



Утверждаю
директор МБОУ СОШ № 6
И.М. Парт. Сидоренко
Е.А. Штейнбрехер



Календарный план лагеря дневного пребывания «Казачий дозор»



2025 год

Организационный период смены

Тренинг знакомства и командообразования.

Все дети делятся на равные по численности команды. Наиболее интересной является схема сбора пазлов разрезанных картинок, когда каждый получает по кусочку, и должен найти свою картинку и вместе с другими членами команды собрать целую картинку. Наиболее работоспособной является команда численностью 6-10 человек. Максимальное количество детей в группе — 12. Если это лагерь дневного пребывания и там есть деление на отряды, то внутри отряда образуются 3 команды одинаковой численности. Если во время тренинга возникает очень острая ситуация, и ребенка не удастся уговорить остаться в группе (желание перейти к друзьям), возможно перевести, но это может быть единичный случай, и это необходимо сделать до начала тренинга знакомства. Во время распределения по группам начальник лагеря и психолог находятся на площадке, и внимательно следят за происходящим. Реагировать необходимо быстро. Нельзя допустить негатива.

Тренинг знакомства.

Тренинг может проводить каждый взрослый куратор в своей малой группе, либо один тренер на весь лагерь:

1. Группа встает в круг, и все берутся за руки (взрослые во время тренинга следят, чтобы руки не разъединялись).
2. Каждый по часовой стрелке называет свое имя (взрослый определяет кто представляется первым).
3. Называем имя соседа справа, свое имя, имя соседа слева (если возникает затруднение — подсказываем).
4. Называем имена двух соседей справа, свое имя, имена двух соседей слева
5. Называем имена всех по кругу.

Тропа доверия

Цель игры: гармонизация межличностных отношений через создание ситуации взаимодействия в группе, выработку моделей эффективного общения в ней и способов ее конструктивного разрешения.

Категория участников: обучающиеся 7–10 лет; В игре могут принимать участие одновременно от 25 до 75 человек, продолжительность: 1,5–2 часа.

Описание игры. На предварительном сборе участникам дается общая установка на игру, объясняются правила. Необходимо сформировать шесть команд, для этого каждому человеку предлагается взять карточку определенного цвета, а затем все цвета объединяются в группы, которым можно дать название.

Цель команд: пройти все этапы игры, набрать как можно больше баллов. Та команда, которая делает это быстрее, дружнее и качественнее становится победителем. Затем командам выдаются маршрутные листы, в которых указан порядок прохождения станций, и выставляются оценки. Станции должны находиться на достаточно отдаленном расстоянии.

На каждом этапе команды находятся 15–20 минут, время перехода не обозначается. На станциях ребята выполняют задания ведущего. Ведущий станции оценивает активность команды, ее сплоченность, конструктивность разрешения ситуации, правильность ответов по пятибалльной системе. Также могут даваться штрафные баллы за отставание некоторых участников от команды и неорганизованность, конфликтность в группе, нарушение правил выполнения задания. Штрафные баллы составляют разность оценочным при подсчете общего результата каждой команды. После прохождения всех станций командой подсчитываются баллы, победители награждаются грамотами и памятным призами.

Необходимые материалы: маршрутные листы, в которых указан порядок прохождения командами станций; таблички с названиями станций: «Ритмометр», «Кочки», «Монстры», «Преграда», «Трансформер», «Поводырь», «Скала»; 3 листа плотного картона; 2 веревки (2 м и 4 м); мел для асфальта; скотч; ножницы; призы и грамоты победителям.

Тропа доверия

Станция «Ритмометр»

Цель: отработка навыков скоординированности действий команды.

Форма проведения: Предварительно ведущий на асфальте чертит классики, в виде своеобразной лесенки. Участникам команды под счет ведущего предстоит проскакать эти классики, держась друг за друга, в виде цепочки, разрывать цепочку нельзя.

Станция «Трансформер»

Цель: развитие навыков невербального общения, эмпатии, межгруппового взаимодействия.

Форма проведения: ведущий предлагает участникам команды встать в круг и взять в руки веревку. Далее участникам команды предлагается без слов, из веревки сделать определенные геометрические фигуры (круг, квадрат, прямоугольник, ромб и т. д.).

Станция «Поводырь»

Цель: сформировать доверие к членам группы на телесном уровне, отработать навыки согласованности действий.

Форма проведения: участникам команды предлагается встать в колонну, друг за другом, закрыть глаза всем, кроме стоящего впереди колонны. Держась друг за друга, колонна должна передвигаться, преодолевая препятствия (огИБая деревья, преодолевая барьеры и т. п.)

Станция «Кочки»

Цель: сформировать установки взаимосотрудничества, отработать навыки согласованности действий.

Форма проведения: На асфальте нарисованы две линии на расстоянии 5 м друг от друга. Расстояние между ними – это река. Задача команды – переправить всех участников на другой берег. Передвигаться можно только по трем кочкам. Дополнительные условия: на территории «реки» стоять можно только на «кочке»; «кочку» можно передвигать только рукой, при этом опираться на землю другой рукой нельзя. Оцениваются точность и скорость переправы на другой берег, оригинальность найденного способа, а также дружность команды, способность конструктивно подходить к принятию общего решения, согласованность действий.

Станция «Монстры»

Цель: развитие чувства принадлежности к группе на уровне телесного контакта. Для успешного выполнения этого упражнения требуется проявить навыки сотрудничества в группе, конструктивное взаимодействие, согласованность действий.

Форма проведения: Команде предлагается пройти 25–30 метров таким образом, чтобы земли касалось только определенное количество ног. Это число рассчитывается по формуле: $N = n - 3$, где N – число ног, которые могут касаться земли, n – число людей в данной команде. Например, если в команде 10 человек, то им нужно пройти дистанцию на 7 ногах. Причем команда сама выбирает, каким способом она будет это делать. Оценивается дружность группы, согласованность ее действий, оригинальность в принятии решения.

Станция «Преграда»

Цель: развитие межгруппового единства, навыков работы в группе, умения принимать коллективное решение; сплочение команды.

Форма проведения: Ведущий натягивает веревку (необходимы два столба, дерева) на уровне талии участников команды. Команде нужно пройти под веревкой, не задев ее; нельзя касаться земли руками. На втором этапе задание усложняется – веревка опускается вниз до уровня колен участников. Все участники команды могут помогать друг другу.

