

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«СУРГУТСКАЯ ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ ШКОЛА»



**Программа летнего лагеря с дневным пребыванием детей
«Поезд Победы»**

Возраст обучающихся: 6 -14 лет
Срок реализации программы: 21 день

Авторы-составители программы:
Язовских Людмила Сергеевна,
Прокопович Юлия Рамильевна
Мищенко Виктория Анатольевна
Анриенко Александр Сергеевич

Сургут, 2025

ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ, РЕАЛИЗУЕМОЙ В РАМКАХ ЛЕТНИХ ШКОЛЬНЫХ КАНИКУЛ

Полное название программы	Программа летнего лагеря с дневным пребыванием детей «Поезд Победы»
Ф.И.О. педагогического работника, реализующего краткосрочную программу	Язовских Людмила Сергеевна Долгушина Екатерина Сергеевна
Возраст обучающихся по краткосрочной программе	6 -13 лет
Количество часов в неделю	36 часов
Срок реализации программы	21 день
Цель программы	Создание условий для развития патриотизма, творческих способностей и укрепления здоровья детей в летний период через тематические мероприятия, посвященные Великой Отечественной войне.
Задачи программы	<ol style="list-style-type: none"> 1. Познакомить детей с ключевыми событиями и героями ВОВ. 2. Расширить знания о вкладе родного края в Победу. 3. Воспитывать уважение к ветеранам и памяти павших. 4. Формировать чувство гордости за свою страну. 5. Развивать творческие и коммуникативные навыки. 6. Стимулировать интерес к изучению истории. 7. Организовать активный отдых на свежем воздухе. 8. Проводить спортивные и игровые мероприятия.
Ожидаемые результаты освоения программы	<p>Увеличение уровня знаний о ключевых событиях ВОВ на 70-80%. Умение называть не менее 7 городов-героев и их роль в войне. Понимание значения основных символов Победы (георгиевская лента, вечный огонь). Формирование устойчивого уважения к ветеранам и истории страны. Развитие эмпатии через "проживание" исторических событий. Осознание семейной связи с историей ВОВ (у 60% участников). Развитие коммуникативных навыков через командные задания. Приобретение базовых исследовательских навыков. Улучшение навыков публичных выступлений.</p>

Принципы программы

Принцип исторической достоверности

- Все материалы проходят проверку у экспертов-историков;
- Использование только подтвержденных фактов и архивных документов;
- Запрет на мифологизацию и упрощение событий ВОВ.

Возрастная адекватность

3 уровня подачи информации:

- 6-8 лет: через сказкотерапию и образные сравнения;
- 9-11 лет: игровые формы с элементами исследования;
- 12-14 лет: проектная работа с архивными материалами.

Принцип "живой истории"

- Вовлечение через реконструкции быта (форма, письма-треугольники);
- Связь с семейными историями (генеалогические деревья).

Безопасность эмоционального погружения

- Дозированная подача тяжелых тем (блокада, концлагеря);
- Обязательная "разрядка" после серьезных тем (творческие мастерские);

Интерактивность как основа обучения

Соотношение активностей:

- 60% - практические формы (квесты, реконструкции);
- 25% - дискуссионные форматы;
- 15% - классические лекции.

Принцип вариативности

Возможность выбора:

- Тем для исследований;
- Форм участия (индивидуально/в команде);
- Уровня сложности заданий.

Преимственность поколений

-Механизмы реализации:

- "Письма через время" (современные дети - ветеранам)
- Создание "Книги памяти" лагеря

Принцип территориальной привязки

Изучение:

	<p>-Вклада родного края в Победу; -Местных героев войны; -Краеведческих музеев региона. <i>Комплексный подход к патриотизму</i> Единство четырех компонентов:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Когнитивного (знания) • Эмоционального (сопереживание) • Поведенческого (конкретные дела) • Ценностного (личное отношение) <p><i>Принцип рефлексии</i> Ежедневные ритуалы: -"Круг памяти" (вечерние свечи) -Дневник впечатлений -Цветовая оценка дня (светофор эмоций) Особое внимание: Все принципы адаптируются для детей с ОВЗ (специальные форматы мероприятий, тьюторское сопровождение).</p>
<p>Методы реализации программы</p>	<p>Игровые методы <i>Сюжетно-ролевые игры</i> ("Бой за высоту", "Партизанский отряд"). <i>Настольные исторические игры</i> (Специально разработанная игра "Дорогами Победы"). <i>Квест-экспедиции</i> (Поиск "секретных документов" на территории лагеря). Интерактивные образовательные методы <i>Мультимедийные лектории</i> (С использованием интерактивных панелей). Творческие методы <i>Студии военного плаката</i> (Создание агитбригадных материалов). <i>Театральные постановки</i> (Литературно-музыкальные композиции). <i>Фото/видеопроекты</i> ("Как я вижу Победу" - детская фотовыставка).</p>

Социально-практические методы

Акции памяти ("Письмо ветерану", "Свеча памяти").

Исследовательские методы

Семейные архивы (Составление "Книги памяти" отряда).

Краеведческие экспедиции (Сбор материалов о местных героях).

Спортивно-прикладные методы

Военно-спортивные игры ("Зарница", "Орленок").

Мастер-классы (По оказанию первой помощи).

Рефлексивные методы

Круги обсуждения (Вечерние огоньки с анализом дня).

Арт-терапия (Рисунки на тему "Мир после войны").

Цифровые методы

Мобильные квесты (С использованием QR-кодов).

Подкаст-студия ("Детские истории о войне").

Методы межпоколенческого взаимодействия

"Живые книги" (Встречи с ветеранами).

Мастер-классы от старшего поколения (Изготовление фронтовых писем-треугольников).

Оценочные методы

Система "боевых наград" (Значки, грамоты, звания).

Итоговый фестиваль

(Презентация результатов смены)ю

Особенности применения методов:

- Комплексное использование (не менее 3 методов ежедневно);
- Дифференциация по возрастам;
- Обязательная обратная связь после каждого мероприятия;
- Сочетание традиционных и инновационных форм.

Контроль эффективности методов:

- Ежедневные наблюдения вожатых
- Анкетирование участников
- Анализ творческих продуктов
- Экспертная оценка приглашенных специалистов

Условия реализации	<p>Лагерь организуется на базе МБОУ «СТШ»</p> <p>Выполнение программы смены обеспечиваются материально-техническими средствами (спортивная и игровая площадки, спортзал и спортивный инвентарь, технические средства).</p> <p>Кадровые условия:</p> <ul style="list-style-type: none">- начальник лагеря;- воспитатели, вожатые;-обслуживающий персонал. <p>3. Охрана жизни и здоровья детей в лагере:</p> <ul style="list-style-type: none">- начальник и сотрудники пришкольного лагеря несут ответственность за полную безопасность жизни и здоровья детей в лагере;- сотрудники пришкольного лагеря допускаются к работе с детьми после специального инструктажа по охране жизни и здоровья детей и медицинского освидетельствования;- воспитатели отрядов проводят инструктаж по т/б с детьми перед выполнением различных форм деятельности.
--------------------	---

Аннотация

Программа "Поезд Победы" представляет собой инновационный образовательно-воспитательный проект, реализуемый в формате тематической смены летнего лагеря с дневным пребыванием, посвященной 80-летию Победы в Великой Отечественной войне. Программа рассчитана на детей и подростков 6-14 лет и реализуется в период с 02.06.2025 по 26.06.2025.

