

Управление образования администрации
Верхнебуреинского муниципального района Хабаровского края
Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
Центр развития творчества детей и юношества
городского поселения «Рабочий поселок Чегдомын»
Верхнебуреинского муниципального района
Хабаровского края
(филиал)

Рассмотрено
на заседании НМС
Протокол № 3
14.03.2025 г.



Утверждаю
Директор ЦРТДиЮ
Керн И.Ю.
Приказ № 36 от 23.05.2025 г.
МП

Программа
летнего оздоровительного лагеря с дневным пребыванием
«Лето без интернета»
Возраст детей: 7-12 лет
Срок реализации: 18 дней

Автор - составитель:
Сафронова Валентина Борисовна,
методист

п. Новый Ургал,
2025 г

Пояснительная записка

Летний оздоровительный лагерь – это сфера активного отдыха, разнообразная общественно значимая досуговая деятельность, отличная от типовой назидательной, дидактической, словесной школьной деятельности.

Лагерь с дневным пребыванием обучающихся призван создать оптимальные условия для полноценного отдыха детей, является 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, социального творчества. Название лагеря «Лето без интернета» сразу же говорит о главном: этот лагерь - альтернатива привычному летнему отдыху, наполненному гаджетами и онлайн активностями. Оно обещает отдых от цифрового шума, возможность перезагрузиться и насладиться настоящим летом. Для многих детей и подростков отказ от интернета может показаться настоящим вызовом. Название "Лето без Интернета" подталкивает их к преодолению зависимости от гаджетов, к открытию новых интересов и к развитию навыков, необходимых для жизни в реальном мире.

Нормативно-правовое обеспечение программы:

Программа разработана в соответствии со следующими нормативно-правовыми документами:

1. Федеральный Закон от 29.12.2012г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (далее – ФЗ).
2. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. № 28 Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
3. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (утв. Распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 г. № 678-р).
4. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

5. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей».

6. Положение о ДОП, реализуемых в Хабаровском крае (Приказ КГАОУ ДО РМЦ от 26.09.2019 № 383П)

7. Устав ЦРТДиЮ

Адресат программы:

Программа предназначена детей и подростков в возрасте 7-12 лет

Наполняемость группы: 15 - 18детей

Объём и срок освоения программы, режим:

Программа краткосрочная - 18 дней. Понедельник – пятница с 9.00 – 15.00 (6 часов)

Режим дня:

09.00	прием детей, начало работы лагеря;
09.15 – 09.35	зарядка
09.35 – 10.00	линейка
10.00 – 10.20	завтрак
10.20– 13.00	организация и проведение занятий, мероприятий
13.00 – 13.20	обед
13.20–15.00	игры на свежем воздухе, организация и проведение мероприятий
14.40 – 15.00	итоги дня
15.00	уход детей домой

Форма реализации: лагерь с дневным пребыванием детей с организацией питания.

Цель - организация активного отдыха и оздоровление детей в летний период.

Задачи:

1. Прививать навыки здорового образа жизни, укрепить здоровье.
2. Развивать навыки межличностного и коллективного общения.
3. Приобщать к творческим видам деятельности, развивать креативное мышление.
4. Расширить кругозор.

Работа пришкольного лагеря строится по направлениям.

- Физкультурно-оздоровительная деятельность
- Художественно-эстетическое направление

- Образовательная деятельность
- Досуговая деятельность

Физкультурно-оздоровительная работа:

Формы организации:

- утренняя зарядка;
- спортивные и подвижные игры;
- минутки здоровья.

Художественно-творческая деятельность

Формы организации :

- творческие мастерские;
- мастер -классы;
- выставки.

Образовательная деятельность

Формы организации:

- экскурсии в городской музей, детскую библиотеку, пожарную часть, путевую машинную станцию;
- квизы, анти-квизы, интерактивные викторины, квесты, киноуроки, брей-ринг, флешмоб.

Досуговая деятельность

Формы организации:

праздники, игры, турниры, конкурсы, шоу.

