Муниципальное автономное учреждение

Детский оздоровительный лагерь

«Спутник»

|  |  |
| --- | --- |
|  | УТВЕРЖДЕНО  Приказом директора МАУ ДОЛ «Спутник» № 3-од от «01» февраля 2022г. |

**Программа деятельности МАУ ДОЛ «Спутник» на 2022 г.**

**«Турнир волшебников»**

**В Российской Федерации год народного искусства**

**и культурного наследия.**

****

**п.г.т. Верхние Серги**

**2022 г**

**Содержание**

**1.** Актуальность…………………………………………………………………3

**2.** Цели и задачи программы…………….……………..………………………5

**3.** Краткое описание логической структуры и содержания программы…….6

**4.** Организационный период…………………………………………………...7

**5.** Содержание программы………………………..…………….…….…….….9

**6.** План – сетка …………………………………………………………….…...11

**7.** Организация взаимодействия лагеря «Спутник» с социальными

партнерами …………………………………………………………….……13

**8.** Обеспечение программы и условия ее реализации. ………………………14

**9.** Список используемой литературы… ……………………………...………..15

**10.**Приложение…………………………………………………………………..16

АКТУАЛЬНОСТЬ

Чего на свете не случается,  
 Чего на свете не бывает,  
 А люди с крыльями встречаются  
 И люди в небо улетают.  
 На крыльях веры в невозможное  
 Они летят в страну мечты,  
 Пусть усмехнутся осторожные  
 Я полечу туда, а ты.  
 Где водятся Волшебники,  
 В фантазиях твоих.  
 С кем водятся Волшебники,  
 А с тем, кто верит в них

Каникулы даны школьникам для укрепления их здоровья, физической закалки, восстановления сил после учебной нагрузки. Но это также время их обогащения, время действий, пробы и проверки своих сил, время освоения и осмысления окружающего мира, формирование гражданской позиции.

Отдыхающие попадают в мир волшебства. Ребята решили узнать, как отдыхали их сверстники в разные времена нашей эпохи (путешествие в прошлое). Путешествуя по коридорам лабиринта времени, дети должны разгадать тайны лабиринта. Во время поисков они попадают в различные необычные ситуации, где должны будут сразиться с волшебниками, принять участие в турнире по Квидичу, выполнить квест по приручению жителей сказочного леса, отыскать тайную комнату, найти философский камень, золотое руно, закрыть ящик Пандоры и т.д., показать свою смекалку и находчивость в далеком прошлом. Только победив в испытании, дети получают части карты, пазла, элементы одежды для домового тролля. Собрав наибольшее количество составных частей, они смогут собрать карту и прийти к цели. Главное помнить, что рядом есть самые верные и преданные друзья, которые всегда помогут в трудную минуту для достижения цели.

Лагерь – это сфера активного отдыха, разнообразная общественно значимая досуговая деятельность, отличная от типовой назидательной, дидактической, словесной школьной деятельности. Лагерь дает возможность любому ребенку раскрыться, приблизиться к высоким уровням самореализации и самореабилитации. Детские оздоровительные лагеря являются частью социальной среды, в которой дети реализуют свои возможности, потребности в индивидуальной, физической и социальной компенсации в свободное время. Летний лагерь является, с одной стороны, формой организации свободного времени детей разного возраста, пола и уровня развития, с другой – пространством для оздоровления, развития художественного, технического, социального творчества.

Настоящая программа будет реализована в детском оздоровительном лагере «Спутник». Данная программа объединяет различные направления оздоровления, отдыха и воспитания детей, что позволит удовлетворить интересы любого ребенка и развить его творческие способности.

**Цель и задачи программы**

**Цель:** создание системы содержательного, развивающего отдыха и оздоровления детей в условиях лагеря.

* Организация развивающего отдыха для детей и подростков, через включение детей в различные виды деятельности: физкультурно-спортивную, художественную, по воспитанию патриотизма и гражданственности подростков.
* Формирование навыков здорового образа жизни через занятие спортом.
* Создание познавательно-игровой основы деятельности каждого ребёнка, способствующей развитию творческой активности, инициативы, культуры и самостоятельности детей.
* Сплочение детей в группы и коллективы по интересам.

