



Муниципальное бюджетное образовательное
учреждение дополнительного образования
Дом детства и юношества «Факел» г. Томска

УТВЕРЖДАЮ
Директор
МБОУ ДО ДДиЮ «Факел»



Л.А. Адаскевич

ПРОГРАММА
детского оздоровительного лагеря
с дневным пребыванием «Калейдоскоп»
«Как приручить дракона»

для детей младшего и среднего школьного возраста

АВТОРСКИЙ КОЛЛЕКТИВ:

Адаскевич Л.А. – директор
Пономарева Т.А. – зам. директора УР, методист
Смирнов И.А. – педагог-организатор
Бережная Н.Б. – педагог-психолог
Бойкова Е.А. – пдо
Елкина Е.Ф. –пдо
Лебедева О.А. – педагог-психолог
Медведева К.Н. – педагог-психолог
Самойлова Л.И. –учитель-логопед
Семенова О.В.- пдо
Ярославцева Л.Р. –педагог-психолог, методист



МЕЖРЕГИОНАЛЬНЫЙ КОНКУРС
«Лето – это здорово!»

Диплом

II степени

награждаются

***Смирнов Иван Андреевич,
Ярославцева Любовь Рюриковна,
Пономарева Татьяна Александровна,
Медведева Ксения Николаевна,
Елкина Елена Федоровна,
Бережная Наталья Борисовна,
Лебедева Ольга Александровна***

**МБОУ ДО Дом детства и юношества «Факел»
г.Томска**

Номинация: «Летний лагерь»

Ректор ТОИПКРО



О.М. Замятина

№ 22-4-1039

г. Томск - 2022 г.

ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ

Наименование программы «Как приручить дракона», программа детского оздоровительного лагеря с дневным пребыванием «Калейдоскоп» для детей младшего и среднего школьного возраста

Заказчик программы Департамент образования администрации Города Томска

Организатор Муниципальное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования Дом детства и юношества «Факел» г. Томска

Директор ОУ Адаскевич Любовь Александровна

Руководитель смены Смирнов Иван Андреевич, педагог дополнительного образования, первой квалификационной категории

Кадровое обеспечение - руководитель смены
- педагог-организатор
- педагоги дополнительного образования
- педагог-психолог

Направленность программы Социально-гуманитарная

Цель программы Мотивация детей на изучение и сохранение семейных ценностей и традиций.

Задачи

1. Познакомить с базовыми семейными ценностями российского общества.
2. Развивать навыки самостоятельной работы, принятия, проектных решений и творческих инициатив.
3. Способствовать формированию личностных, коммуникативных, познавательных навыков и творческих способностей школьников.

Адрес г. Томск, пр. Кирова, 60,
тел.8(382)2-54-28-60

Сроки проведения 01.06.2021-21.06.2021

Продолжительность смены 14 дней

Целевая группа Обучающиеся в возрасте от 7 до 13 лет

Общее количество детей-участников 65 детей

Материально-техническое обеспечение программы Бюджетные средства (на обеспечение двухразового питания из расчёта 120 рублей в сутки)
- 4 учебных кабинета, включая «штаб»
- актовый зал;
- уличная сценическая площадка;

Ожидаемые результаты	<ul style="list-style-type: none"> - технические средства обучения; - канцелярские принадлежности; - костюмы и театральные реквизиты. <p>По окончании лагерной смены дети:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Расширят представления о навыках здорового образа жизни. - Разовьют коммуникативные навыки и толерантные отношения. - Приобретут знания о семейных ценностях, традициях и практические навыки подготовки и проведения семейных событий. - Проявят свои творческие способности и навыки социально приемлемого поведения.
Нормативно-правовые документы	<ul style="list-style-type: none"> • Приказ Министерства образования РФ от 13.07.2001 №2688 «Об утверждении порядка проведения смен профильных лагерей, лагерей с дневным пребыванием, лагерей труда и отдыха» • Санитарно-эпидемиологические правила и нормативы СанПин 2.4.4.2599-10 «Гигиенические требования к устройству, содержанию и организации режима в оздоровительных учреждениях с дневным пребыванием детей в период каникул». • Методические рекомендации 2.4.4.00.11-10 «Оценка эффективности оздоровления детей» ▪ Закон РФ от 1 сентября 2013 г. N 273 "Об образовании" ▪ ФЗ от 24.07.1998 г. N 124 «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации»
Контроль за реализацией программы	Департамент образования администрации Города Томска

СОДЕРЖАНИЕ

ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ.....	2
Пояснительная записка.....	8
Сюжет смены.....	8
Цели и задачи программы.....	9
Основные принципы реализации программы.....	9
Формы работы.....	10
Методы работы.....	10
Педагогические технологии.....	10
Этапы реализации программы.....	10
Режим дня.....	11
Содержание и пути реализации программы.....	11
Направления деятельности.....	11
Ежедневные задания.....	11
Планируемые результаты.....	12
Критерии оценивания результатов.....	12
Формы фиксации.....	12
Форма подведения итогов реализации программы.....	12
Необходимые условия реализации программы.....	13
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ.....	14
План-сетка ключевых событий.....	15
Приложение.....	16
Раздел «Драконоведение».....	16
ОбщеЛагерное Дело: Биржа знакомств.....	16
Задание 1. «Интервью».....	16
Вопросы для интервью.....	17
Задание 2. «Я тебя узнаю».....	18
ОбщеЛагерное дело игра “Драконолётты”.....	19
1. Станция «Гигантский маркер».....	20
2. Станция «Минное поле».....	21
3. Станция «Найти себе пару».....	21
4. Станция «Паутина».....	22
5. Станция «Обруч».....	23
Фотоотчет мероприятия.....	24
ОбщеЛагерное дело «Краеведение и картография».....	25

ИСТОЧНАЯ ОБЛАСТЬ.....	26
Вопрос 1.....	26
Вопрос 2.....	26
Вопрос 3.....	27
Вопрос 4.....	28
ПАРК ЗВЕРЕЙ.....	28
НАУКОГРАД.....	30
Карточки для работы.....	31
Голова.....	31
Туловище.....	31
Хвост.....	32
Лапы.....	33
Глаза.....	33
Крылья.....	34
ЛЕГЕНДАРНАЯ ЗЕМЛЯ.....	34
Легенда 1 Виверн.....	34
Легенда 2 Дракон Беовульфа.....	35
Легенда 3 Дракон Святого Георгия.....	35
Легенда 4 Змей Горыныч.....	36
Карточка для задания «Легендарная земля».....	37
ОПЕРАТИВНАЯ ЗЕМЛЯ.....	38
ЗАГАДОЧНАЯ ЗЕМЛЯ.....	41
БЭКГРАУНДЕР.....	42
Фото мероприятия.....	44
Общелагерное дело игра в «Шахматы».....	46
Драконопрактика.....	48
Мастер –класс «Ландшафт моей планеты».....	48
Мастер класс по арт-терапии «В музыке только гармония есть».....	50
Интеллектуальная игра «Будь здоров!» по профилактике простудных заболеваний.....	54
Мастер-класс «Мыло».....	54
Игра «будь здоров!».....	55
Пост-релиз о проведении цикла мастер-классов.....	61
Раздел «Драконоведение». «Драконобезопасность».....	63
Железнодорожные переезды, мероприятие по ПДД.....	63
Дорожные знаки на железнодорожных переездах.....	67
Памятка «Правила поведения на железнодорожных переездах».....	71

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ	73
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ	73
Сценарий закрытия лагерной смены.....	74
Технология сбора информации «Разведай, выдай, спроси»	77
Фотоотчет мероприятия	78
Утренний информационный сбор отрядов.....	79
ОбщеЛагерное дело «Спевка»	80
Драконотворчество. Драконокультура	82
Полезные ссылки	84

«Дети делают, что они хотят, но я делаю так, чтобы они хотели, то, что хочу я».

Жан-Жак Руссо

Пояснительная записка

Каникулы—это время для полноценного отдыха детей, восстановления ресурса после завершения учебного года с одной стороны и время активного развития творческих способностей, совершенствования жизненно-важных навыков и социальных связей, с другой стороны.

Оздоровительный лагерь с дневным пребыванием детей «Калейдоскоп», созданный в МБОУ ДО ДДиЮ «Факел» -современная площадка для формирования базовых национальных ценностей российского общества у детей и подростков при организованном отдыхе школьников в условиях учреждения дополнительного образования.

Летний оздоровительный лагерь ориентирован на развитие личности ребенка и профилактику асоциального поведения.

Содержание программы лагерной смены «Как приручить дракона» ориентировано на пропаганду семейных ценностей, традициями и вовлечение ребенка в творческую атмосферу с учетом его индивидуальных способностей. Все мероприятия лагерной смены тематические подчинены одной теме и способствуют пополнению «багажа знаний детей».

Использование разнообразных форм досуга, таких как: игра, путешествие, конкурс, соревнование, игровая программы, экономическая игра и ролевое погружение, способствуют включению всех детей в творческую деятельность, расширению кругозора детей, развитию у них любознательности.

Сюжет смены

В качестве главного героя лагерной смены – выбран Дракон.

Сюжет смены написан по мотивам мультфильма «Как приручить дракона», который повествует о дружбе мальчика и дракона, благодаря которой непримиримые враги — викинги и драконы — нашли общий язык и стали друзьями. Дракон – хорошо знакомый и любимейший детям персонаж оказывается в необычных для себя условиях – в Доме детства и юношества «Факел», среди детей. По легенде дети могут помочь Дракону обрести свою семью. Для этого вначале смены каждый отряд получает яйцо Дракона, которое он должен взрастить для своего гостя. Первое испытание каждый отряд проходит уже в первый день: с использованием технологии сбора информации РВС – разужнай-выведай-спроси он получает яйцо дракона (по большому счету визуализированный план лагерной смены), который им предстоит вырастить и воспитать. Для успешного мероприятия лагерной смены все участники постигают науку «Драконоведение», включающую в себя ряд дисциплин, таких как «Драконотрадиция», «Драконопрактика», «Драконотворчество», «Драконопение», «Краеведение и картография».

Все эти дисциплины помогают школьникам не только приобрести теоретические, но и практические навыки по «Драконоведению», а значит, вырастить собратев – семью главному герою и решить проблему его одиночества.

До появления новых дракончиков на свет –каждый отряд выполняя задания, участвуя в мероприятиях, общелагерных делах, работе мастер-классов оказывает посильную помощь в этом деле. Наградой за правильно выполненное задание или прохождение этапа служат чешуйки, которыми дети покрывают яйцо, чтобы создать эффект инкубатора-тепла и ускорить момент появления на свет еще одного дракончика. В течение лагерной смены ведется рейтинг отрядов.

Все ценности, моральные устои и семейные традиции, дети в течение всей смены аккумулируют, а достижения демонстрируют в конце смены, апогеем которой становится защита проекта «Семейные ценности» и парад талантов на заключительном концертном мероприятии.

Отличительной особенностью программы лагерной смены с дневным пребыванием детей является то, что все предлагаемые мероприятия и различные формы активности, объединены одной темой, которая раскрывается для детей с учетом их психо-физиологических и возрастных особенностей, а также помогает проложить путь из прошлого в настоящее. Такие формы работы как мастер-класс, общелагерные дела, ежедневные задания и отрядные игры способствуют формированию семейных ценностей и морально-нравственных устоев у детей.

Направленность программы – социально-гуманитарная

Цели и задачи программы

Цель: Мотивация детей на изучение и сохранение семейных ценностей и традиций.

Задачи:

1. Познакомить с базовыми семейными ценностями российского общества.
2. Развивать навыки самостоятельной работы, принятия, проектных решений и творческих инициатив.
3. Способствовать формированию личностных, коммуникативных, познавательных навыков и творческих способностей школьников.

Продолжительность смены: 14 дней

Основные принципы реализации программы

- **Принцип гуманизма, взаимоуважения.**
- **Принцип сотворчества:** раскрытие детских личных возможностей, самореализации, творчества, развития личности через включение в различные виды деятельности и приобретение лидерских качеств.
- **Принцип партнерских отношений** через включенность в социально-значимые дела.
- **Принцип взаимодействия, взаимопомощи, сотрудничества и коллективизма:** эффективное взаимодействие как между членами одного отряда, так и между отрядами и педагогами. Диалог и взаимообогащение.
- **Принцип динамичности:** развитие от неизвестного – к известному, от простого - к сложному и частая смена видов деятельности.

Формы работы

Форма, как составляющая настроев, традиций, норм поведения для подростков – элемент принадлежности к коллективу, сообществу приумноженный на феномен групповой идентификации выбрана не случайно:

- коллективная творческая деятельность, мастер-классы, мини-проекты;
- игры, конкурсы, соревнования, спортивные игры на свежем воздухе;
- социально-психологические игры;
- тренинги уверенного поведения;
- интерактивные квесты;
- экскурсии и спектакли, выставки;
- концертные программы.

Методы работы

- метод импровизации - развивает творческую и практическую предприимчивость;
- метод равноправного контакта - доверие между детьми и взрослыми;
- метод состязательности - стимулирует поиск, победу над собой, развивает творчество;
- метод игры и игрового тренинга - форма освоения ребенком социального опыта.
- метод поощрения - вручение грамот, призов, благодарностей.
- взаимодействие педагогов с родителями - беседы, консультации, тестирование.

Педагогические технологии

- Здоровьесберегающая технология – это система мер, включающая взаимосвязь и взаимодействие всех факторов образовательной среды, направленных на сохранение здоровья ребенка на всех этапах его обучения и развития.
- Группы кооперации – малые рабочие группы по 5-6 человек для оперативного решения поставленных задач, часто используемые в тренинговой работе.
- Проект - совместное прохождение всех этапов и создание коллективного продукта, анализ.
- КТД – коллективное творческое дело, когда принимается совместное решение о планировании, подготовке и проведении дела, а по завершению итоговая рефлексия. коллективный анализ.
- Личностно-ориентированное КТД – ориентированно на развитии личностных качеств.

Этапы реализации программы



Подготовительный этап: подготовка кадрового состава, документальной и материальной базы для открытия лагерной смены.



Основной этап: реализации запланированных мероприятий, работы творческих мастерских, тренингов, экскурсий и коллективных творческих дел и т.д.



Заключительный период: подведение итогов, анализ работы и дальнейшее планирование.

Режим дня

8.30 - 9.00	Прием детей
9.00 - 9.10	Зарядка
9.10 – 9.20	Утренний информационный сбор отрядов (УИСО)
9.30 - 9.45	Завтрак
10.00 - 11.30	Творческие мастерские, внутриотрядная работа, подготовка к общелагерному делу (ОЛД)
11.30 – 12.30	Отрядная работа
13.00 – 13.15	Обед
13.30 - 14.30	Игры, общелагерные дела
14.30 - 15.00	Подведение итогов дня, уход детей домой.

Содержание и пути реализации программы

Направления деятельности



Все занятия проходят в группах, где совместная деятельность способствует общению со сверстниками и взрослыми, развивает умения сотрудничать друг с другом, формирует чувство партнерства.

Ежедневные задания

- Филворд – загадка, требующая от детей поиска слов, зашифрованных в большом поле, все слова в тематику смены.
- Скрытые секреты – небольшие статьи, помогающие в прохождении сюжета и заданий.
- «Листочек на холодильнике» – это список отрядных поручений, которые, необходимо выполнить в течении дня.
- ЧТП (чередование творческих поручений) – 3 попеременно чередующихся задания для отрядов (работают со 2-го дня смены).

- Испытание дежурных командиров – ежедневное испытание лидеров отряда, проводимое в утреннее время
- Черный ящик – игра-сюрприз, проводимая в утреннее время.

Планируемые результаты

В завершении лагерной смены, дети:

- получают знания о здоровом образе жизни, о семейных традициях.
- активно демонстрируют коммуникативные навыки, толерантные отношения между собой, уровень общей культуры учащихся.
- проявляют творческие способности, лидерские качества.

Формы и способы контроля



Входная диагностика коммуникативных, лидерских, творческих, спортивных и организационных способностей



Итоговая диагностика коммуникативных, лидерских, творческих, спортивных и организационных способностей

Критерии оценивания результатов

- Интерес к творческой, игровой деятельности.
- Эмоциональное благополучие участников смены, родителей.
- Уровень межличностных отношений.
- Интерес родителей к тематике смены.
- Отзывы родителей, детей и педагогов.

Формы фиксации

- Фотоархив смены
- Итоговый концерт закрытия смены
- Анкеты обратной связи
- Аналитическая справка

Форма подведения итогов реализации программы

Концерт закрытия смены, защита проекта «Семейные ценности»

Необходимые условия реализации программы

Методическое обеспечение:

- Комплект психологических игр <https://summercamp.ru/>
- Комплект лагерных игр <https://summercamp.ru/>
- Анкеты обратной связи для детей и родителей
- Сценарии мероприятий

Информационные ресурсы: сайт ДДиЮ «Факел» - http://ddiy_fakel.ru

Материально-техническое обеспечение:

- мебель для занятий и выставок;
- канцелярские товары;
- материалы для творческих работ;
- костюмы и театральные реквизиты;
- настольные игры, игровой, спортивный инвентарь;
- информационно-коммуникационные технологии (ауди- и видеоаппаратура и т.д.).

