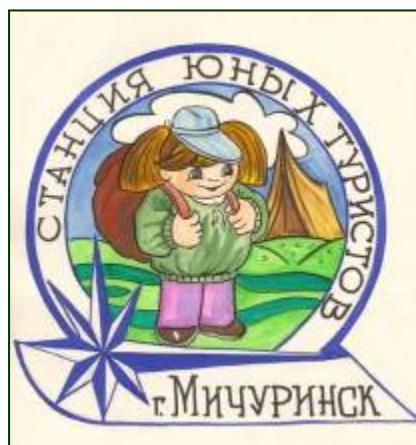


Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
дополнительного образования
«Станция юных туристов»

*Методическое пособие
по организации летнего
туристического лагеря*

(рекомендовано для турорганизаторов, педагогов
дополнительного образования, вожатых, педагогов-
организаторов, учителей ОБЖ)

Самотаева Тамара Георгиевна
педагог дополнительного образования



Мичуринск

2016

Здравствуйте, уважаемые коллеги!

Методическое пособие по организации летнего туристического отпуска детей, которое вы сейчас держите в руках, - это обобщение опыта работы коллектива МБОУ ДО «Станции юных туристов».

В последние годы стало больше внимания уделяться здоровью детей. Способов сохранения и развития здоровья учащихся очень много. Но одним из самых доступных и увлекательных является туризм. Кроме того, туристско-краеведческая деятельность является одним из важных направлений образовательной работы в учреждениях ДОД.

Так в период летних каникул дети объединений станции туристов активно принимают участие в полевом спортивно-туристском лагере на базе МБУ ДООЛ «Круглинские рассветы». Живописное место находится на берегу реки Лесной Воронеж. Ребята принимают участие в соревнованиях, ориентирований на местности, в технике пешеходного туризма, в мастер-классах на байдарках ,в празднование Дня Нептуна, походах по окрестностям. Дети активно принимают участие в художественной самодеятельности.

Для детей туризм- способ (форма) активного отдыха, увлекательное занятие, наполненное романтикой необыкновенного образа жизни. А для педагогов – средство, способ лучше, глубже познать своих воспитанников и активнее повлиять на их развитие. Данная методическая разработка рекомендована для детей от 7 до 17 лет и может быть использована для работы с детьми других национальностей.

ДЕНЬ ПЕРВЫЙ

«Здравствуй, лагерь!»

Заезд детей. Распределение обязанностей в отряде. Экскурсия по лагерю. До обеда проводится эстафета знакомств.

ИГРЫ НА ЗНАКОМСТВО И СПЛОЧЕНИЕ ОТРЯДА

Игра «Пол слова»

Участники игры садятся в круг и перекидывают друг другу мяч. При этом бросающий громко говорит первый слог своего имени, тот, кто ловит мяч, должен быстро произнести вторую половину имени. Если он называет правильно, то бросающий говорит: «Да» и называет имя полностью. Если имя названо неправильно, то он говорит: «Нет» и ждет, кто назовет его имя верно, тому он перекидывает мяч и т. д.

Игра «Снежный ком»

Играющие сидят в круге. Первый называет свое имя. Второй называет имя первого и свое имя. Третий называет два предыдущих имени и свое. И так далее, пока первый не назовет имена всех, сидящих по кругу.

Игра «Лови палку»

Участники игры становятся по кругу и называют свои имена. Ведущий становится в центре круга. В руках у него палка (= 1m). Он ставит один конец палки на пол, другой придерживает рукой. Затем громко называет чье-нибудь имя и быстро отпускает палку,

отбегая в сторону. Играющий, имя которого назвал ведущий, должен подбежать и схватить палку, прежде чем она упадет. Затем первый участник называет также чье-либо имя, подбежать должен участник, имя которого названо. И так далее.

Игра «Шпаргалка-вспоминалка»

Каждый игрок пишет на карточке свое имя. Игроки делятся на две команды. Все игроки первой команды представляются, называя имя и фамилию, немного рассказывают о себе. После этого все карточки с именами игроков первой команды передаются игрокам второй команды, которые должны посовещавшись раздать правильно карточки игрокам первой команды и вспомнить фамилию каждого.

Затем представляются игроки второй команды, а первая команда раздает карточки.

Игра «Кто есть кто»

Каждый ребенок получает листок бумаги и карандаш. За пять минут игроки должны познакомиться друг с другом, узнавая имя, где учится, чем увлекается и т. п. Полученные данные записываются на листок. Выигрывает тот, кто успеет больше узнать и записать.

Игра «Эстафета»

Перед состязанием игроки делятся на две команды. Каждый игрок делает шаг вперед и четко произносит свое имя и фамилию.

1 этап: игроки каждой команды по очереди подбегают к своему листу ватмана и пишут свою фамилию, возвращаясь обратно еще раз громко кричат свое имя, так до тех пор, пока на листах ватмана не появятся фамилии всех игроков команд.

2 этап: команды должны обменяться листами ватмана. Задача усложняется. Выбегая по очереди к листу ватмана, нужно к фамилиям противников присписать соответствующие имена. Выигрывает та команда, которая допустит меньше ошибок.

Игра «Откроем сердце другу»

Каждый игрок получает жетон в виде сердечка, на котором пишет свое имя. Ведущий идет с коробкой по кругу. Игроки громко называют свои имена и опускают сердечко в коробку. После этого ведущий второй раз проходит по кругу. Теперь задача игроков – достать из коробки одно из сердечек, прочитать вслух написанное на нем имя, вспомнить того, кому оно принадлежит, и отдать его хозяину.

Игра «Комplименты»

Участники игры сидят по кругу. У одного из них мяч. Он говорит комплимент одному из участников игры и бросает ему мяч и т. д.

Эту игру можно проводить, говоря комплимент рядом сидящему и передавая мяч по кругу.

Игра «Групповая картина»

Участники игры сидят по кругу. Один из них держит в руках чистый лист бумаги и пытается «изобразить» какую-нибудь картину, детально ее описывает, остальные участники пытаются «увидеть» на листе то, что он говорит. Лист передается следующему участнику, который продолжает «создавать» картину, дополняя уже «написанное» новыми деталями.

После тихого часа педагог проводит опросник или анкетирование:

Опросник для определения творческих наклонностей

Для того чтобы лучше узнать детей, их наклонности и способности, разумно распределить обязанности в отряде, оценить возможности детей при участии в тех или иных мероприятиях, коллективно-творческих делах, целесообразно провести опросник для определения их творческих наклонностей.

Каждому школьнику выдается опросный лист:

1. Я люблю сочинять собственные песни.
2. Я люблю гулять один.
3. Мои мама и папа любят играть со мной.
4. Я задаю много вопросов.
5. Сочинение рассказов и сказок - пустое занятие.
6. Я люблю, чтобы у меня был только один или два друга (подруги).
7. Я ничего не имею против, если иногда меняются правила игры.
8. У меня есть несколько действительно хороших идей.
9. Я люблю рисовать.
10. Я люблю вещи, которые трудно сделать.
11. Солнце на рисунке всегда должно быть жёлтым.
12. Я люблю всё разбирать, чтобы понять, как это работает.
13. Мне больше нравится раскрашивать картинки в книжке, чем рисовать самому.
14. Лёгкие загадки - самые интересные.
15. Иногда папа или мама занимаются чем-нибудь вместе со мной.
16. Я люблю узнавать новое о животных.
17. Мой папа любит делать что-нибудь по дому.
18. Я не люблю, когда другие дети задают много вопросов.

19. Трудно найти себе занятие, когда находишься один.
20. Мой папа думает, что я обычно поступаю правильно.
21. Я люблю рассказы о далёком прошлом.
22. Я охотнее играю в старые игры, чем в новые.
23. Когда я хочу что-то сделать, но мне это трудно, я отказываюсь от этой затеи и берусь за что-нибудь другое.
24. Я всегда люблю играть с друзьями, а один не люблю.

Ключ к опроснику

За каждый положительный ответ - 1 балл, за отрицательный - 0 баллов, в пунктах 5, 6, 11, 13, 14, 18, 19, 22, 23, 24 - наоборот.