Станция «Скала»

Цель: данное упражнение развивает навыки поддержки в группе; сплочение команды.

Форма проведения: Участникам предлагается встать на бревно или скамью, взявшись под руки. Крайний участник должен переправиться на другой конец цепи с помощью остальных участников скалы (при этом они могут помогать только поддерживанием). Падение со скамьи несет команде штрафные баллы. Таким образом, на другой конец цепи постепенно должны переправиться все участники команды.

Ожидаемый профилактический эффект игры заключается в выработке навыков сотрудничества, согласованности действий, невербального общения, эмпатии, межгруппового взаимодействия, конструктивного разрешения спорных ситуаций, что позволяет гармонизировать межличностные

отношения в группе и, в конечном итоге, является фактором защиты личности каждого подростка.

Подводя итоги, стоит отметить, что представленные выше подходы к профилактической деятельности построены на понимании того факта, что асоциальные формы поведения чаще всего возникают у личностей, имеющих трудности в совладании со стрессом, противостоянии групповому давлению, низкими коммуникативными способностями, слабо развитыми навыками принятия решений и конструктивного разрешения конфликтных ситуаций. Задача специалистов, работающих в области профилактики, на наш взгляд, состоит в том, чтобы помочь подросткам и молодым людям справиться с внешними и внутренними конфликтами, путем актуализации и развития у них позитивных личностных качеств. Решению данной задачи способствует применение специалистами разнообразных методов социально-психологической работы, соответствующей возрастным и личностным особенностям молодых людей. В данном параграфе были представлены такие формы групповой работы как психологический тренинг и маршрутная игра. Данные формы работы отличаются эмоциональностью, активным взаимодействием участников между собой и соответствуют возрастным особенностям подростков.

Основной период смены

План работы

1 день. 2 июня 8.30 – 9.00 – приём детей, зарядка 9.00 – 9.15 – утренняя линейка, организационные вопросы (вводный инструктаж по ТБ) 9.15 – 10.00 - завтрак 10.00 – 11.00 – открытие лагерной смены «Казачий Дозор». Выборы атаманов. Игровая легенда. Визитная карточка отрядов «Знакомьтесь, братцы, это мы!». 11.00-12 – Конкурс рисунков в честь дня защиты детей! 12.00 – 13.00 –Оздоровительные процедуры 13.00 – 14.00 – обед 14.00 – 14.30 – изготовление и заполнение календаря. 14.30 – уход домой	2 день. 4 июня 8.30 – 9.00 – приём детей, зарядка 9.00 – 9.15 – утренняя линейка, организационные вопросы (инструктаж поТБ) 9.15 – 10.00 - завтрак 10.00 – 12.00 – День рождения А.С. Пушкина Экскурсия в библиотеку с целью ознакомления литературных произведений о казачестве. 12.00 – 13.00 - Оздоровительные процедуры. 13.00 – 14.00 – обед 14.00 – 14.30 – линейка (подведение итогов дня), занятия по интересам. 14.30 – уход домой
3 день. 5 июня. 8.30 – 9.00 – приём детей, зарядка 9.00 – 9.15 – утренняя линейка, организационные вопросы (инструктаж по ТБ) 9.15 – 10.00 - завтрак 10.00 – 12.00 – Беседа. Презентация. История праздника «День защиты окружающей среды». Игра по станциям «Экопоезд». 12.00 – 13.00 – оздоровительные процедуры. Игры на свежем воздухе. 13.00 – 14.00 – обед 14.00 – 14.30 – занятия по интересам 14.30 – уход домой	4 день. 7 июня. 8.30 – 9.00 – приём детей, зарядка 9.00 – 9.15 – утренняя линейка, организационные вопросы (инструктаж поТБ) 9.15 – 10.00 - завтрак 10.00- 11.00 – День ПДД «У дорожных правил нет каникул». Фотоконкурс из семейного архива «Старое фото». Создание Фотоколлажа. 11.00-12.00- «День русского языка. Казачье слово крепче камня». 12.00 – 13.00 – оздоровительные процедуры. Беседа «Личная гигиена» 13.00 – 14.00 – обед 14.00 – 14.30 – занятия по интересам 14.30 – уход домой
5 день. 10 июня. 8.30 – 9.00 – приём детей, зарядка 9.00 – 9.15 – утренняя линейка, организационные вопросы (инструктаж по ТБ) 9.15 – 10.00 - завтрак 10.00- 12.00 – Тилбилдинг «В здоровом теле здоровый дух» 12.00 – 13.00 – оздоровительные процедуры. Игры на свежем воздухе. 13.00 – 14.00 – обед 14.00 – 14.30 – занятия по интересам 14.30 – уход домой	6 день. 11 июня 8.30 – 9.00 – приём детей, зарядка 9.00 – 9.15 – утренняя линейка, организационные вопросы (инструктаж по ТБ) 9.15 – 10.00 - завтрак 10.00- 12.00- «Веселые старты «Я и моя казачья семья». Игра «Правила дорожного движения». Конкурс рисунков на асфальте «Мои друзья». 12.00 – 13.00 – Оздоровительные процедуры. Игры на свежем воздухе. 13.00 – 14.00 – обед 14.00 – 14.30 – занятия по интересам 14.30 – уход домой

