

## КОЛЛЕКТИВНО-ТВОРЧЕСКОЕ ДЕЛО (КТД)

**Коллективно-творческие дела (КТД)** — это эффективная педагогическая технология организации совместной деятельности детей и подростков, направленная на развитие личности через активное участие в планировании, подготовке, проведении и анализе общего дела. Методика КТД предполагает равноправное сотрудничество детей и взрослых, формирование ответственности, инициативности, коммуникативных и творческих способностей.

В условиях детских оздоровительных и профильных лагерей коллективно-творческие дела являются одной из наиболее результативных форм воспитательной работы. Они способствуют созданию благоприятного психологического климата в отряде, развитию навыков командной работы, самореализации каждого участника и формированию ценностей сотрудничества и взаимопомощи.

В картотеке используются различные виды КТД:

- познавательные — направленные на расширение кругозора, развитие мышления, исследовательских и интеллектуальных навыков;
- творческие — способствующие раскрытию индивидуальных способностей, воображения, художественного и сценического самовыражения;
- трудовые — формирующие трудовые навыки, ответственность, уважение к результатам общего труда;
- спортивные — ориентированные на укрепление здоровья, развитие выносливости, силы, командного духа и культуры здорового образа жизни.

Применение КТД позволяет эффективно решать цели и задачи воспитательной программы лагеря, такие как: социализация детей, развитие лидерских качеств, формирование активной жизненной позиции, воспитание гражданственности и уважения к коллективу. Картотека адаптирована для детей в возрасте от 7 до 17 лет, с учётом возрастных, психологических и индивидуальных особенностей участников.

Теоретической и методической основой программы послужили труды и разработки отечественных педагогов, подробно раскрывающих технологию коллективно-творческой деятельности, в том числе:

— И.П. Иванов «Коллективные творческие дела» — фундаментальное пособие, раскрывающее сущность, этапы и педагогические возможности КТД;

— И.П. Иванов «Воспитывать коллективистов» — описание воспитательного потенциала коллективной деятельности;

— технологии КТД в практике детских общественных объединений и лагерей (методические сборники) — примеры адаптации КТД для различных возрастных групп;

— педагогические исследования по организации воспитательной работы в условиях временного детского коллектива.

Использование коллективно-творческих дел в лагерной смене обеспечивает целостность воспитательного процесса и создаёт условия для всестороннего развития личности ребёнка.

## ПОЗНАВАТЕЛЬНЫЕ КТД

### КТД "АКАДЕМИЯ НЕСКУЧНЫХ НАУК"

**Ключевая форма:** академия.

**Гнездо близких форм:** академия музыки, академия знаний, академия юных литераторов, академия мнений и желаний, академия ассоциаций и т. д.

**Понятийный анализ:** академия - это учреждение, объединенное общей научной или образовательной деятельностью.

**Ассоциативный ряд:** знания, наука, образование, исследования.

**Полезный потенциал:** воспитание стремления к познанию себя и других людей, природы и общества, к получению знаний, качественного образования с учётом личностных интересов и общественных потребностей.

**Роли:**

- Команды: "Мудрые головы" и "Умные умы"
- Жюри: "Научный совет"
- Оформители: "Творческий отдел"
- Ди-джеи: "Звуковые ученые"
- Зрители: "Охотники за знаниями"
- Ведущие: "Любители открытий"

**Механизм реализации:** «Академия нескучных наук» является активной интеллектуальной формой, особенно востребованной в детском оздоровительном лагере на смене "Экология", где участники смогут проявить свои знания в области географии, биологии и других научных дисциплин. Игра будет проходить в два этапа (раунда), каждый из которых будет связан с определенной научной областью.

Организационный вариант игры – командный. Для подготовки академии нескучных наук как формы интеллектуального досуга необходимо:

- приготовить вопросы, объединенные в группы по тематическому принципу (например, по различным научным дисциплинам, первый раунд – «Тайны географического мира»), второй – «Биология всего живого»);
- сделать из бумаги колбы для игровой имитации научного опыта и исследования, на оборотной стороне которых будут написаны вопросы или задания.

Игра состоит из 2 раундов. Подобно тому, как в исследованиях различных научных дисциплин.

1-я академия. Каждой команде заранее выдаются бумажные колбы исследований, задача игроков – отвечая на вопросы правильно получать пузыри, благодаря которым они будут заполнять свои так называемые колбы. Каждый «юный исследователь» отвечает на один из вопросов, например по теме «Биология всего живого» по порядку. Эта часть игры проходит по правилам «блица»: каждый отвечает на свой вопрос. При верном ответе команде начисляется 5 пузырей (балла). Пользоваться помощью товарищей разрешено, но при таком случае команда получает на 2 пузыря меньше.

2-я академия. Материки крепятся к географической карте (макета). В зависимости от выбранного материка ребят отвечают на определенную тематику

Вопросов по теме «Тайны географического мира». По своему выбору команды поочередно открывают материки с вопросами предпочитаемой области знаний.

Команда победительница определяется по числу собранных за игру пузырей (баллов).

### **Игровой толковый словарь:**

*Академия* представляет собой название игры и ее составных частей, а также целый мир знаний и открытий, где участники смогут соревноваться, делаясь своими знаниями и опытом.

*Колба исследований и пузыри* – игровой эквивалент выигрышного очка.

*Команды:* "Мудрые головы" и "Умные умы" (играют основную роль и отвечают на вопросы)

*Жюри:* "Научный совет" (следят за исследованиями и открытиями участников)

*Оформители:* "Творческий отдел" (подготовили заранее все макеты)

*Ди-джеи:* "Звуковые ученые" (подбирает заранее музыку по теме «Научные открытия»)

*Ведущие:* "Любители открытий" (путешествуют и исследуют совместно с ребятами)

**Оборудование и атрибуты:** фонд вопросов, 2 колбы из бумаги, пузыри различных размеров для заполнения колбы, рассчитанные на две команды, макет географической карты, призы для победителей, музыкальное сопровождение.

**Методические советы:** Для проведения "Академии нескучных наук" рекомендуется разнообразить формат вопросов, создавать интересные и нестандартные задания, стимулирующие участников к активному участию и развитию своих знаний. Также важно поддерживать атмосферу соревнования и дружелюбного сотрудничества.

## **КТД "ЛОТО ПОСЛОВИЦ И ПОГОВОРОК"**

**Ключевая форма:** лото.

**Гнездо близких форм:** лото животных, лото чисел, лото букв.

**Понятийный анализ:** лото – это интеллектуальная игра, основанная на выборе извлеченных чисел из специального барабана и заполнении соответствующих ячеек на карточке.

**Ассоциативный ряд:** игра, увлечение, обучение, развитие логического мышления.

**Полезный потенциал:** формированию эстетической культуры на основе российских традиционных духовных ценностей, приобщение к лучшим образцам отечественного и мирового искусства.

### **Роли:**

- 1 команда "Мыслящие совы"
- 2 команда "Умные лисы"
- 3 команда "Смелые волки"
- Жюри: "Мудрые старцы"
- Оформители: "Красные нити"
- Ди-джеи: "Настроение слов"

**Механизм реализации:** лото пословиц и поговорок будет интересным способом погружения участников лагеря в русские народные традиции. Вопросы для каждой команды будут связаны с известными пословицами и поговорками, где командам необходимо правильно сопоставить фразы с их значениями.

Организационный вариант игры – командный. Для подготовки

Лото пословиц и поговорок как формы интеллектуального досуга необходимо:

- приготовить вопросы, объединенные в группы по пословицам и поговоркам;

- сделать из бумаги различные части русского народного костюма за правильный ответ на вопрос.

Игра состоит из одного общего раунда.

Лото. Для начала необходимо разделить участников на команды с помощью жребия: "Мыслящие совы", "Умные лисы" и "Смелые волки". Перед началом важно подготовить карточки для каждой команды с набором чисел от 1 до 15 и соответствующими пословицами или поговорками (например, "Мудрость приходит с опытом" или "Тише едешь, дальше будешь"). На барабане или в мешке должны находиться фишки с числами от 1 до 15. Жюри объявляет случайное число из барабана, аналогично лото. Команды отмечают соответствующее число на своей карточке. После объявления номера жюри задает вопрос, связанный с пословицей или поговоркой, которая соответствует этому числу. Командам необходимо дать правильный ответ. За правильный ответ команда получает часть русского народного костюма (баллы) и следующий ход. В случае ошибки, право ответа переходит к другой команде. Первая команда, набравшая все части русского народного костюма (определенное количество баллов) или первая, закончившая свою карточку, становится победителем.