**В программе заложены принципы:**

* принцип самоактуализации;
* принцип индивидуальности;
* принцип субъективности;
* принцип выбора;
* принцип творчества и успеха;
* принцип доверия и поддержки.

При планировании мероприятий спортивно - оздоровительное направление в работе лагеря выбрано одним из основных, что даст возможность для решения таких задач, как:

* пропаганда здорового образа жизни;
* сохранение и укрепление здоровья воспитанников;
* вовлечение в систематические занятия физической культурой и спортом детей, отдыхающих в лагере.

В качестве основополагающей деятельности для организации жизнедеятельности детского оздоровительного лагеря используются сюжетно - ролевые игры – целостное, законченное действо, имеющее свою внутреннюю систему целей и правил. В ходе реализации программы «Турнир волшебников» для включения детей в игру, в важнейшие виды деятельности человека, на территории лагеря создано игровое пространство для детей.

**Программа реализуется по возрастным подгруппам.**

1. 6,5 – 11 лет.

2. 12 – 17 лет.

Срок реализации 21 день.

**Краткая характеристика программы**

Настоящая программа нацелена на организацию активного отдыха школьников, воспитание нравственной составляющей личности, укрепление здоровья детей и подростков, формирование ценностного отношения к общечеловеческой культуре, основанное на принципах природосообразности, сотрудничества, деятельности.

При разработке программы руководствовались Законом РФ «Об образовании», Конвенцией ООН «О правах ребенка», Уставом лагеря.

**Критерии и способы оценки качества реализации программы**

Для того чтобы программа заработала, нужно создать такие условия, чтобы каждый участник процесса (взрослые и дети) нашел свое место, имел мотивацию к обязанностям и поручениям, а также с радостью участвовал в мероприятиях. Для выполнения этих условий разработаны следующие критерии эффективности:

* постановка реальных целей и планирование результатов программы;
* заинтересованность педагогов и детей в реализации программы, благоприятный психологический климат;
* удовлетворенность детей и взрослых формами работы;
* творческое сотрудничество взрослых и детей.

При активном участии детей и взрослых в реализации программы предполагается, что у каждого возникнет чувство сопричастности к большому коллективу единомышленников.

Успешность детей в различных мероприятиях повысит социальную активность, даст уверенность в своих силах и талантах.

**Диагностические мероприятия включают:**

* отбор-тестирование детей и подростков, отдыхающих в оздоровительном лагере (тесты для изучения интеллектуальных, творческих, лидерских способностей детей);
* вводная диагностика для изучения ожиданий детей от смены в лагере;
* текущая диагностика пребывания в лагере, ощущений от времяни препровождения, эмоциональных состояний детей;
* заключительная экспресс-диагностика для изучения результативности образовательно-воспитательного процесса в лагере.

**Содержание и средства реализации программы**

Реализация целей и задач лагерной смены осуществляется по программе

«Турнир волшебников». Отряд планирует свою работу с учётом общелагерного плана.

Содержание деятельности оздоровительного лагеря включает 3 периода:

**1. Организационный период определяется мероприятиями:**

* знакомство участников с условиями лагеря;
* формирование детского коллектива; выборы самоуправления в отряде; выявление уровня притязаний, творческого, лидерского потенциала участников;
* знакомство с Программой смены.

Формы и методы: наблюдение, анкетирование, игры на развитие коммуникативных навыков; включение ребят в игру – «Волшебство»

**2. Основной период предполагает:**

* обеспечение условий для реализации программы смены;
* предоставление возможностей творческой и лидерской самореализации каждого участника;
* помощь в решении личностных проблем детей;
* качественная организация совместной деятельности детей и взрослых;
* обеспечение возможностей для развития личности ребёнка.

В этот период проводятся основные мероприятия: КТД, спортивно - состязательные, познавательно - развлекательные игры; конкурсы.

В ходе смены детям предоставляется возможность показать свои нравственные, коммуникативные качества, раскрыть творческие способности и духовные ценности каждого участника лагерной смены.

