

**Методическая копилка вожатого летнего лагеря
(составлена участниками объединения «Школа вожатых»
по итогам проекта «Вожатый»,
2021-2022 учебный год, педагог Сызранова О.Н.)**

ДОЛЖНОСТИ И ОБЯЗАННОСТИ ВОЖАТОГО

Общие положения:

1. К работе вожатого допускаются лица:
— достигшие 18-летнего возраста;
— прошедшие инструктивно-методический семинар по подготовке к работе в лагере.
2. Осуществляет педагогическую (воспитательную) и оздоровительную работу с детьми отряда в соответствии с планом работы лагеря.
3. В своей работе вожатый подчиняется начальнику лагеря, старшему вожатому.
4. Рабочий день вожатого — ненормированный, рабочая неделя — 6 дней.

Обязанности вожатого:

Отрядный вожатый выполняет следующие функции:

1. Обеспечивает выполнение детьми санитарно-гигиенических норм, контролируют соблюдение ими опрятного внешнего вида, чистоты одежды, установленного порядка в спальнях комнатах, иных помещениях жилых корпусов, столовой и на территории лагеря.
2. Обеспечивает неукоснительное соблюдение детьми дисциплины и порядка в соответствии с установленным режимом.
3. Организует обязательное участие отряда во всех общелагерных культурно-массовых, спортивно-оздоровительных и трудовых мероприятиях.
4. Организует дежурство детей в жилых корпусах, столовой, на закрепленной за отрядом территории лагеря.
5. Следит за чистотой и порядком в комнатах. Организует влажную уборку помещений.
6. Несет персональную ответственность за организацию, жизнь и здоровье детей. В случае непредвиденных обстоятельств немедленно сообщает в ближайшее отделение милиции, и ставит в известность начальника лагеря.
7. В соответствии с общелагерным составляет отрядный план работы, согласованный со старшим вожатым, и отчитывается в его выполнении.
8. Участвует в организации и проведении общелагерных мероприятий в соответствии с указаниями старшего вожатого и начальника лагеря.
9. Ответственность вожатого
10. Несёт всю полноту юридической ответственности за жизнь, здоровье детей.
11. Во время работы кружков, спортивных секций, клубов по интересам ответственность за жизнь, здоровье и безопасность детей возлагается на руководителей мероприятий и других ответственных лиц.
12. Несёт материальную ответственность за сохранность мебели, помещений и оборудования жилых корпусов, а также иных посещаемых детьми объектов лагеря, переданного в пользование отряду постельного белья, игрового, спортивного и иного инвентаря.

Вожатому запрещается:

1. Оставлять детей отряда без присмотра, в том числе в ночное время.
2. Самому или с детьми покидать территорию лагеря без разрешения начальника лагеря или старшего вожатого.

3. Допускать присутствие на территории лагеря посторонних лиц без разрешения начальника лагеря.
4. Употреблять спиртные напитки и находиться в нетрезвом состоянии на территории лагеря, курить в присутствии детей, а также допускать распитие алкоголя и курение со стороны детей.
5. Применять к детям методы воздействия, не соответствующие действующему законодательству, международным конвенциям о правах ребенка, нормам педагогической этики (в том числе физические наказания, наказания, унижающие честь и достоинство ребенка, и др.)
6. Пропускать без уважительной причины планерки или иные установленные распоряжением администрации собрания педагогических работников.
7. Распоряжением начальника лагеря, старшего вожатого для педагогического состава могут быть введены обязанности и запреты, не предусмотренные данной инструкцией, если они не противоречат действующему законодательству.
8. Нарушение или несоблюдение педагогическим составом настоящей инструкции, требований трудового распорядка и внутренней дисциплины лагеря влечет за собой налагаемые администрацией взыскания в соответствии с КЗОТ, вплоть до увольнения с уведомлением администрации места постоянной работы или учебы нарушителя, а в установленных законом случаях — административную и уголовную ответственность.

Права вожатого:

1. Знакомится с проектами решений руководства лагеря, касающихся его деятельности.
2. Вносить на рассмотрение руководства предложения по улучшению деятельности лагеря и совершенствованию методов работы, по вопросам, находящимся в его компетенции; вносить предложения по устранению имеющихся в деятельности лагеря недостатков.
3. Запрашивать лично или по поручению руководства от специалистов учреждения информацию или документы, необходимые для выполнения его должностных обязанностей.

Вожатый обязан:

1. Нести ответственность за детей
2. Решать детские конфликты
3. Знать, где находятся ВСЕ его дети в ЛЮБОЙ момент времени
4. Следить за гигиеной
5. Быть трезвым
6. Сплачивать детей
7. ВСЕГДА быть в доступе
8. Соблюдать режим дня
9. Организовывать досуг детей
10. Находить общий язык с напарником
11. Знать об индивидуальных особенностях детей
12. Отвечать за здоровье детей

Вожатому категорически запрещено:

1. Курить, пить, ругаться матом, употреблять наркотики и т.д.
2. Ссориться с напарником ПРИ детях
3. Иметь ЛЮБЫЕ отношения ИНТИМНОГО характера с пионерами
4. Наказывать детей физически
5. Отпускать детей одних за территорию лагеря

Вожатому следует:

1. Быть авторитетом для детей
2. Знать детей по именам
3. Подавать положительный пример
4. Знать межличностные отношения в отряде
5. Знать о семье, родителях ребенка
6. Следить за приемом пищи
7. Частично воспитывать
8. Следить за своим здоровьем
9. Смывать косметику с девочек
10. Иметь план Б
11. Поощрять решение конфликтов вербально
12. Следить за интимными отношениями между детьми
13. Не давать невыполнимых обещаний
14. Нести позитив

Вожатому не следует:

1. Спать у детей в палатах
2. Кричать на детей
3. Выделять любимчиков или отщепенцев
4. Нарушать покой детей во время сна
5. Клянчить у детей
6. Делить отряд на стареньких и новеньких
7. Излишне доверять детям
8. Наказывать детей
9. Показывать свои негативные эмоции

Содержание «Методической копилки»

НАЗВАНИЯ ОТРЯДОВ, ДЕВИЗЫ И РЕЧЕВКИ

Варианты названий для младших отрядов

1. «Лунатики» - Ходим ночью, ходим, днем, никогда не устаем.
2. «Светлячок» - Хоть свет наш слаб и мы малы, но мы дружны и тем сильны.
3. «Черепашки» - Тише едешь ~ дальше будешь.
4. «Винни-Пух» - Хоть ты лопни, хоть ты тресни, Винни-пух на первом месте.
5. «Улыбка» - Жить без улыбки - просто ошибка, всюду улыбки - повсюду добро.
6. «Утята» - Кря! Кря? Кря! Не крякай зря.
7. «Капитошка» - Дождик каплет по дорогам, но совсем не скучно нам. Мы играем и поем, очень весело живем.
8. «Одуванчик» - Держаться вместе, чтоб не сдуло.
9. «Радуга» - Мы, как радуги цвета, неразлучны никогда.
10. «Апельсин» - Словно дольки апельсина, мы дружны и неделимы!
11. «Звоночек» - Звеним, звеним мы целый день, звонить, однако, нам не лень.
12. «Робинзон» - Не нужны нам няни. Мы - островитяне.
13. «Искрята» - Мы веселые ребята, потому что мы - Искрята!
14. «Друг», «Бременские музыканты», «Неунывайки», «Карапузы», «Тигры», «Неунывайки», «38 попугаев», «Братцы кролики

Варианты названий для средних отрядов

1. «Дельфин» - Дельфин всегда плывет вперед и никогда не отстает.
2. «Спасатели» - Чип и Дейл спешат на помощь, но и мы не отстаем.
3. «Дружный» - Не ныть, не плакать по углам, беду и радость - пополам.
4. «Витамин» - Витамин - это сила, это бодрость, это жизнь.
5. «Неугомон» - Скуку, лень из сердца вон - наш отряд «Неугомон».
6. «Прометей» - Зажги огонь в сердцах людей, как это сделал Прометей.
7. «Алые паруса» - Ветер дует в паруса, юность верит а чудеса.
8. «НЛО» - По всем галактикам летать, друзей в беде не оставлять.
9. «Оба-На» - Мы не панки, не шпана, мы ребята Оба-На.
10. «Экипаж» - Экипажа лучше нас нет в лагере сейчас!
11. «Высшая лига» - А девиз наш таков - больше дела, меньше слов!
12. «Кроссворд» - Если хочешь нас узнать, то попробуй разгадать!
13. «Бумеранг» - Пущен верной рукой.
14. «Семейка» - Мы семейка проста класс - все в семье у нас атас!
15. «Ребятишки» - Раз, два, три, четыре - все ребятишки живут в мире! Пять, шесть - каждый хочет есть! Семь, восемь - все значки крутые носим! Девять, десять - все ребятишки № живут вместе?
16. «ГТО» - Готов к творческому отдыху.
17. «Охотники за удачей» - Нам нужна всегда удача, только так, а не иначе!
18. «Баламуты», «Динамит».

Варианты названий для старших отрядов

1. «ФИФ» - «физкультурные, инициативные, фантазеры. Это правда, а не миф - никого нет лучше ФИФ».
2. «Оба-на!» - «Оба-на!» - это чудо, «Оба-на!» - это класс, мы живем совсем не худо, вы соскучитесь без нас».
3. «Бархан» - Движение - это мы.
4. «РМИД» - Республика мальчишек и девчонок сильнее всех содружеств на Земле.
5. «Коммерсанты» - Мы коммерсанты рыночного века, в наших руках судьба человека.
6. «Россияне» - За Россию, за народ, за человечество вперед.
7. «БЭМС» - Боевые, Энергичные, Молодые, Симпатичные.
8. «СЛОН» - Самый Лучший Отряд - Наш!
9. «Искра» - Из искры возгорится пламя!
10. «БЭП» - (Большой Энергетический Потенциал) Больше энергии, больше движений!
11. «Феникс» - Гореть и других зажигать.
12. «Лидер» - Если быть, то быть лучшими!
13. «Мы» - Когда мы едины - мы непобедимы!
14. «Стиль» - Выбери свой стиль
15. «Sprite» - Не дай себе засохнуть!
16. «Новое поколение» Не доволен - возражай, возражаешь - предлагай, предлагаешь - делай, берись за дело смело!
17. «Philips»- Изменим себя к лучшему.
18. «Женский батальон» - Наши мужики всем мужикам — мужики.
19. «Maximum» - Сто процентов хорошего поведения.
20. «ООН» - Отряд Особого Назначения.
21. «Скорая помощь», «Первая любовь», «Могучая куча», «Кумир».

РЕЧЕВКИ И ДЕВИЗЫ

ВОЕННЫЕ

Мы танкисты,
Рвемся в бой,
Танк любимый
Наш герой!
* * *

Ура! Ура! Ура!
Товарищ, старшина!
Мы brave солдаты,
Мы принесем награды!
* * *

С задачей справиться по силе,
И наш девиз: служу России!
Девиз летчика таков:
Нет смелее нас - Орлов!
* * *

У стройбата вот девиз:
Кто боится стройки - брысь!
* * *

Есть девиз у моряка -
Не боимся мы врага!
Всех способны победить,
Как три моря переплыть

ДЕВИЗЫ НА СПАРТАКИАДУ

Наша команда бодра и смела,
К спартакиаде готовы! Ура!
* * *

Ты, соперник, нас боись,
Мы умеем прыгать ввысь.
И бежим, как ягуар,
То команды нашей - дар!
* * *

Спартакиада 2013!
Мы победим, не надо бояться.
Наша команда дружбой сильна,
И победит конечно она!
Мы без боя не сдадимся,
Спартакиадой сейчас насладимся!
* * *

Лучшей команде достанется приз,
Эй, наш противник, поберегись.
* * *

Пришли мы побеждать сегодня,
Спартакиада - это класс!

Мы удивим жюри сегодня,
И победим, противник, вас

ДЕВИЗЫ ПО ЖИЗНИ

1. Радуюсь жизни, помни о смерти.
2. Будущее – в оптимизме!
3. Желание сдать обычно появляется уже в достижении цели.
4. Чем заниматься – тем, что ты знаешь, или тем, к чему стремишься?
5. Вдохновенные выстроили ковчег. Специалисты соорудили «Титаник».
6. Всегда добрайте людям жла.
7. Сбываются не мечты, но планы тоже приносят пользу.
8. Если кажется, что жизнь ясна до конца – приглядитесь: она видна лишь до поворота.
9. Проблем решаются по степени их поступления.
10. Пусть будет то, что будет.

ЛЕТНИЕ ДЕВИЗЫ

Наш девиз такой для лета:
Вырасти на четверть метра!
* * *

Летом любим мы купаться,
А не драться и кусаться!
* * *

Любим плавать, загорать
И на солнце отдыхать.

Чтобы лето было клевым,
Будь находчивым, веселым,
И тогда, и тогда,
Пройдет лето на УРА!
* * *

Наша летняя команда
Дружная, веселая,
И зовемся мы "ВЕСНУШКИ",
Все такие клевые.

РАЗНЫЕ ДЕВИЗЫ

1. Три-четыре, шаг дай шире! Два и раз – дела атас! Кто шагает лишь вперед? Мы, и нас успех зовет! Кто грустит у нас в рядах? Нет таких, нам каждый рад!
2. Надежда – это для дедов, здесь каждый действовать готов!
3. Здоровье есть у нас и так, и будет все у нас ништяк!
4. Нам собой быть очень просто, хоть мы маленького роста.
5. Кто в детский сад ходить решил – тот вечно будет полон сил!
6. Жить надо так, чтобы и детство нельзя было забыть!
7. Сильнее всех – совсем не слон, ведь он умом не наделен.
8. Мы не сдадимся! Мы сядем перед телевизором, обложимся мороженым и будем ждать лучшую ситуацию.
9. Девиз у нас – вперед шагать, все понимать и узнавать!

10. Друзья и много позитива – и детство пусть идет красиво!
11. Ты тут не наезжай – я здоровый бугай!
12. Есть девиз – не рухнуть вниз, а хвататься за карниз!
13. Когда людей кидают – те крылья расправляют!
14. Жизнь – похожа на игру: графика роскошная, а сюжет надоевший.
15. Пить, курить – для здоровья вредно, а помирать здоровым нелепо!
16. Победитель погибнет последним.
17. Общая мощь – мощней.
18. Любимое дело и свобода!

ДЕВИЗ СЕМЬИ

Наша дружная семья,
Выполняет все шутя.
Оттого и знаем мы:
Нам достанутся призы!

* * *

Любим воздух, любим горы
И родимые просторы.
А сегодня победим,
Все дружны мы, как один.

* * *

Наш папа самый сильный,
А мама - всех красивей,
Поэтому детишек
Как мы и нет счастливей!

* * *

Наша семья любит спорт и природу
Летом она окунается в воду,
Мы закаленные, умные, сильные,
И оттого мы такие счастливые!

* * *

Наша семья под девизом: все сможем!
Всех победит, это вам мы докажем!
Победа будет с нами.
Противник - так и знай.
Всегда мы побеждаем,
Бояться начинай!

ДЕВИЗЫ ДЛЯ ДЕВОЧЕК

1. Красота требует жертв, и против короны не возражает!
2. От блокнотика с секретиками до ноутбука с секретиками!
3. Девушки бывают прекрасными и умными.
4. Нужно быть на свете прекрасной такой!
5. Миром правит женская душа.
6. Все, что к лучшему – получится.
7. Мы – пушистые такие, радости у нас простые!
8. Наши мечты – облака в небесах, мы побеждаем проблемы и страх.

9. Не дрейфи, будь в теме!
10. Кто смех не дарит, тот не ест.

ТРУДОВЫЕ ДЕВИЗЫ

1. Труд – эффективность, достижения, прогресс.
2. Трудиться, мечтать, добиваться.
3. Всё просто – есть работа, есть дело, есть всё!
4. Пускай у трудовой бригады всегда на все хватает взгляда!
5. Труд невозможно не любить, и им намерены мы жить!
6. Можно добиться всего на свете, если трудиться, идя к победе!
7. От образцового труда – к образцовой жизни!
8. Много труда не бывает совсем, знаем – трудиться полезно всем-всем!
9. Наш орден – это наш успех, и труд, доступный здесь для всех.

ДЕВИЗ МЕДИКОВ

1. Каждый пациент избежит пусть бед!
2. Мы за здоровьем следим, блага всем людям хотим.
3. Диагноз ставим точно, поможем днем и ночью!
4. Оперативная помощь врача – это надежда на будущее
5. Будет не больно.
6. Здоровый пациент – светлое будущее.
7. В каждом враче живет обычный человек.
8. Медик обязан быть педантом.
9. От лекарств проблем не ищут.

ДЕВИЗЫ ПИРАТОВ

1. Сохраняй чистоту!
2. Пришел, увидел, отобрал.
3. Пиратом не станет обычный слабак, пусть эта идея совсем не свежак, ведь наша свобода – заслуга для нас, и мы за нее будем драться подчас!
4. Отобрать, разделить и прогулять.
5. Наш мир – весь свет, он – для побед!
6. Наша подруга – свобода, брат наш – белеющий парус, мы поборолли невзгоды, чтобы мечты исполнялись.
7. Наш враг – любая зависимость, кроме алкогольной и табачной.
8. Есть силы? Защищайся!
9. Если здесь есть пират – будь сокровищам рад!
10. Свободный доступ к морю для всех.

КВН ДЕВИЗЫ

1. Шутка юмора может спасти жизнь.
2. Шутки часто шутим, да и юмор юморим. Мы зрителя научим, как веселить самим.
3. Команда наша – как огонь, и вас мы за собой зовем. Не будем мы грустить совсем, того же мы желаем всем!
4. Ну-ка, враг, посторонись, шутке юмора учись!
5. Смех продлевает хорошее настроение.
6. Букет шуток – рой юмористов.
7. Пришла пора кричать ура, ведь мы выходим со двора.
8. Наш труд порой совсем непрост, лишь радость бы он вам принес.
9. Мы – находчивые очень, мы докажем это точно!

10. Не стареет потребность в хорошем настроении!

ИГРОВЫЕ ДИАГНОСТИЧЕСКИЕ МЕТОДИКИ

ОЖИДАНИЯ И ИНТЕРЕСЫ ДЕТЕЙ

«Ожидание от лагеря»

1. Я хочу посещать летний лагерь потому что.....
2. Мне будет полезно узнать о.....
3. Я хотел бы научиться
4. Я хотел бы поучаствовать в
5. Мне будет интересно, если будут проводиться такие дела, как.....
6. Мне будет скучно, если в лагере будет.....
7. В отряде я хотел бы быть.....(лидером, участником, организатором)
8. Я надеюсь, что наш воспитатель будет.....
9. Я сделаю все возможное, чтобы.....
10. Я желаю всем друзьям и педагогам.....

«Рейтинг ожиданий»

Проводится с целью выяснения представлений детей о лагере. Помогает определить направление деятельности в конкретном отряде и лагере в целом, с учетом потребностей детей. Предупреждает возникновение негативных эмоциональных реакций. Проводится по методике «Незаконченного предложения». Детям предлагается продолжить предложение «Лагерь – это...». При выполнении исследования важно позаботиться о том, чтобы каждый ребенок работал самостоятельно, быстро и не задумываясь. При обработке полученных данных ответы детей делятся по номинациям: «Отдых», «Положительные эмоции», «Интересная деятельность», «Хорошие вожатые», «Отдых без родителей», «Общение», «Новые друзья» и т. д.

ИНДИВИДУАЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ ДЕТЕЙ

Упражнение «Заполни лист точками»

Цель: выяснить способности ребенка к кропотливой работе, выявить стиль деятельности, отметить особенности внимания.

Для проведения этого упражнения ребенку дают стандартный лист бумаги для рисования, на котором обозначено точками начало строчек. Дается задание продолжить их и заполнить точками весь лист.

При выполнении упражнения отмечают следующие особенности: быстрота включения в деятельность, интерес к ней, доведение работы до конца; стиль работы ребенка (спокойное поведение или суетливое, напряженность, самостоятельность и др.); изменение темпа работы на различных ее этапах; отвлекаемость ребенка, вопросы, ошибки, распределение их во времени.

Игра «Найди и промолчи»

Цель: выявить выдержку ребенка, отметить особенности внимания, находчивость.

Дети стоят вдоль одной стороны комнаты или площадки лицом к воспитателю. По сигналу воспитателя они поворачиваются лицом к стене.

Воспитатель в это время прячет платочек. Затем по сигналу дети поворачиваются к педагогу, открывают глаза и начинают искать платочек. Нашедший, не показывая вида, что он уже нашел, подходит к воспитателю, тихо говорит ему, где он обнаружил платочек, и встает на свое место или садится. Делать это нужно так, чтобы другие дети не обратили внимания на нашедшего платочек. Игра продолжается до тех пор, пока большинство детей не отыщут платочек.

Игра «Перелет птиц»

Цель: выявить реакцию ребенка на сигнал, отметить его выдержку, поведение при необходимости быстрого изменения действий.

«Стая птиц» (дети стоят врассыпную) собирается на одном краю площадки, в другом конце которой стоят на некотором расстоянии друг от друга стулья. По сигналу воспитателя «Полетели!» «птицы» разлетаются по площадке, расправив «крылья» и помахивая ими. По сигналу «Буря!» «птицы» летят к «деревьям» (встают на стулья). Когда воспитатель объявляет: «Буря прошла», «птицы» спокойно спускаются с «деревьев».

Игра «Море волнуется»

Цель: выявить скорость движения детей и их точность, отметить реакцию детей на изменившиеся условия игры и их находчивость.

Дети разбегаются по всей площадке. Воспитатель говорит: «Море волнуется — раз, море волнуется — два, море волнуется — три, на месте, фигура, замри!» После этих слов дети останавливаются на месте в той позе, в какой их застало последнее слово педагога: приседают, разводят руки в стороны и т. д.

Игра «Кто летает»

Цель: выявить особенности внимания детей, отметить их реакцию.

Дети с воспитателем стоят по кругу. Воспитатель называет одушевленные или неодушевленные предметы, которые летают и не летают.

Называя летающий предмет, воспитатель поднимает руки вверх. Например, он произносит: «Ворона летает, стол летает, самолет летает» и т. д. Дети поднимают обе руки вверх и произносят слово летает только в том случае, если педагог назвал действительно летающий предмет.

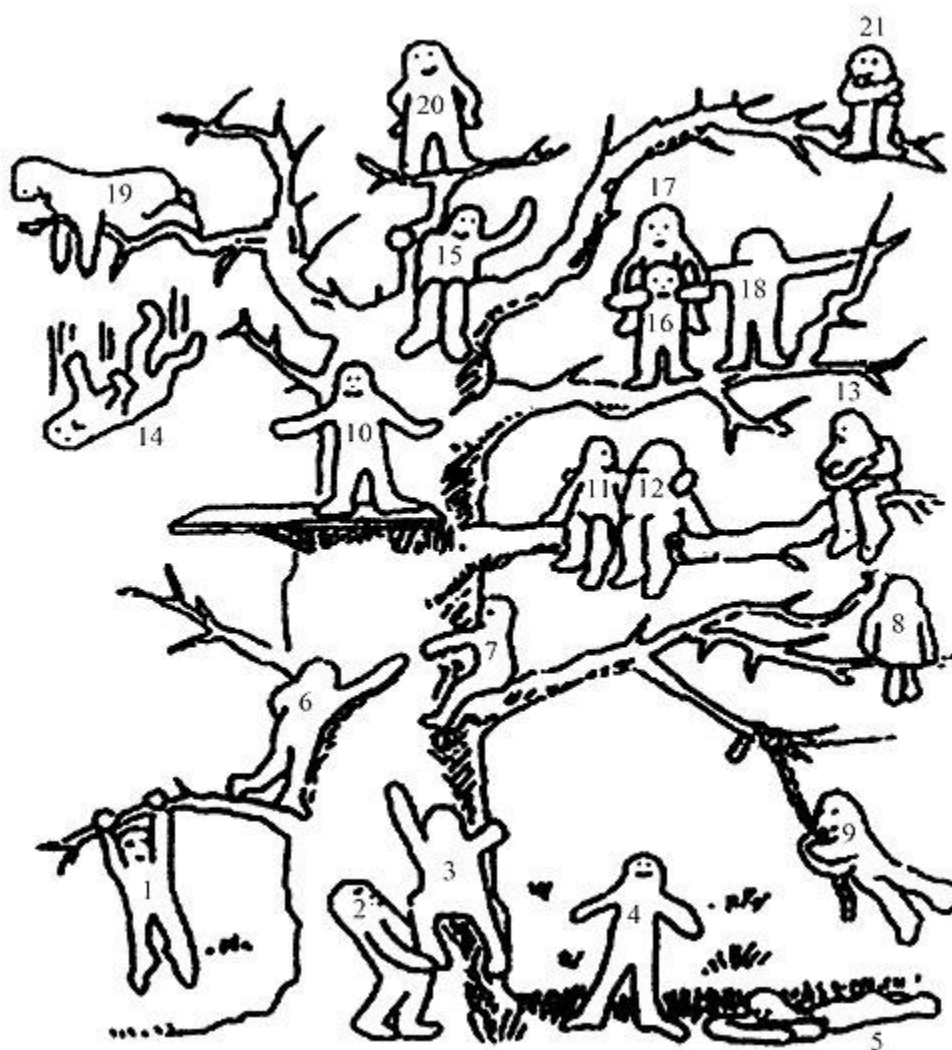
МЕЖЛИЧНОСТНЫЕ ОТНОШЕНИЯ В ОТРЯДЕ

Методика «Дерево»

может использоваться как в первый день пребывания ребенка в лагере, так и потом, с целью отслеживания комфортности пребывания ребенка, его самооценки.

Предварительно на листе ватмана необходимо нарисовать дерево с расположенными на нем человечками.

Инструкция дается в следующей форме: «Рассмотрите это дерево. Вы видите на нем и рядом с ним множество человечков. У каждого из них разное настроение, и они занимают различное положение. Выберите того человечка, который напоминает вам себя, похож на вас, ваше настроение и ваше положение».



Для удобства объяснения каждой фигурке присвоен свой номер.

Выбор позиции № 1, 3, 6, 7 характеризует установку на преодоление препятствий.

№ 2, 11, 12, 18, 19 — общительность, дружескую поддержку.

№ 4 — устойчивость положения (желание добиваться успехов, не преодолевая трудности).

№ 5 — утомляемость, общая слабость, небольшой запас сил, застенчивость.

№ 9 — мотивация на развлечения.

№ 13, 21 — отстраненность, замкнутость, тревожность.

№ 8 — отстраненность от учебного процесса, уход в себя.

№ 10, 15 — комфортное состояние, нормальная адаптация.

№ 14 — кризисное состояние, «падение в пропасть».

Позицию № 20 часто выбирают как перспективу с завышенной самооценкой и установкой на лидерство. Следует заметить, что позицию

№ 16 дети не всегда понимают как позицию «человечка, который несет на себе человечка № 17», а склонны видеть в ней человека, поддерживаемого и обнимаемого другим.

«У кого больше карточек»

Цель: определение статусного положения воспитанника в отряде

Процедура проведения: В помещении, в котором проводится эксперимент, воспитанники входят по - одному. Каждому предлагается по шесть карточек двух разных цветов, на обратной стороне которых написан присвоенный ему порядковый номер (номер по списку). Заранее готовятся отдельные листы с именами всех воспитанников отряда.

Инструкция: «Эти карточки можно положить любым детям отряда. Карточки оранжевого цвета положи тому, с кем бы ты хотел(а) сидеть за одним столом в столовой, зеленого цвета - быть в одной группе по подготовке отрядных дел; желтого цвета - с кем бы ты хотел(а) жить в одной комнате. Никто не будет знать, кому ты положил (а) карточку. Даже мне можешь не говорить, если не хочешь».