### **Игровой толковый словарь:**

*Лото пословиц и поговорок* представляет название игры и ее составных частей, а также увлекательное путешествие в мир народной мудрости, где правильные ответы приводят к выигрышу.

*Элементы русского народного костюма* – игровой эквивалент выигрышного очка.

*Команды:* "Мыслящие совы", "Умные лисы", "Смелые волки" (участники, выполняющие задания)

*Жюри:* "Мудрые старцы" (задают ребятам вопросы)

*Оформители:* "Красные нити" (заранее подготовили пословицы и поговорки, а также карточки для игры и элементы русского народного костюма)

*Ди-джеи:* "Настроение слов" (отвечают за музыкальное сопровождение)

**Оборудование и атрибуты:** фонд вопросов, карточки с пословицами и их значениями, призы для победителей, элементы русского народного костюма,

музыкальное сопровождение.

**Методические советы:** Для проведения мероприятия можно добавить музыкальное сопровождение, а также использовать дополнительные атрибуты, например, подсказки в виде иллюстраций или демонстрация сценок с известными пословицами. Важно поддерживать атмосферу соревнования, но при этом не забывать о дружеской и веселой обстановке.

## **КТД "ЭКСПЕДИЦИЯ ЗА ЗНАНИЯМИ"**

**Ключевая форма:** экспедиция.

**Гнездо близких форм:** экспедиция "Путешествие в прошлое" (по историческим местам и датам), экспедиция "Открываем мир животных".

**Понятийный анализ:** экспедиция – это захватывающее приключение, в ходе которого они исследуют новые знания, учатся работать в команде и развивают свой интеллект.

**Ассоциативный ряд:** путешествие, исследование, открытие, приключение, знание, учение, соревнование.

**Полезный потенциал:** воспитание честности, доброты, милосердия, справедливости, дружелюбия и взаимопомощи, уважения к старшим, к памяти предков.

### **Роли:**

- Команды: "Отважные исследователи" и "Умные путешественники".
- Жюри: "Эксперты путешествий".
- Оформители: "Мастера декора".
- Ди-джеи: "Музыкальные путешественники".
- Зрители: "Поддерживающие фанаты".

### **Механизм реализации:**

Экспедиция за знаниями востребована в лагере, так как способствует развитию командного духа, интеллектуального роста и творческого мышления у детей.

Особенность игры заключается в том, что все участники вовлечены в виртуальное путешествие, где каждый ответ на вопрос приносит им новые знания.

Организационный вариант игры – командный. Для подготовки

Экспедиции за знаниями как формы интеллектуального досуга необходимо:

- фотографии с изображениями различных достопримечательностей, животных, растений, предметов и стран;
- сделать из бумаги лупы исследований для игровой имитации путешествия по различным областям, на оборотной стороне которых будут написаны вопросы или задания.

Игра состоит из 3 раундов.

1-я экспедиция: понадобится раздаточный материал: фотографии с изображениями различных достопримечательностей, животных, растений, предметов и стран.

Командам нужно угадать, что изображено на фотографиях и описать это. Пример: "На этой фотографии изображены пирамиды в Египте".

2-я экспедиция. Ребятам предстоит решить логические задания (головоломки, кроссворды или задачи на логику) для того, чтобы совершить открытия своего путешествия. Важное правило – командам нужно решить задачи за ограниченное время.

3-я экспедиция. Ребятам даются карточки с вопросами разной сложности. Командам предлагаются вопросы на общие знания, вопросы по истории, географии, науке и т.д. Также необходимо заранее подготовить вопросы для каждой команды, а также материалы для игры, такие как игровые карточки с заданиями, фишки для команд и призы для победителей.

### **Игровой толковый словарь:**

*Экспедиция* – название игры и ее составных частей.

*Лупа исследований* – игровой эквивалент выигрышного очка.

*Команды:* "Отважные исследователи" и "Умные путешественники" (сами путешественники).

*Жюри:* "Эксперты путешествий" (следят за правильным выполнением заданий).

*Оформители:* "Мастера декора" (заранее подготавливают весь раздаточный материал).

*Ди-джеи:* "Музыкальные путешественники" (музыкальное оформление).

**Оборудование и атрибуты:** фонд вопросов "Экспедиция за знаниями", карточки с заданиями, иллюстрации, кроссворды, музыкальный плейлист с песнями о

приключениях и путешествиях.

**Методические советы:** поддерживать атмосферу веселья благодаря музыкальному сопровождению, важно следить за равным количеством вопросов для каждой команды и поощрять участников за творческий подход к решению заданий.

## **КТД "ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЙ ВОЛЕЙБОЛ"**

**Ключевая форма:** волейбол.

**Гнездо близких форм:** мини-волейбол «В мире животных», волейбол «Назад в прошлое».

**Понятийный анализ:** волейбол - это спортивная (в данном случае – интеллектуальная) игра, в которой две команды соревнуются за победу, задавая вопросы, используя различные техники и тактики.

**Ассоциативный ряд:** игра, знание, соревнование, командный дух, ловкость, тактика, стратегия.

**Полезный потенциал:** развитие интеллектуальных способностей, командной работы, спортивного духа, стремления к победе, воспитание справедливости, дружелюбия и взаимопомощи.

### **Роли:**

- Команды: "Эрудиты" и "Знатоки".
- Жюри: " Волейбольные мудрецы".
- Оформители: "Мастера декора".
- Ди-джеи: "Гении музыки".
- Зрители: "Интеллектуалы»

### **Механизм реализации:**

Интеллектуальный волейбол востребован в лагере, так как способствует развитию командного духа, интеллектуального роста и творческого мышления у детей.

Организационный вариант игры – командный. Для подготовки интеллектуального волейбола как формы интеллектуального досуга необходимо:

- карточки для жребия;

- бумажные волейбольные мячи (при правильном ответе на вопрос);
- подготовить вопросы по теме «Спорт».

Игра состоит из 3-4 раундов (в зависимости от количества детей в отряде, так, чтобы поиграл каждый). В каждом раунде принимают участие 12 человек. Как играют в волейбол, знают все, кто в него играл. В «Интеллектуальный волейбол» играют точно так же, только вместо мяча используют вопросы, а вместо ловкости рук эрудицию.

Игра начинается с того, что на прямоугольной площадке устанавливаются 12 стульев: по 6 для каждой команды. Стулья команд стоят на некотором расстоянии друг от друга, по 3 в ряд и «лицом» к противнику.

Игру начинает по жребию одна из команд. Сидящий в дальнем углу игрок этой команды - «подающий» - задает первый вопрос. Команда противника должна этот вопрос «отбить», то есть ответить на него. Но ответить нужно не «абы как», а строго по правилам.

Прежде всего, при ответе нельзя советоваться между собой - ведь в волейболе летящий мяч принимает только один игрок, а не вся команда. Поэтому один из игроков принимающей команды (тот, кто первым поднимает руку и скажет: «Мяч мой!») предпринимает попытку ответить. Если попытка оказалась успешной и ответ дан правильно, этот игрок посылает уже свой вопрос «через сетку» - и теперь наступает пора отвечать противнику. Если же попытка оказалась неудачной и ответ был дан неправильно, это еще не проигрыш. Потому что в волейболе существует правило «трех касаний» - три человека могут дотронуться до мяча прежде, чем он упадет или улетит к противнику. Так и здесь: после того, как судья сказал: «Ответ неверный», второй игрок может поднять руку, крикнуть: «Мяч мой!», а потом назвать ответ. Если и второй игрок ошибется, есть еще третья попытка: третий эрудит-волейболист может попытаться ответить. И только после того, как все три попытки окажутся безуспешными, подающая команда заработает очки и получит право задать следующий вопрос. Таковы, в общем и целом правила игры. Следует лишь добавить, что:

- время на каждый «прием мяча» (на каждый ответ) следует ограничить десятью секундами, то есть в целом на три попытки команде дается 30 секунд;
- если в течение десяти секунд никто не отвечает - «не принимает мяч», считается, что

«мяч» упал на площадку, и очко приобретает подающая команда;

- нецелесообразно использовать такое волейбольное правило, как «переход подачи», лучше сразу давать очки;

- хотя по волейбольным правилам игра длится до 15-ти очков, при желании можно остановиться на 9-ти или 11-ти;

- после успешного приема вопроса и зарабатывания очка «на чужой подаче» можно, как в волейболе, сделать переход, то есть предложить игрокам пересесть со стула на стул.

