

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Новостроевская средняя общеобразовательная школа»
Кемеровского муниципального округа

Принята на заседании
методического объединения
от «23» мая 2022г.
Протокол № 7

Утверждаю:
Директор МБОУ
«Новостроевская СОШ»
Кемеровского
муниципального округа



2022 г.

Общеобразовательная общеразвивающая
программа оздоровительного лагеря с дневным пребыванием детей
художественной направленности
«Азбука искусства: ART -проект».

Возраст обучающихся: 7-18 лет
Срок реализации: летний период

Автор-составитель:
Ю.А.Коржова

2022 г.

Содержание

1. Пояснительная записка.....	4
2. Учебно-тематический план	6
3. Содержание программы.....	7
4. План-сетка.....	8
5. Методическое обеспечение программы.....	8.
6. Приложения.....	11
7. Список литературы.....	31

Пояснительная записка

Обеспечение занятости школьников в период летних каникул является приоритетным направлением в области образования детей и подростков. Данная программа носит кратковременный характер и рассчитана на 21 день 1 смены.

Направленность программы: данная программа лагеря с дневным пребыванием детей разработана в рамках художественной направленности.

Новизна программы заключается в том, что она объединяет такие области как декоративно-прикладное искусство, театральную деятельность и художественную. Например, посещая занятия, ребенок может познакомиться с деятельностью актера кукольного театра, понять – привлекает она его или нет, окунуться в мир современного декоративно-прикладного искусства, а затем самостоятельно принять решение о дальнейшем продолжении этих видов деятельности.

Актуальность данной программы обосновывается современными требованиями образовательных стандартов, где во главу угла ставится создание социальной ситуации развития ребенка, позволяющей выстроить ему индивидуальный путь развития через приобретение новых умений, навыков, свойств личности, взятых из социальной действительности, как из основного источника развития.

Педагогическая целесообразность программы определяется направленностью на удовлетворение потребностей растущей личности во всестороннем развитии. Здесь кукольный театр и декоративно-прикладное искусство являются уникальными средствами воспитания, благодаря которому ребенок познает мир не только умом, но и сердцем и выражает свое собственное отношение к добру и злу.

Цель программы:

- развитие творческих способностей уч-ся, расширение культурного кругозора и формирование коммуникативных навыков, приобщение учащихся к духовным ценностям посредством творческой деятельности.

Достигнуть поставленных целей можно через решение **следующих задач:**

Обучающие:

- обучить организационным навыкам художественного творчества;
- обучить основам творческих техник;
- учить правилам публичного поведения (на сцене, при посещении культурно-массовых мероприятий в качестве зрителя);
- совершенствовать артистические навыки детей в плане переживания и воплощения образа, а также их исполнительские умения;
- учить детей основам владения элементами художественно-образных выразительных средств.

Развивающие:

- развивать художественно-графические умения и навыки;
- развивать фантазию, творческое мышление и воображение, пространственное восприятие;
- развивать точные движения руки и мелкую моторику пальцев;
- развивать умения управлять собственным вниманием, активизировать фантазию и воображение;
- развивать интерес к театральному искусству.

Воспитательные:

- формировать самоорганизованность и трудолюбие;
- воспитывать уважительное отношение к культуре и искусству родной страны;
- развивать чувство коллективизма и взаимопомощи.

Возраст детей, участвующих в реализации программы. Предлагаемая образовательная программа рассчитана на детей от 6 до 18 лет, не предусматривает предварительного отбора, т.е. в ее реализации могут участвовать дети разного социального положения, уровня здоровья и развития.

Занятия проводятся в различных формах от интерактивной беседы до коллективно творческого дела. Работа организуется в индивидуальной, парной и групповой формах. Применяются активные методы обучения, способствующие повышению у детей мотивации к выполняемой деятельности, развитию творческого мышления. В процессе обучения используются информационно-коммуникативные и технические средства обучения.

Необходимо отметить, что особое место выделяется различным видам игр (подвижные, сюжетно-ролевые, творческие, интеллектуальные и т.д.). Некоторые занятия проводятся в форме репетиции, подготовки к финальному спектаклю.

Ожидаемые результаты.

По итогам освоения программы дети должны овладеть следующими компетенциями:

- речевая компетенция – ребенок учится правильно, понятно и громко говорить, ясно формулировать свои мысли при общении с другими людьми;
- коммуникативная компетенция – развитие навыков работы в парах, в группах различного состава, умение представлять себя и вести диалог;
- учебно-познавательная компетенция – пополнение знаний в области ДПИ, ознакомление с разнообразными приемами и способами творческого воплощения художественного образа, обучение рациональным способам организации творческой деятельности (целеполагание, планирование, анализ, рефлексия), овладение креативными навыками при целенаправленном изучении окружающей действительности;
- компетенция личностного самосовершенствования – развитие ценностных качеств личности (патриотизм; самостоятельность, ответственность, творчество, трудолюбие, аккуратность и др.), овладение правилами личной гигиены, способами безопасной работы с различными

материалами и инструментами.

2. Учебно-тематический план

N п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие	2	1	1	Анализ дня (общелагерная линейка)
2.	Силуэтное вырезание «Веселые мордашки»	2	1	1	Рефлексия (отрядный огонек)
3.	Картина на 5 метров	6	0.5	5,5	Наблюдение, беседа, игры, тренинговые упражнения
4.	Театральная ширма своими руками	6	1	5	Беседа, игры, тренинговые упражнения
5.	Инсценировка сказки «Сказка на новый лад»	5	-	5	Игры
6.	Сказочный герой из фетра	6	-	6	Беседа
7.	Киригами или дерево в 3D	4	1	4	Беседа
8.	Поделки из цветного картона	10	2	8	Беседа
9.	Конкурсы рисунков (различной тематики)	10	1	9	

3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

1. Вводное занятие (2 часа).

