон.

Инвентарь для игры:



Время проведения игры: 1 час.

Описание игры «Лапта»:

Лапта́ (*хлопта*) — русская народная командная игра с мячом и битой. Игра проводится на естественной площадке. Цель игры — ударом биты послать мяч как можно дальше и пробежать поочередно до противоположной стороны и обратно, не дав противнику «осалить» себя пойманным мячом. За удачные пробежки команде начисляются очки. Выигрывает команда, набравшая больше очков за установленное время. К родственным лапте видам спорта относятся бейсбол и крикет.

Правила Федерации русской лапты

Игра проходит на прямоугольной игровой площадке. Она имеет 45—55 метров в длину и 25—40 метров в ширину. С одной стороны площадки находится город, с другой — кон. Для игры нужен теннисный мяч (резиновый) и бита (лапта), которая должна быть цельнодеревянной, длиной от 60 см и до 120 см, диаметром не более 5 см, диаметр рукоятки биты должен быть не менее 2,5—3 см, конец рукоятки имеет утолщение, обеспечивающее безопасность при проведении ударов по мячу. Каждый игрок может пользоваться индивидуальной битой, соответствующей этим размерам. Игрокам в возрасте до 12 лет разрешается пользоваться плоской битой длиной 80 см, шириной до 6 см и рукояткой толщиной 2 см. Запрещается использовать бейсбольные и софтбольные биты. Вес биты не должен превышать 1500 г ± 50 г.

Участники игры делятся на две равные команды. По жребию игроки одной команды идут в город, а другая команда водит. Команда города начинает игру. Бьющий лаптой отбивает мяч как можно дальше в поле (нельзя бросать битой), бежит через площадку за линию кона и возвращается назад в город. Водящие в поле ловят отбитый мяч (если мяч пойман слёту, тогда команды меняются местами) и стараются запятнать (осалить) бегущего. Им разрешается перебрасывать мяч друг другу, чтобы попасть в бегущего с более близкого расстояния.

Если игрокам поля удаётся запятнать бегущего, они переходят в город. Если игроки поля не могут запятнать бегущего, то они быстро перекидывают мяч в город. Как только мяч вернулся в город, игрок, не успевший прибежать назад в город, остаётся за линией кона и ждёт следующей возможности вернуться в город. Если бьющий ударил по мячу плохо и команда в поле быстро поймала мяч, то бежать опасно, так как могут легко осалить. В таком случае бьющий может не бежать, а оставаться за чертой, по другую сторону от команды — в деревне.

Игра продолжается, и мяч бьёт следующий игрок. По очереди все игроки команды выступают в роли бьющих. Игроки, оставшиеся в пригороде и за коном, ждут, чтобы их выручили. Выручить может тот, кто далеко отобьёт мяч, дав возможность перебежки самому, а также игрокам из пригорода и кона. Мяч, выбитый за боковую линию, не учитывается. Может создаться более трудное положение, когда все игроки бьющей команды, кроме одного, находятся за линией кона и в пригороде, тогда игроку, который ещё не бил, разрешают ударить трижды. Если он промахнётся, то игроки города уступают своё место водящим. Подавальщики не должны переступать черту города. Тому, кто не может отбить мяч лаптой, разрешается бросить его в поле рукой.

Игра считается выигранной, если все игроки проббили по мячу, пробежали за линию кона и вернулись назад в город. Игра считается проигранной, если все игроки проббили мяч, но никто не перебежал за линию кона. По окончании игры команды меняются местами. Команда города переходит в поле, а из поля переходит в город.



Инвентарь для игры:

Категория	командные виды спорта, игры с битой
Спортсменов в команде	от 4-х
Инвентарь	бита, мяч

Описание игры: Палочка-выручалочка(Черная палочка)

Дети по считалке выбирают водящего. Он отбегает от них и встает лицом к стене. У стены лежит палочка-выручалочка. Водящий берет палочку, стучит по стене и говорит: **«Палочка пришла, никого не нашла. Кого первого найдет, тот за палочкой пойдет»**. После этих слов он ставит палочку у стены и идет искать. Заметив одного из играющих, громко называет его по имени, быстро подбегает к стене, берет палочку, стучит ею по стене и кричит: **«Палочка-выручалочка нашла...»** (называет по имени играющего). Так водящий находит всех детей. При повторении игры должен водить тот, кто был найден первым.

Если игрок, которого нашли, добежит до палочки-выручалочки раньше водящего, он быстро берет палочку и со словами: **«Палочка, выручи меня!»** — стучит ею по стене, затем бросает ее как можно дальше и, пока ее ищет водящий, прячется. Водящий находит палочку, возвращается к условленному

месту, стучит ею и громко говорит: *«Палочка пришла, никого не нашла, кого первого найдет, тот за палочкой пойдет!»*

Правила

1. Водящий не должен подсматривать, когда дети спрячутся.
2. Водящий говорит слова медленно, чтобы все дети могли спрятаться.
3. Он должен искать по всей площадке, не стоять возле палочки-выручалочки.
4. Дети могут перебежать с одного места укрытия в другое, пока водящий ищет палочку-выручалочку и ставит ее на место.

Указания к проведению

Эту игру хорошо проводить на лесной опушке. Обязательно нужно ограничить игровую площадку и показать детям несколько мест, где они смогут спрятаться (за кусты, деревья, пеньки, в канавку, в высокую траву).

Усложнение к игре

Можно, выручить игрока, которого нашел водящий. Если кто-то из играющих незаметно выйдет из укрытия, быстро подбежит к палочке-выручалочке, постучит ею по стене со словами: «Палочка-выручалочка, выручи...» — и назовет по имени выручаемого. Палочку бросает как можно дальше, и, пока водящий ищет ее, дети вновь спрячутся.

Инвентарь для игры:

Для проведения игры нужно сделать палочку-выручалочку из дерева длиной 50—60 см, покрасить в яркий цвет, чтобы ее хорошо было видно в зеленой траве.

Описание игры: "Бездомный заяц"

Описание: Из всех участников выбираются охотник и бездомный заяц. Оставшиеся игроки — зайцы, чертят каждый себе круг и встают в него. Охотник пытается догнать убегающего бездомного зайца.

Заяц может спастись от охотника, забежав в любой круг. При этом, тот участник, который стоит в этом кругу, должен сразу же убегать, так как теперь он становится бездомным зайцем, и охотник ловит теперь его.

Если охотник зайца поймал, то пойманный становится охотником.

Инвентарь для игры: нет

Башкирские игры.

Описание игры: Палка-кидалка (Сойош таяк)

Чертится круг диаметром 1,5 м. В круг кладут палку-кидалку длиной 50 см. Считалкой выбирают пастуха. Один игрок кидает палку вдаль. Пастух выбегает за брошенной палкой. В это время игроки прячутся. Пастух возвращается с палкой, кладет ее на место и ищет детей. Заметив спрятавшегося, он называет его по имени. Пастух и названный по имени ребенок бегут к палке. Если игрок прибежал раньше пастуха, то он берет палку и опять кидает ее, а сам снова прячется. Если же игрок прибежал позже, то становится пленником. Его может выручить только игрок, который назовет его имя и успеет взять палку раньше пастуха. Когда все будут найдены, пастухом становится тот, кто первым был обнаружен.

Правила игры. Начинать искать игроков можно только тогда, когда палочка найдена и положена в круг. Названный по имени игрок должен сразу выйти из укрытия. Пленника спасает игрок, добежавший до палки раньше пастуха.



Описание игры: Липкие пеньки (Йэбешкэк букэндэр)

Три-четыре игрока садятся на корточки как можно дальше друг от друга. Они изображают липкие пеньки. Остальные играющие бегают по площадке, стараясь не подходить близко к пенькам. Пенечки должны постараться коснуться пробегающих мимо детей. Осаленные становятся пеньками.

Правила игры. Пеньки не должны вставать с мест.



Инвентарь для игры: нет

Описание игры: Стрелок (Уксы)

Проводятся две параллельные линии на расстоянии 10 - 15 м друг от друга. В середине между ними чертится круг диаметром 2 м. Один игрок - стрелок. Он с мячом в руках стоит в кругу. Остальные игроки начинают перебежку от одной линии к другой. Стрелок старается попасть в них мячом. Тот, в кого попал, становится стрелком.

Правила игры. В начале игры стрелком становится тот, кто после внезапной команды «Сесть!» присел последним. Момент броска мяча определяется самим стрелком. Мяч, брошенный мимо, игроки перебрасывают стрелку. Если игрок поймал мяч, брошенный в него, то это не считается попаданием.



