

**Мозаика Детского Отдыха**

# **ЛЕТНИЙ ЛАГЕРЬ НА БАЗЕ ШКОЛЫ**

- Нормативные материалы
- Образцы документов
- Планы работы
- Сценарии мероприятий

**1–5  
классы**

УДК 373.3  
ББК 74.200.8  
Л52

**Авторы-составители:**

Е.В. Савченко, О.Е. Жиренко, С.И. Лобачева, Е.И. Гончарова

Коллектив авторов выражает благодарность за предоставленный материал зам. директора по УВР МОУ МОК № 2 г. Воронежа М.М. Шафростовой и социальному педагогу МОУСОШ № 48 О.Б. Красунь.

**Летний лагерь на базе школы** / Авт.-сост. Е.В. Савченко, О.Е. Жиренко, С.И. Лобачева, Е.И. Гончарова. – М.: ВАКО, 2007. – 336 с. – (Мозаика детского отдыха).

ISBN 978-5-94665-576-7

Для организации работы школьного летнего лагеря предлагаются все необходимые официальные документы, нормативные материалы, которые должны быть в наличии у администрации и сотрудников лагеря. Приведенные примерные планы работы лагеря и отряда могут послужить канвой для составления планов работы на смену и каждый день в любом лагере. Сценарии мероприятий помогут сделать работу лагеря интересной и запоминающейся.

УДК 373.3  
ББК 74.200.8

## ПРЕДИСЛОВИЕ

С наступлением летних каникул перед большинством родителей встает вопрос о том, каким образом организовать летний отдых своих детей. Особую роль играют летние лагеря с дневным пребыванием детей. На сегодняшний день это наиболее дешевый и для многих единственный выход из положения. К тому же далеко не каждый ребенок захочет провести все лето вне дома – без мамы и папы. Посещая же пришкольный лагерь, он не отрывается от семьи, находится под присмотром педагогов, своевременно накормлен, занят интересными делами, а вечером и в выходные дни в кругу семьи.

Еще один немаловажный момент – это возможность общения ребенка с привычным кругом друзей (чаще всего одноклассников). Как показал опрос, эта причина указывалась детьми как одна из наиболее значимых при ответе на вопрос: «Почему именно в пришкольном лагере ты решил провести этот летний месяц?» Для родителей же наиболее важным является то, что большинство педагогов лично им хорошо знакомы, так как все они являются работниками школы, в которой учится их ребенок. Отправляя ребенка в лагерь, мамы и папы спокойны за своих детей.

*Приложение 1  
к приказу Главного управления образования  
от 21.12.2001 № 368*

## ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ СМЕН С ДНЕВНЫМ ПРЕБЫВАНИЕМ

### I. Общие положения

1.1. Настоящий порядок определяет условия проведения смен профильных лагерей, лагерей с дневным пребыванием, лагерей труда и отдыха\*, обучающихся и воспитанников в период каникул.

1.2. Основные понятия, используемые в настоящем документе:

- под сменой профильного лагеря понимается форма образовательной и оздоровительной деятельности с творчески одаренными или социально активными детьми, проводимая как смена юных техников, туристов-краеведов, экологов, спортсменов, математиков, филологов, журналистов, спасателей, моряков, автомобилистов, волонтеров, актива детских и молодежных общественных объединений, зимняя и летняя профильная школа по различным видам детского творчества и т. п., в период каникул с круглосуточным или дневным пребыванием обучающихся и воспитанников;
- под сменой лагеря с дневным пребыванием понимается форма оздоровительной и образовательной деятельности в период каникул с обучающимися общеобразовательных учреждений и образовательных учреждений дополнительного образования детей с пребыванием обучающихся в дневное время и обязательной организацией их питания;
- под сменой лагеря труда и отдыха понимается форма практического приобретения обучающимися и воспитанниками трудовых навыков, вовлечения их в общественно полезную деятельность, сочетающую формирование у обучающихся и воспитанников навыков здорового образа жизни в период каникул с круглосуточным или дневным пребыванием.

\* Далее – смена лагеря.

1.3. Организатором смены лагеря\* могут быть органы управления образованием, органы по делам молодежи, а также образовательные учреждения, клубы по месту жительства, детские и молодежные объединения, иные заинтересованные организации, уставные документы которых позволяют организовывать подобный вид деятельности обучающимися и воспитанниками.

Данный порядок распространяется на все смены лагерей для обучающихся и воспитанников, организуемых органами управления образованием и (или) органами по делам молодежи, а также образовательными учреждениями. Для иных организаций данный порядок может являться примерным.

1.4. Организатор смены лагеря несет в установленном законодательством Российской Федерации порядке ответственность:

- за обеспечение жизнедеятельности смены лагеря;
- создание условий, обеспечивающих жизнь и здоровье обучающихся, воспитанников и сотрудников;
- качество реализуемых программ деятельности смены лагеря;
- соответствие форм, методов и средств при проведении смены возрасту, интересам и потребностям обучающихся и воспитанников;
- соблюдение прав и свобод обучающихся, воспитанников и сотрудников смены лагеря.

1.5. Смена лагеря проводится для обучающихся и воспитанников 7–16 лет на период летних, осенних, зимних и весенних каникул решением организатора смены по согласованию с руководством учреждения (организации), на базе которого проводится смена лагеря.

В смены профильного лагеря, лагеря труда и отдыха принимаются обучающиеся и воспитанники до 18 лет включительно, если это предусмотрено программой содержания деятельности смены лагеря.

1.6. При комплектовании смены лагеря первоочередным правом пользуются обучающиеся и воспитанники из категорий детей, находящихся в трудной жизненной ситуации.

Комплектование смены профильного лагеря осуществляется в первую очередь из победителей и призеров предметных муниципальных, региональных и зональных олимпиад, смотров, творческих конкурсов, фестивалей, спортивных соревнований, активистов детских и молодежных объединений, а также обучающихся и воспитанников, достигших наивысших результатов в образовательной

\* Далее – организатор смены лагеря.

и творческой деятельности в рамках системы общего, начального профессионального и дополнительного образования детей.

1.7. Основные цели и задачи работы педагогического коллектива при проведении смены лагеря:

- создание необходимых условий для оздоровления, отдыха и рационального использования каникулярного времени у обучающихся и воспитанников, формирования у них общей культуры и навыков здорового образа жизни;
- создание максимальных условий для быстрой адаптации обучающихся и воспитанников с учетом возрастных особенностей.

## II. Организация и основы деятельности смены лагеря

2.1. Смена лагеря в зависимости от направленности проводится, как правило, на стационарной базе – на базе общеобразовательных учреждений, образовательных учреждений дополнительного образования детей, учреждений по месту жительства детей и подростков, иных образовательных учреждений, пансионатов, санаториев-профилакториев, загородных учреждений отдыха и оздоровления детей, домов отдыха, туристских, досуговых учреждений, учреждений культуры и спорта, других организаций.

Смена профильного лагеря может также проводиться в полевых условиях (в палатках), на речных и морских судах, а также с передвижением обучающихся и воспитанников на иных видах транспорта при соблюдении требований безопасности. Смена лагеря с дневным пребыванием проводится на базе образовательного учреждения, клуба по месту жительства, детского и молодежного центра.

Смена лагеря труда и отдыха может проводиться в полевых условиях (в палатках).

2.2. Требования к территории, зданиям и сооружениям, правила приемки смены лагеря определяются соответствующими Санитарно-эпидемиологическими правилами, утверждаемыми Главным государственным санитарным врачом Российской Федерации, применительно к данному лагерю. Без санитарно-эпидемиологического заключения о соответствии места базирования смены лагеря санитарным правилам открытие смены лагеря не допускается.

