

## Программа цикла однодневных походов

### «Как приручить дракона»

**Цель:** формирование у детей потребности в здоровом образе жизни и развитие творческого потенциала каждого ребенка, путем организации полезного досуга школьников.

#### **Задачи:**

- ✓ развивать гражданские качества, патриотические отношения к России и своему краю;
- ✓ Воспитывать привычку рационально использовать свободное время.
- ✓ Воспитывать чувство коллективизма
- ✓ развивать волевые качества, умение принимать решения, брать на себя ответственность не только за себя, но и за окружающих;
- ✓ развивать память и внимание;
- ✓ развивать деловую и познавательную активность;
- ✓ развивать физическую и психическую выносливость.

В рамках программы создаются условия для самореализации и саморазвития каждого ребенка на основе его возможностей.

Программа рассчитана на 10 дней по 8 часов (с 9.00 до 17.00) и 1 двухдневный поход.

Примерный распорядок дня.

9.00 – зарядка

9.30 – завтрак в «Островке».

10.00 – организационный момент. Завязка к игре

10.15- сбор в лес, распределение продуктов.

10.30 – выход в лес, по приходу – подвижные игры.

12.00 – разведение костра, приготовление обеда

13.00 – обед

13.30 – игры по сюжету

16.00 – выход в Островок.

16.30-16.45 – полдник в Островке.

17.00 – отправление ребят домой.

Вся смена связана одним сюжетом, созданным по мультфильму «Как приручить дракона». Постепенно ребята приручают драконов (в их роли выступают трое наших 15-летних помощников), те устраивают ребятам различные соревнования и квесты, играют в самые разные игры, сражаются вместе с ними с внешними врагами. Постепенно, ребят наводят на мысль, что у каждого человека есть ещё и «внутренние драконы» (например, лень, гнев, трусость), которых тоже не плохо приручить. Причём делается это как с помощью реальных физических заданий, так и с помощью сказочных снадобий и амулетов, которые так необходимы детям. Всю смену, каждый участник делал свою книгу с кармашками. В ней были пустыни, моря, вулканы, леса, описания драконов. За любое достижение ребята награждались фигурками Драконов и викингов, которыми могли «населять» свою книгу.

1. В первый день смены ребята встречают Драконов, пытаются играть с ними в различные игры, но проигрывают во всех играх и соревнованиях. Драконы улетают, сказав напоследок, что для того чтобы успешно сражаться с ними необходимо стать дружнее и сплоченнее.

У ребят начинаются соревнования на развитие командного духа в рамках верёвочного курса.

2. Драконы прилетают вновь, предлагая различные загадки и ребусы. После их решения, Драконы выходят на битву с детьми, и на этот раз, последние выигрывают. Кроме этого, ребята побывали на занятии Павла Потапова узнали много полезного из жизни первобытных людей, учились добывать огонь, делали оружие из подручных материалов.

3. Продолжаются игры на то, чтобы лучше узнать и запомнить друг друга. Делали аудиозапись голоса каждого, а потом пытались отгадать чей он. Разучивались песни о драконах, рассказывались анекдоты и сказки про этих животных. Из сказки ребята узнали, что есть такое средство, с помощью которого Драконы могут контролировать огненное дыхание. Разбившись на мини-команды, все создавали рецепт этого волшебного снадобья и показывали, как им надо пользоваться. Ребята учились не только придумывать, но и внимательно смотреть выступления своих товарищей.

4. В этот день с почти прирученными Драконами случилась беда. Их украли и заколдовали. Найти их было не просто, а потом в ходе подвижной игры, ребята смогли спасти их всех. Также все попробовали себя в роли режиссеров, актеров и костюмеров на ежегодном фестивале драконьих сказок.

5. Из очередной сказки ребята узнали ещё о четырёх Драконах. С помощью своих умений, они смогли приручить Дракона дождя, серебряного дракона, дракона фейерверков и музыкального дракона! Драконы, в свою очередь, научили детей своим умениям- делать волшебные вулканы. Кроме того, в этот день было много игр и песен.