Игры на знакомство, командообразование, доверие. Тест по актерскому мастерству, диагностика творческого потенциала. Работа над отрядным уголком.

2. Силуэтное вырезание «Веселые мордашки» (2 часа).

История происхождения бумаги. Определение техники «Силуэтное вырезание». Материалы и инструменты. Техника безопасной работы. Просмотр презентации. Практическая работа.

3. Картина на 5 метров (6 часов).

Выбор сюжета на тему «Сказочная страна», «Сказочный город».

Перенос выбранного сюжета на обои. Оформление творческой работы. Оформление отрядного уголка.

4. Театральная ширма своими руками (6 часа).

Технология изготовления театральной ширмы. Просмотр примеров оформления. Оформление ширмы с использованием творческих работ, выполненных ранее.

5. Инсценировка сказки сказки на новый лад « ВОВКА В ТРИДЕВЯТОМ ЦАРСТВЕ» (5 часа)

Распределение ролей на спектакль «Вовка в тридевятом царстве». Работа над текстом (дикция и интонация). Работа с куклой и декорациями. Индивидуальная работа с детьми над ролью.

6. Сказочный герой из фетра (6 часов).

Определение свойств фетра, обсуждение материалов и инструментов. Обучение навыкам «Шов вперед иголки». Выбор персонажа, определение ролей по сказке «Рукавичка». Совместное творчество – изготовление рукавицы для спектакля.

7. Киригами или дерево в 3D (2 часа).

Определение техники «Киригами» и «Поп-ап. Материалы и инструменты. Обсуждение работ. Выполнение объемных деревьев в технике для декораций.

8. Поделки из цветного картона

Определение свойств фетра, обсуждение материалов и инструментов.

9. Конкурсы рисунков (различной тематики)

Определение свойств фетра, обсуждение материалов и инструментов.

План-сетка мероприятий

Дата	Тема дня	Название мероприятия
1 июня	День знакомства	Отрядный сбор
		#ФОТОНАПАМЯТЬ
		Подготовка к открытию
3 июня	«Всемирный день окружающей среды»	Работы кружков по отдельному расписанию
		Экологический лонг-моб
		Веселыми тропинками лета (открытие смены) «Здравствуй ЛЕТО!»
4 июня	«Пушкинский день»	Работы кружков по отдельному расписанию
		Эрудит-марафон «По страницам сказок Пушкина»
		«Игровая программа «Вперед! За приключениями!»
5 июня	«День талантов»	Работы кружков по отдельному расписанию
		Открытие малых олимпийских игр
		Конкурс талантов «Давай докажем, что не зря на нас надеется Земля»
6 июня	«День театра»	Работы кружков по отдельному расписанию
		Картина на 5 метров.
		Театральный фестиваль.
7 июня	«Весёлый экспресс»	Работы кружков по отдельному расписанию
		Спортивный турнир по пионерболу, теннису, эстафеты.

		Квест «Весёлый экспресс»
8 июня	«Карнавальное шествие»	Работы кружков по отдельному расписанию
		Развлекательная игра «Зов джунглей»
		Флешмоб «Мы дети России».
		Творческая мастерская «День России»
10 июня	«День творчества»	Работы кружков по отдельному расписанию
		«Арт-проект» отрядный рисунок руками
		Мероприятие «Юный клипмейкер»
11 июня	«День дружбы»	Работы кружков по отдельному расписанию
		Музыкальная капель «Лучшая отрядная песня».
13 июня	«День смеха»	Работы кружков по отдельному расписанию
		Игровая программа «В поход с Чингачкугом»
		Улыбка до ушей,хоть завязочки пришей (Фотоконкурс»
14Июня	«День спортивных игр»	Работы кружков по отдельному расписанию.
		Малые олимпийские игры. Продолжение.
15 июня	«Рождение грома»	Работы кружков по отдельному расписанию
		«Грозвые ворота» - футбол
		Конкурс «Самые громогласные» -

		конкурс кричалок
		Квест «Незнакомыми тропами»
17 июня.	«День танцев»	Работы кружков по отдельному расписанию
		Стартинейджер «Танцуют все!»
18 июня	«День Солнца»	Работы кружков по отдельному расписанию
		Конкурс «Супер вожатый»
19 июня	А на завтра была война...	Работы кружков по отдельному расписанию
		Линейка возле памятника погибшим во время ВОВ
		Закрытие малых олимпийских игр
		Спортивный турнир «Дорогами победы».
20 июня	«День Нептуна»	Работы кружков по отдельному расписанию
		КТД «Пиратская вечеринка»
21 июня	«День красоты»	Работы кружков по отдельному расписанию
		Конкурсная программа «Мисс и мистер острова»
22 июня Закрытие лагерной смены	«Прощайте, друзья»	Праздничный концерт, посвященный закрытию лагерной смены «Расстанутся друзья»

Методическое обеспечение программы

Театр в связи с декоративно-прикладным искусством –это уникальное воспитательное пространство. Ребенок –актер, учится побеждать смущение, активно выражать жизненную позицию, учится внутренней дисциплине, сдерживанию эмоций, становится убедителен в диалоге, у него развивается фантазия, память, коммуникативные способности, и даже если с него не выйдет профессионального актера, из него выйдет гармонично развитая личность , что не менее важно в современном мире. Для себя ребенок откроет что новое, ранее которое было не доступным, недостижимым, и помогут ему в этом опытные воспитатели. Мир ДПИ для ребенка-это путь к успеху, увлекательное время проведения, благодаря чему он научится конструированию, развивая мелкую моторику рук, что определено связано с развитием речи, сможет на практике применять полученный опыт, участвуя в конкурсах и мероприятиях. А если чередовать занятие ДПИ с с театральной деятельностью, это дает возможность ребенку найти себя в одной из разновидностей творчества и наиболее полно реализовать креативные особенности.

