

Утверждаю  
Директор КГКУ «Балахтинский детский дом»  
\_\_\_\_\_ С.П.Завьялова

**1 день**  
**01.07.2020**

9.00 - 09.30	Подъем
9.30-10.00	Завтрак
10.00-11.00	Трудовой десант
11.00-12.00	Открытие модуля «Сто тысяч почему»
12.00-13.00	Квест «Путешествие по станциям»
13.10.14.10	Обед
14.00 -16.00	Тихий час
16.00 -16.30	Полдник.
16.30 -18.00	«Лесная викторина», футбол.
18.00 -19.30	Прогулка
19.30 -20.00	Ужин.
20.00 20.30	Прогулка
20.30 -22.00	Трудовой десант, отбой.

**2 день**  
**02.07.2020**

9.00 - 09.30	Подъем
9.30-10.00	Завтрак
10.00- 13.30	Составление кроссворда «Почемучки»
13.30-14.00	Обед
14.00-16.00	Тихий час
16.00-16.30	Полдник.
16.30-19.00	Игра «День индейца»
19.00-20.00	Ужин.
20.00-20.30	Прогулка
20.30-22.00	Трудовой десант, отбой.

**3 день**  
**03.07.2020**

9.00 - 09.30	Подъем
9.30 - 10.30	Завтрак
10.30 – 12.00	Трудовой десант
12.00-13.00	Закрытие модуля, награждение
13.30 - 14.00	Обед
14.00 - 16.00	Тихий час
16.00 - 16.30	Полдник
17.00 - 18.00	
18.00-19.00	Прогулка
19.00-20.00	Ужин.
20.00-20.30	Прогулка
20.30-22.00	Трудовой десант, отбой.

## **Конкурсная игра "Путешествие по станциям"**

**Цель:** расширить знания учащихся об окружающем мире, о народных приметах; развивать смекалку, наблюдательность, быстроту реакции, глазомер, смелость; воспитывать товарищескую взаимовыручку, терпимость, коллективизм.

**Особенности формирования команд:** в командах должно быть не более 10 человек (обязательно: мальчики и девочки разных возрастов); команда самостоятельно выбирает себе капитана, придумывает название.

### **Условия игры.**

Каждый отряд получает свой маршрутный лист, в котором указан план путешествия по станциям, и оценочный лист. По маршрутному листу дети отправляются на свои станции. Прибыв на станцию, отряды выполняют задания, которые оцениваются в баллах.

По окончании игры подводятся итоги, составляется сводная таблица путешествия по станциям.

Награждение на линейке победителей и участников.

**1 станция «Тест».** (Ответы подчеркнуты)

**1. Что ты будешь делать, если потеряешься в большом городе и т.п.?**

А) Будешь искать родителей сам.

Б) Обратишься за помощью к взрослым.

В) Дашь объявление.

**2. Если тебя угощает конфетой незнакомый человек на улице, что ты будешь делать?**

А) Откажешься от угощения.

Б) Возьмёшь и убежишь.

В) Возьмёшь и съешь.

**3. Если ты увидел в транспорте оставленный кем – то пакет, что ты будешь делать?**

А) Возьмёшь себе.

Б) Подаришь другу.

В) Сообщишь контролёру или водителю.

**4. Если кто – то на улице преследует тебя, как ты поступишь?**

А) Остановишься и запоёшь: «Нам не страшен серый волк»;

Б) Побежишь в людное место и обратишься за помощью к милиционеру или взрослым.

В) Побежишь к нему навстречу с криком: «Забодаю!».

**5. Продолжите фразу: «Если нас зовут купаться, в телевизоре сниматься, обещают дать конфет, отвечайте твёрдо...»**

А) Да

Б) Нет

В) Подумаю

**6. Если кто – то тонет на твоих глазах, что ты будешь делать?**

А) Помашешь ему рукой.

Б) Позовёшь на помощь взрослых.

В) Попробуешь спасти сам.

**7. Если к тебе приближается собака без поводка и намордника, как ты поступишь?**

- А) Быстро побежишь.
- Б) Крикнешь «Фас!».
- В) Останешься стоять на месте и скажешь собаке «Стоять!».

**8. Что надо сделать, если у тебя из носа пошла кровь?**

- А) Наклониться чуть вперёд, зажать нос и поднять другую руку вверх.
- Б) Как можно громче кричать: «Мамочка, помоги!».
- В) Сразу же вызвать спасателей.

**9. В глаз попала соринка, ты...**

- А) Потрясёшь как следует головой;
- Б) Промоешь кипячёной водой;
- В) Подождёшь, пока само пройдёт.

**10. Ты пролил на себя горячий чай, что надо сделать в первую очередь?**

- А) Обожжённое место подставить под струю холодной воды;
- Б) Смазать маслом;
- В) Смазать зелёной.

**11. На прогулке ты обморозил пальцы, что будешь делать?**

- А) Потрёшь снегом.
- Б) Примешь горячий душ.
- В) Сделаешь лёгкий массаж.

**12. Какую грубую ошибку совершила бабушка Красной Шапочки?**

- А) Открыла дверь незнакомцу.
- Б) Не предложила Волку чаю.
- В) Не спела Волку песню.

**2 станция «Сказка-загадка».**

Воспитатель читает сказку, дети внимательно слушают и дают ответ. За правильный ответ команда получает 5 баллов.