**3. Заключительный период включает:**

* Оценку деятельности отряда и отдельного отдыхающего;
* Диагностику успешности реализации программы смены;
* Выработку рекомендаций на новый лагерный сезон.

Во избежание ненужного единообразия, создания условий для развития творческого потенциала не только детей, но и педагогических работников было принято решение об организации тематической смены, основанной на ролевой игре.

Почему именно игра? Игра - самое интересное, что придумано человеком. Она стимулирует познавательный интерес, трудовую активность, волевые преодоления, раскрепощает личность, помогая её самовыражению, самосуществованию, самоутверждению снимает психологический барьер между взрослым и ребёнком. Она вносит живую струю творчества, яркости и необычности в любое коллективное и групповое дело, в любую форму. Игра - это естественная потребность и детства, и отрочества, и юности.

**Направления и виды деятельности**

Образовательная деятельность в рамках лагеря предусматривает воспитательные мероприятия, связанные с историей России, изучением духовно нравственных традиций и истории родного края.

Образовательная деятельность также предусматривает творческие конкурсы рисунков, стихов, частушек; изготовление плакатов; театрализованные игровые программы и т.д

Оздоровительная деятельность способствует формированию культуры физического здоровья, интереса к спорту, мотивирует детей на заботу о своем здоровье и активный отдых. Физические нагрузки, свежий воздух, знакомство с красивыми уголками природы, проведение оздоровительных и различных спортивно-развлекательных мероприятий способствует созданию положительного физиологического и психологического фона.

Культурно - досуговая деятельность состоит из общелагерных и отрядных мероприятий. Получение новых знаний при подготовке к мероприятиям различной направленности (викторинам, конкурсам и т. п.) приводит к обогащению мировоззрения ребенка, что, в свою очередь, сказывается на изменении личностного поведения каждого члена коллектива.

**В ходе лагерной смены работа ведется по следующим направлениям:**

* спортивно-оздоровительное

Цель: познание своего организма и поддержка его в здоровом состоянии.

Происходит через беседы с медицинским работником, проведение утренних зарядок, минуток здоровья, спортивных соревнований, веселых стартов,

* художественное

Цель: знакомство с миром движения, звуков, красок, ощущений. На основе развития навыков моделирования, изготовления поделок из различных материалов, в процессе продуктивной творческой деятельности дети знакомятся с единой картиной мира.

* патриотическое

Цель: воспитание у обучающихся любви к родному краю как к своей малой Родине, формирование гражданской и правовой направленности личности, активной жизненной позиции.

**Механизмы реализации программы.**

Основными методами организации деятельности являются:

* метод игры (игры отбираются воспитателями в соответствии с поставленной целью);
* методы театрализации (реализуется через костюмирование, обряды);
* методы состязательности (распространяется на все сферы творческой деятельности);
* метод коллективной творческой деятельности (КТД).

**Формы и методы работы:**

Индивидуальные и коллективные формы работы в лагере осуществляются с использованием традиционных методов (беседа, наблюдение, поручение, конкурсы рисунков, плакатов, утренники, праздники, экскурсии); метод интерактивного обучения (ролевые игры, дискуссии), в которых дети непросто «проходят» что-то, а проживают те или иные конкретные ситуации; методики коллективно-творческого воспитания.

**Информационно-методическое обеспечение программы**

1. Наличие программы деятельности лагеря, плана работы отряда, плана-сетки лагерной смены.

2. Должностные инструкции всех участников процесса.

3. Проведение установочного совещания для всех работающих в течение лагерной смены.

4. Подбор методических разработок в соответствии с планом работы.

5. Проведение планёрок.

6. Разработка системы отслеживания результатов и подведения итогов.

В соответствии с поставленной целью и задачами в программе деятельности оздоровительного лагеря; наличия системы форм и методов реализации программы, предполагается, что в течение лагерной смены:

1. Дети укрепят своё здоровье при обеспечении сбалансированным, витаминизированным питанием в течение лагерной смены и реализации мероприятий по спортивно – оздоровительному направлению воспитательной работы; получат знания по сохранению и укреплению своего здоровья; обретут навыки здорового образа жизни.

