

*Каштанова Валентина Леонидовна,
учитель,
МБОУ СОШ № 24 им. И.И.Вехова ст. Александрийской,
ст. Александрийская*

Игры в пришкольном лагере дневного пребывания

Цели и задачи:

1. Организовать активный досуг в пришкольном лагере дневного пребывания.
2. Развитие мышления, сообразительности, памяти, внимательности.
3. Сплотить коллектив и укрепить дружбу.
4. Развивать умение ориентироваться на местности по карте-схеме, определять направление маршрута

Тип мероприятия: Игры по станциям.

План проведения игры:

1. Проведение игры на территории пришкольного лагеря
2. Ознакомление с правилами игры.
3. Получение маршрутных листов.
4. Прохождение станций.
5. Подведение итогов и награждение.

Инвентарь:

Карта - схема маршрута, пазлы, ленты, деревянная бита, цилиндрические деревянные столбики, алфавит, ложка, шишка, секундомер.

Сценарий проведения игры:

Команда получает маршрутный лист, в котором указана карта – схема путешествия по станциям. Прибыв на станцию, команда выполняет задание, которое оценивается. По окончании игры подводятся итоги.

1. Станция «Чаепитие»

Отгадать загадки и собрать пазлы.

Загадка №1

Руки в боки, как начальник,
Раньше всех на стол встает,
Сам себе плита, и чайник –
Сам заварит, сам нальет. (**Самовар**)

Загадка №2

Чтоб согреться и взбодриться,
Позитивом зарядиться,
К паре шоколадных плиток
Пригодится сей напиток. (**Чай**)

Загадка №3

Сахаристая рубашка,
Сверху – яркая бумажка.
Сладкоежки любят это.
Что за лакомство? (**Конфета**)

Загадка №4

Если хочешь выпить чай –
Так меня и получай,
Распрекрасную милашку,

Всю в цветочках, с блюдцем ... (**Чашку**)

2. Станция «Коса»

Команда должна будет заплести косу. Выбирают трех участников игры. Игроки берут ленточку и перебегают все по очереди так, чтобы ленточки плелись в косу.

3. Станция «Городки»

Во время игры участники по очереди должны сбивать с разного расстояния деревянные цилиндры, называемые городками. Прицеливаясь, они бросают биты в фигуры. Выигрывает тот, кто собьёт больше цилиндров за меньшее количество бросков.

4. Станция «Овощи, фрукты и ягоды»

Участники игры должны назвать овощи, фрукты и ягоды на каждую букву алфавита.

5. Станция «Шишка в ложке»

Надо пробежать определенное расстояние, держа в вытянутой руке ложку с шишкой. Бегут по очереди, время бега засекают. Если шишка упала, то ее кладут обратно и продолжают игру.

Подведение итогов и награждение