Инвентарь для игры: мяч

Описание игры: Табун (Хурэг адуун)

Участники игры становятся в круг лицом к его центру, крепко держась за руки, изображают лошадей. В середине круга находятся жеребята. Они изредка издают звуки, подражающие лошадиному ржанию. Вокруг табуна ходит жеребец, охраняющий жеребят от нашествия волков. А два-три волка рыскают, норовят разорвать круг, схватить жеребенка и увести его в свое логово, чтобы накормить волчат. Жеребец, охраняющий табун, наводит страх, пугает волков. Если он осалит волка, то тот считается убитым. Игра продолжается до тех пор, пока жеребец не отгонит или не перебьет всех волков.

Правила игры. Волк может разрывать круг. Пойманного жеребенка он должен ловко увести к себе в логово.

Инвентарь для игры: нет

Бурятские игры.

Описание игры: Иголка, нитка и узелок (Зун, утахн, зангилаа)

Играющие становятся в круг, держась за руки. Считалкой выбирают иголку, нитку и узелок. Все они друг за другом то забегают в круг, то выбегают из него. Если же нитка или узелок оторвались (отстали или неправильно выбежали за иголкой из круга или вбежали в круг), то эта группа считается проигравшей. Выбираются другие игроки. Выигрывает та тройка, которая двигалась быстро, ловко, правильно, не отставая друг от друга.

Правила игры. Иголка, нитка, узелок держатся за руки. Их надо не задерживая впускать и выпускать из круга и сразу же закрывать круг.

Инвентарь для игры: нет

Описание игры: Бабки-лодыжки (Шагай наадан)

Бросание лодыжек (таранных костей) имеет много разновидностей:

1. Несколько лодыжек расставляют в ряд Друг против друга по краям стола. Игроки разделяются на две команды. Они по очереди щелкают любую лодыжку из своего ряда в противоположную сторону. Сбитые лодыжки соперников они забирают себе. Выигрывает та команда, которая больше сбита лодыжек.
2. Большим пальцем щелкают по одной лодыжке, чтобы попасть в другую. Если попадание было удачным, то игрок сшибает следующую и т. д. Сбитые лодыжки забирает себе.
3. Бег лодыжек: игрок щелчками по лодыжкам добивается, чтобы его лодыжки обогнали лодыжки соперника.
4. Бодание баранов: два игрока одновременно щелчками с противоположных сторон пускают друг на друга лодыжки. Побеждает тот, чья лодыжка упала на бок или перевернулась.

5. Кидание лодыжек с ладони вверх. Пока одна летит вверх, надо собрать в кучу лодыжки, расположенные врассыпную на столе.

Правила игры. Следует точно соблюдать приемы игры.

Инвентарь для игры: лодыжки (таранные кости)

Татарские народные игры

Описание игры: Хлопушки (Абакле)

На противоположных сторонах комнаты или площадки отмечаются двумя параллельными линиями два города. Расстояние между ними 20--30 м. Все дети выстраиваются у одного из городов в одну шеренгу: левая рука на поясе, правая рука вытянута вперед ладонью вверх.

Выбирается водящий. Он подходит к стоящим у города и произносит слова:

Хлоп да хлоп - сигнал такой:

Я бегу, а ты за мной!

С этими словами водящий легко хлопает кого-нибудь по ладони. Водящий и запятнанный бегут к противоположному городу. Кто быстрее добежит, тот останется в новом городе, а отставший становится водящим.

Правила игры. Пока водящий не коснулся чьей-либо ладони, бежать нельзя.

Во время бега игроки не должны задевать друг друга.

Инвентарь для игры: нет



Описание игры: Жмурки (Кузбайлау уены)

Чертят большой круг, внутри него на одинаковом расстоянии друг от друга делают ямки-норки по числу участников игры. Определяют водящего, завязывают ему глаза и ставят в центре круга. Остальные занимают места в ямках-норках. Водящий приближается к игроку, чтобы поймать его. Тот, не выходя из своей норки, старается увернуться от него, то наклоняясь, то приседая. Водящий должен не только поймать, но и назвать игрока по имени.

Если он правильно назовет имя, участники игры говорят: «Открой глаза!»- и водящим становится пойманный. Если же имя будет названо неправильно, игроки, не произнося ни слова, делают несколько хлопков, давая этим понять, что водящий ошибся, и игра продолжается дальше. Игроки меняются норками, прыгая на одной ноге.

Правила игры. Водящий не имеет права подсматривать. Во время игры никому нельзя выходить за пределы круга. Обмениваться норками разрешается только тогда, когда водящий находится на противоположной стороне круга.

Инвентарь для игры: нет

Описание игры: Тимербай

Играющие, взявшись за руки, делают круг. Выбирают водящего - Тимербая. Он становится в центре круга. Водящий говорит:

**Пять детей у Тимербая,
Дружно, весело играют.
В речке быстрой искупались,
Нашалились, наплескались,
Хорошенечко отмылись
И красиво нарядились.
И ни есть, ни пить не стали,
В лес под вечер прибежали
Друг на друга поглядели,
Сделали вот так!**

С последними словами вот так водящий делает какое-нибудь движение. Все должны повторить его. Затем водящий выбирает кого-нибудь вместо себя.

Правила игры. Движения, которые уже показывали, повторять нельзя. Показанные движения надо выполнять точно. Можно использовать в игре различные предметы (мячи, косички, ленточки и т. д.).



Описание игры: Угадай и догони (Читанме, бузме)

Играющие садятся на скамейку или на траву в один ряд. Впереди садится водящий. Ему завязывают глаза. Один из игроков подходит к водящему, кладет руку на плечо и называет его по имени. Водящий должен отгадать, кто это. Если он угадает, то быстро снимает повязку и догоняет убегающего. Если водящий назвал имя игрока неправильно, тогда подходит другой игрок. Если имя названо правильно, игрок задевает водящего по плечу, давая понять, что нужно бежать.

Правила игры. В случае если водящий не поймет товарища, можно повторить игру еще раз с ним. Как только поймает игрока, водящий садится в конец колонны, а пойманный становится водящим. В игре устанавливается строгая очередность.



Инвентарь для игры: нет

Чувашские народные игры

Описание игры :Летучая мышь (Сяра серси)

Сбивают или связывают накрест две тонкие планочки или щепочки. Получается вертушка - летучая мышь. Игроки делятся на две команды и выбирают капитанов. Капитаны становятся в центре большой площадки, остальные - вокруг них. Один из капитанов первым кидает летучую мышь высоко вверх. Все остальные стараются поймать ее при падении еще в воздухе или схватить уже на земле.

Правила игры. Отнимать уже пойманную летучую мышь не разрешается. Поймавший летучую мышь отдает ее капитану своей команды, который получает право на новый бросок. Повторный бросок капитана дает команде очко. Играют до тех пор, пока не получат определенное количество очков.

Инвентарь для игры: связанные накрест две тонкие планочки или щепочки-вертушка - летучая мышь



Якутские игры.

Описание игры : Ястреб и утки (Кырбый уонна кустар)

На земле в противоположных концах площадки очерчиваются два озера, на которых плавают утки (шилохвосты, чирки, нырки). Расстояние между озерами определяется самими играющими. Ястребы (один, два и более - в

зависимости от количества играющих) выбираются или назначаются детьми. Им определяется место между озерами, но не по прямой между ними, чтобы поле оставалось свободное для перелета.

Играющие разделяются на три группы уток: шилохвосты, чирки и нырки, но так, чтобы в каждой группе было примерно равное количество. На одном озере располагается одна группа (скажем, шилохвосты), на другом - две группы (чирки и нырки). По сигналу начинается перелет уток с одного озера на другое, причем перелет начинается с озера, где находятся две группы, например сначала чирки перелетают к шилохвостам, затем шилохвосты перелетают к ныркам, а потом перелетают нырки, так чтобы на одном озере находилось одновременно не более двух групп.

Во время перелета ястребы пятают уток. Игра сопровождается куплетами стихов (дразнилками) для ястребов и уток, например:

Чирки. Я чирушка-свистунок,

Голосок мой как звонок,

Нет, бедняжка ястребок, -

Не поймать меня, дружок!

Ястреб Нет, поймаю я тебя, Не надейся на себя

Шилохвосты. Я - известный шилохвост,

Сила есть и большой рост.

А бедняжки ястребка

Не страшусь я никогда.

Ястреб. Поймаю, проглочу,

Проглочу, поймаю!

Нырки. Быстро летающую

Нырку-утку

Тебе не поймать,

Тебе не поймать.

Ястреб. Поймаю, поймаю,

Проглочу, проглочу!

Правила игры. Определившиеся в одну из групп утки не могут менять свое название. Пойманные ястребами утки временно выбывают из игры. Ястреб не ловит уток на озере.