В рамках смены во временном коллективе моделируется игровая ситуация: участники проекта на 21 день становятся путешественниками, которым необходимо побывать на различных станциях

Гражданско-патриотическая направленность программы по форме сюжетно – ролевой игры, заключается в перевоплощении участников в пассажиров поезда Победы. Все дети становятся пассажирами поезда, во главе которого стоит локомотив - это отряд самоуправления лагеря, «Совет путешественников». В локомотив входят представители всех вагонов, главный машинист, и 20 помощников машиниста. Вагон представляют дети каждого отряда – 25 человек. В каждом вагоне есть свои проводники - командиры, вагоновожатые – помощники командира, затейники, советники по спорту, творчеству, дежурству, которые выполняют свои функциональные обязанности. У каждого вагона свои атрибуты, свои обозначения, которые символизируют название отряда, своя отрядная песня. Для оформления отрядов используются атрибуты железной дороги, сигналы семафора, свистки, железнодорожные знаки, форма. Вагоны поезда – это купе, отряд Поезд формируются исходя из возрастных особенностей участников, которые осуществляют движение по определенному, разработанному маршруту. Маршрут в виде карты с вагоном, движущимся по железной дороге. Двигаясь по маршруту, ребята знакомятся с достопримечательностями станции. На каждой из станций пассажиров ожидают различные открытия, знакомства, испытания, проходя которые они учатся понимать себя, свои особенности, способности, анализировать собственную деятельность, поведение и достигнутые результаты. Конечным результатом путешествия являются «Путевые отчёты», в которых подводятся итоги дня и выявляются самые активные пассажиры, их выявляет «Совет путешественников», «Путевые отчеты» вывешиваются в виде поздравлений на перроне Успеха (стена). Советники вагонов (отрядов) составляют «Карту города» с памятными местами, в виде рисунка и вывешивают их на главной карте, маршруте игры. В лагере создана атмосфера «путешествия»: плакаты с приглашением в путешествие, указатели места регистрации пассажиров, места расположения «вагонов». В каждом «вагоне» проводники готовят информацию для провожающих, сюрпризы для каждого пассажира (открытки с приветствием и пожеланием счастливого пути).

Путешествие начинается по сигналу свистка. Каждый день один из отрядов купе, во главе с советником по физкультуре и спорту на остановках проводит подвижные игры.

Пояснительная записка

Великая Отечественная война – это не просто страница истории, а фундамент нашей национальной идентичности. В 2025 году, объявленном Указом Президента России В.В. Путина Годом защитника Отечества, программа "Поезд Победы" приобретает особую социальную и воспитательную значимость. В год 80-летия Великой Победы особенно остро встает вопрос: как рассказать современным детям о событиях, которые с каждым годом становятся для них все более далекими? Как превратить исторические факты в живой, эмоционально наполненный опыт? Программа летнего лагеря с дневным пребыванием детей "Поезд Победы" предлагает инновационное решение этой важнейшей воспитательной задачи.

Актуальность данной программы обусловлена тремя ключевыми факторами. Во-первых, это исторический момент – юбилейный год требует особых форм commemorative practices (практик памяти). Во-вторых, педагогическая необходимость – традиционные формы патриотического воспитания часто не находят отклика у цифрового поколения. В-третьих, социальный запрос – родители и учителя отмечают дефицит программ, которые бы органично сочетали образовательные, воспитательные и развлекательные компоненты.

Новизна программы заключается в ее уникальной метафорической структуре – вся смена строится как символическое путешествие на поезде по городам-героям. Такой подход позволяет:

- трансформировать абстрактные исторические знания в конкретные географические образы;
- обеспечить плавный переход от игровых форм к серьезному осмыслению темы.

Особую воспитательную ценность программа приобретает благодаря:

1. **Персонализации** – связи глобальной истории с семейной памятью
2. **Полиформатности** – сочетанию традиционных и digital-активностей
3. **Рефлексивности** – ежедневным практикам осмысления пережитого опыта

Для детей 6-14 лет программа представляет интерес как масштабная ролевая игра с элементами:

- приключения (путешествие по "городам-героям")
- тайны (расшифровка "секретных донесений")
- творчества (создание артефактов памяти)

- соревнования (накопление "боевых" баллов)

"Поезд Победы" – это не просто летний лагерь, а интерактивное образовательное пространство, где история оживает через игру, творчество и современные технологии. Программа отвечает на важнейший вызов времени – как говорить с детьми о войне и мире, о подвиге и памяти, чтобы эти разговоры находили отклик в их сердцах.

Цель программы: Создание условий для развития патриотизма, творческих способностей и укрепления здоровья детей в летний период через тематические мероприятия, посвященные Великой Отечественной войне.

Задачи

Образовательные:

- Познакомить детей с ключевыми событиями и героями ВОВ.
- Расширить знания о вкладе родного края в Победу.

Воспитательные:

- Воспитывать уважение к ветеранам и памяти павших.
- Формировать чувство гордости за свою страну.

Развивающие:

- Развивать творческие и коммуникативные навыки.
- Стимулировать интерес к изучению истории.

Оздоровительные:

- Организовать активный отдых на свежем воздухе.
- Проводить спортивные и игровые мероприятия.

Программа разработана на основе:

- Закона Российской Федерации «Об образовании в Российской Федерации» от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ;

- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. Об утверждении санитарных правил СП 2.4 3648-2 «Санитарные – эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»

- Постановление Администрации города от 11.02.2016 № 926 «Об утверждении стандарта качества муниципальной услуги «Организация отдыха детей и молодежи», предоставляемой муниципальными образовательными учреждениями, подведомственными департаменту образования Администрации города»;

- Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. N 996-р г. Москва "Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года"

- Программа воспитательной работы лагеря с дневным пребыванием детей МБОУ «Сургутская технологическая школа»

Этапы реализации программы

I этап: подготовительный (февраль – май)

Этот этап характеризуется тем, что до открытия пришкольного летнего оздоровительного лагеря начинается подготовка к летнему сезону. Деятельностью этого этапа является:

- участие в совещаниях, посвященных подготовке к проведению летней оздоровительной компании;
- знакомство с правовыми документами нормативной базы, обеспечивающей качественный отдых детей в текущем году;
- проведение совещаний при директоре по подготовке школы к летнему сезону;
- издание приказа по школе о проведении летней кампании;
- разработка программы деятельности лагеря с дневным пребыванием детей;
- отбор кадров для работы в пришкольном летнем оздоровительном лагере;
- составление необходимой документации для деятельности лагеря (план-сетка, положение, должностные обязанности, инструкции т.д.)
- создание рабочей группы по подготовке методического материала для работников лагеря;
- организация помещений лагеря согласно СанПину;
- обеспечение допуска сотрудников к работе с детьми.