7 день. 13 июня 8.30 – 9.00 – приём детей, зарядка 9.00 – 9.15 – утренняя линейка, организационные вопросы (инструктаж по ТБ) 9.15 – 10.00 - завтрак 10.00 – 12.00 – Конкурс казачьей песни «Любо, братцы, любо». Создание презентаций «Обычаи и традиции казачьей культуры». В честь празднования дня России. 12.00 – 13.00 – оздоровительные процедуры. Игры на свежем воздухе. 13.00 – 14.00 – обед 14.00 – 14.30 – линейка (подведение итогов дня), занятия по интересам. 14.30 – уход домой	8 день. 14 июня 8.30 – 9.00 – приём детей, зарядка 9.00 – 9.15 – утренняя линейка, организационные вопросы (инструктаж поТБ) 9.15 –10.00 - завтрак 10.00 - 12.00 – Мастер-класс «Чудеса аппликации» (создание своего куреня) 12.00 – 13.00 – оздоровительные процедуры. Спортивные игры 13.00 – 14.00 – обед 14.00 – 14.30 – занятия по интересам 14.30 – уход домой
9 день. 15 июня 8.30 – 9.00 – приём детей, зарядка 9.00 – 9.15 – утренняя линейка, организационные вопросы (инструктаж по ТБ) 9.15 – 10.00 - завтрак 10.00 – 12.00 – «Казачья лавка» - показ и демонстрация костюмов и атрибутов казачьего быта. Просмотр видеофильма «Жизнь казака». Заполнение календаря. 12.00 – 13.00 - оздоровительные процедуры. Игры на свежем воздухе. 13.00 – 14.00 – обед 14.00- 14.30 – линейка (подведение итогов дня), занятия по интересам 14.30 – уход домой	10 день. 17 июня 8.30 – 9.00 – приём детей, зарядка 9.00 – 9.15 – утренняя линейка, организационные вопросы (инструктаж поТБ) 9.15 – 10.00 – завтрак 10.00- 12.00 – заполнение календаря. Мисс лагеря – казачка лагеря. Конкурс казачьих пословиц. 12.00 – 13.00 - оздоровительные процедуры. Игры на свежем воздухе. 13.00 – 14.00 – обед 14.00 – 14.30 – занятия по интересам 14.30 – уход домой
11 день. 18 июня 8.30 – 9.00 – приём детей, зарядка 9.00 – 9.15 – утренняя линейка, организационные вопросы (инструктаж по ТБ) 9.15 – 10.00 - завтрак 10.00 – 12.00 – Заполнение календаря. «Степная аптека» - знакомство с народными средствами казаков. Казачьи подвижные игры 12.00 – 13.00 - оздоровительные процедуры. Игры на свежем воздухе. 13.00 – 14.00 – обед 14.00-14.30 – линейка (подведение итогов дня), занятия по интересам 14.30 – уход домой	12 день. 19 июня 8.30 – 9.00 – приём детей, зарядка 9.00 – 9.15 – утренняя линейка, организационные вопросы (инструктаж поТБ) 9.15 – 10.00 - завтрак 10.00 – 12.00 – заполнение календаря. Оформление клумбы «Казачата». Минутка поэзии. Конкурс стихов о казачестве. 12.00 – 13.00 – оздоровительные процедуры. Игры на свежем воздухе. 13.00 – 14.00 – обед 14.00 – 14.30 – линейка (подведение итогов дня), занятия по интересам 14.30 – уход домой
13 день. 20 июня 8.30 – 9.00 – приём детей, зарядка 9.00 – 9.15 – утренняя линейка, организационные вопросы (инструктаж по ТБ) 9.15 – 10.00 - завтрак 10.00-12.00 – заполнение календаря. Беседа «Быт казаков». Подготовка к конкурсу «Я и моя казачья семья». «Казачата» конкурс газет. 12.00 – 13.00 - оздоровительные процедуры. Игры на свежем воздухе.	14 день. 21 июня 8.30 – 9.00 – приём детей, зарядка 9.00 – 9.15 – утренняя линейка, организационные вопросы (инструктаж поТБ) 9.15 – 10.00 - завтрак 10.00 – 11.00 – заполнение календаря. Конкурс «А ну-ка, казаки!» Создание книги кулинарных рецептов казачества. 11.00-12.00- «День памяти и скорби» 22 июня. 12.00 – 13.00 - оздоровительные процедуры.

13.00 – 14.00 – обед 14.00 – 14.30 – линейка (подведение итогов дня), занятия по интересам 14.30 – уход домой	Игры на свежем воздухе. 13.00 – 14.00 – обед 14.00 – 14.30 – линейка (подведение итогов дня), занятия по интересам 14.30 – уход домой
15 день. 23 июня 8.30 – 9.00 – приём детей, зарядка 9.00 – 9.15 – утренняя линейка, организационные вопросы (инструктаж по ТБ) 9.15 – 10.00 - завтрак 10.00-12.00 – Закрытие смены: показательные выступления отрядов «Вечера на хуторе близ Диканьки» 12.00 – 13.00 - оздоровительные процедуры. Игры на свежем воздухе. 13.00 – 14.00 – обед 14.00 – 14.30 – линейка (подведение итогов дня), занятия по интересам 14.30 – уход домой	

Захват территории

Участники игры. В игре принимает участие весь лагерь! Весь лагерь делится на две большие разновозрастные команды. Делиться надо таким образом, чтобы в каждой команде были как маленькие (от 6 лет), так и взрослые (до 16 лет) дети. Задача команд, взявшись за руки, окружить как можно больше лагерных построек.

Правила игры. До начала игры следует составить список объектов, подлежащих захвату и присвоить каждому их них коэффициент сложности. Лучше капитану каждой команды выдать такой список.

Командам присваиваются определенные цвета, например, синий и красный. В каждой команде выбирается капитан, как правило, вожатый. Капитану команды выдаются звездочки, сделанные из цветного картона или бумаги цвета его команды (диаметром 5—10 сантиметров). Количество звездочек должно примерно равняться числу построек в лагере.

В начале игры все команды собираются на линейке. По команде ведущего игроки под руководством капитанов разбегаются по лагерю. Рекомендуется, по возможности, к каждому объекту поставить взрослого наблюдателя, который будет смотреть над точностью захвата.

Когда кольцо детей смыкается вокруг какой-нибудь постройки, капитан команды вешает на эту постройку звездочку. При этом данная постройка

считается захваченной. Захваченные постройки не могут быть захвачены другой командой.

Особенно азартными бывают моменты игры, когда одна команда пытается окружить какую-нибудь постройку, а в это время другая команда окружает ту же постройку более широким кольцом. Кто же сделает это первым? После каждого удачного «захвата» команде следует отправить гонца в главный штаб со сведениями о захваченных постройках.

Игра длится до истечения установленного времени, которое зависит от размеров и численности лагеря. Каждой постройке в лагере присваивается определенный коэффициент, пропорциональный ее площади. Побеждает команда, набравшая большее количество очков (сумма захваченных построек, умноженных на их коэффициенты).

Ход игры и сообщения о захвате построек можно в реальном времени транслировать по лагерной радиосети.

«Мисс Баба Яга»

Цель: Формирование опыта творческого общения, развитие у учащихся умения понимать и ценить личность человека.

Форма проведения: КВН

Б.Я - Баба Яга

Под мелодию выбегает Баба Яга.

Б.Я. Мисс Мошкова есть, бюст, нога,
Ну, а где же «Мисс Яга»?
Все решено!
Красных девиц соберу,
Суперконкурс проведу! (*Свистит, кружится*)
Эни-бени комине,
Все волшебницы ко мне!