Результаты эксперимента (выборы детей) фиксируются в социометрической таблице (матрице), там же осуществляется подсчет выборов, полученных каждым ребенком, и находятся взаимные выборы (взаимный выбор обозначается крестиком, заключённым в кружке).

Статус ребенка определяется числом полученных им выборов. Дети могут быть отнесены в зависимости от этого к одной из 4-х статусных категорий:

- Звезда – 5 и более выборов.
- Предпочитаемый – 3-4 выбора.
- Принятый – 1-2 выбора.
- Не принятый – 0 выборов.

ЭМОЦИОНАЛЬНОЕ СОСТОЯНИЕ ДЕТЕЙ

Графическая методика «Кактус»

Инструкция: «На листе белой бумаги нарисуй кактус - такой, какой ты себе представляешь».

Вопросы и дополнительные объяснения не допускаются. При обработке результатов принимаются во внимание данные, свойственные всем графическим методам: пространственное расположение и размер рисунка, характеристики линий, нажим карандаша. Кроме того, учитываются показатели, специфические именно для данной методики. Характеристика «образа кактуса» (дикий, домашний, примитивный, детально прорисованный и пр.), характеристика иголок (размер, расположение, количество).

В рисунке могут проявиться следующие качества испытуемых:

- Агрессия - наличие иголок. Сильно торчащие, длинные, близко расположенные друг от друга иголки показывают высокую степень агрессивности.
- Импульсивность - отрывистость линий, сильный нажим.
- Эгоцентризм, стремление к лидерству - крупный рисунок, центр листа.
- Неуверенность в себе, зависимость – маленький рисунок, расположение внизу листа.
- Демонстративность, открытость – наличие выступающих отростков в кактусе, вычурности форм.
- Скрытость, осторожность- расположение зигзагов по контуру или внутри кактуса.
- Оптимизм - использование ярких цветов, «радостные» кактусы.
- Тревога - использование темных цветов (вариант с цветными карандашами), преобладание внутренней штриховки прерывистыми.
- Женственность - наличие украшений, цветов, мягких линий и форм.
- Экстравертированность - наличие на рисунке других кактусов или цветов.
- Интровертированность - на рисунке изображен один кактус.
- Стремление к домашней защите, наличие чувства семейной общности - наличие цветочного горшка на рисунке, изображение комнатного растения.
- Отсутствие стремления к домашней защите, наличие чувства одиночества - дикорастущие, «пустынные» кактусы.

После завершения рисунка ребенку в качестве дополнения можно задать вопросы, ответы на которые помогут уточнить интерпретацию.

1. Этот кактус домашний или дикий?
2. Этот кактус сильно колется? Его можно потрогать?
3. Кактусу нравится, когда за ним ухаживают, поливают, удобряют?
4. Кактус растет один или каким-то растением по соседству? Если растет с соседом, то, что это за растение?
5. Когда кактус подрастет, то, как он изменится (иголки, объем, отростки)?

Методика «Экран настроений»

Для создания «экрана настроений» можно использовать цветовую гамму настроений, условившись с детьми считать, что определенному цвету соответствует определенное настроение:

- ◆ красный - восторженное настроение;
- ◆ оранжевый - радостное;
- ◆ желтый - спокойное;
- ◆ зеленый - уравновешенное;
- ◆ синий - грустное;
- ◆ фиолетовый - тревожное;
- ◆ черный - уныние.

Каждому ребенку предлагается закрасить на экране в определенный цвет весь день или какое-либо мероприятие в соответствии со своим настроением, преобладающим в это время.

Очень важно учесть, что долгое пребывание ребенка в красном цвете свидетельствует о перевозбудимости и может привести к эмоциональному срыву, который закончится слезами, расстройством или спровоцирует конфликт. Поэтому, когда ребята излишне эмоционально возбуждены, переполнены энергией, к ним необходимо особое внимание. Рекомендуем подбирать такие игры и дела, которые постепенно переведут их в спокойное, уравновешенное состояние.

Наверное, само собой понятно, что появление на экране сине-фиолетово-черных оттенков свидетельствует о наличии проблем в работе вожатого и требует с его стороны срочной помощи детям, выбирающим эти «цвета».

ЛИДЕРЫ

ЛИДЕР

Ход игры. Участники игры делятся на микрогруппы. После выполнения заданий участники обмениваются жетонами трех цветов: красные вручаются тем, кто подает идеи, зеленые - тем, кто из реализует, желтые - тем, кто не участвовал в выполнении заданий (желтых может и не быть)

1-е задание - разминка. Каждый представляет соседа справа, предварительно пообщавшись с ним две минуты. Пять самых ярких представителей получают пять красных жетонов.

2-е задание Вокруг пяти лидеров участники игры по желанию формируют пять микрогрупп. Каждой группе дается задание: нарисовать дружеский шарж на любого из присутствующих. Тем, кто подает идеи, вручаются красные жетоны, тем, кто рисует - зеленые. Участники, получившие красные жетоны, переходят в другую микрогруппу (по часовой стрелке).

3-е задание - придумать творческую подпись к шаржу (предварительно ведущий собирает шаржи и раздает их в микрогруппы, учитывая, чтобы они не попали в ту же группу). Тем, кто подает идеи, вручаются красные жетоны, тем, кто их реализует - зеленые.

4-е задание - «Три д» (Друг для Друга) придумать для соседней группы творческое задание. Участники с красными жетонами вновь меняют группу.

5-е задание: ведущий для всех микрогрупп дает одинаковое задание.
(для среднего или старшего возраста)

В конкурсе участвует в любом количестве по одному представителю от отряда. У себя в коллективе конкурсанты должны пользоваться авторитетом и уважением, уметь общаться, что поможет им одержать победу в конкурсе. В сценарии есть задания, которые необходимо готовить заранее. Будет необходим в этом конкурсе музыкант-аккомпаниатор (баянист, аккордеонист или пианист). Не забудьте о реквизите к конкурсам и о жюри ! И самое главное: учитывайте возраст и интеллектуальный уровень ребят!

ВИЗИТКА

Каждый кандидат на звание лидера, чтобы оправдать свои умения общаться, (т.е. коммуникабельность), готовит представление не себя, а своего соперника. Рассказывает о его увлечениях, успехах в учебе, друзьях и т.п.

ПОЛИТКОНКУРС

Каждый из участников получает политическую дезинформацию (либо на карточках, либо на слух из прочтения ведущего), в которой умышленно изменены факты, события, имена, места событий. Материал готовился на основе телепередач, газетных публикаций о событиях в России и за рубежом.

ЧЕМОДАН ЛИДЕРА

Каждый кандидат на звание лидера, чтобы оправдать свои умения общаться с большой аудиторией, готовит заранее игру с залом, кричалку, танец сидя, песню с залом или что-то другое. Главное: конкурсант должен увлечь целый зрительный зал.

БОЛЕВЫЕ ТОЧКИ ДОСТУПА

Ведущий делает вступительное слово на такую тему: “Наше время - время глубоких перемен в обществе, в которое, к нашему глубокому сожалению, приобретают распространение негативные явления, от которых страдает молодежь..”. По-этому участники вместе с группой поддержки заранее подготовили социальные видеоролики на следующие темы:

- наркомания,
- преступность,
- алкоголизм,
- безработица,
- взяточничество,
- табакокурение

КАРАОКЕ

Эту популярную японскую игру участники испытывают на себе: подготовившись заранее, они исполняют небольшие отрывки из популярных песен под аккомпанемент или под минусовую фонограмму “живьем”.

Можно усложнить этот конкурс, предложив конкурсантам использовать костюмы героев песни, декорации, группу поддержки и т.д.

ТЕАТР-ЭКСПРОМТ

По типу “немое кино” все участники конкурса заранее распе-делили между собой роли какой-нибудь сказки (например, можно взять текст сказки из игры “Крестики-нолики”, а мож-но сочинить любую другую). Ведущий читает текст, а участ-ники демонстрируют действия на сцене.

«ЯЗЫК ДО КИЕВА ДОВЕДЕТ...»

Участникам необходимо, используя исключительно культурные выражения, передать смысловое содержание некоторых рус-ских пословиц, не называя ни одного слова из предложенной пословицы. Для старших ребят можно усложнить задание, предложив конкурсантам друг другу произнести смысловое содержание некоторых русских пословиц, не называя ни од-ного слова из какой-нибудь пословицы, тогда участники должны угадать пословицу.

- Дурак дурака видит из далека
- Заставь дурака богу молиться, он и лоб расшибет
- Хрен редьки не слаще
- Кто старое помянет, тому и глаз вон
- Гусь свинье не товарищ
- Баба с возу - кобыле легче.

ТАНЦЕВАЛЬНЫЙ КОНКУРС

Под подобранную заранее нон-стоп фонограмму (т.е. без пауз, без остановки) популярных танцевальных мелодий (цыганоч-ка, ламбада, рэп, русский танец, грузинский танец, танец ма-леньких лебедей, “Яблочко”, папуасский танец и др.) участ-ники все вместе на сцене демонстрируют свое исполнение этих танцев.

САМ СЕБЕ ИМЕДЖМЕЙКЕР

Заранее подготовленные участники конкурса демонстрируют :

а) 1-ый вариант :

костюм лидера

- в летнем лагере,
- на встрече внеземных цивилизаций,
- на дискотеке,
- в походе,
- на официальном приеме у мэра города,
- на посещении театра.

б) 2-ой вариант:

- походный костюм Лешего,
- костюм для подводного плавания Русалочки
- зимний костюм Водяного,
- праздничный костюм Домового,
- рабочий костюм Бабы-Яги,
- Вечернее платье Кикиморы.

Детям раздаются карточки, чтобы распределить их на группы (карточки могут быть в виде разных геометрических фигур, разного цвета, на них может быть нарисован рызный рисунок, главное - чтобы одинаковых карточек было штук по 10, например, одна карточка может быть в форме сердца красного цвета, нарисован на ней треугольник, другая - в форме квадрата синего цвета, нарисовано на ней сердце и т.д.). Теперь распределение: пусть все, кому достались карточки в форме треугольника, соберутся в одну команду, в форме квадрата - в другую и т.п.

Каждой команде даётся задание (точнее, оно одно, но каждая команда должна выполнить его по-разному). Например:

Задание: исполнить песню "В лесу родилась ёлочка".

- 1 команде - как бы сыграл её оркестр;
- 2 - церковный хор;
- 3 - детский хор и т.д.

На обдумывание задания даётся некоторое время, в течение которого вожатые наблюдают за пионерами и самым активным вручают жетончики.

После обдумывания каждая команда показывает своё выполненное задание (за лучшее голосуют путём аплодисментов со стороны противников). Тем, чьё выступление понравилось остальным больше всего, дают жетончики (каждому участнику команды).

Далее, перед следующим заданием, команды реформируются (теперь, например, по цвету карточек).

И так далее продолжают задания (смотря сколько отводится времени на игру и сколько могут придумать этих заданий вожатые). В процессе работы команд над каждым заданием самым активным участникам вручают жетоны (за нарушение правил и дисциплины жетоны можно забирать).

В конце игры подсчитывают количество жетонов каждого участника. У кого их больше - тот и лидер, правая рука вожатых на последующие 18 дней.

ИГРЫ

В ДОРОГЕ

ПОГРУЖЕНИЕ

Ведущий загадывает предмет, животное, явление или человека. Остальные должны отгадать, что он загадал. Они задают вопросы, он отвечает "да", "нет" от имени того, что он загадал. Если загаданное этого знать не может, он отвечает "не знаю". Например: "Ты живое?" - "Нет" "Ты предмет?" - "Да" "В автобусе ты есть?" - "Да" "Ты большое?" - "Да" "На тебе можно сидеть?" - "Да" "Ты кресло?" - "Да" И т.д.

МОРЯЧОК

Салон автобуса разбивается на две команды. «Объявляется конкурс на лучший экипаж корабля. Для этого нам нужно знать много песен. Какая команда споёт их больше всего, та и будет победителем! Но главное, чтобы в песне были слова о море, морях, морских кораблях». Эта игра очень вариативна и её условия зависят от вашего воображения. Это могут быть песни о Москве, могут быть песни, в которых встречаются цифры: «миллион, миллион, миллион алых роз»; «...девчонка из квартиры 45»; «...раз словечко, два словечко...» Более сложным вариантом этой игры будет игра «Вопрос-ответ», где команда по очереди берёт вопрос из одной песни, а ответ - из другой. «Что стоишь, качаясь?..» «...Качает, качает волна морская». Можно, чтобы одна команда в песенной форме задавала вопрос, а вторая опять же из текста песен выбирает ответ.

ВОПРОС-ОТВЕТ ПЕСНЕЙ

Можно, чтобы одна команда в песенной форме задавала вопрос, а вторая опять же из текста песен выбирает ответ.

МУЗЫКАЛЬНЫЙ ФУТБОЛ

Салон автобуса разбивается на две (или более) команды. «Объявляется конкурс на лучший экипаж автобуса. Для этого нам нужно знать очень много песен. Какая команда споёт их больше всего, та и будет победителем! Но главное, чтобы в песне были слова о дороге, шоферах и средствах передвижения». Эта игра очень вариативна и её условия зависят от вашего воображения. Это могут быть песни о Москве, могут быть песни, в

которых встречаются цифры: «миллион, миллион, миллион алых роз»; «...девчонка из квартиры 45»; «...раз словечко, два словечко...» Более сложным вариантом этой игры будет игра «Вопрос-ответ», где команда по очереди берёт вопрос из одной песни, а ответ - из другой.

ПЕСНЯ НА СЛОВО

ребята в автобусе делятся на несколько "секторов" и им дают задание: Сейчас я вам даю слово, которое должно присутствовать в песне. Итак, слово - (к примеру) - МОРЕ. Датся минута на "обдумывание"...минута закончилась.

команда №1 - ребята поют..."Мооооооре, моооооре...мир бездонный..." - ПРИНЯТО.

команда №2 - " А там за морями,где бушуют бураны, жила там девчѐнка с именем странным, и часто бывало: она на просторе в мечтах уплывала в синее море...Алые паруса, алые паруса..." - ПРИНЯТО!

команда №3 - Нам нужны моря и океаны, стены и преграды не нужны...(современная песня - знает ктонибудь кроме команды - подходит...)

Как вариант, одна команда дает фразу-вопрос из песни - другая команда фразу-ответ из другой песни.

МУЗЫКАЛЬНЫЙ ПИН-ПОНГ

Салон автобуса разбивается на две команды. «Объявляется конкурс на лучший музыкальную команду. Для этого нам нужно знать много песен. Какая команда споёт их больше всего, та и будет победителем! Но главное, чтобы в песне были слова о море, моряках, морских кораблях».

Эта игра очень вариативна и её условия зависят от вашего воображения. Это могут быть песни о городах, могут быть песни, в которых встречаются цифры: «миллион, миллион, миллион алых роз»; «...девчонка из квартиры 45»; «...раз словечко, два словечко...»

Более сложным вариантом этой игры будет игра «Вопрос-ответ», где команда по очереди берёт вопрос из одной песни, а ответ — из другой.

«Что стоишь, качаясь?..»

«...Качает, качает волна морская».

Можно, чтобы одна команда в песенной форме задавала вопрос, а вторая опять же из текста песен выбирает ответ.

ПЕРЕДАЙ ФРУКТ

Разделите два ряда на две команды. Пустите по одному ряду апельсин, а по второму яблоко, какая команда быстрее вернёт фрукт, та и получает одно очко.

Дальше можно пустить более крупный предмет, можно пустить из одного ряда в другой, через последнее сидение, только зачитать очко тем кто первый передаст чужой предмет. Интересно передавать маленькую спичку или горошинку, или передавать только левой рукой.

Так же можно передовать от одного человека, ко второму, по такому принципу: первый передаёт соседу, тот во второй ряд, далее во втором ряду ребёнок передаёт соседу и так далее.

Ещё вариант, вожатый идёт по салону от начала до конца, смысл в том что предмет должен быть уже в конце, когда вожатый туда придёт. Вы можете идти медленно или наоборот бежать и за счёт этого ставить свои условия.

СОБИРАЕМСЯ В ПУТЕШЕСТВИЕ

«Давайте представим, что нам предстоит далёкое и продолжительное путешествие. Что взять с собой? Вопрос, который встаёт перед каждым путешественником. Назовите, не перебивая друг друга, необходимые в путешествии вещи» Побеждает тот, кто назовёт

последним одну из самых необходимых вещей в путешествии. Замечания: Надо заметить, что эта игра может затянуться на неопределённо долгое время. И всё из-за того, что ребята «брали в путешествие» вовсе не самые необходимые вещи: электроплиты, любимых собак, велосипеды, телевизоры, даже бабушек и т.д.

ПОСЛЕДНИЙ ГЕРОЙ

«Герои бывают разные. Есть герои – путешественники, герои – спортсмены, воины – герои. А есть герои интеллектуальных сражений. Давайте представим, что находимся на интеллектуальном поединке» предлагаются темы: Цветы, животные, деревья, рыбы, реки, озёра, горы, моря и т.п. Кто последний назовёт понятие, соответствующее теме, тот и станет победителем.

ЛИНГВИСТИЧЕСКИЙ ПРАКТИКУМ

«Вы знаете, что лингвисты – это люди, которые изучают языки различных народов мира. Один из великих языков – русский язык. Хорошо ли вы его знаете? Кто из вас придумает больше слов со слогом «кол» («вар», «дар», «рак», «сок» и т.д.)? Победит и заслужит высокое звание «Почётного лингвиста всех времён и народов», тот кто назовёт больше слов».

ШКОЛА ЮНЫХ МИМОВ

« Уж если вы знаете, кто такие лингвисты и графоманы, то вы, как образованные люди, должны знать, кто такие мимы. Мимы очень похожи на клоунов. Они мастерски владеют своим телом и все чувства, состояния могут передать с помощью жестов, пластики и мимики. Поэтому они и называются «мимы». Это артисты, не прибегающие к помощи речи. А вы не хотите пройти курс обучения в нашей школе юных мимов? В игре участвует две команды мимов. Одна команда загадывает слово, выбирает из другой команды водящего, говорит ему это слово. Водящий должен мимикой и жестами передать значение слова так, чтобы другая команда отгадала заданное слово» Замечания: загаданное слово д.б. существительным. Эту игру можно несколько усложнить для ребят среднего и старшего возраста. Попросите их к существительному добавить прилагательное. Причём объясните, что это прилагательное может весьма условно сочетаться с существительным (весёлый пылесос, надкушенный бублик и т.д.). Фантазия детей неистощима!

ПЕРЕПЕВКИ

Суть игры крайне проста: кто кого перепоёт. Но темы должен предложить педагог. И так, какая команда знает больше песен: о солнце (лете, море, лесе), с женскими, мужскими именами, цифрами и т.д. В песнях должны обязательно присутствовать ключевые слова. Исполнить надо не меньше двух строчек песни.

ЗНАКОМСТВО

ЗНАКОМИМСЯ ПО КРУГУ

Группа встает в два круга - внешний и внутренний, лицом к лицу. Получившиеся пары в течение двух-трех минут знакомятся и рассказывают о себе, а затем внутренний круг смещается вправо на одного человека. Цикл повторяется, пока не будет пройден весь круг. Можно использовать музыкальное сопровождение, проводить игру в танце.

КАРТОЧКИ

Группе раздаются карточки, разделенные на квадраты. В каждом квадрате написано какое-то качество человека. (Например: Я люблю петь. У меня есть собака. Мне грустно. И т.п.) Каждый должен найти людей с данными признаками и вписать их имена на свою карточку, чтобы оказались заполнены все клетки. В упражнение следует включать те качества, которые важны педагогу: интерес к профильной деятельности (я люблю театр), группы по увлечениям (я люблю читать фантастику), качества присущие только участнику, которого хочется "выиграть" в рамках упражнения (пишутся под конкретного человека).

ПОДАРОК

Все сидят или стоят в кругу. Первый игрок представляется и «дарит подарок: «Я Ваня. Я дарю вам цветочек», при этом Ваня «держит» в руке «цветочек» и «передает его всем». Следующий игрок повторяет: «Ваня подарил вам цветочек («взял» у Вани «цветочек»), а я Катя. Я дарю вам мячик (показывает мячик). После того, как все представились и «подарили подарки», вожатый предлагает всем подарить друг другу рукопожатия и улыбки. Ниже я расскажу, как, усложнив эту игру, ее можно провести со старшими ребятами.

Проводится так же, как с младшими, но участники не говорят, что именно они дарят, а показывают это пантомимой. Остальные должны угадать и «принять» подарок – тоже пантомимой.

Каждая команда подумает, какой подарок хотели бы получить или подарить, и сообщит нам об этом. Изобразите мимикой и жестами свой подарок.

ВОРОБЕЙ

Все дети становятся в круг. Внутри круга стоит ведущий. Дети скачут на одной ноге по кругу в одном направлении, а ведущий внутри круга в другом направлении, и при этом приговаривает:

«Скачет, скачет воробей-бей-бей,
Собирает всех друзей-зей-зей,
Много, много разных нас-нас-нас,
Выйдут...(Леночки) сейчас-час-час».

Названные дети входят в круг, берут ведущего за руку и игра повторяется пока не будут названы имена всех детей.

Все участники становятся в круг. Внутри круга находится ведущий. Участники прыгают на одной ноге по кругу в одном направлении, а ведущий, внутри круга, - в противоположном. При этом он приговаривает: «Скачет, скачет воробей, – бей, - бей, Собирает всех друзей, - зей, - зей, Много, много разных нас, - нас, - нас, Выйдут ЛЕНОЧКИ (имя одного из играющих) сейчас, - час, - час.

ШУМНАЯ ИГРА

По сигналу ведущего все игроки начинают, выкрикивая свои имена, искать своих тезок, чтобы быстрее других собраться в команду. Выигрывают самые шумные и проворные.

БАТАРЕЯ

Дети становятся в линию, держась за руки. Выбирается ведущий-водопроводчик. Он становится спиной к игрокам и говорит: «Вода пошла». После этого дети по очереди называют свои имена. Когда дойдут до последнего, игроки продолжают называть имена в обратном направлении (2-3 раза). После этого ведущий говорит «Кран перекрыт», поворачивается лицом к игрокам и называет их имена. Каждый правильный ответ-очко. После этого выбирают нового ведущего, игра возобновляется.

МОЙ НАПАРНИК

Участники разбиваются на пары. Им дается 3 минуты, за которые они должны как можно больше узнать друг о друге. Потом все садятся в круг и каждый из игроков рассказывает о своем напарнике. Стиль изложения – любой.

Дети разбиваются на пары. Им дается 3 минуты, за которые они должны как можно больше узнать о друг друга. Потом все садятся в круг и каждый из игроков рассказывает о своем напарнике. Стиль изложения - любой. Поощряется оригинальность.

ИМЯ И ФРУКТ

Игра на знакомство, но в любом случае забавная. Все сидят в кругу. Первый игрок представляется (например, Миша) и называет свой любимый фрукт на первую букву своего имени ("Меня зовут Миша, я люблю мандарины"). Его сосед повторяет-"Миша любит мандарины" и также представляется и говорит свой любимый фрукт, и т.д. по кругу, пока все друг друга не запомнят.

Все сидят в кругу. Первый игрок представляется (например, Миша) и называет свой любимый фрукт на первую букву своего имени ("Меня зовут Миша, я люблю мандарины"). Его сосед повторяет - "Миша любит мандарины" и также представляется и говорит свой любимый фрукт, и т.д.

НА ЗНАКОМСТВО С ЛАГЕРЕМ

РЕПОРТЕР-ШОУ

Все ребята делятся на группы по три человека, безумно преобразуются в какие-то медиаобразы, после чего представляются. Потом им необходимо получить шифр из двадцати цифр, в котором зашифровано какое-то слово, касающееся заданной теме. Каждую цифру ребята получают за конкретную фотографию. Фотографии же нацелены на знакомство с территорией и содержат следующие задания: "Сфотографироваться с рыжей вожатой", "Сфотографироваться босиком на пляже", "Романтичное фото в беседке" и т.д. Бегают ребята в этих костюмах и фоткаются, естественно, тоже. Шифр из двадцати цифр скрывает слово в десять букв, фишка в том, что в каждой паре цифр вторая называет номер на клавиатуре, первая - сколько кликов по этой клавише необходимо сделать.

ШКОЛА РАЗВЕДЧИКОВ

"Развед.школа" проводится в первые дни смены. Заранее нужно подготовить вопросы о лагере, о директоре, о вожатых и т.п. Например, сколько окон в столовой, сколько берез на аллее, сколько скамеек вокруг сцены, что ценит в людях директор лагеря, имена всех вожатых, где находится мед.пункт, сколько корпусов в лагере и т.д. Например, было 50 вопросов. Затем раздаются листы с вопросами отрядам, и начинается игра. В результате - дети знакомы не только с лагерем, но и с вожатыми.

«РАЗВЕДКА БОЕМ»

Руководителям команд дается список вопросов по которым ребята должны добыть информацию, информация фиксируется руководителями. Очень важно, выполнять задания дружно и всем вместе (разведку боем - мы назовем блок информации который надо собрать.....допустим - какого цвета глаза у вожатого 4 отряда, сколько девочек в 1 отряде. Информацию можно разнообразить и сделать как вам угодно. Дети будут бегать как оглашенные если им ограничить время).

Другой вариант, этой же игры на 2 команды подростков. Прежде всего, дается задание маршрута, но не обычное, а описание – загадка (Мы придумывали сами - и это была зашифрованная местность....допустим....там зеленная крыша и показывается время).

Там нет конкретных указаний направления и дальности движения. Дети получают задание, которое сначала надо разгадать, а потом приступить к поиску, когда дети доходят до местности, которую угадали, они должны найти следующее задание, которое поможет продолжить их путь. В конце дети должны принести все найденные ими кусочки туда откуда начали свой игру и сложить мозаику.(это может быть картинка с, к примеру, лозунгом ко Дню здоровья разделенная на части, которые они собирают вместе с отгадкой загадки)

Объяснение игры следует давать кратко и ясно (это чтобы дети не задавали лишних вопросов далее в процессе игры).

НА ФОРМИРОВАНИЕ КОМАНДЫ, КОЛЛЕКТИВА

Я ЛЮБЛЮ ТЕБЯ ЗА ТО...

Участники становятся или садятся в два круга – внутренний (мальчики) и внешний (девочки), парами навстречу друг другу. Пары берутся за руки и говорят шёпотом друг другу. За какое качество они ценят больше всего в этом человеке. При этом начинают с обязательной фразы: «(Имя участника), я люблю тебя за то...» чем подробнее объяснение, тем лучше выполнено задание. Вожатый обязательно играет с детьми. Через 10 -15 секунд внешний круг делает шаг вправо и пары, сменившись, повторяют всё сначала. По окончанию игры – анализ ощущений.

ПЕРЕБРОС МЯЧА

Задача данного упражнения обратить внимание коллектива на тех детей, которое до этого времени были менее заметны. Задача вожатого, чтобы мяч действительно побывал в руках у каждого ребёнка и никого не забыли. Ребятам предлагается встать в круг. Вожатый бросает мяч любому стоящему в кругу, поймавший мяч перебрасывает его следующему и т. д. задача сводится к тому, что мяч должен побывать в руках у каждого. Это упражнение необходимо выполнить за одну минуту. При этом следует соблюдать следующие правила: мяч не должен попадать дважды в одни и те же руки; если мяч упал, упражнение начинают выполнять сначала.

СКАЛОЛАЗ

Участники встают на скамейку плотно друг к другу, взявшись под локотки. По очереди каждый игрок проходит по краю скамейки, держась за стоящих на ней людей, не отступаясь и не сталкиваясь со скамьи игроков.

