Муниципальное бюджетное учреждение

дополнительного образования

«Княгининский Дом детского творчества»

**Методическое пособие**

**для педагогических работников**

**в лагере с дневным пребыванием**

**Составитель:**

Педагог дополнительного образования

Малова Ирина Юрьевна

г.Княгинино

2016г.

**Игры по станциям**

*Кругосветка.* Команда идет с маршрутным листком по строго определенному маршруту. Места расположения станций заранее известны. Команда должна пройти все стации за определенное время (равное для всех).

*Ажиотаж*. Команда заранее не знает маршрута движения. В ходе игры команда определяет очередность посещения станций самостоятельно. Команда может пройти за отведенное время определенное число станций. Команда в случае невыполнения задания может пройти его повторно в порядке очередности.

*Гонка на выживание*. Команда получает у ведущего маршрутный листок со списком станций. За отведенное время нужно пройти как можно больше станций. Если задание на станции не выполнено с первого раза, то маршрутный листок рвется. Команда начинает игру с начала.

*Будь готов*. Имеется игровое табло, на котором расписаны месторасположения и название игровых станций. Команды проходят станции при наличии отрывного талона с игрового табло в порядке очереди. Игра проводится либо до первой команды выполнившей все задания, либо последней команды.

*Гандикап* (гонка за лидером). Команды стартуют по определенному маршруту. Старт команд осуществляется через определенное время. Побеждает команда с наилучшим чистым временем. В игровых станциях могут принимать участие разное количество членов команд.

*Экстрем*. Команда делится на интеллектуалов и спортсменов. Интеллектуалы выполняют задание и ведущий сообщает спортсменам наименование и месторасположение следующей игровой станции. Спортивные и интеллектуальные станции чередуются. Если спортсмены или интеллектуалы не справляются с заданием, то они должны выполнить штрафное задание. Побеждает команда с наименьшим чистым временем.

*Лабиринт*. Команда идет с маршрутным листом по определенному маршруту. В случае невыполнения задания на игровой станции команде предлагается выполнить штрафное задание. Разновидности: на выбывание игроков.

*Карусель*. Команды - участницы делятся поровну. Между ними устраивается противоборство (пары команд заранее известны). Побеждает команда, одержавшая наибольшее количество побед. Если команд нечетное количество, то с одной командой проводит конкурс ведущий.

*Фестиваль*. Команды в ходе игры находят себе спарринг - команду и сообща выполняют конкурсное задание. В качестве дополнительного правила игры можно поставить условие, чтобы при прохождении очередного конкурсного задания спарринг-команды образовывали новую пару.

*Бюрократ*. Команда делится пополам. Одна половина обеспечивает проведение игровой станции, а вторая половина должна пройти определенное число станций. Разновидности: путешествия по миру, регистрация какого-либо права. Рекомендация: Конкурсные задания на станциях должны быть выполнимы за определенное время.

*Эстафета.* Команде предлагается пройти определенное количество этапов по определенному маршруту. Побеждает команда выполнившая быстрее всех предложенные задания.

*Олимпиада.* Среди команд происходит жеребьевка. Команды попавшие в одну пару соревнуются между собой на вылет. Побеждает команда с наименьшим числом поражений.

*Ротация.* Команда делится на несколько частей и выполняет задания. Суть задания одной части команды сводится к подготовительной работе для другой части. Например, написать сценарий - сделать постановку - подвести рейтинг и т.д.

*Экспресс.* Команда находится в фиксированном месте. Бегунок доставляет определенное задание, которое необходимо выполнить за строго отведенное время. Затем бегунок относит выполненное задание и получает новое.

*Управленец.* Лидеру команды объясняются правила выполнения задания. Затем он передает правила всем остальным участникам команды. Участники команды выполняют задания (все задания в разных местах). По итогам выполнения задания лидер получает новую порцию информации.

*Школа радости.* Командам предлагается пройти несколько игровых станций, на которых им предлагается получить определенные знания или выполнить определенные конкурсы. Причем за отведенное время участники могут посетить 2-3 класса школы.

*Квест.* Квест (происходит от английского «Quest», что переводится как «загадка, головоломка, вопрос») - один из основных жанров компьютерных игр, требующих от игрока решения умственных задач для продвижения по сюжету. Сюжет может быть предопределённым или же давать множество исходов, выбор которых зависит от действий игрока. Некоторые относят их к станционным играм, но, скорее всего, они уже давно выделились в самостоятельную группу. Игрокам предстоит найти какую-то вещь, получить которую они могут, только выменяв у другого персонажа. Соответственно приходится распутывать цепочку

**Творческие игры**

*«Шутки эха»* - изобразить звуками вокзал, метро, школу, сафари, зоопарк, сельский двор.