А еще в «интеллектуальном волейболе», как и в настоящем, очень важно качество «мяча», то есть качество вопросов. Лучше всего, если вопросы будут на одну тему (например: «Музыка», «История», «Природа», «Книга Н. Носова «Незнайка на Луне»). Обязательно каждый вопрос должен предполагать однозначный и конкретный ответ (вопросы типа «объясните...», «характеризуйте...», «перечислите...» недопустимы). И, конечно же, вопросы не должны быть сложными.

### **Игровой толковый словарь:**

*Волейбол* – название игры и ее составных частей.

*Волейбольный мяч* – игровой эквивалент выигрышного очка.

*Команды:* "Эрудиты" и "Знатоки" (играющие).

*Жюри:* "Волейбольные мудрецы" (следят за правильным выполнением заданий).

*Оформители:* "Мастера декора" (заранее подготавливают весь раздаточный материал).

*Ди-джеи:* "Гении музыки" (музыкальное оформление).

**Оборудование и атрибуты:** фонд вопросов "Интеллектуальный волейбол", бумажные волейбольные мячи, музыкальный плейлист с песнями.

**Методические советы:** поддерживать атмосферу веселья благодаря музыкальному сопровождению, важно следить за равным количеством вопросов для каждой команды и поощрять участников за правильный ответ на вопрос.

**КТД "КЛУБ ФАНТЫЗЕРОВ"**

**Ключевая форма:** клуб.

**Гнездо близких форм:** клуб приключений, клуб изобретателей, клуб мечтателей.

**Понятийный анализ:** клуб - это общественное объединение, где дети могут общаться, делиться идеями, развивать свои творческие способности и интересы.

**Ассоциативный ряд:** фантазия, воображение, творчество, дружба, исследование.

**Полезный потенциал:** воспитание справедливости, дружелюбия, взаимопомощи, развитие интеллектуальных способностей, лидерских качеств, коммуникативных навыков и способности работать в команде.

**Роли:**

- Жюри: "Маги фант".
- Оформители: "Творцы".
- Ди-джеи: "Музыкальный экспресс".
- Зрители: "Фантызеры»

**Механизм реализации:**

Клуб фантызеров востребован в лагере, так как способствует развитию командного духа, интеллектуального роста и творческого мышления у детей. Организационный вариант игры – некомандный. Для подготовки клуба фантызеров как формы интеллектуального досуга необходимо:

- фанты;
- медали «Самое оригинальное задание другу»;
- подготовить задания из книги С.Афанасьева и С. Коморина «Триста творческих конкурсов».

Игра состоит из 2 раундов.

Фантызеры - это не то же самое, что и фантазеры. Фантазеры - это люди, которые умеют и любят мечтать, воображать, придумывать, в общем - фантазировать. А фантызеры - это люди, которые умеют и любят играть в «фанты». В свою очередь, «фанты» - это старинная народно-аристократическая игра.

Обычно игра в фанты проходит в два этапа. На первом этапе у участников игры отбираются различные предметы, которые и называются фантами (важно предупредить ребят, о проведении такого рода мероприятия, чтобы они грамотно

продумали, какую вещь они выберут в качестве фант). Предметами могут быть: кепки, часы, ремни, колечки, бантики и т. д. Отбираются эти предметы двумя способами. Первый - когда всем собравшимся просто говорят: «Дайте, пожалуйста, какую-нибудь Вашу личную вещь». Второй способ - когда вещи отдают не просто так, а проигрывают. Проиграть вещь можно в любую игру. Например, в такую игру на внимание, как «Птица, рыба, зверь». В этой игре ведущий указывает рукой на любого из участников и произносит, например: «Зверь». Если участник в течение трех секунд называет любое млекопитающее существо, он «остается при своем». Если же участник замирает в растерянности, ведущий выносит ему приговор: «Раз, два, три, фант гони!» Так, поочередно указывая на игроков и требуя от них вспомнить названия зверей, рыб и птиц, ведущий собирает дань в мешок, коробку или сумку.

Затем начинается второй этап фантызирования, в котором требуется также и фантАзирование. Кто-то из игроков, обладающий наиболее развитым воображением, встает спиной к собравшимся. Ведущий достает из коробки предметы и вопрошает: «Что сделать этому фанту?» Игрок придумывает для хозяина предмета веселое задание. Затем все определяют, кто же хозяин фанта, и ждут, когда хозяин выкупит свою вещь. А выкупить ее можно одним лишь способом - выполнив предложенное задание.

Самое сложное на втором этапе игры - это придумать интересные задания. Увы, очень часто игра в фанты не находит поклонников именно потому, что хозяевам фантов даются «банальные» или «обидные» задания. К скучным, неинтересным, примитивным можно отнести задания типа: «Спойте ЧТО-НИБУДЬ», «Станцуйте ЧТО-НИ-БУДЬ», «Расскажите КАКОЕ-НИБУДЬ стихотворение». Унизительными и оскорбительными, можно считать такие задания:

1. Съесть целиком лимон и не поморщиться.
2. Снять носок и надеть его себе на нос, затем с «носком на носу» трижды обойти вокруг стола.

Как утверждают любители игры в фанты, самые лучшие задания, остроумные и ни для кого не обидные, собраны в книге С.Афанасьева и С. Коморина «Триста творческих конкурсов».

**Игровой толковый словарь:**

*Клуб* – название игры и ее составных частей.

*Медаль «Самое оригинальное задание другу»* – игровой эквивалент выигрышного очка.

*Жюри:* "Маги фант" (следят за правильным выполнением заданий).

*Оформители:* "Творцы" (заранее подготавливают весь раздаточный материал).

*Ди-джеи:* "Музыкальный экспресс" (музыкальное оформление).

**Оборудование и атрибуты:** задания из книги С.Афанасьева и С. Коморина «Триста творческих конкурсов», медали «Самое оригинальное задание другу», музыкальный плейлист с песнями.

**Методические советы:** разнообразить задания, учитывая интересы и возможности каждого участника. Также важно поддерживать атмосферу творчества и воображения, поощрять идеи и предложения ребят, чтобы создать веселую и познавательную обстановку.

## **ТВОРЧЕСКИЕ КТД**

### **КТД «ПУТЕШЕСТВИЕ ВО ВРЕМЕНИ: КОЛЛЕКТИВНОЕ ХУДОЖЕСТВЕННОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ»**

**Ключевая форма:** путешествие.

**Гнездо близких форм:** путешествие открытий, виртуальное путешествие, путешествие по таинственным местам и т. д.

**Понятийный анализ:** путешествие - это возможность узнать новое, познакомиться с разными мирами, развить воображение и фантазию.

**Ассоциативный ряд:** воображение, фантазия, приключения, творчество.

**Полезный потенциал:** формирование творческого воображения и ценностного отношения к каждой человеческой жизни, признающий индивидуальность и достоинство каждого человека, проявление доброжелательности, сопереживания и готовности оказывать помощь.

**Роли:**

- Команда: "Хранители бесценного" (команда называется в зависимости от названия отряда)
- Жюри: "Совет идей"
- Оформители: "Волшебники декораций"

**Механизм реализации:** Данное КТД можно совместить с представлением отрядных уголков среди отрядов, где участники проходят творческое путешествие все вместе, рука об руку. Ребята смогут проявить свои творческие способности и пройти все испытания вместе, сообща. Благодаря данному КТД ребята смогут найти подход к оригинальному представлению отрядного уголка. Организационный вариант игры – командный.

Для подготовки путешествия во времени: коллективное художественное приключение, как формы творческого досуга необходимо:

- продумать ход игры, связать логически все творческие задания, чтобы ребята выполняли задания сообща;
- подготовить раздаточный материал (фломастеры, карандаши, цветная бумага и т.д.).