План работы

1 ДЕНЬ Здравствуй лагерь (02.06 – понедельник)	2 ДЕНЬ Великие изобретения и открытия (03.06- вторник)	3 ДЕНЬ День защиты окружающей среды (04.06–среда)	4 ДЕНЬ Литературная гостиная ко Дню рождения Пушкина А.С. (05.06 – четверг)	5 ДЕНЬ День безопасности (06.06 – пятница)
6 ДЕНЬ День рождения киностудии	7 ДЕНЬ Музыка нас связала	8 ДЕНЬ День России (11.06 –		

«Союзмультфильм (09.06 – понедельник)	(10.06 - вторник)	среда)		
9 ДЕНЬ Все профессии важны (16.06 – понедельник)	10 ДЕНЬ День цветов (17.06 – вторник)	11 ДЕНЬ По страницам истории родного края (18.06 – среда)	12 ДЕНЬ День друзей (19.06 – четверг)	13 ДЕНЬ Спорт - это жизнь (20.06 – пятница)
14 ДЕНЬ День памяти и скорби (23.06 – понедельник)	15 ДЕНЬ Загадочный мир Вселенной и космоса (24.06 – вторник)	16 ДЕНЬ Мистер и Миссис лагеря (25.06 – среда)	17 ДЕНЬ День юмора и смеха (26.06 – четверг)	18 ДЕНЬ День лагеря. Закрытие лагерной смены (27.06 – пятница)

Содержание деятельности

1. Здравствуй лагерь

Теория. Ознакомление детей с планом работы лагеря. Инструктаж по технике безопасности. Минутка здоровья «У меня хорошее настроение»

Практика. Тренинг сплочения «Давайте познакомимся». Праздник посвященный Дню защиты детей «Первое июня – день больших затей»

Рисунки на асфальте на тему: «Моё счастливое детство!».

2. Великие изобретения и открытия

Теория. Минутка здоровья «Осанка – красивая походка»

Практика. Мастер – класс «Я –изобретатель» (Пускатель для самолетов).

Викторина «Мир вокруг меня». Квест –игра «День детского изобретения».

3. День защиты окружающей среды

Теория. Минута здоровья «Солнечный ожог». Час безопасности «Правила поведения в лесу»

Практика. Мастер-класс «Экобраслет». Эколого-краеведческий турнир «Поляна загадок, чудесница природа»

4. Литературная гостиная ко Дню рождения Пушкина А.С.

Теория. Минутка здоровья «Правила гигиены». Час безопасности «Правила поведения в общественном месте»

Практика. Творческая мастерская – рисование «Царевна – лебедь». Интерактивная викторина «Сказки А.С. Пушкина». Экскурсия в библиотеку.

5. День безопасности

Теория. Минутка здоровья «Правила закаливания».

Практика. Мастер – класс «Макрамэшки» (подвеска). Интерактивный квест «Путь твоей безопасности». Экскурсия в пожарную часть.

6. День рождения киностудии «Союзмультфильм»

Теория. Минутка здоровья «Зеленая аптечка». Час безопасности «Самокат, ролики правила передвижения»

Практика. Творческая мастерская. Лепка «Любимый герой мультфильма». Конкурсно-игровая программа «Мультитупульти». Квиз «Мультитигерои нашего времени».

7. Музыка нас связала

Теория. Минутка здоровья «Витаминия»

Практика. Мастер – класс «Музыкальные нотки» - Мини- панно. Квиз «Песни из любимых мультфильмов». Конкурс караоке «Фабрика звезд» .

8. День России

Теория. Минутка здоровья «Здоровье глаз». Час безопасности «Безопасность на водоемах»

Практика. Творческая мастерская – рисунок «С Днем России». Игра – путешествие «Народы и традиции России». Рисунки на асфальте «Люблю природу русскую»

9. Все профессии важны

Теория. Минутка здоровья «Волшебная вода»

Практика. Мастер –класс «Птички из всего» (бросовый материал). Анти-квиз «Угадай профессию». Экскурсия. Путевая машинная станция.

10. День цветов

Теория. Минутка здоровья «Витаминки с грядки». Час безопасности «Солнечный удар»

Практика. Мастер-класс «Невероятные цветы» (бросовый материал). Викторина «Цветик –семицветик». Шоу мыльных пузырей.

11. По страницам истории родного края

Теория. Минутка здоровья «Солнце воздух и вода наши лучшие друзья».

Практика. Творческая мастерская рисунок «Мой родной уголок». Брей – ринг «Путешествие по родному краю». Лего – бум «Строим город будущего». Экскурсия в музей.

12. День друзей

Теория. Минутка здоровья «Скакалка в помощь».

Практика. Мастер –класс «Открытие другу». Игра по станциям «Если дружный ты». Почта лагеря «Пожелания друг другу». Выход в кинотеатр.