*«Изобрази блюдо***» -** пантомимы на пословицы.

*«Живые картины» -* изобразить известную картину.

*«Инсценировка стиха»,* например, «У Лукоморья».

*«Немой разведчик»* - пантомимой изображает для своей команды, что он увидел на картинке (прочитал в телеграмме). Команда постепенно угадывает. Правильно - он кивает, нет - отрицает.

*«К нам приехали звезды».* Это большая ролевая игра, в которой развивается стремление к творчеству. Дети представляют различных «звезд». Для костюмов используется подручный материал. Пародируется стиль, манеры поведения под фонограмму.

**Праздник «День творчества»**

Организация такого праздника позволяет не только видеть прекрасное (выставки, спектакли, концерты на нескольких площадках), но и самим творить (участие в мастер-классах, открытых мастерских и т.д.).

Примерная схема праздника:

1. Линейка, посвященная открытию праздника.

2. Проведение творческих конкурсов на нескольких площадках, в которых может принять участие каждый.

3. Открытые выставки детских работ и работ профессиональных художников, мастеров народного творчества и т.д.

4. Обучающие мастер-классы.

5. Спектакль театральной студии.

6. Концерт победителей творческих конкурсов и закрытие праздника.

**Мастер – класс «Эмблема - значок»**

Технология изготовления эмблемы – значка просто в исполнении и доступна практически всем:

1. Определится с формой и цветом будущей эмблемы – значка, переводим ее на цветную бумагу и картон, либо рисуем сами.
2. Далее определяемся с выбором цвета и размера атласных лент.
3. Выбираем способ оформления будущей эмблемы – значка атласными лентами.
4. На картон, он будет основой эмблемы – значка, приклеиваем двухсторонний скотч, затем начинаем выкладывать на него атласную ленту, аккуратно прижимая ее к скотчу.
5. После того, как лента будет приклеена к основе, берем цветную бумагу, и так же аккуратно приклеиваем к основе. При необходимости можно использовать клей ПВА, или клеевой пистолет.
6. На цветную основу наносим рисунок, либо приклеиваем заранее подготовленную картинку или наклейку, которая ассоциируется с вашим отрядом. Необходимо так же написать название своего отряда.
7. К обратной стороне эмблемы – значка, необходимо прикрепить булавку для крепления к одежде.
8. Ваша работа - эмблема – значок готова.

**Интеллектуальные игры**

*«Счетная палата»*.Раскладываются разные предметы вперемешку. За 15 секунд надо сосчитать, сколько ложек, спичек и т. д. Руки при этом за спину. Вариант: считают все предметы, но так: первый карандаш, первая ручка, второй карандаш, первый нож...

*«Обратное ухо».*Ведущий читает текст с конца до начала, дети должны правильно уловить его смысл.

*«Досказалки».*Перебрасывают мяч и надо досказать полслова или синоним слова, или сочетаемое слово...

*«Алфавит».*Написать в алфавитном порядке предметы или детали картины.  
Части речи. Ведущий читает текст. Надо запомнить и сказать отдельно существительные, затем глаголы, затем наречия. Кто точнее.

**ФЛЕШМОБ**

**«Движение – это здорово! Движение – это здоровье!»**

Для детей летних лагерей с дневным пребыванием от 7 лет.

**Цель:** повышение социальной активности детей и формирование ответственного отношения к своему здоровью через интерактивные формы деятельности.

**Форма:** флешмоб

Подготовительная работа: подготовить вступительную речь; продумать вопросы для флешмоба; подобрать веселую разминку; напечатать листовки с полезной информацией и занимательной зарядкой.

**Ход праздника:**

1. Вступительная речь.
2. Веселая разминка.
3. Озвучивание плана действий.
4. Флешмоб.
5. Раздача листовок.

*Все отряды собираются в актовом зале.*

**Вступительная речь**

Каждый из вас, наверное, знает, что движение – это жизнь! Физическая активность – это обязательное условие нормального функционирования организма человека. Недостаток движения также опасен для человека, как и недостаток [витаминов](http://chudesalegko.ru/vitaminy-polza-dlya-zdorovya-i-istochniki-vitaminov-v-kakix-produktax-soderzhatsya/), минеральных веществ, кислорода и т.п.