Игра состоит из 3 этапов.

Дети будут готовить отрядные уголки, которые представят на общем показе. Им необходимо коллективно придумать номер, который отражает каждого ребенка из отряда. Отрядный уголок должен быть оформлен соответствующим образом, чтобы вовлечь зрителей в атмосферу экологической смены.

1 этап. Подготовка:

- Подготовить материалы для декорации: костюмы, реквизит, фоны.
- Распределить роли и выделить время на репетиции.
- Подготовить вопросы и загадки для игровой части.

2 этап. Репетиция:

- Проходят репетиции отрядных уголков под руководством руководителей отрядов.
- Дорабатывается декорация и инсценировка.

3 этап. Представление отрядных уголков:

- Каждый отряд представляет свой номер перед жюри и зрителями.
- Жюри оценивает выступления по критериям оригинальности, творчества и подготовки.

## **Игровой толковый словарь:**

*Путешествие* представляет собой название КТД и его составных частей, а также целый мир погружения и прохождения всех этапов коллективно-художественного приключения.

*Команда:* "Хранители бесценного" (играют основную роль и проходят творческие испытания по представлению и подготовке отрядного уголка)

*Жюри:* "Совет идея" (следят за качеством представления отрядного уголка)

*Оформители:* "Волшебники декораций" (подготовили заранее раздаточные материалы и украшения отрядного уголка).

**Оборудование и атрибуты:** цветная бумага, клей, фломастеры, цветные карандаши, картон для основы, обои, музыкальное сопровождение.

**Методические советы:** Важно поддерживать командный дух и взаимодействие ребят в команде. Настроить на совместную работу и рассказать о важности уважения друг друга и представлении отрядного уголка.

## **КТД «МОЗАИКА ДОБРЫХ ДЕЛ»**

**Ключевая форма:** мозаика.

**Гнездо близких форм:** мозаика достижений, мозаика знаний, мозаика любопытства и т. д.

**Понятийный анализ:** мозаика – это вид творчества, при котором из различных элементов создается красивый образ или узор.

**Ассоциативный ряд:** творчество, фантазия, воображение, красота, креативность, доброта.

**Полезный потенциал:** формирование бережного отношения к природе, а также воспитание выражающей готовности в своей деятельности придерживаться экологических норм.

## **Роли:**

- Две команды: "Эко-фантазеры" и "Друзья природы"

- Жюри: "Защитники окружающей среды"
- Оформители: "Дизайнеры мозаики"
- Ди-джеи: "Мастера музыки"
- Зрители: "Добрые наблюдатели"

**Механизм реализации:** «Мозаика добрых дел» является активной творческой формой, особенно востребованной в детском оздоровительном лагере на смене "Экология". Ведь данное мероприятие можно приурочить к Всемирному дню охраны окружающей среды, где участники смогут проявить свои творческие способности в области сохранения окружающей среды. Игра будет проходить в четыре этапа (раунда).

Организационный вариант игры – командный. Для подготовки Мозаики добрых дел, как формы творческого досуга необходимо:

- продумать ход игры, связать логически все творческие задания, связанные с охраной окружающей среды;

- подготовить раздаточный материал (фломастеры, карандаши, цветная бумага и т.д.).

Игра состоит из 4 раундов. Подобно тому, как сохранить нашу природу чистой.

1-я мозаика «Зеленый мир». Дети делятся на две команды: "Эко-фантазеры" и "Друзья природы". Каждой команде выдаются листы цветной бумаги и фломастеры. Задание: создать «коллаж» из цветной бумаги, изображающий разнообразие растительного мира. Необходимо нарисовать, как богат наш растительный мир (цветы, растения, ягоды, деревья и т.д.). Жюри оценивает творческие работы и определяет победителя этого этапа. Победители получают первую часть мозаики на тему экологии.

2-я мозаика «Сохранение водных ресурсов». Дети продолжают работу в своих командах, используя цветную бумагу, карандаши и клей. Задание: создать рисунок, символизирующий бережное отношение к водным ресурсам (не выбрасывать мусор в водоемы, химические отходы с заводов и т.д.). Оформители «Дизайнеры мозаики» помогают детям создать красивые памятки. Жюри оценивает работы и определяет победителя этапа. Победители получают вторую часть мозаики.

3-я мозаика «Забота о животных». Дети работают над заданием, используя фломастеры и цветную бумагу. Задание: создать мозаичный портрет животного, которому нужно помогать в сохранении его среды обитания (лев в пустыне, медведь в

лесу и т.д.). Ди-джеи включают музыку, вдохновляющую на творчество. Жюри выбирает победителя этапа, и он получает третью часть мозаики.

4-я мозаика «Мы – хранители природы!». В последнем раунде дети завершают создание мозаичной картины в своих командах. Задание: объединить все части мозаики в единое целое, символизирующее человеческую заботу о планете (у каждой команды получится свое изображение, о том, как важно беречь природу). Зрители (вожатые, воспитатели и т.д.) собираются, чтобы посмотреть на окончательный результат. Жюри объявляет общих победителей и награждает их специальными призами в честь Всемирного дня охраны окружающей среды.

Таким образом, через четыре творческих раунда дети смогут создать мозаику на тему экологии, продемонстрировать свое воображение и заботу о природе, а также отпраздновать Всемирный день охраны окружающей среды.

### **Игровой толковый словарь:**

*Мозаика* представляет собой название игры и ее составных частей, а также целый мир погружения в творческую атмосферу и сбережения окружающей среды.

*Части мозаики (4 штуки)* – игровой эквивалент выигрышного очка.

*Команды:* "Эко-фантазеры" и "Друзья природы" (играют основную роль и проходят творческие испытания)

*Жюри:* "Защитники окружающей среды" (следят за работой команд)

*Оформители:* "Дизайнеры мозаики" (подготовили заранее раздаточные материалы, а также помогают ребятам на протяжении всей игры)

*Ди-джеи:* "Мастера музыки" (подбирает заранее музыку по теме «Экология»)

**Оборудование и атрибуты:** фломастеры, цветные карандаши, цветная бумага, клей, ножницы, картон для основы, призы для победителей, музыкальное сопровождение.

**Методические советы:** Для улучшения игры "Мозаика добрых дел" можно добавить интерактивные элементы, например, викторины или загадки, которые будут помогать открывать новые части мозаики. Также важно поощрять творческий подход и сотрудничество между участниками.

## **КТД «ПУТЕШЕСТВИЕ В «ВООБРАЗИЛИЮ»»**

**Ключевая форма:** путешествие.

**Гнездо близких форм:** путешествие по таинственным местам, путешествие открытий, виртуальное путешествие и т. д.

**Понятийный анализ:** путешествие - это возможность узнать новое, познакомиться с разными мирами, развить воображение и фантазию.

**Ассоциативный ряд:** воображение, фантазия, приключения, творчество.

**Полезный потенциал:** формирование творческого воображения и ценностного отношения к каждой человеческой жизни, признающий индивидуальность и достоинство каждого человека, проявление доброжелательности, сопереживания и готовности оказывать помощь.

### **Роли:**

- Команда: "Единое целое"
- Жюри: "Совет дружбы"
- Оформители: "Маги декораций"
- Ди-джеи: "Волшебники музыки"
- Зрители: "Поддерживающие виртуальные путешествия"

**Механизм реализации:** «Путешествие в «Вообразилию» является активной творческой формой, особенно востребованной в детском оздоровительном лагере. Ведь данное мероприятие можно приурочить к Международному дню друзей, где участники проходят творческое путешествие все вместе, рука об руку. Ребята смогут проявить свои творческие способности и пройти все испытания вместе, сообща. Игра будет проходить в четыре этапа (раунда).

Организационный вариант игры – командный. Для подготовки путешествия в «Вообразилию», как формы творческого досуга необходимо:

- продумать ход игры, связать логически все творческие задания, чтобы ребята выполняли задания сообща;
- подготовить раздаточный материал (фломастеры, карандаши, цветная бумага и т.д.).

Игра состоит из 3 раундов.