Основные формы и способы работы с детьми:

Занятия необходимо проводить каждый день на протяжении лагерной смены, кроме заключительного периода. Чередование видов деятельности, присутствие игровых форм позволяет поддерживать активный темп работы и избегать переутомление детей.

Стоит отметить, что особое место в реализации данной программы занимают различные виды игр:

1.Эмоционально-сенсорные, основанные на развитии чувственной и эмоциональной сферы личности ребенка (игры-закоства,игры на внимание, пальчиковые игры)

2.творческие игры, способствующие развитию ассоциативного, нестандартного, конструктивно-моделирующего взгляда на мир, воображения и фантазии, стремление к творчеству в процессе жизнедеятельности (словесные, драматические, изобразительные, например игра «В классики» -мелом на асфальте, либо «Шашки» на асфальте с кеглями.

3.Подвижные игры, которые носят полифункциональный характер, развивая чувство ритма, мысль, навыки общения, фантазию,волю,внимание. Одна из важнейших их особенностей –вариативность и возможность усложнения (сюжетные, ролевые-подстановка сказки, спортивно-соревновательные, эстафеты, квест, народные, хороводные игры).

При работе над постановкой спектакля, сценки-миниатюры, сказки целесообразно разделение участников на группы, например:

1. Декораторы
2. Актерская группа
3. Детский шумовой оркестр
4. Гримеры
5. дизайнеры и костюмеры

Все эти группы мобильны и дети могут без труда попробовав себя в одной роли, свободно перейти в другую.

Также программа планирует и работу с одаренными детьми, которая включает углубленную работу над их исполнительским мастерством.

К ним относят:

- беседа
- показ видеороликов и их обсуждение
- викторины
- конкурсы чтецов
- командные соревнования
- импровизационные занятия
- репетиции-занятия творческой деятельности

Возможность самостоятельно проявить себя и предложить поработать индивидуально над номером для выступления.

На каждом занятии обязательно: выполнять ряд упражнений на развитие артикуляции, дикции, дыхания, выразительности речи (скороговорки, чистоговорки), слушание музыки (в том числе релаксационной).

Материальные средства, необходимые для реализации программы:

- Учебный кабинет
- компьютер, оснащенный звуковыми колонками
- медиа проектор и экран

- материальная база для создание кукол, костюмов, декораций

Формы подведения итогов по каждой теме:

-опросы, викторины

-анализ творческой работы

-оформление выставок, оформление ширмы ка предмет декораций

-командные и индивидуальные выступления.

Вся работа лагеря состоит из комплекса учебных, воспитательных, физкультурно- оздоровительных мероприятий, а также общественно-полезного труда.

Она строится с ориентацией на следующий примерный распорядок дня:

8.45–9.00 Встреча детей

9.00–9.15 Утренняя зарядка

9.15–9.30 Дежурство в столовой

9:30-10:00 Завтрак

10:00–10.30 Общий сбор отряда

10.30–12.30 Школа занимательных уроков

12:00-12:30 полдник

12:30-13:15 Час спорта и здоровья

13.15–13.30 Дежурство в столовой

13:30-14:00 Обед

14.00:14:15 Уборка в отряде

14.15–14.30 Сбор всех воспитанников на подведении итогов дня

Приложения

Изготовление театральной ширмы своими руками

1. Коробку распрямить, отрезать лишнее, оставив большую стенку и боковые части. Нарисовать эскиз сцены и вырезать по контуру.
2. На обратной стороне заготовки прикрепить картонную раму. На ней будут крепиться декорации.
3. Внешнюю стенку ширмы покрасить в несколько слоёв. Можно оклеить бумагой.
4. Нарисовать театральные шторы, выделить кисти и бахрому золотым цветом. Внутреннюю раму покрыть тёмным тоном.
5. Из остатков картона сделать декорации.

Действующие лица:

Вовка

Золотая рыбка

Двое из ларца

Василисы премудрые

Дети

(Музыка... « В гостях у сказки», занавес открывается, Вовка сидит на лавочке, считает на пальцах)

Вовка : 18, 19, 20, 21.....ого как еще долго до конца лагеря. Каждый день одно и тоже — Вовка на зарядку, Вовка ешь кашу, Вовка пой , Вовка танцуй..... Надоело! Пойду к золотой рыбке помощи просить.

(Музыка «Превращение» из СэйлорМун.)

(Море... Вовка кричит)

Вовка: Эй! Золотая рыбка!..... Золотая рыбка-а-а-а !

Рыбка: (зевает) ну что тебе старче..ой Ты кто?

Вовка : Да я Вовка из лагеря ДДТ!

Рыбка: Ну чего тебе Вовка надобно?

Вовка: Слушай , рыбка, надоело мне быть Вовкой, хочу быть вожатой Ириной Витальевной.

Рыбка: Вот хитренький. А ты три раза невод в море забросил? Ты меня поймал?

Вовка. (Вот килька противная.....). Ну рыбка, ну золотая, ну пожалуйста!

Ну ладно, ступай в лагерь будь Ириной Витальевной.

Веселая музыка.

(Дети бегут к Вовке.)

Дети: Ирина Витальевна, мы хотим на речку.

Вовка: завтра пойдём

Дети : Нет, нет, нет, нет — мы хотим сегодня

Нет, нет ,нет, нет- мы хотим сейчас!

Вовка: Ну ладно сейчас. А игры на воздухе завтра

Дети: Нет.....

Вовка: Ладно и игры сейчас, и концерт сейчас и день ужасов сейчас

(надевает страшную маску, дети с криками разбегаются)

Что детишечки, страшно вам?. (смотрит на себя в зеркало) Ой ужас какой. Я даже сам себя боюсь, не хочу я больше вожатой быть.

Музыка «Превращение»

Вовка: Эй, золотая рыбка!-а-а

Рыбка: Ну что тебе, Вовка!