1. Разнообразие интересов: 1, 5, 9, 16, 21 - в этих пунктах подсчитывают сумму баллов:

- 1 степень - 0-1 б (слабо выражено);
- 2 степень - 2-3 б (выражено средне);
- 3 степень - 4-5 б (явно выражено).

2. Независимость: в пунктах 2, 8, 11, 13, 19, 24 подсчитывают сумму баллов:

- 1 степень - 0-2 б (слабо выражена);
- 2 степень - 3-4 б (выражена средне);
- 3 степень - 5-6 б (выражена сильно).

3. Гибкость, приспособляемость: в пунктах 6, 7, 22 подсчитывают сумму баллов:

- 1 степень - 0-16 (выражена слабо);
- 2 степень - 2 б (выражена средне);
- 3 степень - 3 б (выражена явно).

4. Любознательность: в пунктах 0, 14, 23 подсчитывают сумму баллов:

- 1 степень - 0-1 б (выражена слабо);
- 2 степень - 2 б (выражена средне);
- 3 степень - 3 б (выражена явно).

5. Настойчивость: в пунктах 10, 14, 23 подсчитывают сумму баллов:

1 степень - 0-1 б (выражена слабо);

2 степень - 2 б (выражена средне);

3 степень - 3 б (выражена явно).

6. Сведения о семейной обстановке: в пунктах 3, 15, 17, 20 подсчитывают сумму баллов:

1 степень - 0-1 б (мало способствует);

2 степень - 2-3 б (способствует средне);

3 степень - 4 б (явно способствует).

Перед отбоем на отрядном месте обсуждение и выбор названия и, девиза и кричалки для отряда

Отрядные названия и девизы:

Варианты девизов:

1) Название отряда: **Туристы**

Девиз: **Туристы** с тобой всегда. Они не оставят друга.

2) Название отряда: **Турист**

Девиз: **Турист** всегда идет вперед и никогда не отстает!

3) Название отряда: **Туристы**

Девиз: Мы туристы классные. Мы – взрывоопасные. Кто сегодня победит? Ну конечно же «Турист»

4) Название отряда: **Туристы**

Девиз: Гром гремит, земля дрожит, это наш отряд бежит. Мы туристы – высший класс! нет туристов лучше нас. Соблюдаем мы режим: час шагаем день лежим.

5) Название отряда: **ЛЭВИСТ** – ловкие, энергичные, веселые и симпатичные туристы

Девиз: В нашем отряде чистый дух, один работает за двух!

Варианты кричалок:

1) Кто шагает с рюкзаком?

Мы, туристы!

Кто со скучой не знаком?

Мы, туристы!

Нас вперед ведут...

Дороги!

Наш девиз:

«Всегда вперед!»
Наши лучшие предлоги?
«Через», «сквозь» и «поперек»!

2) Раз, два, три, четыре!
Три, четыре, раз, два!
Посмотрите вы на нас,
все ребята просто класс!
Мы такие молодцы!
Мы туристы, удальцы!
Будем первыми везде:
В спорте, в деле и труде!

3) Мы в походы не ходили,
Дома сладко ели – пили,
Но однажды, как назло,
В туротряд нас занесло.
Эта жизнь нам незнакома,
Все совсем не так как дома.
Я в маршруте не уверен –
Компас врет как сивый мерин.
И, как лютое зверье,
Нас кусает комарье.
В довершенье наших бед
Кашу варят на обед.
Мы такое не едим –
С подозрением глядим.
Но попробовали – ВО!
Каша – это здо-ро-во!

4) Туротряд – к тебе готовились,
Туротряд – сейчас построились,
Туротряд – всегда мы ждем
И навстречу мы идем!

5) Будь здоров!
Всегда здоров!
Наши лучшие друзья:
Солнце, воздух и вода.
Солнце, воздух и вода.
Наши лучшие друзья!

ДЕНЬ ВТОРОЙ

«Быстрее, выше, сильнее!»

В этот день проводятся спортивные соревнования

Задания на КП:

1. Обычный бег.
2. Бег задом-наперед.
3. Бег на четвереньках.
4. Бег на корточках.
5. Бег с горящей свечой.
6. Бег с ложкой во рту.
7. Бег с кастрюлей на голове.
8. Бег в бумажной шляпе.
9. Бег в мешке.
10. Бег с ведрами на коромысле.
11. Бег с переодеванием
12. Бег в ластах по траве.
13. Бег с мячом между колен.

Соревнование в определении величин

Задание: в кратчайшее время пробежать установленную трассу, выполнив задание на КП.

Задание на КП:

1. Определение расстояния до стоящего особняком дерева.
2. Определение веса камня.
3. Определение высоты трех разных палок, вкопанных в землю.
4. Определение количества шариков в мешке.
5. Определение времени на примере продолжительности минуты.
6. Определение длины трассы.

Оценка: сумма чистого времени, плюс добавочное время за неточное определение величин.

Соревнование в преодолении препятствий

Задание: в кратчайшее время преодолеть препятствия, находящиеся на установленной трассе.

Длина трассы: 1 — 2 км.

Число препятствий: 5—10.

Виды препятствий:

1. Залезть по веревке на дерево.
2. Перелезть через преграду.
3. Перейти по «островкам» через лужу.
4. Перелезть по веревке через канаву.
5. Перелезть под натянутыми на расстоянии 0,4 м от земли веревками.
6. Перейти на ходулях местность.

Участники: Несколько команд по 2—3 человека.

Обозначение трассы: знаки-стрелки.

Стартовый интервал: 3—5 минут.

Оценка: сумма чистого времени, плюс добавочное время за препятствие, которое не удалось преодолеть (3—5 минут).

Примечание: трасса и препятствие должны соответствовать возрастным группам ребят. В целях безопасности не забудьте обеспечить страховку у каждого из препятствий.

Соревнование на зрительную память

Задание: в кратчайшее время пробежать маршрут и запомнить как можно больше предметов, изображенных на мишенях. Это соревнование часто устраивается в помещении, а на природе в такой форме оно приобретает своеобразный стиль.

Одиночные соревнования.

Количество предметов: 15—20.

Условие: бежать без письменных принадлежностей.

Оценка: чистое время от старта до финиша, плюс штрафное время: 0,15 минуты за каждый незамеченный предмет. Участник, добежавший до финиша, получает дополнительно 3 минуты для предметов. (Это время не засчитывается при оценке.)

Соревнование по выполнению заданий

Этот вид соревнований является одним из самых увлекательных. Такое соревнование способствует как повторению школьного материала, так и закреплению навыков, полученных в лагере. Задания могут включать следующие элементы из области естествознания, географии, военного дела, туризма и т. п. Суть соревнований указана в названии.

Задание: пройти по хорошо обозначенной трассе и в местах контрольных пунктов выполнить установленные задания.

Длина трассы: 1 —2 км.

Число контрольных пунктов: 7—15.

Команды: по 3 человека.

Обозначение контрольных пунктов: таблички с цифрами от 1 до 15 и текстами заданий.

Стартовый интервал: 7—10 минут, в зависимости от сложности заданий на контрольных пунктах.

Сложность трассы и отдельные задания определяются в зависимости от возрастных групп, точно так же, как и оценка выполнения заданий.

Оценка: время от старта до финиша, плюс штрафное время за невыполненное задание.

Вариант № 1

1. Бурелом 5 м.
2. Определить значение условных топографических знаков.
3. Сделать самолетик из бумаги.
4. Перечислить название 10 стран.
5. Перебраться на другую сторону «реки».
6. Как называется это дерево? (Викторина на определение названия дерева по листьям.)
7. Расшифровать загадочную надпись.
8. Определить возраст хвойного дерева (по мутовкам).
9. Попасть мячом в корзину.
10. Назвать фамилию мэра города.

Вариант № 2

1. Пропрыгать в мешке 20 м.
2. Расшифровать аббревиатуру.
3. В кратчайшее время поставить палатку и- снова разобрать ее.
4. Влезть на дерево и сфотографировать номер вашей команды.
5. Назвать птиц (по рисункам).
6. Написать по порядку воинские звания в Российской армии.
7. Назвать определенные созвездия.
8. Написать названия 10 съедобных грибов.
9. Назвать растение по представленным картинкам.
10. Доставить раненого до финиша.