Краткий экскурс в лагерную смену вы можете совершить, пройдя по ссылке <https://youtu.be/j5bvIEBEKfA>

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Артамонова Л.Е. Летний лагерь. Организация, работа вожатого, сценарии мероприятий / Л.Е. Артамонова. – Москва.: ВАКО, 2006. – 288 с.
2. Афанасьев С.П., Коморин С.В. Чем занять детей в пришкольном лагере или 100 отрядных дел. Методич. пособие. – Кострома, 1998. Афанасьев, С.П. Что делать с детьми в загородном лагере / С.П. Афанасьев, С.В. Коморин. – Москва, 1998.
3. Гончарова, Е.И Школьный летний лагерь / И.Е. Гончарова, Е.В. Савченко, О.Е. Жиренко – Москва: ВАКО, 2004. - 192с. Диагностика школьной дезадаптации. / Под ред. К.А. Беличевской, К.А.
4. Байбородова Л.В., Рожков М.И. Воспитательная работа в детском загородном лагере: Учебно-методическое пособие. – Ярославль, 2003.
5. Бедерханова В.П. Летний дом: концептуальный проект детской летней деревни и его методическое обеспечение. – Краснодар, 1993.
6. Болл А., Болл Б. Основы лагерного менеджмента: Учебное пособие для руководителя детских оздоровительных учреждений. – СПб., 1994.
7. Кувватов, С.А. Активный отдых детей на свежем воздухе / С.А. Кувватов. - Ростов н/Д: Феникс, 2005. - 311с.
8. Лобачёва, С.И. Загородный летний лагерь / С.И. Лобачева, В.А. Великородная. – Москва: ВАКО, 2006. – 208с.
9. Лобачёва, С.И. Организация досуговых, творческих и игровых мероприятий в летнем лагере 1 – 11 классы / С.И. Лобачева. – Москва: ВАКО, 2007. – 208с.
10. Лобачева, С.И. Справочник вожатого / С.И. Лоюачева, О.Е. Жиренко. – Москва: ВАКО, 2007. – 192с.
11. Матвеева, Е.М. Азбука здоровья: профилактика вредных привычек / Е.М. Матвеева. – М., : Глобус, 2007. – 206с.
12. Обухова, Л.А. Новые 135 уроков здоровья, или Школа докторов природы (1 – 4 классы) / Л.А. Обухова, Н.А. Лемяскина, О.Е. Жиренко. – Москва: ВАКО, 2008. – 288с.
13. Руденко, В.И. Игры, экскурсии и походы в летнем лагере: Сценарии и советы для вожатых / В.И. Руденко. – Ростов н/Д: Феникс, 2005. – 224с.
14. Сысоева, М.Е. Организация летнего отдыха детей / М.Е. Сысоева. –М.: ВЛАДОС, 1999. – 176с.
15. Титов, С.В. Здравствуй, лето! / С.В. Титов. - Волгоград, Учитель, 2001.
16. Чурина, Л. Игры, конкурсы, задания / Л. Чурина. – Москва: АСТ; СПб.: Сова, 2007. – 62с.
17. Шаульская, Н.А. Летний лагерь: день за днем. День приятных сюрпризов / Н.А. Шаульская. – Ярославль: Академия развития; Владимир: ВКТ, 2008. – 224 с. Автор-составитель – Н.Ю. Штут. – Новосибирск, 2001. – С. 35.
18. Программа деятельности лагеря с дневным пребыванием детей «Большое космическое путешествие» <http://oubog.marian.obr55.ru/bkp/programma.htm>
19. Материалы для вожатых <http://ogonek37.ru/index.php/2013-05-28-12-02-35.html>
20. Сборник методических материалов по лагерной тематике <https://summercamp.ru/>

План-сетка ключевых событий

1 день	2 день	3 день	4 день
<p>Открытие лагерной смены – знакомство с тематикой смены и ее основной идеей.</p> <p>РВС: разведай, выведай спрси – знакомство с технологией сбора и дифференциации информации детьми по вопросам организации работы и правилам поведения.</p>	<p>Кругосветка «Мастера-драконы» - знакомство с мастерскими лагерно смены.</p> <p>«Огонек знакомств» - отрядное мероприятие по знакомству и формированию коммуникативных связей среди членов отряда.</p>	<p>«Драконоведение»:</p> <ul style="list-style-type: none"> -концерт открытия смены -танцевально-развлекательная программа 	<p>«Драконоведение» - мастер-классы:</p> <ul style="list-style-type: none"> - «Рободракон» по формированию образа дракона, создания «гнезд дракона» - типичных видов жилища и средств передвижения с помощью робототехники. - «Дракон песков»; «Биржа знакомств» - межотрядная игра в ходе, которой детям предстоит знакомство между «семьями драконов» (Дружим семьями)
5 день	6 день	7 день	8 день
<p>«Драконоведение» - мастер-классы:</p> <ul style="list-style-type: none"> - «Дракон искусств» - прикладное творчество; - «Дракон истоков» - семейные традиции предков; <p>«Краеведение и картография» - Игра в ходе, которой необходимо отвечая на общепознавательные вопросы и загадки, занимать свободные территории для развития будущего «дракончика».</p>	<p>«Драконоведение» - мастер-классы:</p> <ul style="list-style-type: none"> - «Спорт-дракон»; - «Мыльный дракон»; - знакомство со здоровьесберегающими технологиями. <p>Спектакль в театре кукол «Скоморох», «Сказ про нечисть лесную и любовь неземную» учит юных зрителей тому, что истинная красота заключена не во внешних качествах, а в доброте, преданности и умении любить.</p>	<p>Драконоведение:</p> <p>«Драконолет» - Дело состоит из двух фаз. В первой детям необходимо сконструировать из подручных материалов «драконолет» (модель автомобиля/самолета/транспортного средства) по определенным правилам. Во второй фазе детям необходимо перемещая «драконолет» по игровому полю доставлять в нем грузы, зарабатывая «чешуйки».</p>	<p>«Шахматы» - драконоведение Дело на демонстрацию сплочения отряда, и демонстрацию логики.</p>
9 день	10 день	11 день	12 день
<p>«Драконотворчество»</p> <p>Мастер-класс «Лепка из глины/Гончарный круг»</p> <p>Первый музей славянской мифологии – экскурсия на тему семейных традиций, домашней утвари и истории жизни древне русских семей.</p>	<p>«Драконоведение» - мастер-класс по приготовлению пиццы в пиццерии</p>	<p>«Музыкальный квиз» - шоу программа, в ходе которой, необходимо угадывать популярные музыкальные композиции.</p>	<p>«Драконопение» – традиционное лагерное мероприятия призванное сохранить лагерные традиции. Детям необходимо подготовить и исполнить 2 песни в общем кругу. Одна из которых «лагерная»</p>
13 день		14 день	
<p>«Прощальный огонек» - Итоговая рефлексия лагерно смены</p>		<p>«Драконотворчество» - защита отрядных проектов, награждение победителей, концерт закрытия смены</p>	

Приложение

Раздел «Драконоведение»

ОбщеЛагерное Дело: Биржа знакомств

Для того, чтобы растить будущего дракона, надо тщательно ухаживать за яйцом дракона. Полезно узнать, как это делают ребята в других отрядах. Для этого не помешает познакомиться с ними, попробовать найти точки соприкосновения (общие интересы).

Сегодня мы побываем на Бирже знакомств постараемся развить в себе чувство общности научимся эффективно взаимодействовать с окружающими, поддерживать контакт с партнёром по общению.

Коммуникативные навыки, выработка доброжелательного, внимательного отношения друг к другу помогут нам развивать в себе чувства симпатии, уважения и сопереживания к окружающим, установить атмосферу доверия и безопасности, формирование внимательного, бережного отношения друг к другу и нашему подопечному – яйцу дракона.

Цель: Создание условий для общения детей.

Задачи:

- Познакомить с формами знакомства и позитивного общения.
- Закрепить навыки знакомства и эффективного общения между детьми.

Форма проведения: Игра

Ведущий: Вы уже не первый день в лагере, и хорошо познакомились с ребятами в своем отряде. Сегодня, давайте познакомимся с ребятами из других отрядов.

Задание 1. «Интервью»



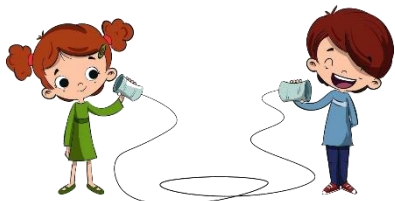
Постройтесь найти себе пару из другого отряда. Работа в паре выстраивается по принципу интервью: сначала один человек спрашивает, а второй отвечает на вопросы, затем другой отвечает.

Когда вы справились с обеими ролями и многое узнали друг о друге, подходите к вожатым.

Вожатый предлагает встать друг за другом, положив руки на плечи и рассказывает все что узнал от имени своего напарника, начиная со слов «Здравствуйте, меня зовут и (называет своего напарника).

Потом все повторяем с другим человеком. Задача познакомиться с большим количеством людей из других отрядов.

После сигнала «крик дракона» переходим к выполнению второго задания.



Интервью – разновидность разговора, беседы между двумя и более людьми, при которой репортёр задаст вопросы своим собеседникам (респондентам) и получает от них ответы.

Интервью проводится по определённому плану вопросов. В отличие от беседы, в которой респондент и репортёр выступают собеседниками, вопросы построены в определённой последовательности, задаёт их только репортёр, а респондент отвечает на них.

Вопросы для интервью

- Какой у вас распорядок дня, чем вы занимаетесь в обычные дни?
- Как вы любите проводить свои выходные дни?
- Любите ли вы гулять?
- В какую погоду вам нравится гулять?
- И что вы любите делать на улице, когда гуляете?
- Хотели бы вы гулять больше?
- Как вам в лагере?
- Как вы себя чувствуете, когда получаете неожиданные задания?
- Много ли у вас друзей?
- Как их зовут?
- Чем вы занимаетесь вместе?
- Какая ваша любимая игра или игрушка?
- Какой ваш любимый праздник? Почему?
- Какие подарки вы любите получать на день рождения (или новый год)?
- Какой ваш любимый цвет? Любите ли вы носить вещи этого цвета? С чем ассоциируется у вас этот цвет?
- Если ли у тебя любимая песня? Какая?
- Какой ваш любимый мультфильм (или фильм)?
- Почему именно этот?
- Какая его главная идея?
- Каким бы вы хотели быть персонажем в этом мультфильме (или фильме)?
- Много ли вы читаете книг, которые выбираете сам?
- Какая из книг вам понравилась больше всего?
- Что вам нравится в этой книге?
- Какое блюдо вы больше всего любите? А кто (или где) его вкусно готовит(ят)?
- Какие блюда вы бы хотели научиться готовить?
- Вы помогаете маме и папе дома? (Чем помогаете?)
- На кого бы вы хотели быть похожим/ей? (Кто это?)
- Чего вы больше всего боитесь? Почему?
- Что такое счастье? Когда последний раз вы были счастливы?
- Что такое любовь? Как она проявляется?
- Что вам дороже всего в жизни?
- Какие три желания вы бы исполнили, если были бы волшебником/цей?
- Что тебе в своей жизни не нравится? Что бы ты хотел/а изменить в ней?

Задание 2. «Я тебя узнаю»

Дорогие друзья, вам необходимо подойти к вожатым взять карточку с заданием. По описанию в карточке найти человека, сделать с ним селфи и показать вожатому.

За верно выполненное задание, вы получаете вознаграждение – чешуйку дракона.

Варианты карточек

Девочка с кудрявыми волосами и светлыми глазами	Мальчик в синей футболке, чье имя начинается с буквы «М»
Человека, который прочитал книгу Жюль Верна «20 тысяч лье под водой»	Человека, который любит петь в ванной
Того, кто занимается выращиванием цветов	Помогает папе по дому
Быстро учит стихотворения	Ложится спать после 24.00
Любит сладкое	Верит в чудеса

б. Подведение итогов. Рефлексия.

Ведущий: Все ребята справились с заданиями. Поднимите руки те, кто познакомился хотя бы 3 ребятами из других семей? А с 5, 10, 20, 30? Вы большие молодцы, а значит заработали для своего отряда много чешуек которые помогут яйцу дракона вылупиться скорее.



ОбщеЛагерное дело игра “Драконолётты”

Игра начинается с подготовки. В отрядах, заранее детьми подготавливаются и создаются некие средства перемещения – Драконолётты, изготовленные из прочного картона и других материалов. Конструкция должна отличаться своей оригинальностью и функциональностью, так как в дальнейшем она используется как транспортное средство для перевозки «драконьих артефактов», которые помогут будущим дракончикам сохранить историю своего рода и их традиции.

Драконолет перемещается от станции к станции.

Для этого мероприятия придуманы конкурсы-этапы и работа ведется командами-отрядами.

На каждом этапе стоит один ведущий, чётко знающий правила данного конкурса.

Для всех отрядов готовится маршрутный лист (красиво оформленный).

На нём указаны этапы пути, старт и последовательность прохождения. Для каждой команды старт сдвигается на один этап, чтобы, по возможности, избежать скопления нескольких команд в одном месте. Движение происходит по маршрутным листам для того, чтобы, прежде всего, игроки не могли попасть в ситуацию тупика или неверных действий. Смысл игры заключается в прохождении квестов: не только в сборе предметов и их использовании. Также могут понадобиться исследования, чтения оставленных случайных сообщений и сборка различных, нередко абсурдных как по виду, так и по функциональности, механизмов.

Задача перевозчиков артефактов - не попасть в руки разбойников, которые способны остановить транспорт, устроить обыск и отнять артефакты.

Водители драконолетов, прежде, чем отправиться в путь должны позаботиться о том, чтобы их конструкция имела потаенные места, недоступные для разбойников и удобные для перевозки артефактов.

Если все-таки артефакт обнаружен, то водитель драконолета может «заговорить» - убедить разбойников в том, что этого делать не надо, при этом он приводит такие аргументы, в которые поверит любой разбойник. Если убедить разбойников не удастся, можно откупиться. В качестве валюты для расчета выступают чешуйки, заработанные отрядом ранее на других мероприятиях.

За верно выполненные задания: на каждой станции (по маршруту) участники игры могут получать вознаграждение – чешуйки дракона.

Реквизит: малярный скотч, платки, шарфы, веревка, номерки, указатели станций, маршрутные листы, музыкальное оборудование, микрофоны, листовой картон, ПВХ трубы, надувные шары, канцелярия, шланги, пластиковые бутылки.

Герои игры: Хранители артефактов, водители драконолетов, изобретатели, мастера, разбойники.

Цель проведения: выявление и изучение уровня развития детского коллектива на момент проведения игры.

В процессе хода игры хорошо прослеживаются не только групповые действия детей, но и индивидуальные, в зависимости от поставленных психолого-педагогических задач.

Задачи игры:

- научиться группой решать творчески общие задачи, выработать тактику и стратегию.
- преодолевать барьеры в общении и развивать уверенность в себе.

Форма проведения: проектная-конструкторская кругосветка.



1. Станция «Гигантский маркер»

На одного ребенка надевается специальная шляпа с фломастером. Отряд должен поднять его и держа его на руках, фломастером нарисовать простую фигуру или рисунок.



2. Станция «Минное поле»

Чертится прямоугольное поле, и отряду предстоит пройти его, виртуально не наступив на мину. Игра напоминает «Морской бой». Где мины - знает только ведущий. Методом проб и ошибок, умозаключений отряд преодолевает минное поле.



3. Станция «Найти себе пару»

Для игры изготавливаются 4-5 пар изображений драконов. Ведущий закрепляет изображение дракона на спину каждому ребёнку. Дети не видят, какой именно дракон закреплен у него. Можно задавать ребятам вопросы, связанные с изображением: какого цвета,

стоит, сидит и т.п. Задача игрока должны найти себе пару за определенное количество времени.

Действие начинается со слов: «Начали» и завершается словом «Время».



4. Станция «Паутина»

Между деревьями наматывается нитка, создавая сеть препятствий. Отряд берётся за руки делая одну цепь. Не разжимая рук, преодолевает препятствие не нарушив паутину.



5. Станция «Обруч»

На обруче закреплен груз. Нужно поднять обруч пальцами так, чтобы груз не упал. Если груз падает, то отряд пробует снова и снова добиться равновесия и слаженности в работе.

Фотоотчет мероприятия



Общелагерное дело «Краеведение и картография»



Игра в ходе, которой необходимо отвечая на общепознавательные вопросы и загадки, занимать свободные территории для развития будущего дракончика.

Каждому отряду предоставляется возможность расширить свои познания в области Драконоведения, освоить новые драконьи земли.

Для освоения новых территорий каждому отряду раздаются стикеры разных цветов. При верно выполненном задании стикер размещается на карте в соответствующей области.

Время изучения каждой области строго регламентировано. Если отряд выполняет основное задание раньше срока, то он имеет возможность выполнить задания из области «Бэкграундер» - короткий вопрос и быстрый ответ. В этом случае стикеры закрепляются в соответствующем месте на карте. Это поможет вожатым выяснить в каком разделе знаний дети наиболее информированы.