ПРОВОДНИК

Участники выстраиваются в колонну по одному, положив руки на плечи друг другу (если отряд большой, в 2 или 3 колонны). Вожатый объясняет правила:

- § нельзя разговаривать
- § у всех, кроме последнего, закрыты глаза (для надёжности глаза можно завязать)
- § последний человек – проводник
- § хлопок по правому/левому плечу – поворот вправо/влево
- § хлопок по обоим плечам – вперёд
- § двойной хлопок по обоим плечам – назад
- § хлопок по обоим плечам дробью – стоп

Задача проводника – провести «паровозик» по маршруту, который укажет вожатый (несколько поворотов). Для продолжения игры последний участник становится впереди всех, маршрут повторяется.

АТОМНЫЙ РЕАКТОР

Предварительная работа: на полу обозначается или чертится круг диаметром 3 метра. У каждого участника вожатый берёт какой – либо предмет, который кладёт в корзину. Далее корзину ставят в центр обозначенного круга. Задача каждого участника достать любой предмет из корзины не заступая в круг. Участник имеет право достать предмет только один раз, таким образом каждый участник достаёт предмет. Круг – это и есть "атомный реактор". Если кто – либо из участников заступает в круг, то всё начинается заново. Игра не заканчивается пока не достанут последний предмет. Данная игра способствует сплочению отряда, решение данной задачи возможно только при взаимодействии всего коллектива, ребёнок не может самостоятельно достать предмет, для этого ему необходима помощь всей команды. Вожатому следует обратить внимание на технику безопасности и способы решения поставленной задачи.

СЛОН

Все участники, используя подручные материалы (ручки, карандаши, ветки, шишки и др.) за ограниченное время должны выложить на полу изображение слона. Задание выполнять в полной тишине. Ведущий внимательно наблюдает за ходом выполнения задания: все ли выполняют задание, кто взял на себя роль руководителя.

УГАДАЙ КОГО НЕТ

Все участники закрывают глаза. В это время ведущий дотрагивается до одного игрока, и тот бесшумно покидает комнату. (в это время можно пошуметь). По сигналу ведущего все открывают глаза и смотрят, кого нет. Кто первым назвал имя отсутствующего, становится ведущим.

КРАСНЫЕ, СИНИЕ, ЗЕЛЕННЫЕ

Играющие образуют круг или встают в шеренгу. Ведущий (вожатый) каждому на спину прикрепляет лист определённого цвета. По сигналу все участники должны выстроиться в колонны: красные – в одну колонну, синие – в другую и т.д. Цвета можно использовать другие. Можно усложнить задание: строиться в полной тишине.

ПУТАНИЦА

Участники становятся в тесный круг. Правую руку выставляют вперед, левой берутся за правую руку соседа напротив. Нельзя брать за одну руку вдвоем, втроем, нельзя брать за руку рядом стоящего соседа. Затем общими усилиями необходимо распутаться. В результате распутывания должен получиться круг.

ЭЛЕКТРИЧЕСКАЯ ЦЕПЬ

Участники игры разбиваются на пары. Партнеры садятся напротив друг, друга, где соединяют руки и ступни, образуя таким образом, электрическую цепь, по которой ток течет по сцепленным рукам и ногам. Задача участников: встать, не разрывая электрической цепи. Теперь объединитесь по две пары друг с другом, чтобы получилась электрическая цепь, состоящая из четырех человек. Задача остается прежней - встать всем вместе, не разрывая цепь. Когда этот этап благополучно завершен, снова объедините группы, чтобы образовать электрическую цепь, состоящую из 8 человек. В конце концов вы получите электрическую цепь, образованную всеми участниками, которые должны подняться.

Два главных условия этого упражнения:

§ электрический ток должен беспрепятственно течь по замкнутой электрической цепи, образованной сцепленными руками и ногами;

§ на каждом этапе участники должны отрываться от земли одновременно.

Подсказка водителю: не забудьте поддержать детей, ведь им очень трудно!

ЛЮБОЕ ЧИСЛО

Еще одна игра, которая может быть преподнесена участникам как способ проверки их умений понимать друг друга без слов. Ведущий называет по имени любого из игроков. Тот мгновенно должен назвать какое-нибудь число от одного до числа, равного количеству участников группы. Ведущий командует: "Три-четыре!". Одновременно должно встать столько игроков, какое число названо. При этом игрок, назвавший это случайное число, сам может встать, а может остаться сидеть. Интересно, что в классической группе из двенадцати-пятнадцати человек обычно ошибка не превышает одного человека. Кто-нибудь из участников быстро соображает, что существуют беспроегрывные варианты: нужно назвать либо "один" и вскочить самому, либо назвать число членов группы, и тогда встанут все. Ведущему лучше прекратить игру после одной-двух удачных попыток: участники остаются с ощущением возросшей групповой сплоченности.

ГУСЕНИЦА

Участники становятся друг за другом в колонну, держа соседа впереди за талию. После этих приготовлений, ведущий объясняет, что команда - это гусеница, и теперь не может разрываться. Гусеница должна, например, показать как она спит; как ест; как умывается; как делает зарядку; все, что придет в голову.

КЛОУН

Для проведения этой игры потребуется коробок спичек. Точнее нужен не весь коробок, а только верхняя его часть. Внутреннюю, выдвигающуюся часть вместе со спичками можно отложить в сторону. Для того, чтобы начать игру, все участники выстраиваются в колонну, первый человек надевает коробку себе на нос. Суть игры заключается в том, чтобы как можно быстрее передать этот коробок с носа на нос всем участникам, руки при этом должны быть за спиной. Если у кого-то коробок упал, игра начинается заново. При хорошем уровне сплоченности отряда результат может быть достигнут очень быстро.

С ЗАЛОМ

ВСЕХ ЗАПОМНИЛ

Ведущий: Добрый вечер, девочки и мальчишки детского лагеря. Вас очень много и все вы очень интересные. Я очень хочу с вами познакомиться. Я сейчас назову своё имя, а когда я взмахну руками каждый из вас должен назвать своё имя. Итак, внимание!

- Меня зовут, а вас?

- (все дети выкрикивают своё имя)

- Молодцы, я всех запомнил, вот мы и познакомились!!!

ГОЛ-МИМО

Участники делятся на две команды (территориально). Затем разучиваются названия рук.

Одна называется «гол», другая – «мимо», когда руки скрещены – весь зал кричит – «шайба».

Та команда, на которую показывает одна из рук, должна громко прокричать название руки. Задача ведущего – запутать участников. Для накала страстей ведущий ведет счет. Если кто-то один в команде ошибается, то другой команде прибавляется одно очко. Счет можно вести строгий, а можно так, как хочет ведущий.

Зал делится на две половины. Ведущий поочередно показывает то левую, то правую руку. Дети, исходя из того, какая рука показывается, кричат:

Правая половина зала - Гол! (поднята правая рука)

Левая половина зала - Мимо! (поднята левая рука)

Если ведущий поднимает вверх обе руки, дети кричат - «штанга»

Главное для игроков, не запутаться, так как ведущий может поднять правую руку, но показать ею на левую половину зала. И наоборот.

РЫБКА

Ведущий левой рукой изображает уровень моря, а правой Золотую рыбку. Когда рыбка выпрыгивает из моря зрители хлопают, когда она в море – нет. Рыбка начинает плавать и выпрыгивать быстрее и быстрее. Зрителям нужно быть внимательными, чтобы не ошибиться.

Ведущий: «Игра на внимание. Представьте, что моя левая рука - это море (делает волнообразное движение), а правая - рыбка (правой ладонью изображает рыбку, которая плывет, извиваясь). Когда рыбка выпрыгивает из моря (т.е. поднимается правая рука над левой рукой), вы хлопаете. Итак, начинаем». Ведущий первоначально делает медленные движения. Затем вводит обманные движения, после ускоряет темп, устраивая овации.

ДОЖДЬ

Ведущий: «Сейчас мы разучим наши фирменные аплодисменты». Предлагает повторять за ним.

«Пошел мелкий дождь» - хлопаем одним пальцем по ладошке.

«Дождь стал усиливаться» - хлопаем двумя пальцами по ладони.

«Стал еще сильнее»- хлопаем тремя пальцами по ладони.

«Пошел сильный дождь»- четыре пальца хлопают по ладони.

«Начался ливень» - всей ладонью. Проиграв раз, ведущий может предложить разучить концовку игры. Когда он махнет рукой, весь зал должен сказать «еэс», и дождь прекращается, устанавливается тишина.

САЛЮТ

Ведущий предлагает устроить в зале праздничный салют. Помогут в этом самые смелые зрители. На сцену приглашается два человека. Одному достается роль спичечного коробка, который стоит у правой кулисы близко к краю сцены, второму - роль спички. Стоя в середине сцены, спичка должна будет гордо прошагать до коробка и, чиркнув головой по коробку, загореться. Ведущий приглашает зрителя в ярко - красной одежде, который будет исполнять роль огонька. Следующие четыре зрителя становятся фитильком. Выстроившись в шеренгу, они стоят в середине сцены. Далее приглашается зритель на роль пушки. Разместившись у левой кулисы, пушка должна суметь громко сказать «бах». И, наконец, из зала приглашаются 5-8 зрителей в ярких одеждах. Они приседают перед сценой кружком и после сигнала пушки должны будут встать со словами «тили-тили», а зрители громко аплодируют. После репетиции устраивается салют, ведущий комментирует происходящее: «Гордая спичка шагает к коробку, чиркнув головкой по коробку, загорается, появляется огонек. Спичка с огоньком шагает к фитильку. Огонек бежит по фитильку к пушке. Пушка стреляет. Загорается салют под аплодисменты зрителей».

РЕБЯТА, ВСТАНЬЕ

Игра на внимание. Ведущий предлагает выполнять его команды только в том случае, если он произнесет обращение «ребята». Например: «Ребята, хлопните в ладоши», все должны хлопнуть. «А теперь топните», никто не должен двигаться, т.к. не было сказано обращения «ребята».

ПЕРЕВЕРТЫШ

Ведущий предлагает игру на внимание. На любые его фразы играющие должны отвечать наоборот. Например, ведущий говорит «добрые», игроки - «злые». Вот возможный текст игры.

Ведущий: «Здравствуйтесь, ребята».

Играющие: «До свидания».

Ведущий: «Да, здравствуйтесь».

Играющие: «Нет, до свидания».

Ведущий: «Ну хорошо, до свидания».

Играющие: «Здравствуйтесь».

Ведущий: «Ой, ребята, какие вы хорошие».

Играющие: «Плохие».

Ведущий: «Ну плохие».

Играющие: «Хорошие».

Ведущий: «Вы же только что были плохими».

Играющие: «Хорошими»

Ведущий: «Ну ладно, ладно, хорошими».

Играющие: «Плохими», и т. д.

СЕРДЦЕ КРАСАВИЦЫ

Ведущий предлагает всем вспомнить слова куплета песни: Сердце красавицы склонно к измене и к перемене, как ветер мая. И предлагает спеть песню без слов всем залом. Слова заменяются по очереди. Слово «сердце» заменяем прикосновением рук к левой стороне груди. Исполняем песню, заменив первое слово на жест. После введения каждого жеста поем всю песню, пока не заменим все слова жестами. Вот что получится: Прикосновение рук к левой стороне груди - «сердце». Обводим руками контур своего лица - «красавицы». Делаем наклон корпусом - «склонно». Изображаем над головой рожки - «к измене». Все сидят нога на ногу и меняют ноги, опускают одну, закидывая другую - «и к перемене». Дуют - «как ветер». Вытягивают ладонь с пятью пальцами - «мая».

ТИТАНИК

Ведущий предлагает поставить новый фильм «Титаник». Ведущий: «Давайте отправимся в морское путешествие на «Титанике». Но не надо бояться, ведь этот корабль мы построим сами. Для этого мне понадобится ваша помощь». Ведущий приглашает на сцену двух человек. Они будут бортами «Титаника». Затем приглашается еще один актер. Ему достается роль шлюпки. Борта берутся за руки, шлюпка виснет у них на руках. Нос корабля должна украшать женская фигура, нужна девушка - УХ! Выходит девушка. Затем приглашаются два высоких человека, им предстоит быть трубами на корабле. Корабль построен, но не оснащен. Очень важно не забыть взять сигнальную ракету. На эту роль приглашается маленькая девушка, умеющая издавать громкий, пронзительный крик. Двое актеров в белом приглашаются на роль айсберга. Он встает на пути движения корабля. Наконец, приглашается пара, которой достается роль влюбленных. Влюбленные на носу корабля изображают сцену из фильма «Титаник» (полет на носу корабля над океаном). Он: «Trust me (верь мне)». Она: . Ведущий: «Но тут:Корабль врезается в айсберг и раскалывается пополам (борта расцепляют руки, шлюпка падает на воду). На корабле паника (зрители кричат). Крысы убегают с корабля (зрители топают ногами). Взлетает сигнальная ракета». Сигнальная ракета: «Help! Help!». Ракета прыгает со стула и кричит. Ведущий: «А наши влюбленные спасаются на шлюпке. Счастливый конец все целуются».

ПОЛ, НОС, ПОТОЛОК

Эта игра также является хорошей проверкой внимательности. Она очень проста, ее правила легко объяснить. Правой рукой покажите на пол и назовите: «Пол». Затем покажите на нос (лучше будет, если Вы его коснетесь), скажите: «Нос», а потом поднимите руку вверх и скажите: «Потолок». Делайте это не торопясь. Пусть ребята показывают с Вами, а называть будете Вы. Ваша цель запутать ребят. Скажите: «Нос», а сами покажите в это время на потолок. Ребята должны внимательно слушать и показывать правильно. Хорошо, если Вы весело прокомментируете происходящее: «Я вижу, у кого-то в четвертом ряду нос упал на пол и там лежит. Давайте поможем найти отвалившийся нос». Игра может повторяться несколько раз с убыстрением темпа. В конце игры можно торжественно пригласить на сцену обладателя «самого высокого в мире носа».

НА ДИСКОТЕКЕ

ТАНЦУЮЩАЯ КЕПКА

Танцор в центре круга снимает со своей головы кепку и одевает её на голову любого из танцующих детей. Танцор в кепке должен выйти в круг и показать несколько движений, которые за ним повторяют все танцующие в круге ребята. Затем передает кепку другому танцору, и все повторяется.

БУМАЖКА

У всех желающих участвовать имеются маленькие кусочки бумажки. Суть игры - поцеловать, кого захочешь. Т.е. подходите к предмету своего вождения, даете ему бумажку. Это своего рода маячок - я, мол, хочу тебя поцеловать. И... целуете, куда хотите (хоть в правую щеку, хоть в левую :-)) По правилам человек не имеет права вам отказать (обычно редко кто отказывается). Итог - все, довольные, ходят и целуются. Вожатые тоже играют!

Предупреждение:

- § Игру не следует проводить, если в лагере какая-нибудь эпидемия или карантин.
- § Если проводить игру часто, она надоедает и теряет свой колорит.
- § Однажды поиграв, особо активные дети старших отрядов запускают игру самостоятельно, что при отсутствии должного контроля приводит к усугублению пп.1 и 2.
- § Игра несет небольшую опасность для людей, особо популярных в лагере (некоторых вожатых, пионеров старших отрядов и пр.).

ПАРАД ЗВЕЗД

Отвязное и безбашенное мероприятие. Это когда вожатые переодеваются и гримируются из всех сил изображая выступление каких-нибудь звезд отечественной и зарубежной эстрады под соответствующую музыку. Антураж - заранее вывешенная афиша и сцена на дискотечной площадке. Успех обеспечивают:

- § Использование в качестве фанеры самых последних или супер-заезженных хитов.
- § Артистизм и импровизация.
- § Неумная фантазия и почти полное отсутствие логики и стоп-крана при изготовлении костюмов!
- § Смена пола.

ТАНЦЫ НАРОДОВ МИРА

Отряды становятся каждый в свой кружочек. По команде ведущего под музыку все дружно начинают танцевать как:

- § Довольные бегемоты.
- § Пьяный милиционер.

- § Бешеные ежи.
- § Цветущие кактусы.
- § Старые папуасы.

и т.д... (полный простор для фантазии). В это время несколько человек - жюри оценивают эти танцы. Если во время исполнения им понравился кто-то отдельно или весь отряд в целом, то этому кому-то или отряду дается цветная бумажка. Игра длится непрерывно минут 20. DJ меняет музыку, ведущий задает задание, жюри оценивает. Побеждает отряд, набравший самое большое количество бумажек!

ШВАБРА

Все играющие разбиты на пары, танцующие нон-стопом деленные танцы. Водящий пары не имеет, зато у него есть швабра. Когда водящий ударяет шваброй об пол, музыка останавливается, и играющие, пока швабра не упала, должны успеть поменяться парами. Тот, кто остался без пары, получает швабру и становится ведущим.

КАКОЙ ТАНЕЦ СЛЕДУЮЩИЙ

Участники вечера произвольно группируются в разных углах зала, где стоят помощники дежурного с большим конвертом в руках. По сигналу движение в зале прекращается, и в каждом углу подсчитывают, сколько человек там собралось. Конверт вскрывает тот помощник, вокруг которого собралось больше участников вечера. Извлекается карточка и объявляется название танца.

КОПИЯ ПАМЯТНИКА

Материал: повязки для глаз.

Продолжительность игры: 10-20 минут.

Предполагаемое количество игроков: не менее 2. Из всех присутствующих выбирается пара "А" и "Б". Игрока "Б" помощник ведущего игры выводит за дверь и завязывает ему повязку на глаза. В это время игрок "А" придумывает себе необычное положение тела (например: стоя, сидя на стуле, лежа). Когда он готов, застывает в этом положении. Вводят игрока "Б". Его задача на ощупь определить положение, в котором находится игрок "А" и скопировать его, т.е. самому занять, по его мнению, точно такое же положение. Когда он готов, ему открывают глаза. Все сравнивают результат.

АВТОГРАФЫ

Материал: ручки, листы бумаги.

Продолжительность игры: в течение одной музыкальной композиции.

Предполагаемое количество игроков: не менее 2.

Юноши получают задание: за определённое время (скажем, 2-3 минуты) собрать побольше автографов девушек. Сообщая имя победителя, ведущий объявляет, что каждый автограф равнозначен обещанию танца.

Дайте каждому игроку карандаш и листок бумаги. Затем каждый человек начинает обходить других, стараясь выяснить кто есть кто. Обходя друг друга, игроки просят каждого назвать свое имя и фамилию. Побеждает игрок, первым собравший полный список имен с правильными подписями.

НЕОЖИДАННЫЙ ПАРТЕР

Материал: музыка.

Предполагаемое количество игроков: большая группа.

Играющим предлагают построиться парами в колонну и, взявшись за руки, поднять их вверх. Под звуки мелодии один из участников, проходя под руками, выбирает себе пару и становится в конце колонны. Игрок, оставшийся в одиночестве, повторяет те же действия. Таким образом, пары всё время меняются до тех пор, пока звучит мелодия. Как

только она обрывается, образовавшиеся пары танцуют очередной танец. Затем вновь звучит знакомая мелодия - игра повторяется.

МОЛЕКУЛА

Материал: повязки для глаз.

Продолжительность игры: 10-20 минут.

Предполагаемое количество игроков: не менее 2. Ведущий объявляет в микрофон: «Молекула - 2». Все танцующие должны объединиться по двое и продолжить танец. Далее ведущий объявляет в микрофон: «Молекула - 3». Снова танцующие объединяются, но по 3 человека. Так происходит, пока в центре зала не образуется большой круг. Важное условие: во время объединения в «молекулы» не должен происходить договор по поводу выбора партнера. Во время танца все объединенные «молекулы» знакомятся.

Определяется площадка без опасных препятствий. Выбирается водящий — «молекула». Все играющие — «атомы». Они рассеиваются по площадке в произвольном порядке, и водящий начинает догонять игроков. Тот, кого осалили, берет за руку водящего, и они вдвоем догоняют остальных. Игра заканчивается тогда, когда все играющие и водящий держатся за руки, то есть, все пойманы.

Играющие хаотично движутся по одному, пока ведущий не скажет «По двое!» (трое или четверо). Играющие должны объединиться в пары (тройки или четверки). Не успевшие – выбывают.

Идёт дискотека. Ведущий объявляет в микрофон: «Молекула - 3». Все танцующие должны объединиться по трое и продолжить танец. Те, кто не смог встать в тройку, покидают середину зала. Далее ведущий объявляет в микрофон: «Молекула- 4!». Снова танцующие объединяются, но уже по 4 человека. Так происходит, пока в центре зала не останется минимум участников. Им вручается приз. Важное условие: во время объединения в «молекулы» не должен происходить договор по поводу выбора партнёра. Во время танца все объединённые в «молекулу» знакомятся.

Ребята изображают броуновское движение молекул, встречаясь, здороваются друг с другом. По команде вожатого: "Молекула по..." разбиваются по 2, 3...25 человек. Это позволяет разбить отряд на нужное количество микрогрупп. Вариант: молекулы ходят, опустив голову. По сигналу они поднимают голову и здороваются заданным способом с человеком, который окажется наиболее близко. Здороваться можно:

- § Официально
- § Без слов
- § Только руками
- § С другом после долгой разлуки
- § С другом после очень долгой разлуки
- § С врагом
- § Звуками
- § С тем, с кем еще не здоровались.

ТОПОТУШКИ

Оборудование: стулья.

Продолжительность игры: 10 минут.

Предполагаемое количество игроков: более 10.

Равное количество мальчиков и девочек садятся напротив друг друга. Мальчики и девочки шепотом сообщают ведущему имена тех, кого они загадали. Главное, чтобы не было повторов. Затем первый мальчик подходит к девочке, по его мнению, его загадавшей, и топает перед ней ногой. Если он угадал, то девочка встает и мальчик садится на ее стул. Девочка становится сзади стула. Если мальчик не угадал, то девочка топает ногой, и он возвращается на свое место. Затем играет девочка и т.д., пока не образуются все пары.

ТАНЕЦ СО ШВАБРОЙ

Оборудование: швабра.

Предполагаемое количество игроков: нечетное количество.

«Танец со шваброй» всегда создает веселую суматоху. Для игры необходимо нечетное количество игроков. Все играющие выбирают себе партнеров. Один человек, которому не хватает пары, танцует со шваброй. Когда музыка неожиданно заканчивается, играющие должны сменить партнера. Танцующий со шваброй бросает ее и хватается себе партнера. Игрок, оставшийся без партнера, подбирает швабру и танцует с ней, пока музыка снова не остановится.

ЛЮБИМЫЙ КРУГ

Количество игроков: любое.

Все располагаются поудобнее. Вперёд выходит ведущий. Предлагает спеть хором хорошо известную песню, например, «Подмосковные вечера» или «Голубой вагон». По первому хлопку ведущего все громко начинают петь, по второму – пение продолжается, но мысленно, по третьему хлопку – вновь все поют вслух. И так несколько раз, до тех пор, пока кто-нибудь не собьётся. Тот, кто ошибся, выходит вперёд и продолжает вести игру.

НА ВОДЕ

ПОПЛАВКИ

Это игра-упражнение. Задание несложное. Зайдите в воду по грудь, вдохните поглубже и присядьте, опустившись на дно. Голову наклоните к коленям, а руки соедините впереди. Теперь достаточно разжать руки, чуть коснуться дна — и вы всплывете: вода сама вытолкнет вас на поверхность, как поплавок.

Эта игра не состязательная, но можно условиться следующим образом: кто за 2 минуты большее количество раз опустится на дно и всплывет на поверхность воды, тот и выиграл.

АВРАЛ

А в эту игру лучше играть большой компанией. В ней проверяются и развиваются умение собраться, внимание и подвижность.

А сколько брызг и смеха!

Разбейтесь на команды,стройтесь на берегу по росту, рассчитайтесь по порядку номеров.

Первый номер — капитан команды.

По первому сигналу капитана все строятся. По второму сигналу все бегут в воду. Потом следует команда:

"Вольно!" Теперь можно поплескаться. Неожиданно звучит команда: "Аврал!" Все тут же должны выбежать на берег и построиться по росту в прежнем порядке. Побеждает команда, которая сделает это первой.

ТРИТОНЫ

Движения занятых в этой игре действительно напоминают движения тритонов. В игре нужно идти по дну руками, вытянув ноги по воде. Хорошо так играть на отмели или мелководье. Опять отмечается дистанция вдоль берега — 10-15 метров. По сигналу все выстраиваются в одну линию, держась руками за дно. По второму сигналу все начинают быстро двигаться к финишу. Победитель: тот, кто пришёл первым.

МОРСКИЕ ВСАДНИКИ

Мальчишкам эта игра очень нравится. Но и девочки не прочь поучаствовать в таких соревнованиях. Да и взрослых эта игра развлечет и позабавит. Играющие делятся на пары, одни изображают коней, другие — всадников, которые садятся верхом на своих скакунов. Кони с всадниками на плечах входят в воду по грудь и становятся друг против друга.

Суть юры состоит в следующем: всадники стараются стянуть друг друга с коней и окунуть в воду; кони активно помогают своим седокам. Как только один из всадников оказался в воде, бой прекращается, игроки в паре меняются ролями. Можно провести и командное состязание всадников.

В команде, естественно, должно быть равное число пар, сражение происходит пара на пару. Победа присуждается по очкам, которые начисляются за каждого поверженного в воду всадника.

ГИДРОВАЛАН

В жаркий день играть в бадминтон лучше всего на воде — и прохладнее, и занимательнее. Пластмассовые воланы в воде не тонут, а ракетки для бадминтона на воде лучше смастерить из фанеры или пластмассовой пластинки. Но можно использовать и обычные ракетки. Размеры площадки для игры в гидроволан такие же, как и для "сухопутного" бадминтона. Но обозначить ее границы нужно поплавками. На шестах укрепляется сетка.

Играть можно вдвоем или вчетвером, по правилам, принятым в бадминтоне. Нужно соблюсти лишь одно дополнительное условие: все игроки должны быть хорошими пловцами.

Если брошенный противником волан улетает за границу поля, это аут! Но в обязанности играющих входит возвращение волана из аута противнику.

Если противник нарочно посылает волан в аут, игра прекращается, и ему засчитывается поражение.

ТОРПЕДЫ

Участники этой игры разбиваются на пары. Пловцы становятся лицом друг к другу, берутся за руки, упираются ступнями в ступни друг другу. По команде они отпускают руки и, резко оттолкнувшись друг от друга, скользят по воде в противоположные стороны.

Побеждает пловец, который сумеет проскользнуть дальше, не помогая себе при этом движениями рук или ног.

ВОДОЛАЗ

Любители понырять могут развлечься следующим образом.

На дно бассейна или песчаное дно прозрачного водоема бросают цветные пластмассовые тарелочки, которые хорошо видны в воде. По сигналу участники игры ныряют и стараются собрать как можно больше тарелочек.

Время соревнования ограничено 30—40 секундами. Игрок, собравший за это время большее количество тарелочек, считается победителем.

Игру можно усложнить. На дно бросают тарелочки разного цвета, но каждый ныряльщик получает задание собрать тарелочки какого-то определенного цвета. Побеждает игрок, собравший большее количество тарелочек заданного цвета.

БОЙ НА ВОДЕ

Для игры нужны плавательные доски или резиновые круги по числу игроков. Участвуют две команды, которые различаются по цвету шапочек на голове. Сначала соревнуются пятерки мальчиков, затем девочек. Перед началом поединков игроки в разных сторонах водоема занимают на досках положение лёжа или сидя. По сигналу, подгребая руками, играющие сближаются. Подплыв друг к другу, каждый старается

улучить момент и ловким движением стащит соперника в воду. Однако в случае промаха нетрудно и самому, потеряв равновесие, оказаться в воде. Кого настигнет такая участь, выбывает из борьбы. Выигрывает пятерка игроков, которая к концу боя на воде сохранит на досках больше своих участников. Игру можно проводить как на время (5-8 мин), так и до полной победы одной из команд.