13. Спорт – это жизнь

Теория. Минутка здоровья «Спорт и здоровье».

Практика. Творческая мастерская «Простые трюки рисования». Спортивная эстафета «Силачи – ловкачи». Киноурок «Чемпионы: быстрее, выше, сильнее» 2016г.

14. День памяти и скорби

Теория. Минутка здоровья «Откуда появляется аллергия».

Практика. Творческая мастерская Рисунок «Вечный огонь». Интерактивная экскурсия «По страницам памяти «Никто не забыт, ничто не забыто». Творческий флешмоб «Голубь мира»

15. Загадочный мир космоса

Теория. Минутка здоровья «Время отдыха».

Практика. Творческая мастерская – пластилиновая живопись «Планеты». Квест « Полет во вселенную». Фольга –шоу.

16. Мистер и Миссис лагеря

Теория. Минутка здоровья «Фаст-фуд». Час безопасности «Поведение в общественном транспорте»

Практика. Мастер-класс «Арбуз с муравьями» (бросовый материал). Конкурс «Мистер и Миссис Лагеря». Участие в волонтерстве «Своих не бросаем».

17. День юмора и смеха

Теория. Минутка здоровья «Гигиена питания».

Практика. Мастер – класс «Веселые маски». Игра «Большие фантазеры». Конкурс пародий на звезд шоу бизнеса.

18. День лагеря

Теория. Минутка здоровья «Доброта и здоровье».

Практика. Мастер-класс «Подарки на память» в технике эбру. Выставка поделок лагеря «Творчество без границ». Конкурс рисунков на асфальте

«Для меня самый лучший день в лагере - это...».Развлекательная программа с участниками смены «До новых встреч!». «Почта пожеланий»
Закрытие смены «Час подарков».

Планируемые результаты:

1. Участники оздоровятся;
2. Повысят навыки коммуникативного общения в совместной продуктивной деятельности;
3. Получат умения, навыки в индивидуальном и коллективном творчестве;
4. Обогаются новыми знаниями;

Комплекс организационно-педагогических условий:

Условия реализации программы

Помещения	Применение
Кабинет № 2	Творческая мастерская
Спортивный зал	Игровые программы
Кабинет № 1	Киноуроки, виртуальные викторины

Перечень оборудования:

Ноутбук , музыкальный центр, видеопроектор, экран

Перечень материалов:

Акварель, гуашь, пластилин, карандаши простые, цветные, альбомы, фломастеры, цветная бумага, картон, цветные мелки, наборы эбру, нитки хлопковые, бросовый материал, клей ПВА;

Спортивное оборудование:

Мячи, скакалки, резинка

Информационное обеспечение:

Картотека игр и мероприятий (Приложение 1)

Кадровое обеспечение:

Два педагога дополнительного образования, руководитель лагеря

Формы контроля:

По итогам смены

Формы предоставления результатов:

Выставки, участие в итоговой развлекательной программе

Оценочные материалы:

Анкеты Приложение № 2

В начале и в конце смены летнего лагеря будет проведено анкетировани

Список литературы:

1. АрсенинаЕ.Н.«Возьми с собою в лагерь: Игры,викторины,конкурсы,инсценировки,развлекательныемемероприятия.»Серия: В помощь воспитателям и вожатым.–2007,183с.
2. АрсенинаЕ.Н.«Возьми с собою в лагерь. Организация досуговых мероприятий, сценарии, материалы для бесед.» В помощь воспитателям и вожатым. –Издательство «Учитель», 2007.(Купить:<http://www.ozon.ru/context/detail/id/17619935/>)
3. АфанасьевС.,КоморинС.«Детскийпраздниквшколе,лагере,дома.Подсказкио рганизаторамдосуговойдеятельности».–Н.Новгород,1997.
4. БалашоваГ.Д.«Впомощьорганизаторудетскогооздоровительноголагеря.»– М.:МГПО,2000.–120с.

Игра «Тише едешь – дальше будешь»

Цель игры:

отработать базовые стойки, скоростные качества, устойчивость.

Количество игроков: 5-15 человек.

Ход и правила игры:

Все игроки становятся с одной стороны спортивного зала, водящий - с другой стороны, и поворачивается ко всем спиной.

Водящий произносит: "Тише едешь - дальше будешь».

В это время все игроки пытаются как можно дальше пробежать-пройти к финишу, на слове "СТОП" замирают в какой-либо стойке.