Вовка: Слушай, не хочу я быть Ириной Витальевной, хочу быть воспитателем- Александром Васильевичем!

Рыбка: А ты хорошо подумал?

Вовка: Ну да

Рыбка: Ну ладно. Будь по- твоему !

Дети: (выбегают, кричат) Александр Васильевич!.....

Вовка: Равняйся! Смирно! Отставить! Что забыли как на линейке стоят? Сейчас у кого-то улетят игрецы...Кстати, кто хочет заработать игрецы

Дети: Мы.....

Вовка: Тогда пойдите туда, не знаю куда, принесите то, не знаю что (Убегают) А кто тут спрятался? Двое из ларца, одинаковых с лица?

(из сундука появляются двое под музыку корейского исполнителя «Опа камно стар»)

Двое из ларца: Ага.

А.В. Ну что попались, голубчики? Будете мороженое и пирожное за меня есть?

Двое из ларца: Ага

А.В.: И кашу за меня есть будете?

Двое: Не-е-ет....

А.В. Будете, еще как будете! (кормит)кушайте, деточки, поправляйтесь! А то игроков вам не видать. Вот и хорошо. А теперь я сам поем (ест) Фу какая гадость. А я же должен ее съесть, как я пример детям покажу? Нет, не хочу я быть воспитателем!

(Море, рыбка, музыка «Превращение»)

Вовка: Эй,..золотая рыбка-а-а-аа!

Рыбка: Ну чего тебе опять, Вовка!

Вовка: Не хочу я быть больше Александром Васильевичем, хочу быть начальником лагеря, Татьяной Геннадьевной. А что тебе, сиди, командуй и все.

Рыбка: Ну ладно, Вовка, иди... покомандуй!

(Кабинет начальника, музыка, Вовка за столом считает на счетах)

Вовка : Пятью пять – двадцать пять, пять пишем два на ум пошло, и еще 25? Уже 50 Ого А должно быть 58. Где 8? Сейчас сбегая посмотрю. Ага,... этого нет,... и этого не. Никого нет .И заявлений нет?. О горе мне. Ладно, займемся меню. Тарелку супа умножаем на котлету с картошкой , делим на пять мороженных и получается какая-то белиберда. И где эти премудрые Василисы. Помогли бы что ли?

Василисы: Мы здесь.

Вовка: О привет. Ну-ка подскажите вы мне че по чем?

Василисы: Хорошо!

(Василисы поют Музыка минус «Песня Василис» из м-ф «Вовка в тридевятом царстве».

Поработаем немного

Подсчитаем что почем

Если здесь детишек много

Значит, жизнь здесь бьет ключом

8 тонн мы съели каши

Чаю 32 ведра

Вот бы сладостей нам столько

Мы бы слиплись навсегда

Игрецы нам выдавали

В день по 8, 10 штук

Если мы их сосчитаем

Нам подарочек дадут!

Вовка: Ну, это вам дадут, а мне-то ничего. Одна головная боль. (звонок) вот опять звонят. Алло, да это начальник лагеря, что еще детей приведут? 20 человек? За безопасность отвечать? Проверка.... Сегодня? А.....(прячется под стол) Рыбка.... рыбка золотая....Не хочу я быть Татьяной Геннадьевной. Хочу быть Вовкой в отряде «Робинзоны» (кричит) в любимом лагере ДДТ!!!

Игры на развитие внимания и воображения

Раздел картинки из спичек

Упражнение строится, как конкурс детей. Ученики складывают из спичек картинки по своему вкусу и объясняют их. Кроме элемента состязательности, важного для самих учеников, следует отметить, что эта игра прекрасно развивает чувство художественного вкуса, воображение, и, благодаря однотипности «строительного материала», - чувство пропорции. Лучше всего проводить упражнение на полу (ковёр), так как дети не связаны размером столов и чувствуют себя более раскованно.

Нарисую у тебя на спине... Упражнение на сенсорное воображение.

Играют парами. Рисующий пальцем воспроизводит на спине водящего какое-либо изображение. Задача водящего – отгадать, что же было «нарисовано» у него на спине. Стоит дать рисующему задачу – «не захотеть», чтобы водящий отгадал рисунок, поведение обоих играющих резко меняется: водящий максимально концентрирует внимание, доводя его остроту до максимума, а рисующий, «обманывая», пытается сбить накал внимания партнёра нарочитой расслабленностью. Это – одно из самых увлекательных заданий, но педагог должен тщательно контролировать ход его выполнения, не допуская обид и огорчений, присущих малышам, эмоциональной перегрузки и усталости. В конце концов, не беда, если водящий не сумеет точно определить, что за изображение вывел пальцем на его спине рисующий, - важна осознанная попытка представить себе этот рисунок и выразить это словами.

Рисунки на заборе.

Преподаватель предлагает каждому участнику нарисовать на «заборе» (стена класса) воображаемый рисунок, то есть начертить его пальцем. Наблюдающие должны рассказать о том, что они увидели, причём надо следить за тем, чтобы «рисунок» участника не «налезал» на предыдущий. Наиболее ценным дидактическим моментом является отсутствие возможности негативной оценки со стороны группы, так как условность изображения не дает повода для его критики и реального сравнения художественных достоинств.

Здесь «каждый – гений», что очень важно в воспитании не только уверенности в своих творческих способностях и силах, но и «коллективного воображения», доверия к способностям партнёра.

Цирковая афиша.

Каждый ученик, сочинив свой «цирковой номер», рисует свою афишу, в которой пытается наиболее полно выразить своё представление о жанре, сложности, яркости и других особенностях своего «номера». Поощряется изобретение псевдонимов и кратких анонсов к номерам. Чем ярче ребёнок

воображает свой номер, то, что он делает «на арене», тем ярче работает его художественная фантазия.