ГОНКА КАТЕРОВ

Для игры нужны 4 плавательных доски. Друг перед другом выстраиваются, к примеру, две команды, в каждой из которых по 5 мальчиков и 5 девочек. Мальчики - на одной стороне дорожки, девочки - на другой.

По сигналу по 2 человека от команды (мальчик и девочка) одновременно начинают заплыв доской вперед. Их задача - встретиться где-то на полпути и, обменявшись досками, продолжать движение вперед. Возле противоположного бортика (коснувшись его доской) игроки передают доски вторым номерам, а сами выходят из воды. Завершают эстафету последние номера в колоннах. Выигрывает та команда, которая закончила гонку первой. Гонка мячей Команды по 6-8 человек в каждой, расставив ноги на ширину шага, становятся в колонну по одному на расстоянии 3 м одна от другой.

Дистанция между игроками в командах около 1 м. Каждая команда имеет свой мяч, который находится впереди стоящих в колоннах. По сигналу руководителя играющие, наклоняясь (голова и плечи в воде), передают между ногами мяч стоящим сзади, которые таким же образом передают его дальше. Когда мяч дойдет до конца колонны, его передают над головой: каждый игрок прогнувшись принимает мяч от стоящего позади и передает игроку, стоящему впереди. Направляющий, получив мяч, снова передает его между ногами назад. Выигрывает команда, которая быстрее закончит передачу мяча установленное количество раз. Игрок, уронивший мяч, должен овладеть им и продолжать передачу.

ДЕЛЬФИНЫ

Пластмассовые обручи связывают друг с другом, чтобы образовалась дорожка. Возле каждой такой дорожки из 6-10 обручей выстраиваются в колонны играющие. По сигналу первый в колонне подныривает под первый обруч, а другой обруч преодолевает сверху. Таким образом, то ныряя, то скользя по поверхности, игрок преодолевает всю дорожку. Достигнув противоположного бортика, игрок поднимает вверх лежащий там флажок. Это сигнал второму игроку начать движение вперед.

Руководитель и его помощники следят за тем, чтобы дорожка преодолевалась правильно. Если игрок, не показываясь на поверхности, пронырнет между двумя обручами, команде начисляется штрафное очко. Победа команде засчитывается в том случае, если она закончила игру первой при наименьшем числе ошибок. За мячом в воду участвуют две команды, которые устраиваются на берегу или на бортиках бассейна лицом к воде. В руках у первых номеров - резиновые мячи средних размеров.

По сигналу ведущего они бросают их вперед, а затем прыгают в воду и плывут к мячам. Но не к своему мячу, а к мячу, который бросил противник. Достигнув мяча, игрок плывет с ним (ведя перед собой) к месту построения команд и передает в руки второго номера. Приплывший первым получает для своей команды одно очко. Таким образом, чтобы победить, надо не только хорошо плавать, но и далеко бросать мяч. Побеждает команда, набравшая больше очков.

МЯЧ ЗА ЧЕРТУ

Игроки двух команд входят в воду и выстраиваются у противоположных бортиков бассейна лицом к середине. Бортик является для них в игре линией дома, который они защищают. Руководитель бросает мяч на середину между командами. Игроки плывут к нему и, завладев мячом, начинают перебрасывать между собой, стараясь не отдать его

противнику. Задача состоит в том. Чтобы приблизиться к дому противника и коснуться мячом бортика бассейна. На открытом водоеме поле для игры ограничивают поплавками, дорожками из поплавков. Игра длится 10 минут. Выигрывает команда, сумевшая большее числа раз коснуться мячом дома противника.

ПОЙМАННЫЙ МЯЧ

Играющие прыгают по очереди со стартовой тумбочки, помоста, трамплина, и на лету ловят брошенный им мяч. Выигрывает тот, кто за три попытки поймает мяч большее количество раз. Мяч необходимо бросать постоянно на одном уровне. Победитель: Игрок, поймавший больше мячей.

РЫБАКИ

Эта игра на погружение. Участники входят по грудь в воду и образуют круг. В центре круга — водящий, у него в руках верёвка с мячом на конце длиной до 2 метров. Водящий раскручивает мяч так, чтобы он пролетал почти у самой воды, вынуждая играющих окунаться с головой, чтобы не быть задетыми. Тот кто не успел нырнуть и был задет — становится в круг вместо водящего, а водящий на его место.

МОРСКОЙ БОЙ

Стать лицом друг против друга на расстоянии полутора-двух шагов, каждый играющий брызгает водой в партнера. Проигрывает тот, кто первый начнет вытирать лицо руками или повернется к партнеру спиной.

СОСЧИТАЙ

Встать парой друг против друга. Один, приседая, погружается в воду и открывает глаза. Другой показывает ему под водой (на расстоянии 30—40 см от глаз) разное количество пальцев. Поднявшись из воды, отгадывающий говорит, сколько пальцев он увидел. Затем отгадывает партнер.

НАДЕНЬ КРУГ

Положить перед собой резиновый круг и, сделав вдох, погрузиться в воду так, чтобы, вставая, надеть круг на голову.

ВЕСЫ

Встать парой спиной друг к другу, продев руки под локти партнеру. Каждый, поочередно наклоняясь вперед, отрывает партнера ото дна, опускает свое лицо в воду и делает выдох. Находящийся над водой не должен сгибать и поднимать ноги.

КТО ПРЫГНЕМ ВЫШЕ

Поднять руки в стороны ладонями вниз. По команде подпрыгивать вверх, отталкиваясь ото дна ногами, делая одновременно движения руками вниз в воду, тем самым помогая толчку.

САМАЯ БЫСТРАЯ ПАРА

Разбиться на пары (первые и вторые номера) и занять место на старте. Вторые номера встают за первыми.

САМАЯ БЫСТРАЯ ТРОЙКА

Разбиться на тройки. Двое держат палку (длиной около метра) за концы, третий, стоящий позади, — за середину. По сигналу двое крайних начинают шагать по дну вперед, третий ложится на воду и работает ногами кролем. Выигрывает тройка, первой

достигшая финиша. Итог подводят после трех попыток, чтобы все участники смогли поменяться местами.

ЭСТАФЕТА С МЯЧОМ

Выстроить две команды в колонну по одному, на 2—3 шага одна от другой. Дистанция между игроками в колоннах — 1 шаг, положение ног—шире плеч. У стоящих впереди (капитанов) в руках мяч. По сигналу капитана наклониться и передать между ног мяч стоящему сзади, тот передает мяч дальше. Последний, получив мяч, бежит с ним к возглавляющему колонну, и игра возобновляется. Побеждает команда, капитан которой первым встанет во главе колонны.

РЫЦАРСКИЙ ТУРНИР

Разделиться на две команды, попарно, с учетом физической подготовленности игроков. Каждая пара — «конь» и «всадник». Всадник сидит на плечах своего партнера, а тот руками прижимает к себе его ноги.

По сигналу команды начинают единоборство. Задача «всадника» — сбросить противника с «коня» в воду. Захваты разрешаются только за руки. Сброшенный «всадник» вместе с «конем» выбывают из игры.

ВЕРХОМ НА ДЕЛЬФИНЕ

Играющие садятся на надувные резиновые подушки, круги или мячи и по сигналу начинают двигаться вперед, делая гребковые движения руками. Выигрывает тот, кто первым достигнет финиша. Не сумевшие удержаться на «дельфине» из игры выбывают.

Играющие, захватывая противника за туловище и руки, стараются оторвать его ото дна, а затем окунуть с головой. Побеждает тот, кто из пяти схваток выиграет не менее трех. Запрещается удерживать противника под водой.

ПО ДНУ НА РУКАХ

Место для этой игры надо найти совсем неглубокое: воды должно быть по колено; дно — чистое (песчаное, из мелкой гальки). Отмерьте дистанцию — метров 10. Играть можно по-разному. Сначала пусть и ноги помогают. Вставай на четвереньки — твой соперник (или соперники) поступит так же. Сигнал — побежали наперегонки на четвереньках; голова поднята над водой. Научились так бегать? Теперь посложнее задача — лицо нужно будет опустить в воду и держать так до финиша. Конечно, перед тем как пуститься в путь, надо будет сделать вдох поглубже. Выдохнуть-то в воду можно будет, а вот если поднимешь голову над водой, чтобы вдохнуть, — дальше бежать и не стоит: все равно ты уже проиграл. А теперь самое трудное: ноги надо вытянуть, о дно опираются только руки, голова над водой — марш на руках к финишу!

ДУЙ ВОВСЮ

Сейчас тебе придется передвигаться в воде, гоня перед собой легкий воздушный шарик. Гоня не руками, не лбом, а своим дыханием. (А если коснешься шарика — проиграл сразу.) Умеете плавать — плывите. Не умеете еще — двигайтесь, опираясь на дно руками и ногами (или только руками — каков уговор будет). Дистанцию заранее отмерьте. Шарик, чтобы их не спутать, возьмите разноцветные (и конечно, круглые). Впрочем, на них можно номера написать, если все они окажутся одного цвета.

МАЯТНИК

Эта забава — для троих. Двое, войдя в воду по грудь, становятся друг против друга на расстоянии примерно метра. Третий стоит между ними — он-то и будет исполнять роль маятника, падая боком то в одну, то в другую сторону и уходя с головой под воду. (Последнее, впрочем, не обязательно.) А партнеры принимают его поочередно на руки и

отталкивают ладонями. Так он и качается из стороны в сторону. Когда ему надоест быть маятником, на его место встанет кто-то из тех, кто его раскачивал. Наверное, интересно поиграть в эту игру с папой и мамой? Правда, папе стать маятником будет трудно...

КАЧЕЛИ ДЛЯ ДВОИХ

Вода — по пояс. Двое стали друг против друга, взяли за руки и присели, упершись ступнями. Головы у обоих пока над водой. Но вот кто-то из них, вдохнув хорошенько, первым откидывается назад, приседает поглубже. Голова его оказывается в воде, зато он приподнял второго. Теперь черед того делать глубокий вдох и погружаться под воду, вытягивая наверх первого, а то ему уж и дышать нечем. Вот так и раскачиваются они, по очереди исчезая в воде и появляясь из нее. Пока не надоест.

ЧЕХАРДА

В отличие от чехарды земной здесь приходится не только перепрыгивать через голову партнера, но и нырять. На неглубоком месте (где вода по пояс) стоят вдоль берега в пяти шагах друг за другом, скажем, трое мальчишек. (Меньше — нельзя, больше — пожалуйста.) Тот, кто стоит последним, оттолкнувшись от дна, пытается перепрыгнуть через стоящего впереди, опершись на его плечи (тот пригнулся). А теперь надо нырнуть и проплыть между ногами следующего. Если впереди никого уже нет, придется остановиться; если компания большая, надо продолжать в том же духе — перепрыгивать, нырять. Тот, кто оказывается теперь сзади, может в свок очередь пуститься в путь, как только начавши» игру, вынырнув, встал на место (если играют втроем) или перепрыгивает снова (если вас больше).

С ТРАМПЛИНА

Вдвоем вы беретесь за руки так: пальцами правой руки обхватываешь свое же левое запястье, а пальцами левой руки берешься за правое запястье другого. Получается своего рода живой трамплин, с которого может взлететь в воздух третий ваш товарищ. Если вы хорошенько его подбросите (а он поможет вам, слегка присев перед полетом), он успеет сделать в воздухе кувырок и плюхнется в воду как лягушка! Место, на котором вы устроите забаву, должно быть достаточно глубоким (вода — по грудь); на дне никаких коряг и банок!

НЕВОД

В эту игру стоит играть, когда народу соберется побольше. Посчитались — кому-то выпало водить: стараться осалить убегающих, уплывающих, увертывающихся от него, ныряющих (под водой салить нельзя!). Но одному водить недолго придется: тот, кого он осалил, тоже принимается ловить других вместе с ним. Ловцов становится все больше. Вот их стало пятеро — теперь они должны не просто осалить каждого оставшегося, а взять его в кольцо. Но тот может спастись, если поднырнет под руки водящих. И тогда те двое, которые его опустили, выходят из воды на берег. Невод распался. Игра продолжается до тех пор, пока есть кого ловить. Тот, кто продержался дольше всех, — молодец.

УДОЧКА

Стоящий в центре водящий раскручивает на веревке мяч, а остальные, расположившись по кругу, должны вовремя окунуться, чтобы мяч пролетел над головой, не жадев ее. Кто попался на удочку, тому водить.

ВОДЯНЫЕ ЖМУРКИ

Эти жмурки необычны не только тем, что в них играют в воде, — глаза завязаны у всех, кроме одного. Вернее, не завязаны, а закрыты купальными шапочками. А один,

вооружившись колокольчиком, дразнит ловцов... Вот сразу двое с разных сторон двинулись на звук, но хитрец быстренько отплыл, отошел в сторонку, и те схватили не его, а друг друга. Тот, кто все-таки сумел поймать звонящего, отдает ему свою шапочку, сквозь которую ничего не видно, и получает его колокольчик.

СТРЕЛОЙ СКВОЗЬ ОБРУЧ

На краю плотика, мостков закрепляется вертикально обруч. Вытянешь вперед руки, оттолкнешься, пролетишь сквозь обруч — и окажешься в воде. Твоя задача — не помогая себе ни руками, ни ногами, проскользнуть по воде как можно дальше. Заметь: если лицо опустишь в воду, результат будет лучше. Остаешься на том месте, которого ты достиг. Посмотрим, каковы будут успехи твоих соперников?

НА СПИНЕ

Тоже задача на скольжение. Но скользить тут надо на спине. Двое берутся за руки, опираются друг в друга ступнями, как бы висят в воде поплавокми. Что произойдет, если теперь они отпустят руки и распрямят ноги? Верно — заскользят в разные стороны. Остается выяснить, кому удалось дальше проскользнуть.

В ПЛОХУЮ ПОГОДУ НАЙДИ РУЧКУ

Играют две команды от 3 до 12 человек. Игроки одной команды выходят из комнаты либо закрывают глаза. Задача второй команды - спрятать ручку так, чтобы её было видно (т.е. её бы не скрывал никакой предмет), но чтобы она не бросалась в глаза. Ведущий контролирует соблюдение этого условия. Приглашается команда соперников. Ведущий засекает время. В полной тишине игроки ищут ручку. Заметивший её должен сесть спокойно на стул, не выдав, где он обнаружил ручку. Последний игрок должен взять её и сесть на стул, после чего ведущий сообщает время поиска. Команды меняются ролями. Побеждает команда, затратившая минимальное время на поиск ручки.

ПОСТРОЙ КРЕПОСТЬ

Играющие сидят кругом на стульчиках. Водящий в центре круга с завязанными глазами. Он стражник, охраняющий территорию. Сидящие - неприятели, которые должны построить на территории крепость, для чего им нужно на один стул суметь составить все остальные (число стульев равно числу игроков). Водящий стремится остановить строителей. Рукой он показывает, откуда ему слышится звук, произнося «здесь». Если ему удалось указать на строителя, то строитель выбывает из игры, указав на место строительства крепости - она должна быть перестроена в другом месте. Если крепость построена, победили строители.

ТИШЕ-ГРОМЧЕ

Вы, наверное, играли в детстве в игру «Холодно-горячо»? Наша игра ей подобна: ребята садятся в круг, водящий выходит из круга, и отворачивается спиной. У кого-нибудь из членов группы спрятан какой-нибудь предмет. Задача водящего - найти человека, у которого спрятан предмет. Как только он заходит в круг, все начинают петь какую-то песню и тем громче, чем ближе водящий к спрятанному. Соответственно, песня поётся тише, если водящий отдаляется от этого человека. Когда предмет найден, водящий меняется, если нет, то игра продолжается.

Цель: «убить время».

Время: 8-10 минут.

Место проведения: любое.

Условие игры: ребята садятся в круг, водящий выходит из круга, и отворачивается спиной. У кого-нибудь из членов группы спрятан какой-нибудь предмет. Задача водящего - найти человек, у которого спрятан предмет. Как только он заходит в круг, все начинают петь какую-то песню и тем громче, чем ближе водящий к спрятанному предмету. Соответственно, песня поется тише, если водящий отдаляется от этого человека. Когда предмет найден, водящий меняется, если нет, то игра продолжается.

ТАРАКАНЬИ БЕГА

Цель: разгрузка.

Время: 12-15 минут.

Условие игры: для этой игры необходимо 4 спичечных коробка и 2 нитки (в расчете на двух участников). Нитка привязывается за пояс спереди, к другому концу нитки привязывается спичечный коробок так, чтобы он висел между ног. Второй коробок кладется на пол. Раскачивая, как маятником, коробками, находящимися между ног, участники должны подталкивать коробки, лежащие на полу. Кто быстрее пройдет обозначенное заранее расстояние, считается победителем.

ШПИОН

Детям очень нравятся детективы, и эта игра будет проходить в стиле знаменитых разгадок Шерлока Холмса. Ребята делятся на команды, которые пишут друг другу письма молоком. Последующая расшифровка письма приносит массу удовольствия игрокам. Будет лучше, если письма будут ещё и зашифрованные.

КАПКАН

В этой интересной игре проверяется ловкость и сообразительность участников. Играют трое - остальные наблюдают и ждут своей очереди.

По краям стола становятся два охотника. Капканом служит двухметровая веревка или шнур, завязанный в большую петлю - делают только полуузел.

Диаметр петли 25-30 см.

Охотники держат шнур за концы так, чтобы кольцо петли касалось стола.

На расстоянии 15-20 см от петли на стол кладут приманку (кубик, игрушку).

К столу подходит игрок, делает обманные движения, проверяя реакцию охотников. Улучив момент, быстрым движением продевает руку через петлю и, схватив приманку, выдергивает обратно.

Охотники стараются в этот момент затянуть петлю, чтобы в нее попала рука.

Участники игры по очереди меняются ролями.

Этот аттракцион можно проводить и между командами.

Для этого от каждой команды выделяется по два охотника, которые будут ловить всех оставшихся членов команды противника.

Каждому дается одна попытка. В случае победы он приносит своей команде одно очко.

Команда-победительница определяется по наибольшему числу набранных очков. Возможны и другие условия соревнований.

На игровой площадке шесть играющих встают в пары. Пара берется за руки и поднимает их вверх, образуя ворота. Все остальные играющие берутся за руки и цепочкой бегают между воротами, по сигналу ведущего ворота закрываются, т.е. опускают руки, стараясь поймать игрока, проходившего последним через ворота. Пойманные игроки образуют новые ворота. Игра продолжается.

РИСУЕМ ВМЕСТЕ

Предложите двум игрокам выйти вперед и нарисовать на одном ватмане совместный рисунок. При этом нужно выполнить одно условие: завязать игрокам глаза.

Предложите тему для рисунка (природа, домашние животные и т. д.). Пусть игроки заранее договорятся о том, кто что будет рисовать. Затем завяжите им глаза и предложите нарисовать рисунок.

После того, как рисунок будет завершен, развяжите глаза игрокам и предложите посмотреть на то, что нарисовано. Скорее всего, рисунок будет неслаженным, будут допущены ошибки.

Подведите итог. Часто в нашей жизни грех закрывает нам глаза, как эта повязка. И эпизоды нашей жизни порой бывают неслаженными, мы допускаем ошибки. Но Бог снимает повязку под названием «Грех» с наших глаз и мы видим все несовершенство нашего естества. А это даже очень смешно!

ШАРИК С ПОЖЕЛАНИЯМИ

В простой свободной обстановке вы можете поиграть в игру - пожелание.

Надуйте небольшой шарик и предложите всем присутствующим подкидывать его от одного человека к другому так, чтобы шарик не падал на пол и на другие предметы. При этом ведущий должен включить магнитофон или играть на любом музыкальном инструменте.

Через короткое время ведущий останавливает музыку. Человек, который последним коснулся шарика до остановки музыки, должен сказать всем присутствующим или какому-нибудь одному человеку пожелание вслух.

ЧТО В РЮКЗАКЕ

Игроки команд по очереди подбегают к ведущему, у которого в руках рюкзак, набитый разными вещами. По команде каждый из них засовывает руку в рюкзак (смотреть нельзя!!!), нащупывает любую вещь и говорит, что это, а потом вытаскивает - для проверки. Командам дается определенное время, и побеждают те, кто узнал как можно больше вещей.

ПРОВЕРЬ НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТЬ

Вариант А

3 игрока покидают комнату. Ведущий предлагает оставшимся в ней точно описать вышедших игроков (внешность, качества характера, данные о месте учебы и т.д.). Провести аналогию: обязательно кто-то окажется в стороне.

Вариант Б

Игроки становятся друг против друга парами, по команде ведущего они всматриваются друг в друга в течении 15 сек., потом поворачиваются спиной и начинают отвечать на вопросы ведущего друг о друге. Выигрывает тот, кто даст наиболее полные и правильные ответы. Вариант В

Один игрок выходит, все меняются местами. Одного игрока накрывают одеялом. Игрок заходит и пытается угадать, кто сидит под одеялом.

СОБАКИ И ПЕТУХИ

Игроки садятся в круг. Ведущий даёт каждому название города.

Затем говорит: «Я слышал, что в городе ... собаки кукарекают, а петухи лают».

Игрок, чей город был назван, отвечает: «Нет, сударь, в городе ... собаки не кукарекают и петухи не лают. Город, в котором собаки кукарекают, а петухи лают, называется...».

Игрок, чей город был назван, отвечает таким же образом. Если кто-то отвечает не сразу или путается, он даёт залог. Когда залогов набирается много, их выкупают, выполняя какое-нибудь задание ведущего.

КТО У НАС МАЛЕНЬКАЯ ЗЕЛЕНАЯ МЫШКА?

(Фразу можно изменить, главное – чтобы было смешно и никому не обидно).

Водящему говорят, что он отойдет и группа загадает одного из присутствующих (назначит его «маленькой зеленой мышкой»).

Водящий должен будет прийти и громко спросить: «Кто тут маленькая зеленая мышка?» – ему все громко крикнут: «Я!»

Тогда по голосу, по выражению глаз водящий должен догадаться, кого загадали. Как только водящий уходит, всем остальным объясняют, что эта игра – розыгрыш первого водящего. На кого он покажет, тот и будет первой «маленькой зеленой мышкой», немного расстроится (для виду) и уйдет «водить».

Второй раз все действительно кого-то загадывают, новый водящий возвращается и спрашивает: «Кто у нас маленькая зеленая мышка?» Все набирают воздух, словно собираются крикнуть: «Я!», но... молчат. «Я!» кричит только первый водящий. Игра, как и предыдущая, «на новенького», и сначала может показаться, что ситуация для него обидная. Это не так. У детей прекрасное чувство юмора. Совет. На первую игру выберите водящим самого активного ученика. Можно предложить водить тому, кто в поездке не дает проявлять инициативу другим, кто поучает всех. Если в следующей поездке к вашей группе присоединится новый взрослый, его тоже стоит сделать водящим: он быстрее сумеет влиться в детский коллектив, если найдет силы посмеяться вместе со всеми над удавшейся шуткой.

АВТОМОЙКА

Игра проводится на мягком деревянном покрытии или на траве. Идеально подходит для большого количества участников. Сначала отряд строится в две шеренги лицом друг к другу, затем дети опускаются на колени, образуя своеобразный коридор «мойщиков». Далее участникам говорят, чтобы они представили свои руки щетками, которыми нужно помыть «автомобиль». Крайний справа ребенок первым «заезжает» в коридор на четвереньках, и проходит его до конца, за ним справа по одному заезжают все участники, соблюдая безопасную дистанцию. Задача «мойщиков» - усиленно тереть «автомобиль» «щетками». После прохождения всего коридора первые «автомобили» становятся «мойщиками». И так пока не пройдут все участники. Одна из самых действенных игр для поднятия эмоционального настроения. Если провести перед отбоем, можно брать с собой 2 тома сказок, и столько же колыбельных, как раз на пол ночи.

ГОЛ-МИМО

Зал делится на две половины. Ведущий поочередно показывает то левую, то правую руку. Участники, исходя из того, какая рука показывается, кричат: Правая половина зала - Гол! (поднята правая рука) Левая половина зала - Мимо! (поднята левая рука) Если ведущий поднимает вверх обе руки, участники кричат -"штанга" Главное для игроков, не запутаться, так как ведущий может поднять правую руку, но показать ей на левую половину зала.

1 вариант

Ведущий делит зал на две половины, договаривается, что когда он поднимает руку одна половина зала кричит «гол», левую руку – вторая половина зала кричит «мимо». Если он поднимает обе руки – все кричат «штанга».

2 вариант

Тоже игра, что и «гол-мимо», только на правую руку – одна половина зала произносит слова: «В бане веники мочены», на левую руку – другая половина зала произносит: «С Волги бревна привезены», на обе руки «Барыня, барыня, сударыня-барыня».

Участники делятся на две команды (территориально). Затем разучиваются названия рук. Одна называется «гол», другая - «мимо», когда руки скрещены - весь зал кричит - «шайба». Та команда, на которую показывает одна из рук, должна громко прокричать название руки. Задача ведущего - запутать участников. Для накала страстей ведущий ведет счет. Если кто-то один в команде ошибается, то другой команде прибавляется одно очко. Счет можно вести строгий, а можно так, как хочет ведущий.

УХО-НОС

Правила этой игры очень простые: нужно взять правой рукой себя за кончик носа, а левой - за правое ухо, затем хлопнуть в ладоши и поменять руки так, чтобы теперь левая рука держалась за кончик носа, а правая - за левое ухо. Попробуем. Начали!

ЕХАЛИ ЦЫГАНЕ

Вожатый предлагает ребятам построить цыганскую повозку, состоящую из телеги, тройки лошадей, стен телеги, крыши, колес, извозчика, пассажиров, жеребенка на привязи. Время на подготовку задания 3 – 5 минут. Интерпретация: кучер – на данный момент главный лидер – организатор в отряде стены и крыша – те, на кого можно положиться, хорошие исполнители. Колеса, телега, лошади – те, на ком все стремятся «ехать», и кто способен везти, то есть лидеры меньшего ранга. Жеребенок – «выпавший», но с претензиями на лидерство.

Пассажиры – основная масса.

По окончании игры необходимо опросить ребят, все ли согласны с таким распределением ролей и на какое место они претендуют.

ПРОВОДНИК

Ребята выстраиваются в колонну по одному в затылок друг другу, положив руки на плечи. Вожатый объясняет правила:

1. Запрет на разговоры.
2. У всех, кроме стоящего последним, закрыты глаза.
3. Последний – машинист поезда.
4. Хлопок по левому (правому) плечу – поворот влево (вправо).
5. Хлопок по обоим плечам – вперед.
6. Хлопок по обоим плечам двойной – назад.
7. Хлопок по обоим плечам дробью – стоп.

Задача машиниста – провести паровозик несколько поворотов. После чего последний становится –впереди всех и повторяют. По умению управлять судят о лидерах.

ПОЛОЖИ РУКУ

Ребятам предлагается положить всем сразу правую ладонь на плечо тому человеку в отряде, который им более всего симпатичен (душа отряда), а левую на плечо тому, кого они бы хотели видеть командиром. Вожатый определяет кто есть кто подсчетом рук. Как правило, не бывает слишком много лидеров, если проводить эту игру в конце организационного периода.