*«Если хочешь быть красивым — бегай, если хочешь быть здоровым — бегай, если хочешь быть сильным — бегай»*— так говорили древние греки.

Движение помогает нашему организму быть здоровым – развивает мышцы (это 45% от общей массы человека), укрепляет опорно-двигательный аппарат, сердце, нервы, сосуды. Кроме этого движение помогает нам быть стройными и красивыми.

Физическая активность нужна всем: больным — чтобы быстрее выздороветь, здоровым — чтобы оставаться таковыми долгие годы, детям – чтобы правильно развиваться и расти, молодым людям и людям среднего возраста – чтобы надолго сохранить молодость, пожилым людям – чтобы жить полноценной жизнью вне зависимости от возраста.

Современный темп жизни, как правило, не дает нам заниматься физическими занятиями даже в минимальных количествах. Но это только на первый взгляд. Ведь в большинстве своем мы просто боимся. Боимся, что физическая активность – это обязательно изнурительные тренировки, а это совершенно не так! Мы забываем про [пешие прогулки](http://chudesalegko.ru/xodba-vmesto-lekarstv-polza-xodby-i-peshix-progulok/), про занятия [танцами](http://chudesalegko.ru/polza-tancev-dlya-zdorovya-cheloveka/), про [катание](http://chudesalegko.ru/veloprogulki-s-polzoj-dlya-zdorovya/) на велосипеде, про активные игры на свежем воздухе, про [плавание](http://chudesalegko.ru/udivitelnaya-polza-plavaniya/). А ведь все это и многое другое приносит нам удовольствие и является прекрасной тренировкой для нашего организма. Занятия физкультурой должны обязательно приносить человеку удовлетворение и радость. И начинать нужно хотя бы с малого.

Начнем мы с веселой зарядки.

**Зарядка**

1. Мы ногами топ, топ  
Мы руками хлоп, хлоп  
Мы глазами миг, миг  
Мы плечами чик, чик  
Раз сюда, два сюда  
*(повороты туловища вправо и влево)*Повернись вокруг себя  
Раз присели, два привстали  
Сели, встали, сели, встали.  
Словно ванькой - встанькой стали.  
А теперь пустились вскачь,  
*(прыжки на месте)*Будто мой упругий мяч.  
Раз, два, раз, два  
*(упражнение на восстановление дыхания)*Вот и кончилась игра.

2. Эй! Попрыгали на месте.

*(прыжки)*  
Эх! Руками машем вместе.

*(движение «ножницы» руками)*  
Эхе-хе! Прогнули спинки,

*(наклон вперёд, руки на поясе, спину прогнуть)*  
Посмотрели на картинки.

*(нагнувшись ,поднять голову как можно выше)*  
Эге-ге! Нагнулись ниже.

*(глубокий наклон вперёд, руки на поясе)*  
Наклонились к полу ближе.

*(дотронуться руками до пола)*  
Э-э-э! Какой же ты лентяй!

*(выпрямиться, погрозить друг другу пальцем)*  
Потянись, но не зевай!

*(руками потянуться вверх, поднявшись на носки)*  
Повертись на месте ловко.

*(покружиться)*  
В этом нам нужна сноровка.  
Что, понравилось, дружок?

*(остановились, руки в стороны, приподняли плечи)*  
Завтра будет вновь урок!

А теперь мы с вами попытаемся выразить свое отношение к активному образу жизни, через флешмоб.

Флешмо́б или *флэшмоб* (от [англ.](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%90%D0%BD%D0%B3%D0%BB%D0%B8%D0%B9%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9_%D1%8F%D0%B7%D1%8B%D0%BA) *flash mob*—*flash*— вспышка; миг, мгновение; *mob*— толпа; переводится как «мгновенная толпа» — это заранее спланированная массовая акция, в которой большая группа людей появляется в общественном месте, выполняет заранее оговоренные действия (*сценарий*) и затем расходится.

Во дворе школы мы будем изображать фигуру – смайлик. Он у нас будет то грустным, то веселым, в зависимости от ответов на вопросы, которые мы вам будем задавать.

**План наших действий:**

Необходимо выбрать 4 человека для глаз смайлика и 6-7 для улыбки.

Выходим из зала по отрядам. Сначала первый, потом второй и третий.