Роботы. Играют двое. Первый – участник, дающий «роботу» команды. Второй – «робот», исполняющий их с завязанными глазами. Методические цели, стоящие перед играющими, можно сгруппировать по двум направлениям: 1. Умение поставить точно сформулированную задачу для «робота». 2. Умение реализовать словесный приказ в физическом действии. Преподаватель должен чётко проследить за тем, чтобы команды подавались не «вообще», а были направлены на осуществление пусть простого, но вполне продуктивного действия, к примеру, - найти, подобрать и принести какой-либо предмет.

Говоря о контроле за действиями самого «робота», важно подчеркнуть, что они должны строго соответствовать командам. Робот должен доверять командам, исполнять их в строгой очерёдности.

Дидактический материал по теме «Пожарная безопасность»

Тесты.

Выберете правильные ответы:

1. Какой материал является легковоспламеняемым?

А) металл

Б) бензин

В) бетон

2. Что может явиться причиной пожара?

А) вода, выливающаяся из шланга

Б) включенный в розетку утюг

В) попугай, сидящий на люстре

3. Что можно отнести к средствам пожаротушения?

А) газовый баллончик

Б) вода

В) песок

4. Что нельзя использовать в качестве игрушки:

А) куклу

Б) конструктор «Лего»

В) спички

5. Чем можно защититься от дыма во время пожара?

А) мокрой тряпкой, закрыв лицо

Б) противогазом

В) прозрачным полиэтиленовым пакетом

6. Какие вещи разрешается развешивать на электропроводах?

А) мокрые

Б) сухие

В) никакие

Кроссворд по теме «Пожарная безопасность»

По горизонтали:

1. Что в народе называют «красным петухом»? /огонь/
2. Болезненное состояние, вызванное попаданием в организм вредных и ядовитых веществ. /отравление/
3. В деревянном домике проживают гномики. Все такие добряки – раздают всем огоньки. /спички/

По вертикали:

1. Я и туча, и туман, и ручей , и океан,
И летаю, и бегу, и пожар тушить могу /вода/
2. Это бедствие – огонь, дым, жар.

Называется --/пожар/

3 Защищу я от огня

В комнате, машине.

Лишь нажмите мой рычаг.

Я - /огнетушитель/

Тренинг «Знакомство»

Цель: создание климата психологической безопасности в группе; формирование первого впечатления друг о друге, знакомство.

1. Приветствие.

- Поднимите руки те, кто, выходя из дома, посмотрел на себя в зеркало. А теперь те, кто еще и улыбнулся. Восполним то, что не было сделано утром: повернулись друг к другу, улыбнулись и поздоровались

(Подчеркнуть, что обмен приветствиями – это обмен человеческим теплом. Мы рады существованию другого человека, рады, что он среди нас)

- Диагностика настроения ребят «Цвет настроения» (по карточкам Люшера)
- Поздороваться друг с другом, используя ритуалы приветствия, принятые в разных культурах:
 - объятие и троекратное лобызание поочередно в обе щеки (Россия);
 - легкий поклон со скрещенными на груди руками (Китай);
 - рукопожатие и поцелуй в обе щеки (Франция);
 - легкий поклон, ладони сложены перед лбом (Индия);
 - легкий поклон, руки и ладони вытянуты по бокам (Япония);
 - поцелуй в щеки, ладони лежат на предплечьях партнера (Испания);
 - простое рукопожатие и взгляд в глаза (Германия);
 - мягкое рукопожатие обеими руками, касание только кончиками пальцев (Малайзия);
 - потереться друг о друга носами (эскимосская традиция).
- Поздоровайся локтями (игра ломает привычные стереотипы приветствия и способствует установлению контакта между участниками)

Встать в круг, рассчитаться на «один-четыре» и сделать следующее: «№1» складывает руки за головой, так чтобы локти были направлены в разные стороны; «№2» упирается руками в бедра так, чтобы локти также были направлены вправо и влево; «№3» кладет левую руку на левое бедро, правую руку — на правое колено, при этом руки согнуты, локти отведены в стороны; «№4» держит сложенные крест-накрест руки на груди (локти смотрят в стороны). Задание: познакомиться с как можно большим числом членов группы, назвав свое имя и коснувшись друг друга локтями.

Через несколько минут участники собираются в четыре подгруппы так, чтобы вместе оказались все 1-ые, 2-е, 3-и и 4-ые номера, чтобы поприветствовать друг друга внутри своей подгруппы.

2. Разминка. «Австралийский дождь»

Инструкция. По кругу цепочкой вы должны передать мои движения. Как только они вернутся ко мне, я передам следующие. Следите внимательно!

В Австралии поднялся ветер (ведущий трет ладони)

Начинает капать дождь (клатцанье пальцами)

Дождь усиливается (поочередные хлопки ладонями по груди)

Начинается настоящий ливень (хлопки по бедрам)

А вот и град – настоящая беда (топот ногами)

Но что это? Буря стихает (хлопки по бедрам)

Дождь утихает (поочередные хлопки ладонями по груди)

Редкие капли капают на землю (клатцанье пальцами)

Тихий шелест ветра (потирание ладоней)

Солнце! (руки вверх)

3. Основная часть.

Процедура 1. «Твое имя» (в круге)

1 вариант. Ребята, встаньте в круг, возьмитесь за руки. Пусть один назовет свое имя и сделает особенное движение. Затем все сделают шаг в круг, скажут хором имя игрока и повторят это движение – и так по кругу.

2 вариант. Сейчас каждый, назовет свое имя, а наша задача - назвать, как можно больше вариантов этого имени (например, Лариса – Лора, Ларочка, Ларисочка, Лорка). Можно придумать и ассоциации, связанные с этим именем (растение, цвет, предмет, слова песни, сравнение). Искренно, доброжелательно!

Обсуждение: Какое имя больше тебе по душе и ты хотел бы, чтобы так к тебе обращались окружающие?