Инвентарь для игры: нет

Описание игры: Стрельба в цель с кружением (Салгыдый)

Берется картонный диск диаметром 20 - 25 см, разрисованный якутским орнаментом (в старину диск делали из бересты, прошитой вдвое). Диск вывешивается на стене или на столбе. На расстоянии 3 - 5 м от него ставится шест (или круглая тумбочка), вокруг которого играющий должен несколько раз обежать с мячом и бросить его в диск (цель).

Победителем считается тот, кто попадет в цель, предварительно обежав вокруг шеста или тумбочки большее число раз. Старшим детям можно рекомендовать стрельбу в цель из лука вместо мяча.

Правила игры. Следует заранее договариваться, сколько раз надо обойти круг. Бросать в цель точно с определенного расстояния.



Инвентарь для игры: картонный диск диаметром 20 - 25 см, разрисованный якутским орнаментом, лук , стрелы

Описание игры: Один лишний (Биир ордук)

Играющие становятся по кругу парами. Каждая пара в кругу располагается по возможности подальше от соседей. Выделяется один ведущий, который становится в середине круга. Начиная игру, ведущий подходит к какой-нибудь паре и просит: «Пустите меня к себе». Ему отвечают: «Нет, не пустим, иди туда...» (указывают на более дальнюю пару). В

то время, когда ведущий бежит к указанной паре, все стоящие в паре вторыми меняются местами, перебегая к другой паре, и становятся впереди. Передние уже становятся задними. Ведущий старается занять какое-нибудь из освободившихся мест. Оставшийся без места становится ведущим. Может играть любое количество детей.

Правила игры. Меняться парами можно только тогда, когда ведущий бежит в указанном направлении.



Инвентарь для игры: нет

Украинские игры

Описание игры : Колдун (Чаклун)

Перед началом игры выбирают колдуна. Для этого один из игроков вытягивает перед собой правую руку ладонью вниз, остальные подставляют под нее по одному указательному пальцу. По команде «Раз, два, три!» или по окончании, считалки все отдергивают пальцы, а игроку с вытянутой рукой

необходимо захватить чей-нибудь палец. Тот, чей палец будет таким образом захвачен трижды, становится колдуном.

Все разбегаются, а колдун пытается догнать кого-нибудь и дотронуться рукой. Пойманный замирает, разведя руки в стороны. Расколдовать его могут другие игроки, дотронувшись до него рукой. Однако колдун следит за своей жертвой, и как только кто-либо снимает чары, то он старается повторным ударом снова напустить их. Кроме того, он пытается заколдовать и тех, кто отваживается выручить товарища.

Правила игры. Заколдованный игрок остается на месте. Заколдованный трижды сам становится колдуном, а его предшественник присоединяется к убегающим.

Инвентарь для игры: нет

Описание игры: Печки (Пички)

Для игры необходимы маленький резиновый мяч и открытая площадка. В земле на одной линии недалеко друг от друга выкапывают ряд ямок - печек (если грунт мягкий, то ямки можно выдавить каблуком или мячиком). Печки делают неглубокими, чтобы по ним мог прокатиться мячик. Количество печек соответствует количеству игроков. Игроки становятся с двух сторон линии печек, каждый около своей печки. Крайние игроки становятся лицом друг к другу, они и начинают игру.

Крайний игрок прокатывает мячик по печкам. Если мячик не остановился ни в одной из ямок, то второй крайний игрок катит его назад. Когда же мяч застрянет в чьей-либо печке, все участники игры стремительно разбегаются в разные стороны, а тот, в чьей печке оказался мяч, кидает его в одного из участников игры. Побитый ловит мяч и в свою очередь бьет им другого игрока. При этом бросать следует с того места, где мяч настиг играющего. Так продолжается до тех пор, пока кто-либо не промахнется. Тогда все возвращаются к своим печкам. Тот, кто промахнулся, меняется

печками с одним из крайних игроков и начинает игру сначала. За второй промах около печки «мазуна» проводят черту, а за третий промах делают гнездо и сажают палочку-квочку. За каждый дальнейший промах около печки втыкают палочку-цыпленка.

Когда у кого-либо наберется пять цыплят, их прячут, а хозяин квочки должен их найти и раздать остальным игрокам, т. е. догнать и дотронуться палочкой. Все остальные игроки убегают от квочки. Игра начинается сначала.

Правила игры. Количество игроков - от пяти до семи. У каждого своя печка, около которой отмечают промахи. Салить мячом надо с места и только в ноги. В конце игры хозяин квочки салит до тех пор, пока у него не останется ни одной палочки.



Инвентарь для игры: мяч

Приложение 2
к программе образовательного
модуля
«Подвижные игры народов России»

План работы модуля

Первый день	11:30-12:15	Из истории подвижной народной игры-«Городки (Чушки. Рюхи. Деревянные бабки)»
	14:30-16:30	Рюхи. Деревянные бабки)»
	17:00-18:00	<p>Знакомство с правилами игры</p> <p>Проведение игры</p> <p>Оформление страницы альбома «Подвижные игры народов России».</p> <p>Выставка страниц</p> <p>Из истории подвижной народной игры-«Лапта»</p> <p>Знакомство с правилами игры</p> <p>Проведение игры</p> <p>Оформление страницы альбома «Подвижные игры народов России».</p> <p>Выставка страниц</p> <p>Рефлексия</p>
Второй день	10:15-12:15	Из истории подвижной народной игры-"Бездомный заяц", Один лишний (Биир ордук).
	14:15-12:15	Знакомство с правилами игры
	17:00-18:00	<p>Проведение игры</p> <p>Оформление страницы альбома «Подвижные игры народов России».</p> <p>Выставка страниц</p> <p>Рефлексия</p> <p>Из истории подвижной народной игры- Липкие пеньки (Йэбешкэк букэндэр), Тимербай.</p> <p>Знакомство с правилами игры</p> <p>Проведение игры</p> <p>Оформление страницы альбома «Подвижные игры народов России».</p> <p>Выставка страниц</p> <p>Рефлексия</p>
Третий день	10:15-12:15	Из истории подвижной народной игры- Стрелок (Уксы), Печки (Пички), Стрельба в цель с кружением (Салгыдый)
	14:15-12:15	Знакомство с правилами игры
	17:00-18:00	<p>Проведение игры</p> <p>Оформление страницы альбома «Подвижные игры народов России».</p> <p>Выставка страниц</p> <p>Рефлексия</p> <p>Из истории подвижной народной игры- Палочка-выручалочка(Черная палочка), Колдун (Чаклун)</p> <p>Знакомство с правилами игры</p> <p>Проведение игры</p> <p>Оформление страницы альбома «Подвижные игры народов</p>

		России». Выставка страниц Рефлексия
Четвертый день	10:15-12:15	Из истории подвижной народной игры- Летучая мышь (Сяра серси), Знакомство с правилами игры Проведение игры Оформление страницы альбома «Подвижные игры народов России». Выставка страниц Рефлексия итоговое мероприятие: игра «КВЕСТ», Флеш-моб
	14:15-12:15	
	17:00-18:00	
Пятый день	10:15-11:15	Оформление сборника игр «Подвижные игры народов России» Презентация сборника.
	14:30-15:30	Награждение участников модуля грамотами и памятлиыми призами. Фото на память.

Приложение №4
к программе
летнего оздоровительного
палаточного лагеря
«Казачинские пороги»

**Программа образовательного модуля
для реализации программы палаточного лагеря «Казачинские пороги»
«Туристско-краеведческой деятельности»
(техника пешеходного туризма)**

Подготовил:
Инструктор
детско-юношеского туризма
МБОУ Рождественская СОШ
С. П.Злобин

2020 г.

Введение

Данная программа "Туристско-краеведческой деятельности" ориентирован на детей с 10 до 18 лет. Предполагает овладение детьми, основными знаниями, умениями и навыками, укрепление их здоровья и развитие воли и выносливости, формирование адекватной самооценки школьников, воспитание у них чувства ответственности и сопричастности своей малой и большой родине.

Программа может быть реализована в работе педагога с группой обучающихся из разных классов и параллелей и состоит из теоретической и практической подготовки к участию в соревнованиях по туристскому многоборью.

Туристско-краеведческая деятельность позволяет решать как возрастные задачи, которые встают перед учеником младшего школьного и подросткового возраста, так и собственно педагогические задачи, связанные с воспитанием обучающихся. Эта особенность туристско-краеведческой деятельности и положена в основу данной программы.

Цель «Юный турист» овладение основными туристическими знаниями, умениями и навыками, укрепление их здоровья и развитие воли и выносливости, формирование адекватной самооценки школьников, воспитание у них чувства ответственности и сопричастности к своей малой и большой родине.