II этап: организационный (2-3 дня в начале июня)

Этот период короткий по количеству дней, всего лишь 2-3 дня. Основной деятельностью этого этапа является:

- встреча детей, проведение диагностик по выявлению лидерских, организаторских и творческих способностей; определение ожиданий детей и родителей от смены (эмоциональная настройка ребенка и взрослого на предстоящую смену).
- запуск программы «Поезд Победы»;
- знакомство с правилами жизнедеятельности лагеря.

III этап: основной (июнь)

Основной деятельностью этого этапа является:

- реализация основной идеи смены;
- вовлечение детей и подростков в различные виды коллективно- творческих дел;
- работа творческих мастерских, кружков, клубов.

IV этап: заключительный

Основной идеей этого этапа является:

- подведение итогов;
- рефлексия;
- анализ предложений детьми, родителями, педагогами, внесенными по деятельности летнего оздоровительного лагеря в будущем.

V этап: постлагерный

(по окончании смены – до 1 месяца и более)

- Рефлексия. Самоопределение ребенка и его выводы по поводу того, оправдались ли его ожидания от смены. Формирование решения у ребенка о последующем участии (или отказе) в тематической смене.
- Анализ деятельности смены (положительных и отрицательных моментов), проведенной работы и обобщение ее результатов. Оформление итоговой документации.
- Представление материалов по итогам реализации программы для экспертной оценки на конкурсы летних вариативных программ, публикация материалов из опыта реализации смены и игровой модели в научно – методических изданиях и др. Обмен опытом работы с коллегами на совещаниях, научно – практических конференциях, фестивалях.

Формы организации деятельности в программе "Поезд Победы"

Тематические мастер-классы

- Создание "Боевых листков" (аналог фронтовых газет);
- Изготовление "Писем-треугольников" (историческая реконструкция);
- Конструирование моделей военной техники из подручных материалов.

Интерактивные игры на знание истории ВОВ

- Викторины: "Города-герои", "Оружие Победы", "Герои войны";
- Ролевые игры: "Разведчики", "Партизанский отряд", "Полевая кухня".

Военно-патриотические квесты

- "Операция "Берлин" – поисковая игра с заданиями на логику и смекалку;
- "Тайна солдатского медальона" – расшифровка посланий из прошлого;

Тематические дискуссии и встречи

- "Подвиг в моей семье" – обсуждение семейных историй, связанных с ВОВ;
- "Что значит быть защитником Отечества?" – открытый диалог приглашённым гостем.

Тематика занятий

1. "Моя семья в истории Победы":

Составление "Карты памяти" (фотографии, письма, истории родственников-участников ВОВ);

Создание "Стены героев" (коллаж из семейных архивных материалов).

2. "Города-герои: от Бреста до Берлина":

- Интерактивное путешествие по ключевым местам боевой славы;
- Виртуальные экскурсии по музеям-панорамам (Сталинградская битва, Блокада Ленинграда).

3. "Фронтные профессии":

- Мастер-классы: "Юный санитар" (основы первой помощи), "Шифровальщик" (азбука Морзе, тайные коды), "Военный корреспондент" (выпуск боевых листов).

4. "Салют Победы" (итоговый день):

- Торжественное построение и "Парад отрядов";
- Творческий конкурс "Песни военных лет";

- Запуск "Голубей мира" (бумажные фигуры с пожеланиями)

Особенности программы

- **Полное погружение в эпоху** – музыка, форма, стилизованные мероприятия;
- **Связь поколений** – письма благодарности;
- **Практико-ориентированный подход** – не просто слушать, а **делать** (реконструкции, поисковые задания)

Интеграция с родительским сообществом в программе "Поезд Победы"

- **Совместные историко-патриотические акции:** "Семейный архив Победы" - сбор и оцифровка фронтовых писем, фотографий из семейных архивов, "Бессмертный полк лагеря" - создание совместной галереи портретов героев войны, мастер-классы "Напиши письмо солдату" (современным защитникам Отечества).
- **Тематические мероприятия с участием родителей:** "Военные профессии нашей семьи" - профориентационные встречи, "Семейные истории войны" - вечер воспоминаний, Спортивный праздник "Защитники Отечества" (эстафеты между семейными командами)

Информационная поддержка и обратная связь

Система информирования:

▪ Еженедельная газета "Вестник Победы" с рубриками: "Подвиг дня" - о ключевых событиях ВОВ, "Наши достижения" - успехи отрядов, "Семейная история" - лучшие материалы от родителей.

▪ **Каналы обратной связи:** "Почта Победы" - ящик для предложений в стиле военного времени, ежедневные "Политчасы" - обсуждение мероприятий с детьми, чат для родителей в мессенджерах с историческим оформлением

Оценка эффективности программы

1. Критерии оценки:

- Уровень исторических знаний (входное/итоговое тестирование)
- Количество созданных семейных проектов о войне
- Активность в патриотических акциях
- Эмоциональная вовлеченность (дневники рефлексии)

2. Методы анализа:

- "Карта боевых достижений" - визуализация активности отрядов
- Анкетирование "Что для тебя Победа?"
- Анализ творческих работ (рисунки, сочинения, поделки)

Безопасность и поддержка

1. Система сопровождения:

- "Штаб Победы" - оперативная группа педагогов и психологов;
- "Полевой госпиталь" - кабинет психологической разгрузки;
- Инструктажи по технике безопасности в историческом формате.

2. Адаптация для особых случаев:

- Индивидуальные маршруты для детей с ОВЗ;
- Дежурство "санитарного патруля" из старших ребят.

Сотрудничество с учреждениями

Партнерские программы:

- Музеи: виртуальные экскурсии по местам боевой славы;
- Архивы: мастер-классы по работе с документами военных лет.

Совместные проекты:

- "Голос Победы" - запись подкастов с ветеранами;
- "Уроки мужества" с участниками боевых действий.

Культурные мероприятия:

- Передвижная выставка "Артефакты войны";
- Спектакли военной тематики в исполнении местных театров;
- Кинолектории с обсуждением фильмов о войне.

Особенность реализации: Все формы работы стилизованы под 1941-1945 гг., создавая эффект погружения в эпоху, но с использованием современных безопасных технологий и методик.

Органы самоуправления

Старший машинист локомотива (начальник лагеря) – Осуществляет общее руководство деятельностью участников игры.

Совет путешественников:

Главный специалист Совета (педагог-организатор) – ответственный за организацию мероприятий в течении смены.

Старшие проводники - воспитатели, помогают детям в течение всей смены самореализоваться и выполнять ответственные поручения, закрепленные за каждым пассажиром.

Помощники машиниста- 20 человек, организуют и отвечают за работу всего поезда, следующего по маршруту, заполняют путевые заметки.

Советник по спорту (в каждом купе – отряде) - ответственный за здоровый образ жизни и спортивную жизнь пассажиров.

Советник по чистоте (в каждом купе – отряде) - ответственный за чистоту и порядок в поезде.

Советник по культуре (в каждом купе – отряде) - ответственный за организацию досуга, подготовку к мероприятию, оформляет карту города.