Вариант № 3

1. Подтянуться 3 раза.
2. Расположить животных по степени их интеллекта.
3. Назвать, из чего состоит спортивная форма.
4. Метнуть в цель каждый по одной стреле.
5. Ответить, кому принадлежат эти следы.
6. Сложить камни с буквами в таком порядке, чтобы надпись имела смысл.
7. Определить автодорожные знаки.
8. Набросить кольцо на палку.
9. Завязать морской узел
10. Решить головоломку.

Перед отбоем на отрядном месте все поют туристские песни

Текст песни:

Если с другом вышел в путь
Если с другом вышел в путь
Веселей дорога
Без друзей меня чуть-чуть
Без друзей меня чуть-чуть
А с друзьями много.

Что мне снег, что мне зной,
Что мне дождик проливной,
Когда мои друзья со мной
Что мне снег, что мне зной,
Что мне дождик проливной,
Когда мои друзья со мной.

На медведя я друзья,
На медведя я друзья,
Выйду без испуга,
Если с другом буду я,
Если с другом буду я,
А медведь без друга.

Что мне снег, что мне зной,
Что мне дождик проливной,
Когда мои друзья со мной
Что мне снег, что мне зной,
Что мне дождик проливной,
Когда мои друзья со мной.

Текст песни Вальс в ритме дождя

Слова и музыка Н. Лисицы

Солнца не будет, жди - не жди,
Третью неделю льют дожди.
Третью неделю наш маршрут
С доброй погодой врозь.

Словно из мелких-мелких сит
Третью неделю моросит. 2 раза
Чтоб не погас у нас костер,
Веток подбрось.

В мокрых палатках спят друзья,
Только вожатым спать нельзя,
Сосны качаются в ночи
Словно орган звучит.
А у костра не сесть, не лечь,
Как не устанет дождик течь.
Слушай, давай станцуем вальс
В ритме дождя.

В небе не виден звездный свет,
В небе просвета даже нет.
А под ногами не паркет,
А в основном вода.
Но согревает нынче нас
Этот смешной вожатский вальс,
И попреки всему горит
Наша звезда.

Завтра нам снова в дальний путь-
Ты эту песню не забудь,
А передай ее друзьям
Так, как запомнил сам.
Сложены наши рюкзаки,
Стянуты крепче ремешки,
Снова нас дождик будет сечь,
Словно картечь.

Походная

Слова Львовского, музыка Шайнского

У похода есть начало,
А конца похода нет.
Мы прошли дорог немало,
Но огромен белый свет.

Припев:
Ты никогда, пожалуйста,
На белый свет не жалуйся,
Он переполнен тайнами
Необычайными.

Но не сделаешь ни шагу -
Сразу выбьешься из сил,
Если твёрдость и отвагу
В дальний путь не захватил.

Припев.

Пронесём мы через годы
Всё, что начато с игры.
Все далёкие походы
И весёлые костры.

Припев.

ДЕНЬ ТРЕТИЙ

«День Нептуна»

День Нептуна в лагере можно праздновать несколько раз. Интересный сценарий "День Нептуна в лагере", непременно оценят воспитатели и вожатые летнего детского лагеря. Он поможет им организовать занимательный досуг для детей на свежем воздухе. А начинается сценарий праздника День Нептуна в лагере с прибытия Царя морей со своей свитой. Дальше идет смешная сценка, а затем вся веселая морская компания проводит игры на воде, конкурсы и эстафеты. По окончанию праздника вручают подарки.

Водные игры на День Нептуна в лагере

Вожатым следует быть очень внимательными при проведении игр на воде. Участников для таких соревнований следует выбирать, прежде всего, из тех детей, которые умеют плавать и не боятся воды. Остальные могут побывать болельщиками. Если придерживаться этого простого правила, то День Нептуна в лагере пройдет точно по сценарию и без лишних приключений.

Конкурс "Бумажный кораблик"

Для конкурса выбирают несколько человек, которым вручается по одному бумажному листу. Каждый участник должен сложить бумажный кораблик и прокатить его по воде с одной точки в другую. Разрешается подталкивать кораблик дуя в обе щеки. Толкать руками запрещено. Побеждает тот, кто первым достигнет финиша.

Конкурс проводится на мелководье при отсутствии сильного течения.

Игра "Боевая тревога"

Игра проводится на небольшой глубине. В ней участвуют две команды, имеющие равное число игроков. Они строятся в шеренгу по одному за линией, проведенной параллельно линии берега. По сигналу все участники устремляются в воду и начинают купаться, раздается второй сигнал Нептуна, и все участники быстро выбегают из воды и занимают свои места в строю. Побеждает команда, которая построилась первой.

Эстафета "Перелей-ка"

Дети делятся на две команды. Каждая команда строится в шеренгу. С одной стороны стоит ведро с водой. С другой - пустое ведро. Первый участник зачерпывает маленьким ковшиком воду и передает ее следующему и т.д. Последний выливает воду в пустое ведро

и передает ковшик в начало. Первый зачерпывает воду снова, пока вся вода не окажется в пустом ведре. Победа присуждается команде, которая быстрее всех справится с заданием.

Эстафета "Марафонский заплыv"

Соревнуются две команды по 7-10 человек в каждой. Команды строятся на мелководье в две параллельные линии. Расстояние между участниками одной команды 10-15 метров. Первый участник, лежа на надувном матрасе или спасательном круге, работая руками и ногами, как плавниками, подплывает к следующему участнику и передает ему матрас и т.д. Побеждает та команда, которая первой закончит эстафету.

Игра "Лучший буксир"

Для этой игры понадобится спортивный канат. Детей распределяют на несколько команд по 5 человек в каждой. Команды заходят по пояс в воду и поочередно соревнуются в перетягивании каната. Команда ребят, которая всех победила - побеждает в игре.

Игра "Всадники морей"

В игре участвуют только мальчики. Разделившись на пары, одни изображают "лошадь", а другие всадников. Играющие пары входят в воду по грудь и становятся друг против друга. Всадники пытаются сбросить друг друга с "лошади". Как только всадник падает с коня, бой прекращается. В командах должно быть равное число пар. Сражается пара против пары соперников. Побеждает та команда, которая наберет большее число очков. Очки начисляются за каждого побежденного всадника.

Игра "Метеоры"

В игре участвуют только те дети, которые умеют хорошо плавать. Несколько участников строятся на берегу. По сигналу Нептуна, они с положения бросаются в воду и, вытянув вперед руки и погрузив лицо в воду, стараются скользить по воде как можно дальше. Кто сумеет дальше всех проскользить на воде, работая одними ногами, объявляется победителем.

Эстафета "Водные прыгуны"

Команды заходят по колено в воду. Участники по очереди прыгают от линии старта к финишу и возвращаются обратно. Победа присуждается команде, чьи участники раньше справятся с заданием.

После всех соревнований Нептун приказывает построить детей. Пираты, русалки и водяные собирают ребят. Нептун собственноручно раздает всем детям подарки. Это могут быть памятные сувениры, сладости и фрукты.

Нептун:

Спасибо милые друзья,

Повесили вы меня.

Ну, а мне уже хочется покоя,

Отправлюсь я на дно морское.

До свидания!

Дети прощаются с Нептуном.

Насыщенный подвижными играми сценарий "День Нептуна в лагере" немного утомит ребят. Поэтому после окончания празднования лучше устроить тихий час или пойти перекусить. А на следующий день дети могут поставить в лагере [смешные сценки для школьников](#). Там уже не потребуется значительных физических усилий.

На случай плохих погодных условий предлагаем заняться с детьми вязанием узлов. Примеры узлов:

«Прямой»:

Узел можно вязать двумя способами: 1. Одной веревкой делается петля (рис. 1, а), а второй веревкой необходимые обороты, чтобы получить узел, как на рисунке 1, б. Ходовые концы должны быть длиной 15—20 см, чтобы можно было завязать контрольные узлы (рис. 7, е). Если один ходовой конец будет сверху, а другой снизу, или наоборот, то узел завязан неправильно. Ходовые концы должны выходить либо только сверху, либо только снизу.