*Пошёл однажды Незнайка погулять на луг. Загулялся, глядь – а уже темнеет. Надо быстрее бежать домой. Вдруг прямо перед ним бесшумно на пенёк опустилась большая серая птица.*

*- Кто ты? – испугался Незнайка.*

*Птица ему ответила.*

*- Ты птица. Но почему тогда ты летаешь ночью? Ведь другие птицы уже спят.*

*- Видишь ли, Незнайка, я плохо вижу днём, когда ярко светит солнце. Оно ослепляет меня. Но я не вижу и глубокой ночью, как ты думаешь. Я летаю вечером, в серых сумерках.*

*- А, вот почему ты такая серая. Но зачем тебе быть серой, тебя ведь тогда никто не увидит? И ещё, ты летаешь бесшумно – тебя никто не услышит.*

*- Я должна быть невидимой и неслышимой, чтобы те мелкие зверьки, мышки, зайчики, птички, на которых я охочусь, меня не услышали. И я не*

*одна такая. Так охотятся кошки и некоторые другие ночные животные.  
Вопрос: Что это за птица? (Сова)*

### **3. Станция “Спортивная”**

*Эстафета со скакалкой* - допрыгать до контрольного пункта и вернуться обратно, побеждает команда, участники которой быстрее всех преодолеют дистанцию

### **4 станция «Имена девочек».**

Из набора букв нужно составить имена девочек. Сколько слов составлено, столько баллов получает команда.

ИЯЮЛ – Юлия

АНОЛИ – Илона

АТЕЛСАНВ – Светлана

ЕЕАЛН – Елена

ААЛЛ – Алла

ТИААРЕКЕН – Екатерина

БАГОЛ – Ольга

РИНАИ – Ирина

**5 станция «Животное в словах».**

Банка - кабан

Багаж - жаба

Колосья - лось

Кино - кони

Дудочка - удод

Осада - оса

Волна - вол

Каркас - рак

Кожух - жук

Салон - слон

Пион - пони

Зонтик - кит

**6 станция «Конструктор».**

Дано слово:

**РАСТИТЕЛЬНОСТЬ**

Необходимо образовать новые слова из букв, входящие в данное слово.

Буквы можно повторять. Сколько слов составлено, столько баллов и получают.

**1 команда** \_\_\_\_\_

**Маршрутный лист**

- 1 станция «Тест».
- 2 станция «Сказка загадка»
- 3 станция «Спортивная»
- 4 станция «Имена девочек»
- 5 станция «Животное в словах»
  - 6 станция «Конструктор»

**2 команда** \_\_\_\_\_

**Маршрутный лист**

- 
- 2 станция «Сказка загадка»
- 3 станция «Спортивная»
- 4 станция «Имена девочек»
- 5 станция «Животное в словах»
  - 6 станция «Конструктор»
  - 1 станция «Тест».

**3 команда** \_\_\_\_\_

**Маршрутный лист**

- 3 станция «Спортивная»
- 4 станция «Имена девочек»
- 5 станция «Животное в словах»
  - 6 станция «Конструктор»

- 1 станция «Тест».
- 2 станция «Сказка загадка»

**4 команда** \_\_\_\_\_

### **Маршрутный лист**

- 4 станция «Имена девочек»
- 5 станция «Животное в словах»
  - 6 станция «Конструктор»

- 1 станция «Тест».
- 2 станция «Сказка загадка»
- 3 станция «Спортивная»

**5 команда** \_\_\_\_\_

### **Маршрутный лист**

- 
- 5 станция «Животное в словах»
  - 6 станция «Конструктор»
  - 1 станция «Тест».
- 2 станция «Сказка загадка»
- 3 станция «Спортивная»
- 4 станция «Имена девочек»
  -

**6 команда** \_\_\_\_\_

## Маршрутный лист

- 6 станция «Конструктор»
- 1 станция «Тест».
- 2 станция «Сказка загадка»
- 3 станция «Спортивная»
- 4 станция «Имена девочек»
- 5 станция «Животное в словах»

**I станция**

**«ТЕСТ»**

II станция

«СКАЗКА ЗАГАДКА»

**3 станция**  
**«СПОРТИВНАЯ»**

4 станция

«ИМЕНА ДЕВОЧЕК»

**5 станция**  
**«ЖИВОТНОЕ В**  
**СЛОВАХ»**

6 СТАНЦИЯ  
«КОНСТРУКТОР»

## День индейца.

Каждый отряд придумывает название племени.  
Костюм индейца обязателен  
Обязательно к этому празднику приготовить грим для лица.

### Начало игры:

Племена выстраиваются напротив друг друга и обмениваются приветствиями.

Ведущий игры сообщает о том, что волшебный тотем достанется тому племени, которое достойно пройдёт несколько испытаний.

#### 1 испытание: МЕТКИЙ ГЛАЗ

Шишками попасть в ведро, побеждает та команда, у которой больше попаданий.

#### 2 испытание – «БОЛЬШОЙ УМ»

Племя разгадывают вопросы викторины

1. Как называлось жильё индейцев? (вигвам, хоган)
2. Как назывался трофей, завоеванный в бою? (скальп)
3. Перечислите название индейских племен (Сиу, Сиксики, Апачи, Чироки, Команчи)
4. Как называлась обувь индейца? (мокасины)
5. Как общались индейцы? (с помощью жестов, дыма, боевой раскраски)
6. Как индейцы называли своих женщин? (скво)
7. Какое оружие было у индейцев? (томагавк, копье, лук, нож, боевая палица)
8. Кто такой шаман? (человек, общающийся с духами)
9. Что такое «тотем»? (религиозный символ рода)

#### 3 испытание: «БЫСТРАЯ СТРЕЛА»

Лучший танец по 5 бальной шкале

#### 4 испытание: «НАРЯД ВОЖДЯ»

Заключение: Племена выстраиваются напротив друг друга и обмениваются приветствиями. Ведущий игры объявляет племя – победителя.