Советник информации (в каждом купе – отряде) – ответственный за информацию и оформление путевых заметок и карты города.

Система стимулирования успешности и личностного роста.

Вся работа лагеря по программе «Поезд Победы» направлена на формирование и развитие качеств, способствующих личностному росту.

В лагере разработана система стимулирования успешности и личностного роста. Награждение самых активных пассажиров и самоуправление лагеря памятными медалями «За верность к Отчизне», «За доблестный труд», орден «За активное управление».

Полученные значки каждый ребенок размещает на «Перроне успеха» (Доске достижений), которая обязательно находится в каждом отряде (вагоне).

Механизмом оценки получения личного результата является поощрение подарками по количеству заработанных значков. Результаты оглашаются на ежедневной итоговой линейке.

Факторы риска и пути их преодоления

Возможные факторы риска	Меры их профилактики
<i>Факторы окружающей среды:</i> плохая погода, дождь;	Заменить мероприятием без выхода на улицу
	Защита головы от солнечного удара, питьевой

жара, палящее солнце; клещевая опасность	режим. Не позволять длительное время, находится на открытом солнце
	Не планировать походов и выездов в опасную зону.
Нежелание детей принимать участие в мероприятиях	Организовать индивидуальную работу: беседа воспитателя, выяснить интересы детей и в соответствии с ними включить в план мероприятия, которые им интересны.
Нарушение правил дорожного движения	Беседы, лекции, практические занятия по предупреждению и профилактике ДТТ.
Травмы и ушибы.	Предупреждение и профилактика. Проведение инструктажей
Кишечные инфекции.	Постоянное мытьё рук перед едой и после посещения туалета. Профилактические беседы воспитателем.

Механизмы реализации и схема управления программой:

Педагогической основой программы должна стать игра. Игра становится фактором социального развития личности. В качестве игровой модели избрана сюжетно-ролевая игра.

Особенности временного детского коллектива (ВДК) обеспечивают довольно быстрое развитие коллектива, что, в свою очередь, способствует динамике сюжетно-ролевой игры, которая включает в себя поиск, труд, наблюдение, спорт, овладение навыками.

Сюжетно-ролевая игра предполагает наличие сюжета (легенды) и следование ему всех участников лагеря. Каждый имеет в ней свою роль, но следует по своему усмотрению, а не по строгому сценарию.

Сюжет определяет канву игры, правила и принципы жизнедеятельности, нормы поведения, которые могут корректироваться в процессе игры. Игра - это действие, творчество ребят и взрослых, общая радость взаимопонимания.

В основу жизни в «Солнечном городе» положен принцип развивающего отдыха, способствующий процессу дальнейшего развития личности ребёнка.

Сроки действия программы: с 2 июня по 26 июня 2025 года (21 календарный день).

Участники программы: дети и подростки в возрасте от 6 до 14 лет, родители, педагогический коллектив МБОУ «СТШ».

- Рефлексия. Самоопределение ребенка и его выводы по поводу того, оправдались ли его ожидания от смены. Формирование решения у ребенка о последующем участии (или отказе) в тематической смене.

- Анализ деятельности смены (положительных и отрицательных моментов), проведенной работы и обобщение ее результатов. Оформление итоговой документации.

- Представление материалов по итогам реализации программы для экспертной оценки на конкурсы летних вариативных программ, публикация материалов из опыта реализации смены и игровой модели в научно – методических изданиях и др. Обмен опытом работы с коллегами на совещаниях, научно – практических конференциях, фестивалях.

Предполагаемый результат:

Посредством путешествия по станциям достигается главная цель игровой программы: формирование гражданско-патриотических качеств личности, чувств национальной гордости, гражданского достоинства, любви к Отечеству, пониманию значимости Победы в Великой Отечественной Войне, через включение в разнообразные виды деятельности, путешествие по разным городам, составление карты города с памятными местами и событиями.

- организация отдыха, занятости и оздоровления 250 детей;
- укрепление здоровья детей;
- осознание ответственности за судьбу страны, формирование гордости за сопричастность к деяниям предыдущих поколений;
- способность к самореализации в пространстве российского государства,
- формирование активной жизненной позиции; лидерских качеств.
- осознание детьми высших ценностей, идеалов, ориентиров, способность руководствоваться ими в практической деятельности.

- повышение уровня воспитанности среди детей и подростков

Критерии эффективности программы:

Оценка программы отслеживается через

- методики диагностический уровня сформированности патриотического воспитания (Ранжирование; Недописанный тезис; Метод неоконченных предложений; Рисую счастливую жизнь; Методика Гражданский форум);

- собеседования;

- увеличение количества детей и подростков, желающих посещать лагерь с дневным пребыванием детей на следующий сезон;

- повышение уровня воспитанности детей и подростков, участвующих в реализации программы лагеря в июне 2025 года.

Оценка программы детьми осуществляется через:

- Анализ дня на «Огоньке откровений» ежедневно и в конце смены;

- «Семафор» (красный – плохое настроение, зеленый – хорошее настроение, в течение дня);

- «Табло мнений» - отзыв о проведенном мероприятии;

- «Перрон успеха» - достижения отрядов и отдельных его участников в проводимых мероприятиях и КТД.

Оценка программы педагогическим коллективом реализуется через:

- ежедневный анализ на педагогических планерках воспитателей и вожатых;

- анализ образовательных программ (дополнительное образование);

- анкетирование;

- обсуждение результатов смены на итоговом педсовете;

- участие педагогов в региональных и др. научно – практических конференциях, семинарах – практикумах;

• публикацию статей из опыта работы по реализации программы в различные рода научно-методических журналах.

Режим работы лагеря с дневным пребыванием детей «ДИВО»

Элементы режима дня	Пребывание детей с 8.30 до 14.30 часов
Прием, утренний фильтр и организация детей	8.30 - 8.45
Зарядка	8.50 – 9.00
Завтрак	9.15 – 10.00
Работа по плану отрядов, работа творческих мастерских.	10.00 - 12.00
Прогулка на свежем воздухе, спортивные мероприятия	12.00 - 13.00
Обед	13.00 – 14.00
Отрядные дела, мероприятия	14.00 - 14.30
Уход домой	14.30