В маршрутном листе область «Бэкграундер» отдельно не фиксируется.



ИСТОЧНАЯ ОБЛАСТЬ

Источная область – у каждой реки есть свой исток. У каждого дракона – тоже. Исток – это начало всех начал. Попробуем разобраться в вопросах, связанных с историей возникновения дракона, узнаем значение слова «ДРАКОН» и узнаем о предназначении дракона, т.е. посмотрим на него с точки зрения функциональности.

Вопрос 1. Слово «дракон» греческое. А что же оно означает?

Варианты ответов



ГРОЗНЫЙ



РЕДКИЙ



ЗОРКИЙ



МУДРЫЙ

(ЗОРКИЙ)

Вопрос 2. Один из мифов Древней Греции говорит нам, что, когда Геракл совершал один из своих двенадцати подвигов, он должен был добыть золотые яблоки. Сад, в котором росли яблоки, сторожил дракон – огромный змей, никогда не смыкавший глаз. Гераклу пришлось убить его стрелой, но боги пожалели дракона и поместили его на небо.

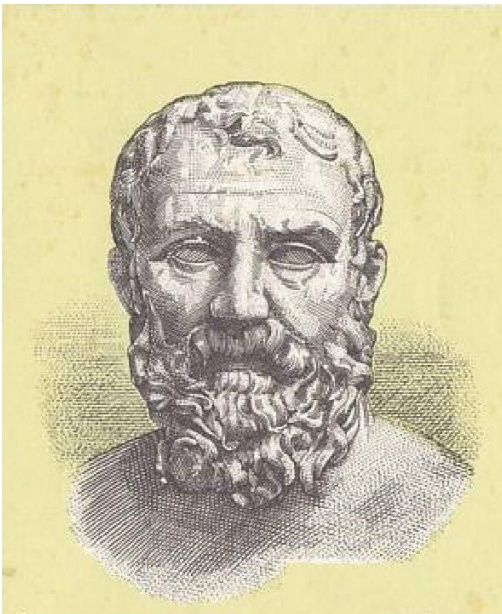
О поединке героя с чудовищем до сих пор напоминают два расположенных рядом созвездия – Геракла и Дракона. Верно ли это или это только миф? Не существует созвездий Геракла и Дракона.



Созвездие Геркулес имеет точное расположение в области северного неба. Наименование его ассоциируется с Гераклом – древнегреческим мифологическим героем, а также с Гильгамешем – шумерским персонажем.

Вопрос 3.

В давние времена люди думали: встретишь дракона – пощады не жди, как знать, может быть, своей репутацией дракон был обязан человеку с таким же именем?



Первого законодателя Афин звали Драконт. За все преступления, большие или маленькие, его законы наказывали одинаково: смертью. Как только Драконт умер, афиняне придумали себе новые законы, но выражение “драконовы законы” сохранились до сих пор. Так говорят, когда строгость при наказании за проступки переходит в неоправданную жестокость.

Вопрос 4.



На одном острове с водопадами и озерами жили дракон и хоббит. Жилось им вместе на одной земле очень тяжело. Характерами не сошлись. Что поделаешь.

На этом острове была очень высокая гора. На этой горе на разной высоте были вырыты колодцы. Вода в них была необычная, она могла являться ядом и противоядием одновременно. Если выпить воды из первого, самого низкого колодца, то противоядием может стать вода из любого колодца, находящегося выше. Если из второго выпить воды, то противоядием будет вода из всех колодцев кроме первого. Самый высокий – 10-й колодец. Находился он почти на самой вершине – До него можно было только долететь. Противоядия от воды 10-го колодца не существовало.

Хоббит и дракон пришли к договоренности, что дабы не мучить друг друга, один должен умереть. Они порешили, что каждый принесет другому выпить воды. А там как судьба распорядится. Хотя у дракона и было преимущество, но как это не удивительно хоббит остался жив, а дракон умер.

Вопрос: Как такое могло произойти?

Ответ:

Дракон, зная, что доступ к 10-му колодцу имеет только он, набрал оттуда воды и дал попить хоббиту. Хоббит выпил предварительно воды из 1-го колодца, и вода, которую принес дракон стала противоядием. Так Хоббит остался жив.

Но как же умер Дракон? Ведь у него был доступ к абсолютному противоядию?

Хоббит дал попить дракону воды, набранной из водопада, не имеющей никакой волшебной силы. Дракон, думая, что вода из колодцев ниже, выпил из 10-го колодца смертельный яд, думая, что это противоядие, и умер.



ПАРК ЗВЕРЕЙ

Парк зверей – Когда появились первые люди, у них было мало опыта и знаний. Они боялись молний, наводнений, землетрясений, бурь, а больше всего – диких зверей, от которых мало чем отличались и даже сами себя с ними путали. Но постепенно человек становился царем природы, ему покорялись и стихии, и растения, и животный мир. А что главное для любого царя? Чтобы в его царстве был порядок. В древнейших мифах всех народов мира описывается, как боги и герои побеждали или приручали удивительных чудищ. Сам их облик

– сплошная путаница: туловища от одних существ, а лапы, головы, крылья и хвосты совсем от других. Все эти создания – образы непонятной, а потому опасной и враждебной Природы.

В этом парке проживают мифические животные – собратья Дракона.

Определите их?

Возможны два варианта работы с карточками.

Первый. Ведущий читает текст с описанием мифических животных, а дети должны узнать визуальный образ животного.

Второй. Помимо картинок с изображением животных есть карточки с их названиями. Необходимо соотнести надпись и изображение и своими словами дать описание существа.

ЕХИДНА	ТИФОН	СФИНКС	ХИМЕРА
ПЕГАС	КЕНТАВР	РУСАЛКА	ДРАКОН



1



2



3



4



5



6



7

Направляющий текст по мифическим существам



Ехидна – змея и человек;



Тифон – змей, человек и птица;



Сфинкс – женщина, птица и лев;



Химера – лев, коза и змея;



Кентавр – человек и конь;



Пегас – птица и конь;



Русалка – женщина и рыба.



НАУКОГРАД

Наукоград – пришло время детально изучить анатомию Дракона. Возможно для изучения нам потребуется лупа или микроскоп. Важна каждая деталь. Определите черты каких животных вобрал в себя внешний облик дракона.

Игроки обсуждают, глядя на картинки, и записывают варианты ответов в специальном листе.

При необходимости, список частей Дракона, нуждающийся в детализации можно увеличить.

Лист ответа отряда _____		Область «Наукоград»			
<i>Голова</i>	<i>Туловище</i>	<i>Хвост</i>	<i>Лапы</i>	<i>Глаза</i>	<i>Крылья</i>

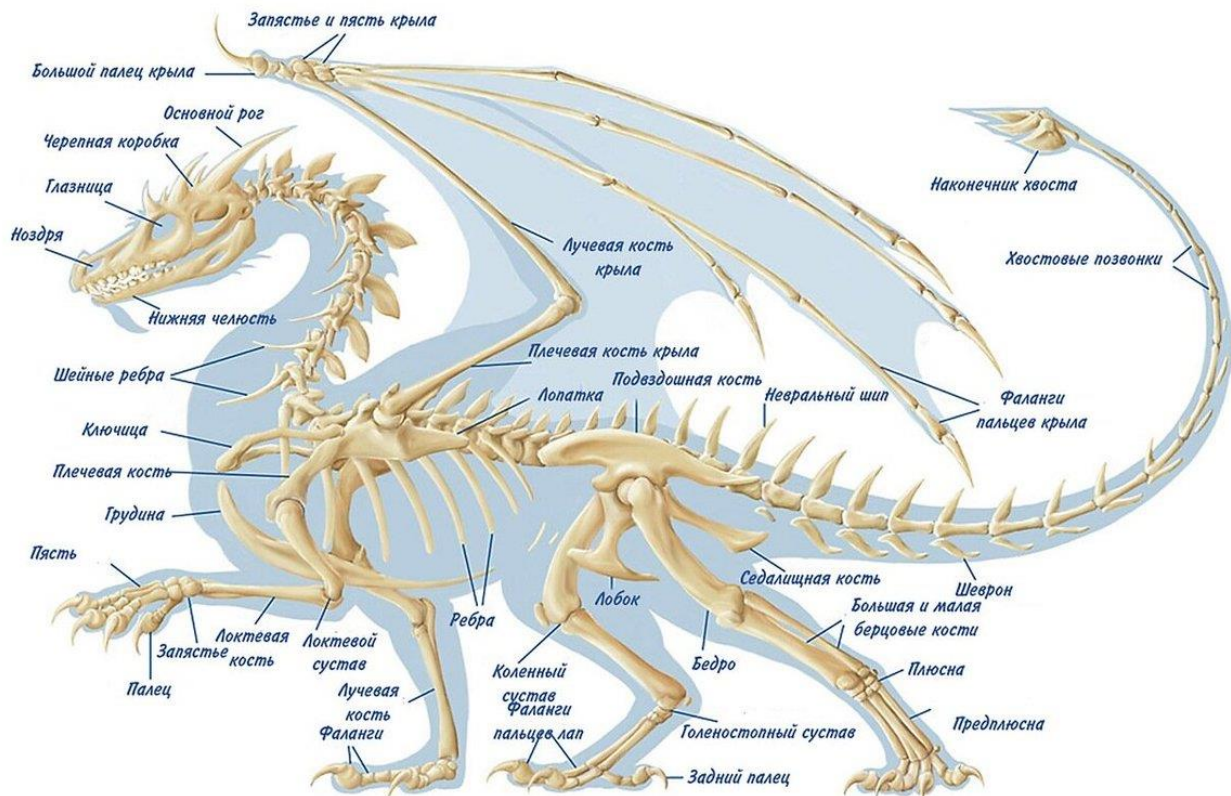
Карточки для работы

Голова



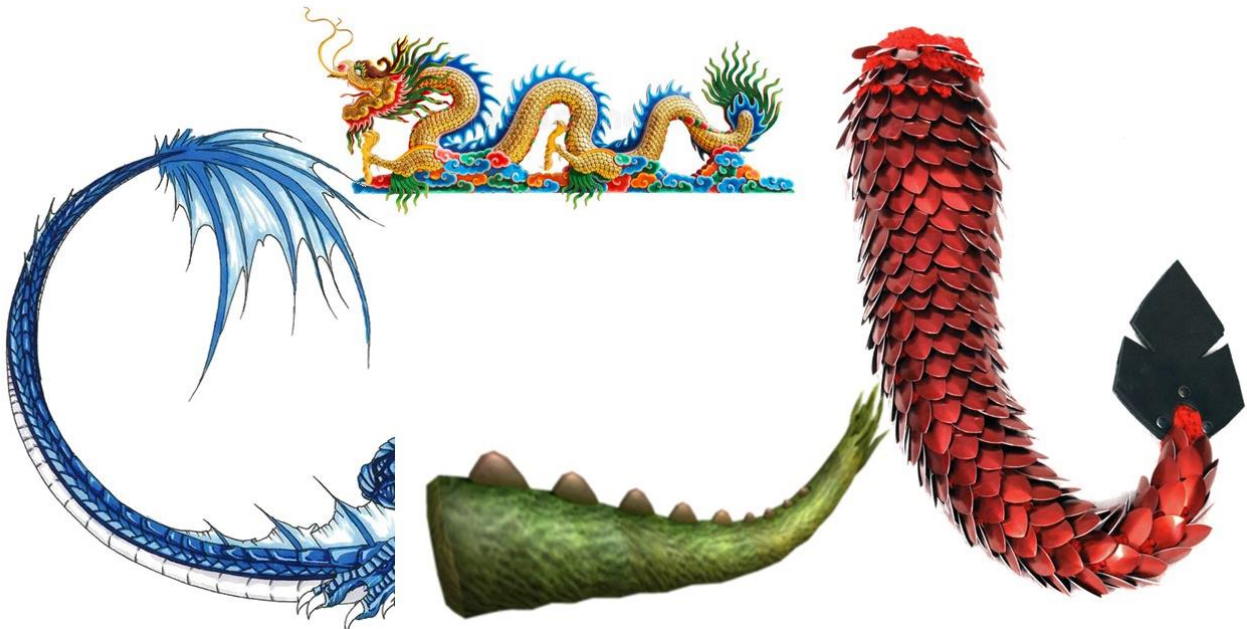
Туловище

Анатомия дракона: скелет

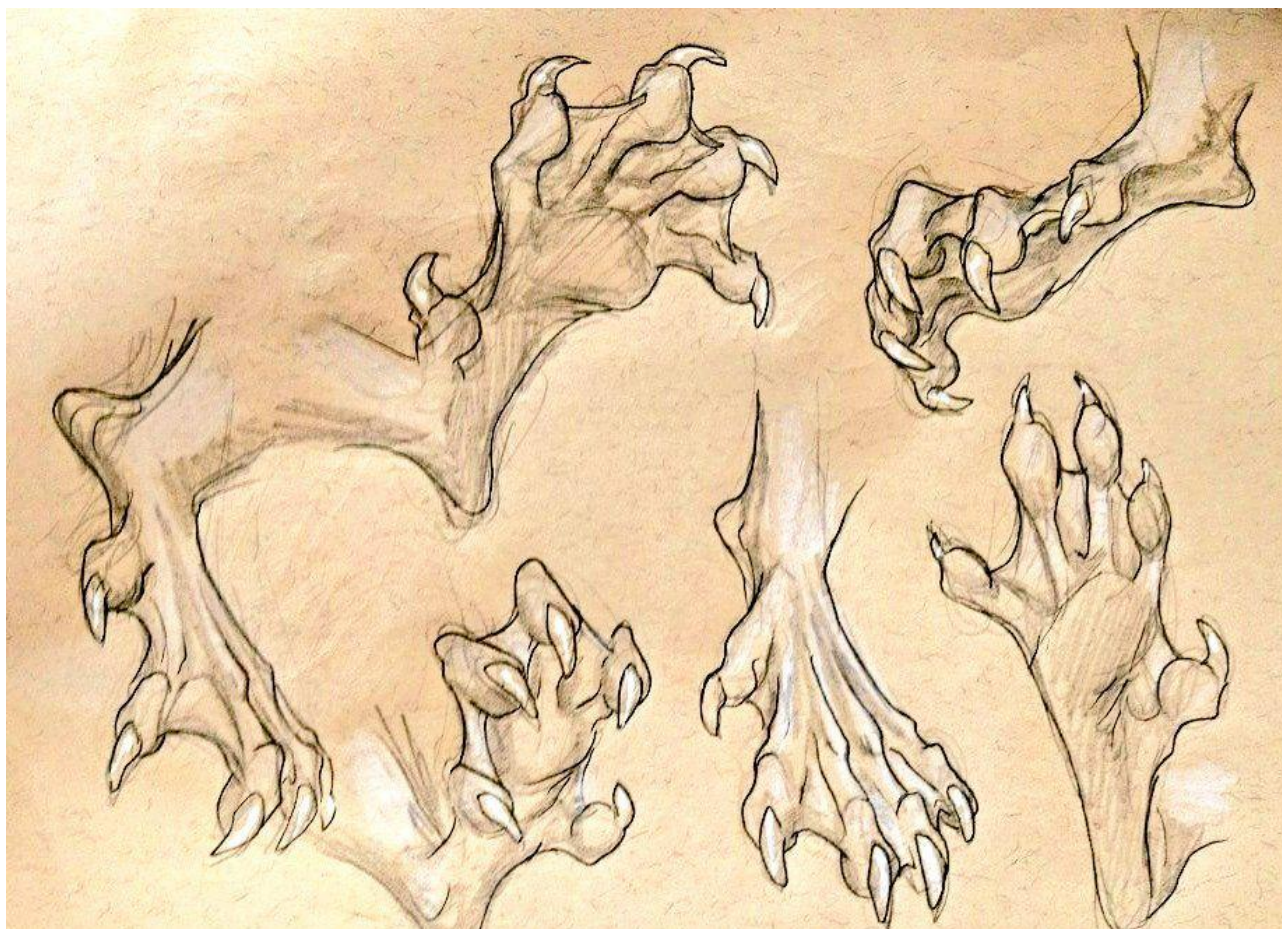




ХВОСТ



Лапы



Глаза



Крылья



ЛЕГЕНДАРНАЯ ЗЕМЛЯ

Легендарная земля – вопросы, связаны с легендами о драконах.

Ведущий зачитывает легенду о драконе в то время, как дети видят изображение этой и других легенд на картинках. Необходимо выбрать карточку с изображением той легенды, о которой идет речь.

Легенда 1 Виверн

Виверн - дракон из средневековых европейских легенд (в основном стран Скандинавии, Германии, Англии и Франции). Это одно из самых жестоких существ, со зловонным и сжигающим дотла всё вокруг огненным дыханием, с ужасными клыками. Змееподобным чешуйчатый хвостом с шипами он уничтожает целые деревни и душит жертвы в кольцах своего хвоста. Несмотря на свои внушительные размеры, он легко маневрирует в воздухе, поэтому почти недостижим для стрел. Припадении с воздуха он изрыгает пламя и убивает одним движением своих кожистых крыльев, каждое из которых подобно парусу корабля. Единственный способ уничтожить виверна - ранить его в одно из двух уязвимых мест: в основание хвоста или в открытую пасть.