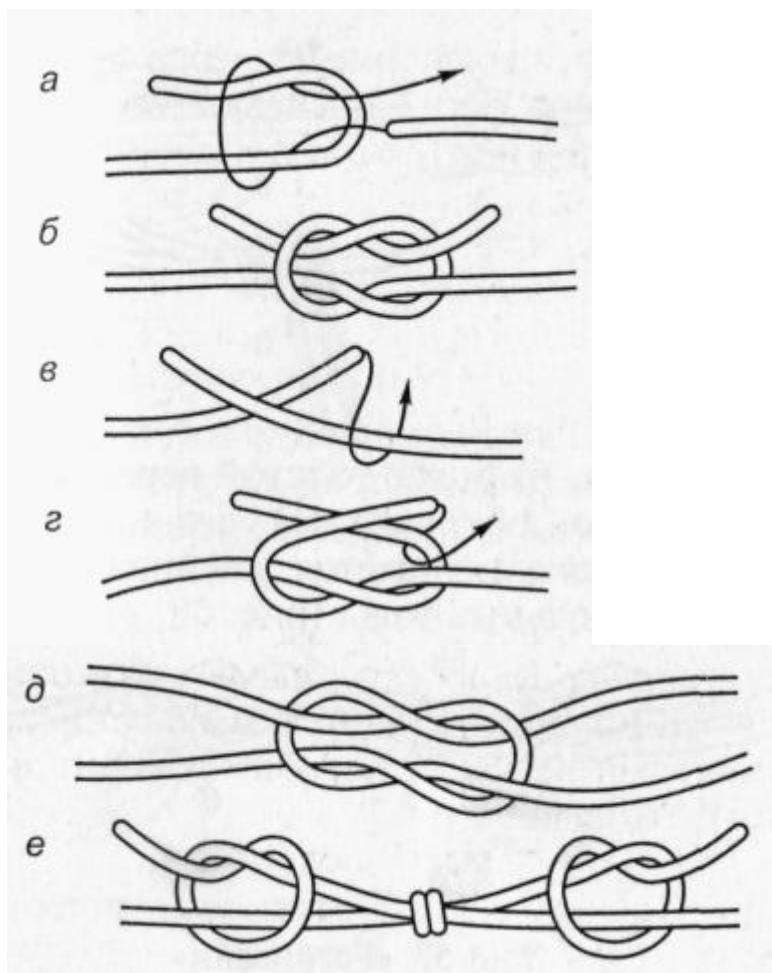


Рис. 1. «Прямой»

Две веревки накладываются друг на друга и завязываются два простых узла в разные стороны (рис.1, в, г). Если узлы завязаны в одну сторону, то получается «бабий узел» (рис. 1, д). Далее на концах завязываются контрольные узлы (рис.1, е).

«Ткацкий» узел:

Берутся две веревки одинакового диаметра, накладываются друг на друга, затем вяжется контрольный узел сначала с одной стороны (рис. 2, а), потом с другой (рис. 2, б). Далее узлы стягиваются и на концах завязываются контрольные узлы (рис. 2, в).

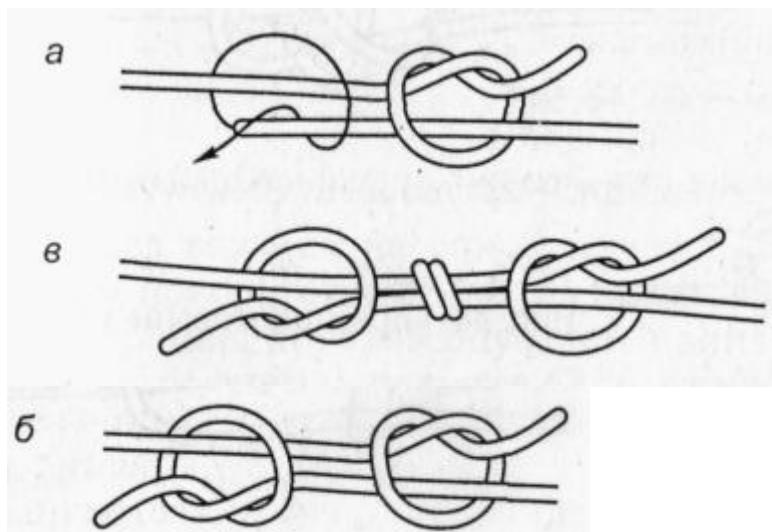


Рис. 2. «Ткацкий» узел

Узел «простой проводник»:

Вяжется одной веревкой, которая складывается вдвое и на конце ее завязывается простой узел (рис. 7, а, б), чтобы получилась петля. Ниже завязывается контрольный узел (рис. 7, в).

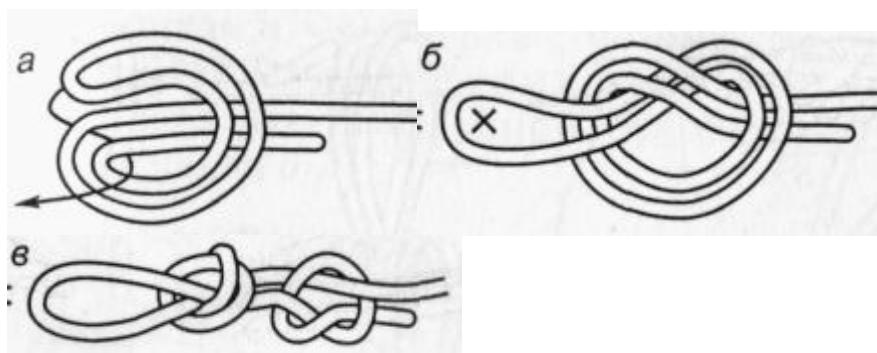


Рис. 7. «Простой проводник»

Узел «восьмерка»:

Вяжется одной веревкой. Она складывается вдвое и на конце завязывается узел, напоминающий цифру восемь (рис. 8, а, б). Узел расправляется, затягивается. Контрольный узел не вяжется (рис. 8, в).

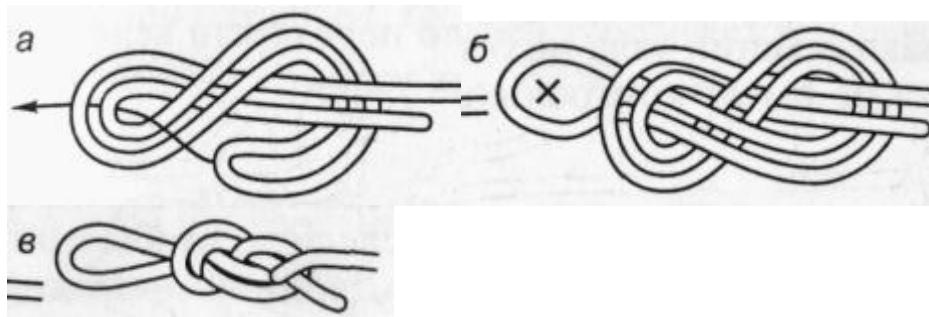


Рис. 8. «Восьмерка»

узел «Штык»