2. Обретут гражданскую позицию – сохранять и охранять родную природу, бережно относиться к истории своей Родины, истории и культуре других народов, соблюдать традиции своей семьи и коллектива.

3. Будут сформированы навыки коммуникативной деятельности.

4. Дети получат знания об общеисторических, нравственных и духовных ценностях, научатся ценить их и пользоваться ими в своём социальном опыте.

5. Дети раскроют свои творческие и познавательные способности.

**Содержание программы**Смена начинается с момента знакомства с детьми и продолжается в течение 21 дня.  
Согласно сюжету игры участники программы становятся студентами Школы чародейства и волшебства.  
Школа делится на 4 факультета: Гриффиндор, Слизерин, Когтевран и Пуффендуй.  
Каждый факультет имеет свой герб, свои цвета и своего дракона. В течение учебного года факультеты соревнуются за кубок Школы, набирая и теряя баллы.  
За достижения и промахи каждого студента — как академические, так и дисциплинарные — могут быть начислены или сняты баллы с его факультета. Таким образом, в Школе используются групповые поощрения и наказания. Снимать или добавлять баллы факультетам имеют право старосты и декан.  
Отмеривают баллы большие заколдованные песочные часы. Их четыре: по одному на каждый факультет. Вместо песчинок в них — драгоценные камни цвета факультета: рубины в гриффиндорских часах, жёлтые топазы — в пуффендуйских, сапфиры — в когтевранских, изумруды в слизеринских. Когда баллы добавляются или снимаются с факультета, в соответствующих часах такое же количество камней падает в нижнюю половину или, наоборот, поднимается в верхнюю.  
В конце смены факультет, набравший наибольшее количество очков, выигрывает кубок Школы.  
Во главе школы стоит профессор - старший вожатый. Во главе каждого факультета стоит декан (вожатый отряда). На своём факультете декан отвечает за донесение важной информации до сведения студентов, наказания студентов за серьёзные проступки, реагирование на аварийные ситуации. На каждом факультете есть староста (лидер отряда, выбираемый всем отрядом).  
По факультетам студентов распределяет Распределяющая Шляпа. Студентов ждет много интересного, увлекательного, они будут узнавать много нового и неизведанного ими ранее. Попробуют свои силы в таких дисциплинах, как трансфигурация - дисциплина, изучающая магические превращения одних предметов в другие (декоративно-прикладное творчество); Защита от Тёмных сил — дисциплина, изучающая основы здорового образа жизни; Заклинания — дисциплина, изучающая различные правила поведения (на воде, при пожаре, ТБ, ПДД); Древние руны — интеллектуально-познавательные игры; Магловедение — дисциплина, изучающая поведение и быт маглов- простых людей, родителей (познавательные игры и конкурсы), Травология – изучение лекарственных

трав, составление гербария, экологический проект.

Каждый день на организационном сборе Школы - «Линейка» факультетам поясняются задачи и распорядок всего дня, какое мероприятие будет днем, вечером. Итоги подводятся на утренних линейках. Анализируется участие в игре каждого человека. Подводится итог совместной деятельности, оценивается работа каждого.

Также проводятся итоги экологического проекта, акции «Нет наркотикам», «Я и мои

Права».

В конце смены все обучающиеся выпускаются из Школы и получают дипломы.

Модель смены:

Профессор - старший вожатый

Декан – воспитатель, вожатый смены;