6-7. Середина смены и время большого похода с ночёвкой. Для многих ребят, это первая ночь в палатках. После организации лагеря ребята собирали ингредиенты и варили Драконье зелье, которое помогает не бояться темноты и диких зверей, спасает от падающих деревьев и даёт возможность пережить любые лесные опасности. После этого, а также песен и сказок у костра, ночь в лесу уже не казалась опасной, и все ребята отважились на ночное приключение. Мы искали волшебные драконьи кристаллы. Всем достались разные. Одни давали возможность помогать друзьям, другие дарили крепкую дружбу, третьи – успехи в учёбе.

Утром, после купания в озере, все попробовали свои силы на верёвочной трассе. Освоив элементы «параллель», «бабочка», «маятник» и спуск «трамвайчик».

8. Огонь, вода, земля, воздух..

4 стихии, 4 дракона.. Сегодня каждый попробовал свои силы в битве с неукротимой стихией! Каждая стихия – своё задание в паре. Пары выбирались участниками самостоятельно. Большое внимание уделялось тому, что почётнее выбирать для себя сильного противника. Затем молодые викинги сами превратились в драконов и научились выпускать огонь. Также все ребята прошли сложнейшую полосу препятствий, что укрепило их силу и дух.

9. Поход в контактный зоопарк и к ездовым собакам хаскам. Возня с собаками, катание на ослике, получение множества информации о различных животных. А вечером -Турнир Стихий. Бравые викинги мерились силой и ловкостью, а также награждали отличившихся участников турнира особыми знаками внимания. Те, кто получил больше всего таких знаков стали обладателями Карт Стихий.

10. Появился злой дракон, которого надо было постоянно кормить, иначе он грозился съесть и драконов и ребят. Преодолев немало испытаний, участники смогли раздобыть ингредиенты для сыворотки. Выигрывая в игре, команды получали хорошие качества (радость- шоколад, здоровье- апельсин, силу- орехи) проигрывая - плохие.(глупость-сухарики, лень- кукурузные хлопья, болезнь – лимон). В условии было – смешать все части и накормить ими Дракона. Но ребята соединили набранное разными командами и плохие качества были скомпенсированы хорошими (лень- трудолюбием, злость – добротой...), кроме того много хорошего ещё и осталось. Такую сыворотку не прочь были попробовать и сами викинги. И, ставший хорошим Дракон, конечно, им это позволил.

11. Водные драконы рассказали ребятам, что Духи сновидений украли и спрятали в туманном озере все сны. Собрав байдарки, участники отправились на их поиски. Оказалось, что просто найти сны недостаточно. Нужно было заново сочинить возможные сновидения и вдохнуть в них жизнь. Кроме того ребята научились добывать смолу, делать из неё клей и факелы, а также вязали веревки из лыка на занятии Павла Потапова.

12. Было получено сообщение о краже группы редких драконов. В ходе фотоквеста по пешеходной части города, ребята отыскали их и каждый викинг получил своего ручного дракончика. Также, в последний день смены, участники всю наслаждались любимыми играми, песнями, ели мороженое и вспоминали лучшие моменты под пламя свечи. Каждый научился приручать драконов, как настоящих, выдыхающих пламя, так и тех, которые съедают нас изнутри.

Игры, которые использовались на программе наиболее часто: «перестрелка», «захват флага», «борьба за знамя», «джунгли», «поединки на мягких мечях», «мафия», «контакт», «лягушка», «летели дракончики».

В ходе реализации программы ребята должны знать:

- требования техники безопасности в походе;
  - правила приготовления пищи;
  - нормы личной и общественной гигиены, экологические требования к группе;
- уметь:
- применять указанные знания на практике;

- отвечать за свои поступки;
- отстаивать свою нравственную позицию в ситуации выбора;
- управлять своими эмоциями, эффективно взаимодействовать со взрослыми и сверстниками , владеть культурой общения;
- соблюдать правила безопасности и профилактики травматизма в процессе игры;
- организовывать и проводить со сверстниками различные игры;
- взаимодействовать со сверстниками по правилам проведения игр и соревнований;