Наше имя звучит как самая лучшая в мире музыка. Обращаясь друг к другу, каждый раз называйте человека по имени и помните правило: «Самый главный человек на свете – тот, кто перед тобой».

Процедура 2. «Я интересен тем, что...»

Упражнение начинается со считалки:

Инте-инте-инте-рес

У меня к кому-то есть.

От того, что круг наш тесен,

Расскажи, чем интересен (тот, на ком остановится считалка, должен закончить предложение «Я интересен тем, что...»).

Процедура 3. «Таинственный незнакомец» (развивает наблюдательность и внимание друг к другу, а также чувство собственного достоинства)

Один загадывает из числа присутствующих Таинственного незнакомца. Другие, используя подсказки, должны угадать, кто скрывается под именем Таинственного незнакомца. Например, участник, загадав кого-то, дает первую подсказку: «У него серые глаза». Кто догадался - просто улыбается. Между тем, дается все больше и больше подсказок о загадочном Незнакомце (имеет ли он домашних животных, о семье, черты характера и т.д.) и так до тех пор, пока не появятся улыбки на лицах всех других участников.

Обсуждение: После которой подсказки вы догадались, кто был Таинственным незнакомцем? Трудно ли было долго держать свой ответ в тайне? Хотите побыть в роли Таинственного незнакомца?

Процедура 4. «Ниточка и иголочка» (формирование сплоченности группы, умения согласовывать свои действия с действиями других, достигать группового успеха за счет слаженных индивидуальных усилий; развитие контактности, организованности и собранность, логики и сообразительности, быстроты реакции)

Продолжительность игры - до 15 минут.

Вначале по команде выбираются иголки, желательно, чтобы это были менее активные дети. Тогда им удастся побыть в роли ведущего, лидера и понять, хотя бы в игре, что от них что-то да зависит. Затем к иголкам прикрепляются ниточки. Желательно, чтобы количество детей в ниточке у каждой иголки было одинаково, хотя может быть любое.

Детям предлагается по команде ведущего начинать движение. Задача участников не отцепиться друг от друга, иначе ниточка порвется. Задача иголки не пересекаться с другими иголочками, так как можно уколоть друг друга. Движения ведущих произвольны. Иголки двигаются не просто, а преодолевают различные препятствия: собирают грибы в лукошко, обходят большую гору, закрывают уши от самолета, гудящего в небе, и смотрят на него, переплывают реку, нечаянно наступили на ежика, присели на пенек и т.д.

По окончании игры дети сами проводят анализ, выделяя наиболее крепкую ниточку, наиболее размышляющую иголочку.

Процедура 5. Диагностика настроения в конце занятия «Цвет настроения» (по карточкам Люшера)»

4. Рефлексия. Закройте глаза. Представьте, что занятие закончено, вы идете домой и рассказываете маме о нашей встрече. Что вы расскажите? Что понравилось, а что не очень? Что хотели бы сказать?

Игры на свежем воздухе.

Рыбаки и рыбки

В игре участвуют две команды — «Рыбаки» и «Рыбки». «Рыбаки» делятся на группы по три человека и располагаются на берегу, взявшись за руки. «Рыбок» должно быть примерно столько же, сколько и «рыбаков». По сигналу руководителя «рыбаки» ловят «рыбок», свободно перемещаясь на мелководье. «Рыбка» считается пойманной, если трое «рыбаков» сомкнут вокруг нее руки. Отмечается время, в течение которого «рыбаки» выловят всех «рыбок». После этого команды меняются ролями. Побеждает команда, которая затратила меньше времени на то, чтобы поймать всех «рыбок».

Замечания. В игре нельзя применять физическую силу.

Охотники и утки

На воде обозначены палками и флажками круги. Все делятся на две команды: «Охотники» и «Утки». «Утки» находятся внутри круга, а «охотники» — снаружи. «Охотник» должен попасть в «утку» мячом, и тогда она становится «охотником». Если «утка» поймала мяч на лету и, бросив его, попала в «охотника», то он становится «уткой». Можно играть в эту игру не только на пляже, но и на полянке, площадке и т. п.

Замечания. Мяч должен быть не очень велик, а сипа броска такая, чтобы игрокам не было больно.

Луноход

Все дети встают в круг, выбирают водящего. Он становится на четвереньки и начинает передвигаться по кругу, повторяя фразу: «Я — луноход-один, я — луноход-один». Подходя к какому-либо из игроков, он может остановиться около него и повторять эту фразу. Тот, кто засмеялся или отвернулся, также становится на четвереньки и пристраивается за первым игроком (водящим). Он теперь «луноход-два». В конце концов собирается целая колонна «луноходов».

Замечания. Поначалу может показаться, что нормальные дети в нее играть не будут. Но стоит хоть раз попробовать, и впечатление изменится.

Ловкость в ногах

На земле рисуются два круга на расстоянии полуметра друг от друга, в каждом из них должны свободно помещаться ступни. Два игрока, стоящих каждый в своем кругу на левой ноге, стараются правой сдвинуть своего

противника с места. Проигрывает тот, кто правой ногой коснулся земли, выскочил за пределы круга, упал или коснулся рукой противника.

Мяч за кругом

На гладком поле нужно нарисовать два круга (один в другом). Меньший — диаметром 1 м, больший — 2-3 м. В середину меньшего круга кладут мяч (можно футбольный). Участники игры становятся по краям большого круга, каждый из них старается достать мяч, чтобы выбить его за пределы круга. Мяч стережет вратарь. Участник игры, которого задел рукой вратарь, выходит из игры. Игрок, выбивший мяч, становится вратарем.

Гори, гори ясно

Выбирается водящий. Все участники встают парами, лицом друг к другу. Они держатся за руки и хором говорят:

Гори, гори ясно!

Чтобы не погасло!