Задачи:

- научить умениям и навыкам спортивного мастерства, обеспечивающим высокие достижения в различных видах спортивного туризма.
- выявить и развить природные задатки и способности детей, способствующие высоким достижениям в спортивном туризме.
- воспитать мотивацию освоения спортивного мастерства к технологиям освоения опыта здорового образа жизни.
- формировать правильные психологические установки на достижение поставленной цели.
- способствовать сплочению детского коллектива, способного решать

поставленные задачи на основе взаимоуважения и взаимопомощи, находить правильные решения в сложных ситуациях.

- приобщать детей к регулярным занятиям физической культурой и спортом, закаливание.

- способствовать приобретению опыта участия на туристских слётах, соревнованиях.

- воспитывать бережные отношения к природе, развивать экологическое мышление.

Содержание деятельности

Вводное занятие Туризм и его значение. Нормы поведения, правила безопасности. Шуточные конкурсы. Анонс будущих занятий.

Поход Подготовка к походу: техника безопасности, правила гигиены, групповое и личное снаряжение, выбор маршрута. Распределение и разъяснение обязанностей. Выбор командира. Правила организации лагеря и его обустройство. Подбор одежды и обуви юного туриста.

Безопасность юного туриста Правила поведения в лесу, у водоёма, на болоте; правила передвижения по дороге; правила обращения с огнём; правила обращения с инструментами; правила межличностных отношений; правила гигиены туриста.

Ориентирование на местности Стороны горизонта. Компас и его назначение. Определение сторон горизонта без компаса. Азимут. Движение по азимуту. План. Карта. Масштаб.

Туристические узлы и их назначение Узлы, их назначение и применение в походе. Отработка навыков вязания туристических узлов.

Туристическое снаряжение Туристическое снаряжение и его назначение

Преодоление препятствий Виды препятствий и способы их преодоления. Страховка и самостраховка. Переправы и их виды. Отработка навыков преодоления препятствий.

Песни юного туриста Совместное исполнение туристических песен.

Туристическая стенгазета Совместная подготовка, изготовление и презентация стенных газет с использованием фотографий, о прожитых днях в лагере.

Распределение соревнований на 5 дней проживания в палаточном лагере.

Инвентарь.

карта местности - на каждого участника

индивидуальная маршрутная карта- на каждого участника

чипы определяющие КП-15 штук

нагрудные номера- на каждого участника

веревки диаметр 12мм- 500 метров

веревка диаметр 10мм- 200 метров

веревка диаметр 10мм-4 метра 20 штук

веревка диаметр 6мм- 4 метра 20 штук

карабин автомат- 60 - 100 штук

обвязка полная - на каждого участника

каска спортивная- на каждого участника

восьмерка спортивная - на каждого участника

верхонки - на каждого участника

компас спортивный- 5 штук

секундомер электронный- 5 штук

бензопила- 1 шт

топор- 2 шт

лопата- 3 шт

План работы модуля

Первый день	11:30-12:15	Полоса препятствий 1. вязка узла(прусик) 2.Разноименная высота 3.Переправа по болоту(по кочкам) 4. Переправа через препятствие с помощью 2-х жердей 5.Спуск дюльфером 6.Подъем спортивным способом 7.Паутина (низкая) 8.Паутина(высокая) 9.Переправа через ров(с шестом) 10. Одинарка Финиш.
	14:30-16:30	
	17:00-18:00	
Второй день	10:15-12:15	Техника пешеходного туризма (одиночка) 1.Вязка узла(10 узлов, 1 по выбору участника) 2.Спуск 3. Подъем 4.Траверс 5.Переправа по бревну 6.Паралелька 7.Одинарка Финиш
	14:15-12:15	
	17:00-18:00	
Третий день	10:15-12:15	Ориентирование на местности. Учащиеся ищут 10 КП(контрольных пунктов).За малое количество времени и большое количество собранных КП. Соревнования по вязке узлов на время. каждому участнику за минимальное время нужно завязать 10 узлов(прямой, проводник, двойной проводник, австралийский проводник, проводник восьмерка, стремя, булинь, барамштоковый, грейт-вайн, схватывающий, встречный, прусик)
	14:15-12:15	
	17:00-18:00	
Четвертый день	10:15-12:15	Тропа десантника 1.узел 2.палатка 3.переправа по кочкам 4.спуск 5. подъем 6.траверс 7.ориентирование на местности(определение азимута) 8. бревно 9. паралелька 10.преправа через ров 11.одинарка 12.медицина 13. костер Финиш
	14:15-12:15	
	17:00-18:00	

Пятый день	10:15-11:15	Представление стенгазет о проведенных 4-х днях в лагере
	14:30-15:30	Награждение победителей. В оставшееся время после соревнований, проводим мастер-классы по пешеходному туризму с наведением и снятием веревок .После чего проводим соревнования "Связка" участвуют 2 человека (мальчик + девочка или девочка + девочка) с наведением и снятием веревок, дистанцию проходят как на технике пешеходного туризма.

Приложение №5
к программе летнего оздоровительного
палаточного лагеря
«Казачинские пороги»

Программа образовательного модуля
для реализации программы палаточного лагеря «Казачинские пороги»
«Курс по обучению выживанию в экстремальных условиях»

Подготовил:
учитель ОБЖ и физкультуры
МБОУ Казачинская СОШ

Володинский А.В.

2020 г.

Описание программы

Ребята узнают, что лес – это не просто лес. Он может быть, как надёжным другом, так и злейшим врагом, тёплым домом или холодной чужбиной. Программа поможет изменить свои представления об окружающей природе. Ребята убедятся, что, имея минимум снаряжения, в лесу можно не только выживать, но и комфортно жить.

Цели

Создание условий для нравственного, культурного и физического развития подростков через индивидуальную профилактическую работу в условиях природы с использованием элементов спортивной подготовки и туристических навыков.

Задачи

- обучение участников теоретическими и практическими основами спортивной подготовки, отработка элементов - туристической техники, топографии и ориентирования на местности;
- развитие коммуникативных навыков общения, нравственного, духовного, культурного, физического воспитания подростков, утверждение патриотических ценностей и любви к Родине;
- развитие коллективно-творческого мышления, инициативы, самоуправления, самостоятельности и сотрудничество с педагогическим составом;
- представить результаты реализации программы на районной конференции исследовательских работ «Эврика».

Целевые группы

Дети в возрасте от 10 до 18 лет.

Практическая значимость: результаты нашего исследования можно использовать на уроках ОБЖ, в походах, в экстремальной ситуации вынужденной автономии.

Направление программы, тип, вид: практико-ориентированный.

Продукт: создание тезисов к докладу на районной конференции исследовательских работ «Эврика» и презентации своих достижений.

Период реализации программы: 26.06.20-30.06.20.

Мероприятия модуля

1. Различные методы разжигание костра: без спичек «первобытным» методом, с помощью лупы и в условиях сырости на воде.
2. Добыча березового дегтя с целью создания натурального отпугивающего средства от комаров.
3. Применение в пищу трав и растений, в том числе лекарственных.
4. Приготовление соснового (травяного) чая.
5. Вскрытие консервов без консервного ножа с сохранением содержимого.
6. Навыки добывание воды и кипячение воды в пакете, пластиковой бутылке
7. Освоение техники пеших переходов. Прохождение по пересеченной местности «в связке» по двое в полной тишине.
8. Изготовление носилок и транспортировку пострадавшего.
9. Изготовление разных видов укрытия.
10. Ориентирование при помощи карты, компаса – а также без них, по природным ориентирам.

Этапы реализации программы

Первый этап – подготовка инвентаря, изучение литературы.

Второй этап – реализация программы.

Завершающий – презентация результатов.

Инвентарь

1. Карта местности – 10 экз.
2. Компас – 10 ед.
3. Инструменты (топор, молоток).
4. Веревка – 50м.