На улице размечена фигура с цифрами. Каждому отряду необходимо будет занять свои места, согласно цифрам.

Разминка: глазки открыли- закрыли, подмигнули; По кругу побежали – остановились. Смайлик улыбнулся – огорчился.

**Вопросы – утверждения** *(на ответ «ДА» - ребята, стоящие по кругу, начинают движение, смайлик – улыбается; на ответ «НЕТ» - ребята, стоящие по кругу, приседают, смайлик – огорчается.)*

- газированные напитки полезны;

- утром надо умываться;

- ходить пешком вредно;

- смех продлевает жизнь человека;

- зимой можно ходить без шапки;

- в киви много витамина С;

- кушать всегда надо быстро;

- чипсы очень вредны;

- зарядкой заниматься - плохо;

- мы теперь все будем любить спорт!

6. Раздача листовок с полезной информацией и необычной зарядкой для шеи.

**Сценарий развлекательной программы**

**для летних лагерей с дневным пребыванием**

**«Фотокарнавал»**

Цели: создание условий для развития творческого мышления и креативных способностей детей в условиях лагеря с дневным пребыванием.

Форма: познавательно-игровая программа.

Возраст участников:7-14 лет.

Подготовительная работа: заранее подготовленные костюмы, музыкальное сопровождение, реквизит для конкурсов (пакеты, газеты, скотч, ножницы, цветная бумага, цветные изображения одежды разных профессий), грамоты, дипломы, подарки; мелкие призы для зрителей.

**Ход праздника:**

1. Вступительная театрализованная постановка.
2. Показ костюмов.
3. Награждение.
4. Песня «Озорная мода».
5. Конкурс «Платье за пять минут».
6. Викторина «Или - или».
7. Загадки.
8. Показ костюмов «Платье за пять минут» и награждение.
9. Раздача листов с тестом **«Я + стиль = дружба!».**
10. Общая фотография.
11. Заключительные слова ведущих.
12. Дискотека.

**Игры – энерджайзеры**

От слова energize – «заряжать энергией» и energizer – «активизатор». Эти игры, направленные на повышение тонуса участников, повышение групповой активности и энергии

Темп. Участники встают в свободном порядке. По команде ведущего им нужно в течение 1 минуты коснуться 4-х деревьев (углов комнаты, предметов желтого цвета, деревянных предметов и т.д.), 6-ти пар колен и 5-ти пар локтей. Кто первый заканчивает – издает победный клич индейцев. Эта игра быстро мобилизует энергию участников.

«Угадай». Каждому участнику прикалывается булавкой на спину лист бумаги с написанным на нем словом: жираф, бегемот, бульдозер и т.д. Каждый может прочитать, как называются остальные. Задача каждого участника – узнать у остальных свое слово. Участники на вопросы могут отвечать только «Да» или «Нет».

«Коктейль движений».

1. «Пила и молоток» (правой рукой выполнять движения, имитирующие пилку дров, левой – забивание гвоздей).

2. Одной рукой медленно поглаживать себя по животу, другой быстро похлопывать себя по голове.

3. Делать большой круг руками и одновременно подмигивать одним глазом и кивать головой.

4. Правой рукой рисовать в воздухе круг, а левой крестик и т.д.

Также к играм-энерджайзерам относятся – лапта, круговая лапта, штандер, дворницкие баталии, пятнашки на веревочке.

**Форма работы «БУНТ»**

БУНТ – это аббревиатура. БУНТ расшифровывается так: «Большая Уборка На Территории». В отличие от прочих обыкновенных и генеральных уборок, БУНТ проводится лишь при определенных обстоятельствах и в определенной последовательности.

Прежде всего, для БУНТа нужен повод. А поводом для всех БУНТов является усиление выше обычного чьего-либо гнета. В данном случае толчком к БУНТу служат усиливающиеся притеснения со стороны Мусора. Когда убирать мусор обычными средствами бывает невозможно, лишь тогда следует проводить БУНТ.

Начинается БУНТ с митинга. Ударами колокола зачинщики собирают на площади народ и обращаются к собравшимся с речью: «Люди, оглянитесь вокруг! Коварный враг окружил нас со всех сторон! Его зовут Мусор! Сколько можно отступать перед его натиском! Сметем этого грязного паразита с лица земли!». Затем, воодушевленные призывами, БУНТовщики хватают все, что может служить оружием (средством уборки территории) и уничтожают врага. Таким образом, БУНТ – это театрализовано-трудовая операция.