План-сетка работы летнего лагеря с дневным пребыванием детей

Первая неделя «Дорога мужества»					
<p>02.06. Москва Старт нашего путешествия</p> <ul style="list-style-type: none"> • Торжественное открытие лагеря • Виртуальная экскурсия "Москва военная" • Изготовление билетов "Поезда Победы" 	<p>03.06.Брест «Первый удар войны»</p> <p>Просмотр фильма "Брестская крепость"</p> <ul style="list-style-type: none"> • Конкурс рисунков "Подвиг защитников" • Спортивная эстафета "Крепость" 	<p>04.06. Минск «Рассказы о моей семье»</p> <p>Город партизанской славы</p> <ul style="list-style-type: none"> • Разговор о партизанском движении • Игра "Партизанскими тропами" • Мастер-класс по маскировке 	<p>05.06. Смоленск «Щит России»</p> <p>Викторина "Смоленское сражение"</p> <ul style="list-style-type: none"> • Конкурс стихов о войне • Изготовление макета "Город-щит" 	<p>06.06. Тула «Оружейная столица»:</p> <p>Экскурсия (виртуальная) на оружейный завод</p> <ul style="list-style-type: none"> • Конкурс "Собери автомат" (макет) • Мастер-класс по сборке-разборке оружия (игрушечного) 	<p>07.06. Одесса «Героическая оборона»</p> <p>Просмотр хроники "Одесская оборона"</p> <ul style="list-style-type: none"> • Конкурс "Морские узлы" • Игра "Защити берег"
Вторая неделя «Горячие рубежи»					
<p>09.06. Севастополь «Город русской славы»</p> <ul style="list-style-type: none"> • Виртуальная экскурсия по Сапун-горе • Конкурс корабликов из бумаги • Военно-морская викторина 	<p>10.06. Керчь «Огненная земля»</p> <ul style="list-style-type: none"> • История Аджимускайских каменоломен • Квест "Подземная крепость" • Рисование мелом "Мир без войны" 	<p>11.06. Новороссийск «Малая земля»</p> <ul style="list-style-type: none"> • Просмотр фильма "Малая земля" • Спортивная игра "Десантники" • Конкурс песен военных лет 	<p>12.06. День России</p>	<p>13.06 Сталинград «Поворотный момент войны»</p> <ul style="list-style-type: none"> • Строительство макета Мамаева кургана • Чтение "Детской книги войны" • Военно-спортивная игра "Высота" 	<p>14.06 Курск «Огненная дуга»</p> <p>Конкурс танковых моделей из бумаги</p> <ul style="list-style-type: none"> • Викторина "Оружие Победы" • Спортивные состязания "Танковый биатлон"
Третья неделя «Дорога на Берлин»					

<p>16.06. Ленинград «900 дней мужества». Акция "125 грамм" (хлеб по блокадной норме) • Чтение дневника Тани Савичевой • Мастер-класс "Светлячки Победы"</p>	<p>17.06. Мурманск «Заполярный фронт» • Игра "Полярный конвой" • Конкурс рисунков "Северное сияние Победы"</p>	<p>18.06. Киев «Город освободитель». • Виртуальная экскурсия по Киеву • Конкурс "Письмо солдату-освободителю" • Танцевальный флешмоб</p>	<p>19.06. Берлин «Последний рубеж» • Рисование "Знамя над Рейхстагом" • Викторина "Дорога к Победе" • Подготовка к закрытию лагеря</p>	<p>20.06. Экскурсия к на мемориал славы</p>	<p>21.06 Создание "Стены памяти" (фотографии и истории героев)</p>
Четвертая неделя «Дорога домой»					
<p>23.06. Конкурс инсценированной песни военных лет</p>	<p>24.06. Подготовка выставки работ за смену</p>	<p>25.06. Генеральная репетиция закрытия.</p>	<p>26.06. Торжественное закрытие: "Парад Победы" (строевая подготовка, награждение).</p>		

Условия реализации программы

Кадровое обеспечение смены

Один из актуальных вопросов организации работы летнего лагеря – его кадровое обеспечение. Основа педагогического коллектива лагеря – педагоги школы, во время работы в лагере складывается сплочённый коллектив единомышленников, деятельность которых направлена на грамотную методическую организацию работы и сплочение детского коллектива.

Особая ответственность за проведение лагеря ложится на его начальника.

Штатное расписание лагеря подразумевает следующие категории работников лагеря: начальник лагеря, воспитатели из расчёта: на 25 человек - два взрослых, спортивный инструктор и педагог - организатор, музыкальный руководитель, педагог-психолог.

К работе в летнем лагере дневного пребывания привлекаются школьные педагоги дополнительного образования, работники столовой, а также технические работники школы.

Информационно-методическое обеспечение смены

- Наличие программы лагеря, планов работы отрядов, описание модели игрового сюжета, плана-сетки.
- Должностные инструкции, приказ об организации лагеря на базе МБОУ «Сургутская технологическая школа»
- Подбор методического материала в соответствии с программой лагеря.
- Подбор реквизита для проведения дел.
- Разработка системы отслеживания результатов педагогической деятельности и деятельности воспитанников лагеря, подведение итогов, обеспечение гласности достигнутых успехов и результатов.

Ресурсное обеспечение программы.

При работе летнего лагеря используются кабинеты начальной и старшей школы, музей, спортивная площадка, а также:

- раздевалки;
- туалетные комнаты;
- спортивный зал;
- столовая;
- классные комнаты.
-

1. Аппаратура:

- Светодиодные экраны
- Микрофоны;
- Ноутбуки и компьютеры.

2. Спортивный инвентарь:

- Баскетбольные мячи;
- Футбольный мяч;
- Волейбольный мяч;
- Резиновые мячи разных размеров;
- Скакалки;
- Маты.

3. Развивающие игры:

- Шахматы.

4. Аптечка для оказания первой медицинской помощи.

5. Материал для работы.

6. Бытовые предметы: столы, стулья в необходимом количестве.

Система обратной связи

Для осуществления **обратной связи** подготовлены анкеты для детей и их родителей с целью выявления уровня удовлетворенности предоставляемой услугой.

Литература

1. Агапова И. А., Мы - патриоты!: классные часы и внеклассные мероприятия 1-11 классы / И. А. Агапова, М. А. Давыдова. - Москва : Вако, 2008. - 368 с. - (Педагогика. Психология. Управление).
2. Агапова И. А., Патриотическое воспитание в школе: научно-популярная литература / И. А. Агапова, М. А. Давыдова. - Москва : Айрис-пресс, 2002. - 224 с. : цв. ил. - (Внимание: дети!).
3. Воронова, Е. А. Воспитать патриота : программы, мероприятия, игры / Е. А. Воронова. - Ростов на Дону : Феникс, 2008. - 282 с. - (Сердце отдаю детям).
4. Мусина В.Е., Патриотическое воспитание школьников, учебно-методическое пособие , Белгород, 2013 г.
5. Поваров, К. С. Миссия к детям : формы и методы работы с детьми и молодёжью по программам духовно-нравственного и военно-патриотического воспитания / К. С. Поваров. - Москва : ИЭОПГКО, 2007. - 144 с. - (Обретенное поколение).
6. С любовью к России: методические рекомендации. - Москва: Воспитание дошкольника, 2007. - 128 с.
7. Адамович, А. Хатынская повесть / А. Адамович. – СПб.: Издательская группа «Азбука-классика», 2010. – 240 с.
8. Адамович, А. Каратели: повесть / А. Адамович. – СПб.: Азбука-классика, 2010. – 320 с.
9. Алексеев, С.П. Сто рассказов о войне / С.П. Алексеев. – М.: Мол.гвардия, 1985. – 223 с.: ил.
10. Алексиевич, С.А. У войны не женское лицо. Последние свидетели: повести / С.А. Алексиевич. – М.: Сов.писатель, 1988. – 367 с.: ил.
11. Астафьев, В.П. Где-то гремит война: повести и рассказы / В.П. Астафьев. – М.: «Современник», 1975. – 624 с.