Староста – лидер отряда; Студенты – дети

**План – сетка**

|  |  |
| --- | --- |
| **Д День** | **Наименование мероприятия** |
|  | **День.** **Заезд в «Спутник»**. **«Это должен знать каждый» (знакомство с законами и традициями Школы Чародейства и Волшебства «Хогвартс»)**  **Вечер.** Программа знакомства с лагерем «Школа юных волшебников» |
|  | **День. В мире волшебства**  **Вечер.** «Нет на свете места безопаснее, чем Спутник» - развлекательная программа. «Всё тайное становится явным» (представление отрядных гербов, девизов)  «Волшебное прибытие" |
|  | **День. Особые факультеты:** Оформление стендов, отрядных уголков.  **Вечер.** Конкурсная программа «Попади в свой факультет» |
|  | **День. Пуффендуй факультет добрых и трудолюбивых.**  **Вечер.** Игра по станциям «Всегда готов прийти на помощь  **Просмотр видеофильма «Гарри Потер и ….** и философский камень |
|  | **День. Когтевран факультет умных и креативных**  **Вечер.** Квест-игра «Для чего и от чего" |
|  | **День. Слизерин** **факультет хитрых и амбициозных**  Игра «Смелый, сильный, ловкий»  **Вечер.** Тренировка оказание первой помощи пострадавшим. |
|  | **День. Гриффиндор факультет смелых и честных**  Игра на местности « В поисках философского камня»  **Вечер.**Конкурс рисунков на асфальте «Волшебство вокруг нас»  Просмотр видеофильма «Гарри Потер и …» |
|  | **День. Квиддич**  Первый полет на метле (олимпиада)  Конкурс «Самая быстрая метелка».  **Вечер.** «Кораблекрушение» психологическая игра  Финал бегунов (между звеньями) |
|  | **День. СОВ (Стандарты Обучения Волшебству)**  Творческая игра «Напиши письмо домой»  **Вечер.** Интеллектуальная игра "Турнир Трех Волшебников» |
|  | **День. Заседание совета юных магов**  Подвижные игры на свежем воздухе (разучивание новых игр)  «Волшебный мир театра» (Инсценировка сказок на языке)  **Вечер.** Конкурс силачей (между звеньями)  Просмотр видеофильма «Гарри Потер и …. |
|  | **День. «Ежедневный пророк»-фотоохота**  «Минута славы»  Финал по прыжкам (между звеньями)-призы  **Вечер.**Отрядные мероприятия  Слайд-шоу (жизнь в Хогвартсе)  Просмотр фильма |
|  | **День. «Битва с дементрами»(зарница)**  Викторина «Интеллектуальная мозаика» Финал по метанию  **Вечер**.Отрядные мероприятия «Костёр» |
|  | **День. «Мы за безопасность»**  Викторина «Знаешь ли ты?» (блицтурнир по противопожарной и электробезопасности)  Эвакуация (сигнал пожарной тревоги)  **Вечер.** «Гремучая ива»- акция по сбору мусора у пруда  Просмотр видеофильма «Гарри Потер и …. |
|  | **День.** **«Кубок 3 волшебников»**  Конкурс очкариков (изготовление очков из подручных средств)  Волшебник и волшебница академии  **Вечер.** Факультеты проходят лабиринт, придуманный Сириусом Блэком. В конце игры ребята обменивают фишки на кляйны в банке «Гринготтс».  Кубок огня получает тот факультет, который получил наибольшее количество кляйнов.  **Просмотр видеофильма «Гарри Потер и ….** |
|  | **День.** **«Лучший актер»**  Конкурс «Блистательный Гарри Поттер»  **Вечер**. Проводятся конкурс между факультетами «Блистательный Гарри Поттер-2022», «Лучший грим», «Лучший костюм», «Лучшая мужская роль», конкурс шляп. |
|  | **День. «Шахматный бой»**  Изготовить шахматную фигуру  Подготовить живые шахматы  **Вечер.** Отрядные мероприятия |
|  | **День. «**Зелёная пятка»  Потеря вожатых  **Вечер.** Операция «Дементр»  Просмотр видеофильма «Гарри Потер и …. |
|  | **День. Волшебная палочка из пера Феникса.**  Сочинение, рассказ «Если бы у меня была волшебная палочка».  **Вечер.** Просмотр видео-урока всемирно известного волшебника Дэвида Копперфильда по трансфигурации. |
|  | **День. Спасение философского камня.** Подготовка к балу волшебников - учимся танцам (вальс магглов, вальс Поттера, полонез)  **Вечер.**  Концерт «Этот волшебный рок-н-ролл»,  Просмотр видеофильма «Гарри Потер и …. |
|  | **Закрытие. Выпускной волшебников**  Школы чародейства и волшебства.  Проводится выпускной школы волшебства и церемония вручения.  **Вечер .**Излюбленные игры волшебников. Вручение дипломов об окончании Школы чародейства и волшебства  Пир волшебников. |
|  | **День. Выезд. « До скорой встречи»** |