2.3. Помещения, сооружения и инвентарь, необходимый для проведения смены лагеря, передаются организатору лагеря во временное пользование на период смены администрацией учреждения (организации), на базе которого(ой) организуется смена в соответствии с договором, заключенным между соответствующими сторонами.

2.4. Приемка учреждения (организации), на базе которого(ой) будет организована смена лагеря, осуществляется межведомственной комиссией, созданной органами исполнительной власти субъектов

Российской Федерации или органами местного самоуправления, в состав которой входят представители Госсанэпиднадзора, организатора смены лагеря и других заинтересованных органов исполнительной власти с последующим оформлением акта приемки.

2.5. Деятельность обучающихся и воспитанников во время проведения смены лагеря осуществляется в разновозрастных и разновозрастных группах (отрядах, бригадах) и других объединениях по интересам, наполняемость которых составляет не более 25 человек для обучающихся и воспитанников II–IV классов, для обучающихся и воспитанников старшего возраста – не более 30 человек.

2.6. Продолжительность смены лагеря определяется соответствующими Санитарно-эпидемиологическими правилами. Изменение продолжительности смены лагеря допускается по согласованию с территориальными центрами Госсанэпиднадзора.

Продолжительность смены лагеря с дневным пребыванием в летний период, как правило, не менее трех календарных недель (21 календарный день, включая общевыходные и праздничные дни), в осенние, зимние и весенние каникулы – не менее одной календарной недели.

Продолжительность смены профильного лагеря, как правило, летом – не менее двух календарных недель, в осенние, зимние и весенние каникулы – не менее одной календарной недели.

Продолжительность смены лагеря труда и отдыха определяется местом базирования смены лагеря, но не может составлять менее 21 календарного дня в период летних каникул. В осенние, зимние и весенние каникулы – не менее одной календарной недели. При этом продолжительность времени работы, часовой недельной нагрузки и общего времени трудовой деятельности обучающихся и воспитанников в смене лагеря труда и отдыха определяется законодательством Российской Федерации о труде для данного возраста обучающихся и воспитанников.

2.7. Коллектив педагогов, обучающихся и воспитанников определяет программу деятельности и организацию самоуправления смены лагеря. При необходимости избирается совет, правление (или иной орган самоуправления) при равном представительстве обучающихся (воспитанников) и сотрудников, с учетом специфики смены лагеря и возраста обучающихся и воспитанников, который тесно взаимодействует с администрацией смены лагеря, родителями (законными представителями).

Во время проведения смены лагеря обучающихся и воспитанников возможно создание временного общественного объединения детей и взрослых (детской или молодежной организации).

2.8. При выборе формы и методов работы во время проведения смены лагеря, независимо от ее образовательной и творческой или трудовой направленности, приоритетной должна быть оздоровительная и образовательная деятельность, направлена на развитие ребенка: полноценное питание, медицинское обслуживание, пребывание на свежем воздухе, проведение оздоровительных, физкультурных, культурных мероприятий, организация экскурсий, походов, игр, занятий в объединениях по интересам (временных кружках, секциях, клубах, творческих мастерских).

2.9. Главным в содержании деятельности смены профильного лагеря является практическая отработка знаний, умений и навыков в определенном виде (видах) социального, художественного, научно-технического и т. п. видом творчества, реализация программ детских и молодежных общественных объединений, выполнение коллективных или индивидуальных творческих работ, дополняемые обязательной системой мер по формированию здорового образа жизни.

Содержание деятельности смены лагеря с дневным пребыванием определяется направленностью смены (профильной, труда и отдыха или иной направленностью), с обязательным проведением оздоровительных мероприятий.

Основой содержания деятельности смены лагеря труда и отдыха является трудовая и оздоровительная деятельность обучающихся и воспитанников. Заказчиками на выполнение работ обучающихся и воспитанников выступают предприятия и организации всех форм собственности при условии, что характер выполняемой работы учитывает специфику труда обучающихся и воспитанников, а также не противоречит законодательству Российской Федерации о труде.

Смена лагеря труда и отдыха проводится на договорной основе между организатором смены и заказчиком (предприятием и (или) организацией независимо от формы собственности), обеспечивающим надлежащие условия труда обучающихся и воспитанников на время выполнения работ.

При определении допустимости применения труда обучающихся и воспитанников следует руководствоваться Гигиеническими критериями допустимых условий и видов работ для профессионального обучения и труда подростков (Санитарные правила и нормы СанПиН 2.4.6.664-97, утвержденные постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 04.04.1997 № 5).

2.10. Питание обучающихся и воспитанников организуется в столовой учреждения (организации), в котором(ой) открыта смена лагеря, или, по согласованию с территориальными центрами

Госсанэпиднадзора, на договорных началах в ближайших объектах общественного питания.

Питание обучающихся и воспитанников во время проведения смены профильного лагеря может быть организовано в полевых условиях, если это предусмотрено программой деятельности смены лагеря.

В сменах лагерей с дневным пребыванием обучающиеся обеспечиваются двухразовым питанием (в случае пребывания обучающихся в первой половине дня) или трехразовым питанием (с пребыванием обучающихся до 18.00 дня).

2.11. Проезд группы обучающихся и воспитанников любой численности к месту проведения смены лагеря и обратно, а также во время проведения экскурсий, выездных соревнований и других мероприятий во время смены осуществляется в сопровождении не менее двух педагогов с соблюдением требований к перевозкам обучающихся и воспитанников соответствующим видом транспорта. При проезде группы более 30 обучающихся и воспитанников число сопровождающих педагогов на каждые 15 обучающихся и воспитанников увеличивается на одного педагога.

### III. Кадры, условия труда работников

3.1. Руководитель (директор, начальник) смены лагеря назначается приказом организатора смены лагеря на срок, необходимый для подготовки и проведения смены, а также представления финансовой и бухгалтерской отчетности.

3.2. Подбор кадров для проведения смены лагеря осуществляет организатор смены лагеря совместно с руководителем (директором, начальником) смены лагеря, органами управления здравоохранением, образованием, по делам молодежи, другими заинтересованными органами исполнительной власти и местного самоуправления и организациями.

Штатное расписание устанавливается организатором смены лагеря исходя из целей и задач смены в пределах выделенных бюджетных ассигнований, а также с учетом внебюджетных источников финансирования.

3.3. Руководитель (директор, начальник) смены лагеря:

- обеспечивает общее руководство деятельностью смены лагеря, издает приказы и распоряжения по смене лагеря, которые регистрируются в специальном журнале;
- разрабатывает и (после согласования с организатором смены лагеря) утверждает должностные обязанности работников смены лагеря, знакомит их с условиями труда; проводит (с регистрацией в специальном журнале) инструктаж персонала смены лагеря по технике безопасности, профилактике

травматизма и предупреждению несчастных случаев с обучающимися и воспитанниками; составляет график выхода на работу персонала смены лагеря;

- создает безопасные условия для проведения образовательной и оздоровительной работы, занятости обучающихся и воспитанников, их трудовой деятельности;
- несет ответственность за организацию питания обучающихся и воспитанников и финансово-хозяйственную деятельность смены лагеря.

3.4. Заместитель руководителя (по воспитательной, методической, научной работе), воспитатель (вожатый) отряда, инструктор по физической подготовке, педагог дополнительного образования, медицинский работник несут персональную ответственность за охрану жизни и здоровья обучающихся и воспитанников.

3.5. Порядок, условия привлечения педагогических и других работников для работы во время проведения смены лагеря, а также оплата их труда устанавливаются в соответствии с нормативными правовыми актами Министерства образования Российской Федерации.