Виверн охранял сокровища, которые привлекали многих искателей приключений. Отвратительному зверю принадлежал громадный клад из золота, серебра и драгоценных камней. Он собирал его всю свою долгую жизнь, сея страх и разрушения. Клад мечтали

отобрать многие алчные охотники за сокровищами, но они находили в логове виверна только свою смерть. Чтобы убить виверна и достичь величия, герой должен быть невероятно сильным, смелым и удачливым. Только после того, как утомлённый битвой герой убеждался, что дракон мёртв, он мог радоваться добыче.

Легенда 2 Дракон Беовульфа

Дракон Беовульфа

В местности Хеорот в южной Швеции в пещере под серой скалой свернулся кольцами вселяющий ужас дракон - огнедышащее существо длиной пятнадцать метров. Дракон охраняет свое логово, заполненное грудями бесценных сокровищ. Своим мощным телом он заслоняет их от солнечных лучей, которые не должны освещать золотую и серебряную утварь, драгоценные камни, жемчуга и золотые монеты, хранящиеся в недрах пещеры. Если вор похитит золотой кубок из его логова, дракон впадает в ярость и летает по окрестностям, сжигая всё, что попадает к нему на пути. Дракон выдувает пламя, которое освещает небо, запугивает жителей деревень и предаёт огню дома и посевы в Гаутланде. Беовульф, король гаутов, вооружённый волшебным мечом, повел войско на битву с драконом. Беовульф ударил дракона мечом, но лезвие лишь скользнуло по плотной шкуре чудовища. Пламя из пасти дракона охватило Беовульфа, это выглядело настолько страшно, что его войско побежало с поля боя. Только верный слуга Виглаф остался с хозяином. Беовульф обрушил клинок своего волшебного меча на голову дракона. Дракон укусил Беовульфа в шею, но, истекая кровью, тот продолжал драться. Виглаф ранил дракона в уязвимое место, а Беовульф рассёк чудовище пополам. Так закончилась жизнь ужасного дракона. Но после битвы от ран погиб и сам Беовульф, а сокровища дракона достали из пещеры и похоронили вместе с Беовульфом. Тело дракона разрубили на части и выкинули в море.

Легенда 3 Дракон Святого Георгия

Дракон Святого Георгия

В легенде, сложившейся в Европе в XII веке, рассказывается, что у родника близ города Кирена в Ливии жил кровожадный дракон. Некоторые смельчаки пытались его убить, но потерпели неудачу. Чтобы беспрепятственно набрать воды, жители Кирены были вынуждены каждый день приносить ему двух овец. Потом дракон потребовал, чтобы ему на съедение отдавали молодых девушек. Ежедневно люди тянули жребий, и очередная жертва с плачем отправлялась к дракону. На двенадцатый день жребий выпал дочери царя, и её отец впал в отчаяние. Он предлагал горожанам все свои богатства и половину царства, если они пощадят его дочь, но горожане отказались. Принцессу привязали к столбу около родника. Тут появился молодой воин Георгий и освободил её от пут. Верхом на коне святой Георгий бросился на бой с драконом. Его копьё глубоко проникло в тело чудовища, но не убило его, а только ранило. Накинув на него пояс принцессы, святой Георгий привел раненого дракона в город. Здесь он объявил горожанам, что покончит с драконом, только если они примут христианство. Жители города согласились, и святой Георгий разрубил дракона на тысячу кусков. За победу над страшным змеем его стали называть Победоносцем.

Легенда 4 Змей Горыныч

Змей Горыныч

У этого безжалостного дракона из русских былин и сказок три огнедышащие головы и семь хвостов.

Змей Горыныч передвигается на двух лапах, иногда у него описывают две маленькие передние лапы, как у тираннозавра. Его железные когти могут раздрать любой щит или кольчугу. Воздух вокруг Змея Горыныча пахнет серой, а это признак того, что он злобное. Однажды он украл Забаву Путятишну, племянницу киевского князя Владимира, и держал её в заточении в одной из своих двенадцати пещер, что были устроены им в высокой горе. Убитый горем князь предложил большую награду тому, кто спасёт девушку. Никто по доброй воле не захотел сразиться с чудовищем, и тогда князь Владимир приказал отправиться на бой богатырю Добрыне Никитичу. Бились они три дня и три ночи, стал Змей Добрыню одолевать. Вспомнил тут богатырь про волшебную плётку-семихвостку, что мать ему дала, выхватил её и давай Змея меж ушей стегать. Змей Горыныч на колени упал, а Добрыня его левой рукой к земле прижал, а правой рукой плёткой охаживает. Укротил он его и отрубил все три головы, а потом пошёл Забаву Путятишну разыскивать. Из одиннадцати пещер много пленников освободил, а в двенадцатой нашёл Забаву Путятишну, золотыми цепями к стене прикованную. Оторвал цепи богатырь и деву на вольный свет из пещеры вынес. У Змея Горыныча было многочисленное потомство - змеёныши, которые обитали «во чистом поле» и которых топтал конём былинный богатырь. На Змея Горыныча похожи другие персонажи русских народных сказок, тоже злобные и огнедышащие, - Змей Тугарин и Огненный Змей. В русской мифологии встречаются и другие сюжеты, связанные со Змеем Горынычем. В одной из сказок Змей Горыныч служит у купеческого сына Ивана, а потом, сговорившись с его женой, убивает Ивана, но и сам погибает.

Карточка для задания «Легендарная земля»



Ответы:

- 1- Змей Горыныч
- 2- Дракон Беовульфа
- 3- Дракон Святого Георгия
- 4- Дракон Виверн



ОПЕРАТИВНАЯ ЗЕМЛЯ

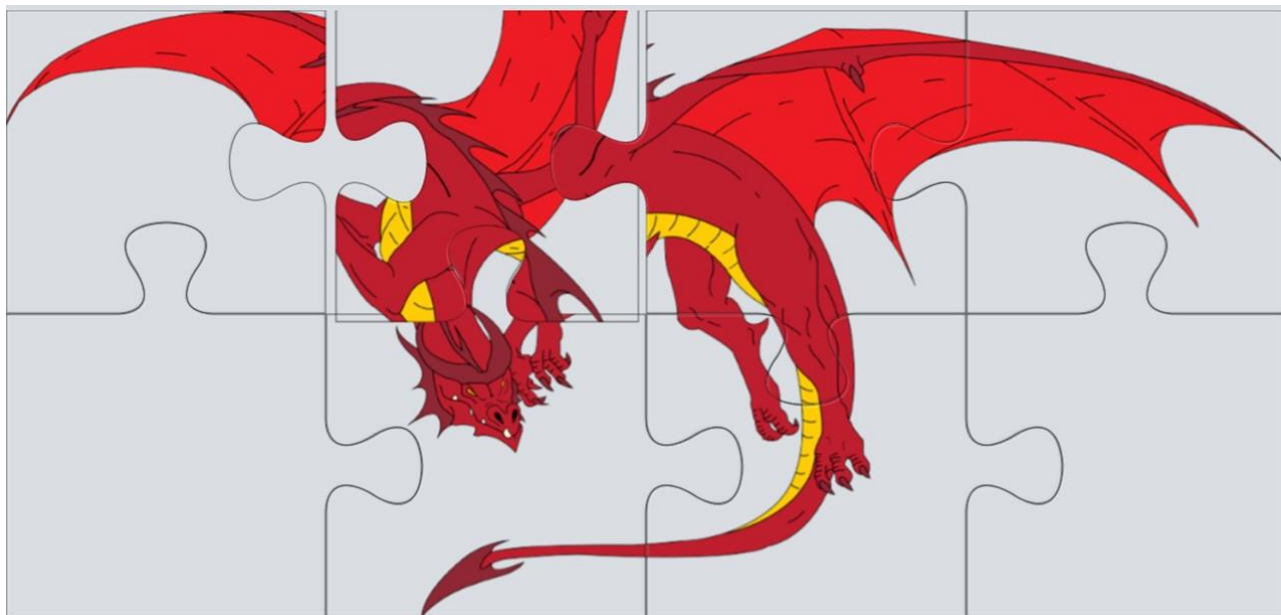
Оперативная земля -на этой территории необходимо быстро принять решение и собрать коллаж с изображением дракона. Собирать можно всей командой, выкладывая пазлы на столе.

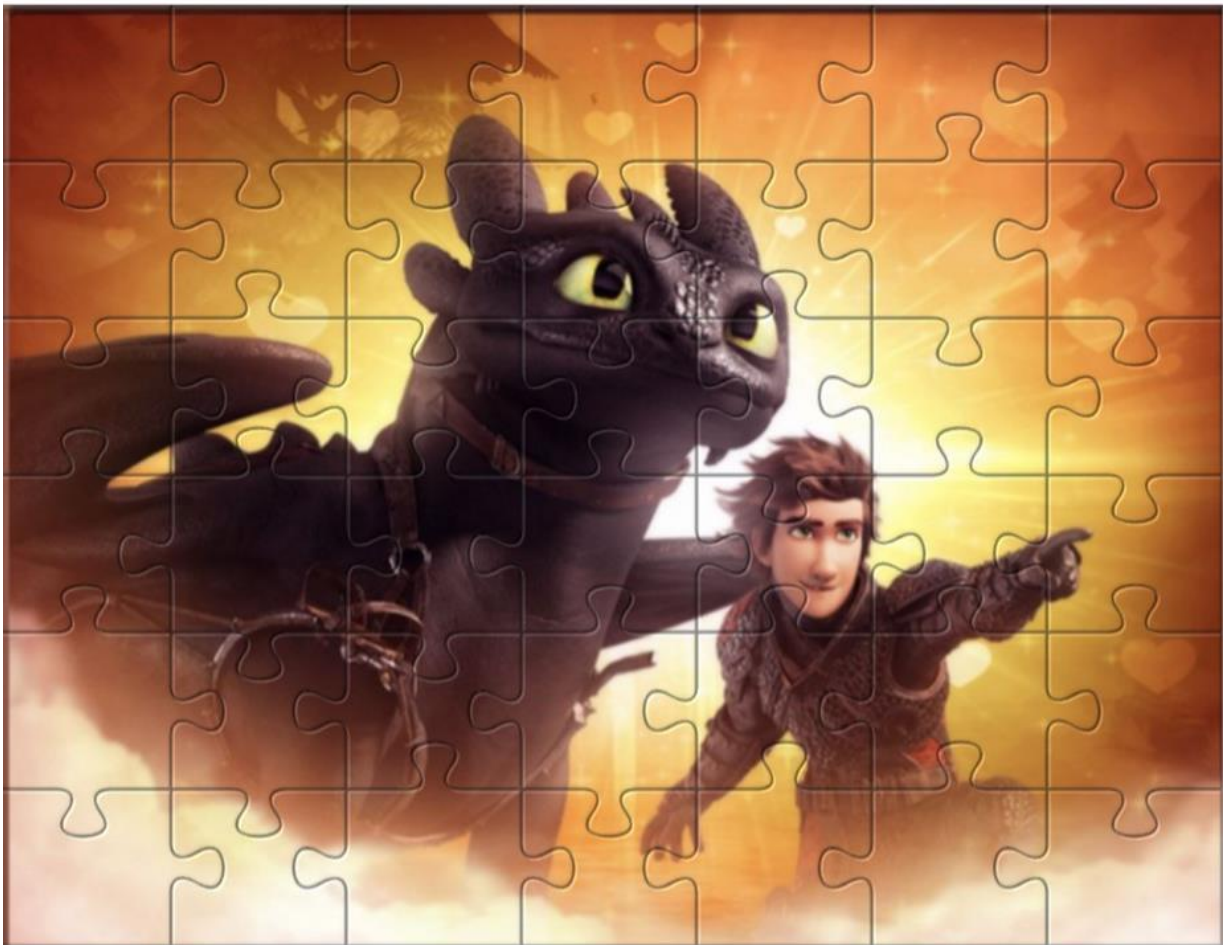
Команда на этом этапе получает столько чешуек, сколько успеет собрать коллажей.

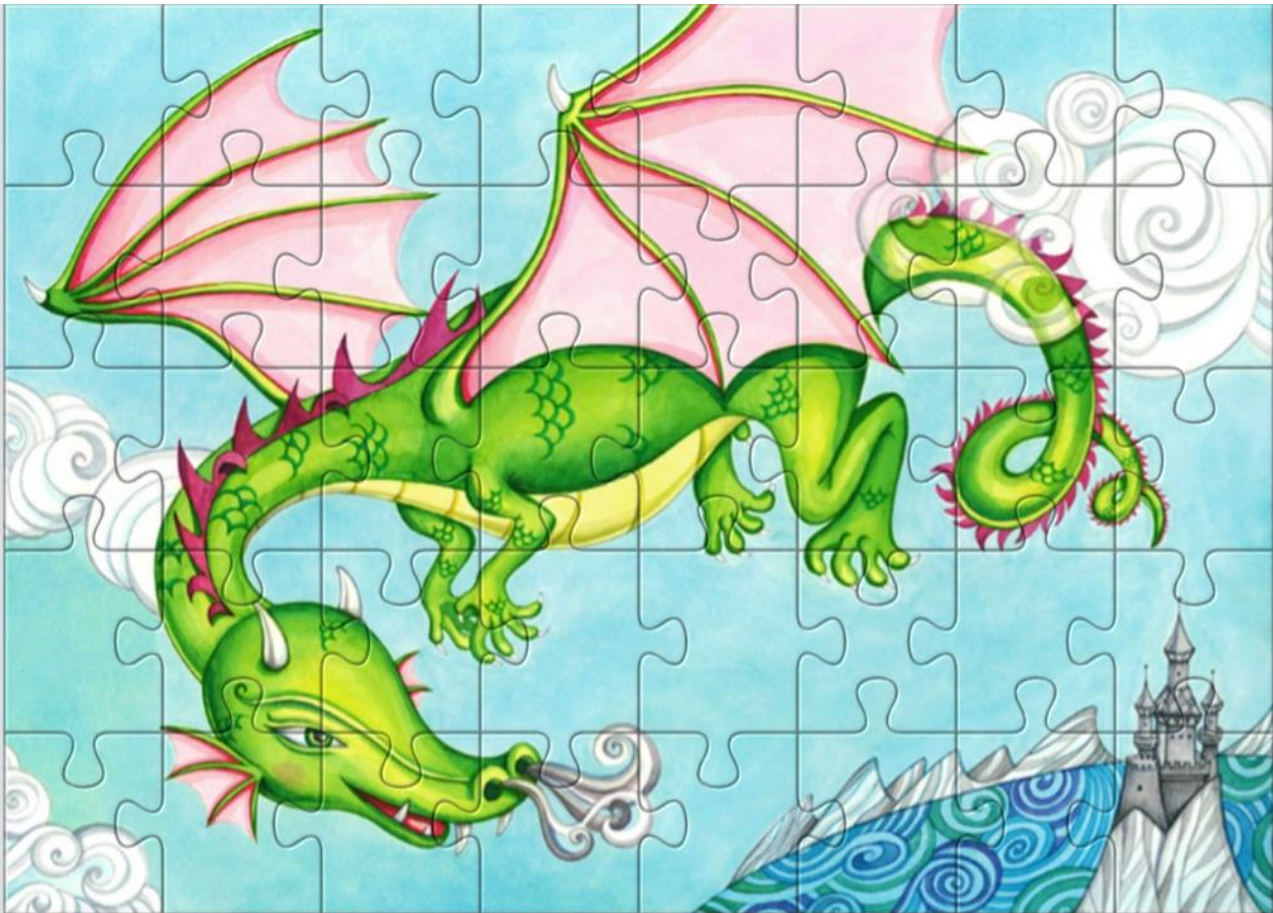
Можно перемешать несколько коллажей, тем самым усложнив задачу.

Карточки для коллажа распечатать на плотной бумаге и разрезать по линиям разметки.

Коллажи









ЗАГАДОЧНАЯ ЗЕМЛЯ

Загадочная земля – загадки, связанные с разными животными. Отсортировать необходимо те, которые связаны с драконами в одну стопку, а про других животных – в другую.

Карточки с загадками разрезаются и раскладываются на столе хаотично. Задача игроков отсортировать карточки. Дополнительно, команда может заработать бонусы, если разделит карточки на большее количество подгрупп и даст им название, например, «Про дракона», «Про змею», «Про ящерицу», «Про крокодила».