**Организация взаимодействия лагеря «Спутник»**

**с социальными партнерами.**

**МБУК Верхнесергинский краеведческий музей**

**Межмуниципальный отдел МВД России "Нижнесергинский"**

**32-го ПСО ФПС ГПС ГУ МЧС России по Свердловской области**

**МБУК Верхнесергинская Библиотека**

**МАУ ДОЛ**

**«Спутник»**

**2022**

**год**

ПРИМЕЧАНИЕ: План работы дорабатывается в лагере, совместно с детьми. Название программы (форм работы) соответствуют тематике смены.

**Обеспечение программы и условия ее реализации.**

Для успешной реализации программы необходимо выполнение следующих условий:

**1.Кадровое обеспечение**

На данный момент штат сотрудников почти укомплектован, основные проблемы связаны с учебной сессией студентов.

Перед началом трудового сезона все сотрудники поучаствуют в установочном семинаре. Педагоги несут персональную ответственность за жизнь и здоровье детей своего отряда, выполнение учебно-воспитательной работы и насыщение отрядной жизни детей.

**2.Методическое обеспечение.**

Наличие программы смены, планов работы отрядов, план – сетки;

Должностные инструкции всех участников процесса;

Проведение установочного семинара перед заездом в лагерь для всех сотрудников лагеря;

Проведение ежедневных планерок;

Разработка системы отслеживания результатов и подведение итогов;

**3. Педагогические условия:**

1. Отбор педагогических средств с учетом возрастных и индивидуальных особенностей, способствующих успешной самореализации детей;
2. Организация различных видов деятельности;
3. Добровольность включения детей в организацию жизни лагеря;
4. Создание ситуации успеха каждому ребенку;
5. Систематическое информирование о результатах прожитого дня;

**4.Материально-техническое обеспечение программы:**

1. Материалы для оформления и творчества детей;
2. Спортивный инвентарь;
3. Канцелярские принадлежности;
4. Аудиоматериалы, видео, медиа техника;
5. Призы и награды для стимулирования;

**Список литературы и источники**:

1.Афанасьев С., Коморин С. «Детский праздник в школе, лагере, дома. Подсказки организаторам досуговой деятельности».  – Н.Новгород, 1997.

2. Афанасьев С.П., Коморин С.В. «Чем занять детей в пришкольном лагере, или Сто отрядных дел.»  – Костромин, 1998.

3. Афанасьев С.П., Коморин С.В., Тимонин А.И. «Что делать с детьми в загородном лагере.»   – М.: «Новая школа», 1994. (М.: МЦ «Вариант», 2002. – 224 с.)

4. Байбородова Л.В. «Воспитательная работа в детском загородном лагере.  – М.:  «Академия развития», 2003. – 256 с.  (Серия: Методика воспитательной работы)

5. Байбородова П.В., Рожков М.И. «Воспитательная работа в детском загородном лагере: Учебно-методическое пособие.» – 2003

6. Балашова Т.Д. «В помощь организатору детского оздоровительного лагеря.»  – М.: МГПО, 2000. – 120 с.

7. Баранник М.М., Борисова Т.С. «Позывные лета». - М.: 2003 г.