Глянь на небо —

Птички летят,

Колокольчики звенят.

С этими словами последняя пара размыкает руки, и каждый бежит вправо или влево, стремясь сделать круг побольше и снова соединить руки с товарищами. А водящий, который стоит перед всеми парами, стремится дотронуться до кого-нибудь из этих двух ребят. Если это не удалось, победители становятся в первую пару, а водящий остается на своем месте. Если же он поймал одного из бегущих, тот, кого коснулись, становится водящим, а второй в паре с прежним водящим встает перед колонной и игра повторяется сначала.

Журавль и лягушки

Игра проводится на лужайке. Играют 5-10 человек. В грунт вбиваются четыре колышка высотой 50-60 см. Между колышками протягивают ленту на высоте 30-40 см от уровня площадки. В центр становится водящий — «журавль». Он ходит по площадке и следит за тем, чтобы на нее не прыгали через ленту «лягушки», которых изображают остальные участники игры. «Лягушки» должны прыгать на обеих (или на одной) ноге (это должно быть заранее оговорено) и имеют право выпрыгивать оттуда тоже установленным заранее способом.

Если «журавль» настигнет «лягушку» в пределах площадки, то они меняются ролями. Можно ввести такой порядок: пойманная «лягушка» выбывает из игры, а «журавлем» становится последняя.

Сторож и вор

«Сторож» с завязанными глазами сидит в центре охраняемых предметов, «вор» (тоже с завязанными глазами) должен взять эти предметы так, чтобы «сторож» его не поймал.

Лесенка

На земле рисуется лесенка в 10-15 (можно больше) ступенек. Играющие прыгают на одной ноге на каждую ступеньку лесенки и обратно, затем через одну ступеньку, две, три и т. д. Прыгать становится все труднее и труднее.

Если кто-нибудь крикнет: «Без рук!» — это значит, что во время прыжка нельзя дотрагиваться рукой до земли; «Без пальцев!» — нельзя дотрагиваться до земли носком другой ноги; «Без ног!» — нельзя отводить ногу в сторону для сохранения равновесия во время прыжков.

Выигрывает тот, кто сможет перескочить через большее количество ступенек.

Загорки

Игра проводится с одним составом и только один раз. Перед игрой на пол кладут часы и другие бьющиеся предметы. Показывают одному из играющих, как нужно шагать через эти предметы и сколько раз, чтобы не наступить на них, в конце же играющий должен перепрыгнуть через натянутый шнур. После этого ему завязывают глаза, с поля все убирают (так, чтобы он не слышал) и предлагают пройти, не наступая на предметы. Это вызывает смех у присутствующих, а затем ему показывают чистый пол.

Найди свое место

Все играющие становятся в круг. Ведущий выходит за круг с платочком в руке. Пробегая мимо стоящих в кругу, ведущий кладет на плечо платок любому играющему и бежит. Тот, кому дан платок, бежит навстречу ведущему. Пока они бегут, их места заполняют следующие в кругу ребята. Ведущий и игрок с платком должны найти себе место. Кто остался без места, продолжает игру.

Напой меня водой

Двум участникам игры дают по стакану воды и столовую ложку, завязывают глаза плавком, надевают передники, сажают на стулья и предлагают по команде поить друг друга водой из ложки. Выигрывает тот, кто быстрее это сделает. Нельзя отворачиваться и мешать другому поить себя.

Угадай задуманное

Одного играющего выбирают отгадчиком (водящим), он должен отойти от игроков на такое расстояние, чтобы не слышать, что они говорят. Остальные задумывают название какого-либо зверя, птицы, рыбы или растения.

Вернувшись, отгадчик должен постараться отгадать, что именно задумано. Для этого он поочередно обращается ко всем играющим с каким-либо вопросом.

По ответам играющих можно узнать, что задумано — животное, растение, птица или рыба. Задача водящего — угадать точное название животного или растения. Водящему запрещено задавать прямые вопросы, можно только наводящие, например: это летает? Плавает? Живет в лесу? Растет в джунглях? и т. д.

Зверь, птица, небылица

Играющие становятся в кружок или рассаживаются на стульях или скамейках. Один из играющих, проходя мимо них, все время повторяет: «Зверь, птица, небылица». Внезапно он останавливается напротив кого-либо, громко называет одно из этих слов и считает до пяти.

Играющий, напротив которого остановились, должен назвать, пока не закончен счет, соответственно зверя или птицу, а если небылица, то назвать то, чего в лесу не бывает.

Кто не сумеет выполнить задание — выбывает из игры. Повторять то, что было уже сказано, не разрешается.

Скажи шестое

Один из играющих — водящий. Он обращается к кому-либо с предложением: «Скажи шестое». При этом он должен быстро назвать пять деревьев (или рыб, птиц, цветов, ягод и т. п.), а тот, к кому водящий обращается, должен успеть, раньше, чем он закончит, назвать шестое. Повторять сказанное водящий и игрок не имеют права.

Чириканкара

Очень веселая, подвижная игра, которая не только развеселит и порадует детей, но и поможет им сплотиться. Все встают друг за другом и берутся за пояс стоящего впереди человека. Главное в этой игре — запомнить слова и правильно выполнять соответствующие движения.

Итак, когда все встали и готовы к игре, необходимо всем вместе сказать: «Чириканкара, чириканкара! Э, ю, я!».

На слове «Чириканкара» все одновременно делают шаг (предварительно договорившись о том, с какой ноги они пойдут).

На звук «Э!» — все вместе делают прыжок влево.

На звук «Ю!» — прыжок вправо.

На звук «Я!» — прыжок вперед.

Таким образом необходимо пройти 20-25 метров, не расцепившись. Казалось бы, простое задание, но попробуйте-ка его выполнить!