Про дракона	Про змею	Про ящерицу	Про крокодила
Этот зверь летает в сказке, С детства он не ведал ласки, На плечах три головы, Два крыла, а хвост один!	Шелестя, шурша травой, Проползает кнут живой. Вот он встал и зашипел: Подходи, кто очень смел.	Потерялось пол – хвоста! Только это – не беда! Уже снова Отрастает новый! С кем же так бывает? Кто отгадку знает?	Живёт он в реках и болотах, Зубов так много, что не счесть И у него одна забота- Поймать кого-нибудь и съесть.
На птицу не похож, Со зверем он не схож, И принцесс он охраняет, Как его все называют?	Нет ни рук, ни ног у зверя, И не нужно, не потеря — Она легко в траве скользит, А приблизишься – шипит.	По пригорочку бежит, Хвостиком – рулём рулит. Схватишь хвостик, только – ах! - Убежала! ... Хвост в руках	По реке плывёт бревно. Ох, и злющее оно! Тем, кто в речку угодил, Нос откусит ...
Словно мощный огнемёт, Извергает пламя он, Рыком страшным всех пугает, И по воздуху летает!	Змей совсем недовольный, Хоть и выглядит сердитым. Голова уплощена И имеет два пятна. Может встретиться у луж. Этот змей зовётся ...	Распластался на земле, Быстро бегает везде, Любит греться на камнях, Схватишь – хвост в твоих руках	Роговых щитков покров, Частокол больших зубов. Разметав прибрежный ил, Лезет в реку
И не рыба, и не зверь. В сказке он живет, поверь. Весь в чешуйках до хвоста, И тройная голова.	В траве у речки Лежит колечко – Колечко с ядом, С холодным взглядом.		
Я красив, силен, могуч, Я грознее грозных туч, И умнее всех, нет слов, – Много у меня голов. Я живу в большой пещере, За сокровищем слежу. Вы мне можете не верить, Я вам адрес не скажу! От рассвета до заката Стерегу я груды золота. И вышвыриваю вон Всех гостей, ведь я – ...			




БЭКГРАУНДЕР

Бэкграундер – короткие вопросы, короткие ответы.

Вопросы

<p>☞ Кто или что может путешествовать по свету, оставаясь в одном и том же углу? Ответ: Почтовая марка</p>	<p>☞ Сколько драконьих яиц сможет войти в трехлитровую банку? Ответ: несколько, яйца не умеют ходить</p>
<p>☞ Какая птица помогла Змею Горынычу: ее имя состоит из союза и реки? Ответ: Иволга</p>	<p>☞ В море не водится, в печке живёт, в сарае не поместится, а в кошелёк аж две войдёт и у дракона всегда в запасе. Что это? Ответ: буква "к"</p>
<p>☞ Вы сидите на крокодиле, впереди вас лошадь, сзади дракон. Где вы находитесь? Ответ: На карусели</p>	<p>☞ Что станет с драконьим утесом, если он упадет в Красное море? Ответ: Он станет мокрым</p>
<p>☞ Что нужно сделать, чтобы отпилить ветку, на которой сидит дракончик, не потревожив его? Ответ: Подождать, пока он улетит.</p>	<p>☞ Если пять драконов ловят пять змей за пять минут, то сколько времени нужно одному дракону, чтобы поймать одну змею? Ответ: Пять минут</p>
<p>☞ У дракона одна, у вороны две, а у медведя нет ни одной! Ответ: буква "о"</p>	<p>☞ Один глаз, один рог, но не дракон. Ответ: Корова из-за угла выглядывает.</p>
<p>☞ Сколько лягушек может съесть дракон натошак? Ответ: Одну, остальные уже не будут натошак</p>	<p>☞ Что будет делать дракон, прожив три года? Ответ: Жить четвертый.</p>
<p>☞ У семерых братьев-драконов по сестре. Сколько всего сестер? Ответ: Одна</p>	<p>☞ Что не имеет длины, глубины, ширины, высоты, а можно измерить? Ответ: время, температура.</p>
<p>☞ В пещере горело 6 костров, 5 из них дракон задул. Сколько останется? Ответ: Ничего не останется, а непотушенный догорит</p>	<p>☞ Кто имеет четыре крыла, два хвоста, четыре головы, два туловища и четыре лапы? Ответ: Дракон, в лапах которого курица</p>
<p>☞ Разговаривают два дракона: - Она красная? - Нет, черная. - А почему она белая? - Потому что зеленая. Что это? Ответ: Черная смородина</p>	<p>☞ Из гнезда вылетели три дракона. Какова вероятность того, что через 15 секунд они будут находиться в одной плоскости? Ответ: Три точки всегда образуют одну плоскость</p>
<p>☞ Что может видеть дракон с закрытыми глазами? Ответ: Сон</p>	<p>☞ Что может быть больше дракона и одновременно невесомым? Ответ: Его тень.</p>
<p>☞ Что с земли легко поднять, но трудно далеко закинуть? Ответ: Пух.</p>	<p>☞ Что у дракона под лапами, когда он идет по мосту? Ответ: Следы</p>
<p>☞ Что тяжелее: килограмм драконьих яиц или килограмм куриных? Ответ: Оба веса одинаковы.</p>	<p>☞ Что идет от одного замка дракона к другому и не движется? Ответ: Дорога</p>
<p>☞ Что случится с голубым водяным драконом, если его опустить на пять минут в воду? Ответ: Намокнет</p>	<p>☞ Что в огне не горит и в воде не тонет? Ответ: Лед</p>
<p>☞ Что есть у дракона, и нет ни у одного другого животного? Ответ: Дракончики</p>	<p>☞ В каком году драконы съедают больше обыкновенного? Ответ: В високосном</p>
<p>☞ Что бросают, когда нуждаются в нем, и поднимают, когда в нем нет нужды? Ответ: Якорь.</p>	<p>☞ Сидит пара драконов. Смотрят друг на друга. Каждый видит по одному дракону. Сколько их всего? Ответ: Два</p>
<p>☞ Какой болезнью на суше не болеет ни один дракон? Ответ: Морской</p>	<p>☞ Отчего дракон плавает? Ответ: От берега</p>
<p>☞ Говорят, что дракону этот специалист не нужен, так как он на все руки мастер? Ответ: Перчаточник</p>	<p>☞ Двенадцать ног, шесть глаз, три головы, три хвоста и копеек. Кто это или что? Ответ: три поросенка.</p>
<p>☞ Дракон летит, а собака на хвосте сидит. Может ли такое быть? Ответ: да, собака сидит на своем хвосте.</p>	<p>☞ Возле замка дракона растут две березы, на каждой березе по четыре шишки. Сколько всего? Ответ: На березе шишки не растут.</p>

МАРШРУТНЫЙ ЛИСТ ОТРЯДА №1

					
Источная область	Загадочная область	Парк зверей	Наукоград	Легендарная область	Оперативная земля

МАРШРУТНЫЙ ЛИСТ ОТРЯДА №2

					
Загадочная область	Парк зверей	Наукоград	Легендарная область	Оперативная земля	Источная область

МАРШРУТНЫЙ ЛИСТ ОТРЯДА №3

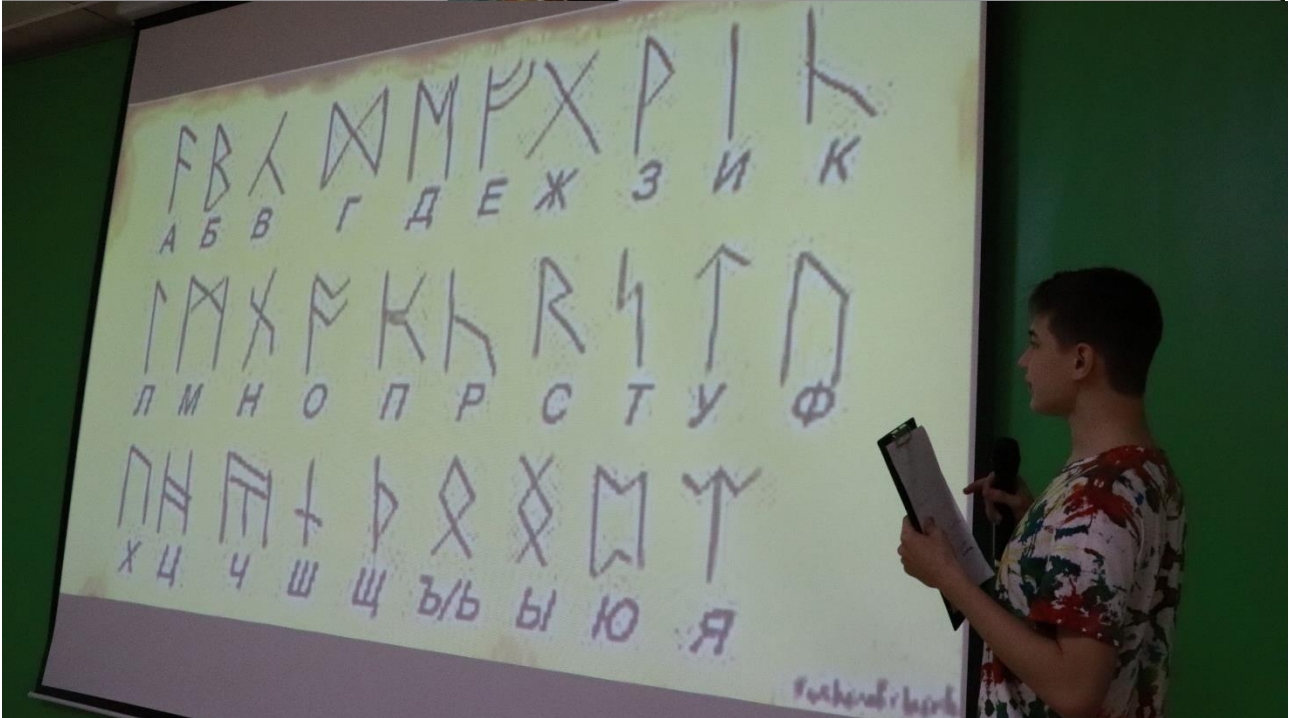
					
Парк зверей	Наукоград	Легендарная область	Оперативная земля	Источная область	Загадочная область

МАРШРУТНЫЙ ЛИСТ ОТРЯДА №4

					
Наукоград	Легендарная область	Оперативная земля	Источная область	Загадочная область	Парк зверей

Фото мероприятия





Общелагерное дело игра в «Шахматы»



Цель: развитие навыков логического мышления и пространственного воображения.

Задачи:

- Создать условия для демонстрации интеллектуальных и коммуникативных способностей.
- Организовать соревнование между отрядами.
- Демонстрация сплоченности отрядов «семей».
- Форма проведения: комбинированная игра.

Оснащение: «Маски» шахмат, игровой реквизит, жетоны «чешуйки», игровой поле, звуковая аппаратура, микрофоны, жетоны «огненные семена».

Ход мероприятия:

После общего сбора всех отрядов и переключки, Ведущий знакомит детей с историей и объясняет правилами игры.

История шахмат насчитывает более полутора тысяч лет. Шахматы придумали в Индии в V-VI веке до нашей эры. Не позднее VI века в Индии появилась игра – чатуранга, которая имела узнаваемый шахматный вид. В отличие от шахмат в нее одновременно играли 4 игрока, а ходы зависели от бросков игральных костей. Для выигрыша в партии нужно было уничтожить все фигуры оппонентов. Распространившись из Индии в соседние страны, чатуранга претерпела ряд изменений. На востоке она стала носить название – шатрандж, в Китае – сянци, в Тайланде – макрук. В IX—X веке игра попала в Европу, где были составлены «классические» правила игры. Окончательно правила сформировались в XIX веке.

- **Пешка** ♙ – ходит по вертикали на одно поле вперед. Если ход сопровождается взятием фигуры соперника, то пешка имеет право ходить по диагонали на одно поле вперед-вправо или вперед-влево.

- **Конь** ♘ – ходит на клетку, находящуюся на расстоянии 2 по вертикали и 1 по горизонтали или 1 по вертикали и 2 по горизонтали от текущего положения.
- **Слон** ♙ – ходит на любую клетку по диагонали. **Ладья** ♜ – ходит на любую клетку по вертикали или горизонтали.
- **Ферзь** ♚ – ходит на любую клетку по вертикали, горизонтали или диагонали.
- **Король** ♔ – ходит на 1 клетку по вертикали, горизонтали или диагонали.

Предполагается, что роли внутри отряда уже распределены

Ведущий: Дорогие друзья, сегодня у вас есть возможность увеличить температуру обогрева драконьего яйца и получить не только чешуйки, но огненные семена, обладающие большей теплоотдачей, чем чешуйки. За огненные семена придется побороться, играя в древнюю игру «Шахматы». Отряд-победитель получает 10 семян, остальные отряды получают 7 и 5 семян соответственно!

Игра проходит на свежем воздухе, на шахматном поле размером 12*12 клеток.

Количество и роли игроков:

Один Главнокомандующий. Принимает решение о том, какая(ие) фигура(ы) делает(ют) ход. И озвучивает применение бонусов. А также, назначает новый ранг своим фигурам.

Два Стратега. Принимают решение о покупке того или иного бонуса, сообщают о своем решении Главнокомандующему.

Один Бегунок. Доставляет найденные бонусы и заработанные чешуйки своим стратегам.

Девять Фигур, одна из которых король, стоят в начале игры на своих базах. Главнокомандующий сам располагает короля внутри своего квадрата (см. рисунок).

Два искателя. Осматривают территорию на предмет появления новых рангов для фигур (Королева, Конь, Ферзь, Ладья).

Все остальные – Отправляются на заработок чешуек, проходя игры на командообразование.



Драконопрактика

Мастер –класс «Ландшафт моей планеты»

Легенда. Дети в поисках сородичей отправляются в путешествие на другие планеты и с помощью приемов арт-терапии овладевают искусством чувствовать себя и других. Учатся фантазировать и интерпретировать символ.

Цель: развитие социального интеллекта.

Материалы:

- тарелки или подносы с небольшим углублением на каждого ребенка,
- манка,
- природный материал: камешки, мох, кора деревьев, плоды деревьев, ракушки, кораллы, перышки, сухие ветки, засушенные цветы
- разноцветные стеклянные и хрустальные шарики
- нитки, кусочки кожи, меха и пр.

Ход занятия:

Включаем фоном космическую музыку.

Добрый день, ребята! Предлагаю сегодня совершить космическое путешествие, закройте глаза и представьте себя пилотом космического корабля, какой он ваш корабль, в виде маленькой капсулы или большой исследовательских шаттлов. Вот мы с вами отрываемся от поверхности земли и устремляемся высоко в небо. Ваш корабль пролетает облака, поднимается высоко к звездам. Пролетает звезды и планеты Марс, Плутон. Мы летим все выше и выше и видим перед собой незнакомую планету. Вы приближаетесь к ее поверхности, и начинаете медленно на нее опускаться. Вы встретитесь на этой планете с новыми символами или оставите свое зашифрованное послание.

Пока дети совершают космическое путешествие, перед каждым ставим поднос с манкой, в центре располагаем предметы, необходимые для работы.

Мы ступаем на поверхность неизвестной планеты, открываем глаза и предлагаю вам исследовать поверхность, ознакомиться с материалом, опустите ручки и потрогайте поверхность. Какая она? (теплая, холодная, мягкая, колючая, сухая, твердая и пр.) Какие чувства вызывает? (приятно, раздражает и пр.).

Пересыпаем песок, пропускаем через пальцы. Предлагается детям:

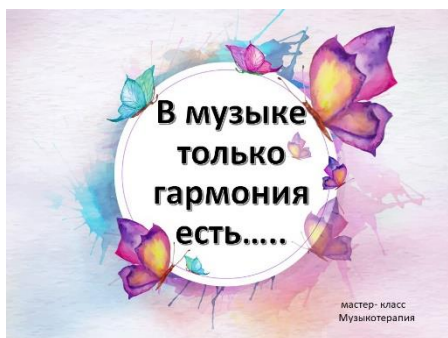
- оставить отпечатки ваших рук на поверхности
- пройдитесь по поверхности отдельно каждым пальцем каждой руки поочередно,
- пройдитесь по поверхности одновременно 2 руками в зеркальном порядке, попробуйте таким образом изобразить елочку, звезду или любой другой рисунок по желанию;
- на каждой планете прогуливаясь по лесу или лужайке можно встретить следы животных, есть ли на вашей неизвестной планете следы животных, изобразите их, что это за животные.

Мы высадились на пустынной поверхности, но мы знаем, что на планете, кроме пустыни могут быть леса горы, города и т.д. Прогуляйтесь дальше по этой новой планете и, подумайте, что вы можете увидеть на ней. С помощью предметов, расположенных на столе в центре комнаты (природный материал: камешки, мох, кора деревьев, плоды деревьев, ракушки, кораллы, перышки, сухие ветки, засушенные цветы; разноцветные стеклянные и хрустальные шарики; нитки, кусочки кожи, меха и пр.) создайте ландшафт поверхности вашей планеты. Изучив планету, дайте ей название, кто живет, какие ресурсы есть и т.д.)

Завершение
Обмен впечатлениями.



Мастер класс по арт-терапии «В музыке только гармония есть»



Оборудование: компьютеры, мультимедийный проектор, цветные карандаши, альбомные листы А4.

Время проведения 30- 40 мин

Введение:

Прослушивание музыки — это не только приятно, но еще и полезно. Музыка способна влиять на наши эмоции



Слайд 2

Музыка, как никакой другой фактор помогает человеку преодолевать жизненные трудности, вдохновлять к различным видам творчества.

Она способна создать, улучшить или поддержать его настроение, а также зарядить на весь день энергией или расслабить в конце сложного дня.