8. Барышникова Г. «[Будни и праздники в детском оздоровительном лагере. Настольная книга вожатого](http://www.ozon.ru/context/detail/id/3375021/).»  – 2007

9. Бесова М. «Весёлые игры для дружного отряда. Праздники в загородном лагере.» – Издательства: «Академия Развития», «Академия Холдинг», 2002 г. Серия: После уроков. 160 стр. ([http://www.ozon.ru/?from=yandex\_market&context=detail&id=1281105)](http://www.ozon.ru/?from=yandex_market&context=detail&id=1281105)

10.Григоренко Ю.Н., Кострецова У.Ю. «КИПАРИС. Учебное пособие по организации детского досуга в лагере и школе.»/  - М.: «Педагогическое общество России», 2004. – 224 с.  (Библиотека журнала «Вожатый века») Купить: <http://www.ozon.ru/?from=yandex_market&context=detail&id=2302885>

11.«Детские праздники в школе, летнем лагере и дома: Мы бросаем скуке вызов.» – Серия: Школа радости, 2002, 416 стр. (Купить: [http://www.ozon.ru/?from=yandex\_market&context=detail&id=1277828)](http://www.ozon.ru/?from=yandex_market&context=detail&id=1277828)

12.«Детский оздоровительный лагерь. Итоги и проблемы лета.» Выпуск 10. – М.: МОО «Содействие детскому отдыху», 2010.

13.Портал «Вожатый. ру», [www.vozhatyi.ru](https://infourok.ru/go.html?href=http%3A%2F%2Fwww.vozhatyi.ru)

14.Портал «Сеть творческих учителей», сообщество «Место встречи друзей – детский оздоровительный лагерь» [http://www.it-n.ru](https://infourok.ru/go.html?href=http%3A%2F%2Fwww.it-n.ru)

15.Сайт «Планерочка», [www.planerochka.r](https://infourok.ru/go.html?href=http%3A%2F%2Fwww.planerochka.r%2F)

Приложение

**Понятийный словарь**

Отряды:

1. Слизарин (Змеи) – старший отряд, декан факультета -Северус Снегг

2. Грифиндорф (Львы) - средний отряд, декан- Минерва Макгоноголл

3. Когтерван (Орлы) - декан факультета - Филиус Фитвик

4. Пуфендуй (Барсуки) – самый младший отряд, декан - Помона Стебль

Гербы отрядов. Отряды рисуют их сами на ткани, они должны быть мобильны (переносимы).

Гербы должны висеть над входом в отряд и приноситься на вечерние мероприятия

У каждого отряда свой цвет футболок и шапок: Змеи – зеленый, лев – желтый, Орлы – синий,

Барсуки – черный (черно-желтый).

Локации:

Главный вход

Большой зал

Кухня Хогварц

Совятня (беседка)

Туалет Плаксы Миртл (душевая, туалет)

Больничное крыло

Поле для Квидча (стадион)

Трибуны (площадка с лавочками)

Запретный лес и его опушка

Выручай комната (вожатская, каб. директора)

Экзамены и оценки:

Мероприятия, проводимые отрядами, награждение победителей соревнований,

конкурсов.

Студенческая жизнь: Дисциплинарные меры, еда, учеба, выращивание дракона, игры, соревнования Хогварца, трансгрессия, семестры и праздники.

**Игры магов**

1. Конкурсы и игры от Гарри-Поттера:

Мумия Боггарта. Делим детей на несколько команд и просим за время (например, 2 минуты) сделать из одного участника мумию Боггарта (обматав его туалетной бумагой). Кто справится быстрее и лучше?

Поиски Философского камня. По дому спрячьте листы с загадками, каждая из которых указывает на местоположение следующей. Загадки – подсказки могут быть примерно такими: «Он бывает кожаным, раскладным, цветным и мягким» (ответ Диван). Это означает, что следующая подсказка спрятана в диване. Философский камень спрятан в куче конфет, которые раздаем детям.

Поймай снитч. Купите в магазине упаковку не лопающихся мыльных пузырей, и попросите гостей поймать не лопающиеся шарики. Победит тот, кому удастся поймать больше шаров.

Тайная комната. Объявляем детям, что Тайная Комната вновь открыта и на свободу выбрался злой монстр! Далее начинаем игру в салки, где водящий является монстром. Если он касается

другого игрока, тот замирает и не может пошевелиться. Другие игроки могут разморозить его касанием. Если игрок был заморожен три раза, он выбывает из игры. Оставшийся игрок побеждает.