Список литературы

1. **Бардин К.В., Азбука туризма.** Пособие для учителей, руководителей туристских походов со школьниками/ 2-е изд., испр. и доп. – М.: Просвещение, 1981. <http://tyr-zo.narod.ru/met/bardin.html2>
2. **Штюмер Ю.А. Карманный справочник туриста/2-е изд., с изм. и доп.—** М.: Профиздат, 1982. <http://hibaratxt.narod.ru/karemansprav/index.htm>

Приложение № 1
к программе образовательного модуля
«Курс по обучению выживанию
в экстремальных условиях»

План работы модуля

Первый день	11:30-12:15	Вводная беседа: ТБ
	14:30-16:30	Методы разжигание костра:
	17:00-18:00	Обучение различным методам разжигание костра: без спичек «первобытным» методом, с помощью лупы. Изготовление натурального отпугивающего средства от комаров: Обучение технике добычи березового дегтя для отпугивания от комаров.
Второй день	10:15-12:15	Беседа о пользе лекарственных трав и растений: Рассказ о возможности применения в пищу трав и растений в полевых условиях, в том числе лекарственных.
	14:15-12:15	Способы выживания в экстремальных условиях:
	17:00-18:00	Обучение технике приготовления соснового (травяного) чая; Обучение вскрытия консервов без консервного ножа с сохранением содержимого; Знакомство со способами добывание воды и кипячения воды в пакете, пластиковой бутылке.
Третий день	10:15-12:15	Техника преодоления различных препятствий при пеших передвижениях:
	14:15-12:15	Освоение техники пеших переходов;
	17:00-18:00	Прохождение по пересеченной местности «в связке» по двое в полной тишине; Изготовление носилок и транспортировку пострадавшего.
Четвертый день	10:15-12:15	Ориентация на местности. Остановка на ночлег:
	14:15-12:15	Ориентирование при помощи карты, компаса, а также по природным ориентирам;
	17:00-18:00	Изготовление разных видов укрытия.
Пятый день	10:15-11:15	Финальная игра «Экстрим Марафон» Демонстрация приобретённых знаний и навыков на практике.
	14:30-15:30	Награждение участников модуля грамотами и памятным призами Фото на память

Приложение №6
к программе
палаточного лагеря
«Казачинские пороги»

**Программа образовательного модуля
для реализации программы летнего оздоровительного палаточного
лагеря «Казачинские пороги»
«Первая доврачебная помощь»**

Подготовила
учитель ОБЖ
МБОУ Галанинская ООШ
Браун Е.А.

2020 г.

Вид: практико-ориентированный

Срок реализации: кратковременный- с 26 июня по 30 июня 2020 года

Тип: познавательно – игровой

по характеру контактов: в рамках палаточного лагеря «Казачинские пороги»

Введение:

Знания и навыки по оказанию первой помощи необходимы всем, ибо несчастный случай, или острое заболевание, или отравление, утопление и т.п. могут произойти в любое время.

Основными направлениями деятельности образовательного учреждения в области охраны здоровья являются обеспечение приоритета сохранения жизни и здоровья работников и учащихся.

Правила оказания первой медицинской помощи необходимо знать всем работникам образовательных учреждений и учащимся, так как правильно и своевременно оказанная доврачебная помощь имеет большое значение для выздоровления пострадавшего.

Актуальность обусловлена тем, что неправильное или неумелое оказание первой медицинской помощи может явиться причиной осложнений, затягивающих выздоровление пострадавшего или даже ведущих к инвалидности, а в некоторых случаях может привести к смерти пострадавшего на месте травмирования.

Цели:

- Популяризация туризма, как активного отдыха и средства укрепления здоровья.
- Формирование навыков принятия самостоятельных решений в нестандартных ситуациях по оказанию первой доврачебной помощи.
- Выявление сильнейших команд.
- Формировать чувство сплоченности команд.

Основные задачи:

- содействие гармоничному физическому развитию ребенка;

- выработка умений использовать полученные знания для укрепления здоровья, противостояния стрессам;
- приобретение знаний и умений оказания первой доврачебной помощи с последующим применением их на практике в различных по сложности условиях;

Участники:

Дети с 10 до 18 лет.

Инвентарь:

- бумага А4
- ручки
- перевязочный материал
- шины
- жгут
- косынки
- пузырь со льдом
- медикаменты для демонстрации (йод, нашатырный спирт, перекись водорода, пластырь, анальгин)
- робот-тренажер «ГОША»

Программа:

Медицина. Команда оказывает первую доврачебную помощь пострадавшему (одному из членов команды). Характер травмы определяется заранее. Младшие школьники – резаная рана руки, средние школьники – закрытый перелом предплечья, старшие школьники – перелом голени и переноска пострадавшего. Оценивается последовательность выполнения мероприятий по оказанию помощи, правильность наложения повязки, транспортировки, а также гуманное отношение к пострадавшему.

Эти мероприятия способствуют развитию таких качеств, как личная инициатива и взаимная выручка, настойчивость, сила воли и высокая дисциплинированность. Пребывание на свежем воздухе, воздействие солнца и дозированных физических нагрузок, разнообразие впечатлений нормализуют

деятельность центральной нервной системы, восстанавливают силы, повышают работоспособность.

На этапе команда вытаскивает карточку с указанием вида травмы и имитирует оказание доврачебной помощи.

Перечень травм и ситуаций, когда требуется доврачебная помощь: *порез, ссадина, ушиб, в глаз попала соринка, укусила пчела (оса), тепловой или солнечный удар, из носа пошла кровь.*

Оказание помощи демонстрируется на одном из участников команды. Материалы для оказания помощи – судейские.

Оказание доврачебной помощи

Перечень травм:

- открытый перелом голени с кровотечением (задание для 9–11-х классов)
- закрытый перелом голени без кровотечения (задание для 7–8-х классов)

Помощь по данному виду травмы оказывается одному из участников команды. Материалы для оказания помощи – судейские.

Предполагаемый результат: дети научатся применять правила основ безопасности жизнедеятельности в повседневной жизни и в игровой деятельности.

Приложение № 1
к программа образовательного модуля
«Первая доврачебная помощь»

Первый день	11:30-12:15	Вводная беседа
	14:30-16:30	Познакомить ребят с умением накладывать повязки, рассказать про кровотечения, рассказать об оказании доврачебной помощи при кровотечениях, ушибах, переломах, утоплениях, ожогах. Продемонстрировать искусственную вентиляцию легких на роботе-тренажере «ГОША».
	17:00-18:00	
Второй день	10:15-12:15	<p>Познавательный квест "Скорая помощь" Каждый отряд получает "Путевой лист", где будут выставляться баллы, заработанные на "станциях". На пребывание на одной станции отводится 10–15 минут.</p> <p>1-я Станция. "Теоретический экзамен". Каждому отряду раздаются тесты. Команды отвечают письменно, выбирают один правильный ответ в каждом вопросе.</p> <p>2-я Станция. "Найди пару". Конкурс на знание аптечки первой помощи. Необходимо сопоставить название лечебного средства из аптечки с описанием его применения.</p> <p>3-я Станция. "Неотложка". <i>Задание:</i> поставить диагноз, оказать помощь, прокомментировать свои действия.</p> <p>4-я Станция. "Кто нас лечит?" <i>Задание:</i> определить по названиям, что лечит врач.</p> <p>5-я Станция. "Волшебные лечебные травы". <i>Задание:</i> разгадать кроссворд "Зеленая аптека".</p>
	14:15-12:15	
	17:00-18:00	
Третий день	10:15-12:15	<p>«Основы медицинских знаний и оказание первой медицинской помощи» Ситуационные задачи. Состоится 5 этапов, в каждом этапе 3 ситуационные задачи. Учащиеся должны определить состояние человека, рассказать алгоритм своих действий, при необходимости оказать доврачебную помощь (показать друг на друге).</p>
	14:15-12:15	
	17:00-18:00	
Четвертый день	10:15-12:15	<p>«Первая помощь»</p> <p>Задания «Оказание первой медицинской помощи пострадавшему»</p> <p>Задания к этому этапу состоят из двух блоков – теоретических вопросов и практического задания.</p>
	14:15-12:15	
	17:00-18:00	
Пятый день	10:15-11:15	<p>Подведение итогов.</p> <p>Определение результатов:</p> <p>Результат определяется по времени прохождения дистанции</p>

		<p>плюс время штрафов команды, набранных на этапах. Победитель определяется по наименьшему суммарному времени. При равенстве баллов предпочтение отдается команде с лучшим результатом.</p>
	14:30-15:30	<p>Награждение: Победители в каждом виде квест - игры награждаются почетными грамотами. Победители в абсолютном первенстве – грамотами.</p>

Приложение №7
к программе
летнего оздоровительного
палаточного лагеря
«Казачинские пороги»

**Программа культурно-развлекательной деятельности
для реализации программы летнего оздоровительного палаточного
лагеря «Казачинские пороги»**

Подготовил:
Педагог организатор
Малова Мария
Игоревна

2020 г

Пояснительная записка

Детский оздоровительный отдых является частью социальной среды, в котором дети реализуют свои возможности, потребности в индивидуальной, физической и социальной компенсации в свободное время. Летний отдых является, с одной стороны, формой организации свободного времени детей разного возраста, пола и уровня развития, с другой – пространством для оздоровления, развития художественного, технического, социального творчества.

В настоящее время государство уделяет большое внимание гражданско-патриотическому воспитанию молодого поколения, сохранению уважения и памяти к истории России, к героям Великой Отечественной войны. Юбилейный год 75-летия Великой Победы подтолкнули нас к идее проведения в нашем оздоровительном лагере, которая получила название **“Мы – наследники Великой Победы!”**.