(выходят все участницы на сцену)

Б.Я. (*Разглядывает их*)
Тьфу, тьфу, тьфу, глазам не верю,
Что за прелесть, лепота,
Как подходит этим феям
Званье «Мисс ведьма».

Вы порадуите старушку
И постройте мне избушку.

Посмотрю, кто чего стоит
Кто быстрее избу строит.

Будут вам бревна, окна, крыша и нога.
Победит достойная!

Вам не просто победить –
Во всем артистом надо быть!

Первый конкурс. «Представление».

Ну, красавицы, в путь смелей,
Нужна реклама без сомненья,
В раскрутке имиджа всем нам,
У нас встречают по одежке,
И, по словам, и по делам.

Итак: Кто самая оригинальная Яга, той первый приз – Куриная нога!

Б.Я. Сколько же сложено баек
Было про нас, небылиц.

Аукцион «В мире сказок»

Я проведу для девиц.
Кто про меня больше вспомнит сказок,
Тому за победу бревно дам в подарок.

Б.Я. Темной ночью в лес ходила,
Травы рвала и сушила

«Снадобья» вам варила.
Кто правильно определит
Из чего снадобье сварено
Тот в подарок бревнышко возьмет.

(вручаются бревна)

Б.Я. Применяв искусство колдованья

Нужно придумать

Магическое заклинанье.

Пусть фантазия поможет вам:

Всего лишь десять слов должно быть там.

(заклинание 2 мин.)

Б.Я. Ну что ж, переходим к перестрелке нечистой силы *(по 5 человек от команды)*.

Кем ты станешь в 20 лет *(двадцатилетним человеком)?*

Каким гребнем не расчешешь волосы *(петушиным)?*

Что нужно сделать, встретив во сне тигра *(проснуться)?*

Где всегда можно найти червей *(в карточной колоде)?*

Кто не задает вопросов, но всегда требует ответа *(телефонный звонок)?*

Что можно приготовить, но нельзя съесть *(уроки)?*

Если яйцо плывет по Волге, то откуда оно начало путь *(из курицы)?*

Какой малыш рождается с усами *(котенок)?*

До какого места заяц бежит в лес *(до середины, а от середины из леса)?*

Название какой реки у тебя во рту *(Десна)?*

В каком городе нельзя стрелять *(Бухарест)?*

Назовите имя первой женщины летчика *(Баба Яга)*.

Б.Я. **Эй веселые девчонки**

Выходите петь частушки

Костяной ногой топнем,

И в ладоши громко хлопнем,

Заведем мы этот зал, чтобы каждый нас узнал!

Сочиняют частушки вместе с залом – Крик Яги

Б.Я. Ох и трудно быть Бабой Ягой.

Даже приходится порой

Чтоб людишек напугать,

Кричать, свистеть и хохотать.

Конкурс среди зрителей, три команды.

Б.Я. Юбка-юбочка моя,

Модная, любимая,

Равных моей юбке нет –

Ей всего лишь 300 лет.

Кто на юбочку заплатку

Аккуратненько пришьет,

Той портнихе-мастерице

Знатный приз перепадет.

Конкурс «Мода Бабы Яги» –

.

Б.Я. Обожаю дискотеку,
Хоть живу уже три века –
Танго, степ или гопак
Я танцую только так.
Эй, метла, позвольте вас
Пригласить на этот вальс.

Конкурс «Танец Бабы-Яги»

Б.Я. Приглашаю все команды на сцену.
Мы на славу порезвились,
На фантазию не скупилась.
Вот построена изба.
Будет жить в ней Мисс ведьма.
Главный приз – вот эта штука,
Называют ее ступа.

Вручается ступа команде победительнице.

Б.Я. Ой, подружки вы шальные,
Вице Мисс все остальные!
Все девчонки – молодцы!
Вам подарок – леденцы.
Званьем можете гордиться –
В жизни все вам пригодится.
Эни, бени, кабинет
Всех с праздником я поздравляю.
Исчезаю, исчезаю, меня уже нет.
Праздник завершается общей песней команд.

Заключительный период смены

Развлечение «Казачьи забавы»

Народные сокровища: казачьи игры для детей

<http://www.yabooza.ru/flow/po-podvizhnosti/post/detskie-igry-kazachi-igry-dlja-detej-33/>

Казачьи игры для детей обладают не только многовековой историей, но и огромными возможностями для позитивного воздействия на физическое и духовное развитие ребенка. Такие игры универсальны, поскольку подходят детям самого разного возраста, от 7 до 17 лет. Рассмотрим главные особенности казачьих игр, а также их разновидности.



Особенности казачьих игр

Главные преимущества казачьих игр — это лаконичность, выразительность и доступность. Они способствуют расширению кругозора, совершенствованию психических процессов, а также вызывают активную работу мысли. Казачьи игры не требуют специального спортивного инвентаря. В большинстве случаев для них достаточно подручного материала. Это могут быть различные веревки, камешки, тряпичные мячи или палки. Также нет необходимости в специально оборудованном месте. Такие игры можно проводить как на лужайке, так и в спортзале.



Виды казачьих детских игр

Казачьи игры чаще всего ассоциируют со знаменитыми «Кзаками-разбойниками». **На самом деле этих игр так много, что современные педагоги разделили их на три группы:**

игры без предметов;

игры с предметами (шарами, игрушками, палками и пр.);

символические игры.

Примером первой категории может послужить игра «Ляпка». Она способствует развитию стремления приблизиться к цели, а также развитию ловкости и быстроты реакции. Игра помогает детям бороться с застенчивостью и обидчивостью. В начале игры выбирается водящий («Ляпка»). Он бежит за остальными игроками, пытаясь кого-то «осалить». Когда водящий достигает своей цели, то приговаривает: «На тебе ляпку! Отдай её другому!». Следующий водящий так же старается передать ляпку. «Ляпка» не может преследовать только одного игрока.

Среди игр с предметами самой простой является забава с фишками. Для этого понадобятся плоские фишки. Игроки кладут их себе на голову и внешнюю сторону ладони. Цель участников — заставить соперника выронить хотя бы одну из фишек. При этом собственные фишки должны оставаться на месте. Игрок, который уронил фишку, наказывается (приседает 10 раз). После наказания игра продолжается.