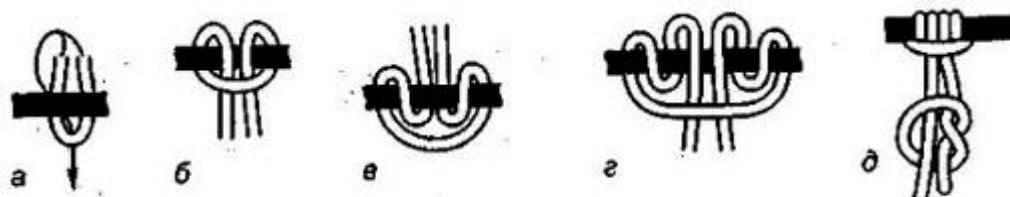
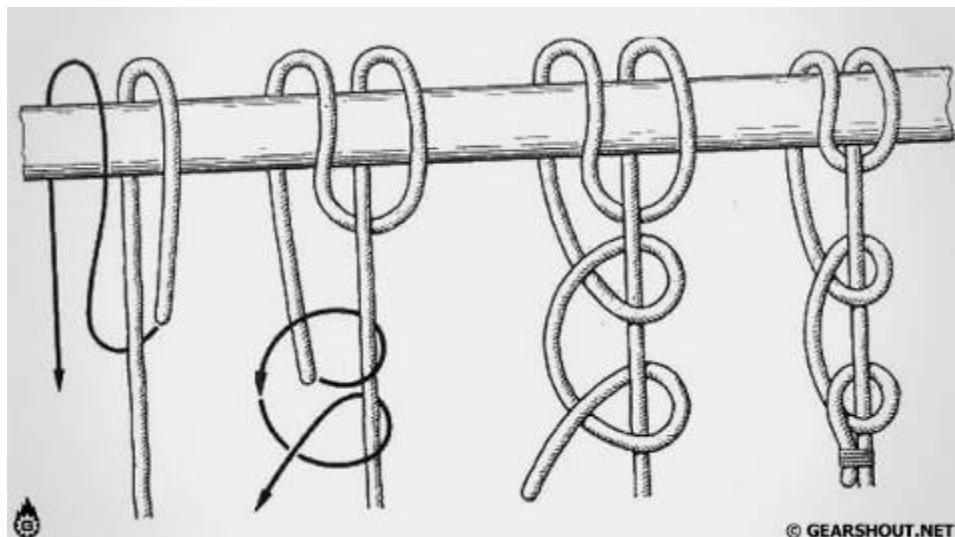


Рис. 69. «Схватывающий» узел

ДЕНЬ ЧЕТВЕРТЫЙ

«Соревнования начинающих ориентировщиков»

Возможны различные варианты проведения соревнований с детьми.

Район ограничен со всех сторон, есть карта.
Есть лесной участок, но нет карты.

Вариант 1. Район ограничен со всех сторон, есть карта

Итак, карту Вы нарисовали - полигон для занятий готов.

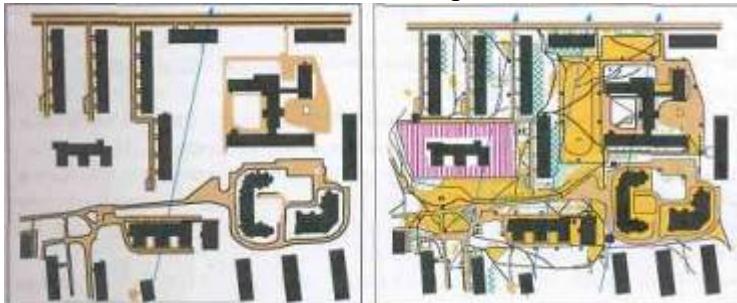
Для лучшего объяснения карту надо увеличить в несколько раз, чтобы всем участникам было видно, что объясняет преподаватель. На полигоне контрольные пункты можно сделать постоянными. КП рисуются краской на ориентирах. Это могут быть отдельные деревья, угол ограды, полянка и т. д. Оптимальная видимость КП в районе контрольного пункта - 20-50 м.

Отряд выходят во главе с руководителем на старт. Руководитель или тренер объясняет условия и правила соревнований:

1.Что такое карта: карта - это местность, нарисованная знаками спортивных карт (дома, ограды, дороги, открытые места, лес, тропы, искусственные сооружения и т.д.).

2.Границы полигона - местности, где старт и финиш.

3.Как выглядит КП, заполнение карточки и отметка на КП.



4.Какой вид соревнования (если «по выбору» - сколько КП надо найти).

5.Какой старт - общий или раздельный.

6.Виды штрафов, когда результат аннулируется.

Вариант 2. Есть лесной участок, но нет карты

Если нет карты для проведения соревнований, но есть лесной участок, то можно организовать соревнования, в основе которых лежит проверка знаний учащихся по двум темам:

- a) условные знаки спортивных карт,
- б) определение направления движения при помощи компаса.

Тема А. Условные знаки спортивных карт

Маркированную трассу можно разметить в любом лесу, парке. Длина дистанции зависит от размера полигона и от возраста участников. Трасса прокладывается там, где удобно проехать на лыжах или пробежать бегом (хорошо проходимый чистый лес, нет опасных мест). КП ставятся на местности, где есть четкие ориентиры (3-5 условных знаков).

На веревке, растянутой поперек линии движения, размещена таблица, на которой изображены три фрагмента карты. Фрагменты представляют собой изображения ситуаций с использованием условных знаков для спортивного ориентирования. На одном фрагменте изображение ситуации имеет сходство с местностью, где находится КП. Два других фрагмента носят условный характер и не имеют сходства с данной местностью (фантазия руководителя).

Участник, прибывший на КП, выбирает фрагмент с правильной ситуацией, который имеет сходство с местностью, где находится КП. Карандашом или компостером, который весит на веревке, участник пишет или отмечает в карточке номер фрагмента (1, 2, 3 - любой, который считает правильным). Далее участник по маркировке движется к следующему КП и т. д.

За каждый неправильный ответ назначается штраф. Общий результат состоит из суммы бегового времени и штрафов.

Тема Б. Определение направления движения при помощи компаса

Маркированную трассу можно проложить в любом лесу, парке. Желательно проводить эти соревнования по трассе, где проводились соревнования на знание условных знаков спортивных карт.

На веревке, растянутой поперек линии движения в месте с четкими ориентирами (2-3 ориентира), размещена табличка, где указан азимут и расстояния до контрольного пункта (КП). Контрольный пункт ставится на четком ориентире.

Участник движется по маркированной трассе до точки размещения таблички с указанием азимута и расстояния до КП. Далее при помощи компаса определяет направления и находит данный пункт. На КП делает отметку в карточке, вновь возвращается на маркированную трассу и движется по маркировке до следующей таблички.

Результат определяется по беговому времени. За отсутствие отметки, неправильную отметку и за потерю карточки результат не засчитывается.

Отметка КП в карточке компостером или карандашом.

ДЕНЬ ПЯТЫЙ

«Соревнования начинающих туристов»

УЗКАЯ ТРОПИНКА

Эта игра проводится как соревнование между командами. На поляне, беговой дорожке или в физкультурном зале условно обозначаются две узкие «тропинки» длиной 30-50 м и шириной 25 см. Границы тропинок обозначаются двумя шнурками или

веревками, натянутыми между колышками. Тропинки заканчиваются круглыми площадками радиусом в 1 м.

В каждой команде равное и четное количество участников. По команде «Марш!» один из участников в каждой из команд берет себе на спину «живой груз», то есть члена своей же команды, и старается как можно скорее добраться до конечной площадки, чтобы оставить там груз», а сам возвращается к месту старта. Только после его возвращения начинает движение следующая пара.

Команды стремятся как можно скорее доставить «груз» на площадку, не задевая и не преступая при движении веревку. За каждую ошибку — штрафное очко. Побеждает команда, которая быстро и без ошибок доставила груз».

БЕГ ПО КОЧКАМ

Игра проходит как соревнование между командами. По команде «Марш!» ребята бегут наперегонки по «кочкам», которые обозначены кружками, изготовленными из веревки или просто начертанными на земле.

Можно сделать площадку из дерна, фанеры, досок. Участник должен обязательно пройти все «кочки», причем движение его не должно быть прямолинейным: неожиданные повороты, остановки, прыжки.

Между стартом и финишем по прямой для каждой команды должно быть 10-12 кругов радиусом 15-20 см, круги располагаются друг от друга на расстоянии 80-100 см.

Участники штрафуются, если наступят на границу кружка или за него. В таком случае игрок возвращается на старт и начинает бег сначала; время старта при этом остается первоначальным. Побеждает команда, члены которой первыми закончат бег.

ВВЕРХ ПО ОТКОСУ

Эту игру можно проводить на крутом берегу реки, озера. Цель игры — научить быстро и ловко подниматься по крутым склонам. Играют две команды.