Формирование у молодого человека уважительного отношения к памяти погибших при защите Отечества, патриотического сознания, чувства верности своему Отечеству и развитие физического здоровья молодого человека является приоритетными задачами государства и общества в целом.

Данная программа направлена на решение современных проблем, связанных с созданием условий для всестороннего развития молодого поколения, его приобщения к общечеловеческим ценностям, интеллектуального, духовного и физического развития личности.

Данная программа относится к программам гражданско-патриотической направленности; по содержанию является спортивно-оздоровительной, общекультурной; по форме организации - групповой, общедоступной.

Программа будет включать не только спортивные соревнования, но и интеллектуальные игры, музыкальные мероприятия, культурно-досуговые, экологические и гражданско-патриотические мероприятия, информационные мероприятия, связанные с историей Великой Отечественной войны, историей России.

Также будет уделено внимание профилактике асоциальных явлений.

Однако важнейшим направлением станет активное приобщение детей к физкультуре, спорту, пропаганде здорового образа жизни.

Смена пройдет под девизом: **“Мы помним!”**. Побеждать можно не только в спорте, но и в творчестве, конкурсах, испытаниях и проявлять организаторские способности, руководствуясь принципами уважения, честности, справедливости.

Для более эффективной реализации программы применяются следующие формы занятий: практические, игровые программы, спортивно-оздоровительные мероприятия, конкурсы, коллективные творческие дела, походы, беседы.

Разработана соответствующая атрибутика: эмблема, гимн, флаг, девиз, для поощрения отрядов будут использоваться георгиевские ленточки, галстуки, звёзды за активность и участие в делах лагеря и т.д.

Результативность программы выявляется при помощи проведения соревнований, игр, конкурсов, викторин.

Участниками программы являются дети и подростки в возрасте – лет:

Цель программы:

- создание условий для всестороннего развития, оздоровления, самореализации личности подростка в период летних каникул через активное приобщение к занятиям спортом;
- воспитание у юного поколения чувство патриотизма.

Задачи:

1. Приобщить к государственным культурным, историческим ценностям, символам, традициям Российской Федерации.
2. Выявить и развить индивидуальные способности, социализировать личность подростка в условиях временного коллектива.
3. Сформировать активную жизненную, гражданскую позиции, развить чувства патриотизма, ответственности, самоорганизации.
4. Развить способности к организации своей деятельности и поведения.

5. Сформировать ценностное отношение к себе, окружающей действительности.
6. Повысить уровень физической культуры и физической подготовки.
7. Сочетать развитие и воспитание детей с оздоровительным отдыхом.
8. Формировать у детей навыки культуры общения и толерантности.
9. Прививать навыки здорового образа жизни.
10. Развивать творческие способности.

Краткое содержание программы:

Комплекс мероприятий по гражданско-патриотическому воспитанию к юбилею Великой Победы.

Укрепление здоровья детей и подростков через организацию мероприятий, направленных на пропаганду здорового образа жизни, физическое развитие и развитие коммуникативных навыков в детской и взрослой среде.

Ожидаемые результаты реализации программы:

При условии успешного решения поставленных перед педагогическим коллективом задач, предполагается:

- пополнить общее представление у молодого поколения об истории Великой Отечественной войны, в частности о героях - односельчанах;
- приобретение детьми коммуникативных навыков и организаторских способностей.

- Лагерь – наш дом, мы – хозяйева в нем. Чистота, порядок, уют и покой зависят, прежде всего, от себя.
- Время дорого у нас, берегите каждый час. Каждое дело должно начинаться и заканчиваться вовремя. Не заставляй ждать себя и беспокоить напрасно других.
- Каждый в ответе за то, что с ним происходит. Помни, что о тебе заботятся, хотят видеть в твоих поступках только хорошее. Сначала подумай, потом действуй. Не стесняйся спросить совета.
- Игра – это зеркало жизни. Не забывай про свое отражение, смотришь в зеркало чаще.

Законы лагеря

- Главный закон «Все новое узнай и в лагерь передай».
- Закон «Ноль-ноль» (Все делай вовремя, никогда не опаздывай).
- Мы в дружбу верим, все как один и руку дружбы всегда подадим.
- Будь всегда весел, бодр, никогда не падай духом.
- Будь настойчив и трудолюбив в задуманном.

Входящая - диагностика проводится до начала смены и в организационный период с целью выявления индивидуальных особенностей детей и корректировки поставленных задач.

Цель: Изучение интереса учащихся.

Анкета на входе.

Диагностика интересов.

Ответив на вопросы анкеты, ты сможешь интересно организовать нам твой отдых в лагере.

1. Чем вы любите заниматься в свободное время?
2. Любите ли вы петь и танцевать, какие по жанру песни и танцы предпочитаете?
3. Любите ли вы мастерить поделки своими руками, если «да», то из каких материалов?
4. В какие игры вы любите играть?
5. Каким видом спорта вы занимаетесь?
6. Какие телепередачи вы любите?
7. Чем бы вы хотели заняться летом?

Спасибо за ответы!

Итоговая - диагностика проводится в итоговый период смены для того, чтобы судить о достижении цели программы (т.е. удалось ли организаторам смены создать максимально благоприятные условия для формирования умения взаимодействовать в разновозрастном коллективе учащихся - лет).

Цель: определить степень удовлетворённости учащихся в лагере.

Цели и задачи:

- укрепить здоровье детей в командных первенствах;
- научить выявлять свои индивидуальные возможности, привить стремление к физическому самосовершенствованию;
- военно-патриотическое воспитание ребят;
- приучить к здоровому образу жизни в игровой спортивной форме;
- развить у ребят наблюдательность, сообразительность, находчивость и ловкость.

Место проведения: территория лагеря.

Реквизит: лежни, бинты, пластиковые полуторалитровые бутылки, наполненные водой, деревянные колья, волейбольная сетка, флажки, мины, пневматическая винтовка, веревка (20 м), щупы, пластиковые 5- и 3-литровые бутылки, дот, гранаты, пакеты с зашифрованным словом.

Для участия в игре каждый отряд готовит команду — отделение из 9 самых спортивных мальчиков (5 чел.) и девочек (3 чел.) и 1 вожатого, выбирает капитана. Все дети должны иметь медицинский допуск к участию в игре. Форма одежды — спортивная. Перед игрой спортивный инструктор собирает капитанов и проводит их по маршруту движения отделения, поясняя местонахождение и правила прохождения каждого этапа. Маршрутные карты отделениям выдаваться не будут, и все результаты отмечаются судьями, которые стоят на этапах.

В назначенное время отделение подходит на площадку старта. Всем мальчикам (кроме капитана) отправляющий судья выдает по полуторалитровой пластиковой бутылке, наполненной водой, и ставит перед отделением военную задачу: доставить «ценный груз» на последний участок марш-броска. Команды стартуют с интервалом в 5 минут. Время учитывается, как этап. Задача отделения пройти все этапы за короткое время и получить как можно меньше штрафных очков.

Этапы

1. Гать. Судья выдает отделению 4 лежни — бруски, длиной 2 м и шириной 10 см. Вся команда встает на 2 бруска. Задача ребят: пройти расстояние 6 м по лежням, передавая и бросая их вперед. За срыв каждого игрока начисляется штрафной балл.

2. Перевязка. На этом этапе судья выдает отделению бинты и просит перевязать 3 участников команды, которые получили ранение в ногу, голову и плечо. За каждую неправильную перевязку начисляется 3 штрафных балла.

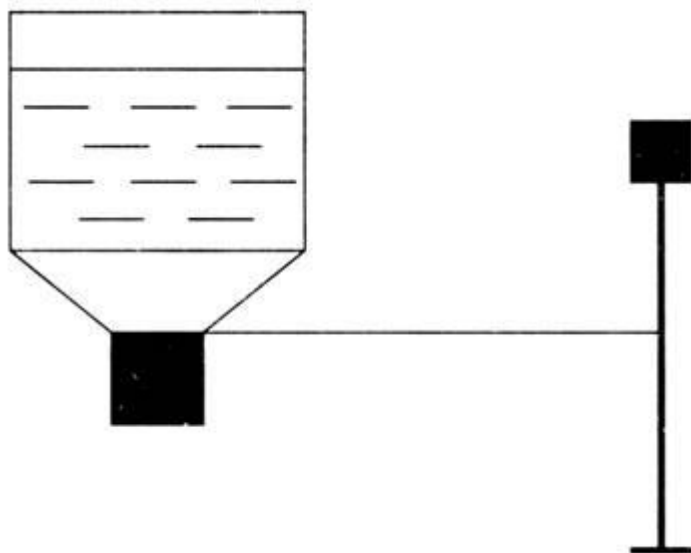
3. Шкуродер. На шести вбитых кольях судья крепит сетку так, чтобы ее высота от земли не превышала 30 см. Задача каждого участника команды: проползти под сеткой (длина пути не менее 5 м) так, чтобы ее не задеть. За каждое касание начисляется штрафной балл.