1-е путешествие «Творческое воображение». Задание: создать коллективный рисунок, где каждый участник отряда добавляет элемент того, как видит свой отряд в лагере (украшают по-своему). Участники получают билет дружбы на следующую станцию, если их элемент успешно вписывается в общий рисунок и идею команды.

2-е путешествие «Креативный синтез». Задание: из цветной бумаги создать скульптуру или объемную композицию, которая объединяет все идеи и элементы, как бы ребята улучшили отношения в своем отряде. Участники получают билет дружбы на последнюю станцию за успешное объединение творческих подходов и хорошую работу в команде.

3-е путешествие «Мир дружбы». На финальной станции участники представляют свою совместную работу и объясняют, как каждый элемент отражает значение дружбы и творчества. Все участники получают награды за участие и совместное творчество в честь Международного дня друзей.

### **Игровой толковый словарь:**

*Путешествие* представляет собой название игры и ее составных частей, а также целый мир погружения в творческую атмосферу и дружбы.

*Билет дружбы* – игровой эквивалент выигрышного очка.

*Команда:* "Единое целое" (играют основную роль и проходят творческие испытания)

*Жюри:* "Совет дружбы" (следят за работой команд)

*Оформители:* "Маги декораций" (подготовили заранее раздаточные материалы, а также помогают ребятам на протяжении всей игры)

*Ди-джеи:* "Волшебники музыки" (подбирает заранее музыку по теме «Дружба»)

**Оборудование и атрибуты:** цветная бумага, клей, фломастеры, цветные карандаши, картон для основы, призы для победителей, музыкальное сопровождение.

**Методические советы:** Важно поддерживать командный дух и взаимодействие ребят в команде. Настроить на совместную работу и рассказать о важности уважения друг друга.

### **КТД «ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ КУРОРТ ПО РОДНОМУ КРАЮ»**

**Ключевая форма:** курорт.

**Гнездо близких форм:** курорт исторических открытий, курорт креатива и т. д.

**Понятийный анализ:** курорт - это место, где можно не только отдохнуть, но и

познакомиться с историей и культурой своего родного края, развить свои творческие способности и узнать что-то новое.

**Ассоциативный ряд:** природа, история, местные обычаи, народные ремесла.

**Полезный потенциал:** познавательное и творческое развитие детей, укрепление гордости за свой край и его историю.

**Роли:**

- Команда: "Эко-художники" и "Мастера родного края"

- Жюри: "Художественные маги"

**Механизм реализации:** «Художественный курорт по Родному краю» является активной творческой формой, особенно востребованной в детском оздоровительном лагере. Ведь данное КТД воспитывает чувство патриотизма. Ребята смогут проявить свои творческие способности, нарисовать любимую природу Родного края. КТД будет проходить в один этап.

Организационный вариант игры – командный. Для подготовки «Художественного курорта по Родному краю», как формы творческого досуга необходимо:

- продумать ход КТД, чтобы ребята выполняли задания сообща;

- подготовить раздаточный материал (фломастеры, карандаши, цветная бумага и т.д.).

Игра состоит из 1 раундов.

Задание: создать коллективный рисунок, где каждый участник отряда добавляет элемент того, как видит природу Родного края.

**Игровой толковый словарь:**

*Курорт* представляет собой название игры.

*Команда:* "Эко-художники" и "Мастера родного края" (играют основную роль и проходят творческое испытание)

*Жюри:* "Художественные маги" (следят за работой команд)

**Оборудование и атрибуты:** цветная бумага, фломастеры, цветные карандаши, музыкальное сопровождение.

**Методические советы:** для успешной реализации КТД необходимо стимулировать детей к изучению своего родного края, поддерживать интерес к истории и культуре. Важно организовать обратную связь после игры для самооценки и улучшения знаний.

### **КТД «МУЗЕЙ АСФАЛЬТОВОЙ ЖИВОПИСИ»**

**Ключевая форма:** музей.

**Гнездо близких форм:** интерактивный музей "Путешествие во времени", музей науки и техники "Открытия будущего", художественный музей "Мир красок".

**Понятийный анализ:** музей - это место, где можно увидеть уникальные экспонаты, познакомиться с историей или искусством, наполниться новыми знаниями и впечатлениями.

**Ассоциативный ряд:** природа, искусство, удивительные находки, образование, культурное наследие.

**Полезный потенциал:** развитие творческих способностей детей, стимулирование интереса к искусству и окружающему миру, а также сплочение команды через совместное творчество.

#### **Роли:**

- Команда: "Поклонники искусства" и "Творцы экологии"
- Жюри: "Визионеры искусства"

**Механизм реализации:** «Музей асфальтовой живописи» является активной творческой формой, особенно востребованной в детском оздоровительном лагере. Ведь данное КТД воспитывает чувство патриотизма. Ребята смогут проявить свои творческие способности, придумать и изобразить на асфальте экологическую сказку. КТД будет проходить в два этапа.

Организационный вариант игры – командный. Для подготовки «Художественного курорта по Родному краю», как формы творческого досуга необходимо:

- 2 листа бумаги и цветные карандаши;
- подготовить раздаточный материал (мелки).

На первом этапе команды придумывают экологическую сказку, состоящую из 4-5 предложений.

На втором этапе ребята коллективно рисуют эту сказку на асфальте, используя различные цветные мелки.

**Игровой толковый словарь:**

*Курорт* представляет собой название игры.

*Команда:* "Поклонники искусства" и "Творцы экологии" (играют основную роль и проходят творческое испытание)

*Жюри:* "Визионеры искусства" (следят за работой команд)

**Оборудование и атрибуты:** цветные карандаши и мелки, бумага, музыкальное сопровождение.

**Методические советы:** для улучшения картотеки можно предложить детям использовать не только мелки для рисования, но и другие материалы, для того, чтобы создать узоры.

## **ТРУДОВЫЕ КТД**

### **КТД «МАСТЕРСКАЯ СПОРТИВНЫХ МАСОК И ОБРАЗОВ К ПРАЗДНИЧНОМУ КОНЦЕРТУ»**

**Ключевая форма:** мастерская.

**Гнездо близких форм:** мастерская творчества "Творческие шедевры", мастерская кулинарии "Волшебная кухня", мастерская игр "Игровой мир".

**Понятийный анализ:** мастерская - это место, где ребята могут не только творчески проявить себя, но и развивать умения и навыки, а также создавать что-то новое с помощью различных материалов и инструментов.

**Ассоциативный ряд:** эксперименты, умения и навыки, самовыражение, труд.

**Полезный потенциал:** развитие командного сотрудничества, трудовых навыков и творческого мышления у детей, а также создание праздничного образа для выступления на концерте.

**Роли:**

- Команда: "Творческие образы"

- Жюри: "Оценочная комиссия"

**Механизм реализации:** «Мастерская спортивных масок и образов к праздничному концерту» является активной трудовой формой, особенно востребованной в детском оздоровительном лагере. Ведь данное КТД позволяет ребятам создать на скорость маски и образы к праздничному концерту. КТД будет проходить в два этапа.

Организационный вариант игры – командный. Для подготовки «Мастерской спортивных масок и образов к праздничному концерту», как формы трудового досуга необходимы:

- Материалы для создания масок: цветная бумага, клей, фломастеры, блестки и т.д.

На первом этапе команды пройдут испытания по созданию образов для праздничного концерта, а на втором этапе им предстоит подготовить и продемонстрировать тематические образы и маски для праздничного концерта.

**Игровой толковый словарь:**

*Мастерская* представляет собой название игры.

*Команда:* "Творческие образы" (играют основную роль и создают образы)

*Жюри:* "Оценочная комиссия" (следят за работой команд)

**Оборудование и атрибуты:** материалы для создания масок, музыкальное сопровождение, декорации.

**Методические советы:** для более интересного проведения трудового КТД рекомендуется включить в испытания игры и конкурсы, которые будут способствовать развитию спортивных навыков у детей. Также стоит поощрять креативные подходы к созданию образов и масок для концерта.

### **КТД «СТРОИТЕЛЬНЫЕ ПОЕДИНКИ»**

**Полезный потенциал:** развитие командного сотрудничества, трудовых навыков и творческого мышления у детей, а также создание праздничного образа для выступления на концерте.