3.6. К педагогической деятельности в смене лагеря допускаются лица, как правило, имеющие высшее или среднее профессиональное образование, отвечающие требованиям квалификационных характеристик, определенных для соответствующих должностей педагогических работников.

3.7. К работе в качестве поваров, кухонных рабочих на время производственной практики под руководством мастера производственного обучения могут привлекаться обучающиеся образовательных учреждений, готовящих работников общественного питания, не достигшие 18-летнего возраста.

3.8. В целях оказания методической помощи педагогическим работникам в организации работы с обучающимися и воспитанниками, повышения их профессионального мастерства и творческого роста во время проведения смены лагеря может быть создан педагогический (методический) совет.

#### **IV. Порядок финансирования**

4.1. Смена лагеря финансируется организатором смены.

4.2. Основным источником финансирования смены лагеря являются средства из бюджетов разного уровня (федерального, субъекта Российской Федерации, местного).

4.3. Для проведения смены лагеря с дневным пребыванием, лагеря труда и отдыха возможно привлечение средств регионального отделения фонда социального страхования (на указанных Фондом социального страхования Российской Федерации условиях).

4.4. Другими источниками финансирования смены лагеря могут быть:

- внебюджетные средства;
- средства родителей (законных представителей);
- добровольные пожертвования других физических и юридических лиц;
- иные источники, не запрещенные законодательством Российской Федерации.

4.5. Порядок предоставления льгот или освобождения от оплаты за пребывание, а также проезд к месту проведения смены лагеря и обратно для тех или иных категорий обучающихся и воспитанников определяется органами исполнительной власти субъектов Российской Федерации или органами местного самоуправления.

4.6. Организатор смены лагеря контролирует правильность и целесообразность расходования выделяемых денежных средств на содержание смены лагеря и после ее закрытия подводит итоги финансовой деятельности смены лагеря.

*УТВЕРЖДАЮ*

*Главный государственный санитарный врач РФ –  
Первый заместитель Министра здравоохранения РФ  
Г.Г. Онищенко*

*4 октября 2000 г.*

Дата введения: 2 февраля 2001 г.

#### **2.4.4. Детские внешкольные учреждения, летние оздоровительные учреждения**

### **ГИГИЕНИЧЕСКИЕ ТРЕБОВАНИЯ К УСТРОЙСТВУ, СОДЕРЖАНИЮ И ОРГАНИЗАЦИИ РЕЖИМА В ОЗДОРОВИТЕЛЬНЫХ УЧРЕЖДЕНИЯХ С ДНЕВНЫМ ПРЕБЫВАНИЕМ ДЕТЕЙ В ПЕРИОД КАНИКУЛ**

#### **САНИТАРНО-ЭПИДЕМИОЛОГИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА СП 2.4.4.969-00 (извлечения)**

##### **1. Общие положения и область применения**

1.1. Настоящие санитарно-эпидемиологические правила (далее – санитарные правила) определяют гигиенические требования к размещению, устройству, содержанию и организации режима

в оздоровительных учреждениях с дневным пребыванием детей, направленные на оздоровление детей и подростков в период каникул.

1.2. Санитарные правила распространяются на все (кроме палаточных) оздоровительные учреждения с дневным пребыванием детей и подростков, независимо от их подчиненности и форм собственности.

1.3. Оздоровительные учреждения с дневным пребыванием детей организуются для обучающихся I–IX классов образовательных учреждений всех видов собственности на время летних, осенних, зимних и весенних каникул. Вместимость оздоровительного учреждения – не более 250 человек.

Оздоровительные учреждения комплектуются из числа обучающихся одной или нескольких близлежащих школ, подразделяются на отряды (группы) не более 25 человек для обучающихся I–IV классов и не более 30 человек для обучающихся V–IX классов. Могут создаваться профильные учреждения юных техников, моряков, туристов, натуралистов, спортсменов и другие, объединяющие детей по интересам.

1.4. Оздоровительные учреждения с дневным пребыванием детей организуются на базе общеобразовательных учреждений, учреждений дополнительного образования детей, спортивных сооружений и других при наличии санитарноэпидемиологического заключения о соответствии их санитарным правилам.

Допускается организация оздоровительных учреждений с дневным пребыванием для детей в возрасте до 10 лет на базе временно не функционирующих дошкольных образовательных учреждений (ДОУ).

На базе оздоровительных учреждений с дневным пребыванием детей могут организовываться специализированные смены (группы) с соблюдением требований настоящих санитарных правил и по согласованию с территориальными центрами Госсанэпиднадзора (далее – ЦГСЭН).

Оздоровительные учреждения с дневным пребыванием подразделяются на:

- учреждения с пребыванием детей до 14.30 дня и организацией 2-разового питания;
- учреждения с пребыванием детей до 11.00 дня и организацией 3-разового питания, а также организацией дневного сна для детей до 10 лет. Для оздоровления детей не используются учреждения;
- относящиеся по уровню санитарно-эпидемиологического благополучия к 3-й группе;

– расположенные в санитарно-защитной зоне промышленных организаций.

1.5. Продолжительность смены в оздоровительном учреждении определяется длительностью каникул и составляет в период летних каникул не менее 21 дня; осенью, зимой и весной не менее 7 дней. Перерыв между сменами в летнее время для проведения генеральной уборки и санитарной обработки учреждения составляет не менее 2 дней.

1.6. Приемка оздоровительного учреждения осуществляется комиссией за 3–5 дней до его открытия, в состав которой входят представители Госсанэпиднадзора, с последующим оформлением акта.

1.7. Открытие оздоровительного учреждения осуществляется при наличии санитарно-эпидемиологического заключения о соответствии его санитарным правилам перед началом каждой оздоровительной смены.

1.8. Руководитель оздоровительного учреждения должен немедленно информировать территориальный центр Госсанэпиднадзора о случаях возникновения групповых инфекционных заболеваний, об аварийных ситуациях в работе систем канализации, технологического и холодильного оборудования.

## 2. Требования к участку

2.1. Участок оздоровительного учреждения должен быть благоустроен, озеленен, иметь удобные подъездные пути и разделен на зоны (физкультурно-оздоровительную, административно-хозяйственную, для отдыха), с оборудованием площадок для отдыха, занятий спортом, игр детей.

На территории участка оздоровительного учреждения предусматриваются средства защиты от солнца.

2.2. Для оздоровления детей целесообразно использовать парки культуры и отдыха, зеленые массивы, спортивные сооружения, бассейны, естественные водоемы.

2.3. Используемое спортивное и игровое оборудование должно быть безопасно, исправно, надежно, устойчиво закреплено и соответствовать росту и возрасту детей.

## 3. Требования к зданию

3.1. Оздоровительное учреждение следует размещать не выше третьего этажа.

Набор помещений оздоровительного учреждения должен включать: игровые комнаты, помещения для занятий кружков, спальные комнаты для дневного отдыха детей, медицинский кабинет, спортивный зал, пищеблок, раздевалку для верхней одежды, кладовую

спортивного инвентаря, игр и кружкового инвентаря, библиотеку, помещение санитарной комнаты, санузлы и умывальники.

В зависимости от климатических и географических условий необходимо предусмотреть помещение для сушки одежды и обуви.

Площади, оборудование и отделка помещений должны соответствовать гигиеническим требованиям, предъявляемым к детским оздоровительным учреждениям.

3.2. Размещение детей в спальнях проводится из расчета не менее 3 м<sup>2</sup> на 1 человека, но не более 15 человек в одном помещении. Спальные помещения для мальчиков и девочек устраиваются раздельными независимо от возраста.