После слова "СТОП" водящий оборачивается. Если он увидел движение какого-то игрока (кто не успел замереть, или остановиться из-за скорости разгона) или не качественно выполненную стойку - игрок отправляется на исходную линию и начинает игру сначала.

Окончание игры:

Побеждает тот, кто первым доберется до финиша и дотронется до водящего - он занимает его место, и игра начинается сначала.

Игра «Внимательный самурай»

Цель:

развитие внимания, быстроты реакции, закрепление базовой техники.

Количество игроков: 5-15 человек.

Ход и правила игры:

Участники игры заранее договариваются: какое число — какое действие обозначает.

Например: 3 - защитное движение, блок; 13 - ударное движение рукой; 30 - ударное движение ногой.

Если водящий (тренер) говорит «три» — все игроки должны выполнить защиту, при слове «тринадцать» — ударное движение рукой, при слове «тридцать» — ударное движение ногой.

Игроки должны быстро выполнить соответствующие движения.

Игра «Коршун и наседка»

Цель: Воспитание ловкости, меткости и координации. Воспитание умения работать в команде.

Кол-во игроков: от 3-х человек.

Правила: «коршун» и «наседка» не трогают друг друга руками. При разрыве колонны ига начинается заново.

Ход игры: из играющих выбирается один водящий- «коршун». Все остальные становятся в колонну, положив руки на пояс или плечи друг другу. Их называют «цыплятами», а впереди стоящего- «наседкой». У «наседки» свободны руки, она ими защищает «цыплят». По команде «коршун» начинает ловить «цыплёнка» стоящего позади всех. «Наседка» мешает ему преграждая путь. Колонна, стараясь не разорваться, отклоняется за ней в ту или иную сторону. Игра начинается заново, если «коршун» поймал последнего «цыпленка», или колонна разорвалась(т.е. был отрыв 2-х рук от корпуса). В этом случае «коршун» становится «цыплёнком», «наседка» - «коршуном», новый впереди стоящий - «наседкой»

Результат: можно играть на время. В конце игры выделяем 2-х лучших игроков. Лучшую «наседку» (защитника) и лучшего «коршуна»(ловца)

Игра «Атомы и молекулы»

Содержание игры.

Все играющие с заданным заданием движутся по игровой площадке, в этот момент ведущий говорит: «Реакция идет по...», и называет любое число до 4-х, например, «Реакция идет по три», это значит, что игроки должны встать по трое и три раза выполнить комбинацию (упор лежа, отжимание, выпрыгивание с хлопком).

Окончание.

Игроки, которым не хватило партнеров, выбывают из игры.

Игра «Подвижное пианино».

Цель: развитие умения координировать совместные действия в команде.

Количество игроков: 8-16 человек.

Правила игры: игра выполняется в положении сидя (на скамейке, на стульях, в упоре сидя на коленях, в зависимости от помещения) либо в шеренгу, либо в кругу. Исходное положение - сидя, руки на коленях соседа, положение «пианино».

Ход игры: под музыку занимающиеся играют в «пианино» руками на коленях соседа по очереди. **КТО СБИЛСЯ СТАНОВИТЬСЯ ВОДЯЩИМ**
Музыка закончилась, игроки встают и повторяют задание за водящим
СПОРТИВНОЕ УПРАЖНЕНИЕ (одно упражнение на координацию, например и.п. основная стойка, правая рука на голове, левая на животе или и.п. основная стойка, хват правой рукой за левое ухо, хват левой рукой за нос и т.п.) Музыка включается, дети садятся на свои места и продолжают играть в «пианино». Водящий сначала показывает простые задания на координацию, а потом постепенно их усложняет.

Результат игры: возможные варианты:

1. нет проигравших и нет победителей;

2. игроки, допустившие ошибки выбывают из игры, выигрывают те, кто дольше всех продержался в игре;

3. побеждают игроки, кто не допустил ошибок.

Болтающийся вагон

Болтающийся вагон — динамичная, веселая игра, способствующая развитию реакции и координации движений. Хорошо подходит для проведения на уроках физкультуры в начальных классах школы.

Участники делятся на группы по три и более человека — «поезда». Два человека остаются без групп — «болтающиеся вагоны». Поезда начинают бегать по кругу, препятствуя резкими поворотами «болтающимся вагонам» прицепиться к себе. Цель «вагонов» прицепиться в хвост «поезда». После того, как «болтающемуся вагону» удастся прицепиться к «поезду» первый игрок (голова «поезда») сам становится «болтающимся вагоном».