Слайд 3


Великий математик и ученый Пифагор предложил использовать музыку против гнева, ярости, заблуждений и пассивности души

А ведь многим из нас музыка нужна именно того, чтобы взбодриться или успокоиться, расслабиться или развеселиться, порадоваться или погрузиться.

Слайд 4




На Руси для лечения головной боли, различных болезней использовали мелодию колокольного звона



На Руси для лечения головной боли, различных болезней использовали мелодию колокольного звона (колокольный перезвон)

Слайд 5

Врачи древнего Китая выписывали музыкальные мелодии в качестве рецепта, полагая, что музыка способна излечить любую болезнь



Врачи древнего Китая выписывали музыкальные мелодии в качестве рецепта, полагая, что музыка способна излечить любую болезнь

Утром предпочтительнее слушать бодрящие и ритмичные мотивы, которые заставят окончательно проснуться и настроиться на достижение новых целей. Для вечера больше подходят спокойные мелодии, способствующие расслаблению, отдыху и саморегуляции. Спокойная музыка перед сном прекрасное средство для хорошего сна.

Слайд 6

С самого рождения человека окружают различные музыкальные ритмы, но многие совершенно не задумываются о влияние музыки на человека



С самого рождения человека окружают различные музыкальные ритмы, но многие совершенно не задумываются о влияние музыки на человека (колыбельная)

В основе колыбельных песен — ритм качания. Невидимая сила колыбельных песен — это диалог между матерью и ребенком, слова и музыка которого подсказаны сердцем. Это песня материнской души, любви и нежности.

Слайд 7

Музикотерапия
одно из направлений арт-терапии



Музикотерапия - одно из направлений арт-терапии

Слайд 8

Музикотерапия



Мелодия должна соответствовать настроению человека

Мелодия должна соответствовать настроению человека

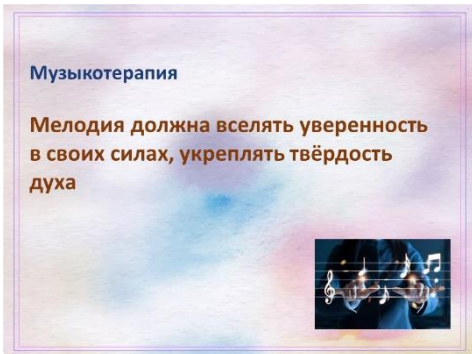
Музыка Моцарта и похожие композиции активизируют внимание и улучшают концентрацию.



Слайд 9

Мелодия должна быть: светлой, воздушной, вселяющей надежду.

Музыка без слов имеет самое большое позитивное влияние на работоспособность. Поэтому многим так нравится слушать классическую музыку

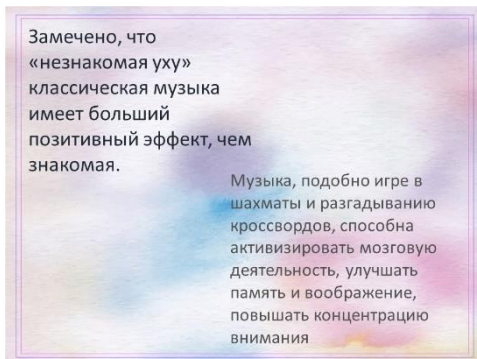


Слайд 10

Замечено, что «незнакомая уху» классическая музыка имеет больший позитивный эффект, чем знакомая

Слайд 11

Музыка, подобно игре в шахматы и разгадыванию кроссвордов, способна активизировать мозговую деятельность, улучшать память и воображение, повышать концентрацию внимания



Слайд 12

Музыка в цвете (музыка для воплощения возникающих образов в процессе прослушивания, на листе бумаги)



Слайд 13

В жизни как обычно нет гармонии.

В музыке только гармония есть.

В музыке только гармония есть

После выполнения работы все участники могут поделиться своими впечатлениями, рассказать о своём рисунке и задать вопросы другим ребятам.

Интеллектуальная игра «Будь здоров!» по профилактике простудных заболеваний

Цель – повышение мотивации участников образовательного процесса к ведению и пропаганде здорового образа жизни.

Задачи:

- Воспитывать ответственное отношение к своему здоровью;
- Активизировать творческую деятельность обучающихся и педагогов по популяризации здорового образа;
- Разнообразить формы и методы первичной профилактики.

Необходимое оборудование и материалы:

Презентация «Интеллект. Игра Профилактика простудных заболеваний» + см. по сценарию для каждого задания список.

Черный ящик

- Здравствуйте, дорогие участники игры! Перед вами черный ящик, в котором лежат основные средства профилактики простудных заболеваний. Ваша задача назвать их и объяснить их эффективность в борьбе с простудными заболеваниями.

Пояснения:

Список предметов:

- Медицинская маска (*маска+перчатки*)
- Антисептик (*бутылек без надписи*) можно определить по запаху
- Витаминный напиток (*бутылка с морсом*) можно попробовать через трубочку
- Витаминные продукты (*мешок с пластмассовыми продуктами*)
- Закаливание (*лейка душа*)
- Свежий воздух (*кукольный шарф и шапка*)
- Народное средство (*книжка «Бабушкин лечебник»*)
- (слайд 2: участники перечисляют предметы – на слайде открываются позиции
- Антисептик, медицинская маска
- Витаминные продукты и напиток
- Народное средство
- Закаливание и свежий воздух
- Витаминки
- Мыло

Мастер-класс «Мыло»

- Одно из самых простых способов уберечь себя от простуды в ящике нет. Догадались, что мы не положили в ящик? Верно! Мыло! Ведь, регулярное мытье рук – проверенный способ профилактики простуды и гриппа.

Сделаем его своими руками!

Нам понадобится:

- Мыльная основа
- Формочка
- Краситель
- Ароматизатор
- Немного терпения

Ход

1. Участники определяются с фигуркой для будущего мыла.
2. Заполняем силиконовую форму мыльной основой, нарезанной кубиками. Для удобства дальнейшей работы – перекладываем необходимое количество мыльной основы в емкость, где будем готовить мыльный раствор.
3. Плавим мыльную основу – используем микроволновую печь / можно растопить на водяной бане.
4. Добавляем красители и ароматизаторы.
5. Заполняем форму для мыла.
6. Остужаем.

Игра «будь здоров!»

- Пока наше мыло «готовится» сыграем в игру «Будь здоров!».

Вопросы игры связаны с основными самыми популярными и доступными средствами профилактики простудных заболеваний. За правильные ответы команда будет получать баллы. Выбирайте любую категорию и начнем! (команды выбирают любую категорию, переходим по ссылке на слайд-задание)

1. Категория - ВИТАМИНКИ

Необходимые материалы:

На команду раздается 2 банки с раствором йода + аскорбиновая кислота (растолченная таблетка) + лимонная кислота/лимонный сок

- Витамин С:

- предохраняет организм от многих вирусных и бактериальных инфекций;
- способствует укреплению иммунной системы.

Но в организме человека витамин С не синтезируется. Поэтому человек должен получать аскорбиновую кислоту извне. Самый лучший способ получить витамин С извне – употребить его с пищей.

По богатству витамином С отличаются: плоды шиповника, черной смородины, рябины, облепихи, клубники, а также капуста белокочанная, горох стручковый, перец красный (горький и сладкий), щавель, шпинат. Во многих субтропических культурах содержится достаточно большое количество аскорбиновой кислоты (мг/ 100 г продукта): папайя-195, апельсин-70, грейпфрут-60. В картофеле этот показатель равен 28, но при чистке, варке он значительно уменьшается.


Также аскорбиновую кислоту можно приобрести в аптеке в виде таблеток.

Сегодня выясним, а где аскорбиновой кислоты больше в аптечной витаминке или в лимоне - фрукте №1 для укрепления иммунитета и борьбы с простудой, который хвалят за высокое содержание аскорбиновой кислоты.

Наличие витамина С можно узнать двумя способами:

1. У аскорбиновой кислоты есть свойство, которого нет у всех остальных кислот – быстрая реакция с йодом. Поэтому мы будем использовать раствор йода.
2. Модуль «Кислотность» цифровой лаборатории «Наураша», который показывает значение кислотности.

Методика проведения

йодометрический метод	модуль «Кислотность»
<p>1. Спиртовой раствор йода (аптечный) развести дистиллированной водой до цвета крепкого чая.</p> <p>2. К раствору добавлять по каплям исследуемый образец. Наблюдать за изменением окраски в течение одной минуты.</p> <p>3. Обесцвечивание раствора индикаторов (<i>раствора йода</i>) указывает на присутствие аскорбиновой кислоты. Если окраска только бледнеет, то кислоты в данном продукте мало. Если окраска не меняется, то аскорбиновой кислоты в данном продукте питания или очень мало, или совсем нет.</p>	<p>1. Определение кислотной среды с помощью датчика.</p> <p style="text-align: center;">Шкала pH</p>  <p style="text-align: center;">0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14</p> <p style="text-align: center;">Кислая Нейтральная Щелочная</p>

2. Категория - **ВИТАМИННЫЙ ПРОДУКТ**

Необходимые материалы:

Выносятся черный ящик с продуктами, на команду раздаются листы для ответов.

- Угадайте по описанию и полезным свойствам **ПРОДУКТЫ**, которые мы поместили в черный ящик.

Чеснок

У **ДАННОГО** продукта острый вкус и специфический аромат.

Укрепляет иммунную систему, помогает организму бороться с вирусами.

Когда мы разжевываем **ЭТОТ ПРОДУКТ** разрушаются его клетки, образуется бактерицидный антибиотик аллицин, который обеззараживает полость рта и кишечник.

Достаточно употреблять всего 1 зубчик в день.

Так как – это обеззараживающее средство, без него не обходится засолка огурцов, помидоров, грибов, приготовление овощной икры и маринадов. Он удлиняет срок хранения продуктов.

Кисломолочные продукты

ЭТОТ ПРОДУКТ «отвечает» за здоровье желудочно-кишечного тракта, укрепляя микрофлору организма и стимулируют иммунную систему. Пробиотики, которые входят в состав этого продукта, уменьшают гриппозные симптомы: температуру, кашель и заложенный нос у детей.

Мед

Этот вязкий и ароматный продукт человечество на протяжении многих веков использует в качестве натурального подсластителя.

Издревле славится своими полезными свойствами, считается средством для обретения долголетия и безболезненной старости.








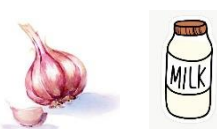

Может быть в разных состояниях — жидкий и густой. Большое количество разновидностей постепенно меняет свой цвет и консистенцию при хранении. Этот процесс называется кристаллизацией (засахариванием, падкой), которая не влияет на полезные свойства этого продукта.

3. Категория - ВИТАМИННЫЙ НАПИТОК

Необходимые материалы:

Каждая команда получает набор из продуктов и бланк для ответа + название напитка.

- Подберите ингредиенты для приготовления ОДНОГО из витаминных напитков/из предложенных ингредиентов приготовьте витаминный напиток.


Название напитка	Ингредиенты
Чай с медом и лимоном	
Малиновый чай с липой	
Чай из шиповника	
Имбирный чай с лимоном	
Таежный напиток	
Облепиховый чай	
Клюквенный морс	
Молоко с чесноком	 Это экстренное средство поможет вам встать на ноги за одну ночь. В теплое молоко нужно добавить 10 капель сока чеснока и выпить на ночь.
Молоко с медом	


4. Категория - НАРОДНОЕ СРЕДСТВА


Необходимые материалы:

На команду раздается бланк с лечением, симптом они узнают на жеребьевке.

- Подберите лечение народными средствами для каждого симптома.

	ТЕМПЕРАТУРА
	<ol style="list-style-type: none">1. Обеспечьте себе максимальный покой.2. Наденьте лёгкую одежду или накройте тонким одеялом.3. Пейте воду, чай с лимоном, ягодный морс. Необходимо обильное питьё, которое помогает предотвратить обезвоживание.4. Сделайте холодный компресс и держите его около 30 минут.

	КАШЕЛЬ
	<ol style="list-style-type: none">1. Перед сном пейте тёплое молоко. Оно уменьшает раздражение гортани, разжижает мокроту и облегчает её выведение. В молоко можно добавить полезные ингредиенты: мёд или масло.2. Делайте ингаляции заваренными лечебными травами.3. При отсутствии температуры наложите горчичники на 15-30 минут.

	НАСМОРК
	<ol style="list-style-type: none">1. Несколько раз в день промывайте нос морской водой или солевым раствором.2. Тертый лук поместите во влажную салфетку, положите на крылья носа, сверху прикройте сухой тканью, оставьте компресс на 15 минут, повторяйте процедуру несколько раз в день.3. В ёмкость с горячей водой, положите 3-4 чайных ложки соды, накройте мохнатым полотенцем и подышите 10 минут.4. Смажьте ноздри снаружи бальзамом «звездочка» для облегчения дыхания.

5. Категория - **АНТИСЕПТИК**

ПРАВДА ИЛИ ЛОЖЬ. *Оцените высказывания. Если утверждение верное – поднимите «ЗЕЛЕНУЮ» карточку, ложное – «КРАСНУЮ»*

1. «Антисептик». Слово пришло к нам из греческого. Дословно означает «против гноя». – **правда.**
2. Основное предназначение антисептика – увеличить количество полезных бактерий. **Ложь.**
3. Борная кислота, зеленка, йод - тоже являются антисептиками. – **правда.**
4. Даже разбавленные антисептики могут вызывать раздражение, если они остаются на коже в течение длительного времени. Это называют раздражающим контактный дерматит. – **правда.**
5. Наибольшей эффективностью обладают антисептики для рук на основе хлора или спирта. Содержание спиртов должно быть не менее 60%. **Правда.**
6. Между антисептиком и дезинфицирующим средством нет никакой разницы. **Ложь.**

6. Категория - МЫЛО

ПРАВДА ИЛИ ЛОЖЬ. *Оцените высказывания. Если утверждение верное – поднимите «ЗЕЛЕНУЮ» карточку, ложное – «КРАСНУЮ»*

1. Первое мыло было предметом роскоши. В XIV-XV веке мыло дарили по особым поводам: в дни рождения и свадьбы. – **правда.**
2. Для изготовления первого мыла использовали животный жир и золу. – **правда.**
3. У твердого (кускового) мыла более низкий уровень pH, оно не так сушит кожу, более гигиенично – нет прямого контакта с руками, быстрее пенится. **Ложь.**
4. Антибактериальное мыло убивает только вредных микробов. **Ложь.**

7. Категория - ЗАКАЛИВАНИЕ

СВЕЖИЙ ВОЗДУХ

СОЛНЦЕ

ЛУНА

ВОДА

ЗАКАЛИВАНИЕ

*Выберите все, что
помогает
закаляться*



Через каждые 10 дней можно понижать температуру, так ты будешь закаляться постепенно.

- *Постепенно*
- *Стремительно*

Повышать
Понизжать



- ✓ Купаться можно только в присутствии взрослых.
- ✓ Купаться можно не дольше 10 минут.
- ✗ В водоёме не должна водиться рыба.
- ✓ Температура воды должна быть выше 20 градусов тепла.
- ✓ Вода должна быть чистая на вид и прозрачная.



ЗАКАЛЯЕМСЯ В ДУШЕ

*Заполните
пропуски*



ПРАВИЛА КУПАНИЯ

*Отметьте верные
утверждения*



Пост-релиз о проведении цикла мастер-классов

В начале встречи участники вспомнили основные средства профилактики простудных заболеваний – «Антисептик и медицинская маска», «Народные средства», «Закаливание» и т.д.

Во время мастер-класса участники познакомились с историей возникновения, способами изготовления мыла и сделали мыло своими руками. В выборе формы, цвета и аромата мыла участники проявили свою креативность и индивидуальность.

Далее команды ответили на вопросы интеллектуальной игры «Будь здоров!», выяснив, где содержится больше витамина С: в лимоне или в капусте, подобрав народные средства для лечения насморка и кашля, определив правила закаливания и т.д.

Баллы, полученные в результате игры, будут учтены в командном рейтинге.

Мыло, сделанное своими руками, поможет защитить от простудных заболеваний всех участников мастер-класса длительное время.





Раздел «Драконоведение». «Драконобезопасность»

Дом детства и юношества «Факел» находится в непосредственной близости от железнодорожных путей.

Ребятам очень важно сохранить жизнь дракона, а по сему проверим, насколько сами ребята знакомы с правилами дорожного движения.

Узнаем, смогут ли они быть наставниками своему дракону.

Железнодорожные переезды, мероприятие по ПДД

Дом детства и юношества «Факел» находится в непосредственной близости от железнодорожного вокзала. Если дракончик вылупится раньше, чем найдутся его сородичи, то некоторое время ему придется провести в нашем районе, а поэтому мы познакомим его с правилами дорожного движения и безопасности на дорогах. Заодно проверим, знают ли сами ребята эти правила.

Цель: изучение учащимися основных правил движения через железнодорожные пути.