3.3. Игровые (из расчета не менее 1 м<sup>2</sup> на 1 человека) и кружковые комнаты (из расчета 1 помещение площадью не менее 36 м<sup>2</sup> на 50 человек) располагаются в помещениях, площадь и конфигурация которых могут обеспечить правильную расстановку мебели, благоприятные условия для зрительной работы.

3.4. В кружковых помещениях должна быть полностью исключена возможность поражения детей электрическим током, химикатами, взрывчатыми веществами и другими вредными и поражающими факторами.

Работа в слесарных, столярных, скульптурных, художественных мастерских проводится детьми только в спецодежде.

3.5. Стены и полы помещений оздоровительных учреждений должны быть гладкими, допускающими их уборку влажным способом.

Покрытие полов игровых, кружковых, спальных, медицинских, спортивных помещений, коридора и других помещений для пребывания детей допускается дощатое, паркетное или из линолеума и других материалов, разрешенных к применению в установленном порядке.

Полы в помещениях пищеблока, душевых и санитарных узлах выстилают керамической или мозаичной шлифованной плиткой.

#### 4. Требования к воздушно-тепловому режиму

4.1. Фрамуги и форточки должны функционировать в любое время года. Наличие сетки на окнах, фрамугах в летнее время обязательно.

4.2. Окна помещений, кроме ориентированных на северные румбы горизонта, во избежание перегрева оборудуются солнцезащитными устройствами или шторами.

4.3. В игровых комнатах, помещениях кружков, спальнях следует соблюдать режим проветривания. Сквозное проветривание проводится в отсутствие детей, одностороннее – в присутствии детей. Длительность проветривания зависит от сезона года, температуры наружного воздуха и температуры внутри помещения.

Температура воздуха в спальнях, игровых, кружковых помещениях должна быть не ниже +18 °С (при ленточном остеклении +20 °С); в спортзале – не ниже +17 °С. В основных помещениях оздоровительного учреждения относительная влажность воздуха должна быть в пределах 40–60%.

4.4. Санузлы оборудуются канальной вытяжной вентиляцией с механическим побуждением.

#### 5. Требования к естественному и искусственному освещению

5.1. Все основные помещения оздоровительных учреждений должны иметь естественное освещение.

5.2. Искусственное освещение должно обеспечивать следующие уровни освещенности в зависимости от назначения помещений:

Наименование помещений	Освещенность (в лк)		Поверхность, к которой относятся нормы освещенности
	при люминесцентных лампах	при лампах накаливания	
Кружковые (игровые) комнаты	300	150	На рабочей поверхности стола
Спальные комнаты	75	30	На уровне 0,5 м от пола
Физкультурный зал	200	100	Пол
Рекреации	150	75	Пол

5.3. Для общего освещения кружковых и других помещений рекомендуются люминесцентные лампы типа ЛБ (белого цвета) и ЛЕ (естественного цвета).

При использовании в качестве источников света ламп накаливания наличие плафонов обязательно. В спальнях помещениях допускаются плафоны закрытого типа.

5.4. Светильники необходимо очищать перед началом работы оздоровительного учреждения. Дети и подростки к данной работе не привлекаются.

Неисправные люминесцентные лампы собираются и хранятся до сдачи в местах, не доступных детям.

#### 6. Требования к санитарно-техническому оборудованию

6.1. Здание оздоровительного учреждения должно быть оборудовано водопроводом, горячим водоснабжением и канализацией.

В случае их отсутствия выбор источника водоснабжения и способы удаления нечистот и отходов подлежат согласованию с территориальным центром Госсанэпиднадзора.

Предусматривается наличие резервных источников горячей воды на пищеблоке.

6.2. Оздоровительные учреждения обеспечиваются доброкачественной питьевой водой в соответствии с гигиеническими требованиями, предъявляемыми к качеству воды централизованных систем питьевого водоснабжения.

6.3. Здания оздоровительных учреждений должны быть оборудованы только системами центрального отопления и вентиляции. Печное и газовое отопление не используется.

6.4. В зависимости от метеоусловий в качестве нагревательных приборов могут применяться радиаторы, трубчатые нагревательные элементы, встроенные в бетонные панели. Отопительные приборы следует ограждать съемными деревянными решетками, кроме выполненных из древесно-стружечных плит, а также других материалов, при нагревании которых может происходить эмиссия вредных веществ в воздух помещения.

6.5. Перед обеденным залом оборудуются умывальники (с подводкой горячей и холодной воды) из расчета 1 умывальник на 20 посадочных мест. Каждый умывальник обеспечивается мылом, электрополотенцами, или бумажными рулонами, или индивидуальными полотенцами.

6.6. Санитарная комната (для мытья ног перед сном) оборудуется скамейками, емкостью для теплой воды, тазами, ковшиками, деревянными решетками.

6.7. Санитарные узлы организуются раздельными для мальчиков и девочек из расчета 1 очко на 15–20 человек.

### 7. Требования к оборудованию помещений

7.1. Спальни оборудуют стационарными одноярусными кроватями или раскладушками с твердым покрытием.

При организации спальных помещений на базе ДООУ (в соответствии с п. 1.3 настоящего документа) допускается использование встроенных 2-ярусных кроватей.

Стационарные 2- и 3-ярусные кровати не используются.

7.2. Каждое спальное место обеспечивается комплектом постельных принадлежностей (матрац с намотасником, подушка, байковое или шерстяное одеяло) и не менее чем 1 комплектом постельного белья (наволочка, простыня, пододеяльник, 2 полотенца).

7.3. Смена постельного белья проводится по мере загрязнения, но не реже, чем один раз в 7 дней. По согласованию с территориальными ЦГСЭН стирка постельного белья может осуществляться индивидуально родителями детей, находящихся в оздоровительном учреждении.

7.4. Гардеробные оборудуются вешалками или шкафами для верхней одежды детей и персонала.

7.5. Помещения для кружковой работы и игровые оборудуются столами и стульями с учетом видов деятельности в соответствии с ростовыми данными детей.

Табуретки, скамейки, лавки вместо стульев не используются.

7.6. Для просмотра телевизионных передач возможна установка в игровой комнате телевизора с рядами стульев. Расстояние от экрана телевизора до первых рядов стульев должно быть не менее 2 метров.

### 8. Гигиенические требования к режиму дня

8.1. Режим дня в оздоровительном учреждении с дневным пребыванием разрабатывается в соответствии с гигиеническими требованиями, предъявляемыми к режимам для детей различных возрастных групп, и предусматривает максимальное пребывание их на свежем воздухе, проведение: оздоровительных, физкультурных, культурных мероприятий, организацию экскурсий, походов, игр; регулярное 3-разовое питание (перерыв между приемами пищи не более 3,5–4,0 часов) и послеобеденный (дневной) сон для детей до 10 лет (в соответствии с п. 3 настоящего документа).

Режим дня разрабатывается с учетом состояния здоровья детей и корректируется в зависимости от сезона года.

8.2. В оздоровительных учреждениях с дневным пребыванием детей рекомендуется следующий режим дня:

Элементы режима дня	Время проведения	
	пребывание до 14.30	пребывание до 18.00
Сбор детей, зарядки	8.30–9.00	8.30–9.00
Утренняя линейка	9.00–9.15	9.00–9.15
Завтрак	9.15–10.00	9.15–10.00
Работа по плану отрядов, общественно полезный труд, работа кружков и секций	10.00–12.00	10.00–12.00
Оздоровительные процедуры	12.00–13.00	12.00–13.00
Свободное время	13.00–13.30	13.00–13.30
Обед	13.30–14.30	13.30–14.30
Уход домой (для 03 площадок)	14.30	
Послеобеденный (дневной) сон		14.30–15.30
Полдник		15.30–16.00
Культурно-массовые и спортивные мероприятия, работа кружков и секций		16.00–18.00
Вечерняя линейка, уход домой		18.00

8.3. Все кружковые (секционные, клубные, экскурсионные, игровые, коммуникативно-познавательные, физкультурно-оздоровительные и спортивные) занятия, по возможности, следует проводить на воздухе, используя в ненастную погоду тенты, навесы, веранды.