Предварительно следует подготовить два ведра или две кастрюли и несколько одинаковых кружек для каждой команды, в зависимости от количества участников.

На гребне склона или откоса, берега озера или реки ставятся два пустых ведра. По команде «Марш!» игроки быстро спускаются вниз, черпают кружками воду и быстро поднимаются наверх, чтобы вылить воду в ведро.

Задача команд — как можно скорее наполнить ведра водой до определенного уровня. Передавать по цепочке кружки не разрешается.

ВОЗДУШНАЯ ПЕРЕПРАВА

Через речку, обрыв или через ровную площадку натягиваются две параллельные веревки, одна над другой. По нижней участник идет, а за верхнюю — держится руками. Длина проходимой части — 15-20 м, причем нижняя веревка находится на такой высоте, чтобы залезть на нее было достаточно сложно, требовало бы затраты времени, ловкости и помощи товарищей по команде. Верхняя веревка натягивается на уровне примерно 1,5 м от нижней. Если веревки натянуты туго, участники свободно проходят этот этап, кто-то быстрее, кто-то медленнее. Но стоит ослабить веревки, сделать переправу «жидкой», как все значительно усложняется. Судья должен следить, чтобы на переправе одновременно находился только один человек. Все участники должны быть предупреждены, что

спрыгивать с веревки нельзя, перед сосоком надо сесть на нее. Нельзя ходить по веревке босиком, в обуви с каблуками переправа преодолевается легче.

Обучение, тренировка. Движение по веревкам с разным натяжением. Движение по веревке приставным шагом или движение прямо. Движение в обуви без каблуков и с каблуками. Влезание на веревку и слезание с нее.

Веревки можно натянуть с небольшим наклоном в какую-то одну сторону, тогда степень трудности резко возрастает, особенно при движении вниз.

ПОДЪЕМ НА ДЕРЕВО

Для этого этапа выбираются гладкие, без сучков (они обрубаются), деревья. На высоте 3-5 м, в зависимости от возраста участников, делаются отметки, до которых участник должен достать рукой. Можно привязать к этому месту коробку, в которую вложить бирку или жетон. Обычно на этом этапе «работает» один участник по выбору команды или судьи. Деревья подбираются такие, чтобы все соперники были в одинаковых условиях. Под деревьями не должно быть острых торчащих пеньков и веток.

Обучение, тренировка. Объяснить принцип лазания с использованием трех точек опоры. Нельзя отрываться от ствола. За ветки надо браться только у самого ствола. Если дерево не имеет веток, надо залезать «в обхват». Уметь быстро подсаживаться на дерево товарища. Для этого один приседает у дерева на корточки, обхватив ствол коленями, другой становится ему на плечи и поднимается на дерево, перебирая руками ствол. Не помешает верхняя страховка.

УКЛАДКА РЮКЗАКА

Перед началом игры участники раскладывают аккуратно на траве или на полу пустой рюкзак и необходимые вещи: одеяло, туристский костюм (брюки, куртка, тапочки), предметы туалета, миску, ложку, кружку, нож, записную книжку или тетрадь. Можно каждому из участников дать консервную банку и мешочек с «крупой». По команде «Марш!» ребята начинают укладывать вещи в рюкзак. Условия игры: быстро и правильно уложить рюкзак, застегнуть ремешки, подогнать заплечные ремни. Каждый из участников, уложив рюкзак, докладывает: «Готов!»

Первый, кто справился с заданием, получает число баллов, равное числу участников; второй — на один меньше и т.д.

Но скорость — это еще не все; важно правильно уложить рюкзак.

Укладка каждого рюкзака проверяется руководителем, он штрафует за ошибки. Так, например, штрафуется участник игры, если он уложил вместе тапочки и миску или одеяло запихал комом, а не разложил вдоль спинки рюкзака.

Юные туристы могут забыть, что мыло, кружка и туалетные принадлежности должны лежать в боковых карманах, чтобы их можно было легко достать. Тяжелые вещи, если они есть, должны быть уложены на дне рюкзака, а легкие — наверху.

За каждую ошибку начисляется штрафное очко.

ЛУЧШИЙ КОСТРОВОЙ

Игроки соревнуются в умении разжигать костер. Объясняется задача, по команде «Марш!» участники разбегаются по лесу и собирают хворост на растопку. Подготовив дрова, они поджигают костер одной спичкой.

Пользоваться легковоспламеняющимися предметами — бумагой, оргстеклом, горючими жидкостями и др. — не разрешается.

Оговаривается количество воды, которую надо вскипятить (обычно одна кружка). Котелок, подвес для него — судейские.

Участникам разрешается передвигать котелок, поднимать и опускать его.

Игра может проходить как между отдельными участниками, так и между группами по 2-3 человека. Главное условие — время, потраченное на поиски дров, разжигание костра и кипячение воды. За каждую лишнюю спичку прибавляется одна минута штрафа.

Соревнование на лучшего кострового возможно и без кипячения воды. В таком случае на двух колышках натягивается металлическая проволока, которая ограничивает уровень выкладки топлива-хвороста, а сантиметров на 25-30 выше — шпагат или нитка, которая пережигается пламенем разожженного костра. Побеждает команда, которая первой пережжет нитку. Естественно, что организаторы устанавливают для всех одинаковые уровни натяжения проволоки и нитки.

СТРОИМ ДОМ

Эта игра-упражнение помогает юным туристам быстро и правильно установить палатку.

До начала соревнования палатки тщательно проверяются. Они должны быть совершенно одинаковыми, однотипными. Например, если у двух палаток различной длины оттяжки, команды попадают в неравные условия. Наиболее распространенный тип палаток — 2-х местная «пионерка».

Заранее укрепляются места крепления петель и оттяжек. Команда должна знать, как ставятся палатки: кто их застегивает — она или судьи; сколько можно использовать колышков (как правило, десять; боковые оттяжки не растягиваются). Обязательно указывается, где ставятся коньковые колья — снаружи или внутри палатки.

Нельзя допускать на соревновании установку палаток разных типов и палаток, имеющих разные приспособления (петли, амортизаторы и др.). Судьи должны проверить грунт на месте установки палаток, чтобы исключить места, куда нельзя вбить колышек или где он не будет держаться.

Играют и соревнуются две группы ребят по 4-5 человек. Перед началом игры палатки уже поставлены, а обе команды находятся внутри палаток, полог которых застегнут на все клеванты.

По команде «Марш!» ребята быстро расстегивают полог, выбегают из палатки и сворачивают ее по всем правилам, аккуратно складывая металлические колышки или шпильки в одно место. Затем сразу по разрешению судьи ставят палатку вновь на 10 колышках.

Установив палатку, команда опять забирается внутрь и застегивается. Капитан докладывает: «Готово!»

Палатка устанавливается на 10 маленьких колышках или шпильках и двух больших стойках, которые ставятся внутри. Руководитель засекает время и проверяет, правильно ли установлена палатка. Штрафуется: общий перекос — 5 очков, перекос ската — 3 очка, перекос стенки — 2 очка, ослабленная веревка, неверно забитый или выдернутый колышек — 3 очка.

Каждое штрафное очко равняется 15 секундам.

Возможен вариант судейства, когда команда устанавливает палатку «до нормы», реагируя на замечания судьи. Тогда учитывается только чистое время без штрафных очков.

ДЕНЬ ШЕСТОЙ

«Праздник посвящение в туристы»

Участвуют команды, состоящие из посвящаемых новичков, возможно участие команд ветеранов вне зачета.

Состав команды-5 человек. Если в команде нехватка участников (до 2-х человек) то на этапе к ней присоединяются участники из поставившей этап команды.

Контрольное время на этапе определяется главным судьей после постановки этапа.

Оборудование и судейство этапов осуществляется силами команд участников.

Прохождение этапов командами осуществляется одновременно, по мере освобождения этапов.

Призовые очки начисляются командам на этапе в соответствии с условиями судейства.

ЭТАПЫ:

1.КАЧЕЛИ

Команда, встав на верхнее бревно качелей, должна уравновесить их над землей. По количеству секунд от отрыва от земли до касания начисляются призовые баллы.