**Роли:**

- Команда: "Экскаваторщики", "Крановщики", "Каменщики", "Столяры", "Штукатурщики", "Электрики", "Сварщики", "Стекольщики", "Сантехники", "Моляры"
- Жюри: "Мастера своего дела"

**Механизм реализации:** «Строительные поединки» является активной трудовой формой, особенно востребованной в детском оздоровительном лагере. Ведь данное КТД позволяет ребятам попробовать себя в различных профессиях. КТД будет проходить в 10 этапов.

Организационный вариант игры – командный. Для подготовки «Строительного поединка», как формы трудового досуга необходимы:

- Материалы для выполнения заданий

Строительные поединки - это один из видов конкурса профессионального мастерства. Соревнуются в них за звание «лучшего по профессии», конечно же, строители.

Существуют две разновидности строительных поединков: для взрослых и для детей. Во взрослых поединках каменщики, маляры и электрики демонстрируют свои умения на полном серьезе. В детских поединках строительное мастерство лишь имитируется. Для этого в зале, где проходит конкурс, устанавливаются 2 (3,4) стола, на них и выполняют все задания будущие зодчие наших городов.

Но начинается все с формирования бригад (строители, как известно, всегда работают артелями или бригадами). Бригады для строительных поединков нужны «комплексные».

Комплексная бригада - это бригада, в которой каждый может что-то, а все вместе могут все. Иначе говоря, в комплексной бригаде есть представители всех строительных профессий: от бульдозериста до кровельщика; их совместными усилиями и обеспечивается результат. Обычно бригады в строительных поединках состоят из 10 человек. Каждый специалист из одной бригады соревнуется в своем мастерстве с аналогичным специалистом из другой бригады.

Поэтому поединков во время конкурса бывает 10. Вот какие задания предлагаются участникам строительных поединков.

#### 1. Задание экскаваторщикам.

Поскольку экскаваторщики роют котлован для будущего дома, им предлагается вычерпать столовой ложкой (ковшом экскаватора) бумажки (грунт) из картонной коробки (котлована). Естественно, коробки наполняются обрывками старых газет заранее.

#### 2. Задание крановщикам.

Поскольку крановщики на своих подъемных кранах переносят с одного места стройки в другое тяжелые грузы, им предлагается с помощью канцелярской скрепки на ниточке длиной в 50 см (крюк крана) перенести, предварительно подцепив, пустую банку (бетонную балку) с одного конца стола на другой. Естественно, банка должна быть жестяной, пустой и с неоторванным «язычком» - лучше всего подойдут банки прохладительных напитков.

#### 3. Задание каменщикам.

Поскольку каменщики выкладывают из кирпичей стены, им предлагается из 12 спичечных коробков (кирпичей), поставленных на ребро, сложить раму (периметр стены). Естественно, что все коробки должны оказаться соединенными между собой каким-либо хитрым способом - иначе какая же это кладка?

#### 4. Задание столярам.

Поскольку столяры изготавливают все деревянные конструкции дома: двери, полы, оконные рамы,- им предлагается выпилить лобзиком из картона 10 x 20 см рамку (оконную раму). Естественно, сначала нужно прочертить на картоне фломастером контуры этой рамки.

#### 5. Задание штукатурам.

Поскольку штукатуры выравнивают кирпичную кладку путем наложения на нее слоя штукатурки, им предлагается намазать на картон размером 10x20 см (кирпичная стенка) тонкий слой пластилина.

#### 6. Задание электрикам.

Поскольку электрики с помощью электрических проводов подсоединяют дома к единой городской электросети, им предлагается установить на столе на расстоянии 70 см друг от друга две пустые стеклянные бутылки (электрические столбы), вставить в

горлышки бутылок вилки зубцами вверх (поперечные изоляторы), а затем, взяв катушку ниток (электрический кабель), протянуть нитки от каждого зубца одной вилки до каждого зубца другой. Естественно, что провода не должны провисать и, тем более, обрываться.

#### 7. Задание сварщикам.

Поскольку сварщики с помощью электросварки соединяют и разъединяют различные металлические конструкции, в том числе трубы, им предлагается с помощью спиртовки из химического кабинета (газосварочный аппарат) согнуть под углом в 90 градусов трубку-корпус от шариковой ручки (водопроводную трубу). Естественно, трубка и в согнутом виде должна сохранить герметичность - кому нужны протекающие трубы!

#### 8. Задание стекольщикам.

Поскольку стекольщики вырезают для окон в домах стекла различной конфигурации, им предлагается с помощью ножниц (стеклорез) вырезать из плотной цветной слюды (стекло) ровный круг диаметром в 10 см - для чердачного окошка.

Естественно, этот круг должен быть предварительно прочерчен с помощью циркуля.

#### 9. Задание сантехникам.

Поскольку сантехники устанавливают в домах ванны и раковины, а для этого они подсоединяют друг к другу различные трубы, им предлагается с помощью прозрачного скотча (муфта-переходник) соединить между собой две трубки (водопроводные трубы). Естественно, место соединения должно быть аккуратным и герметичным.

#### 10. Задание малярам.

Поскольку маляры все красят, им предлагается, используя три банки с белой, синей и желтой краской, выкрасить лист картона размером 10 x 20 см (стена дома) в зеленый цвет. Естественно, сначала надо получить зеленую краску путем смешения имеющейся.

Бригада-победитель в строительных поединках определяется по сумме побед, одержанных всеми членами бригады.

**Игровой толковый словарь:**

*Команда:* "Экскаваторщики", "Крановщики", "Каменщики", "Столяры",  
"Штукатурщики", "Электрики", "Сварщики", "Стекольщики", "Сантехники",  
"Моляры" (играют основную роль и мастерят)  
*Жюри:* "Мастера своего дела" (следят за работой команд)

**Оборудование и атрибуты:** материалы для выполнения заданий, музыкальное сопровождение, декорации.

**Методические советы:** поощрять креативные подходы к созданию образов и масок для концерта.

### **КТД «ЛЕКАРСТВЕННАЯ ЭКСПЕДИЦИЯ»**

**Ключевая форма:** экспедиция.

**Гнездо близких форм:** экспедиция "Путешествие в прошлое" (по историческим местам и датам), экспедиция "Открываем мир животных".

**Понятийный анализ:** экспедиция – это захватывающее приключение, в ходе которого они исследуют новые знания, учатся работать в команде и развивают свой интеллект.

**Ассоциативный ряд:** создание чего-то нового, исследование, открытие, соревнование, труд.

**Полезный потенциал:** развитие трудовых навыков и творческого мышления у детей.

#### **Роли:**

- Команда: "Трудолюбители"
- Жюри: "Главные экспедиторы"

**Механизм реализации:** «Лекарственная экспедиция» является активной трудовой формой, особенно востребованной в детском оздоровительном лагере. Ведь данное КТД позволяет ребятам попробовать себя в роли экспедиторов. КТД будет проходить в 10 этапов.

Организационный вариант игры – командный.

Лекарственную экспедицию порой путают со сбором лекарственного сырья. А это не одно и то же. Как не одно и то же - выкапывание клада и археологическая экспедиция. Как не одно и то же - собирание камней и экспедиция геологическая. Экспедиция - это совершенно другой уровень и подготовки, и проведения, и анализа результатов любого дела. Она отличается размахом и массовостью. В экспедиции никогда не ходят в одиночку, экспедиция - это большое коллективное дело. Лекарственная экспедиция, как и любая другая экспедиция, - это многоэтапное, очень сложное по организации мероприятие. В лекарственную экспедицию нельзя отправиться стихийно и спонтанно. Прежде необходимо тщательно и основательно подготовиться.

Этапов в подготовке лекарственной экспедиции как минимум 10.

Этап № 1. Посещение аптек и пунктов приема лекарственного сырья с целью выяснения, какие растения, в каком виде и количестве принимаются в ближайшее время.

Этап № 2. Изучение по специальной литературе внешнего вида, целебных свойств и особенностей произрастания тех или иных лекарственных растений.

Этап № 3. Изучение по другой специальной литературе особенностей сбора, транспортировки и обработки различных лекарственных растений.

Этап № 4. Разведка местности с целью обнаружения значительных площадей произрастания того или иного растения.

Этап № 5. Составление карты экспедиции с указанием разведанных мест нахождения лекарственных растений.