8.4. Посещение одним ребенком более 2 кружков (секций) разного профиля не рекомендуется. В случае посещения ребенком 2 кружков предпочтительно совмещение спортивного и неспортивного профилей. Кратность посещения занятий не более 2 раз в неделю в одном кружке.

8.5. Продолжительность занятий кружков и спортивных секций допускается не более 35 минут для детей до 7 лет и не более 45 минут для детей старше 7 лет.

Для отдельных видов кружков (туристический, юных натуралистов, краеведческий и т. п.) допускается продолжительность занятий до 1,5 часа.

8.6. Оптимальная наполняемость групп при организации кружковой, секционной, клубной и т. п. работы не более 15 человек, допустимая – 20 человек (за исключением хоровых, танцевальных, оркестровых и других).

8.7. После кружковой деятельности с ограниченной двигательной активностью (изобразительная деятельность, моделирование, шахматы, рукоделие и т. п.) необходимо предусматривать активный отдых, физические упражнения, спортивные развлечения на воздухе.

8.8. Организация занятий с использованием компьютерной техники проводится в соответствии с гигиеническими требованиями к видеодисплейным терминалам и персональным электронно-вычислительным машинам.

8.9. Суммарная продолжительность просмотра телепередач в день рекомендуется не более 1,5 часа для обучающихся I–IV классов и не более 2,5 часа для обучающихся V–IX классов.

8.10. Дети и подростки к уборке санитарных узлов, мест общего пользования (лестничных площадок, пролетов и коридоров), мытью окон, протирке светильников не привлекаются.

8.11. С учетом особенностей работы оздоровительного учреждения в режим дня могут быть внесены изменения по согласованию с территориальным центром Госсанэпиднадзора.

## **9. Гигиенические требования к организации физического воспитания и оздоровительных мероприятий**

9.1. Мероприятия по физическому воспитанию организуются в соответствии с возрастом детей, состоянием их здоровья, уровнем физического развития и физической подготовленности.

9.2. Физкультурно-оздоровительная работа согласуется с медицинским работником и предусматривает следующие мероприятия:

- утренняя гимнастика;
- занятия физкультурой в кружках, секциях, обучение плаванию;
- общелагерные и отрядные прогулки, экскурсии и походы с играми на местности;
- спортивные соревнования и праздники;
- занятия на тренажерах.

9.3. Спортивно-оздоровительные мероприятия могут проводиться на базе стадиона и спортзала школы или школы-интерната, спортивных сооружений районного, местного или городского значения, спортивных школ и других объектов, выделенных для оздоровительного учреждения.

9.4. Распределение на медицинские группы для занятий физкультурой проводится медицинским работником. Детям основной медицинской группы разрешается участвовать во всех физкультурно-оздоровительных и спортивно-массовых мероприятиях без ограничения.

С детьми подготовительной медицинской группы проводятся физкультурно-оздоровительные мероприятия с учетом состояния здоровья и индивидуальной переносимости.

9.5. Для целенаправленного совершенствования функций и развития мышечных групп в практику физического воспитания в детских оздоровительных учреждениях необходимо внедрять тренажеры и тренажерные устройства.

Рекомендуется использование велотренажеров, гимнастических комплексов, переносных тренажеров и другого спортивного оборудования. Помимо помещений тренажеры можно устанавливать на открытых игровых и спортивных площадках, в зонах здоровья.

## **10. Требования к организации питания**

10.1. Питание детей и подростков организуется на базе столовой, работающей на сырье, столовой-догоготовочной или буфетной-раздаточной функционирующего учреждения, а также близлежащих объектов общественного питания при наличии санитарно-эпидемиологического заключения о соответствии их санитарным правилам, с выделением отдельного зала, инвентаря и посуды для детей и определения графика приема пищи.

10.2. Постоянный контроль за качеством поступающих продуктов, сроком их реализации и условиями хранения осуществляет медицинский работник или лицо, его замещающее, прошедшее курс гигиенического обучения.

Периодический контроль осуществляется территориальным центром Госсанэпиднадзора.

## **11. Требования к санитарному состоянию и содержанию оздоровительного учреждения**

11.1. Территория оздоровительного учреждения содержится в чистоте; в летнее время поливается водой, в зимнее – очищается от снега и льда.

Оборудование участка (столы, скамейки, физкультурное оборудование), во избежание травматизма, должно быть в исправном состоянии и надежно закреплено.

Мусоросборники ежедневно очищают при заполнении не более 2/3 объема.

11.2. Все помещения оздоровительного учреждения подлежат ежедневной влажной уборке с применением моющих средств, с протиранием подоконников, шкафов, столов и т. д. При уборке рекомендуется использовать пылесосы. Уборка помещения проводится при открытых окнах и фрамугах в летний период и открытых форточках и фрамугах в другие сезоны.

11.3. Уборку помещений рекомендуется проводить: спальных помещений – после дневного сна; обеденного зала – после каждого приема пищи; физкультурного зала – после каждого занятия; остальных помещений – по мере необходимости и в конце дня.

11.4. В умывальных и санитарных узлах проводят уборку по мере их загрязнения, но не реже 2 раз в день горячей водой с применением моющих и дезинфицирующих средств. Унитазы обрабатывают квачами (щетками) с использованием препарата «Санитарный» или 2%-ным раствором соляной кислоты с последующим обильным промыванием их водой. Сидения на унитазах ежедневно промывают теплым мыльным раствором.

Санузлы убирают специально выделенным инвентарем (тряпки, ведра, щетки), который имеет сигнальную маркировку красного или оранжевого цвета и хранится отдельно от остального уборочного инвентаря в туалетной комнате в специальном шкафу.

11.5. Весь уборочный инвентарь после использования следует промывать горячей водой с моющими средствами.

Моющие и дезинфицирующие средства хранят в специально отведенных помещениях, не доступных для детей; дезсредства хранят в темном месте в темной посуде с плотно закрывающейся крышкой.

11.6. Генеральная уборка всех помещений проводится перед началом и после окончания каждой смены.

11.7. Ремонтные работы в период функционирования оздоровительного учреждения не проводятся.

11.8. При проведении ремонтных работ в подготовительный период допускается применение отделочных материалов (лаков, красок, мастик, линолеума, отделочных плиток и др. синтетических отделочных материалов), разрешенных в установленном порядке.

## **12. Гигиенические требования к прохождению профилактических медицинских осмотров и личной гигиене персонала**

12.1. Все работники оздоровительных учреждений проходят предварительный при поступлении на работу и периодические профилактические медицинские осмотры в соответствии с порядком, определенным федеральным органом исполнительной власти по здравоохранению.

12.2. К работе с детьми в оздоровительных учреждениях допускаются только сотрудники, привитые против дифтерии.

12.3. Работники оздоровительных учреждений проходят гигиеническую подготовку в установленном порядке.

12.4. Персонал оздоровительного учреждения должен соблюдать правила личной гигиены: приходить на работу в чистой одежде и обуви; оставлять верхнюю одежду, головной убор и личные вещи в гардеробной; коротко стричь ногти; после каждого посещения туалета тщательно мыть руки с мылом.