КУКУШКА

Ведущий:

повторяем за мной слова:

Ой-ля-тарира (ударяем ладошками по коленям)
Ой-ля-ку-ку! (щелкаем пальцами рук)
Ой-ля-тарира!
Ой-ля-ку-ку!
(Кукушка может куковать 10 и более раз, при этом темп нарастает.)

ИГРЫ «МОЕГО ДВОРА»

Я ЗНАЮ ПЯТЬ ИМЕН

По земле чеканят мячом (ладонью), при каждом ударе произносятся очередные слова: «Я знаю 5 имен девочек (мальчиков, названий цветов, птиц и так до бесконечности): Маша - раз, Таня - два, Катя - три, "Соня - четыре, Ира - пять», «Я знаю 5 ...» Если игрок ошибается или делает долгую паузу, мяч переходит к другому игроку, когда мяч сделает круг и возвращается к игроку, игра для данного игрока возобновляется с того места, где он прервался (как это делается в «классиках»), при этом заранее лучше договориться в каком порядке будут называться предметы. Эта игра полезна и без мяча, в домашних условиях.

Отряд стоит в круге через одного мальчик — девочка. По очереди каждый ребенок называет 5 имен мальчиков и 5 имен девочек своего отряда, начиная с фразы: «Я знаю 5 имен...»

СОБАЧКА

Игроки встают в круг, и перебрасывают мяч друг другу, задача «собачки» - завладеть мячом, потерявший мяч сам становится «собачкой». Это ограниченный перечень игр с мячом, его можно дополнить классическими играми в футбол, баскетбол, волейбол, пионербол - отечественное детище для малышей (вариант волейбола, где мяч не отбивается, а ловится).

ДОМИКИ

На поле рисуются кружки-домики, ровно на один меньше количества игроков, вода обходит домики собирая игроков в цепочку и уводит их подальше, при этом рассказывая куда их ведет, после команды "по домам" все бросаются обратно и тот игрок, кому не досталось домика, становится водящим. «Пошли погулять гномики, оставили свои домики: гномик Миша (например), гномик Саша (и т.д., перечисляя всех игроков), пошли они в лес, да заблудились, долго-долго ходили, (далее по вкусу)». Затем следует неожиданная команда "по домам" в любом месте рассказа - развивает внимание и реакцию.

КОЛЕЧКО

Оборудование: на роль колечка хорошо подходит сердечник от изолянты, для детей можно использовать что-то яркое, например, заколку.

Группа выходит из комнаты. Ведущий размещает колечко в комнате так, чтобы оно было в поле зрения участников. Например, повесить на гвоздик, одеть на горлышко бутылки, положить на стол, где и так куча всяких предметов, заколку можно приколоть к занавеске. Группа заходит в комнату и молча ищет колечко. Нашедший молча и никоим образом не показывая виду, что он нашел, садится на свое место. Чем меньше остается ищущих, тем сложнее найти предмет. Последнему приходится совсем тяжело.

Игроки сидят на лавочке и держат ладони сложенные лодочкой перед собой, вода зажимает колечко (можно монетку) в своей "лодочке" и поочередно проходит через всех

игроков (можно не раз), вкладывая свои ладони в ладони игроков, незаметно перекладывая одному из них "колечко", затем произносит: "Колечко -колечко выйди на крылечко", задача игрока получившего колечко встать и выйти, став при этом водящим, задача остальных - удержать его, если они, конечно, успеют сообразить - кому это колечко досталось, интересно играть в составе не менее 4-5 человек.

В выставленные руки кому-нибудь тайно вкладывают кольцо. После того, как весь ряд ведущий обошел, он говорит: «Колечко, колечко, выйди на крылечко!» Тот, кому дали кольцо, выскакивает, а задача остальных схватить его.

Все садятся (можно в круг если большой) есть одно «колечко»(у воды, ведущего) все в «круге» держат ладошки в форме лодочки, чтобы не было заметно что внутри, ведущий подходя к каждому легонько раздвигает руки своими которые тоже держит в такой же форме и если хочет, то кидает туда «колечко». После того как он всех прошел он говорит: «колечко-колечко выйди на крылечко!» и тот человек который держит колечко должен выпрыгнуть из круга, а его соседи должны его удержать...суть в том чтобы понять кто держит колечко.

СВЕТОФОР

Ведущий имеет карточки трех цветов: красный, желтый, зеленый. Когда ведущий показывает ребятам карточку зеленого цвета они должны топтать ногами, на желтый цвет – хлопать в ладоши и не красный - тихо сидеть. У ведущего есть помощник, который путает ребят и показывает не то, что нужно.

Три круга «зеленый», «красный», «желтый». В зависимости от цвета – играющие выполняют задания: «Зеленый» - все сидя топают ногами («идут»), при «желтом» – все хлопают руками, а если появится «красный» – должна быть абсолютная тишина. Ведущий игры попеременно и неожиданно показывает цвета. Пока руки в руке, играющие выполняют установленные движения.

Участники игры должны быть очень внимательными. Когда ведущий говорит зеленый цвет, ребята должны топтать ногами; когда желтый цвет – хлопать в ладоши. При красном цвете тишина.

Съедобное – несъедобное Игровое поле расчерчивается в линейку, где каждая линейка отделяется от другой на один шаг (можно играть на широкой лесенке), игроки встают за последнюю черту и водящий бросает им поочередно мяч, называя различные предметы. Если звучит «съедобное» слово игрок должен поймать мяч, «несъедобное» – пропустить или отбросить, при соответствии действий игрока названному слову игрок переходит к следующей черте (на след, ступеньку). Выигрывает и становится водящим тот, кто первый пересечет последнюю черту.

Поле ограничено с 4 сторон (умеренно, завивит от количества игроков), это что-то наподобие пешеходной дорожки, выбегать за пределы которой нельзя. Итак водящий в центре игрового поля отвернувшись назначает цвет, те игроки у которых данный цвет имеется на одежде спокойно переходят, остальные - "нарушители" должны перебежать через "дорогу", осаленный "нарушитель" становится водой.

На площадке чертят две линии на расстоянии 5-6 метров друг от друга. Играющие стоят за одной линией. Водящий стоит между линиями примерно посередине спиной к играющим. Водящий называет какой-то цвет. Если у играющих этот цвет присутствует в одежде, они беспрепятственно проходят мимо ведущего за другую линию. Если такого цвета в одежде нет, то водящий может осалить перебегающего пространство между линиями игрока. Осаленный становится водящим.

Игра ну совсем простая, зато цветная.

Смысл следующий: говорим про цвета – красный, желтый, зеленый, соответственно – один пост – один цвет. Каждый последующий пост продолжает предыдущий, не забываем при этом, что желтый «загорается» на светофоре два раза –

после каждого красного и после каждого зеленого, так что между зеленым и красным цветом всегда идет желтый.

Пример

- § желтое солнце жарит
 - § красные помидоры спеют
 - § желтые листья осыпаются
 - § зелёная ель - лепота!
 - § желтенький цыпленок вылупился
 - § красный мак распустился
 - § желтые бананы ...
- И т.д. по кругу...

БЕЛКИ-СТРЕЛКИ

Игроки делятся на две команды, «стрелкам» дают время скрыться и затем начинается погоня, поиск ведется по следам-стрелкам расставленным игроками - «стрелками» на поворотах, а может и чаще. Как только последняя «стрелка» найдена и поймана, команды меняются ролями.

Например, эта игра может выглядеть следующим образом. Все участники делятся на две группы, одна группа идет вперед и рисует мелом стрелки на асфальте, а другая через какое-то время идет ее разыскивать, доходит по стрелкам до места, где прячется первая группа, и должна отыскать всех, кто спрятался в этом месте.

ЧЕХАРДА

Перепрыгивание через друг друга по цепочке, «Ручеек» тоже всем известен и годится скорее для народных танцев

ПУТАНИЦА

Участники встают в круг и протягивают правую руку по направлению к центру круга. По сигналу ведущего каждый игрок находит себе «партнера по рукопожатию». Число игроков должно быть четным. Затем все участники вытягивают левую руку и также находят себе «партнера по рукопожатию» (очень важно, чтобы это был не тот же самый человек). И теперь задача участников состоит в том, чтобы распутаться, т. е. снова выстроиться в круг, не разъединяя рук. Задачу можно усложнить тем, что запретить всяческое словесное общение.

Детская игра, которая особенно хорошо подходит для взрослых компаний. Меры предосторожности: очистить большую территорию от посторонних предметов (столов, стульев, ваз с цветами, фотографий родных и близких). Вся дружная компания выстраивается в круг. Один человек выбирается ведущим и уходит в соседнюю комнату или удаляется к соседнему дереву (если мероприятие проводится в лесу). Остальные крепко берутся за руки, образуя замкнутую в круг цепочку. Далее, не отпуская рук, надо запутать цепочку как можно сильнее. Можно поворачиваться, выворачиваться, переступать через руки, пролезать куда угодно, но при одном условии: ни в коем случае не выпускать рук соседа. Ваш клубок должен напоминать "бороду", которую получают незадачливые рыбаки из рыболовной лески. Скрутившись до предела, зовите ведущего и учтите, что у вас на распутывание всего несколько минут (иначе вся компания, стоящая с вывернутыми руками, ногами и проч., может никогда уже не приобрести своего первоначального положения). Ведущий начинает разворачивать цепочку обратно, при этом опять же нельзя отпускать руки (стиснув зубы, терпите, иначе провалите весь эксперимент). Самые "свернутые" могут подсказывать, куда двигаться дальше, а застрявшие в самых "болевых" точках могут подавать сигналы бедствия (15 мин.)

Цель: повысить тонус группы и сплотить участников.

Материалы: не требуется.

Участники встают в круг и протягивают правую руку по направлению к центру круга. По сигналу ведущего каждый игрок находит себе “партнера по рукопожатию”. Число игроков должно быть четным. Затем все участники вытягивают левую руку и также находят себе “партнера по рукопожатию” (очень важно, чтобы это был не тот же самый человек). И теперь задача участников состоит в том, чтобы распутаться, т. е. снова выстроиться в круг, не разъединяя рук. Задачу можно усложнить тем, что запретить всяческое словесное общение.

Каждый берет за руки двух разных людей стоящих, желательно, не рядом. Задача - не разнимая рук распутаться в новый круг.

Игра на контакт. Все встают в круг и протягивают вперед руки. Нужно схватиться руками за руки разных людей. Затем нужно распутаться. Можно усложнить задание, если запретить разговаривать. На обсуждении путаницу можно сравнить с человеческими отношениями, которые кажутся запутанными, когда все между собой переплетены, но если всем к этому стремиться, то можно распутать. На выезде мы проводили «Путаницу» в микрогруппах, а затем – на всей группе целиком.

«Бабушка, нитки запутались» или «Путаница» - игроки сцепляются руками в круг и путаются, перелезая как только можно друг через друга, пока водящий отвернулся. Затем он должен распутать этот клубок, не размыкая круг.

Количество игроков не ограничено. Хорошая игра для переменок.

Правила: выбирается один или несколько ведущих, смотря на количество участников. Ведущие, либо отворачиваются, либо уходят в другое помещение. Все остальные встают в круг держась за руки и начинают запутываться между собой не разжимая рук. После этого все хором зовут ведущих: «Путаница, путаница, распутай нас!!!»

Задача ведущих распутать всех вернув их в первоначальный вид (в круг) не разжимая при этом рук участников. Если сумеют распутать - победили, если нет - победили «путаники».

Играющие берутся за руки и образуют круг, один остается вне круга, он - ведущий. Все, кто стоит в кругу начинают двигаться в разных направлениях, проходя при этом под руками «звеньями» круга, переплетая и запутывая их, как вздумается. Нельзя только расцеплять руки. Когда все безнадежно запутались, за дело берется ведущий. С этого момента запутываться больше нельзя. Его задача распутать круг.

Есть еще одна разновидность путаницы: стоящие в кругу одновременно берутся за руки, стараясь чтобы это были не его соседи, и что бы он не держался обеими руками только за одного человека. В этом варианте, у водящего может получиться несколько независимых кругов, в которых одни стоят лицом в круг, а другие спиной. Утверждают что неразрешимой задачи получиться не может (теоретически:), Но мы один раз не смогли распутаться даже общими усилиями.

Игроки сцепляются руками в круг и путаются, перелезая как только можно друг через друга, пока водящий отвернулся. Затем он должен распутать этот клубок, не размыкая круг

ХОЛОДНО-ГОРЯЧО

Вода прячет предмет, который игроки должны найти по его указаниям: холодно, холоднее, теплее, горячо, совсем жарко и т.д., в зависимости от темперамента игроков. (можно играть дома).

ЛЮДОЕД

Людоед сидит с закрытыми глазами и все поочередно его трогают, тот, кого ему удастся схватить за руку, становится «людоедом».

«КОЗЕЛ»

Игра с мячом, точного названия ключевой фразы не помню, но можно ее придумать самим, в нее обычно играют девочки. По очереди ударяя мячом о стену, перепрыгивают через отскочивший на землю мяч, если прыжок не удастся игроку присваивают имя по очередному слову ключевой фразы. Как только фраза заканчивается игрок выбывает из игры.

ЗАГНИ ЛИСТ

Игроки, каждый на своем листе, рисуют заранее оговоренного героя по частям, нарисованная часть погибает, происходит обмен листами, далее рисуется продолжение, так в несколько приемов. Затем с изрядной долей веселья разглядываем результат. Лучше всего рисунок делить на 3 части: голова, туловище (с руками), ноги.

Иной вариант - со словами, можно таким образом составить рассказ, по очереди вписывая предложение на заданную тему. Если игроков более 2-х, получается сборная солянка, вроде испорченного радио.

ВЕСЕЛЫЕ СИЛАЧИ

Двое примерно равных по комплекции детей усаживаются спина к спине, крепко упираются друг в друга и пытаются встать в этом положении на ноги (со сцепленными руками или без). После этого надо снова сесть, так же крепко упираясь друг в друга

ЛЕНИВЫЙ МЕДВЕДЬ

Строить берлогу - уже очень интересно: поверх стола или большого картонного ящика набрасывается одеяло или банные полотенца, внутри с помощью подушек устраивается логово. Один из детей изображает медведя, который прячется в этой берлоге, и громко рычит, храпит или поет. Игроки пытаются выманить медведя криками: «Выходи, медведь, поиграй с нами!», - хлопают в ладоши, барабанят по перевернутой кастрюле, поют и танцуют - пока медведь не выйдет наружу. Тогда в берлогу отправляется другой ребенок.

МОКРАЯ КУРИЦА

У вас есть во дворе «лазилка»? Наверняка есть просто возможно по - другому называется. Это такое приспособление, стоящее почти в каждом дворе. На нем ковры выбивают. Если вы до сих пор не поняли о чём речь, посмотрите на рисунок, это вам ничего не напоминает. Если так ничего и не напомнило не огорчайтесь прочитайте правила и подумайте, какое сооружение в вашем дворе можно приспособить под эту игру.

Правила: у вас имеется «лазалка», ведущий, он же «мокрая курица» и игроки хотя бы человека три. Ведущему завязывают глаза. Он имеет право ходить только вокруг «лазалки», забираться на неё ему запрещено. Его задача поймать кого-нибудь из игроков и опознать кого же он поймал. Игроки передвигаются по «лазалке» и по земле не отходя от «лазалки» дальше, чем на шаг, стараясь не попасть в «лапы» ведущего. У ведущего во время игры есть две спасительные фразы. Стоит только ему сказать: «Стоп, земля!» и все игроки стоящие на земле замирают и не двигаются. Но через 5 секунд они снова могут двигаться, а ведущий больше не может воспользоваться этой фразой. Так же он может сказать: «Стоп, луна!» и все игроки находящиеся на «лазалке», как и в предыдущем случае, не двигаются 5 секунд, этой фразой ведущий так же пользуется один раз за игру. Пойманный игрок становится «мокрой курицей».

МАДАМ

Количество игроков не ограничено. Прыгучая игра, не рекомендуется играть вечером, если под вами кто-то живёт т.к. могут возникнуть претензии.

Правила: все игроки встают в круг и начинают прыгать на месте, приговаривая: «По полям, по долам. Получается - мадам! Угадаешь число, Будешь - Во!» На последнем

слове все останавливаются, при этом расставив ноги. Теперь по очереди каждый называет цифру и начинает соединять ноги не отрывая ступней от пола, двигая сначала носки, потом пятки, носки, пятки - при этом считая каждое движение, если число совпадает с названным, игрок остается в игре, если нет - выбывает, а игра начинается с самого начала с оставшимися игроками.

НА СНЯТИЯ НАПРЯЖЕНИЯ

РУКА К РУКЕ

Для игры можно взять нечетное количество игроков, если водящего брать из ребят. Ребят делят на первый-второй, каждый первый должен запомнить рядом стоящего второго. Образовывают два круга из первых и вторых номеров. Под музыку два круга движутся в противоположных направлениях и как только музыка останавливается, дети должны найти свою пару и выполнить команду. Во время музыки объявляется: «Мизинец к мизинцу», «Пятка к пятке», «Ухо к уху», «Спина к спине» и т.п., кто замешкался меняется с водящим местами. Или в этом варианте объявляет пока наставник, а вот во втором варианте водящий - из ребят. 2-й вариант. Теперь пары не фиксированные и каждый раз меняются. Водящий после объявления и окончания музыки сам выбирает пару, а оставшийся без пары - водящий.

ПОЗЫВНЫЕ

Эта игра очень удобна. Чтобы настроить ребят на какое – либо мероприятие и одновременно разбить на команды. Поэтому вначале определяется число требуемых команд, участвует весь лагерь. Заранее перед игрой на бумажных квадратиках записываются названия, цифры и слова: «325», «Одесса», «Скрипка». Надо как можно быстрее объединиться в группы с одним названием. Для этого, получив бумажку и прочитав слово, написанное на ней, необходимо найти "своих" выкрикивая это слово. 2-й вариант. Рассчитываются по номерам (необходимого количества команд). Каждому номеру присваивается какое - либо животное: «Корова», «Лошадь», «Ишак», и т.д. Задание аналогичное - найти «своих» выкрикивая их голос.

ЦИКЛОП

Играющие становятся в круг, ведущий выходит на середину. Задача играющих - установить контакт с товарищем на противоположной стороне круга только с помощью взгляда. Как только двое установили зрительный контакт, они должны одновременно поменяться местами, перебежав через середину круга. Ведущий, в свою очередь, внимательно наблюдает за играющими и старается догадаться, кто взглядом договаривается о перемене мест. Тот из игроков, кто не успел встать в круг, становится новым ведущим.

ПО МЕСТАМ

Играющие становятся в шеренгу и рассчитываются по порядку. Затем ведущий называет номера и просит их поменяться местами, или номер ... встать с номером ... и т.д. Это делается потому, что дети в первый вечер обязательно будут стараться встать рядом со своим знакомым. После перемешивания шеренги вновь рассчитываются по порядку и ведущий просит детей запомнить не только свой номер, но и тех кто стоит с ним по правую и по левую руки. Когда дети будут готовы, ведущий командует : «Разойдись!» и включает подвижную музыку. Участники могут бегать, прыгать, ходить - самое главное не стоять на одном месте. Через некоторое время музыка замолкает и ведущий

командует : «по местам». Дети как можно быстрее должны найти свое место в строю - встать так, как они стояли до команды : «Разойдись!». Те, кто зазевался или перепутал свое место, получает штраф. Ведущий вновь меняет ребят местами в шеренге, ребята снова рассчитываются и игра продолжается. Ведущим может быть во второй раз и кто-нибудь из ребят.

ВОСКОВАЯ СКУЛЬПТУРА

Участники сидят в кругу с зажмуренными глазами и создают по очереди друг из друга одну и ту же скульптуру, оставаясь в вылепленной позе, пока не будет завершена последняя «копия».

ЖИВАЯ КАРТИНА

Участники создают «живую картину» - сценку на любой сюжет, замирают и ждут пока ведущий отгадает название картины.

СКАМЕЙКА ЗАПАСНЫХ

Во время проведения любой подвижной игры участники договариваются, что тот, кто выбывает, должен сидеть на скамейке запасных, т.е. на специально приготовленном стуле, до завершения игры. Если он встанет или будет крутиться, то команда получает штрафное очко.

АВТОМОБИЛЬ

Участники представляют себя деталями машины (колеса, двери, капот и др.), из которых один участник собирает автомобиль. После этого он садится в автомобиль и делает несколько кругов по комнате.

АЛЬПИНИСТЫ

Участники группы делятся на две команды. Члены команд по очереди должны пройти вдоль свободной стены, держась за нее как минимум 3 конечностями. Кто оторвал или передвинул сразу две конечности, тот «упал в пропасть» и должен вернуться на старт. Побеждает та команда, которая всем составом первой достигнет противоположного угла. Эта игра также содействует интеграции группы.

ЗЕМЛЯ И ВОЗДУХ

Участники стоят в кругу. Один из игроков кидает вверх мяч и называет какое-то слово, например, птицу, насекомое и др. Если называется существо, которое передвигается или бежит по земле, необходимо поймать мячик, когда он отскочит от земли. Если называется существо, которое летает, мячик нужно поймать в воздухе. Тот, кто ошибся, выходит из круга.

СЪЕДОБНОЕ-НЕСЪЕДОБНОЕ

Участники стоят в кругу и кидают друг другу мячик. При этом они называют разные предметы. Если предмет съедобный, мячик надо поймать. Если нет - оттолкнуть. Тот, кто ошибся выбывает из игры.

СИЛА ЧЕСТНОСТИ

Участники делятся на две команды. Каждый член команды должен «честно» сделать отжимание о пола. Если у него не получается, ему на смену приходит партнер по команде, а он становится в конце шеренги. Побеждает та команда, которая быстрее отожмется 100 раз.

ЗАПРЕЩЕННЫЕ ДВИЖЕНИЯ

Ведущий становится перед участниками игры. Они следят за его движениями и повторяют все движения, кроме запрещенного, которое называется преждевременно. Тот, кто нарушает правила, выбывает из игры.

ЗАКОЛДОВАННЫЙ

Тренер предлагает выбрать ведущего. После этого все участники начинают ходить по комнате, как им хочется. По команде ведущего: «Стоп» - все замирают. Ведущий пытается развеселить «заколдованных». Если это удастся, «расколдованный» присоединяется к ведущему. Игра заканчивается, когда все участники «расколдованы». Выигрывают наиболее стойкие. Первый «расколдованный» становится ведущим.

СЛУШАЕМ СЕБЯ

Сесть в удобной позе, в течение 1-2 минут закрыть глаза, расслабиться и подумать: что каждый чувствует, какое у него настроение. В это время на доску повесить плакат различных эмоциональных состояний: Радость; злость; страх; грусть; удивление; спокойствие. Попросить детей рассказать, как они себя чувствуют (не открывая глаз), какое у них настроение. После открыть всем глаза и посмотреть на схему. Описать. Зарисовать в дневнике свое состояние.

РАДУГА

Сесть удобно, представить себе легкую, воздушную радугу, прекрасную игру красок и себя в спокойном, приятном, расслабленном состоянии, отдыхающим. Обсуждение чувств. Затем встать, потянуться, изобразить руками над головой дугу радуги.

ДЕРЕВО

Надавить пятками на пол, руки в кулаки, крепко сцепить зубы. Ты – крепкое, могучее дерево, у тебя сильные корни и никакие ветры тебе не страшны. В сложных жизненных ситуациях, когда на душе «кошки скребут», хочется плакать или драться – стань сильным и могучим деревом, скажи себе, что ты сильный, у тебя все получится и все будет хорошо. Это поза уверенного в себе человека.

ПЕРЫШКО

Ходите по комнате, ощутите свое тело. Представьте, что вы превратились в нечто очень-очень легкое – а именно в маленькое перышко. Начните двигаться так, чтобы ваше тело выражало легкость, изобразите парение, танец перышка, носимого ветром. Постепенно перышко успокаивается и летит на место.

ЦЕНТР ТЯЖЕСТИ

Участникам предлагается определить, где человек имеет центр тяжести. Для этого необходимо сесть, встать, походить как кошка. Найдите центр тяжести кошки. А где центр тяжести обезьяны, петуха, рыбы, воробья? Выполните движения и действия, которые характерны этим животным. Животные и маленькие дети наилучший пример отсутствия мышечных зажимов.

ПРОЧИСТКА МОЗГОВ

Этот ритуал настраивает группу повышение креативности и активизация творчества; успокоить беспокойство; повысить самоуважение. Пожалуйста, встаньте и потянитесь. Нам надо подготовиться к процедуре, которая может подарить нам бодрость духа. Встаньте прочно, ноги слегка расставьте, одну руку держите справа от головы на расстоянии примерно 20см от нее, другую – точно так же слева. Представьте себе, что вы держите в руках нить цветной шерсти. Представьте теперь, что вы тянете эту нить туда и

обратно – через одно ухо, сквозь всю голову, через другое ухо. Оглянитесь вокруг – вы видите, что все остальные делают то же самое. Постарайтесь подстроиться к общей работе так, чтобы вы все тянули нить в едином ритме. Если теперь к нам кто-нибудь заглянет, мы объясним ему, что мы тут делаем: мы чистим мозги! Мы хотим ясно соображать, хотим, чтобы наши таланты могли раскрываться совершенно свободно. И вот теперь, когда наши мозги прочищены до блеска, мы готовы к новым учебным приключениям.

СЦЕНАРИИ ОТРЯДЫХ МЕРОПРИЯТИЙ ТВОРЧЕСКИЕ

Театр-экспромт

В эту игру можно играть с любым количеством детей. Необходимо заранее на маленьких карточках написать роли (ветер, деревья, цыган, конь, воробей, пес, даже клнющня и т.д.). Причем, например, деревьев может быть несколько. Вожатый раздает ребятам роли и объявляет начало представление. Необходимо объяснить ребятам, что когда называют их роль, они должны повторять все, что говорит автор, причем стараться это делать артистично и интересно. Текст каждый вожатый может придумать сам, используя любых героев своего представления. Например:

Конкурс актерского мастерства (КАМ)

Задания для конкурса:

§ Прочитать любой текст с разным выражением: с максимальной громкостью; как будто вы замерзли; как будто у вас во рту горячая каша и т.д.

§ Не сходя со стула, посидеть так, как сидят: пчела на цветке; кассир на рабочем месте; наказанный Буратино;

§ Изобразить, как ходят: младенец; лев по клетке; артист балета; индейский вождь и т. д.;

§ Улыбнуться, как улыбается: вежливый японец; кот на солнышке; волк зайцу и т. д.;

§ Придумать и изобразить рекламу лагерного инвентаря;

§ Пантомима, — изобразить без слов предметы: боксерская груша, локатор, энциклопедия, осьминог, электростанция, кенгуру, часы с боем;

§ Каждый участник читает наизусть и попутно изображает читаемый отрывок;

§ Изобразить русские народные пословицы: «Цыплят по осени считают», «Хлеб — всему голова», «Что посеешь, то и пожнешь», «Нечего на зеркало пенять, коли рожа крива», «Без труда не выловишь и рыбку из пруда»;

Конкурс можно провести не только для актеров-одиночек, но и для команд.

Разумеется, задания для командного конкурса будут совсем иными:

§ дается задание обыграть старую сказку на новый лад, сохранив основную сюжетную линию, сценарий не пишется, вся подготовка осуществляется за 15 минут, после чего участники должны представить «живой экспромт»;

§ после первого представления, команды на предложенную тематику разрабатывают сценарий и представляют его в виде немого кино;

§ Конкурс для капитанов. Задание — изобразить какую-либо сцену, например: Лес. Тишина. По верхушкам деревьев прошел легкий ветерок.