4. Глазомер. На этом этапе судья определяет точку, которую отмечает на земле. Затем берет 3 красных флажка и устанавливает их на разном расстоянии от точки, измеряет его. Команда, придя на этап и встав на точку,

должна сказать, сколько метров до каждого флажка. За ошибку в 1 метр начисляется штрафное очко.

5. Мины-растяжки. На этом этапе судья устанавливает десять мин-растяжек (отрезанная верхняя часть полуторалитровой бутылки, к которой леской привязан колышек).

На доньшко мин кладутся камушки или наливается вода. Расстояние между первой и последней растяжкой должно быть не менее 20 м. Задача отделения: пройти этап, не задев ни одной мины-растяжки. (Она считается взорванной, если проливается вода или гремят высыпавшиеся камешки.) За каждую взорванную мину, команда получает 3 штрафных балла.



Мина-растяжка

6. Стрельба из винтовки. Судья на этом этапе заряжает пневматическую винтовку и дает возможность каждому члену команды сделать 1 выстрел по мишени (пластиковые бутылки, установленные на расстояние 15 м от места стрельбы). Штрафные баллы начисляются за несбитые бутылки.

7. Перенос пострадавшего. На этом этапе судья просит отделение перенести 2 участников команды, получивших повреждение ноги. За неправильную переноску или срыв начисляется 5 штрафных баллов.

8. Снайпер. На расстоянии 80-90 см от земли судья закрепляет веревку длиной в 20 м — это тот самый отрезок, на котором работает снайпер. Штрафное очко получает каждый, кто поднимется выше веревки.

9. Минное поле. На песочной площадке длиной 5 м и шириной 3 м судья закалывает на глубину 5 см 10 пластиковых полуторалитровых бутылок. Отделение, придя на этап, выбирает 3 саперов, которые должны обнаружить мины за 4 минуты. Для этого судья выдает им деревянные щупы с закрепленными на конце стальными стержнями длиной 10 см. Штрафной балл начисляется за каждую ненайденную мину.

11. Дот. Судья выдает отделению гранаты (пол-литровые пластиковые бутылки с песком). Задача каждого участника поразить гранатой дот (мальчики кидают лежа, девочки стоя). За каждый промах судья зачисляет команде штрафной балл.

12. Расшифровка. На последнем этапе судья выдает команде пакет с зашифрованным словом (пароль). Шифр заключается в наборе цифр,

например 14.1.5.1.4.1.19.12.1.18. Ключ к шифру — алфавит. Каждая цифра — это порядковое число букв в алфавите — А — 1, Б — 2 и т. д. В результате расшифровки получается слово (Мадагаскар). После того как отделение назовет пароль, судья останавливает время и забирает ценный груз.

После окончания игры все судьи собираются и подсчитывают штрафные баллы каждой команды. И на вечернем мероприятии главный судья награждает победителей.

Спортивная – патриотическая игра «ЗАРНИЦА»

Цель: Приобщение школьников к ЗОЖ.

Задачи: 1. Формировать умение реализовать практические умения и навыки на практике.

2. Воспитывать дружный коллектив, чувство товарищества.

Оборудование: 1 лыжная палка, 10 железных крышек, 1 мяч большого тенниса, 1 изображение танка, 1 ведро, 1 конверт с текстом, 4 карточки, 4 вещмешка, маршрутный лист, загадки.

Ход мероприятия:

Создается команда из 10 человек. Команды приходят на общее построение и сдачу рапорта.

«Товарищ ОБЖ команда « » в составе 10 человек для прохождения спортивной игры «Зарница» готова. Капитан команды Ф.И.»

Командам выдается маршрутный лист станции, оценивается время затраченное на выполнение задания, а так же меткость и точность выполнения задания.

1. Минное поле (используется лыжная палка и железные крышки, которые закапываются в песок на определенной территории –задача участников команды используя лыжную палку найти каждому участнику по 1 импровизированной мине не вынимая ее из земли).

2. Танки (каждый участник мячом из под большого тенниса пытается попасть в ведро, на котором нарисован танк).

3. Код (каждый из участников команды будет выполнять роль связиста, команда получает конверт в котором находится набор слов –задача вся команда выстраивается со словами в правильном порядке так чтобы получилось предложение).

Сегодня ранним утром я вышел на улицу и покормил котенка.

4. Диверсант (каждой команде выдается карточка с маршрута –направлением по которому участники команды должны найти диверсанта –человека , у диверсанта на руках находится вещмешок как только команда находит

диверсанта они меняют карту на вещмешок, засекается время выполнения задания и выполняя задание диверсанта , решая задачу).

« МАРШ БРОСОК»

Цель игры: Физическое и патриотическое воспитание детей посредством вовлечения их в военизированную игру-соревнование.

Задачи игры:

- совершенствование и повышение эффективности системы патриотического и физического воспитания подрастающего поколения;
- закрепление у подрастающего поколения знаний об истории Отечества, истории Российской армии;
- воспитание у детей чувства взаимовыручки и товарищеской поддержки;
- формирование у детей устойчивой гражданской позиции и чувств сопричастности к истории своей страны;
- воспитание у подрастающего поколения положительных морально-психологических качеств;
- профилактика наркозависимости, табакокурения и других негативных привычек.

Инструкция:

На стартовой линии – вещмешок с грузом. Напротив – мешок.

По сигналу первый участник команды надевает вещмешок, бежит с рюкзаком до определенной отметки, скидывает рюкзак, залазает в мешок и бежит в мешке на исходную позицию.

Передает мешок следующему участнику. Он бежит до противоположной отметки, выходит из мешка, надевает рюкзак и бежит на исходную позицию.

«Шифровка»

№1 (КЛЮЧ к основному заданию)

33 13,32,2,13,32 20,6,2,33 18,16,19,19,10,33!

ШИФР

Аа-1

Бб-2

Вв-3

Гг-4

Дд-5

Ее-6

Ёё-7

Жж-8

Зз-9

Ии-10

Йй-11

Кк-12

Лл-13

Мм-14

Нн-15
Оо-16
Пп-17
Рр-18
Сс-19
Тт-20
Уу-21
Фф-22
Хх-23
Цц-24
Чч-25
Шш-26
Щщ-27
Ъъ-28
Ыы-29
Ьь-30
Ээ-31
Юю-32
Яя-33
№2

6,19,13,10 12,18,10,12,15,6,20 18,1,20,30 19,3,33,20,1,33:
«12,10,15,30 20,29 18,21,19,30,8,10,3,10 3 18,1,32!»,

33,19,12,1,8,21 «15,6 15,1,5,16 18,1,33 5,1,11,20,6

18,16,5,10,15,21 14,16,32!» (А.С. Пушкин)

ШИФР

Аа-1
Бб-2
Вв-3
Гг-4
Дд-5
Ее-6
Ёё-7
Жж-8
Зз-9
Ии-10
Йй-11
Кк-12
Лл-13
Мм-14
Нн-15
Оо-16
Пп-17
Рр-18

Сс-19
Тт-20
Уу-21
Фф-22
Хх-23
Цц-24
Чч-25
Шш-26
Щщ-27
Ъъ-28
Ыы-29
Ьь-30
Ээ-31
Юю-32
Яя-33

«На привале»

Задание -викторина:

1. Про кого говорят, что он ошибается только один раз? (Сапер)
2. Какие войска ушли в отставку? (Кавалерия)
3. Как называются наплечные знаки военного? (Погоны)
4. Какие виды холодного оружия вы знаете? (Булава, меч, шпага, нож, штык, сабля)
5. Какой год считается годом рождения Красной Армии? (1918)
6. Какое лекарственное растение можно использовать при ушибах и ссадинах? (Подорожник)
7. Как называется подросток, изучающий морское дело? (Юнга)
8. Что общего между деревом и винтовкой? (Ствол)
9. Как называется торжественное прохождение войск? (Парад)
10. Старинное название русского войска? (Рать)
11. Солдат спит, а она идёт. (Служба)
12. Обувь зимней караульной службы? (Валенки)
13. Звёздная часть мундира? (Погоны)
14. Что есть у фотоаппарата и автомата? (Затвор)
15. Чьи слова: «Тяжело в ученье, легко в бою»? (А.В.Суворов)
16. Назови города – герои и почему они названы героями?
17. Сколько битв проиграл А.В.Суворов? (Ни одной)
18. Как называется наступательное действие войск? (Атака)
19. Участок местности для испытания боевого оружия? (Полигон, стрельбище)
20. Какие ордена и медали ты знаешь?
21. Назови самые необходимые вещи в армии?
22. Как называется военная больница? (Госпиталь)
23. Боевая машина с реактивными снарядами? (Катюша)
24. Что такое «лимонка»? (Граната)

За каждый правильный ответ команде дается 1 балл. Результат викторины заносится в Маршрутный лист.