Медицинский персонал и работники пищеблока перед началом работы должны тщательно мыть руки с мылом, надевать спецодежду и убирать волосы под колпак.

Персонал пищеблока не должен во время работы носить кольца, серьги, закалывать спецодежду булавками, покрывать ногти лаком, принимать пищу, курить на рабочем месте.

Все работники пищеблоков ежедневно осматриваются медработником на наличие гнойничковых заболеваний и катаральных явлений. Лица с гнойничковыми заболеваниями кожи, а также больные от работы отстраняются. Результаты осмотра заносятся в журнал установленной формы.

## **13. Основные мероприятия, проводимые медицинским персоналом в оздоровительном учреждении**

13.1. Медицинские работники в оздоровительных учреждениях дневного пребывания проводят:

- предварительный осмотр детей при приеме в оздоровительное учреждение (включая осмотр на педикулез);
- предварительный осмотр и проверку готовности к приему детей помещений, мест занятий физкультурой и спортом.

## Приложение № 1 (образец)

**АКТ**  
**приемки оздоровительного учреждения**  
**с дневным пребыванием**

от «\_\_\_» \_\_\_\_\_ 200\_\_ г.

Организация (наименование, адрес) \_\_\_\_\_

Комиссия в составе: \_\_\_\_\_

произвела приемку оздоровительного учреждения

1. Оздоровительное учреждение расположено (адрес) \_\_\_\_\_
2. Вместимость в смену \_\_\_\_\_
3. Количество смен \_\_\_\_\_
4. Спальные помещения располагаются в \_\_\_\_\_  
количество мест в спальнях комнатах \_\_\_\_\_  
площадь в м<sup>2</sup> на одного ребенка \_\_\_\_\_
5. Наличие и готовность к эксплуатации основных и вспомогательных помещений \_\_\_\_\_
6. Состояние и готовность к работе источников водоснабжения и канализации \_\_\_\_\_
7. Помещения медицинского назначения (состав, площадь, состояние готовности) \_\_\_\_\_  
наличие медицинского оборудования \_\_\_\_\_ аптечка.
8. Пищеблок. Число мест в обеденном зале \_\_\_\_\_  
площадь на одно посадочное место \_\_\_\_\_  
обеспеченность мебелью \_\_\_\_\_  
наличие подводки горячей и холодной воды ко всем моечным ваннам, раковинам \_\_\_\_\_  
наличие электрокипятильника \_\_\_\_\_  
обеспеченность пищеблока инвентарем, оборудованием, посудой \_\_\_\_\_  
наличие и исправность холодильного и технологического оборудования \_\_\_\_\_  
готовность пищеблока к эксплуатации \_\_\_\_\_  
условия хранения продуктов (скоропортящихся, сухих, овощей) \_\_\_\_\_  
готовность их к эксплуатации \_\_\_\_\_
9. Состояние территории оздоровительного учреждения \_\_\_\_\_
10. Сооружения для занятий физкультурой и спортом, их оборудование (перечень, количество, размеры, соответствие санитарным требованиям) \_\_\_\_\_

11. Наличие бассейна или водоема, организация купания в соответствии с требованиями санитарных правил \_\_\_\_\_
12. Наличие и состояние игрового оборудования \_\_\_\_\_
13. Обеспеченность жестким инвентарем \_\_\_\_\_  
мягким инвентарем \_\_\_\_\_ санитарной одеждой \_\_\_\_\_  
наличие моющих и дезинфицирующих средств \_\_\_\_\_
14. Укомплектованность штата (количество) педагогов-воспитателей инструкторов по физической культуре и плаванию административно-хозяйственного и обслуживающего персонала персонала пищеблока (повара, посудомойки, кухонные работники) медицинского персонала (врач, мед. сестра)
15. Наличие договора о вывозе пищевых отходов, мусора (дата заключения, наименование организации) \_\_\_\_\_
16. Заключение комиссии: \_\_\_\_\_

Подписи \_\_\_\_\_

*Примечание.* Акт составляется в трех экземплярах: для ЦГСЭН в городе или районе, лагерной комиссии, руководителя оздоровительного учреждения.

*Приложение № 7 (образец)*

**ПРИМЕРНЫЙ НАБОР**  
**медикаментов для оказания неотложной помощи**

Адренализ гидрохлорид 1%-ный раствор в ампулах по 1 мл  
 Димедрол 1%-ный раствор в ампулах по 1 мл  
 Димедрол в таблетках 0,03 и 0,05  
 Дипразин 2,5%-ный раствор в ампулах по 1 мл  
 Супрастин 2%-ный раствор в ампулах по 1 мл  
 Кальция хлорид 10%-ный раствор в ампулах по 10 мл  
 Кордиамин в ампулах по 1 мл  
 Эуфиллин 2,4%-ный раствор в ампулах по 1 мл  
 Натрия хлорид – изотонический раствор для инъекций  
 Анальгин 50%-ный раствор по 1 мл  
 Атропина сульфат 0,1%-ный раствор в ампулах по 1 мл  
 Кофеин-бензонат натрия 10%-ный раствор в ампулах по 1 мл  
 Глюкоза 40%-ный раствор в ампулах по 1 мл  
 Мезатон 1%-ный раствор в ампулах по 1 мл  
 Новокаиномид 10%-ный раствор в ампулах по 5 мл  
 Строфантин К 0,05%-ный раствор в ампулах по 1 мл  
 Раствор аммиака 10%-ный  
 Настойка валерианы

Новокаин 2%-ный раствор в ампулах по 1 мл  
 Эфедрин гидрохлорид 5%-ный раствор по 1 мл  
 Теофедрин в таблетках  
 Изадрин 0,5%-ный раствор во флаконах по 25 мл  
 Дипразин в таблетках по 0,025  
 Преднизолон 3%-ный раствор в ампулах по 1 мл и в таблетках по 0,05  
 Супрастин в таблетках по 0,025

## ФОРМА ПРИКАЗА ОБ ОРГАНИЗАЦИИ ЛЕТНЕГО ОТДЫХА УЧАЩИХСЯ

### ПРИКАЗ

«\_\_» \_\_\_\_\_ 200\_\_ г. № \_\_\_\_  
 город

#### Об организации летнего отдыха учащихся

В целях организации содержательного и здорового отдыха учащихся и на основании приказа Комитета по образованию города.

#### ПРИКАЗЫВАЮ:

1. Организовать пришкольный лагерь численностью до 100 человек (1–4-е классы) сроком на 21 день, на период с ... по ...

2. Начальником лагеря назначить учителя начальных классов *Ф.И.О.*, заместителем начальника лагеря *Ф.И.О.*, с возложением на них ответственности за сохранность жизни и здоровья детей.

3. *Ф.И.О.* и *Ф.И.О.* обеспечить строгую дисциплину и распорядок дня, постоянный контроль над детьми, обратив внимание на технику безопасности. Ответственными за пожарную безопасность назначить следующих учителей:

<b>I смена</b>	<b>II смена</b>
<i>Ф.И.О.</i>	<i>Ф.И.О.</i>
<i>Ф.И.О.</i>	<i>Ф.И.О.</i>

4. Назначить для работы в пришкольном лагере воспитателями:

I смена	II смена
<i>Ф.И.О.</i>	<i>Ф.И.О.</i>
<i>Ф.И.О.</i>	<i>Ф.И.О.</i>
<i>Ф.И.О.</i>	<i>Ф.И.О.</i>

*Ф.И.О.* (на подмене)

*Ф.И.О.* назначить инструкторами по физкультуре;  
*Ф.И.О.* назначить музыкальными работниками;

*Ф.И.О.* назначить руководителем танцевального кружка;  
*Ф.И.О.* назначить руководителем изостудии;  
*Ф.И.О.* назначить педагогом-организатором и руководителем кружковой работы.