Казалось, больше ничто не сможет нарушить эту тишину. Вдруг послышался хруст ломающихся веток. Что-то огромное промелькнуло мимо кустов. Это был лось. Он вышел на поляну, оглянулся, и видимо, чего-то испугавшись, кинулся обратно в чащу. И опять все стало спокойно. Внезапно раздался дикий рев и хруст ломающегося бурелома под чьими-то тяжелыми шагами. Рев не прекращался ни на минуту, и вскоре на поляну

выбежал медведь. Этот звук принадлежал именно ему. Проснувшись утром и выйдя из берлоги, он наступил на ежа. Неприятное ощущение чего-то колючего не давало косолапому успокоиться, он ходил по поляне с дикими воплями. Вскоре боль утихла, и он направился обратно в чащу, а на поляне еще долго были слышны его тяжелые шаги. Наконец, стало тихо.

Рассказ по первой и последней строчке

Раньше писатели сочиняли свои рассказы и романы, пользуясь гусиным пером. Потом на смену перу пришли авторучка и печатная машинка. Сегодня главным орудием труда литератора стал компьютер. Но у компьютера есть один существенный недостаток: если с ним неграмотно обращаться, он может стереть из памяти весь текст. Так и случилось с одним начинающим писателем. Он набрал на дискету пять рассказов, а потом выяснилось, что от каждого рассказа в памяти компьютера осталась лишь первая и последняя строчка. Помогите писателю восстановить текст. Придумайте то, что было между первой и последней строчкой. А выглядят эти строчки так...

1. Снег скрипел под ногами... Масло шипело на сковородке;
2. Дятел высунул голову из дупла... В бухту входил эстонец;
3. Дождь смыл все следы... На кровати лежал отбойный молоток;
4. Костер давно потух... Балкон выкрасили в зеленый цвет;
5. Айсберг возвышался над морем... Мухи попрятались в щели;

Разделите отряд на 5 команд и раздайте каждой по строчкам. Эта игра развлечет и детей и Вас. Выберите лучший рассказ из всех. Можно повесить все творчество ребят в отрядный уголок.

Музей ненужных вещей

Цель: создать условия для творческой самореализации ребят, организовать межотрядное взаимодействие.

Материалы: вещи, не нужные ни вожатым, ни детям – пустые бутылки, исписанные ручки, пустые коробки, все, что найдется в тумбочках, непригодное для использования по прямому назначению.

Вожатый дает задание ребятам сделать из этих вещей какую – либо фигуру или статую, возможно по тематике, которую Вы придумаете или дети. По результатам Вы можете организовать показ самых смешных, непригодных ни к чему вещей и дать задание придумать применение этим вещам.

Гиннес – шоу

Самое главное в этом конкурсе – придумать много необычных и совершенно несерьезных состязаний на определение самого-самого. Необходимо подготовить весь необходимый инвентарь, объяснить, как ведущему, что такое Книга рекордов Гиннеса, представить секретариат, который будет вести регистрацию рекордов, сообщить о славе, которая ждет победителей. Заранее ребята к конкурсам могут готовиться. На любой конкурс можно вызывать всех желающих, главное – следить, чтобы все ребята вашего отряда поучаствовали хотя бы в одном. Конкурсы могут быть следующие:

1. Кто дольше просидит на табуретке, приподняв над полом и не держась ни за что руками.
2. Кто быстрее съест кусок черного хлеба и после этого свиснет.
3. Кто быстрее на одном большом длинном волосе завяжет пять узелков.
4. Кто быстрее засунет в пустую бутылку газету, не разрывая ее.
5. Кто сможет за одну минуту раскатать самую длинную «колбаску» из куска пластилина.
6. Кто быстрее выпьет через пластиковую трубочку стакан воды.

7. Кто сможет за одну минуту разорвать листок А4, не складывая его, на большее количество кусочков.

8. Кто дольше без добора воздуха сможет прокричать звук «И»

9. Кто дальше сможет кинуть ватную палочку и т. п.

В качестве награды можно присвоить каждому титул, приготовить комплекты «визиток» для каждого номинанта.

Добрые ладошки

Из листа бумаги А4 вырезается ладошка для каждого ребенка. Все члены отряда под красивую музыку, сидя в одной комнате, пишут друг другу адреса и пожелания.

Можно так же сделать прощальный забор, где все ребята в любое время будут подходить, и оставлять свои пожелания, впечатления, рисунки и адреса.

Письмо следующей смене

Письмо составляется всем отрядом. Форма письма и способы его составления могут быть совершенно различными. Писать можно на: Обычном листе А4. Можно придать ему вид древнего свитка: намочить, высушить на солнце и загнуть углы. На листе ватмана. Можно придать форму листка, конфеты, конверта, рожицы и т.д.

Коллаж, аппликации, фотографии, подручные материалы, сухоцветы, морские камешки – это далеко не все приемы и способы составления письма. Письмо можно положить в коробку, бутылку и пр., спрятать на территории лагеря и составить план территории с обозначением места «клада». А карту лучше всего подарить (торжественно вручить) вожатому, остающемуся на следующую смену.

Игра «Вне зоны доступа»

Игра состояла из 3-х этапов:

1 этап: Презентация «Счастье», где участники команд рассказывали зрителям, что такое счастье в их понимании. Жюри оценивало выступление команд по пятибалльной системе.

2 этап: Конкурс «Скорость реакции». Командам задавались вопросы по тематике и зачитывались варианты ответов, один из которых правильный. Команды должны были как можно быстрее выбрать правильный ответ предупредительным сигналом (свистком). За правильный ответ присуждался 1 балл. Всего было 20 вопросов.

3 этап: Конкурс актёрского мастерства по брошюре «Сказочка о кривом зеркале». Участникам заранее были выданы четверостишия, которые они должны были обыграть и дополнить по желанию. Жюри оценивало выступление команд по пятибалльной шкале.

Критерии оценки:

- § соответствие теме мероприятия;
- § оригинальность, творческое начало;
- § эмоциональность и художественность оформления;
- § уровень информированности по данной проблеме.

СПОРТИВНЫЕ

Ознакомление с лагерем

Дети разбиваются на команды. Всем командам выдаются одинаковые задания. Кто быстрее всё выполнит – тот и побеждает. Примеры заданий:

- Посчитать кол-во кирпичных строений в лагере.
- Посчитать кол-во лавочек, беседок, веранд.
- Посчитать кол-во деревьев на липовой аллее.
- Посчитать кол-во плиток до родника.
- Узнать длину каких-либо дорожек, тропинок (в чём угодно).

- Посчитать кол-во фонарей.
- Посчитать кол-во машин на территории лагеря, отметить их цвет и номера.
- Посчитать кол-во окон какого-либо здания, стульев в клубе.
- Узнать любимое увлечение (блюдо, книгу, цветок, ...) какого-нибудь из

вожатых.

Инвентарь: ручки, бумага, конверты с заданиями.

Бег по цифрам и картинкам

Заранее рисуются 10 карточек с цифрами и 10 с картинками. Сначала вывешиваются цифры в любой последовательности, затем запоминают какой картинке соответствует какая-нибудь цифра из десяти. Дети бегут по цифрам и запоминают их последовательность. Затем запоминают какой картинке соответствует цифра. На финише рисуют последовательность картинок. Бегают командами и на время.

Пример:

Тропа: 2 1 3 1 2 3 Финиш:

Инвентарь: 20 карточек с цифрами и картинками.

Украли вожатого

Дети бегают по этапам:

1. Письмо похитителей.
2. Около корпуса вещь вожатого с запиской.
3. 1-я бомба (мячик) спрятан в доме с привидениями, там же записка о 2-й бомбе.
4. 2-й мячик на дереве. 3-й около озера.
5. С этими мячиками ищем наклеенного на дерево бандита. Каждый кидает по 3 бомбе и должен в него попасть с определенного расстояния. Бандит считается убитым после нескольких попаданий.
6. Ищем следы, которые ведут на минное поле – там прыжки по кочкам.
7. Далее ведущий задает вопрос, на который дети должны ответить. (Ещё прячутся подсказки)

Варианты вопросов:

В пустом сарае повесился человек, сарай без окон, дверь была закрыта изнутри под трупом лужа воды. Как он смог это сделать ?

Ответ: там был большой кусок льда.

Лодка качается на воде. С нее по борту выкинута лестница. До прилива вода накрывала только нижнюю ступеньку. Через сколько времени вода накроет 3-ю снизу ступеньку, если во время прилива вода прибывает на 20 см в час, а расстояние между ступеньками 40 см?

Ответ: никогда (лодка понимается вместе с водой).

В старинном замке, где располагалась тюрьма, были 4 круглых башни, в которых сидели в заточении узники. Один из узников решил на побег. И вот в один прекрасный день он спрятался в углу, а когда вошел охранник – он оглушил его ударом по голове, а сам убежал, переодевшись в другую одежду. Могло ли такое быть ?

Ответ: нет, т.к. башни были круглые и углов соотв-но там не было.

8. После ответа дети получают ключ от двери, за которой спрятан вожатый.

Инвентарь: письмо, 3 мячика, бандит, следы, кочки, подсказки, записки, ключ.

«Джунгли»

Играющие делятся на три команды: синие, зеленые и красные. У каждого члена команды на голове повязка соответствующего цвета. Игра проводится на ограниченной территории, но не в помещении, повязки (цвет) менять нельзя, если осалили, то повязку отдавать без сопротивления.

Синие ловят зеленых, зеленые – красных, красные – синих. Команды следует выпускать с промежутком времени, чтобы дать убежать предыдущей команде. Отобранные повязки отдавать ведущему. Выигрывает та команда, которая быстрее переловит своих жертв.

Инвентарь: повязки. «Охота на Мамонтов»

Мамонты (вожатые) прячутся за определенное время на территории лагеря. Это время кто-нибудь следит за детьми, чтобы те не подглядывали. После этого дети делятся на команды и им дается определенное время на то чтобы поймать «мамонтов». Побеждает команда, которая 1-й поймает «мамонтов» и отведет в свое «логово». Мамонты, кстати могут пытаться вырваться и убежать, а также могут раскидывать разные прикольные записки. Инвентарь: никакого (мероприятие предназначено для отдыха вожатого).

Тур эстафета

Дети бегают по этапам, командами, на время. Запускаются через определенные промежутки времени. На старте дается карта маршрута.

1. Разжечь костер.
2. Пролезть по-пластунски под ветками.
3. Пилить дрова.
4. Слезать по крутому склону, держась за веревку.
5. Обезьянник через речку.
6. Бревно через овраг.
7. Трамвайчик через овраг.
8. Солнечное ориентирование.
9. Собрать рюкзак и палатку.

Каждой команде выдается листочек с именами участников и временем старта, где проставляется оценка по этапу и время прибытия на финиш. Каждая команда должна прибывать на этап в полно составе.

Альп эстафета

Дети бегают по одиночке. Каждый должен набрать 3 жетончика (), которые дают право залезть на одну из гор (деревьев). Жетончики выдаются на этапах. Этапы можно проходить в любой последовательности. На видном месте висит карта лагеря с расположением этапов и гор (деревьев).

1. Бег по лестнице.
2. Сложить картинку.
3. Работа в связке.
4. Физические упражнения на цепкость и крепость рук и ног.
5. Бег в кошках с ледорубом вокруг пруда.
6. Составить слова из фразы : «Альпинизм – школа мужества».
7. Смотрать веревку.

Инвентарь: жетончики, карта лагеря и приготовление к этапам.

Бег по запискам

Дети разбиваются на команды. Каждой команде дается первая записка, в которой указано нахождение следующей записки и т.д. В конечном итоге команды должны прийти в одно место и что-то найти (например: повязки для джунглей). Кто быстрее это сделает или просто, кто больше найдет записок – те и побеждают. Примеры записок: тир – татарское иго Руси сауна – без тяжелого льда (перевертыш: «с легким паром»).

Веранда – дом без стен.

Родник – р а р е о а р е д а р е н

а р е и а р е к а р е

(также можно использовать ребусы, а записки придумывать по тематике: лесная, пиратская, индейская и т.д.)

Заправление кроватей

Выносятся 2 кровати. Показывается как надо заправлять кровать. Соревнуется количество человек, соответствующее количеству кроватей. Лучше 2. Кровати заправляются на время и на качество. В финале можно снять постельное белье и заправлять с самого начала, т.е. с одевания наволочки и пододеяльника.

Поиск бумажек на этапе

Заранее режутся бумажки. Затем они прячутся на этаже корпуса: в чемоданной, в коридоре, палатах, душе, комнате 5го питания, на сушилке. Потом дети делятся на две команды и ищут эти бумажки, каждая на своей стороне. Выигрывает та команда, которая найдет больше бумажек.

СЦЕНАРИИ ОБЩЕЛАГЕРНЫХ МЕРОПРИЯТИЙ

ТВОРЧЕСКИЕ

Звездный дождь

Это творческая программа, сконструированная на основе телевизионной игры «Фабрика звезд» и направленная на раскрепощение, развитие творческих способностей участников. Предполагает раскрытие духовных, творческих, психологических, физических и личностных потенциалов ребенка. Организуется так, чтобы творческая деятельность детей была, насколько возможно, самостоятельной, а деятельность вожатого сводилась к роли, скорее, направляющей, чем регламентирующей. Развивает и выявляет максимально возможное количество умений и навыков, относящихся к тому, что мы называем «творчество».

Затратное время: три дня.

Участники: - 250 человек (возраст от 6 до 15 лет);

- временные детские коллективы по 35-40 человек, объединенные в одну возрастную группу;

- микрогруппы по 2-3 человека;

- индивидуальное участие.

Идея программы: выявление творческих потенциалов ребенка (в современных условиях его недостаточной вовлеченности во внеклассную и внешкольную работу кружков, студий и секций) через участие в творческих конкурсах первого дня, развитие этих талантов в ходе работы мастер-классов второго дня и демонстрация приобретенных навыков - третий день периода.

ДЕНЬ ПЕРВЫЙ

Открытие фабрики звезд - старт всего тематического периода. Первый этап этого дня проходит как отборочный тур «Фабрики звезд». Начало - это представление творческих конкурсов и их ведущих, которое проходит на центральной сценической площадке. Ведущие конкурсов - звезды отечественной поп-музыки, шоу-бизнеса, художники, актеры и т. д. После представления они расходятся по заранее подготовленным местам и предлагают детям различные творческие задания. Дети принимают участие в конкурсах произвольно. Фамилии победителей фиксируются ведущими и объявляются в заключение вечера открытия. Участие в этих конкурсах позволяет детям определиться, каким видом творчества им бы хотелось заниматься и где они могли бы добиться максимального успеха.

Предлагаемые конкурсы:

1. «Давай споем». Название этого конкурса говорит само за себя. Дети исполняют свои любимые песни.
2. «Икебана». Дети демонстрируют свое искусство составлять букеты.
3. «Буриме». В этом конкурсе ведущий предлагает детям рифмы, а они должны сочинить небольшое стихотворение.
4. «Угадай и спой». В этом конкурсе принимают участие 5-6 человек, которым ведущий предлагает какую-либо тему песни. Например, времена года, растения, животные, города, музыкальные инструменты, имена и т. д. Участники по очереди исполняют по одному куплету песни на заданную тему. Победитель тот, кто вспомнил и спел наибольшее количество песен.
5. «Театр моды». Здесь дети демонстрируют придуманные и сконструированные модели одежды с оригинальными комментариями.
6. «Изостудия». Дети заранее готовят рисунки к этому конкурсу.
7. «Частушка». Этот конкурс предполагает исполнение детьми различных частушек. Здесь оценивается и смысл, и оригинальная манера исполнения, и вокал.
8. «Анекдот». Предполагает оценку смысла и умение рассказывать.
9. «Перевертыши». Ведущий этого конкурса предлагает участникам строки из известных стихотворений и песен наоборот.
10. «Конкурс скороговорок». Необходимо правильно и быстро произнести скороговорку.
11. «Оживление картин». Участникам предлагаются названия семи известных картин, которые они должны расшифровать последующими событиями.
12. «Оригинальный жанр». Второе название этого конкурса "Слабо", его участники демонстрируют свои неординарные способности и умения. Например, шевелить ушами.
13. «Художественный свист». Исполнение известных композиций, имитация голосов птиц посредством свиста.
14. «Дружеский шарж». Дети рисуют шарж на любого вожатого.
15. «Танцклуб». Конкурс танцев, в котором дети демонстрируют свои таланты в этом виде творчества.
16. «Конкурс прикладного искусства». Выставка детских поделок из природного материала, бумаги, ниток и т. д.
17. «Сценический имидж». Дети воспроизводят сценический имидж знаменитостей: героев Чарли Чаплина, графа Дракулы, Мальвины, Чипполино, Буратино и т. д., словом, того персонажа, который наиболее близок по духу.

Итогом отборочного тура становится первый отчетный концерт «Фабрики звезд», в котором принимают участие победители творческих конкурсов, а также распределение детей по мастер-классам, в которых они будут заниматься во второй день работы «Фабрики». Действие отчетного концерта развивается по следующей схеме. Вначале ведущий объявляет номинацию и номинантов. Затем представляет гостя, который объявит победителя. Это тот человек, который накануне проводил для детей данный творческий конкурс. Победитель принимает подарки и поздравления, исполняет свой номер и занимает место в зале. В качестве гостей могут быть известные люди и даже сказочные герои. Главное не в том, кто именно объявит имя победителя, а в том, что присутствие гостей придает шоу больше яркости, праздничности, нарядности, что особенно нравится детям.

ДЕНЬ ВТОРОЙ

Во второй день свою работу начинают мастер-классы. Их тематика совпадает с проводившимися накануне творческими конкурсами. План проведения

Первый этап - социально-психологические тренинги. Их упражнения нацелены на то, чтобы помочь детям почувствовать себя более раскрепощенными на сцене, снять внутреннюю зажатость, барьер, сковывающий ребенка, его мысли, желания, движения и тем самым возможности проявления себя.

Приблизительный набор упражнений.:

1. «Движение» (упражнение выполняется группой). Один человек делает разнообразные движения. Задача другого человека (других) - повторить их как можно точнее.
2. «Походка». Руководитель дает задания участникам - представьте себе, что вы идете:
 - по своей квартире;
 - домой после ссоры с лучшим другом;
 - домой с пятеркой по экзамену;
 - по улице и встречаете любимую девушку (юношу);
 - по плацу, на вас смотрят для отбора в роту почетного караула.
3. «Внешность» (упражнение выполняется группой). По команде руководителя идет перестройка играющих слева направо, справа налево.

Команды строятся:

- по росту;
- по цвету волос (от самых светлых к самым темным);
- по цвету обуви (темная - светлая);
- по длине волос и т. д.

С помощью этого упражнения снимается зажим, зафиксированный на свою внешность.

Внимание переключается с содержания внешнего вида на его форму.

4. «На память физического действия» (упражнение выполняется в группе). Участнику необходимо произвести действие с воображаемым предметом. Например:

Индивидуальные задания:

- одеть куклу, ребенка;
- забить гвоздь;
- покрасить окно;

Парные задания:

- пронести бревно;
- поиграть в мяч;
- помочь перепрыгнуть через лужу.

5. «На оправдание позы» (упражнение с группой).

Все участники движутся хаотично, свободно, размахивая руками, двигая другими частями тела. По хлопку ведущего останавливаются и замирают в своей позе. Цель остальных участников - оправдать позу (почему этот человек так стоит). Темы спорта и танец исключаются.

Второй этап - мастер-класс - это занятия непосредственно по овладению техникой актерского мастерства, пения, танцев, создания сценического имиджа и т. д.

Мастер-класс по вокалу

Первая серия упражнений направлена на подготовку речевого аппарата к пению.

1. «Разминка». Движение губами, щеками, челюстью в произвольном порядке, вверх, вниз, вправо, влево.

2. «Вишенка, яблочко, арбузик». Касаемся языком щеки с внутренней стороны сначала чуть-чуть, как будто за щекой вишенка, затем сильнее, как будто за щекой яблоко, затем максимально, насколько это возможно, отодвигаем щеку языком.

Далее руководитель мастер-класса объясняет детям, как правильно работать с речевым аппаратом для того, чтобы формировался красивый насыщенный звук. Для этого нужно широко открыть рот, как бы улыбаясь, положить язык таким образом, чтобы между ним и небом образовалась шарообразная сфера. Звук ни в коем случае нельзя подавать в нос. Зафиксировав это положение, дети смотрят на себя в зеркало произносят различные звуки.

Вторая серия упражнений - на постановку дыхания.

1. Становимся ровно, расправляем плечи, кладем руки на ребра. Начинаем петь. При каждом вдохе мы должны почувствовать, как грудная клетка наполняется воздухом, ребра расширяются.

2. Притом что вдох должен быть глубоким и полным, он должен быть неслышным, то есть вдыхать мы должны носом, аккуратно, как будто нюхаем цветок.

Далее, зафиксировав все эти положения, мы начинаем распеваться.

Варианты распевов:

Андрей-воробей, не гоняй голубей,

Гоняй галочек из-под палочек.

До - воробышка гнездо,

Ре - деревья во дворе,

Ми - котенка покорми,

Фа - в лесу кричит сова,

Соль - играет детвора,

Ля - запела вся земля,

Си - поем мы для того,

Чтобы вновь вернуться в до.

До, си, ля, соль, фа, ми, ре, до.

Следующее упражнение - на тренировку чувства ритма. Дети получают карточки с изображением овощей и фруктов: виноград, земляника, лук, арбуз. Руководитель простукивает их названия, дети должны угадать и поднять соответствующую карточку. Далее задание можно усложнить, простукивать по два и три названия. Потом предлагаем детям простучать самим.

После этих вводных упражнений можно перейти к разучиванию песни. Это тоже происходит в несколько этапов.

Сначала песня прослушивается, затем поется всеми по напечатанным текстам. Далее начинаем ее разучивать по одной музыкальной фразе. Этот этап позволяет детям запомнить как мелодию, так и слова. После того как песня начинает звучать, переходим к ее постановке. Это предполагает расположение детей на сцене, сопровождение песни движениями и т. д.

ДЕНЬ ТРЕТИЙ

Вокально-танцевальная программа «Я - звезда» представляет собой чередование вокальных, танцевальных, музыкально-интеллектуальных конкурсов. Для участия в них весь детский коллектив Планеты Гравик разбивается на три команды, включающие по два временных детских коллектива разных возрастов. Каждая команда предоставляет по два певца, команду танцоров из 10-15 человек, шесть знатоков музыки.

Как уже указывалось выше, подготовка к участию в этих конкурсах происходила во время работы мастер-классов.

Вокальный конкурс оценивается жюри по нескольким критериям (вокал, умение держаться на сцене, контакт с залом, манера исполнения), и за него получают от одного до пяти баллов.

Танцевальный конкурс проходит по правилам «Стартинейджера». Это динамичный, эмоциональный и красочный танцевальный марафон, который не требует соблюдения четких, отработанных схем, основан на импровизации и предполагает общее взаимопонимание всех членов команды. Для участия в конкурсе необходимо:

- придумать яркий единый отличительный элемент в одежде;
- разучить несколько оригинальных движений;
- научиться перестраиваться в фигуры, соответствующие логике исполняемых движений.

Перед началом конкурса танцевальные команды занимают отведенные им заранее сектора и с первыми звуками музыки начинают двигаться. Далее ведущий предлагает участникам выполнять то или иное задание. Например, исполнить:

- спортивные танцы;
- танцы народов мира;
- танцы животных;
- танцы ритуальные;
- танцы, которые исполняют представители различных профессий;
- жанровые танцы и т. д.

В этом конкурсе жюри оценивает оригинальность движений, слаженность исполнения, эмоциональность.

Для знатоков музыки подготовлено два конкурса. Первый - интеллектуальный. В нем участвуют по одному представителю от каждого города. Всем участникам выдаются карточки разного цвета. Ведущий задает вопрос. Первый поднявший карточку получает право ответа. Возможные варианты вопросов:

1. Как называется коллектив из семи участников? (Септет.)
2. Кого мы называем королем вальса? (И. Штрауса.)
3. Как называется самая популярная на сегодняшний день песня? (Хит или шлягер.)
4. В названии какого растения присутствуют две ноты? (Фасоль.)
5. Назовите четыре группы инструментов, например струнные. (Клавишные, духовые, ударные.)
6. Цент - это одна сотая доля доллара. А что такое цент в музыке? (Одна сотая доля тона.)
7. Как называется пение без аккомпанемента? (А капелла.)

Второй конкурс для знатоков музыки называется «Угадай мелодию». Для его участников звучит вступление популярных песен. Право первого ответа также получает первый поднявший карточку. И в том и в другом конкурсе каждый правильный ответ оценивается жюри в один балл.

Для того чтобы дать участникам программы отдохнуть и придать ей остроту, в нее можно включить одну-две спортивные эстафеты. В них также могут участвовать по одному представителю от корабля. Победа в эстафете приносит по одному баллу в общий зачет.

Еще раз оговоримся, что вокально-танцевальная программа «Я - звезда» представляет собой чередование предложенных выше конкурсов. Возможный вариант:

1. Конкурс. Разминка для танцевальных команд.
2. Конкурсный номер одного из вокалистов.
3. Интеллектуальный конкурс.
4. Задание для танцевальных команд.
5. Выступление второго вокалиста.
6. Спортивная эстафета.
7. Вокальный номер третьего участника этого конкурса.
8. Танцевальный конкурс.
9. «Угадай мелодию».
10. Выступление четвертого участника вокального конкурса.

В заключение вечера подводятся итоги, награждаются участники и победители. Вокально-танцевальная программа «Я - звезда» является завершением всего тематического периода и, как правило, оставляет у детей ощущение праздника, чувства радости и даже восторга, чувства гордости за себя и своих друзей.

«Приходи к нам в гости сказка»

Цель – создание условий для развития интереса к творческой деятельности через участие в мини-спектаклях.

Ход мероприятия:

Ведущий: Добрый день, ребята! Вы помните как называется наш сегодняшний день? (Сказочный день) Правильно, Сказочный день! Сегодня вы побываете в различных царствах-государствах, где будете выполнять интересные задания и зарабатывать цветочки. А самым последним будет царство-государство, где вы будете в роли актеров и покажите свои сказки. Командиров отрядов прошу подойти за маршрутными листами. Ну что ж, в добрый путь!

· 1 царство-государство «Сказо-музыкалкино»

Герой:

Кот учёный. Задание: рассказать сказку или спеть песню.

- Добро пожаловать в царство-государство «Сказо-музыкалкино». Я кот учёный, и днём и ночью хожу всё по цепи кругом. Устал ходить я, день ото дня. А ну, развеселите-ка меня!

За каждую спетую песню или рассказанную сказку 1 цветочек.

· 2 царство-государство «Волшебкино»

Герой: Кто в сапогах.

Задание: назвать волшебные предметы за определенное время. (волшебная палочка, золотой ключик, ступа (метла) Бабы Яги, сапоги скороходы, волшебная лампа, скатерть-самобранка, ларец, веретено и т. д.)

- Здравствуйте, здравствуйте, приветствую вас в царстве-государстве «Волшебкино». Я, если вы меня не узнали, Кот в сапогах и хочу вам дать такое задание

....

За каждый верно названный предмет 1 цветочек.

· 3 царство-государство «Метко-стрелкино»

Герой: Иван.

Задание: стрельба по мишени (броски мячей в корзину/коробку и т. д.)

- Приветствую вас, дети, в царстве-государстве Метко-стрелкино! Я Иван молодец, большой удалец. Ловко стреляю, всех побеждаю! А сейчас я хочу проверить, как метко умеете стрелять вы!

· За каждый меткий бросок 1 цветочек.

4 царство-государство «Отвечалкино»

Герой:

Василиса Прекрасная.

Задание: Отвечать на вопросы.

- Здравствуйте, ребята! Я Василиса Прекрасная, хочу проверить насколько хорошо вы знаете сказки ...