2.БУРЕЛОМ

Команда перемещается на другую сторону паутины, каждый участник в свой треугольник. Касание веревки не допускается—треугольник «сгорает». Призовые баллы начисляются за пройденные без касания треугольники.

3.БОЛОТО

Команде необходимо, используя две судейские жерди, переправиться на «другой берег».

Переправа осуществляется по судейским кочкам. Падение штрафуется дополнительным прохождением этапа.

4.ЛАБИРИНТ

Внутри куба находится мяч. Команде, при помощи 5-и судейских жердей, необходимо достать мяч из куба сквозь отверстие вверху куба.

5.ПЛОТ

Команда должна устоять на плоту до окончания КВ. Каждый следующий раз плот уменьшается вдвое. За каждую удачную попытку начисляется призовой балл.

6. ЗЕМЛЕМЕР

Команда должна, используя только привязанные к аршину веревки, перевести аршин пятью шагами, наступая только на судейские кочки, к финишу. В аршине находится 5-й участник, при его падении или касании руками аршина остальными членами команды, команда начинает прохождение заново. За каждую успешно пройденную кочку начисляется призовой балл.

7. СИГНАЛИЗАЦИЯ

Команда должна, взявшись за руки, преодолеть судейскую трассу. Каждая порванная нить или превышение штрафуется

8. МИННОЕ ПОЛЕ

Команде необходимо преодолеть судейский коридор в котором находятся котелки с водой. Касание находящихся на трассе предметов штрафуется повторным прохождением.

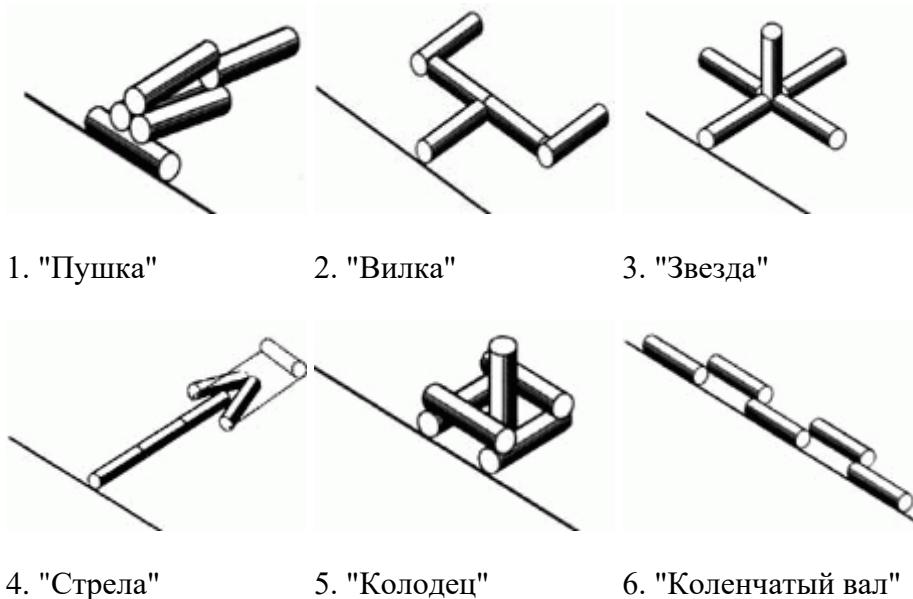
После прохождения всех этапов капитан команды сдает полученные призовые баллы секретарю дистанции. В случае равенства призовых баллов победитель определяется прохождением этапов, определенных главным судьей, на время.

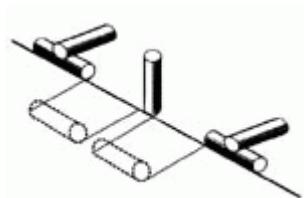
Игра в городки

Игра в городки заключается в выбивании фигур, построенных из пяти городков, с ограниченной площадки, называемой "городом", битами с определенного расстояния.

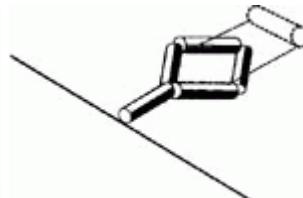
Городошные фигуры

1. Для игры в городки используются 15 фигур. Последовательность и правильная их постановка в партии из 15 фигур показана на рисунке:

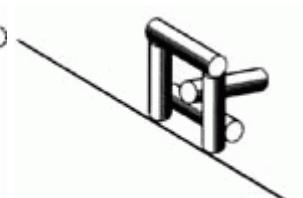




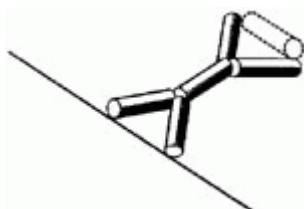
7. "Артиллерия"



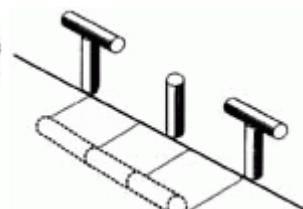
8. "Ракетка"



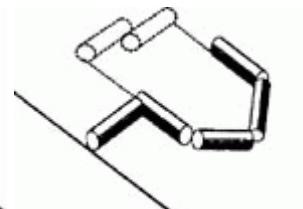
9. "Пулемётное гнездо"



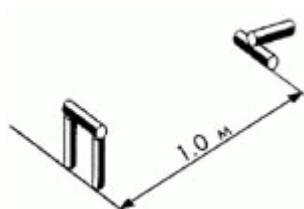
10. "Рак"



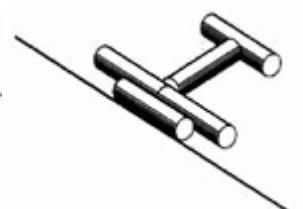
11. "Часовые"



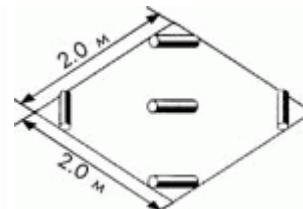
12. "Серп"



13. "Тир"



14. "Самолёт"



15. "Письмо"

2. В партии из 10 фигур для младших юношей, фигуры ставят и выбивают в следующей последовательности:

1. Пушка
2. Вилка
3. Колодец
4. Стрела
5. Артиллерия
6. Серп
7. Пулеметное гнездо
8. Самолет
9. Тир
10. Письмо

3. Все фигуры, кроме "Письма", ставят на середине лицевой линии, не выходя за пределы "города", в соответствии с требованиями "Регламента постановки фигур" (приложение № 2).

4. Угловые городки фигуры "Письмо" ставят по внешней линии "города", не выходя за его пределы, так, чтобы в углах образовывались равнобедренные треугольники. Городок, обозначающий марку, устанавливают в центре диагонали, идущей от заднего правого угла "города" до переднего левого (для играющих правой рукой) или в центре диагонали, идущей от заднего левого до переднего правого угла "города" (для играющих левой рукой).

5. Фигура "Серп" для играющих левой рукой устанавливается в левой половине "города" в зеркальном отражении.

6. Последовательность и количество выбиваемых фигур могут быть изменены в зависимости от системы проведения соревнований. Все изменения должны быть отражены в Положении.

Оборудование, инвентарь

2.1. Городок

Городок (рис. 1) может иметь форму цилиндра диаметром 48-50 мм или правильной восьмиугольной призмы со стороной восьмиугольника 20 мм, длиной 200 ± 1 мм. Городок изготавливается из древесины, может быть окрашен и не должен иметь каких-либо полостей. Торцы городков должны иметь фаску 2-3 мм и быть ровными. Торцевые грани городков, имеющих в сечении восьмиугольник, должны иметь фаску 2 - 3 мм.