1. Начальнику лагеря *Ф.И.О.* и зав. столовой *Ф.И.О.* организовать трехразовое питание в школьной столовой.

2. Возложить исполнение обязанностей уборщиц спальных комнат и коридора в пришкольном лагере на *Ф.И.О.* и *Ф.И.О.*, уборщицей спортивного зала и вахтером назначить *Ф.И.О.*

3. Главному бухгалтеру *Ф.И.О.* предусмотреть питание детей в количестве \_\_\_\_ человек из расчета \_\_\_\_ рублей в день. Платных путевок \_\_\_\_ штук. Стоимость одной путевки – \_\_\_\_ рублей. Остальные путевки бесплатные за счет средств соцстраха.

СОГЛАСОВАНО:

Директор *Ф.И.О.*

Гл. бухгалтер *Ф.И.О.*

С приказом ознакомлены: *Ф.И.О.* всех перечисленных в приказе

Приложение № 1 к приказу № \_\_\_\_

УТВЕРЖДАЮ

Директор *Ф.И.О.*

#### Список учителей, ответственных за противопожарное состояние и пожарную безопасность в помещениях

#### школьного лагеря

(название учебного заведения)

*Ф.И.О.* – начальника вспомогательного отдела (столовой) – в столовой.

<b>I смена</b>	<b>II смена</b>
<i>Ф.И.О.</i>	<i>Ф.И.О.</i>
<i>Ф.И.О.</i>	<i>Ф.И.О.</i>

Возложить ответственность за организацию эвакуации учащихся и персонала в момент возникновения пожара на начальника школьного лагеря *Ф.И.О.*, в случае ее отсутствия – на зам. начальника лагеря *Ф.И.О.*

Общую ответственность за противопожарную безопасность возложить на зам. директора по АХЧ *Ф.И.О.*

Запретить проведение газосварочных и других пожароопасных работ в пришкольном оздоровительном лагере без специального разрешения администрации. Запретить приносить и использовать в лагере легковоспламеняющиеся и горючие жидкости. Оработать план эвакуации детей при пожаре на первой неделе работы лагеря.

Оформить наглядную агитацию по противопожарной безопасности. Провести беседу, конкурс рисунков и игру-занятие «Огонь добрый и огонь злой» среди детей.

Начальник школьного лагеря *Ф.И.О.*

**АКТ**  
**школьно-оздоровительного лагеря**  
**о проведении плана эвакуации детей**  
**на случай возникновения пожара**

от «\_\_\_» \_\_\_\_\_ 200\_\_ г.

\_\_\_\_\_ проведена практическая отработка плана эвакуации  
(дата)

детей на случай возникновения пожара. Проверена система оповещения детей и воспитателей на случай пожара. Проведена беседа с детьми по противопожарной безопасности. Проведен инструктаж с сотрудниками лагеря по противопожарной безопасности.

Директор *Ф.И.О.*

Начальник лагеря *Ф.И.О.*

**ФОРМА ЗАЯВЛЕНИЯ О ПРИЕМЕ В ЛАГЕРЬ**

Начальнику школьного лагеря

*Ф.И.О.*

От родителей ученика(цы) класса

*Ф.И.О.*

**ЗАЯВЛЕНИЕ**

Просим зачислить моего (мою) сына (дочь) \_\_\_\_\_

(фамилия, имя, класс)

в школьный лагерь на \_\_\_\_\_ месяц (срок)

Домашний адрес, телефон \_\_\_\_\_

(любой, с кем можно связаться: соседи, бабушка, др.)

Место работы родителей:

Мама \_\_\_\_\_

(Ф.И.О., место работы, телефон)

Папа \_\_\_\_\_

(Ф.И.О., место работы, телефон)

**РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ИСПОЛЬЗОВАНИЮ**  
**ШКОЛЬНЫХ СПОРТИВНЫХ ПЛОЩАДОК**  
**ДЛЯ ОРГАНИЗАЦИИ ФИЗКУЛЬТУРНО-**  
**ОЗДОРОВИТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ С ДЕТЬМИ**  
**В УСЛОВИЯХ ОЗДОРОВИТЕЛЬНОГО ЛАГЕРЯ**  
**С ДНЕВНОЙ ФОРМОЙ ПРЕБЫВАНИЯ**

Одной из важнейших задач осуществления воспитательной работы в лагере с дневной формой пребывания детей в образовательных учреждениях является организация двигательной активности школьников, обеспечивающей им активный отдых и удовлетворяющей их естественную потребность в движениях.

Организация двигательной активности детей в оздоровительном лагере требует педагогически и методически обоснованного подхода, учитывающего возрастные особенности детей, состояние их физического здоровья, возможности образовательного учреждения для проведения оздоровительно-спортивных мероприятий, распределение продолжительности двигательной нагрузки в течение дня и недели.

В результате реализации постановления администрации Воронежской области от 20.06.2002 № 592 «Об укреплении спортивно-материальной базы общеобразовательных учреждений Воронежской области» практически во всех основных и средних общеобразовательных школах области оборудованы спортивные площадки, что дает возможность качественно организовать физкультурно-оздоровительную работу с детьми в период летних каникул в условиях оздоровительного лагеря с дневной формой пребывания.

Настоящие рекомендации разработаны с целью оказания помощи руководителям образовательных учреждений, педагогам и воспитателям, организующим оздоровительную работу с детьми в период летних каникул в лагерях, организованных на базе общеобразовательных школ с использованием оборудования школьных спортивных площадок.

**Общие положения**

Установка на всестороннее развитие личности предполагает непрерывную работу, направленную на овладение школьниками основами физической культуры не только в режиме учебного года, но и в период летних каникул.

Достижение этой цели в условиях детского оздоровительного лагеря осуществляется через решение следующих основных задач:

- укрепление здоровья, содействие нормальному физическому развитию;

- совершенствование приобретенных и обучение новым жизненно важным двигательным умениям и навыкам;
- развитие двигательных способностей и функциональных возможностей детей;
- возрастные потребности и умения самостоятельно заниматься физическими упражнениями, сознательно применять их в целях отдыха, тренировки, повышения работоспособности и укрепления здоровья;
- содействие воспитанию нравственных и волевых качеств личности.

Основные виды физкультурно-оздоровительных мероприятий в режиме работы детского оздоровительного лагеря с дневной формой пребывания, организованного на базе общеобразовательного учреждения, по продолжительности, формам и содержанию могут быть разделены на следующие группы:

- утренняя гимнастика;
- игровые физические упражнения, подвижные игры и эстафеты;
- массовые спортивно-оздоровительные мероприятия.

Общей особенностью этих мероприятий и важнейшими условиями их проведения являются: отсутствие принуждения, преимущественно игровая направленность, свобода выбора места и времени проведения.

Организация физкультурно-оздоровительных мероприятий возлагается на руководителя оздоровительного лагеря и воспитателей, а проведение могут осуществлять учителя физической культуры, воспитатели, инструкторы физической культуры, учащиеся старших классов.

При проведении физических упражнений, подвижных и спортивных игр следует придерживаться постепенного повышения физической нагрузки и снижения ее в конце занятий.

При планировании содержания мероприятий не следует предусматривать напряженные соревнования, требующие повышенной нагрузки и продолжительности. Их надо проводить по облегченной форме, с тем чтобы привлечь к участию всех школьников, имеющих разрешение врача на занятия физической культурой. Учащиеся, временно освобожденные врачом от занятий физической культурой, также должны находиться на местах проведения мероприятий и оказывать посильную помощь воспитателям и инструкторам в ходе соревнований и игр.