Возраст: от шести лет

Игра развивает: координация, реакция

Подвижность игры: подвижная

Количество игроков: 7 и более

Удочка

Веселая детская игра со скакалкой на выносливость и координацию движений. В нее можно играть очень большой группой (10 — 20 человек).

Перед началом игры выбирается водящий. Все ребята становятся в круг, а водящий в центр круга со скакалкой в руках. Он начинает вращать скакалку так, чтобы та скользила по полу, делая круг за кругом под ногами играющих.

Игроки подпрыгивают, стараясь, чтобы она не задела кого-либо из них. Пойманным игрок считается в том случае, если скакалка коснулась его не выше голеностопа. Игроки не должны приближаться к водящему во время прыжков.

Тот, кто заденет скакалку становится в середину и начинает вращать веревку, а бывший водящий занимает его место.

Примечания. Из дополнительных предметов вам понадобится скакалка (можно также использовать веревочку, на конце которой привязан мешочек с песком).

Можно использовать другой вариант этой игры, которая будет носить соревновательный характер — задевший веревку игрок выбывает из игры. Победителями становятся 2 — 3 последних игрока, которые не задели веревочки.

Возраст игроков: от семи лет

Игра развивает: внимательность, выносливость, реакция

Подвижность игры: подвижная

Количество игроков: 6 и более

Необходимы вещи: скакалка

Волны по кругу

Волны по кругу — динамичная, веселая игра. Хороша для развития реакции и утилизации излишней энергии детей.

Стулья устанавливаются плотно друг к другу по кругу. Стульев столько, сколько игроков. Один из игроков (водящий) встает в центр круга. Остальные игроки садятся на стулья, а один из стульев остается свободным. Водящий должен успеть сесть на свободный стул, пока другие передвигаются туда-сюда, мешая ему. Когда водящему удастся занять место на стуле, новым водящим становится игрок, который не успел помешать ему.

Водящий может отдавать команды участникам «Вправо» (игроки должны переместиться по часовой стрелке на одно место), «Влево» (игроки должны переместиться против часовой стрелки на одно место) или команда «Хаос». При команде «Хаос» участники должны быстро поменяться местами, ведущий старается сесть на любой свободный стул. Игрок, занявший стул, который до был свободным до команды «Хаос», становится водящим.

Примечания. Можно усложнить игру, разверну стулья наружу. При этом водящий бегают снаружи круга и ему запрещается команда «Хаос».

Возраст: от шести лет

Игра развивает: внимательность, ловкость, реакция

Подвижность игры: подвижная

Самый гибкий

Самый гибкий — подвижная, веселая игра для большой группы детей. Игра помогает развить гибкость и координацию движений.

Ведущий натягивает между двумя столбами или деревьями скакалку (или веревку) на высоте груди игроков. Игроки должны проходить под нее, выгибаясь назад, не задевая веревки.

Каждый раз, когда игроки проходят под веревкой, она опускается ниже на 30 сантиметров. Участник, задевший веревку — выбывает из игры.

Выигрывает тот, кто остался последним.

Сиамские близнецы

Сиамские близнецы — игра для замкнутых детей, желающих исправить это.

Цель игры: научить детей гибкости в общении друг с другом, способствовать возникновению доверия между ними.

Участники делятся на пары. Пары играющих становятся друг к другу боком и обнимаются одной рукой за плечи. Получается так, что у того, кто

справа, свободна только правая рука, а у того, кто слева, — только левая. Вместе они и есть сиамский близнец.

Ведущий дает задание, и «сиамскому близнецу» надо выполнить это задание (например, завязать шнурки на ботинках, вырезать кружок из бумаги, расчесаться).

Возраст игроков: от семи лет

Игра развивает: навыки общения, раскрепощенность

Подвижность игры: малоподвижная

Количество игроков: 4 и более

Охота

Охота — активная игра для развития ловкости, раскрепощенности, координации движений для детей старше шести лет. Подходит для большой компании детей и взрослых, для проведения на вечеринках и праздниках.

На карточках записывают имена всех участвующих в игре игроков. Карточки перетасовываются и раздаются играющим. Игроки танцуют под музыку и в это время следят за тем, чье имя записано на его карточке (добыча), как можно незаметнее. Как только музыка останавливается, охотник должен схватить свою добычу. Но каждый игрок-добыча в свою очередь, должен схватить другого игрока, для которого он является охотником.