**«Перепутанные подарки»**

Вот тут у нас в коробочке листочки цветной бумаги. На зелёных листочках – название подарка, а на розовых – название того, что вы с ним будете делать. Пусть каждый возьмёт себе по два листочка, а потом прочтёт оба сразу...Те, у кого предмет и назначение совпадут правильно, заработают приз. Надписи на листочках: Орехи – разгрызу и съем. Велосипед – сяду и поеду котёнок – пусть помурлычет. Золотая рыбка – пущу в аквариум плавать. Носовой платок – высморкаюсь. Новый наряд – выглажу утюгом и повешу в шкаф. Мяч – подброшу вверх и поймаю. Коза – привяжу к забору и буду доить. Букет

цветов – поставлю в вазу. Боксёрская груша – подвешу к потолку и стану отрабатывать удары.

**Конкурс «Барон Мюнхаузен сезона»**

Каждый игрок или участник группы придумывает и записывает про себя пять фраз.

Например, такие:

- пересекал экватор 4 раза;

- в меня одновременно были влюблены три девчонки;

- подтягиваюсь на турнике 20 раз;

- увлекаюсь авторским кино;

- мечтаю стать моряком.

Заведомо включив в этот список одно ложное высказывание, но когда будет зачитывать, должен «блефовать», так чтобы никто не выдать себя.

Победит тот, чьи ложные высказывания не распознает большинство ребят (можно даже вести подсчет, чтобы точно определить победителя).

**Игра на знакомство «Я принцесса»**

Это оригинальное и веселое знакомство, когда все представляются не своими, а вымышленными именами, но зато становятся немного ближе друг другу.

Условия игры: все встают в круг и придумывают себе забавное имя любого известного или неизвестного персонажа: Дон Кихот, Барыня, летчик Уточкин и т.п. и не менее забавное движение: реверанс, поворот вокруг себя, прыжок в высоту и т.п. Первый игрок начинает, затем вступает его сосед, который, прежде чем сделать и сказать что-то свое, сначала дублирует действия первого. Например, Принцесса (желает реверансом), Чудовище (страшная гримаса). Соответствие жеста и персонажа необязательно, а вот, если кто-то ошибся в повторении и сбился. Цепочка повторений начинается заново, так можно определить победителя, а проигравших нет - все повеселились и познакомились.

**Игра в круге «У всех у нас есть...»**

Известная веселая игра, но по-прежнему очень популярная. Все участники встают в круг, и организатор по ходу игры произносит одну фразу: «У всех у нас есть...», только каждый раз произносит разные части тела. А участники двигаются по кругу по часовой стрелке и, как только, услышат, что ведущий называет новую часть тела – «хватают» за нее соседа справа. Например, если слышат: «У всех у нас есть шеи», то держат друг друга за шеи, не переставая двигаться.

**Игра на знакомство «Под общею звездою»**

Эта игра подходит для первого дня знакомства в детском лагере. Организатор дает

задание найти среди ребят (желательно, чтобы было много человек) наиболее близкого себе по дате дня рождения, для этого детям придется громко кричать или делать блиц- опрос. Как только пара образовывается, им нужно очень быстро рассказать друг другу о себе как можно больше информации. Победит пара, у которой разница в датах дней рождения будет минимальна (16 июня – 18 июня) или вообще совпадает, и которая сможет рассказать о своем только что обретенном «астральном брате или сестре».

**"На приеме у психотерапевта"**

Игра на сближение, рассчитана на более взрослую компанию, уже готовую на

откровенные признания о себе. Участникам предлагается представить себя в ситуации группового занятия у психотерапевта. Каждый, «заглянув в себя», определяет свое жизненное кредо или жизненную установку: «главное, чтобы костюмчик сидел», «Были бы деньги, остальное купим», «я зануда и неудачник», «я шопоголик» и т.п. И ситуацию нужно стараться отыграть максимально правдиво: все сидят лицом друг к другу и по очереди представляются: «Я Вася Пупкин и я ловелас», вложив в свое признание соответствующие эмоции, например, это можно сказать гордо и кокетливо.