К символическим играм можно отнести забаву «Всадники». В ходе игры дети имитируют всадников. Вначале они становятся в широкий круг. Важно, чтобы каждый ребенок стоял с подчеркнуто прямой осанкой. Дети могут держать воображаемый «повод» только левой рукой или обеими руками. Под такты 1–2 кони бьют копытами, а «всадники» должны сдерживать коней, натягивая повод. Под следующие такты «всадники» скачут галопом. На последних аккордах «всадники», натянув повод, должны остановить коней на всем скаку. Ещё больше интересных казачьих игр можно найти в данном разделе.

<http://na-lubky.com/node/227>

«Кто быстрее сядет на коня? »Под музыку дети скачут на конях-стульях, когда музыка меняет свой темп, казачата встают со стульев и подскоками двигаются по залу. В это время убирается один стул. Музыка заканчивается, всадники занимают свои места. Кому коня не хватило, выходит из игры.

«Курень». В разных концах зала ставятся три-четыре стула, на которых лежат шали. Дети образуют вокруг стульчиков круги по пять-десять человек. Под весёлую музыку дети пляшут в рассыпную по всему залу. С окончанием музыки бегут к своим стульям, берут шаль за концы и растягивают её вытянутыми над головой руками, делают крышу.

КАЗАЧЬИ ЗАБАВЫ ПОДВИЖНЫЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

«Заря». Ход игры: Дети встают в круг, руки держат за спиной, а один из играющих — Заря. Она ходит сзади с лентой и говорит:

Заря–зарница,	красная	девица,
По полю	ходила,	ключи обронила,
Ключи золотые,	ленты	голубые,

Кольца обвитые — за водой пошла!

С последними словами «Заря» осторожно кладёт ленту на плечо одному из играющих. Тот, заметив это, быстро берёт ленту, и они оба бегут в разные стороны по кругу. Кто останется без места, становится Зарей.

Правила игры. Игроки не поворачиваются, пока водящий выбирает, кому положить на плечо ленту. Бегущие не должны пересекать круг.

«Иголлка, нитка и узелок». О единстве идеи, пути её осуществления.

Ход игры: Игроки становятся в круг и берутся за руки. Считалкой выбирают «Иголку», «Нитку» и «Узелок».

Герои друг за другом то забегают в круг, то выбегают из него. Если же «Нитка» или «Узелок» оторвались (отстали или неправильно выбежали, вбежали в круг), то эта группа считается проигравшей. Выбираются другие герои. Выигрывает та тройка, в которой дети двигались быстро, ловко, не отставая друг от друга. Правила игры. «Иголку», «Нитку», «Узелок» надо впускать и выпускать из круга, не задерживая, и сразу же закрывать круг.

День юмора в лагере

Цели и задачи:

- укрепить здоровье детей во время проведения командных первенств;
- выявить индивидуальные возможности детей, привить им стремление к физическому самосовершенствованию;
- приучить детей в игровой спортивной форме к здоровому образу жизни;
- развить у ребят наблюдательность, сообразительность, находчивость и ловкость;
- создать здоровый психологический климат в отрядах в процессе совместной игровой, творческой деятельности.

Время проведения: 40 минут. Место проведения: футбольное поле.

Реквизит: листы бумаги, ручки, головные платки, пластиковые полуторалитровые бутылки, обручи, записки с номером телефона ведущего в конвертах, сотовые телефоны, листы картона размером 20х30 см, китайские шапочки, картонные градусники.

Каждый отряд должен сформировать команду из 12 человек (6 мальчиков, 5 девочек, 1 вожатый). Все дети должны иметь медицинский допуск к участию в эстафете. Форма одежды — спортивная.

Ведущий выступает в образе тети Моти.

Разминка

Ведущий

У тети Моти четыре сына,

Четыре сына у тети Моти.

Они не ели, они не пили,

А только пели один куплет.

Правая рука!

Ведущий усиленно двигает правой рукой, ребята должны повторять за ним. Затем он, продолжая двигать правой рукой, повторяет четверостишие и добавляет левую руку, правую ногу, левую ногу, живот, голову, язык, в результате чего должно двигаться все тело.

Имена-перевертыши

Игрок команды добегают до стула, на котором лежит листок бумаги и ручка, пишет свое имя наоборот, например, «Ашим» и бежит обратно.

Я красивая

Игрок добегают до стула, на котором висит женский платок, надевает его на голову и кричит: «Я красивая!» Снимает платок, вешает на спинку стула и бежит обратно.

Торпедоносцы

Игрок зажимает между коленями пустую пластиковую бутылку и со словами: «Первая пошла, вторая пошла, третья пошла!» — идет к стулу. Обратно возвращается с бутылкой в руках бегом.

Банзай

Участник берет обруч, бежит к стулу и за 3 метра до него бросает обруч на стул, при этом кричит: «Банзай!» Затем забирает обруч и бежит обратно.

Телефон

Команда выбирает 1 участника. Он берет сотовый телефон и подходит к стулу, на котором лежит конверт. По команде все игроки встают на стулья, открывают конверты, в которых записан номер телефона ведущего, и начинают ему звонить. Первый, кто дозвонится, должен крикнуть: «Динозавры идут на север!»

Пугало

От каждой команды к стульям выходят по 1 игроку. Они будут пугалами. Первый игрок команды добегают до стула, снимает с себя что-нибудь из одежды и вешает на пугало. Возвращается обратно, бежит следующий участник.

Боинг-747

Первый участник команды берет 2 картонки размером 20х30 см, бежит до стула и обратно, махая картонками и крича: «Я Боинг-747, прошу посадку!»

Обувь

Судьи в 3 метрах от стульев кладут обручи. Игрок добегают до стула, садится на него, снимает 1 кроссовку и бросает ее в обруч, затем скачет на одной ноге обратно. После игры судьи подсчитывают количество обуви в обручах у каждой команды.

Давай прыгай

Команды выбирают капитанов. Судьи выдают каждому по листу бумаги. По команде игрок сворачивает лист в шарик, бросает его на землю перед собой, встает на колени и начинает дуть на него так, чтобы шарик перекатывался в сторону стула. При этом игрок должен кричать: «Давай прыгай, прыгай давай!» Побеждает тот, кому первому удастся докатить шарик до линии стульев.

36,6

Первый игрок команды берет картонный градусник, зажимает его под мышкой и бежит к стулу. Показывает градусник судье, при этом кричит: «36,6!» Затем возвращается обратно.