1. Назовите одного из преступников, с которым боролся Илья Муромец. (Соловей-Разбойник.)

2. Многодетная мать, у которой на детей произошло покушение. (Коза.)

3. Обитательница земли и воды, ставшая женой богатого наследника после покушения на ее жизнь. (Царевна-лягушка.)

4. Герой сказки, который по оригинальному рецепту приготовил вкусное блюдо из орудия труда. (Солдат.)

5. Кто воровал золотые яблоки из сада в сказке «Иван-царевич и Серый волк»? (Жар-птица.)

6. Сказочные похитители детей. (Гуси-лебеди.)

7. Кругленький, умненький герой, убежавший от пенсионеров. (Колобок.)

8. Домашняя птица, которая могла бы приносить отличный доход своим содержанием. (Курочка Ряба.)

9. Непослушная девочка, заблудившаяся в лесу, которую спасло умение печь пирожки. (Маша.)

10. Как звали девочку, которая учинила беспорядок в доме у трех лесных обитателей? (Маша.)

11. Героиня сказки, пережившая весь ужас пребывания в желудке у голодного волка. (Красная Шапочка.)

12. Кто из уroda превратился в красавца? (Гадкий утенок.)

13. Весельчак, живущий на крыше. (Карлсон.)

14. Герой сказки, имеющий только один недостаток – слишком большие уши. (Чебурашка.)

15. Герой сказки, у которого вместо мозгов была солома. (Страшила.)

16. Ветеринар, посетивший Африку. (Айболит.)

17. Чей хвост служил шнурком для звонка? (Ослика Иа.)

18. Кто эта скупая старуха, которая припрятала золотой ключик на дне болота? (Черепаша Тортила.)

19. Имя блудного попугая. (Кеша.)

20. Наполовину девушка, наполовину рыба. (Русалочка.)

21. Домашний кот в тапочках и при бабочке. (Леопольд.)

22. Веселый домовенок. (Кузя.)

23. Те, кем измеряли удава. (Слоненок, попугай, мартышка.)

24. На ком катался львенок? (На черепахе.)

За каждый верно названный ответ 1 цветочек.

· 5 царство-государство «Изображалкино»

Герой: Бабка Ёжка

Задание: изобразить сказочных героев.

- Опаньки, кто ко мне пришел! Детки! Вы узнали меня? Хех, не угасает моя популярность! Детки, даю вам такое задание ...

- Змей Горыныч
- Баба Яга
- Илья Муромец
- Колобок
- Лиса

За каждого интересно изображенного героя 1 цветочек.

· 6 царство-государство «Вспоминалкино»

Герой: Красная шапочка.

Задание: назвать всех героев определенной сказки.

- Здравствуйте, ребята! Надеюсь, вы меня узнали. Я Красная Шапочка и у меня вот такое для вас задание: дано 2 сказки: «Колобок», «Репка». Ответить на вопросы:

1. Сколько героев в сказке?

2. Какие слова в ней чаще всего повторяются?

«Колобок» – 7 героев (Дедушка, Бабушка, Колобок, Заяц, Волк, Медведь, Лиса).

Слова: «Я колобок. Колобок, по амбару метен, по сусекам скребен, на сметане мешен, в печку сажан, на окошке стужен».

«Репка» – 7 героев (репка, Дед, Бабка, Внучка, Жучка, Кошка, Мышка).

Слова: «Бабка за дедку, дедка за репку, тянут – потянут – вытянуть не могут».

За каждую сказку по 1 цветочку.

· 7 царство-государство «Театралкино»

Задание: показать заранее подготовленную сказку.

Ведущий: Вот и подошел к концу наш сказочный день! Вы побывали в различных царствах-государствах, повстречали разных сказочных героев, выступили в роли актеров!

Вам понравился сказочный день? Что ж ребята, вы все сегодня молодцы и умницы, спасибо вам за участие!

СПОРТИВНЫЕ

«Зов джунглей»

Цели: укрепление здоровья детей при привлечении к участию в командных играх;

- приобщение детей в игровой спортивной форме к здоровому образу жизни;
- развитие позитивного самоощущения, связанного с состоянием уверенности в себе.

Задачи:

- развивать ловкость, силу, внимание, коммуникативные способности в группе;
- расширять кругозор учащихся;
- воспитывать чувство товарищества и дружбы, любви к братьям нашим

меньшим.

- Воспитывать экологическую культуру

- формировать у детей понятия «дикие звери», «хищники», «травоядные»,

навыки культурного поведения

Подготовительный этап.

Праздник «Зов джунглей» относится о общелагерным мероприятиям. Каждый отряд заранее продумывает свое уникальное название на этот день. Дома, с помощью родителей. готовятся костюмы, соответствующие названию отряда. Воспитателями и вожатыми готовятся станции-конкурсы, инвентарь, грамоты или призы.

ХОД МЕРОПРИЯТИЯ

Ведущий 1: Со всех дворов зовем гостей.

Чем больше, тем и веселей

Что у нас тут приключилось?

Вы узнаете сейчас:

Вот позвали в джунгли нас

Крокодилы, обезьяны!

Других зверей не мало тут

В общем, в джунгли нас зовут!

Ведущий 2: (Представление участников игра.) А теперь давайте знакомиться!

Команды представьтесь!

Ведущий 1: В гости что-то заходил к нам зеленый ... (Крокодил)

И так у нас сейчас пройдет первый конкурс.

Ведущий 2: Конкурс «Крокодилы»

Каждая команда делится на пары. Один человек из пары будет передвигаться на руках, а другой – должен его за ноги. На обратном пути они меняются местами.

Ведущий : Конкурс «Капитанов»

Прошу капитанов выйти вперед!

1. Руками трогать не дают,

Зато ногами ловко бьют.

(Футбольный мяч)

2. Кто по свету быстро мчится,

Провалиться не боится.

(Лыжник)

3. Деревянные кони по снегу скачут,

А в снег не проваливаются.

(Лыжи)

4. Упадёт – поскачет,

Ударишь – не плачет.

(Мяч)

5. Хоть надут он всегда,
С ним не скучно никогда.
(Мяч)

6. Два коня у меня, два коня
По воде они возят меня,
А вода тверда, словно каменная.
(коньки, лед)

Ведущий 2: Приглашаем всех сегодня принять активное участие в нашей игре, проверить свое внимание, быстроту реакции, сообразительность, ловкость и др. качества.

Нас джунгли ...

Дети: ЗОВУТ!

(Раздаем маршрутные листы)

I. Угадай-ка

1. Что за коняшки – на всех тельняшки? (Зебры)

2. Когда он в клетке, то приятен,

На шкуре много черных пятен.

Он хищный зверь, хотя немножко,

Как лев и тигр, похож на кошку. (Гепард)

3. Сено хоботом берет толстокожий... (Слон)

4. Плывет зубастый великан, вечно зеленый... (Крокодил)

5. Длиннее шеи не найдешь,

Сорвет любую ветку... (Жираф)

6. Ест осоку в речке Нил неуклюжий.... (Бегемот)

7. Уж очень вид у них чудной:

У папы локоны волной,

А мама ходит стриженной.

За что она обижена?

Недаром часто злится

На всех мамаша-... (Львица)

8. Не олень он и не бык,

В жарких странах жить привык.

На носу имеет рог, кто же это? (Носорог)

9. На островок налетел ураган,

На пальме остался последний... (Банан)

II. ЛОВКОСТЬ.

Проверим, ловкие ли звери на площадке. Переноска прыгучих шаров без рук ложкой (можно ракеткой для игры в бадминтон). Не ронять!

Вторая часть конкурса: С помощью пластиковых стаканчиков выстроить самую высокую хижину в джунглях.

III. Музыкальная пауза. Кто больше знает песен о животных (а далее вариации: погода, острова, материи, растения...)

IV. Конкурс по перетягиванию лианы (каната). Подведение итогов конкурса (рекомендуется проводить в 3 этапа)

V. Конкурс. Джунгли – густые, труднопроходимые лесные заросли. Посмотрим, сможете ли вы их пройти!

На школьном дворе натягиваются канаты, надо их преодолеть, не дотронувшись до них.

VI. Конкурс «Болото»

Сейчас посмотрим, кто – хищники или травоядные – быстрее преодолеют это злосчастное место. А кочками, по которым мы будем передвигаться, нам послужат листы бумаги. Для начала нужно обеими ногами встать на одну «кочку», а другую на некотором

расстоянии положить перед собой. Затем переступить на нее, а ту, на которой стояли раньше, опять переставить перед собой и так далее.

VII. Конкурс «Быстрые ноги»

Первый участник бежит, ведя мяч, обегает кеглю, берет мяч в руку и возвращается назад, обегает свою команду и передает старт другому участнику своей команды.

Вывод.

Ведущий. Прекрасен мир живой природы, а люди – часть его.

Нам надо сообща беречь, умножать и познавать этот великий мир!

Что нового и интересного вы сегодня узнали?

Что особенно вам запомнилось? Понравилось?

Какой сделали вывод для себя, для всех нас?

Берегите эту землю, эту воду,

Даже малую былиночку любя,

Берегите всех зверей внутри природы,

Убивайте лишь зверей внутри себя!

Приложение 1

Конкурс «Знаешь ли ты...»

Я буду читать отрывки, а вы должны определить, о каком виде спорта я рассказываю.

1. Играют на прямоугольном поле, напротив коротких сторон друг против друга устанавливается двое ворот. Цель игры – провести в ворота соперников мяч. Ее так называют «игра в мяч только ногами».

(Футбол)

2. В своем спортивном снаряжении эти игроки напоминают средневековых рыцарей, закованных в стальные даты. Они надевают наплечники, налокотники, щетки – наколенники, кожаные перчатки и шлем. Иначе нельзя, неизбежны столкновения на большой скорости, падения и удары о борт.

(Хоккей)

3. В переводе с английского языка названия этого вида спорта обозначают два слова: «корзина» и «мяч».

(Баскетбол)

4. В него играли древние греки и римляне. Потом в него начали играть французы. А самые известные соревнования называются Уимблдонский турнир.

(Теннис)

5. Этот вид борьбы, в котором разрешается делать подножки, подсечки, захватывать соперника руками ниже пояса.

(Вольная борьба)

6. Вот мяч почти опустился на землю, один из игроков падает и успевает поднять его в воздух. Второй игрок посылает мяч третьему, стоящему у сетки, и тот высоко подпрыгнув, сильно бьет через сетку...

(Волейбол)

Приложение 2

1. Болото.

В наших джунглях прошёл сильный дождь. В низинах образовались болота. Посмотрим, кому быстрее удастся через них перебраться травоядным или хищникам.

[Каждой команде выдаются два плотных листа формата А4. Каждый участник должен преодолеть ковёр, перемещая свои листы, кто наступит на ковёр, начинает всё сначала. Добравшись до края ковра, первый участник бегом возвращается назад и передаёт листы товарищу по команде.]

Победившая команда получает банан (травоядные) или кость (хищники). И кладёт в свою корзину.

2. Словесная дуэль.

Ребята по очереди подбегают к ведущему и называют то, что есть в Африке. Повторяться нельзя. Команда, затрудняющаяся ответить, проигрывает, а соперники получают либо кость, либо банан.

3. Камнепад.

И вот новое несчастье постигло наши джунгли – произошёл оползень. Смотрите, сколько камней напало. Ваша задача от них избавиться.

[Комната делится пополам при помощи нескольких стульев. По команде ребята начинают перебрасывать шарики на территорию противника. После команды "стоп", подсчитываем количество шаров. У кого их меньше, тот и победил.]

4. Выставка.

Когда все камни были убраны, жители джунглей решили устроить выставку. Давайте посмотрим, кто быстрее сможет собрать для неё экспонат.

[Команды на скорость собирают (каждая свой) puzzle из 35 деталей африканской тематики.]

5. Суша – вода.

Жизнь в джунглях полна опасностей. Чтобы уцелеть, их жителям нужно иметь очень хорошую реакцию. Давайте выясним, у кого она лучше: у хищников или у травоядных.

[Если ведущий говорит что-то из суши (земля, остров, берег и т.д.) – дети прыгают вперёд, если из воды (море, лужа, океан и т.д.) – назад. Кто ошибётся, выбывает из игры. Последний оставшийся игрок приносит победу своей команде.]

6. Грамота.

Знания – сила. А неграмотным даже в африканских джунглях плохо приходится. Давайте посмотрим, кому умение читать принесёт победу.

Команды выполняют задание по очереди. Обоим участникам завязывают глаза. Они должны на ощупь найти на ковре буквы из магнитной азбуки (5 штук), снять повязки и сложить из них название африканского животного. Время засекается при помощи секундомера. Затем задание выполняет вторая команда. Слова: зебра и жираф.

«Диверсанты»

Цель: организовать досуг детей в лагере.

Задачи:

1. развить командный дух у ребят;
2. способствовать развитию двигательной активности и внимательности;
3. привить правила этики общения;
4. научить ребят правилам эффективного общения в малых группах;
5. развить творческие способности.

Участники: весь состав детей лагерной смены и полный штат сотрудников.

Тип мероприятия: подвижная игра на свежем воздухе.

Инструментарий:

— ленточки разных цветов (количество цветов соответствует количеству отрядов), на каждый отряд шесть ленточек.

— полдник.

Ход мероприятия.

Примечательно, что данное мероприятие не требует особой подготовки. Но проходит просто на «Ура!» у отрядов разных возрастных категорий.

Правила игры можно модифицировать под любой лагерь. Данный сценарий предлагает один из возможных вариантов развития событий.

Под конец тихого часа в лагере раздаётся сигнал тревоги и объявляется общий сбор отрядов на линейке. Там объявляется сенсационная новость о том, что на территории лагеря присутствуют диверсанты, сбежавшие из местного армейского подразделения. Каждому отряду предлагается найти шесть преступников. Каждый из них имеет

отличительный знак: ленту определённого цвета на запястье. У каждого отряда лента своего цвета.

Поймав шестерых диверсантов, отряд имеет шесть лент, на каждой написана буква. Необходимо составить слово, которое будет являться паролем в столовой. С помощью кодового слова отряд сможет получить своё вознаграждение за поимку преступников. А точнее, свой полдник.

В результате игры все отряды выполняют своё задание и оказываются в выигрыше. Правда, каждая команда тратит разное количество времени на поимку диверсантов. Скорость зависит от сплочения, техники, умения договариваться и других качеств эффективности достижения результата в малой группе.

У каждого отряда есть свой наставник, он же вожатый. Его задача — направлять ребят в правильное русло поиска правильных решений. Он должен объяснить детям, что нельзя бросаться на «диверсантов». Нужно культурно уговорить их сдаться.

Роль диверсантов выполняют штатные сотрудники лагеря: сторожа, повара, прачки, дворники и так далее. Им заранее завязывают ленты, пока дети на тихом часе. Сотрудники работают в обычном режиме, занимаясь своими прямыми обязанностями.

Дети вырабатывают тактику поиска «преступников»: они могут хаотично бегать по одному или вместе, а могут разделиться на группы и прочёсывать лагерь, тактично проверяя запястья сотрудников. Главное, чтобы ребята соблюдали правила дисциплинарного поведения на территории лагеря.

Ограничения времени в игре нет. Мотивация у ребят очень даже большая: кушать-то хочется после сна! Если у отряда никак не получается найти «диверсанта», конечно, не стоит морить детей голодом. Лучше подсказать или косвенно намекнуть, у кого лента. Важно, привязывая сотрудникам ленточки, убедиться, что он не планирует сегодня раньше уйти домой!

Кодовое слово может быть абсолютно любым. В соответствие с его длиной, варьируется и количество диверсантов, которых необходимо найти отряду. Для уменьшения количества преступников. Пароль можно записывать на лентах по слогам.

ЗАДАНИЯ ДЛЯ КРУГОСВЕТОК

ЭКОЛОГИЧЕСКОЙ

Цветочное ориентирование

Игра может проводиться в походе, в лагере, во время экскурсии на природу. Для игры надо приготовить ручки, бумагу, фломастеры или карандаши. Можно проводить несколько вариантов игры.

Например:

Участникам даются листы бумаги с нарисованной примерной картой-схемой местности, на которой проводится игра и даются названия растений. Каждый участник должен за возможно короткий срок найти на местности места наибольшего скопления этих растений и нанести эти места на карту-схему.

Другой вариант: на карте-схеме обозначается место, где растут какие-либо растения, а участники должны найти это место и узнать что это за растения. Также можно дать детям вместо названий рисунки растений и дать задание нанести место их расположения на карту-схему. А можно наоборот, дать название, а на карте нарисовать растение. Могут быть и другие варианты, все зависит от фантазии того, кто проводит игру. Главное определить территорию, на которой проводится игра с таким учетом, чтобы дети не заблудились.

Экоэстафета

Участники игры получают маршрут, на котором их ждут следующие этапы:

- 1.Голоса птиц
- 2.Мир насекомых
- 3.Красная Книга (охраняемые растения)
- 4.Деревья - великаны
- 5.Лесное кафе (съедобные растения) 6.Грибы

Идя по маршруту , участники на каждом этапе выполняют задания: - определяют птиц по голосам - находят насекомых и либо определяют их, либо зарисовывают - записывают встретившиеся им съедобные или охраняемые растения, грибы (съедобные и несъедобные) - записывают названия и примерный размер крупных деревьев Эстафета может проходить поэтапно, т.е. там где растут грибы или есть скопления насекомых находится руководитель этапа , который дает командам задание и оценивает их выполнение. А можно сделать интереснее, дать командам все задания в начале эстафеты, сообщить им маршрут , по которому они должны пройти и на всем протяжении маршрута самостоятельно выполнить эти задания. Так у детей будет развиваться наблюдательность.

Юные экологи

В игре может участвовать от 5 до 10 человек. Ее можно провести в походе. лагере. на занятии экологического кружка. классном часе. Все играющие встают в хоровод. место каждого игрока — это какая--либо профессия: водитель автомашины. врач. библиотекарь. продавец и так далее. Каждый участник должен сказать. какую помощь природе он может оказать на своем месте. После того. как все игроки назовут свой вариант помощи. они делают шаг по кругу и таким образом меняются местами. а значит и профессиями. и вновь должны сделать тоже самое. но не повторять то. что сказал предыдущий игрок. Тот. кто не сумел назвать новый вариант помощи природе. выбывает из игры вместе со “своей профессией“. Побеждает тот. кто останется последним. А следит за тем. чтобы не было повторов ведущий или другие дети. они могут быть различными “представителями” природы.

Возможные варианты профессий и их помощь природе:

- Водитель:
 - не мыть машину на берегу рек и озер;
 - не превышать скорости. если дорога проходит по лесу. чтобы не задавить никого из животного мира;
 - следить. чтобы из машины не вытекал бензин и масло.
- Библиотекарь:
 - сделать выставку книг об охране природы. об исчезающих растениях и животных;
 - сдавать старые газеты и журналы в макулатуру;
 - призывать к этому читателей.
- Директор издательства:
 - публиковать статьи об охране природы;
 - печатать свое издание только на бумаге. изготовленной из макулатуры.
- Продавец:
 - торговать только экологически чистыми товарами;
 - упаковочную бумагу и картон сдавать в макулатуру.
- Воспитатель детского сада:
 - рассказывать детям о природе и о том. почему ее надо

Эндемики и реликты

В начале игры , конечно , надо объяснить детям что такое эндемики и реликты . Игра командная , в ней принимает участие 2 команды по 5- 10 человек . Может проводиться на уроке экологии , занятии экологического кружка и т.п. Команды представляют из себя представителей эндемиков и реликтов , одна команда - растения ,

вторая - животные . Каждый участник команды имеет определенный вид - черника , выхухоль и т.п. Ведущий зачитывает описание видов поочередно , в первую очередь для растений , затем для животных и т.д. А участники команд , к которым обращается ведущий должны узнать “себя” . Если команда , к которой обращается ведущий не отгадала , кто из участников был назван , может ответить команда противников . За правильный ответ дается 1 балл , за отсутствие ответа - 0 . Игра идет до тех пор , пока не прозвучат описания каждого участника команд . Побеждает команда набравшая большее количество баллов .

Зоогеография

В игре участвуют до 10 человек . По кругу ставятся стулья по количеству участников . Ведущий закрепляет под стульями или на стульях карточки с рисунком или названием животного и объявляет , что участники отправляются в путешествие по странам и континентам. Участники бегут вокруг стульев под музыку , как только заканчивается музыка они садятся и таким образом выбирают себе животное . Каждый участник, узнав свое животное , должен как можно больше о нем рассказать . Когда все участники расскажут о своих животных , затем сами участники , либо зрители определяют материк или страну , по которой они шли . Тот участник , который меньше других рассказал о своем животном , либо неправильно угадал страну выбывает из игры вместе со своим стулом . Ведущий продолжает игру , сменив карточки . Каждый этап игры посвящен одной стране , либо материка . Побеждает один или несколько участников , которые пройдут все этапы , т.е. материка игры. Музыка для участников также можно подобрать по географическому признаку .

Судебный процесс

Человечество , увлекшись научно-техническим прогрессом напрочь забыло, что каждое его достижение больно ударит по природе. Загрязнение окружающей Среды, уничтожение птиц, растений, животных влечёт за собой опасные последствия и для человека. К сожалению , человек не задумывается о последствиях своей деятельности. Предлагаемый вариант экологического занятия с детьми поможет заострить их внимание на актуальных природных проблемах. Занятие проводится в виде судебного процесса над человеком. Конечно, требуется предварительная подготовка. Необходимо выбрать обвинителя, защитника, обвиняемого, свидетелей с обеих сторон, судью и присяжных заседателей.

«Имеет ли человек право на жизнь?»

Участники занятий: учащиеся 8-11 классов. Из их числа назначаются: судья (им может быть и взрослый) обвиняемый обвинитель защитник свидетели присяжные заседатели. Каждый участник готовит свою роль, подбирает факты для обвинения или защиты.

Обязанности участников: судья - ведет судебный процесс, предоставляет слово по очереди защите и обвинению.

Обвиняемый - это собирательный образ человека, уничтожающего природу. Он может не толь- ко оправдываться и выслушивать обвинения, но и вносить предложения по устранению причин обвинения.

Обвинитель - природа, заранее готовит и предъявляет факты нанесения вреда природе человеком. От того, какие факты предъявляет обвинитель, защитник готовит свидетелей обвинения.

Защитник - это может быть просто человек, это может быть собирательный образ - цивилизация, прогресс и т.п. Он готовит свидетелей защиты, в зависимости от фактов, которые предъявляет природа. Конечно, обвинение и свидетелей защиты надо готовить заранее.

Свидетели обвинения - сообщают суду конкретные факты нанесения вреда природе.

Свидетели защиты - отвергают или оправдывают обвинения.

Присяжные заседатели - выносят решение в конце суда, обязательно аргументируя его.

Возможные варианты процесса.

Обвинитель - природа говорит о том, что человек не имеет право на жизнь, т.к. он отравил реки сточными водами с (например) бумажных комбинатов, загрязняет воздух выхлопными газами автомобилей, дымом от сжигания мазута, убивает животных из-за меха и т.п. .

Выступают свидетели обвинения: -

Рыбы рассказывают о том, как они погибают. -

Растения, птицы о невозможности дышать воздухом, загрязнённым ядовитыми веществами. - Животные рассказывают о том, как их убивают из-за меха.

Свидетели защиты защищаются:

Например:

- писатель, журналист газеты говорят о невозможности жить без бумаги.

- директор ТЭЦ - о необходимости тепла для людей.

- автовладелец - о необходимости транспорта, как средства передвижения человека.

- охотник - о необходимости теплой одежды зимой.

После выступления свидетелей слово предоставляется человеку. Он может просто согласиться и признать вину, может подтвердить необходимость совершаемых действий, но может сказать, что он уже предпринимает и что готов предпринять для охраны природы. Сразу же в зоне суда он может, например,

- охотника сделать директором зверофермы и не убивать диких животных в лесу, а разводить их для своих нужд.

- директор ТЭЦ предложит перейти на другую энергию - солнца, ветра и т.п.

- автоладельцу перейти на газ. и т.д.

Природа принимает или не принимает предложения, обосновывая свой отказ. Может спрашивать у обвиняемого, почему это не было сделано раньше и т.п.

Затем суд присяжных выносит приговор. Судья может согласиться с ними или нет, обязательно указав причину своего решения.

Конечно, данное занятие будет результативным при серьёзной подготовке к нему, при достаточном количестве экологических знаний у участников "судебного процесса".

Экологический серпантин

Игра проводится на любой подходящей местности . Все команды получают маршрутные карты , на которой указано местонахождение только одной станции (причем у всех команд разное). при прибытии на месторасположение станции команда получает задание с несколькими вариантами ответа . При правильном ответе команда получает зеленый жетон и судья на этой станции показывает направление пути на следующую станцию . При неправильном ответе команда получает красный жетон и им указывается другое направление в какое - то определенное место , где их встречают лешие , кикиморы и т. п. Они берут у команды маршрутную карту и требуют откупиться . Либо отдать зеленый жетон , либо поработать на благо Земли . За работу дается синий жетон и за него выкупается карта . Заранее готовятся различные формы работы : уборка мусора , посадка деревьев и т.п. Назначается несколько групп сказочных персонажей , чтобы они находились в разных местах . Вернув маршрутную карту, нечистая сила предлагает команде вернуться на станцию, на которой они потерпели неудачу и попробовать свои силы еще раз .По окончании игры команды сдают жетоны и определяется победитель .

ВАРИАНТЫ СТАНЦИЙ И ЗАДАНИЙ

(звездочкой отмечены правильные ответы)

СТАНЦИЯ «ПТИЦЫ»

Наука , изучающая птиц называется ?

1. Кинология .
2. Орнитология .*

3. Энтомология .

Какая птица выводит птенцов зимой?

1. Филин .
2. Клест *
3. Стриж
4. Стерх

На высоте до 4500 метров летают?

1. Ворона
2. Журавль *
3. Голубь
4. Орел

Какая птица умеет бегать под водой?

- 1 . Чайка
- 2 . Гагара
- 3 . Оляпка *
- 4 . Зимородок

СТАНЦИЯ «НАСЕКОМЫЕ»

Назовите самого крупного паука?

- 1 . Птицеед . *
2. Каракурт .
- 3 . Тарантул .

Кто слышит ногами?

1. Сверчок .
- 2 . Таракан .
- 3 .Кузнечик *

Какая из этих бабочек самая маленькая?

- 1 . Моль *
- 2 . Стегляница
- 3 . Шелкопряд .

СТАНЦИЯ «ГРИБЫ»

Назовите самый ядовитый гриб?

- 1 .Мухомор .
- 2 . Бледная поганка *
- 3 . Желчный гриб
- 4 . Сатанинский гриб

Какой из этих грибов является пластинчатым?

1. Рыжик *
- 2 . Белый гриб
- 3 . Подберезовик .

Какой гриб разлагает полезную древесину и считается вредным?

- 1 . Подберезовик
- 2 . Опенок *
- 3 . Груздь

СТАНЦИЯ «ВОЗДУХ»

Лучше всего поглощают выхлопные газы машин и взамен выделяют кислород?

- 1 . Береза .
- 2 . Тополь
- 3 . Сирень

При увеличении этого газа в составе воздуха можно умереть от удушья?

- 1 . Кислород
- 2 . Азот
- 3 . Углекислый газ *

СТАНЦИЯ «ЛЕС»

Вокруг крупных городов необходимо большое количество лесов , для чего?

- 1 . Для красоты
- 2 . Для очищения воздуха *
- 3 . Для того , чтобы селились птицы и животные .
- 4 . Для дров .

Какое дерево дольше живет?