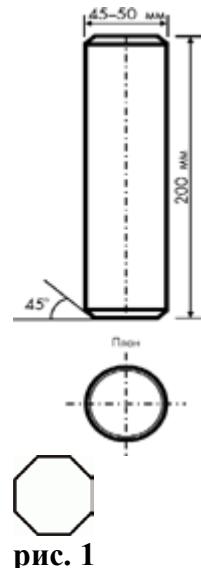


рис. 1

Массовые соревнования в детских лагерях, могут проводиться по упрощенным правилам. При этом рекомендуется сохранять размеры площадки. Состав команды может быть произвольным. Городки и биты могут не соответствовать требованиям Правил. Особое внимание необходимо обращать на обеспечение безопасности участников и зрителей. Определять победителя можно по количеству выбитых городков ограниченным количеством бит. В командных и личных соревнованиях ведение протоколов не обязательно, достаточно записать в таблицу конечный результат игры.

Подготовка и проведение прощального костра, песни у костра.

Текст песни Туристическая - Ты да я, да мы с тобой

Ты, да я, да мы с тобой!
Ты, да я, да мы с тобой!
Здорово, когда на свете есть друзья.
Если б жили все в одиночку, (точка)
То б уже давно на кусочки (комочки)
Развалилась бы, наверное, земля.

Ты, да я, да мы с тобой!
Ты, да я, да мы с тобой!
Землю обогнем, потом махнем на Марс.
Может, у оранжевой речки (на печке)
Там уже грустят человечки (овечки)
От того, что слишком долго нету нас.

Ты, да я, да мы с тобой!
Ты, да я, да мы с тобой!

Нас не разлучит ничто и никогда.
Даже если мы расстаемся, (с вами)
Дружба все равно остается, (с нами)
Дружба остается с нами навсегда.

Прощай лагерь

Наша смена подошла к концу
И мы стоим плечём к плечу
И каждый из нас сейчас пустил слезу
Новые дни, и новые встречи,
А я всё вспоминаю последний вечер
Все говорят, что время лечит

Пока, наш лагерь
Прощайте, друзья
Вы в моём сердце останетесь навсегда
Когда погода прольётся дождём
Мы полюбим, мы поймём

Вожатым спасибо за всю теплоту
Что дали дорогу, как музу творцу
И мы с вами вместе - это награда
Других вожатых нам больше не надо

Пока, наш лагерь
Прощайте, друзья
Вы в моём сердце останетесь навсегда
Когда погода прольётся дождём
Мы полюбим, мы поймём

Мы стоим на этой дороге
Ещё минута, ещё немного
И разлетимся по разным городам
Мы будем сильно скучать по вам

Пока, наш лагерь
Прощайте, друзья
Вы в моём сердце останетесь навсегда
Когда погода прольётся дождём
Мы полюбим, мы поймём

Пока, наш лагерь
Прощайте, друзья
Вы в моём сердце останетесь навсегда
Когда погода прольётся дождём
Мы полюбим, мы поймём

Не плачь

Не плачь, еще одна осталось ночь у нас с тобой,
Вожатый крикнет нам последний раз «Отбой»,

Еще один последний раз мы ляжем спать,
А завтра всем нам надо будет уезжать,
Но это завтра, а сейчас на сцене мы в последний раз,
В последний раз.

Пойми, так получилось, что судьба нам не дала,
Вернуться вместе в этот лагерь навсегда.
Так быстро выросли мы все, прошли года,
Но наше детство не вернется никогда,
Все это в прошлом, а сейчас на сцене мы в последний раз,
В последний раз.

Так знай, еще быть может мы в палату все приедем,
Поговорим и вспомним каждый день за днем,
А если очень повезет, пройдут года,
И мы вожатыми вернемся все сюда,
И дети наши подрастут и отдыхать все будут тут,
Все будут тут!!!

ДЕНЬ СЕДЬМОЙ

«Досвидания лагерь, до новых встреч»

Сбор вещей и лагеря. Отъезд детей.

Список рекомендуемой литературы

«Организация летнего отдыха детей (для вожатых и воспитателей)».

1. Арсенина, Е. Н. Энциклопедия детских игр. Развивающие, психологические, музыкальные, подвижные игры / Е.Н. Арсенина, О.Л. Матюшкина, С.А. Хромова. – Ярославль: Академия развития, 2007. – 256 с.
2. Бесова, М. Веселые игры для дружного отряда. Праздники в загородном лагере / М. Бесова. – Ярославль: Академия развития; Академия холдинг, 2004. – 159 с.
3. Болдырихина В.Н. Организация педагогического процесса в учреждениях дополнительного образования детей : учебно-методическое пособие / В.Н. Болдырихина. – Мичуринск : МГПИ, 2009. – 159 с.
4. Военно-спортивные игры. 7-11 классы / авт.-сост П.Ф. Куклин, Л.А. Тетушкина, Л.А. Лаврова. – Волгоград: Учитель, 2010. – 173 с.
5. Дмитриев, В.Н. Игры на свежем воздухе / В.Н. Дмитриев. – М.: Издательский Дом МСП, 1998. – 240 с.
6. Добрецова, Н.В. Экологическое воспитание в лагере / Н.В. Добрецова. – М.: Агропромиздат, 1988. – 239 с.: 16 л. ил.
7. Здравствуй, лето! Методические материалы по организации летнего оздоровительного отдыха детей / ред. Н. Шлыкова. – Тамбов: Областной Дворец творчества детей и юношества, 1994. – 118 с.
8. Игровка педагога / сост. А.Г. Баковец. – Минск: Красико-Принт, 2007. – 128 с.

9. Игры на свежем воздухе / авт.-сост. В.В. Маркевич. – М.: АСТ; Минск: Харвест, 2005. – 112 с.
10. Камакин, О.Н. Ты стал Вожатым... Что делать? / О.Н. Камакин // Воспитание школьников. – 2016. - № 5. – С. 60-65.
11. Командные игры-испытания. Сборник игр подвижные игры / Е.А. Петровский. – СПб.: Агентство образовательного сотрудничества, 2007. – 48 с.
12. Командные игры-испытания. Сборник игр. КИПАРИС-8 / авт.-сост. Ю.Д. Беляков. – М.: Педагогическое общество России, 2005. – 192 с.
13. Конькова, О.С. Маршрутами вожатского лета: Из опыта работы в детском оздоровительном лагере: учеб.-метод. пособие / О.С. Конькова, О.С. Мордасова. – Мичуринск: МГПИ, 2005. – 135 с.
14. Методика организации летнего отдыха детей и подростков / А.Г. Гоголев, Е.В. Андреева: учеб. пособие. – Пятигорск: ПГЛУ, 2009. – 173 с.
15. Панфилова, Н.И. 35 суббот плюс каникулы: сценарии школьных праздников / Н.И. Панфилова, В.В. Садовников. – М.: Новая школа, 2001. – 400 с.
16. Пенькова, Л.А. Под парусом Лето плывет по Земле (организация работы тематических площадок в летний период) / Л.А. Пенькова. – М.: ЛИНКА-ПРЕСС, 2006. – 288 с.
17. Петров, М.В. Летние праздники и забавы для детей / В.М. Петров, Г.Н. Гришина, Л.Д. Короткова. – М.: ТЦ «Сфера», 1999. – 128 с.
18. Позывные лета – 2 / под общ. ред. Н.В. Макаренко. – М.: Народное образование, Илекса; Ставрополь: Сервисшкола, 2003. – 368 с.
19. Покровский, Е.А. Русские детские
20. Полонис, К. Дети на отдыхе / пер. с чешск. З. Махитки. – М.: Культура и традиции, 1995. – 384 с.
21. Сысоева, М.Е. Организация летнего отдыха детей: учеб.-метод. пособие / М.Е. Сысоева. – М.: ВЛАДОС, 1999. – 176 с.
22. Титов, С.В. Ура, каникулы! Библиотека вожатого / С.В. Титов. – М.: ТЦ «Сфера», 2001. – 128 с.
23. Шаульская, Н.А. Летний лагерь: день за днем. Навстречу чудесам. Праздники, конкурсы, тематические дни / Н.А. Шаульская, О.А. Лифшиц. – Ярославль: Академия развития, 2007. – 192 с.
24. Шмаков, С.А.. Лето / С.А. Шмаков. – М.: NB Магистр, 1993. – 144 с.