ВОПРОСЫ:

1. Где проходил Военный парад 7 ноября 1941 года?
2. В каком городе 7 ноября 1941 года парад включал в себя не только прохождение войск и боевой техники, но также и воздушный парад?
3. Кто командовал, и кто принимал парад 7 ноября 1941 года в Москве?
4. Кто командовал, и кто принимал парад 7 ноября 1941 года в Куйбышеве?
5. Кто командовал, и кто принимал парад 7 ноября 1941 года в Воронеже?
6. Что продемонстрировал всему миру парад 7 ноября 1941 года в Куйбышеве?
7. Чему был посвящен «Парад Памяти» прошедший в городе Самара в 2011 году?
8. Чему был посвящен «Парад Памяти» прошедший в городе Самара в 2012 году?
9. Чему был посвящен «Парад Памяти» прошедший в городе Самара в 2013 году?
10. Чему был посвящен «Парад Памяти» прошедший в городе Самара в 2014 году?
11. Чему был посвящен «Парад Памяти» прошедший в городе Самара в 2015 году?
12. Чему был посвящен «Парад Памяти» прошедший в городе Самара в 2016 году?

ОТВЕТЫ:

1. Военный парад 7 ноября 1941 года проходил в Москве, Воронеже, Куйбышеве.
2. В городе Куйбышеве 7 ноября 1941 года парад включал в себя не только прохождение войск и боевой техники, но также и воздушный парад?
3. 7 ноября 1941 года в Куйбышеве командовал парадом генерал Максим Алексеевич Пуркаев, принимал парад маршал Климент Ефремович Ворошилов.
4. 7 ноября 1941 года в Москве командовал парадом генерал Павел Артемьевич Артемьев, принимал парад маршал Семён Михайлович Буденный
5. 7 ноября 1941 года в Воронеже командовал парадом генерал- лейтенант Федор Яковлевич Костенко, принимал парад маршал Семен Константинович Тимошенко.
6. Парад 7 ноября 1941 года в Куйбышеве продемонстрировал всему миру мощь Советской армии и готовность оборонять рубежи своей страны. Ни

Япония, ни Турция, послы которых присутствовали на параде, не вступили в войну против СССР.

7. Парад в Самаре 2011 года был посвящен **70-летию парада 1941 года в «Запасной столице» г. Куйбышеве.**
8. Парад в Самаре 2012 года был посвящен **подвигу тружеников тыла.**
9. Парад в Самаре 2013 года был посвящен **70-летию образования суворовских военных и нахимовских военно-морских училищ.**
10. Парад в Самаре 2014 года был посвящен **дружбе народов.**
11. Парад в Самаре 2015 года был посвящен **героям Отечества.**
12. Парад в Самаре 2016 года был посвящен **75-летию исторического парада 1941 года в «запасной столице» и присвоению Самаре статуса «Город трудовой и боевой славы».**

Вечер караоке

Цель:.

– раскрыть творческий потенциал подростков.

Задачи:

- предоставить воспитанникам возможность творчески проявить себя;
- способствовать сплочению воспитанников в коллективе через совместное творчество;
- создание праздничной атмосферы.

План проведения:

1. Организационный момент. Приветствие.
2. Конкурс «Кто быстрее запоёт».
3. Конкурс «Супер - голос».
4. Конкурс «Видеоклип».
5. Конкурс «Старые песни на новый лад».
6. Конкурс «Парад звёзд».
7. Подведение итогов. Награждение дипломами.

Необходимый материал и реквизиты:

- шарики, костюмы, карнавальные маски, шляпы.

Оборудование:

- караоке система с диском или ноутбук, проектор, экран, микрофоны.

Участники мероприятия:

- подростки 12 лет и старше.

Аннотация.

Данное мероприятие представляет собой развлекательную конкурсную программу для детей и подростков, которые могут проявить свои творческие способности, исполняя песни, создавая пародии на известных исполнителей эстрады, участвуя в инсценировках, импровизациях. Направлено на создание условий для раскрытия творческого потенциала воспитанников, формирование культуры проведения досуга, а так же, создание праздничного настроения в детском коллективе.

Ход мероприятия:

Ведущий:

- Здравствуйте, дорогие друзья! Приветствую вас в нашем Караоке клубе!

С песней по жизни идти веселей... Вы тоже так считаете? Тогда караоке вечеринка придётся вам по вкусу. Здесь вы сможете показать всем, на что способны. Песни всех времён и народов наполнят вечер. Почувствуйте себя звездой эстрады, сразитесь в песенном конкурсе с другими смельчаками и получите свои овации от восторженных слушателей.

Караоке – развлечение, заключающееся в непрофессиональном пении с использованием устройства, позволяющее петь под заранее записанную музыку (фонограмму).

А оценивать ваше творчество будет компетентное жюри! (представление членов жюри).

И так, начинаем!

Первый конкурс – «Кто быстрее запоёт».

Команды внимательно слушают ту мелодию, которую включает ведущий. Задача участников заключается в том, чтобы как можно быстрее начать петь включенную мелодию. Чья команда сделает это быстрее и дружнее, та и получает балл за одну мелодию. Оценивается сплочённость, дружность команды, точность исполнения. (10 песен).

Второй конкурс – «Супер - голос».

Выбирается один участник из команды, вытягивается карточка с именем звезды или песни. Задача – исполнить песню. Оценивается артистичность, импровизация. Пока певец готовится, остальные участники могут спеть хором предложенную ведущим песню под караоке.

Третий конкурс – «Видеоклип».

Участники команд выбирают песню из списка предложенных, назначают одного или двух исполнителей, которые будут петь её под караоке диск. Остальные участвуют в инсценировке импровизации, придумывая небольшой клип на выбранную музыкальную композицию. Жюри оценивает творчество участников.

Четвёртый конкурс – «Старые песни на новый лад»

Команды выбирают из списка хорошо знакомые старые песни («Песенка крокодила гены», «Старый клён» и т.п.). В них меняется манера исполнения. Участники вытягивают название композиции и стиль, в котором её нужно исполнить (например, в стиле рок, рэп, русской народной песни и т.д.).

Пятый конкурс – «Парад звёзд».

Команды выбирают карточку с именем «звезды» эстрады и песней из репертуара исполнителя. Поют песню, используя группу поддержки, подтанцовку, бэк – вокал, декорации, атрибуты.

Ведущий:

- Итак, дорогие участники! Подошла к концу наша караоке – вечеринка. Послушаем уважаемое жюри, которое объявит нам итоги.

Объявляются результаты. Награждение.

Можно использовать номинации: «Лучший соло - исполнитель», «Лучшее групповое исполнение».

Анкета на выходе.

1. Хотелось бы тебе еще раз принять участие?

Да

Скорее да, чем нет

Затрудняюсь ответить

Скорее нет, чем да

Нет

2. Насколько интересно был организован твой отдых?

Оцени по десятибалльной шкале.

3. Что для тебя было самым интересным ?

Участие в конкурсах, концертах

4. Какие новые способности ты раскрыл в себе в лагере?

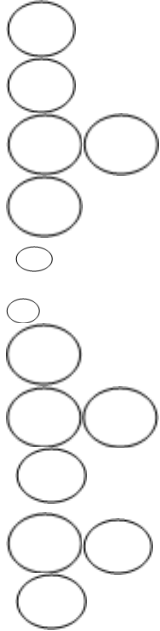
Поисковые

Спортивные

Организаторские

Затрудняюсь

Экран настроения



- Мне очень понравилось



- Мне было неинтересно



- Мне было скучно

План работы

Первый день	20:30-22:00	Правила жизни в лагере Законы лагеря Анкета на входе Соревнование 1. Гать 2. Перевязка 3. Шкуродер 4. Глазомер. 5. Мины-растяжки 6. . Стрельба из винтовки 7. Перенос пострадавшего 8. Снайпер 9. . Минное поле 10. Дот 11. Расшифровка.
Второй день	20:30-22:00	Спортивная – патриотическая игра «ЗАРНИЦА»
Третий день	20:30-22:00	« МАРШ БРОСОК» «Шифровка» «На привале»
Четвертый день	20:30-22:00	Вечер караоке
Пятый день	10:15-11:15 14:30-15:30	Анкета на выходе. Экран настроения Торжественное награждение всех участников Определение результатов