Предметные задачи:

- 1.Познакомить учащихся с особенностями железной дороги и железнодорожных переездов;
- 2.Познакомить учащихся с содержанием норм поведения во взаимоотношениях с другими участниками дорожного движения на железнодорожных переездах.

Метапредметные задачи:

- 1.Развивать навыки поведения вблизи железнодорожных переездов;
- 2.Развивать навыки определения опасных дорожных зон и ситуаций;
- 3.Развивать у учащихся навыки самостоятельного наблюдения и внимания на железнодорожных переездах.

Личностные задачи:

1. Способствовать формированию ответственного отношения к здоровому образу жизни;
2. Способствовать формированию у учащихся культуры дорожного движения в зоне железнодорожного переезда.

В работе мы использовали групповую форму (малые группы), педагог опирался на следующие методы: метод словесный, наглядный, метод наблюдения и контроля.

Педагогический процесс осуществлялся на основании игровой и здоровье сберегающей технологий.

Каждый этап занятия предполагает смену деятельности.

I. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ ЭТАП – 5 минут

Здравствуйте, ребята! Тема нашего занятия – «**Железнодорожные переезды**».

Мы познакомимся с понятием «железнодорожный переезд» и правилами поведения около железнодорожного переезда.

Ребята, скажите, как называется место пересечения дорог?

- Перекресток.
- Правильно, перекресток.

А как называется место пересечения железной и автомобильной дорог?

Место пересечения автомобильной и железной дороги называют железнодорожный переезд. Железнодорожный переезд – это пересечение железнодорожного полотна с проезжей частью дороги.

II. Теоретическая часть (объяснение нового материала) -15мин.

- Железная дорога - удобный вид транспорта, которым пользуются многие люди каждый день.



К железнодорожному транспорту относятся: поезд, электричка.

-Паровозы были изобретены в Англии. А первый в России паровоз построили талантливые изобретатели отец и сын Черепановы в 1834году.

В 2020 году исполнилось 183 года Российской железной дороге. За эти годы заметно улучшилась работа Российских железных дорог. Значительно увеличилась скорость движения поездов.

На большинстве участков железных дорог она достигает **140 км/ч**. Сократилось время нахождения пассажиров в пути, быстрее происходит доставка грузов.

Одновременно появилось много опасностей для человека. Каждый день мы слышим и узнаем о трагических ситуациях, которые происходят на железной дороге. Получают травмы и даже погибают люди: взрослые и дети.

Дети получают травмы из-за собственной невнимательности и несоблюдении элементарных правил безопасности на железнодорожных переездах. Железная дорога место повышенной опасности и каждому человеку необходимо знать правила поведения около железнодорожных объектов. [Сегодня мы с вами на занятии познакомимся с видами железнодорожных переездов и узнаем, для чего они предназначены и поговорим о правилах поведения около железнодорожных переездов.

Железнодорожные переезды бывают разные. Есть регулируемые железнодорожные переезды и нерегулируемые железнодорожные переезды, со шлагбаумом и без него. Поезд обычно едет долго-долго. И на его пути рельсы встречаются с дорогой для автомобилей.

Регулируемые – этот вид оснащен специальными конструкциями и средствами звукового оповещения. На таком переезде установлены дорожные знаки, семафоры, дорожная разметка, шлагбаумы или специальные металлические щиты, которые при приближении состава поднимаются, заграждая проезд автомобилисту. Когда поезд приближается к переезду, шлагбаум опускается и преграждает дорогу автомобилям и пешеходам. А когда поезд проезжает, шлагбаум поднимается.

Стой! Когда шлагбаум опустили низко
Это означает: поезд где-то близко.
А когда шлагбаум подняли до верха —
Значит, все в порядке, разрешают ехать.

Также должен присутствовать дежурный, который ведет регулировку движения и подает специальные сигналы. В этом месте устанавливают предупреждающий знак — «Железнодорожный переезд со шлагбаумом»



Нерегулируемые железнодорожные переезды имеют установленные дорожные знаки, но не имеют предупредительных знаков или сигнальных оповещений, не контролируются дежурным. Движение по этим участкам ведется в соответствии с требованиями ПДД.



Пешеход должен остановиться перед переездом, посмотреть направо, налево, чтобы убедиться, что нет приближающегося поезда. И только тогда, если поезда нет, пешеход может продолжать движение.

А, если поезд приближается, то пешеход ждет, когда поезд проедет, и лишь только тогда продолжает свой путь. Остановить быстро едущий транспорт очень сложно.

Мгновенно остановить мчащийся поезд невозможно. Даже самый маленький железнодорожный состав в десятки раз тяжелее самого большого автомобиля. Чтобы избежать несчастия, автомобили уступают дорогу поезду, ждут, пока он проедет, и только тогда продолжают путь. Каждый человек находящийся около железнодорожных переездов должен проявлять особую бдительность и внимание.

III. Практическое задание – 10 минут

Выполните задание:

Отгадайте, что это? –

- несколько вагонов, прицепленных к локомотиву (поезд);
- мощные стальные полосы (рельсы);
- место остановки поезда (железнодорожная станция);
- место, откуда для пассажира начинается железная дорога (вокзал);
- основной документ пассажира (билет);
- хозяин пассажирского вагона (проводник);
- закон для отправления и прибытия поездов (расписание);
- все то, что принадлежит пассажиру (багаж);
- пассажирская платформа (перрон);
- полосатый заградительный брус, установленный на железнодорожном переезде (шлагбаум);
- постоянные сигналы, которые стоят вдоль железной дороги, приказывая или остановить поезд, или продолжать движение (семафор);
- место пересечения железной дороги с автомобильной (переезд);
- сооружение для прокладки железной дороги под землей, в горах (тоннель);
- вагон, в котором перевозят нефтепродукты, пищевые и сыпучие грузы (цистерна);
- деревянные и железобетонные брусья, на которых лежат рельсы (шпалы)

Выводы:

Все эти слова мы употребляем, когда говорим о железной дороге. А теперь я попрошу вас сформулировать основные правила для пешеходов при нахождении около железнодорожного переезда или перехода через железнодорожные пути.

- *Переходить дорогу в районе железнодорожного переезда необходимо только там- где есть специальный настил или пешеходный переход.*
- *Когда подходишь к железнодорожному переезду- сними наушники, прислушайся к шуму на улице, убедись в отсутствии приближающегося поезда!*
- *Не играй рядом с железнодорожными путями- и не ходи по ним!*
- *Стоять на краю платформы очень -опасно может затянуть под проходящий поезд.*

IV. ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ – 5 минут

Правила дорожного движения -- это правила поведения участников дорожного движения в том числе и на железной дороге. Если водители и пешеходы будут выполнять предписанные правила и, тем самым, не мешать другим участникам движения, что означает взаимную предупредительность, то будет соблюдаться безопасность на дороге. Железнодорожные переезды- опасные участки дороги. Участники дорожного движения

водители, пешеходы должны проявлять особую осторожность при приближении к железнодорожному переезду и при проезде по нему.

V. РЕФЛЕКСИЯ – 5 минут

Дорожные знаки на железнодорожных переездах



Цель: знакомство обучающихся с дорожными знаками, встречающимися около железнодорожных переездов.

Предметные задачи:

1. Раскрыть обучающимся особенности и значение дорожных знаков, установленных около железнодорожных переездов;
2. Познакомить обучающихся с основными правилами поведения вблизи железнодорожных переездов, которыми должны руководствоваться участники дорожного движения.

Метапредметные задачи:

1. Развивать у обучающихся навыки определения опасных дорожных зон и ситуаций, по дорожным знакам;

2. Развивать у обучающихся навыки самостоятельного наблюдения и внимания на железнодорожных переездах, учитывая дорожные знаки.

Личностные задачи:

1. Способствовать формированию у обучающихся уважительного отношения к участникам дорожного движения на железнодорожном переезде;
2. Развивать навыки ответственного отношения к своему здоровью и жизни.

В работе мы использовали групповую форму (малые группы), педагог опирался на следующие методы: метод наблюдения и метод контроля. Педагогический процесс осуществлялся на основании игровой и здоровьесберегающей технологий.

ХОД ЗАНЯТИЯ – 40 мин.

I. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ ЭТАП – 5 минут

Здравствуйте, ребята! Тема нашего занятия – «Дорожные знаки на железнодорожных переездах».

Цель: знакомство обучающихся с дорожными знаками, встречающимися около железнодорожных переездов

- Здравствуйте, ребята. Сегодня мы с вами на занятии познакомимся с дорожными знаками, установленными около железнодорожных переездов, и вы узнаете какую информацию несут эти дорожные знаки.

II. Теоретическая часть (объяснение нового материала) -15мин.

Остановить быстро едущий транспорт очень сложно. А мгновенно остановить мчащийся поезд совсем невозможно. Даже самый маленький железнодорожный состав в десятки раз тяжелее самого большого автомобиля. Чтобы избежать несчастия, участники дорожного движения уступают дорогу поезду, ждут, пока он проедет, и только тогда продолжают путь.

Вопрос:

- Ребята, как участники дорожного движения (пешеходы, водители) узнают, что впереди железнодорожный переезд? (*Предположения детей*)

- Правильно, участники дорожного движения ориентируются по дорожным знакам! Существуют следующие виды железнодорожных переездов: регулируемые и нерегулируемые. Перед регулируемым железнодорожным переездом установлен дорожный знак «Железнодорожный переезд со шлагбаумом». По обе стороны стального пути установлены перекладины-шлагбаумы, полосатые то опускающиеся, то поднимающиеся перед переездом, предупредительные знаки, светофоры (семафоры), специальные металлические щиты, которые при приближении состава поднимаются, заграждая проезд автомобилисту. Также должен присутствовать дежурный, который ведет регулировку движения и подает специальные сигналы.

Вопрос:

- Что изображено на этом знаке?
(Заборчик, батарея)

Вот так знак! Глазам не верю.



*Это что же батарея?
Помогает ли движенью.
Паровое отопление?
Может быть, зимою вьюжной
Здесь шоферам греться нужно?
Оказалось, этот знак
Говорит шоферу так:
Здесь шлагбаум — переезд.
Подожди — пройдет экспресс.*

Я. Пишумов

- Вот полосатый шлагбаум опустился. Стоп! Путь людям, автомобилям, мотоциклам, велосипедам закрыт. Приближается поезд! Тревожно мигают рядом со шлагбаумом красные огни. Когда поезд приближается к переезду, шлагбаум опускается и преграждает дорогу автомобилям. А когда поезд проезжает, шлагбаум поднимается.

Рассказ:

Ребята, железнодорожный переезд может быть и нерегулируемым, и дорожный знак об этом предупреждает.

Знак «Железнодорожный переезд без шлагбаума»»

*С паровозом красный знак
Нам понять не сложно.
Говорит он детям так:
Будьте осторожны!
Здесь проходят поезда,
Попадёшь под них – беда!*



Вопрос:

- Как должны себя вести участники дорожного движения (пешеходы, водители,) на нерегулируемом железнодорожном переезде без шлагбаума? (Предположения детей)



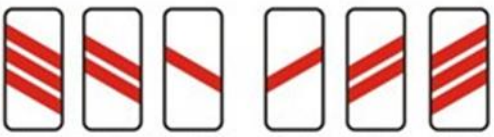
Рассказ:

- Участники дорожного движения ориентируются по дорожным знакам и прислушиваются к шуму на улице, около железнодорожного переезда. (не приближается ли поезд?)



- Но перед железнодорожными переездами установлены еще дополнительные знаки.

Дорожные знаки «Однопутная железная дорога» и «Многопутная железная дорога» устанавливают перед всеми ж/д переездами без шлагбаума, через железную дорогу с одним или двумя и более путями соответственно.

 <p style="text-align: center;">1.3.1</p>	<p>Знак 1.3.1 «Однопутная железная дорога»</p>
 <p style="text-align: center;">1.3.2</p>	<p>Знак 1.3.2 «Многопутная железная дорога»</p>
 <p style="text-align: center;">1.4.4 1.4.5 1.4.6 1.4.3 1.4.2 1.4.1</p>	<p>Знаки 1.4.1 — 1.4.6 «Приближение к железнодорожному переезду»</p>

Эти знаки служат для дополнительного информирования пешеходов и водителей о степени приближения к железнодорожному переезду вне населенного пункта.

Знаки 1.4.1 — 1.4.6 «Приближение к железнодорожному переезду» устанавливают на дорогах с двумя и более полосами для движения в обоих направлениях перед каждым переездом, а на дорогах с одной полосой — при расстоянии видимости переезда менее 300 м.

Знаки 1.4.1 — 1.4.3 устанавливают с правой стороны дороги, а знаки 1.4.4 — 1.4.6 — с левой. Одна полоса на знаке обозначает, что до железнодорожного переезда-50 метров, две полосы-150 метров, три полосы-300метров.

*Эти знаки железнодорожные —
Строгие очень, но вовсе не сложные.
Ты их запомни, будь внимательным,
В жизни помогут они обязательно.*

Все дорожные знаки, о которых мы сегодня говорили относятся к группе «Предупреждающие знаки»

III. Практическое задание – 10 минут

Педагог предлагает учащимся выполнить задание: Назовите правила поведения пешехода около железнодорожного переезда (регулируемого и нерегулируемого), ориентируясь на дорожные знаки, ведь мы с вами пешеходы? (эти правила, можно записать на доске и раздать детям заранее изготовленные памятки).

Памятка «Правила поведения на железнодорожных переездах»

- Переходите дорогу через железнодорожные переезды только в установленных для этого местах, ориентируясь на дорожные знаки!
- Переходить пути можно только при открытом шлагбауме, а при его отсутствии, прежде чем перейти через пути, необходимо убедиться, не приближаются ли к переезду поезд, локомотив или вагон!
- Перед переходом железнодорожных путей снять капюшон, убрать наушники, зонт, прислушаться к шуму на улице!
- Не подлезайте под закрытый шлагбаум на железнодорожном переезде, а также когда шлагбаум начинает закрываться!
- Не устраивайте подвижных игр около железнодорожных путей!
- Не ходите и не играйте около железнодорожных объектов!

- Повышенная опасность железнодорожных переездов связана с большой скоростью поездов, их массой, которая достигает 2-3 тыс. тонн, и как следствие этого – длинным тормозным путем. Скорость движения поезда превышает 100 км/ч, т.е. машинист мгновенно поезд остановить нельзя. Даже заметив на путях человека, машинист практически ничего не сможет сделать, чтобы предотвратить его гибель – это надо помнить!

- **Закончи предложение:**

«Железная дорога – зона повышенной ...»

Выполните задание:

Обсудите ситуации, которые произошли с детьми около железнодорожных переездов:

Ситуация 1:

Обучающаяся Наташа, находясь около железнодорожного переезда, при закрытом шлагбауме, вблизи проходящего поезда, пропустила грузовой поезд и стала переходить через железнодорожные пути. Из-за завихрения снежного потока не заметила приближение встречного поезда и получила серьезную травму.

Вопросы по данной ситуации:

- Что Наташа не предусмотрела и обращала ли она внимание на дорожные знаки?
- Какие правила должна соблюдать Наташа, в данной ситуации?»?
- «Думала ли Наташа о своей безопасности при переходе железнодорожного переезда?»?

Объяснение: Сила воздушного потока, создаваемого двумя встречными составами, составляет 16 тонн, при такой нагрузке человека запросто может затянуть под поезд

Ситуация 2:

Обучающаяся Ирина переходила железнодорожный переезд на повороте железнодорожного участка пути, который очень сильно ограничивает видимость машинисту. На подаваемые сигналы она не реагировала, машинист применил экстренное торможение. Когда девочка увидела приближающийся поезд, то попыталась убежать, но уйти с пути не успела. В результате она получила травму ноги.

Вопросы по данной ситуации:

- «Что Ирина не предусмотрела при переходе?»?
- «Какие правила должна соблюдать Ирина, в данной ситуации?»?
- «Думала ли Ирина о своей безопасности находясь на железнодорожных путях?»?

Объяснение:

Особое внимание следует обратить на случаи получения травм подростками, которые, находясь в зоне повышенной опасности не прислушиваются к звукам на улице, например, слушают музыку через наушники, не снимают капюшон. Они даже не слышат гудка поезда, а зрительное внимание сосредоточено на том, как быстрее перейти через рельсы.

IV. ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ – 5 минут

- Участники дорожного движения: пешеходы, водители, должны проявлять особую осторожность при приближении к железнодорожному переезду, уметь ориентироваться по дорожным знакам. Проявлять максимум внимания, тогда транспортных происшествий около железной дороги станет меньше.

Нет ничего важнее человеческой жизни, а детские жизни - это самое ценное. Беспокойтесь о себе, будьте внимательны и бдительны, всегда обращайтесь внимание на дорожные знаки, помните, что железная дорога - это территория повышенной опасности и не место для игр. Берегите себя!