Входное тестирование для участников программы "Поезд Победы"

(Проводится в первый день смены для оценки исходного уровня знаний о ВОВ)

1. Общие сведения

Цель: Определить базовые знания детей о Великой Отечественной войне для адаптации программы.

Формат: Анонимное анкетирование (устное/письменное в зависимости от возраста).

Время: 15-20 минут.

2. Блок вопросов (6-10 лет)

Часть 1. Устный опрос (кружочки "Да/Нет")

1. Знаешь ли ты, что такое Великая Отечественная война?
2. Слышал(а) ли ты о городах-героях?
3. Есть ли в твоей семье ветераны войны?

Часть 2. Рисуночный тест

Задание: Нарисуй, что у тебя ассоциируется с Днем Победы (флаг, салют, танк и т.д.).

3. Блок вопросов (11-14 лет)

Часть 1. Тест с выбором ответа

1. Когда началась ВОВ?
 - а) 22 июня 1941 г.
 - б) 1 сентября 1939 г.
2. Какой город выдержал 900-дневную блокаду?
 - а) Москва
 - б) Ленинград
3. Что такое "Бессмертный полк"?

Часть 2. Мини-эссе (3-5 предложений)

Тема: "Почему важно помнить о войне?"

4. Критерии оценки

Уровень	Показатели
Высокий	Знает даты, города-герои, семейные истории
Средний	Частично отвечает на вопросы
Низкий	Не знаком с темой

Примечание: Результаты используются для:

- Корректировки сложности мероприятий
- Распределения ролей в проектах
- Индивидуальной работы с детьми

Итоговое тестирование программы "Поезд Победы"

(Проводится в последний день смены для оценки результатов обучения)

1. Общие параметры

Цель:

- Оценить прирост знаний о ВОВ
- Определить эффективность программы
- Получить обратную связь

Форматы:

- Для 6-9 лет: игровые задания + рисунки
- Для 10-14 лет: квест-викторина + рефлексивное эссе

Время проведения: 25-30 минут

2. Для младших отрядов (6-9 лет)

1. Игра "Собери чемодан памяти"

Задание: Выбери 5 предметов, которые символизируют Победу:

- Георгиевская лента
- Письмо-треугольник
- Макет танка Т-34
- Кусочек "блокадного хлеба" (стилизация)
- Фотография Вечного огня

2. Рисуночный тест

Тема: "Что я запомнил о войне" (анализ сюжетов: техника, памятники, сцены боя)

3. Устное интервью:

- Какой город-герой тебе запомнился? Почему?
- Кем ты был в нашей игре (разведчик, медсестра, связист)?

3. Для старших отрядов (10-14 лет)

1. Квест "Маршрут Победы" (станции на территории лагеря)

Станция	Задание	Критерий
Хронология	Расставить события в порядке: Курская дуга →	Точность дат

Станция	Задание	Критерий
	Блокада → Парад Победы	
Города-герои	На карте отметить 5 городов и их подвиги	Знание фактов
Артефакты	Определить предметы: каска, фронтовое письмо, медаль "За отвагу"	Узнавание
Песни Победы	Угадать по фрагменту: "Катюша", "Священная война"	Культурный кругозор

2. Письменная рефлексия

Темы на выбор:

- "Что я рассказал бы ветерану о нашей смене"
- "Как изменилось мое отношение к войне"

4. Критерии оценки

Показатель **Методика проверки**

Знания Сравнение входных/итоговых тестов

Отношение Анализ рисунков и эссе

Навыки Наблюдение за работой в команде

Шкала достижений:

- ★★★ — Может назвать 5+ фактов, проявляет эмпатию
- ★★ — Знает 3-4 факта, участвует пассивно
- ★ — Затрудняется с ответами

**Игры на знакомство в детском коллективе
в условиях лагеря с дневным пребыванием детей**

“Математика”

Дети сидят в кругу. Вожатый даёт задание: “Начнём считать по кругу. Тот, на кого приходится число, кратное трём, произносит вместо цифры своё имя”.

Эту игру можно использовать для развития памяти и внимания. Поиграйте, и вы убедитесь, что это действительно так. *«Люди – к людям»*

После произнесения ведущим фразы «Люди – к людям» играющие распределяются по парам. Затем играющие выполняют все команды ведущего (типа «ухо – к плечу», «Правая нога – к левой руке» и т. П.). После произнесения ведущим фразы «Люди – к людям» играющие должны перераспределиться по парам. Цель ведущего – найти себе пару. Тот, кто остался без пары становится ведущим. *«Клубочек»*

Играющие становятся в круг. Клубочек перебрасывается от одного играющего другому, сообщая своё имя и увлечение. После того как клубочек полностью разматывается (не останется играющих без нитки) - клубочек сматывают, по средствам названия имени и увлечения того, от кого пришла нить клубочка. Тот, от кого начал разматываться клубочек должен назвать имя и увлечение последнего, кому пришла нить. О правилах сматывания клубочка заранее сообщать нельзя.

«Автографы»

Дайте каждому игроку карандаш и листок бумаги. Затем каждый человек начинает обходить других, стараясь выяснить кто, есть кто. Обходя друг друга, игроки просят каждого назвать свое имя и фамилию. Побеждает игрок, первым собравший полный список имен с правильными подписями.

«Зеркало»

Играющие выстраиваются в колонну. Один из них назначается "зеркалом" и становится перед колонной. Его задача - объяснить без звуков и слов первому из колонны, кто находится за его спиной (как будто, тот отражается в зеркале). Далее зеркалом становится тот, кто угадывал "отражение", а "отражение" в свою очередь становится на место угадывающего.

«Съедобное – несъедобное (на знакомства)»

Играющему кидают мяч с вопросом (на пример: У тебя есть брат?), он должен поймать его только в том случае, если это верно.

«Расскажи о себе»

Играющие разбиваются по парам и в течение определенного времени (около 30 сек.) рассказывают о себе своему напарнику. Затем по одному человеку из пары садятся лицом в круг, а за их спинами становятся напарники, которые за определенное время (около 15 сек.) должны рассказать от своего лица то, что они только что услышали от напарника. Потом напарники меняются местами.

«Саша, Петя, Танечка»

Группа становится в круг. Первый (это может быть ведущий) называет своё имя, второй называет своё имя, а "каждый третий" должен назвать себя в уменьшительно-ласкательной форме и при этом подпрыгнуть (присесть, хлопнуть, топнуть и т.п.). Главное, чтобы каждый из участников смог побывать на месте "Третьего".

«Имя-цвет, имя-ассоциация»

Все находятся в общем круге. Каждый по очереди должен назвать свое имя и цвет (образ: предмет, животное, растение), на который, по его мнению, он похож, и обосновать свою похожесть (перечислить сходные качества).

«Одеяло»

Делим всех на две команды. Команды встают в две колонны друг напротив друга и между ними одеяло. Когда одеяло опускается нужно сказать имя стоящего перед собой. Тот, кто назвал имя позже уходит в другую команду.