Этап № 6. Закрепление участников экспедиции за определенными растениями и за определенными участками территории, согласно карте.

Этап № 7. Подготовка необходимых для сбора сырья инструментария и тары.

Этап № 8. Инструктаж по поводу обмундирования (одежды, обуви и головных уборов) отправляющихся в экспедицию.

Этап № 9. Создание запасов воды, продовольствия и средств первой медицинской помощи.

Этап №10. Определение и оборудование мест послесборового хранения и обработки собранного сырья.

Все этапы подготовки лекарственной экспедиции важны в равной мере.

### **Игровой толковый словарь:**

*Экспедиция* представляет собой название игры.

*Команда:* "Трудолюбители" (играют основную роль)

*Жюри:* "Главные экспедиторы" (следят за работой команд, помогают в экспедиции)

**Оборудование и атрибуты:** материалы для экспедиции, музыкальное сопровождение.

**Методические советы:** для более интересного проведения трудового КТД необходимо максимально создать атмосферу экспедиции, с помощью декорации.

### **КТД «МЫЛЬНАЯ ФЕЕРИЯ»**

**Полезный потенциал:** развитие трудовых навыков и творческого мышления у детей благодаря подручным средствам.

#### **Роли:**

- Команда: "Создатели всего красивого"

- Жюри: "Инноваторы"

**Механизм реализации:** «Мыльная феерия» является активной трудовой формой, особенно востребованной в детском оздоровительном лагере. Ведь данное КТД позволяет ребятам попробовать себя в роли инноваторов и создать собственные мыльные пузыри. Организационный вариант игры – командный. КТД проходит в 6 этапов.

«Мыльная феерия» - это соревнование выдувальщиков мыльных пузырей. Есть два основных способа их выдувания: через трубочку и через рамку.

Во время соревнования выдувальщикам разрешается пользоваться любым из этих способов. Главное - чтобы метод выдувания позволил выдувальщику пройти 5 этапов турнира. А этапы в «мыльной феерии» такие:

№ 1 «Самый большой пузырь».

Участникам соревнования необходимо выдуть максимально большой пузырь.

№ 2 «Самый долгоживущий пузырь».

Участникам соревнований необходимо выдуть пузырь, который проживет максимально длительное время.

№ 3 «Самый далеколетящий пузырь».

Участникам соревнования необходимо выдуть пузырь, который сможет пролететь максимально большое расстояние от места выдувания до места «лопанья».

№ 4 «Самый точный пузырь».

Участникам соревнования необходимо выдуть пузырь, который приземлится максимально близко к обозначенной на земле посадочной точке.

№ 5 «Самое скоростное пузыревыдувание». Участникам соревнования необходимо за 30 секунд выдуть максимально большое количество пузырей.

На этапах № 2, 3, 4, участникам мыльнодействия разрешается «помогать» своим пузырям, то есть разрешается дуть на них, махать руками или веером, защищать их от порывов ветра. При этом на каждом этапе соревнований участникам предоставляется 3 попытки продемонстрировать свое выдувательное мастерство. В зачет идет самая успешная попытка.

Победитель «мыльной феерии» определяется по сумме мест, занятых в пяти этапах соревнования.

### **Игровой толковый словарь:**

*Мыльная феерия* представляет собой название игры.

*Команда:* "Создатели всего красивого" (играют основную роль и создают мыльные пузыри)

*Жюри:* "Инноваторы" (следят за работой команд, помогают в создании пузырей)

**Оборудование и атрибуты:** мыльный раствор, набор для создания мыльных пузырей, музыкальное сопровождение.

**Методические советы:** для более интересного проведения трудового КТД необходимо максимально создать атмосферу дружелюбия, с помощью декорации.

## **КТД «САЛОН ОГОРОДНЫХ МОД»**

**Полезный потенциал:** развитие трудовых навыков и творческого мышления у детей благодаря подручным средствам.

### **Роли:**

- Команда: "Модные-огородные" ( 5-6 команд)
- Жюри: "Стилисты"

**Механизм реализации:** «Салон огородных мод» является активной трудовой формой, особенно востребованной в детском оздоровительном лагере. Ведь данное КТД позволяет ребятам создать собственные образы. Организационный вариант игры – командный. КТД проходит в 6 этапов.

В салоне огородных мод изготавливают одежду для тех, кто живет на огороде. А на огороде, как известно, не живет никто, кроме огородных пугал. Вот для них-то и мастерят одежду в огородном салоне. Ведь это устарелое мнение, что на огородное пугало можно повесит всякое старье, рванье, и этого достаточно. Таких пугал уже давно никто не боится. Настоящее современное пугало не должно отставать от эпохи, а значит, должно быть одето по моде. Конечно, не по человеческой, а по пугало-огородной моде. Разработкой такой моды и занимаются мастера из салона огородных мод.

Работа в салоне организована так. Каждая бригада модельеров (а бригады состоят из трех- четырех человек) прежде всего изготавливает «манекен». «Манекен» обычно представляет собой одну большую палку, к которой перпендикулярно прибита или привязана другая палка, чуть меньшей длины. «Манекен» втыкается в землю, в этот момент он похож на обыкновенный крест. (Некоторые бригады изготавливают свои «манекены» из других материалов и другой формы). Затем к «манекену» подбирается «голова». «Головой» может служить и банка, и кастрюля, и горшок, и коробка, и ведро, и многое другое. «Голова» украшается соответствующими ей элементами: глазами, ушами, волосами.... Количество и месторасположение элементов может быть произвольным: никто не запрещает сделать трехглазое, двуносое пугало со ртом на лбу. Материал, из которого изготавливаются части лица, и способ их крепления к голове также являются произвольными. Например, глаза могут быть выпуклыми, теннисношариковыми и прибитыми. А уши могут быть зазубренными,

пенопластовыми и приклеенными.

Затем начинается самая главная часть работы: подбор головного убора, одежды и аксессуаров. Здесь самое важное - выдержать стиль. То есть все элементы одежды и все украшения должны соответствовать некому образу. Работа над созданием образа обычно длится 1-2 часа.

Заканчивается работа в салоне демонстрацией мод. А всякая демонстрация, как известно, проходит на подиуме.

### **Игровой толковый словарь:**

*Салон огородных мод* представляет собой название игры.

*Команда:* "Модные-огородные" (играют основную роль и создают мыльные пузыри)

*Жюри:* "Стилисты" (следят за работой команд, помогают в создании пузырей)

**Оборудование и атрибуты:** материалы для создания образов и менекенов, музыкальное сопровождение.

**Методические советы:** для более интересного проведения трудового КТД необходимо максимально создать атмосферу дружелюбия, с помощью декорации.

## **СПОРТИВНЫЕ КТД**

### **КТД «СПОРТИВНАЯ ТЯНУЧКА»**

**Полезный потенциал:** развитие командного сотрудничества и спортивных навыков, таких как ловкость и быстрота.

#### **Роли:**

- Команда: "Лидеры" и "Чемпионы"

- Жюри: "Олимпийцы"

**Механизм реализации:** «Лекарственная экспедиция» является активной спортивной формой, особенно востребованной в детском оздоровительном лагере. Ведь данное КТД позволяет ребятам попробовать себя в роли профессиональных спортсменов. КТД будет проходить в 10 этапов.

Организационный вариант игры – командный.

Спортивная тянучка - это не конфета для спортсменов, как могут подумать некоторые. Спортивная тянучка - это состязание, на котором спортсмены соревнуются в перетягивании. Самое известное спортивное перетягивание - это перетягивание каната (такая дисциплина когда-то даже входила в программу Олимпийских игр). Канат во время спортивной тянучки, конечно же, тянут, но только после официальной части соревнований. В официальную же часть входят 5 других видов перетягивания. Соответственно этим пяти видам и команды «тягунов» состоят из пяти человек - каждый участник специализируется на одном виде. Спортсмены разных команд соревнуются парами. Для них на земле проводится черта. Спортсмены встают по разные стороны от черты и упираются в землю ногами. Затем они получают инвентарь. А затем по команде начинают тянуть соперника на себя.

Побеждает тот, кто сможет перетянуть противника. А еще побеждает тот, кто сумеет вынудить противника выпустить из рук (или не из рук) соответствующий инвентарь.