V. РЕФЛЕКСИЯ – 5 минут

Педагог предлагает обучающимся выразить свои мнения о степени достижения поставленной цели и содержания (интересен ли был учебный материал) занятия.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Дмитрук В. П. Правила дорожного движения для школьников / В.П. Дмитрук. – Ростов-на-Дону: Феникс, Серия «Здравствуй, школа!», 2005. - 83с.
2. Коган М. С. Правила дорожные знать каждому положено! Познавательные игры с дошколятами и школьниками/М.С. Коган. – Новосибирск: Сибирское Университетское Издательство, 2007. - 44с.
3. Кучмина Н. П., Приходько А. Н. Правила дорожного движения для школьников: Методические рекомендации педагогам образовательных учреждений /Н. П. Кучмина, А. Н. Приходько. – Томск: ТОИПКРО, 2011. – 12с.
4. Лабенский В. Н. Школа светофорных наук. Образовательная программа дополнительного образования детей для детей и подростков от 6 до 16 лет /В. Н. Лабенский. – Томск: Издательство Научно – технической литературы, 2008. – 37с.
5. Шорыгина Т. А. Безопасные сказки. Беседы с детьми о безопасном поведении дома и на улице. /Т. А. Шорыгина. – М: ТЦ Сфера, 2014. – 64с.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. М.С. Коган Правила дорожные знать каждому положено. Познавательные игры с дошколятами и школьниками. - Новосибирск, Изд-во Сиб. Унив., 2011.
2. А.А. Андреев Дистанционное обучение: сущность, технология, организация / А.А. Андреев, В.И. Солдаткин. - М.; МЭСИ, 1999- 196с. 3. 3
3. В.И. Канаев Дистанционное обучение: технологические аспекты/ В. И. Канаев.- М.: СГА, 2004- 192с.
4. В.Н.Лабенский Школа светофорных наук. Образовательная программа дополнительного образования детей для детей и подростков от 6 до 16 лет /В. Н. Лабенский. – Томск: Издательство Научно – технической литературы, 2008. – 37с.
5. Н.П.Кучмина, А.Н. Приходько Правила дорожного движения для школьников: Методические рекомендации педагогам образовательных учреждений /Н. П. Кучмина, А. Н. Приходько. – Томск: ТОИПКРО, 2011. – 12с.

Сценарий закрытия лагерной смены

Цель: Подведение итогов смены

Задачи:

- Презентация творческих номеров.
- Награждение победителей.
- Создание итоговой точки лагерной смены, подготовка к завершению.

Форма проведения: Концерт, танцевально-развлекательная программа

Оснащение: Актный зал ДДиЮ «Факел», экран, проектор, петличные микрофоны, игровой реквизит «Яйца дракона», колыбель, бутафорский «дракон», ширмы.

Ход мероприятия:

1. Подготовительный этап: Проходят репетиции творческих номеров отрядов, инструкторского отряда, вожатского отряда, а также репетиции театральной постановки, завершающей сюжет лагерной смены.

2. Театральная постановка:

Действующие лица: 2 ведущих, профессор и 2 туриста-драконоведа

1 Ведущий: Ну, вот и пролетели 14 дней. Кажется, что еще совсем недавно мы стояли здесь и радовались тому, что начинается наша смена. Впереди было много интересных и увлекательных дел: спортивные соревнования, разные игры, экскурсии, мультики! А самым главным и важным было задание стать приемной семьей для яйца Дракона, помочь вырасти и появиться на свет своему питомцу дракончику! Каждый день вы согревали своих найденышей, окружали их теплом и вниманием, ухаживали и заботились. И, только благодаря вашей сплоченности и дружбе, вы смогли изучить особенности жизни драконов и стать для него большой и крепкой семьей!

2 Ведущий: Все 14 дней ребята трудились, не зная устали, добывая чешуйки, которые смогли создать комфортные условия будущим драконам.

Профессор: А, пусть ребята сами покажут и расскажут о том, как они провели время! А мы посмотрим какой дружной семьей они стали!

Творческие номера отрядов: Отряды «Викинги», «Лефтарион», «Дракоша Тоша», «Дружные драконы» демонстрируют фрагменты мероприятий, которые помогли им получить вознаграждение – чешуйки.

2 Ведущий: Как же здорово ребята поработали! Но одни бы они не справились!

1 Ведущий Да, и у них были верные и надежные помощники! Давайте поприветствуем их (*под музыку выход вожатых, воспитателей*).

2 Ведущий: Грустно, что история заканчивается, но прекрасно, что она заканчивается именно так! Ведь это так здорово, что мы оказались с вами в волшебном мире драконов и приобрели себе надежных друзей!

1 Ведущий: Прислушайтесь, ребята! Кажется, что я кого-то слышу?!

Раздаётся хруст и звук лопнувшего яйца. Демонстрация рожденных дракончиков рождение дракона в записи, можно записать из мультика «Я, родился!»
<https://www.youtube.com/watch?v=fD6CbrPiJ44>

1 Ведущий: Все это осталось позади, но мы искренне надеемся, что еще долго вы будете с радостью и, иногда, с лёгкой грустью вспоминать дни, и тех ребят, которые были рядом с вами.

2 Ведущий: Наступает торжественная минута, мы благодарим и хотим наградить наши дружные семьи, приложившие столько сил, изобретательности, выдумки и творчества.

3. **Награждение победителей.** Награждение дипломами и вручение подарков, информирование о том, сколько каждый отряд собрал чешуек.

1 Ведущий: Ребята, хочется думать, что каждый из вас за время нашей смены нашел себе много друзей и вы научились слышать друг друга, понимать, дружить и работать в команде!

2 Ведущий: Дружба!? Это что ещё такое?

1 Ведущий: Как её можно потрогать и что на неё можно купить?

2 Ведущий: Дружба - это то, чего нельзя купить, и нельзя продать!

1 Ведущий: Здорово, что и у нас теперь есть друзья!

Дисотека. После проведения танцевального флешмоба, начинается танцевально-игровая программа, которая чередуется с игровым блоком «лимбо», «баттл», «флексить разрешается», финальный флешмоб.



Технология сбора информации «Разведай, выдай, спроси»

Ведущий сообщает ребятам о письме, которое необходимо получить каждому отряду и узнать о том, какие мероприятия (испытания) ждут их в течение всей смены, догадаться какой теме будет посвящена лагерная смена и с какими людьми им придется взаимодействовать.

КАРТОЧКА ОТВЕТОВ	
1. Узнай, кто из штаба учится в Школе моделей?	
2. Укажи адрес Дома детства и юношества «Факел»	
3. Выполни задание рободракона	
4. Спроси у воспитателей, что появилось раньше курица или яйцо?	
5. Кто из вожатых умеет играть на музыкальные инструменты и на каких именно?	
6. Выполни задание дракона истоков.	
7. Какой средний возраст вожатых?	
8. Выполни задание мыльного дракона	
9. Что нужно делать, чтобы появился цыплёнок?	
10. Можно ли покидать территорию лагеря самостоятельно?	
11. Выполни задание дракона спорта	
12. Назови руководителя лагеря	
13. Как называется ящер с крыльями?	
14. Сколько всего воспитателей в лагере?	
15. Как зовут вожатых?	
16. Как зовут воспитателей?	
17. Выполни задание песчаного дракона.	
18. В каком кабинете располагается ваш отряд?	
19. Выполни задание дракона искусства.	

После того, как дети запомнили все бланки они сдают их воспитателям или инструкторам. За каждый правильный ответ участники получают награду – «чешуйку дракона», которая поможет в дальнейшем прокладывать маршрут на карте.

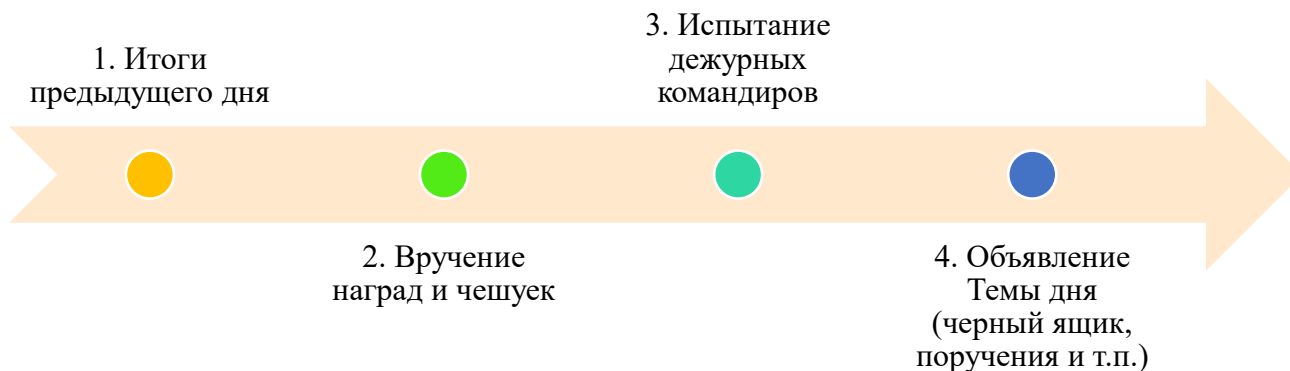
Фотоотчет мероприятия



Утренний информационный сбор отрядов

Задачи:

- Подведение итогов предыдущего дня;
- Информирование о плане текущего дня;
- Повышение эмоционального фона;



Ход мероприятия:

1. Ведущий зачитывает итоги предыдущего дня: кол-во валюты (чешуек) на каждом отряде, общие достижения;

2. Отряды награждаются дипломами, вручаются индивидуальные награды, вручаются чешуйки за победу в общелагерное деле;

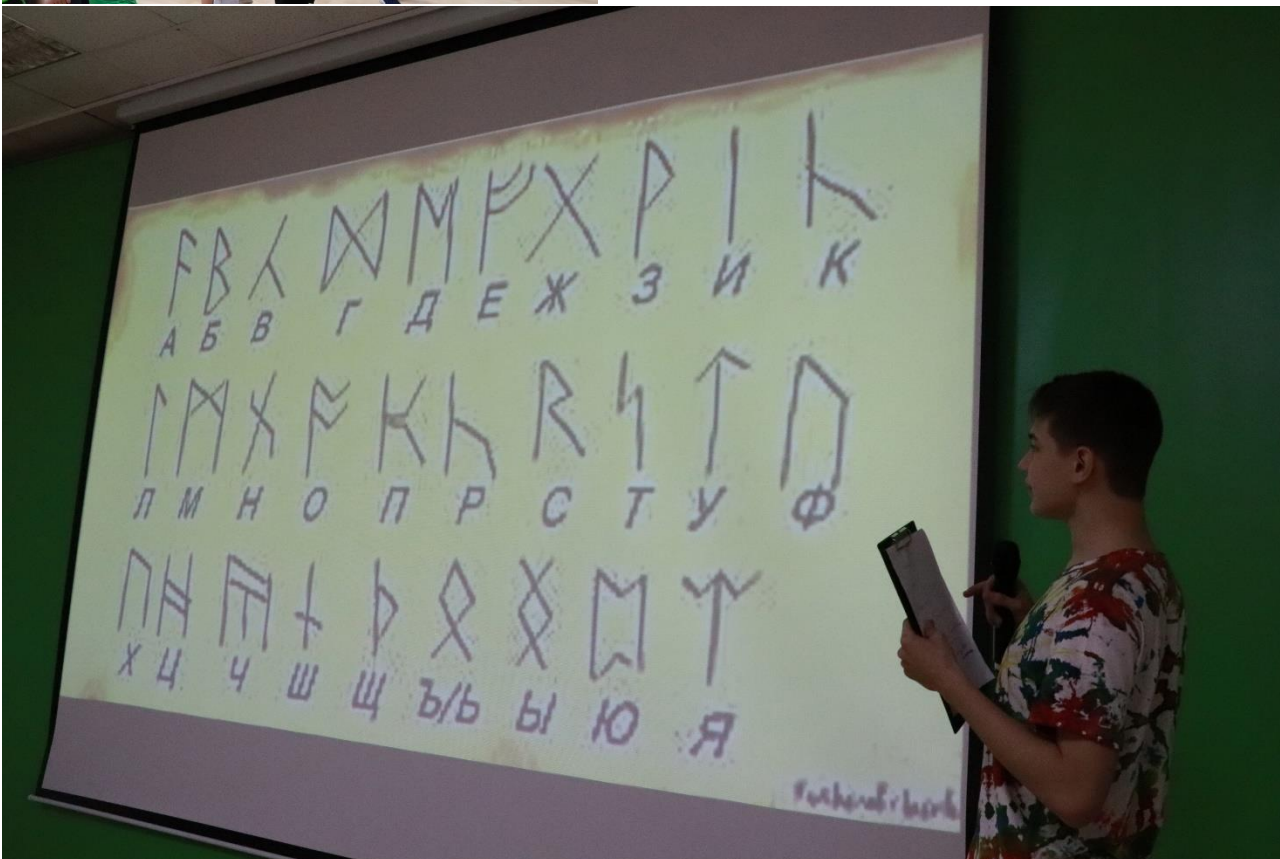
3. Ежедневное традиционное мероприятие, в котором, соревнуются лидеры отрядов;

4. Объявление тем, вопросов, правил, и историй для ежедневных заданий.

Выносятся черный ящик, в котором спрятан небольшой подарок, его может получить любой обучающийся, из любого отряда, если угадает, «Что в черном ящике». В случае если правильный ответ не звучит длительное время ведущий делает подсказки.

Чередуются творческие поручения: 4 задания которые, поочередно меняются каждый день; Ведущий объявляет какое творческое поручение какому отряду досталось.

Ведущий объявляет мастер-классы, которые ждут ребят сегодня, а также необходимые поручения, которые нужно выполнить для подготовки к общелагерному делу, а также само общелагерное дело.



Общелагерное дело «Спевка»

Цель: Сохранение традиций лагерной смены

Задачи:

- Эмоционально подготовить к завершению смены.
- Исполнение традиционных лагерных песен

Оснащение: ДДиЮ «Факел», музыкальное оборудование, микрофоны, звукооператор, гирлянды, пледы, гитары на каждый отряд.

Ход мероприятия:

Отряд приносят своих драконов и кладут в центр круга на подушки, потом садятся рядом и делят круг на 4 части.

Ведущий: Здравствуйте, ребята, скоро наши драконы вылупляются и для того чтобы помочь им в этом мы должны исполнить песни, которые исходят из наших сердец так драконы. Так давайте начинать. Каждый отряд по очереди исполняет свою песни и тихо подпевает песню, исполняемую другим отрядом.

По окончании мероприятия ведущий обращается к собравшимся

Ведущий: Нам удалось совершить наше таинство, и драконы обязательно запомнят наши песни навечно. Сейчас, нам нужно сказать, на счёт «три-четыре» - «Вместе навсегда», готовы?



Драконотворчество. Драконокультура

Драконотворчеством ребята занимались на внутренних мастер-классах, а также во время культурных выходов в театр, пиццерию, музей славянской мифологии.

Так «Сказ про нечисть лесную и любовь неземную» учил юных зрителей тому, что истинная красота заключена не во внешних качествах, а в доброте, преданности и умении любить. Среди отзывов на эту постановку: «Спектакль потрясающий, веселый, музыкальный. Мы с ребенком в восторге. Привыкли все, что Баба-Яга злая да одинокая, только на гадости да подлости способная. Может быть, в других сказках это и так, но в истории, которую сочинил В. Тимошин и поставила режиссер Н. Корлякова, Баба-Яга – настоящая мать — заботливая и любящая! Уж, как она переживает, что сынок ее Иван Агич «колдовскую науку забросил, змеиных хвостов не запас, паучьих лапок не засушил», все ходит-бродит вдалеке от родимой избушки лесной поближе к людям. Поняла баба-Яга сердцем своим материнским, что пришло время сынку ее дорогому жениться и стала она невест ему подыскивать. Но ни Кикимора, ни Лешиха не пришлись Ивану Агичу по сердцу. О другой невесте он мечтает. Полюбилась ему красавица Аленушка. Только девушка и смотреть-то на него сначала не хочет: неказистый, не отесанный жених из лесу. Но как утверждает народная мудрость: с лица не воду пить. Истинная красота — в доброте, преданности, в умении любить. А тут уж нашему Ивану равных нет! Недаром так любят его звери лесные. Да, и Аленушка, приглядевшись повнимательнее, понимает, какие сокровища таятся в душе ее жениха. Так что история наша свадьбой закончилась!



С давних времен наши предки мастерили игрушки из глины. Раньше игрушки изготавливали попутно с глиняной посудой. Устанет мастер от основной работы, возьмёт кусочек глины и слепит что-нибудь этакое для забавы ради.

Лепка — занятие необыкновенное! Чтобы получилось глиняное изделие, необходима помощь всех стихий. Глина – дар земли. Вода помогает придать нужную форму. Под дуновением ветра игрушка высыхает. А огонь делает её крепкой, как камень. На мастер-классе по лепке ребята соприкоснулись с вековой истории изготовления глиняной игрушки и создали свои авторские работы.

Равноценным по эмоциональному настрою была работа в пиццерии.





Полезные ссылки

- Краткий экскурс в лагерную смену вы можете совершить, пройдя по ссылке <https://youtu.be/j5bvIEBEKfA>
- Гарри Поттер: 10 вопросов без ответа, которые у нас все еще есть о драконах <https://wechoiceblogger.com/harry-potter-10-unanswered-questions-we-still-have-about-dragons/>