Снежный ком

Каждый игрок команды получает по полторалитровой пластиковой бутылке. Первый игрок добегают до стола, возвращается обратно, передает бутылку следующему. Второй бежит уже с двумя и т. д. Последний должен принести на стартовую линию 12 бутылок.

После окончания эстафеты тетя Мотя награждает победителей.

Конспект спартакиады «Казачьи забавы»

Программные задачи:

Способствовать формированию гармоничного молодого поколения.

Совершенствовать физические способности детей, развивать силу, ловкость, быстроту, выносливость.

Воспитывать любовь к малой Родине, уважение к традициям и обычаям родного края, гордость за своих предков, морально-волевые и духовно-нравственные качества личности.

Оборудование: 2 палки-коня, 2 стойки с горизонтальными планками (высота 25 см), мешочки с песком по количеству участников, 2 корзины, 8 обручей и

8 картофелин, 2 ведра, 2 удочки, 10 - 15 рыбок (из картона, поролона или пластмассы), 2 гимнастические палки, 2 котелка, 12-14 поленьев; авторские стихи (отмечены звездочкой).

Ход мероприятия:

Ведущий:

Люблю тебя, край мой,

Простор донской,

Казачьи забавы,

И песни, и пляски!

Здравствуйте, дорогие гости и участники соревнований! Богата наша донская земля обычаями и традициями! Издавна повелось на Дону, что молодые парни-казаки устраивали состязания, чтобы померяться силой и удалью молодецкой! Ведь они - будущие защитники родной земли. А врагов у нас на Дону всегда хватало!

Не зевай, честной народ,

Тебя сегодня праздник ждет!

Казаки, поприветствуйте наших гостей и друг друга, как это делали наши прадеды!

Команды хором приветствуют друг друга «Любо, любо, любо!»

Ведущий: Как в степи Донской

Всполохи играют.

Удалые казаченьки

Праздник начинают!

Казак без коня,

Как солдат без ружья!

Пришла пора показать военную сноровку -

Начинаем джигитовку.

По коням!

Проводится

эстафета

«Всадники»:

Команды стоят в колоннах по одному. Участники на палках-конях бегут змейкой между стойками, перепрыгивают через рейку на стойке (прыжок через препятствие) и бегом возвращаются назад до линии финиша. Выигрывает команда, первая выполнившая задание.

Ведущий: Казачьи забавы совсем не легки, *

Покажем, какие вы меткие стрелки.

Проводится эстафета «Меткие стрелки»:

Команды стоят в колоннах по одному. На расстоянии от команд стоят корзины. Каждому участнику необходимо попасть мешочком с песком в корзину. Выигрывает команда, попавшая большее количество раз.

Ведущий: Удалой боец - везде молодец! *

Так и у нас казаки - на все руки мастера:

И дров нарубить, и воды наносить,

Ну а коль весна настанет, огород посадить.

Проводится эстафета «Посадка картофеля»:

В лежащие обручи на полу, первый участник команды раскладывает картошку, а второй участник - собирает ее в ведро. Выигрывает команда, первая выполнившая задание.

Ведущий: Хороша в походе уха - и навариста и сладка. *

А чтоб ухи наварить, надо рыбы наловить.

Проводится эстафета «Рыбная ловля»:

Команды стоят за линией старта. Капитаны команд находятся от них на расстоянии за другой чертой. У капитана в руках удочка. Он забрасывает ее первому игроку команды, который ловит удочку и цепляет к ней рыбку, капитан снимает рыбку и кладет ее в ведро, и т.д. В данной эстафете выигрывает команда, наловившая большее количество рыбы за 1 минуту.

Ведущий: Чтоб ухи наварить, *

Надо еще и дров притащить,

Да костер распалить.

Проводится эстафета «Костер»:

Участники команды, по сигналу ведущего, несут в руках по одному полену, складывают в костер между стойками, последние два участника несут на гимнастической палке котелок, и вешают его на стойки. Выигрывает команда, первая справившаяся с заданием.

Ведущий: Ну, вот и пришло время определить победителя в наших состязаниях. А пока жюри подводит итоги, наши девочки - казачки вас песней порадуют!

Звучит песня «Ой, да по дороге».

Подводятся итоги, определяется победитель состязаний. Победители награждаются медалями «За ловкость и быстроту!».

Желаю вам крепости духа, бодрости тела и мирного неба! А когда вы станете взрослыми, надеюсь, не забудете самые главные слова наших предков «Коли дружба велика — будет Родина крепка!»

Спортивно-оздоровительное мероприятие

«Путешествие по станциям»

В соответствии с планом работы школы, а также в целях совершенствования физического воспитания, развития физической культуры и спорта в общеобразовательной школе организована и проводится неделя физической культуры и спорта. Данная программа разработана для детей 1-4 классов.

Цель:

- пропаганда основных элементов здорового образа жизни;
- формирование у них ценного отношения к своему здоровью;
- выявления сильнейших команд школы;
- укрепления связей между воспитанниками;
- развить координацию движений, умение быстро принимать решение.

Задачи:

- улучшение спортивно-массовой и воспитательной работы в общеобразовательной школе;
- обеспечение физического и психического саморазвития;

- способствуют патриотическому воспитанию.

Оборудование и материалы: обруч; мешочки с песком (3шт); линейка; канат; мячи: футбольный (3шт), баскетбольный (2шт), волейбольный (2шт); скакалки (3-5шт); кубики (10шт); повязки-платки (3-6шт), красные платочки (для командиров); фишки; коробочка с загадкой; магнитофон; карточки с загадками; буквы

Ход мероприятия:

Ведущая:

Чтоб здоровым быть сполна

Физкультура всем нужна.

Для начала по порядку –

Утром сделаем зарядку!

Перед началом путешествия можно провести физкультминутку под музыку «Солнышко»

Ведущая: Ребята, а что такое спорт? (ответы детей)

Спорт – это жизнь. Это легкость движения.

Спорт вызывает у всех уважение.

Спорт продвигает всех вверх и вперед.

Бодрость, здоровье он всем придает.

Все, кто активен и кто не ленится,

Могут со спортом легко подружиться

У нас сегодня необычное путешествие «Путешествие по станциям», где вас ждут удивительные приключения и обязательно хорошее настроение.

От каждого класса выбирается командир, которому вручают и завязывают красный платок. Они тянут карточки с названием команды, девизом и загадкой, карту расположения станций. Отгадка и будет названием той станции, на которую им предстоит отправиться.