А инвентарь в спортивной тянучке такой:

1. Мяч баскетбольный. Его соперники тянут на себя, ухватившись обеими руками.
2. Газета, свернутая в трубочку. Ее соперники тянут на себя, ухватившись одной рукой.

Победа в спортивной тянучке присуждается не индивидуально, а командно. Команда-победительница должна выиграть большее число перетягивательных поединков. Проигравшие же могут взять реванш - для этого после завершения основной программы нужно перетянуть победителей с помощью каната.

### **Игровой толковый словарь:**

*Спортивная тянучка* представляет собой название игры.

*Команда:* "Лидеры" и "Чемпионы" (играют основную роль)

*Жюри:* "Олимпийцы" (судьи)

**Оборудование и атрибуты:** мяч и газета, музыкальное сопровождение.

**Методические советы:** для более интересного проведения спортивного КТД необходимо максимально продумать музыкальное сопровождение.

## **КТД «ЗЕЛЕНЫЙ СЛЕД»**

**Полезный потенциал:** развитие командного сотрудничества и спортивных навыков, таких как ловкость и быстрота.

### **Роли:**

- Команда: "Эко-спортки"
- Жюри: "Судьи движения"

**Механизм реализации:** «Зеленый след» является активной спортивной формой, особенно востребованной в детском оздоровительном лагере. Ведь данное КТД позволяет ребятам принять участие в веселых стартах. КТД будет проходить в 1 этап. Организационный вариант игры – командный.

Ребята друг за другом выполняют задания спортивной эстафеты. Возможно использование игр с мячом, обручем и другим спортивным инвентарем.

### **Игровой толковый словарь:**

*Зеленый след* представляет собой название игры.

*Команда:* "Эко-спортки" (играют основную роль)

*Жюри:* "Судьи движения"

**Оборудование и атрибуты:** спортивный инвентарь, музыкальное сопровождение.

**Методические советы:** для более интересного проведения спортивного КТД необходимо максимально продумать музыкальное сопровождение.

## **КТД «ВОЛШЕБНОЕ ТВОРЧЕСТВО НА ОСТРОВЕ ФАНТАЗИИ»**

**Полезный потенциал:** развитие командного сотрудничества и спортивных навыков, таких как ловкость и быстрота.

### **Роли:**

- Команда: "Путешественники"
- Жюри: "Путеводители"

**Механизм реализации:** «Волшебное творчество на острове фантазии» является активной спортивной формой, особенно востребованной в детском оздоровительном лагере. Ведь данное КТД позволяет ребятам принять участие в путешествии по станциям. КТД будет проходить в 1 этап.

Организационный вариант игры – командный.

Ребята путешествуют по станциям и выполняют различные физические упражнения (приседают, бегают, прыгают)

**Игровой толковый словарь:**

*Волшебное творчество на острове фантазии* представляет собой название игры.

*Команда:* "Путешественники" (играют основную роль)

*Жюри:* "Путеводители"

**Оборудование и атрибуты:** спортивный инвентарь, музыкальное сопровождение.

**Методические советы:** для более интересного проведения спортивного КТД необходимо максимально продумать музыкальное сопровождение.

**КТД «ДВОРНИЦКИЕ БАТАЛИИ»**

**Полезный потенциал:** развитие командного сотрудничества и спортивных навыков, таких как ловкость и быстрота.

**Роли:**

- Команда: "Непоседы"

- Жюри: "Ритм"

**Механизм реализации:** «Дворницкие баталии» является активной спортивной формой, особенно востребованной в детском оздоровительном лагере.

Организационный вариант игры – командный.

Дворницкие баталии - это новая спортивная игра, которую придумали дворники. Играют в дворбат две команды по пять человек. Каждый игрок в одной руке держит

веник, в другой - совок для мусора. Веники и совки - это главный спортивный инвентарь, необходимый для дворбата. Еще необходимы два ведра - они являются как бы «воротами», и необходим пластмассовый кубик средних размеров (дворники решили, что играть лучше кубиком, чем консервной банкой,- это безопасней). Для игры еще нужна площадка размером примерно с баскетбольную. В противоположных концах этой площадки устанавливаются ведра. Вокруг ведер проводятся полукруги радиусом 1 метр. Это штрафные зоны, в которые не имеют права заходить ни свои, ни чужие игроки.

Начинается игра с вбрасывания в центре поля. Во вбрасывании, кроме судьи, участвует по одному игроку от каждой команды. Вброшенный кубик можно отправить в свою зону только веником. Затем начинается атака, цель которой - забросить кубик в ведро противника. Во время атаки разрешается:

- ударять по кубику веником;
- поднимать кубик на совок и переносить его на совке;
- перекладывать или перебрасывать кубик с совка одного игрока на совок другого;
- ударять веником или совком по венику или совку противника.

Запрещается:

- дотрагиваться до кубика руками или ногами;
- бить соперника по рукам или иным частям тела;
- входить в штрафную зону;
- вести игру за пределами игровой площадки.

Если кубик покидает площадку, игра останавливается и, в зависимости от того, какую линию пересек кубик, назначается вбрасывание из-за боковой или угловой удар.

Вбрасывание производится совком, угловой удар - веником.

Еще в «дворбате» есть штрафные удары. Их назначают за грубую игру возле штрафной площадки. Штрафной удар производится совком с расстояния 3 метра от ведра. Ведро в этот момент никто не защищает. В «дворбате», кстати, как и в баскетболе, вообще нет вратарей.

После каждого заброшенного кубика игра возобновляется в центре поля. А длится игра 3 тайма по 10 минут.

**Игровой толковый словарь:**

*Дворницкие баталии* представляет собой название игры.

*Команда:* "Непоседы" (играют основную роль)

*Жюри:* "Ритм"

**Оборудование и атрибуты:** спортивный инвентарь, музыкальное сопровождение.

**Методические советы:** для более интересного проведения спортивного КТД необходимо максимально продумать музыкальное сопровождение.

### **КТД «ПЕРЕСТРОЕЧНЫЙ ПРОЦЕСС»**

**Полезный потенциал:** развитие командного сотрудничества и спортивных навыков, таких как ловкость и быстрота.

#### **Роли:**

- Команда: "Рекордсмены" и "Олимпийцы"
- Жюри: "Чемпионы"

**Механизм реализации:** «Перестроечный процесс» является активной спортивной формой, особенно востребованной в детском оздоровительном лагере.

Организационный вариант игры – командный.

«Перестроечный процесс» - это игра, которую, как утверждают информированные источники, придумал сам М. С. Горбачев после того, как «перестройка» закончилась и «процесс» больше никуда не пошел.

«Перестроечный процесс» - игра командная. Играют в нее две и более команды, состоящие из десяти человек каждая. Задача команд очень проста - построиться в одну линию согласно прозвучавшему распоряжению. Команда, построившаяся быстрее других, получает 10 очков (за второе место присуждается 9 очков и т. д.). Чтобы заработать еще очки, команды должны перестроиться, то есть построиться в одну линию, но по-другому, согласно новому распоряжению. Всего построений - перестроений нужно сделать 10. Распоряжения при этом звучат такие:

- построиться по росту в порядке увеличения;
- построиться по весу в порядке уменьшения;

- построиться по размеру обуви в порядке увеличения;
- построиться по длине волос в порядке уменьшения;
- построиться по цвету глаз в порядке увеличения светлости;
- построиться по первой букве имени в алфавитном порядке;
- построиться по величине растяжки большого и указательного пальцев в порядке увеличения;
- построиться по количеству пуговиц на одежде в порядке уменьшения;
- построиться по ширине плеч в порядке увеличения;
- построиться по величине кулака в порядке уменьшения.

На перестроечной площадке действует «госприемка» - так называется комиссия, которая проверяет правильность построения, то есть его соответствие распоряжению.

**Игровой толковый словарь:**

*Перестроечный процесс* представляет собой название игры.

*Команда:* "Рекордсмены" и "Олимпийцы" (играют основную роль)

*Жюри:* "Чемпионы" (судьи)

**Оборудование и атрибуты:** музыкальное сопровождение.

**Методические советы:** для более интересного проведения спортивного КТД необходимо максимально продумать музыкальное сопровождение.