После этого карточки могут быть собраны, перетасованы и игра может начаться снова.

Возраст игроков: от семи лет и старше

Игра развивает: ловкость, раскрепощенность, реакция

Подвижность игры: подвижная

Количество игроков: 4 и более

Необходимы вещи: бумага, музыка, карандаш

Испорченный факс

Эта детская игра напоминает испорченный телефон, но в отличии от той игры, развивает не слух, а осязание детей.

Игроки садятся друг за другом и смотрят в затылок друг другу. Первому и последнему игроку дается ручка и бумага. Последний игрок рисует простую фигуру на листе, а после точно такую же пальцем на спине соседа спереди.

Каждый следующий игрок рисует на спине впереди сидящего то, что он почувствовал на своей спине.

Первый игрок перерисовывает на бумаге то, что он почувствовал на своей спине.

После всего сравнивают полученные картинки и веселятся.

Последний игрок переходит в начало колонны и игра начинается заново.

Возраст игроков: от шести лет

Игра развивает: внимательность, моторика рук, память

Подвижность игры: малоподвижная

Копия памятника

Копия памятника — игра развивающая внимательность у детей и подростков, помогает преодолеть стеснительность.

Игра подойдет детям младшего и старшего школьного возраста для проведения на праздниках.

Из присутствующих выбирается два игрока. Одного из них (копировальщик) выводят из помещения и завязывают глаза, второй (памятник) в это время должен принять какую-нибудь интересную позу и застыть в ней. Вводят игрока-копировальщика с завязанными глазами.

Он должен не снимая повязку, на ощупь определить позу памятника и принять точно такую же. Как только копировальщик принял позу, повязку с глаз снимают. Все сравнивают оригинал памятника и то, что получилось у копировальщика.

Копировальщик становится памятником, а на место копировальщика выбирают кого-то из присутствующих

Примечания. У игры нет проигравших или выигравших.

Входная анкета для воспитанников оздоровительного лагеря дневного пребывания

Дата проведения: _____

Помоги сделать твой отдых в лагере интересным, веселым и полезным. Для этого нужно только ответить на вопросы или выбрать подходящий ответ.

1. Отдохнуть в лагере ты решил(а):

- а) по своему желанию;
- б) по совету классного руководителя;
- в) по совету родителей.

2. Ты представляешь свой отдых в лагере так:

3. Обычно в свободное время ты занимаешься:

4. Любишь ли ты петь?

- а) да
- б) нет

5. Любишь ли ты танцевать?

- а) да
- б) нет

6. Любишь ли ты инсценировки?

- а) да
- б) нет

7. Любишь ли ты рисовать?

- а) да
- б) нет

8. Любишь ли ты что-нибудь исследовать?

- а) да
- б) нет

9. Тебя можно назвать фантазером?

- а) да
- б) нет

10. Расскажи о своей любимой

книге: _____

11. Расскажи о своем любимом фильме:

12. Любишь ли ты мастерить что-то своими руками?

а) да, и я умею (расскажи о своем мастерстве)

б) нет, но хотел бы научиться (чему?
напиши) _____

в) да, и я могу научить других (чему? напиши)

г) нет, и не имею желания научиться чему-либо

**13. В какие подвижные игры ты любишь
играть?** _____

14. Занимаешься ли ты спортом?

а) да, я занимаюсь (укажи вид спорта)

б) нет, но хотел(а) бы попробовать себя в (укажи вид спорта)

в) нет, и не имею желания заниматься спортом

15. Летом ты предпочитаешь

та, закончи предложения:

Я пришел(ла) в лагерь, потому что

Я хочу, чтобы

Я не хочу, чтобы

Я беспокоюсь из-за

Спасибо за ответы!



Дорогой друг!

Ты провел целую смену в нашем лагере. Мы старались, чтобы твой отдых был интересным и полезным. Ответь, пожалуйста, на вопросы этой анкеты!

1. Меня зовут (ФИ) _____
2. Больше всего за смену мне понравилось _____
3. Мне не понравилось в лагере _____
4. Возникали ли у тебя проблемы? Если да, то кто приходил к тебе на помощь? _____
5. С каким желанием ты приедешь вновь в наш лагерь...
 - С сильным желанием
 - Просто с желанием
 - Без особого желания
 - Больше не приеду вообще
6. Хотел бы ты попасть еще раз в наш лагерь? _____

Спасибо, что ответил на все вопросы анкеты!