1 СТАНЦИЯ «Коньки»

Металлических два братца,

Как с ботинками срослись,

Захотели покататься,

Топ! — на лёд и понеслись.

Ай, да братья, ай, легки! Братьев как зовут? (Коньки)

Прыжки в длину.

После прохождения, им дается следующая подсказка название станции.

2 СТАНЦИЯ «Лыжи»

Волшебные туфли

Наденешь на ноги —

И сразу помчишься

По зимней дороге. (Лыжи)

3 СТАНЦИЯ «Спортзал»

Есть лужайка в нашей школе,

А на ней козлы и кони.

Кувыркаемся мы тут

Ровно сорок пять минут.

В школе – кони и лужайка?!

Что за чудо, угадай-ка! (Спортзал)

Конкурс силачей.

Но прежде чем перетягивать канат, необходимо найти «волшебную коробочку с секретом». В этой коробочке загадка:

По пустому животу

Бьют меня невмоготу;

Метко сыплют игроки

Мне ногами тумаки.

В него воздух надувают

И ногой его пинают. (Футбольный мяч)

Отгадав загадку, ребята приносят футбольные мячи на одном из которых наклеено слово «канат». Дети соревнуются в перетягивании каната.

Можно читать следующую загадку.

4 СТАНЦИЯ «Стадион»

Зеленый луг,

Сто скамеечек вокруг,

От ворот до ворот

Бойко бегают народ.

На воротах этих –

Рыбачьи сети. (стадион)

На этой станции необходимо собрать из букв название следующей станции.

Для этого:

1) 20 раз всем присесть (дети получают 1 букву);

2) быстро построиться в шеренгу (дети получают 1 букву);

3) назвать 5 предметов, которые используются на уроках ФК (дети получают по 1 букве за каждый правильный ответ);

4) показать несколько ОРУ (дети получают 2 буквы).

После того, как дети собрали все буквы, читается загадка. Отгадав слово «олимпиада», ребята выкладывают его из букв. Это и есть название следующей станции.

5 СТАНЦИЯ «Олимпиада»

На Олимпе в древнем мире

Греки поднимали гири,

Состязались в беге, силе,

Тяжести переносили.

И дарила им награды

Летняя... (олимпиада)

Игра «Снайперы». (Попасть мешочком в обруч по очереди).

Результат записывается, складывается и дается следующая подсказка. Если с заданием все справились быстро, можно поиграть в «Игру с цифрами». Дети идут по кругу. Ведущая, стоя в центре, называет разные цифры. Дети должны встать в тройки, четверки и т.п. в зависимости какая цифра названа.

6 СТАНЦИЯ «Чемпион»

Победитель в спорт соревнованиях,

Впереди все время только он.

Как звучит, скажите, гордое название?

Знают все, что это... (чемпион)

Это заключительная станция.

Игра «Переправа»

Ребятам необходимо перебраться на другой берег с закрытыми глазами через препятствия (скакалки, фишки, лавки). Для этого одним детям завязывают глаза, а другие их ведут за руку и говорят куда идти. На другом берегу лежат кубики с цифрами. Какой кубик возьмет ученик, столько баллов и заработает их команда.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ.

Подведение итогов и награждение.

Ведущая:

Очень важен спорт для всех.

Он – здоровье и успех!

Конкурс «Казачьи забавы».

1. «Разбей кувшин»

Оборудование: воздушные шары, гимнастические палки.

Описание игры: воздушный шар - это кувшин, который надо разбить с помощью гимнастической палки. Побеждает команда, разбившая кувшин быстрее.

(Количество шаров соответствует количеству человек в каждой команде.)

2. «Телега»

Оборудование: 2 обруча.

Описание игры: внутри каждого обруча по 1 человек - извозчик. Извозчик должен перевезти казачат через реку. Он подъезжает к своей команде и увозит по 1 человеку. Казачата переезжают внутри обруча. Побеждает команда, которая перевезла всех казачат через реку быстрее.

3. «Рукодельница»

(Участвуют по 2 девочки от каждой команды.)

Оборудование: 2 клубочка шерстяных ниток.

Описание игры: одна участница команды распутывает клубок, а вторая – сматывает. Побеждает команда, которая быстрее справится с заданием.

4. «Самая проворная»

(Участвуют по 1 девочки от каждой команды.)

Оборудование: деревянные лотки с фасолью и рисом.

Описание игры: участницы должны отделить фасоль от риса. Побеждает команда, которая быстрее справится с заданием.

Игра «Зоологические забеги»

I. Спортивное соревнование. Ребята делятся на команды и выполняют одновременно движения того или иного животного. Кто вперед добегит до места и обратно, то победил.

Обезьянки: дотрагиваясь до пола руками добежать до черты и обратно.

Крабы: задом наперёд на корточках.

Сороконожка: положив руки на плечи друг другу бежать командой не рассоединяясь.

Паук: на вытянутых руках и ногах.

Пингвинёнок: держа спичечный коробок между коленями, руки прижаты вдоль туловища.

Змея: вокруг кеглей по извилистой.

Черепаха: на спине тазик (книжка).

Носорог: двигая носом коробок.

Медведи: по разложенным листам бумаги.

Верблюды: с мячом на спине.

Кузнечик: прыгая.

Улитка: ползет по лавке.

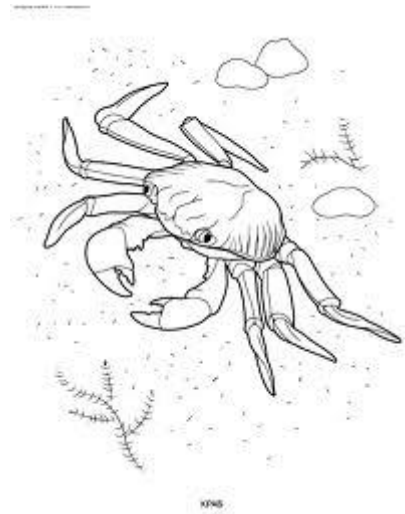
Какаду: махая крыльями.

Кенгуру: мяч между ног.

Ёж: кувырком.

Тигр: большими прыжками на четвереньках

Лошадь: переправляя обруч.



II. Зоовикторина.

Ребята должны ответить «да» или «нет». Принимается только первый ответ.

Слоны большие, а мозги у них маленькие – нет.