«Отыщи пару-1»

Делим всех на пары и предлагаем хорошо изучить свою пару и запомнить. Затем завязываем глаза и предлагаем найти свою пару.

«Отыщи пару-2 (ст.)»

У всех на спине прикрепить фигуры. Нужно без слов и жестов найти свою пару. Когда находишь – знакомишься.

«Водяной (4-5 день)»

Все встают в круг, один человек заходит внутрь круга с закрытыми глазами.

Все говорят: «Дедушка-водяной, что сидишь под водой, выгляни на чуточку на одну минуточку».

Водяной подходит к кому-то и должен угадать кто это. Если угадал меняются местами.

«Два круга»

Делим всех на две команды, и они образуют два круга. Внешний – движется по часовой стрелке, внутренний – против часовой стрелки. По знаку вожакого все останавливаются и поворачиваются друг к другу, называют имя пожелания.

«Рулончик»

Всем раздаются листочки и предлагаем ребятам разорвать их на части. Количество частей ребята определяют сами. Затем рассказывают о себе столько предложений, сколько у них получилось частей.

«Расскажи обо мне»

Всех делим на пары. В течение нескольких минут в парах рассказывают друг другу о себе. Затем рассказывают всем о своей паре, потом наоборот.

«Шёл по крыше воробей»

Данная игра может проводиться на большую аудиторию, в частности, на межотрядном или дружинном мероприятии. Ведущий объясняет, что хотел бы познакомиться со всеми присутствующими в группе (зале). Для этого все должны повторять за ним последний слог последнего слова каждой строчки из нижеследующего стихотворения:

Шёл по крыше воробей (бей, бей, бей)

Собирал себе друзей (зей, зей, зей)

Много, много, много нас (нас, нас, нас)

Встанут (выполнят любое действие, покажут себя) Коли, Саши, Ани все сейчас.

Игра повторяется несколько раз. Ведущий придумывает разные действия и называет новые имена. Последний раз стихотворение звучит так:

Шёл по крыше воробей (бей, бей, бей)

Собирал себе друзей (зей, зей, зей)

Много, много, много нас (нас, нас, нас)

Встанут (захлопают и т.п.) все друзья сейчас.

Таким образом, последнее действие все участники игры должны выполнить вместе.

«Подснежник»

Дети становятся в круг, друг за другом - они превращаются в деревья в лесу. Ведущий читает текст, дети выполняют действия. «В лесу под сугробом спрятался нежный цветок. Он крепко сложил свои лепестки, чтобы не погибнуть от холода и уснул до весны. (Дети садятся на корточки, обнимая руками плечи, прижимая голову). Солнышко стало пригревать сильнее. Лучики солнца постепенно пробуждают цветок. Он медленно растет, пробираясь сквозь снежный сугроб. (Дети медленно приподнимаются и

встают). Кругом лежит снег, а цветочку так хочется почувствовать тепло (дети тянут руки вверх, напрягая пальцы, поднимаясь на носки). Но вот подснежник вырос, окреп. Лепестки стали открываться, наслаждаться весенним теплом. Цветок радуется, гордится своей красотой. Это я - первый весенний цветок - а зовут меня подснежник (до кого ведущий дотрагивается, тот называет свое имя, демонстрируя себя)». Ведущий должен похвалить каждый подснежник, найти его неповторимость и обратить на нее внимание всех.

«Дружба»

Участники игры разбиваются по трое и по двое. Каждая тройка, держась за руки, образует малые круги по всей площадке. Вокруг малых кругов прогуливаются несколько пар, тоже держащихся за руки. Они по договорённости между собой могут выбрать любого человека из любой тройки. Договорившись, они подходят к одной из троек и заключают выбранного человека вовнутрь своего круга, который образуют, взявшись за руки. Оставшиеся два игрока из тройки, становятся выбирающей парой. А, вновь образовавшаяся тройка, знакомится между собой. Игра заканчивается, когда все участники перезнакомятся.

«Давайте познакомимся»

Все играющим предлагают найти себе тезку по имени и объединиться в группы. Те, у кого редкие имена, объединяются в группы «Ассорти». Каждая группа получает задание творчески представить свое имя. (игра позволяет ребятам запомнить имена друг друга, раскрывает творческие и организаторские способности).

«Бинго»

Участники образуют два круга - один в другом, с равным количеством человек. Круги вращаются в разные стороны, обращённые лицом друг к другу, под слова:

«Мой лохматый серый пёсик

У окна сидит.

Мой лохматый серый пёсик

На меня глядит.

Б -И-Н -Г-О (2 раза)

Да, Бинго звать его».

Слова « Б-И-Н-Г-О» произносятся отдельно по буквам, причём на каждую букву стоящие во внешнем круге ударяют в ладоши стоящих во внутреннем. На каждую букву - ладоши нового человека. Последняя буква «О» говорится протяжно (удивлённо - радостно) и последние слова («Да, Бинго звать его») пара произносит вместе, держась за

руки. После чего участники представляются друг другу по именам. Так продолжается до тех пор, пока все не перезнакомятся.

**Игры на сплочение в детском коллективе в условиях
лагеря с дневным пребыванием детей**

«Гомеостат»

Эта игра помогает осознать силу группового единства. По команде ведущего все участники выкидывают на пальцах какое-либо число. Можно провести несколько тестов еще. Варианты: по команде все начинают показывать друг на друга. Выигрывают те, кто оказался парой. Или все прыгают в одну сторону. Выигрывает большинство тех, кто прыгнул на одинаковый градус.

За веселым соревнованием стоит отработка «чувства плеча», умения предугадывать каждый шаг своего партнера.

«Пары»

Каждая пара берет по одному листку бумаги, встает лицом друг к другу и, прижимая лист лбами с двух сторон, руки заводит за спину, в таком положении пары должны произвольно передвигаться по помещению (можно под музыку). Разговаривать нельзя.

Главная задача участников – найти каналы интуитивного понимания партнера, которое всем нам необходимо в жизни среди людей.

«Мигалки»

Дети встают в два круга — внутренний и внешний, лицом в центр круга. Так образуются пары: один — из внутреннего круга — стоит спиной к напарнику и смотрит на водящего; другой — из внешнего круга — стоит за ним на расстоянии в полшага, смотрит ему на пятки, руки держит за спиной. Водящий находится в центре внутреннего круга (без пары), он подмигивает кому-либо из внутреннего круга. Увидев, что ему подмигнули, игрок внутреннего круга старается убежать. Если напарник успевает его удержать, водящий подмигивает другому игроку, а если нет, то убежавший встает за спину водящего, а игрок, упустивший напарника, становится водящим.

«Себе — соседу»

Дети встают в круг. Левую руку держат вытянутой вперед, вверх открытой ладонью, правую — вниз ладонью щепоткой (будто что-то в ней держат). На слово «себе» дети правой рукой как будто что-то вкладывают в свою левую руку. На слово «соседу» — правой рукой «вкладывают» что-то в левую руку соседа справа. Все одновременно выполняют движения и произносят: «Себе — соседу». На самом деле по кругу передается небольшой предмет (монетка или камешек.). Ведущий (в центре круга)

должен заметить, у кого монетка. Когда это ему удастся, он и игрок, у которого найдена монетка, меняются местами.