Восхождение на вершину

Участники стоят вокруг разложенного парашюта, держа его двумя руками за края. Выбираются два человека — «альпинисты», стоящие друг напротив друга, которые будут совершать восхождение на гору. На счет «один, два, три» все игроки резким движением вскидывают парашют вверх, затем, присев, опускают края к земле так, чтобы получился «воздушный гриб». «Альпинисты» начинают передвигаться к центру, чтобы сдуть парашют. Игра продолжится до тех пор, пока все участники не попробуют себя в роли «альпинистов».

Замечания. Игра рассчитана на 10-15 минут. Оптимальное число участников этой и последующих игр с парашютом — 15-20 человек.

Шест палатки

Все садятся на корточки, держа парашют. На счет «один, два, три» все поднимают руки вверх, запрокидывая парашют за голову, делают шаг или два в круг и, опуская края парашюта за своими спинами, все оказываются под парашютом и садятся на его края. Называют имя игрока, он встает в центр и становится как бы шестом палатки. Затем называют имя другого игрока, они должны поменяться местами, не сломав шеста палатки. Все участники поочередно должны побывать в роли «шеста палатки».

Царевна-лягушка

Разложив парашют на полу, все встают коленями на его края (это большая кувшинка). Выбирают «царевну-лягушку», которая садится в середину «кувшинки». Остальные участники тоже «лягушки», хотят присоединиться к ней, спрашивая на это ее разрешения.

Начинается кричалка (нужно щелкать пальцами или хлопать в ладоши): «Эй, лягушка, лягушка, можно мне занять немного твоего места?» «Лягушка» выбирает тех, кому она это разрешает, и говорит: «Все те, кто одет в красное, делают один прыжок в середину» (можно называть любые цвета, предметы и просить сделать прыжок вперед или назад). Игра продолжается до тех пор, пока все игроки не попробуют себя в роли «царевны-лягушки».

Шторм

Все стоят вокруг парашюта. Выбирают несколько игроков, которые ложатся в середину. Они находятся в лодке посреди океана. Остальные поднимают и опускают парашют, изображая сперва легкий бриз, встряхивают края, постепенно превращают бриз в шторм. Затем выбираются другие желающие «поплавать».

Акулы

Все садятся вокруг парашюта, ноги — под парашют. Выбирается один игрок («акула»), который забирается под парашют. В то время как «акула плавает» под парашютом, дергая всех за ноги, остальные «создают волны». Тот, кого она схватит и потянет за ноги, скрывается под парашютом и меняется с «акулой» местами. Может быть несколько «акул» — это веселее.

Затонувшие сокровища

Сначала в коробку складывают «сокровища» (это могут быть вещи играющих или вообще все, что есть под рукой). Коробка ставится под парашют. Затем все садятся вокруг парашюта, начинают создавать «волны», посылают одного игрока «на дно» (под парашют) за «сокровищами» и просят: «Достань что-нибудь маленькое (деревянное, холодное, колючее)». Он достает то, что подходит под это описание.

Подарок на день рождения

Несколько игроков выбираются в качестве «подарка»: они садятся близко друг к другу в середине парашюта и придумывают, каким «подарком» они будут: плиткой шоколада, конструктором «Лего» и т. д.

Оставшиеся игроки аккуратно заворачивают «подарок» парашютом, чтобы его было не видно. Затем игроки поют поздравительную песенку (например, Happy Birthday), а «подарок» пытается развернуться до окончания песни.

Игры с мячом

Все эти игры помогают развить сплоченность участников коллектива.

- Игроки стоят вокруг парашюта, держа его. Нужен большой мяч. Задача: катать мяч по краю парашюта, создавая «волны», опуская парашют перед мячом и поднимая его вслед за мячом.
- Все стоят вокруг парашюта, держа его. Выбирается один или несколько игроков, которые становятся под парашют. Их задача: выкинуть мяч с парашюта. Задача остальных участников: удерживать мяч на парашюте.
- Нужно взять один большой мяч, положить его на середину парашюта. Затем все берет парашют за края и пытаются подбросить мяч как можно выше.

Список литературы:

1. *Афанасьев С.П. Коморин С.В.* - Что делать с детьми в загородном лагере, - М.: 2009 г.
2. *Беляева И.Л.* Семейный калейдоскоп. Ижевск 2003
- Бесова М.А. Шутки, игры, песни соберут нас вместе: сценарии праздников.
3. *Григоренко Ю.Н., М.А. Пушина.* Здравствуй наш лагерь! М. Педагогическое общество России 2003 г.4
4. *Григоренко Ю.Н., Кострецова У.Ю.,* Кипарис-2: Учебное пособие по организации детского досуга в детских оздоровительных лагерях и школе. – М.: Педагогическое общество России, 2002.
5. *Жиренко О.Е., Лапина Е.В., Киселева Т.В.,* «Я – гражданин России». М.,: «Вако», 2006.
6. *Пашкович И.А.* Патриотическое воспитание школьников. Волгоград, «Учитель», 2006..
7. *Позывные лета: калейдоскоп летнего отдыха детей.* Под редакцией Макаренко И. В.- М.: ЦГЛ, 2003г.
8. *Роткина Т. С., Курзова О. А., Нестеренко А. В.* Уроки добра и милосердия, - О.: «Детство», 2007 г.
9. *Савченко Е.В., Жиренко О.В., Лобачева С.И., Гончарова Е.М.* Летний лагерь на базе школы. М.,: «Вако», 2007.
10. *Соколова Н. В.* Лето, каникулы – путь к успеху: сборник программ и игр для детей и подростков в условиях детского оздоровительного лагеря, - О.: «Детство», 2009 г.
11. *Сысоева М.Е* « Организация летнего отдыха детей» М.: гуманитарный издательский центр Владос, 2003 г.
12. *Титов С.В.* Здравствуй, лето! - Волгоград, Учитель, 2007 г.
13. *Шмаков С.А.* Игры-шутки, игры-минутки. М., 2009 г.