У кинкажу зелёное оперение – нет, это хищное млекопитающее из семейства енотовых, размером с маленькую кошку. «Кинкажу» переводится как медовый медведь, поскольку эти зверьки любят мёд.

Туканы живут на деревьях – да, это семейство птиц отряда дятлообразные.

Горный лев, пума и пантера питаются одинаковой пищей – да.

Черепаха живёт более 50 лет – да.

Сахелантроп – это яркие тропические рыбы – нет, это обезьяны.

Киты – самые крупные из всех видов рыб – нет, это млекопитающие.

III. Загадки.

«Затеет-ка игру!» - промолвил ...кенгуру.

«Быстрее садитесь в круг», - пробормотал ...индюк.

«Нам вовсе не до игр», - за всех ответил ...тигр.

«Да и какой в них толк», - промолвил ...серый волк.

«Уж лучше я уйду», - промолвил ...какаду.

«А я уж проскакал», - протявжал трус ...шакал.

«Жаль, поиграть нам не пришлось», - вдруг промычал печально ...лось.

«Ах, ах, оставим эту тему», - сказал капризно страус ...эму.
«Сыграем в следующий раз», - всех успокоил ...дикообраз.
10. «Не, ты меня теперь не трожь», - пробормотал колючий

Мисс отряда.

В жюри сидят мальчики, выставяя оценки за каждый конкурс.

1 конкурс «Презентация»: (д/з) рассказать о себе. Учитывается оригинальность, индивидуальность, креативность.

2 конкурс «Я – самая красивая»: держа в руках зеркало, нужно как можно больше наговорить себе комплиментов.

3 конкурс «Актёрское мастерство»: девочки вытаскивают листочки с названиями животных, которых они должны изобразить. Жюри отгадывает.

4 конкурс «Умница»: девочки отгадывают кроссворд.



История;

Ботаника;

Русский язык;

География;

Рисование;

Культура



5 конкурс «Хозяюшка»: девочки чистят картошку. Кто быстрее.

6 конкурс «Мастерица»: из подручных материалов создать красивую икебану.

7 конкурс «Концертный номер»: дома участницы готовили песню, стих, танец...

Возможны различные номинации: «Мисс симпатия», «Мисс грация», «Мисс хохотушка», «Мисс эрудиция», «Мисс кудряшка»

Заповеди казака

Мы донские казачата,
Очень дружные ребята.
Век готовы мирно жить,
Дону - батюшке служить!

Малышей не обижать,
Славу предков умножать,
Чтить законы казаков
Каждый с юности готов.

А без шашки и коня
Не прожить нам даже дня,
Ведь не зря все дончаки
Дону – батюшке верны.

Вот такие мы ребята –
Все лихие казачата
Век готовы в дружбе жить
И Россией дорожить!

Малышей не обижать,
Славу предков умножать,
Чтить законы казаков
Каждый с юности готов.

А без шашки и коня
Не прожить нам даже дня,
Ведь не зря все дончаки
Дону – батюшке верны.

Честь и имя казака
В жизни главные всегда.
С детства честью дорожи





И достоинство держи.
Коль не прав, так признавай,
Злобу в сердце не пускай.
Не завидуй и не льсти,
С висока всех не учи.
Над гордынею борись -
Если надо, то смирись.
Стойким будь везде, всегда.
Пусть открытая душа
Добродушием слывет.
Так казак всегда живет!

. Есть у каждого права -
«Нет ни князя, ни раба».
Все равны в своих правах,
Но ответственные в делах.
Все, что принято на Сборе
Почитай своим законом.
Каждый вправе выбирать,
За других голосовать.
Если этого заслужит,
Атаманом может стать.
Каждый вправе говорить.
Только если строй стоит,
Командир имеет право
Слова лишнего лишить.

. По делам лишь одного
О казачестве всего
Судит весь честной народ.
Так что помни наперед:
Честен будь при казаках,
Чист в поступках и делах.
Не прельщат тебя корысть
И стяжательство. Борись
За других и за себя.
Не буянь и не ругайся,
Не кури и не болтайся,
Будь прилежным и опрятным
И спиртным не увлекайся.
Бедным всюду помогай,
Руку страждущим подай.
Будь примером всем всегда -
Вот в чем участь казака!





. Стойким будь, служи народу,
Охраняя мир, природу.
За Россию, честь свою
Жизнь не грех отдать в бою!
Не для собственной корысти
Службу в жизни выбирай,
А служение Отчизне
За казачий долг считай.
Не твори себе кумира -
А борись за справедливость!
Веру в Бога почитай
И Россию защищай.

Слово дал – его держи,
Казачьим словом дорожи!
Помни, слово казака
Было верное всегда.
Лучше мудро промолчать,
Чем впустую обещать.
Ну, а если говоришь –
За собой всегда следишь.

. Старость всюду почитай,
Стариков не обижай.
Мудрость старых казаков
Выше сотни гордецов.
Слово старших почитая
Мы ошибок избегаем.
Пожилого казака
Почитай как за Отца,
Престарелую казачку
Своей Матерью считай.

Память предков сохраняй,
По обычаям решай.
Если в чем-то есть сомненья
По обычаям народа
Лучше в жизни поступай.
Веры предков придержишь,
За обычай свой держись.

. Если трудно – погибай,
Но товарища спасай!
В службе, в доме, на работе,
На рыбалке, на охоте



Другу всюду помогай,
Если надо – выручай!

Век служи и век трудись –
Такова казачья жизнь!
Не гордись чужим добром,
А живи своим трудом.
Обеспечь свою семью,
Презирая лень свою.

. Береги свою семью,
Почитай свою родню.
Святыня брака – есть семья,
Нос совать суда нельзя.
Старших в доме почитай,
Младших ты не обижай.
Чти отца свою и мать,
И воспитывай ребят
В духе предков-стариков
И старейших казаков.
Защищай свою жену -
Береги свою семью!
Надо казаком родиться,
Чтоб весь век
судьбой гордиться!

Удалые казаки
Средь донских степных полей
И кубанских ковылей,
Где Кубань и Дон текут
Казаки давно живут.
Гордый и лихой народ
Заслужил себе почет:
Храбрость, мужество, отвагу
На своих плечах несет.

Честью с детства дорожат,
Любят холить жеребят,
Из лозы корзины вяют,
Песни звонкие поют.

Память предков охраняют,
Веру в Бога почитают,
И обычаи свои
Сохраняют на Руси.