- 1 . Сосна
- 2 . Осина
- 3 . Дуб *
- 4 . Ель .

На вырубках раньше всех вырастает?

- 1 . Береза *
- 2 . Клен
- 3 . Сосна .

СТАНЦИЯ «ВОДА»

Наиболее загрязненное озеро?

- 1 . Глухое
- 2 . Яльчик *
- 3 . Конан - ер

Какое море пересыхает из-за деятельности человека?

- 1 . Каспийское
- 2 . Азовское
- 3 . Аральское *

По какому животному можно определить чистоту озер и рек?

- 1 . Уж
- 2 . Рак *
- 3 . Лягушка

СТАНЦИЯ «ЖИВОТНЫЕ»

У какого животного глаза вращаются на 360 градусов?

- 1 . Хамелеон *
- 2 . Крокодил .
- 3 . Черепаха .

Самое большое животное республики Марий Эл?

- 1 . Кабан
- 2 . Медведь
- 3 . Лось *

Какой зверек все зиму спит вниз головой?

- 1 . Еж
- 2 . Летучая мышь *
- 3 . Барсук

СТАНЦИЯ «ЗЕМЛЯ»

Овраги портят землю .Как не дать им возможность увеличиться?

- 1 . Засыпать землей
- 2 . Посадить на склонах деревья *
- 3 . Делать в них свалки .

Нитраты в овощах образуются от того, что в земле много?

1. Минеральных удобрений *
2. Воды
3. Органических удобрений

Когда проводится «День Земли»?

- 1 . 19 мая
- 2 . 8 марта
- 3 . 22 апреля *
- 4 . 1 мая .

ЛИТЕРАТУРНЫЕ

Игра-путешествие

Ведущий: Вас ожидает много интересного: «Поляна Сказок» и «Замок Сказок», «Бульвар природы и экологии», «Река Поэзии и Песен», «Площадь друзей», и, конечно, библиотека, где собраны лучшие детские книги! Книги нужны, чтобы их читать. А вы, ребята, любите читать? Давайте проверим готовы ли вы к путешествию, читаете ли вы?

Викторина «Читаете ли вы?»

Что потерял ослик Иа-Иа? (Хвост).

Смерть свою он хранил на конце иглы (Кошей Бессмертный).

С кем девочка Элли путешествовала в Изумрудный город? (Тотошка, Страшила, Железный Дровосек, Трусливый Лев).

Как звали девочку, которую нес в коробе Медведь? (Маша).

Как звали девочку, растопившую ледяное сердце? (Герда).

Как звали последнюю знакомую Колобка? (Лиса).

Прикольная Бабушка, живущая в избушке на курьих ножках? (Баба-яга).

Кто снес золотое яичко? (Курочка-Ряба).

Какое время года пропела попрыгунья – стрекоза? (Лето).

Большой овощ, который не мог вытянуть из земли дед? (Репка).

Как звали вожака стаи в «Маугли»? (Акела).

Игра «Да – нет»

Что любит книжка?

Обложку — Да.

Грязные руки — Нет.

Закладку — Да.

Дождик и снег — Нет.

Бережное отношение — Да.

Ласку — Да.

Яичницу — Нет.

Чистые руки — Да.

Валяться на полу — Нет.

Драться — Нет.

Жить на книжной полке — Да.

Любознательных читателей — Да.

Ведущий: Первая остановка «Поляна сказок».

Внимание! Вопрос первый: В чем особенность имен всех главных героев этой сказки?

Ответ детей: Имена читаются наоборот: Оля – Яло, Жаба – Абаз, Друг – Гурд, Гадина - Анидаг.

Вопрос второй: Какой знак препинания больше всех был обижен Витей Перестукиным?

Ответ детей: Запятая.

Ведущий: На «Поляне сказок» стоит «Замок Сказок». Вам необходимо пройти через него, чтобы попасть на следующую остановку. И здесь вас ждут следующие испытания:

Из разрезанных слов составить правильное название сказки.

Игра «Собери название сказки»

Терем - теремок Муха – Цокотуха

Сивка – бурка Красная шапочка

Старик Хоттабыч Жар – птица

Сестрица Алёнушка Цветик – семицветик

Курочка ряба Лиса и заяц

Аленький цветочек Три медведя

Кот в сапогах Крокодил Гена.

Ведущий быстро задает вопрос, на который должен быть дан моментальный ответ (Следует обратить внимание, что некоторые вопросы могут иметь несколько вариантов правильных ответов).

«Блиц – опрос»

1. В какой сказке герой меняет свой голос, чтобы достичь цели? (Волк в сказке «Волк и семеро козлят»).

2. Героя какой сказки похищают птицы? (Ванюшку в сказке «Гуси-лебеди»).

3. Кому стал тесен домик? (Зверьятам в сказке «Теремок»).

4. Кого чуть не погубило любопытство? (Петушка в сказке «Петушок – Золотой Гребешок», Машу в сказке «Три медведя»).

5. Кто пострадал из-за своей лени? (Поросята Ниф-Ниф и Нуф-Нуф в сказке «Три поросенка»).

6. Кому помогло знание ботаники? (Мужику в сказке «Мужик и медведь»).

7. Герой какой сказки попадает в разные неприятные ситуации, потому что он не пошел в школу? (Буратино в сказке «Золотой ключик»).

8. Какого героя спасли любовь и самоотверженность девочки? (Кая в сказке «Снежная Королева»).

9. В каких сказках рыбы помогали людям? (Щука в сказке «По щучьему велению», Золотая рыбка в сказке «Сказка о рыбаке и рыбке»).

10. Кого в русских сказках изображают хитрой? (Лису).

Дети должны ответить на необычные вопросы.

«Викторина - уморина»

1. Кто из героев русской народной сказки был хлебобулочным изделием? (Колобок).

2. Назовите героиню русской народной сказки, которая была сельскохозяйственным продуктом? (Репка).

3. Кто из сказочных героев очень любил поговорку «Одна голова хорошо, а две лучше»? (Змей Горыныч).

4. В какой русской народной сказке решаются проблемы жилья, говоря умным, взрослым языком, проблемы жилищно-коммунального хозяйства? (Теремок).

5. В какой русской народной сказке брат не слушался сестру, один раз нарушил санитарно-гигиенические правила и жестоко за это поплатился? («Аленушка и братец Иванушка», попил из лужи — превратился в козленка).

6. Какой герой русской народной сказки ловил рыбу очень оригинальным способом? Какие слова он при этом должен был произносить? (Волк, опустив хвост в прорубь, говорил: «Ловись, рыбка, большая и маленькая»).

7. Какой вид энергии использовала Баба Яга, летая в ступе? (Нечистая сила).

8. К семейству каких домашних птиц принадлежит героиня русской народной сказки, которая несла для хозяев изделия из драгоценных металлов? Как ее звали? (Курочка Ряба)

Ведущий: Дальше покатился наш клубок. И наша следующая остановка «Бульвар природы и экологии».

«Литературно-детективные загадки»

Ведущий: На этой остановке я предлагаю вам ребята стать юными детективами. И для начала необходимо ответить на следующие вопросы.

Вопрос: Настойка из этого растения действует на человека как успокаивающее средство, а кошки от него возбуждаются. Не случайно это растение зовут кошачьим корнем. Читавшие «Приключение Тома Сойера» Марка Твена, вероятно, помнят эпизод, когда Том угостил кота Питера лекарственными каплями. «Он заплясал посреди комнаты в бешеном веселье, склонив голову к плечу и всем выражая неукротимую радость. Потом он помчался по всему дому, сея на своем пути хаос и разрушение». Из какого растения была сделана настойка?

Ответ: Валериана.

Вопрос: В сказке Андерсена «Дикие лебеди» Элиза плела рубашки для своих братьев. Из какого растения она это делала.

Ответ: Из крапивы.

Вопрос: В сказке А. С.Пушкина «Сказка о мёртвой царевне и о семи богатырях» насекомое укусило сватью бабу Бабариху. Как называется насекомое и куда оно укусило героиню?

Ответ: Шмель, в нос.

Вопрос: Цветочек для доброй, ласковой девочки.

Ответ: Аленький цветочек из сказки Аксакова.

Вопрос: Орех, с помощью которого можно было снять колдовство с человека.

Ответ: Орех кракратук. Сказка А. Гофмана «Щелкунчик».

Вопрос: Какие птицы «спасли Рим»? Этим птиц используют для предотвращения ограблений.

Ответ: Гуси. Произошло это, согласно преданию, следующим образом. В ночной тьме вражеское войско галлов взбиралось на крепостные стены на Капитолийском холме. Молчали собаки, ничего не заметила стража, и только гуси, почуяв врага, разбудили своим тревожным гоготом римских воинов. Дело в том, что гуси - птицы очень осторожные, и отдыхающая стая всегда выставляет несколько недремлющих «часовых» на случай опасности.

Получить полный текст

Вопрос: Найдя клад, дама покупает новый бытовой прибор и приглашает множество гостей. Однако в сложной ситуации неблагодарные гости не захотели помочь хозяйке. Кто её выручил?

Ответ: Комар.

Ведущий: А сейчас мы немного отдохнём и поиграем в детективную игру «Узнай по запаху» (Для этой игры необходимо подобрать листочки полыни, мяты, пижмы, ромашки пахучей, тимьяна, душистые плоды ягодных растений. Можно добавить лук, небольшую веточку сосны, листья укропа и т. д. Каждый образец помещают в баночку и закрывают крышкой с дырочками. Играющие должны по запаху узнать, что это за растение).

Дальше наш путь лежит к «Реке Поэзии и Песен».

И широка, и глубока,
Переливается река,
Она то плавная течет,
То с гор стремглав несется,
И все богатство этих вод
Поэзией зовется.

Давайте вдоль реки шагать,
Туда лежит дорога,

Пришла пора стихи читать.

Вы знаете их много?

Ну, кто любимые сейчас

Стихи, друзья, прочтет для нас?

Ведущий: А сейчас мы с вами проведем небольшой конкурс. Я буду читать определение к детской песенке, вы угадываете ее, а затем все поют куплет этой песни.

Конкурс «Все мы песни перепели»

1. Песенка о части суши, окружённой водой, жители которой счастливы от постоянного поедания тропических фруктов («Чунга-Чанга»).

2. Песенка о средстве передвижения небесного цвета («Голубой вагон»).

3. Песенка о том, как лохматое существо исполняет музыкальную композицию и одновременно принимает солнечные ванны («Я на солнышке лежу»).

4. Песенка о растении, выросшем в условиях дикой природы и срубленном мужичком («В лесу родилась елочка»).

5. Песенка о том, как весело маршировать с коллективом («Вместе весело шагать»).

6. Песенка о маленьком существе-насекоме, по цвету напоминающем некий овощ («В траве сидел кузнечик»).

7. Песенка о том, что плохие погодные условия не могут испортить праздник («Неприятность эту мы переживем»).

Ведущий: Прочитали стихи, спели песни, а наш клубок не сидит на месте, он всё катится и катится. И прикатился он на «Площадь друзей».

На «Площади друзей» мы поиграем в интересную игру. Литературные герои по очереди расскажут вам о своем друге, а вы, ребята, угадайте, кто говорит и о каком друге идет речь.

Игра «Я расскажу о друге, а ты узнай кто я»

1. «Ох, много лет я строил домик. Каждый кирпичик доставался мне с огромным трудом. И вот ко мне пришла страшная беда: мой домик сделали будкой для злобного пса. И тогда мне помог мой друг. Находчивый и смелый, он смог обхитрить пса и увез мой домик вместе со мной в лес, где врагам нас не найти. Ох!» (Кум Тыква и Чиполлино. Дж. Родари «Приключения Чиполлино»).

2. «На наших окнах цвели прекрасные розы. Мы жили весело и дружно. Но однажды зимой мне в глаз попал осколок волшебного зеркала, и я стал видеть все злым и безобразным. Я попал в королевство бездушной волшебницы и был готов стать ее послушным слугой. Но смелая слабая девочка вызвала ее на бой и одержала победу, чтобы спасти меня» (Кай и Герда. Г. Х. Андерсен. «Снежная королева»).

3. «Я мечтал, чтобы мне подарили собаку, верного друга. Но мама и папа были почему-то против. И все же друг у меня появился – самый лучший друг в мире, в меру упитанный мужчина средних лет, лучший в мире знаток паровых машин, рисовальщик петухов, лучший в мире поедатель плюшек» (Малыш и Карлсон, А. Линдгрэн «Карлсон, который живет на крыше»).

Ведущий: А сейчас я предлагаю встать в круг и немного отдохнуть. (Все встают в общий круг и выполняют движения в соответствии с текстом)

Ведущий: Отдохнули и не заметили, как наш клубок вновь привёл нас на «Поляну сказок». А

когда оживают сказки? Думаете только под Новый год? А вот и нет. Сейчас мы с вами оживим одну сказку. Вы все знаете русскую народную сказку «Теремок». А есть похожая по содержанию украинская народная сказка «Рукавичка». И мы с вами сейчас поиграем в неё. Вы согласны?

Дети: Да!

Ведущий:

Чтобы сказку здесь сыграть,
Нужно роли всем раздать.
Кто загадку отгадает,
Роль он тут же получает.

(Ведущий загадывает загадки про героев из сказки «Рукавичка», кто отгадывает, тот и получает данную роль и слова которые он должен будет произносить)

Загадки

Эта маленькая крошка
Рада даже хлебной крошке,
Потому что дотемна
В норке прячется она (Мышка).
Длинные ушки,
Быстрые лапки.
Серый, но не мышка.
Кто это? ... (Зайчишка).
За деревьями, кустами
Промелькнуло быстро пламя.
Промелькнуло, пробежало,
Нет ни дыма, ни пожара (Лисичка).
Кто зимой холодной
Ходит злой, голодный (Волк).
Веток хруст в лесу
То тут, то там.
Ищет жёлуди... (Кабан).
Хозяин лесной, просыпается весной,
А зимой, под вьюжный вой,
Спит в избушке снеговой (Медведь).
Заворчал живой замок,
Лёг у двери поперёк.
Две медали на груди.
Лучше в дом не заходи (Собака).

Ведущий: А наше путешествие подошло к концу. Мы всегда рады видеть вас в стенах нашей библиотеки. Пусть с вами по жизни шагают книги, дарящие радость, надежду, романтику и улыбку.

Звучит песня «Улыбка».

ЛЕГЕНДЫ И СКАЗКИ

Легенда о галстуке

Давным-давно в одной стране жили очень добрые люди. Они приносили всем людям радость, дарили добро, всегда первыми приходили туда, где случилось несчастье. И когда они поняли, что все вокруг стали счастливы, то сели на корабль и решили плыть в другие страны, помогать другим людям. А чтобы их повсюду узнавали, символом добра и счастья они выбрали алые паруса.

И с тех пор люди стали ждать алые паруса. Каждое утро на рассвете на горизонте появлялся парус надежды.

Но однажды на море разразился большой шторм. Целую ночь бушевала стихия. Корабль, как щепку, носило по волнам. А наутро, когда шторм утих, и появилось солнце, жители, как обычно, вышли на берег встречать алые паруса. Но горизонт был чист. И только волны вынесли на берег сорванные с мачт косынки. Люди стали носить их на шее как символ надежды, счастья, веры и добра. И люди в красных галстуках стали как бы частью этого корабля, и повсюду, где бы они ни появлялись, помогали окружающим, приносили добро и справедливость.

Про пенек

Давно-давно, когда лагерь только открылся на месте этого пенька стоял памятник, изображающий парня, державшего в руках сердце. В лагерь как-то приехали ребята, которые вели себя крайне плохо, дрались, ругались, обижали друг друга, издевались над животными... и решили они как-то разбить старый памятник... сказано-сделано. Целую неделю все вожатые собирали памятник по кусочкам и клеивали. Но кусочков, составляющих сердце парня, найти не смогли. Странные вещи стали происходить с памятником после его склейки: он постоянно покрывался мхом, плесенью, хотя чистили его каждый день. Тогда администрация лагеря решила убрать памятник, портящий вид. На его месте посадили дерево, но оно сгнило, так и не успев вырасти толком. Срубили его и остался один пенек, ничто больше здесь не растет. Кто-то говорит, что это скорбит парень, потерявший свое сердце...

Легенда о том, как появился огонек

Наша история произошла давным-давно в лагере. Лагерь был еще очень молодым. Первые отряды не были дружными. Но прошло некоторое время, и все стали замечать, что в одном отряде что-то творится. Все мальчишки и девчонки в том отряде были не такими, как их товарищи. Они относились друг к другу не так, как остальные: мальчишки всегда брали на себя трудную работу, помогали девочкам; девочки заботились о мальчишках – и никто никого не оставлял в беде. Увидят грустное лицо – и сделают все, чтобы печаль оставила друга.

Никто сначала не мог понять причины такой перемены, потом стали замечать, что каждый вечер эти ребята ходят в лес, и возвращаются оттуда оживленными и счастливыми. И вожатые решили узнать тайну этого отряда.

Долго пришлось идти в следующий вечер в темноте по следам, и вдруг между темных стволов сосен пред ними плеснуло высокое пламя костра. Вожатые увидели, что мальчишки и девчонки сидят вокруг костра плечом к плечу и поют песни, и говорят о разных вещах, о любви, о дружбе, о беде и о радости, о добром и злом – о том, что их волнует, чем они хотят поделиться с другими. И, как ни странно – безмолвный огонь.

Легенда о законе поднятой руки.

Когда-то давным-давно враждовали два племени. Никто уже и не помнил, из-за чего начался этот спор. Но два племени враждовали и убивали друг друга. И никто не мог пойти и предложить другому мир, потому что это сочли бы за трусость. Но никто не хотел быть трусом. А трусов и в том и в другом племени наказывали одинаково: им

простреливали ладонь правой руки ... И продолжали гибнуть горячие и самые молодые, самые смелые и здоровые, самые красивые. И обоим племенам грозило вырождение.

И вот тогда один старый и мудрый человек сказал: Люди! Вы можете считать меня трусом. Вот вам моя правая рука, и если вы сочтете, что это трусость, вы можете стрелять, но прежде выслушайте...

И он предложил заключить мир и отправился с этим предложением в другое племя, вытянув вперед правую руку.

Вот так и был рожден закон правой руки, который гласит: «Люди! Я хочу сказать вам что-то важное. Вот вам моя правая рука! Если вы сочтете мое предложение недостойным, то можете стрелять, но прежде выслушайте!»

Страшилки

Про Лиду

Была в одном отряде девочка, которую звали Лида. Она боялась обращать на себя внимание. И вот однажды, когда весь отряд сидел на ужине, она поперхнулась, но не хотела кашлять и привлекать к себе внимание других, выбежала из столовой. Больше ее никто не видел... но говорят с тех пор, что если в столовой слышны похрипывания и покашливания, это бродит дух несчастной Лиды..

Страшилка про Катюшку

Не так давно, когда этот лагерь только-только построили, приехала в него отдохнуть одна девочка, звали ее все Катюша.(тут называется возраст слушающих) Странная это была девочка, все время она ходила одна, ни с кем не общалась, убегала по ночам и любила качаться на скрипучих качелях возле корпуса. Но однажды она исчезла. Искали всем лагерем, но не нашли. Тогда кто-то сказал, что ее задушили, когда она качалась на своей качели. Сзади, удавкой. Вскоре все забыли про Катюшку. Однажды ночью снова заскрипели качели, те, кто посмел выглянуть в окно и узнали ее, но никто не осмелился выйти из корпуса. С тех пор Катюша часто приходит покачаться на свои любимые качели, а еще она ищет... ищет того, кто убил ее... качели те закопали, но по-прежнему темной ночью скрипят они во тьме...

О маленьком поваренке

Жил в лагере один непослушный мальчик, он постоянно убегал и пакостил. Мама у него работала здесь поваром и звали ее тетя Надя. Однажды мальчик сбежал купаться в сончас и утонул. Тело его не нашли, а мама умерла с горя. И теперь дух тети Нади ходит по ночам и в кроватках ищет своего сыночка.

Вожатый Федя

Через несколько дней, как и обычно, вечером, вожатый укладывал спать своих детей. Как вдруг свет начал то гаснуть, то включаться сам по себе (тут второй вожатый включает и выключает рубильник. Заметка: вожатые должны позаботиться о том, чтобы выключить рубильник и включить выключатель).

«Что-то у нас со светом»...

Вожатый включает фонарик. Ну так вот. Вожатый все больше и больше стал повышать голос, он уже стал кричать, чтобы дети успокоились, но дети кричали и смеялись все больше и больше. Шум становился все громче и громче как вдруг...раздался страшный вопль.

Все дети затихли и медленно стали опускаться на кровати. Только один мальчик, Федор, стоял на полу. Он сказал вожатому: Пади, кто-то мышку увидел. Ха, ха, ха. Как

вдруг, раздался громкий стук: БУМ. Потом БУМ БУМ, и Бум бум бум. Всего три раза. И страшный голос начал говорить: Тот, чьи ноги или руки к полу прикасаются После стука в дверь, на муки Может он отправиться. Если громко кто-то скачет И кричит спать не дает Мертвый сторож в черный рясе В ночь к нему придет. Комната наполнилась тишиной и все дети повернули свои головы в сторону одного мальчика который все еще стоял на полу. Больше он уже не смеялся. Быстро заскочив в кровать, он накрылся одеялом, скрутился в комочек и замолчал. Все дети тоже. Вожатый подумал, что это его друзья разыгрывают детей. Но он даже и не мог предположить...

Около часа ночи Федор проснулся, чтобы сходить в туалет. Он выглянул в холл и увидел, что там горел свет. Он быстро побежал в туалет и как только прикоснулся к двери, свет резко выключился. Федор затаил дыхание. Его сердце начало биться все быстрее и быстрее. Вдруг ему стало очень холодно. Было так темно, что не видно было даже собственной руки. Вдруг Федя почувствовал чье-то холодное дыхание. Он протянул свою руку и нащупал чье-то лицо. В следующий момент чья-то холодная рука прикоснулась к его плечу... Раздался крик. Все дети резко проснулись. Кто-то начал плакать, кто-то просто не понимал, что происходит. Все сразу поняли, что не хватало одного ребенка – Феди. Вожатый стал бегать по холлу, побежал в туалет. Федя сидел на полу, его глаза были круглыми и он ничего не говорил. Никто не мог вымолвить у него ни слова. Он был явно сильно напуган. Лишь одно Федя смог сделать, но никто его не понял – он нарисовал домик на бумаге и спичку. Но никто не мог разгадать, что бы это значило. С тех пор, часто в лагерях, дети слышат стуки в дверь: бум...бум бум...бум бум бум....

Красная маска

Жили-были мальчик и девочка. Однажды их мама вернулась с Halloween-party с красным пятном на лице. С каждым днем это пятно становилось все больше, пока не заняло все лицо, и мама умерла. Перед смертью мама попросила детей никогда не ходить ночью на кладбище. Следующей ночью мальчик услышал голос мамы, который звал его на кладбище. Мальчик маму всегда слушался, он пошел на кладбище и пропал. В следующую ночь этот же голос услышала девочка. Она тоже слушалась маму и тоже пошла на кладбище. Там она увидела маму в белом платье и с красным лицом. Девочка подошла к маме, но увидела, что это не лицо, а красная маска. Девочка схватила маску, а та приклеилась к лицу девочки. Мама освободилась от проклятия, улыбнулась, поцеловала девочку в лоб и вернулась домой, а девочка в красной маске бродит с тех пор по ночным улицам и пугает прохожих.

Притчи

Притча о лягушках

Как-то две лягушки провалились в кувшины с молоком. Одна подумала: «зачем что-то делать, все равно погибну, горлышко у кувшина узкое и высокое, мне не вылезти. Все равно рано или поздно умирать». И утонула. А другая лягушка стала пытаться выпрыгнуть, барахтаться, она прыгала до тех пор, пока силы не перестали сдавать ей. И вдруг она почувствовала под лапками твердь, оттолкнулась и выпрыгнула. Это она так взболтала молоко, что оно стало маслом. Суть притчи такова – никогда не сдавайся!

Скупость нередко обходится дороже

Перед судьей стоял человек, которого обвиняли в том, что он брал взятки. Все говорило за то, что он виновен, и судье только и оставалось, что вынести приговор. Судья был мудрым человеком. Он предложил обвиняемому три наказания на выбор: либо заплатить сто туманов, либо получить пятьдесят палочных ударов, либо съесть пять

фунтов лука. «Вот это, наверное, будет не так уж трудно», – подумал осужденный и откусил первую луковицу. Съев три четверти фунта сырого лука, он уже не мог больше смотреть без отвращения на эти дары природы. На глазах выступили слезы, которые ручьями текли по щекам. «О высокий суд, – взмолился он, – отмени луковицы, пусть уж лучше будут палочные удары». Про себя он подумал, что схитрил, но зато сэкономил деньги. Повсюду была известна скупость этого человека. Судебный исполнитель раздел его и положил на скамью. Уже при одном виде палача мощного телосложения и гибкой розги в его руках беднягу охватила дрожь. При каждом ударе по спине он вопил, что было мочи, а на десятом ударе взмолился: «О высокий суд, сжался надо мной, отмени удары». Судья сделал отрицательный знак головой. Тогда обвиняемый стал умолять: «Позволь мне лучше заплатить сто туманов». Так, желая сэкономить деньги и избавиться от ударов, он вынужден был испробовать все три наказания.

Знание дорого стоит

У крестьянина перестал работать трактор. Все попытки крестьянина и его соседей починить машину были напрасны. Наконец он позвал специалиста. Тот осмотрел трактор, попробовал, как действует стартер, поднял капот и все тщательно проверил. Затем взял молоток, один раз ударил по мотору и привел его в действие. Мотор затарахтел, будто он и не был испорчен. Когда мастер подал крестьянину счет, тот, удивленно взглянув на него, возмутился: «Как, ты хочешь пятьдесят туманов только за один удар молотком!» – «Дорогой друг, – сказал мастер, – за удар молотком я посчитал только один туман, а сорок девять туманов я должен взять с тебя за мои знания, благодаря которым я мог сделать этот удар по нужному месту».

Что имеешь, то имеешь

Один набожный человек стоял на коленях в мечети, поглощенный молитвой. А другому верующему бросились в глаза его великолепные, искусно сотканые туфли с загнутыми носами. Он уже представил себе, как было бы прекрасно, если бы у него тоже были такие туфли. Шаг от мысли к делу часто бывает гораздо короче, чем обычно думают. Он подошел к молящемуся и прошептал ему на ухо: «Ты же знаешь, что молитва не достигает слуха Господа, если ты молишься в туфлях». Верующий прервал свою молитву и так же тихо прошептал в ответ: «Если моя молитва и не будет услышана, то у меня по крайней мере останутся мои туфли!»

Ведро с изъяном

Один мужчина с помощью коромысла и двух ведер носил воду из ручья к себе домой. Источник находился далеко, но человек изо дня в день ходил к ручью. Единственной его особенностью было то, что у него одно ведро было совершенно новым и целым, а второе – уже состарилось и прохудилось. Каждый раз он приносил одно ведро полным, а второе – полупустым.

Соседи видели это и как-то раз спросили:

- Почему ты не меняешь прохудившееся ведро? Ведь ты каждый день ходишь к ручью. Было бы гораздо выгоднее приносить не полтора ведра воды, а целых два!

Мужчина улыбнулся и ответил:

- Вы правы. И я тоже так сначала думал. А теперь посмотрите на дорогу, которой я ежедневно хожу. С одной стороны тропы растут чудесные травы и цветы, а с другой – земля практически засохла. А все потому, что именно прохудившееся ведро имеет трещины, благодаря которым вода стекает на землю и орошает ее.

Вывод: Твори красоту вокруг своим трудом, и тогда эта красота спасет мир!