«Печатная машинка»

Игра учит сосредоточенности, собранности, развивает умение действовать группой. По очереди игроки называют по букве алфавита, запоминая доставшиеся им буквы. Ведущий предлагает напечатать телеграмму с определенным текстом. Например, «Еду. Встречай. Гном». Перед началом и в конце фразы вся группа должна хлопнуть в ладоши два раза. Затем один раз хлопает, «печатая букву», тот, кому досталась первая буква телеграммы, за ним тот, у кого вторая буква, и т. д. После того, как слово «напечатано», вся группа делает один хлопок, отделяя таким образом слова друг от друга.

Игра продолжается, пока группа не передаст всю телеграмму «Печатная машинка» проводится молча.

«Темп»

Как и предыдущая, эта игра способствует сосредоточению внимания, развивает умение действовать группой, но проходит более динамично и энергично. Все игроки садятся в круг, рассчитываются по порядку и запоминают свои номера. Ведущий задает темп: два хлопка по коленкам, два щелчка пальцами. Все повторяют. Как только удастся установить единый ритм, вводятся слова. Ударяя два раза по коленкам, ведущий произносит два раза свой номер: «Один, один» и делает два щелчка пальцами; затем, хлопнув по коленкам первый раз, произносит свой номер, после второго — произносит номер игрока, которому передает слово, например, «Один, три». Теперь игрок под номером 3, не выходя из общего темпа, ведет игру. Целесообразно в начале игры просто по очереди передавать слово, чтобы игроки запомнили темп и правила игры, а потом делать это вразнобой, постепенно убыстряя темп.

«Голоса животных»

Дети разбиваются на пары и выбирают голос какого-либо животного. Затем они расходятся по разные стороны помещения. Гасится свет. Задача игроков — найти партнера по голосу выбранного животного.

«Человеческий альянс»

Группа состоит из 10-12 человек. Участников просят встать в круг, дотянуться и взяться правой рукой с одним человеком, а левой — с другим. Затем их просят распутаться, не разжимая рук. Успех зависит от того, как участники будут договариваться друг с другом. Затем дети обсуждают, как они приходят к согласию в реальной жизни, насколько важны эти соглашения.

«Импульс»

Игра на время. Стоя в кругу и держась за руки, игроки (10-50 человек) пытаются как можно быстрее передать «импульс», сжимая руку соседу справа. Попробуйте провести игру вначале с открытыми глазами, а затем — с закрытыми. Сравните время. А теперь попросите одного из участников послать «импульс» в двух направлениях. Посмотрите, могут ли «импульсы» пересечься и продолжить свой ход дальше. Аналогично импульсу можно передавать все что угодно, например, звук или какое-нибудь слово.

«Останься незамеченным»

На местности с густой травой и кустарником на расстоянии 100-150 м от места нахождения группы играющих устанавливается флажок. Около него встает руководитель. Играющие по команде ползут к флажку, стараясь остаться незамеченными руководителем. Тот, кто будет им обнаружен, поднимается и остается на том же месте до конца игры. Через некоторое время руководитель дает свисток, по которому все остальные поднимаются. Победителем объявляется тот, кто оказался ближе к флажку.

«Север, юг, запад, восток»

Играют 10-15 человек, построенные в две шеренги и разомкнувшиеся на один шаг. По компасу или по солнцу руководитель указывает играющим стороны горизонта: север, юг, запад, восток. Затем громко называет какую-либо сторону горизонта, например север, а все играющие должны быстро и четко сделать поворот, став лицом к северу. Кто ошибается, получает штрафное очко. Выигрывает тот, кто получит меньше штрафных очков.

«Наблюдатели»

Во время прогулки отряд делает привал в таком месте, откуда в одну сторону открывается широкая панорама и видны разнообразные местные предметы (столбы, дома, кусты и т. д.). В течение минуты ребята внимательно рассматривают ландшафт, стараясь запомнить все детали, а потом поворачиваются к нему спиной. Руководитель задает им различные вопросы относительно того, что они сейчас наблюдали. За каждый правильный ответ — очко.

«Опоздал — шаг назад»

На земле проводятся параллельные линии на расстоянии одного шага. На первой линии выстраиваются члены отряда по росту. По команде «Разойдись» играющие разбегаются по площадке, после чего подается команда «Становись». Кто встает последним, тот делает шаг назад на другую линию. Затем игру повторяют. Выигрывает тот, кто остается на первой линии после проведения игры 5-7 раз.

Атрибутика лагеря

Гимн лагеря дневного пребывания детей

«Голубой вагон»

Медленно минуты уплывают вдаль,
Встречи с ними ты уже не жди.
И хотя нам прошлого немного жаль,
Лучшее, конечно, впереди
Скатертью, скатертью дальний путь стелится
И упирается прямо в небосклон,
Каждому, каждому в лучшее верится,
Катится, катится голубой вагон.
Может мы обидели кого-то зря,
Календарь закроем этот лист,
К новым приключениям спешим, друзья,
Эй, прибавь-ка ходу, машинист!
Скатертью, скатертью дальний путь стелится
И упирается прямо в небосклон,
Каждому, каждому в лучшее верится,
Катится, катится голубой вагон.
Голубой вагон бежит качается,
Скорый поезд набирает ход,
Ну зачем же этот день кончается,
Пусть бы он тянулся целый год.
Скатертью, скатертью дальний путь стелится
И упирается прямо в небосклон.
Каждому, каждому в лучшее верится,
Катится, катится голубой вагон.
Каждому, каждому в лучшее верится,
Катится, катится голубой вагон...

Девиз:

лагеря дневного пребывания детей

"Наш поезд мчится сквозь года – в сердцах живет Победа навсегда!"

Речёвка:

Ведущий:

Слушай, страна!

Наш паровоз, вперёд лети!

Все (ритмично, с хлопками):

Раз-два! Три-четыре!

Помним подвиг в этом мире!

Ведущий:

Сквозь года, сквозь века

Едет наша память строго!

Все (громко, шагая на месте):

ПО-БЕ-ДА! (руки вверх)

Не померкнет НИ-КОГ-ДА! (кулак к сердцу)

Ведущий:

Кто шагает дружно в ногу?

Все (энергично):

Это наш отряд –

"Поезд Победы" мчит вперёд,

Герои с нами рядышком идут!

Вариант с движениями:

1. На слова "раз-два" – два шага вперёд
2. "Победа" – салют руками (пальцы растопырены вверх)
3. "Не померкнет" – руки скрещивают на груди
4. В конце – все кричат "Ура-а-а!" и изображают гудок ("Ту-у-у!")

Где использовать:

- Утренние построения
- Открытие тематических дней
- Церемонии награждения
- Финальный парад отрядов

Альтернативная короткая версия:

Наш поезд, мчись,

Песню Победы ты храни!

В каждом вагоне –

Юные герои страны!