#### **Утренняя гимнастика**

С утренней гимнастики должен начинаться каждый день в летнем оздоровительном лагере, благодаря чему у детей повышаются функциональные возможности организма. Утренняя гимнастика

в детском оздоровительном лагере имеет большое организационное значение: физические упражнения помогают детям сосредоточить внимание, активизировать функциональные системы организма, улучшить эмоциональное состояние.

Гимнастика проводится на школьной площадке при температуре окружающего воздуха не ниже +10 градусов. Продолжительность гимнастики не менее 10 минут. В комплекс должны включаться ходьба, бег, упражнения общеразвивающего характера (4–6 упражнений) с повторением от 6 до 8 раз для детей младшего возраста и от 7 до 10 раз для детей среднего школьного возраста. Если физическая подготовка детей находится примерно на равном уровне, то предлагается единая дозировка, т. е. одинаковое количество повторений для всех детей, исключение могут составить только ослабленные дети или пришедшие после болезни.

С учетом имеющегося на спортплощадке оборудования (турники, маты для лазания, параллельные брусья, ямы для прыжков, бум и др.) могут использоваться упражнения с малой интенсивностью в висах, упорах, прыжки, бег «змейкой» через лабиринт и т. д. Один раз в неделю комплекс целесообразно менять.

#### **Игровые упражнения, подвижные игры и эстафеты**

Игры и эстафеты следует проводить, максимально используя открытую спортивную площадку. Для этого в режиме дня предусматривается ежедневный «Спортивный час».

Организационная часть занятия под руководством учителя физической культуры, инструктора или воспитателя должна составлять 25–30% времени, а в оставшееся время дети могут заниматься самостоятельно под наблюдением воспитателя. Общая продолжительность спортивного часа должна составлять не более 45 минут.

Для учащихся младших классов игры подбираются наиболее простые или ранее известные, средней и малой интенсивности, где допускается перемена состава, быстро выявляются результаты.

Для участия в играх и эстафетах школьников 5–7-х классов, можно использовать командные игры, подводящие к спортивным, (например, пионербол, волейбол, соревнованиям на точность броска мяча в кольцо, эстафеты с ведением мяча и забрасыванием мяча в баскетбольную корзину, эстафеты с преодолением полосы препятствий (лабиринт, прыжковая яма, рукоход, параллельные брусья и др.)). Имеющиеся в школах хоккейные коробки в летнее время можно использовать для проведения игр по мини-футболу, мини-гандболу, таких подвижных игр, как «Челночный бег», «Вышибалы», «Штандер», «Снайперы», «Охотники и утки», «Борьба за мяч», «Хоккей с мячом» и др.

Для участия в играх и эстафетах воспитатель может привлекать одновременно всех детей (если группа малочисленная) или проводить отдельно по возрастам, объединяя ребят смежных классов (2-е классы; 3–4-е классы; 5–6-е классы), а также формировать команды по группам с примерно равными двигательными возможностями.

### Массовые спортивно-оздоровительные мероприятия

В лагере, в каждой смене обязательно следует организовать спортивный праздник, яркий, веселый, со всем многообразием его моделей и элементов. Во многих общеобразовательных школах накоплен богатый опыт проведения спортивно-оздоровительных мероприятий в условиях лагерей с дневной формой пребывания: спартакиада лагеря, день спорта, однодневный туристический поход и др. Конкретные сроки проведения общелагерных мероприятий определяются планом работы лагеря и утверждаются руководителем лагерной смены по согласованию с руководителем образовательного учреждения, в зависимости от местных условий, традиций, укомплектованности спортивной базы инвентарем, состояния погоды и т. п. Продолжительность таких мероприятий, как правило, для учащихся 1–4-х классов составляет 3 часа, для 5–7-х классов – 4 часа.

С учетом на школьной площадке спортивного оборудования в содержание Спартакиады. Для спорта могут входить подвижные и спортивные игры (пионербол, волейбол, мини-баскетбол, гандбол, футбол) спортивные соревнования по подтягиванию, лазанию и метанию мяча, прыжкам в длину с места и с разбега, различные развлечения, туристические походы и игры на пересеченной местности.

Стандартный перечень спортивного оборудования, имеющегося на школьной площадке, позволяет проводить различные сюжетные эстафеты по типу «Зов джунглей», «Сафари», «Охотничья тропа» и т. п.

Для участия в этих мероприятиях необходимо привлекать всех детей, посещающих лагерную смену. Спартакиады и спортивные соревнования лучше проводить в первой половине смены, чтобы во второй половине подвести итоги. По итогам соревнований рекомендуется организовать.

Выполнение данных рекомендаций позволит существенно повысить качество работы по повышению двигательной активности детей в период их пребывания в школьном оздоровительном лагере, будет способствовать укреплению их здоровья и физическому развитию.

## ХАРАКТЕРИСТИКА СТУДЕНТА(КИ) \_\_\_\_ КУРСА

(Ф.И.О. наименование учебного заведения)

Студент(ка) *Ф.И.О.* проходил(а) педагогическую практику в пришкольном лагере \_\_\_\_\_ с «\_\_» \_\_\_\_\_ 200\_\_ г.  
(название лагеря)

по «\_\_» \_\_\_\_\_ 200\_\_ г.

За время прохождения практики проявил(а) себя хорошим организатором детского досуга, помощником воспитателей отряда. Участвовал(а) в организации кружковой работы, проведении выставок детского рисунка, в подготовке выступления команды лагеря на районных соревнованиях по спортивному мастерству среди отдыхающих пришкольных лагерей «Туристическая тропа», в проведении малых олимпийских игр для детей лагеря. Активную работу проводил(а) в качестве вожатого (вожатой) при оформлении и проведении конкурса детского творчества по сказочным сюжетам, экологической игры. Принимал(а) непосредственное участие в проведении тренировочных занятий по эвакуации учащихся школы при возникновении пожара и иных чрезвычайных ситуаций.

Следует отметить методическую грамотность практиканта (практикантки) в вопросах оформления коллективно-творческих дел с отрядом, творческий подход, педагогическую грамотность, активность, стремление к труду, умение и желание учиться педагогическому мастерству. С ребятами отряда практикантом (практиканткой) были разучены подвижные игры, номера художественной самодеятельности, добросовестно выполнялись все поручения воспитателей и руководства лагеря.

Студент(ка) проявил(а) себя заинтересованным начинающим педагогом и заслужил(а) высокой оценки за педагогическую практику. Со стороны педагогического коллектива выражаем благодарность за работу студента (студентки) и просим об отличной оценке (5) за педагогическую практику.

Заместитель директора по воспитательной работе

\_\_\_\_\_  
(наименование лагеря)

\_\_\_\_\_  
(Ф.И.О.)

Начальник пришкольного лагеря

\_\_\_\_\_  
(наименование лагеря)

\_\_\_\_\_  
(Ф.И.О.)

«\_\_» \_\_\_\_\_ 200\_\_ г.

М.П.

## ПОДГОТОВКА К РАБОТЕ ПРИШКОЛЬНОГО ЛАГЕРЯ

Подготовка к работе пришкольного лагеря начинается задолго до открытия лагерной смены. Фактически она ведется весь учебный год. В конце лета проводится анализ работы каждой лагерной смены и летнего периода в целом, отмечаются успехи и недоработки. Заместитель директора по воспитательной работе выступает с докладом по этой теме на педагогическом совете. Исходя из анализа проведенной работы вырабатываются формы и методы организации летнего отдыха на следующий год. Анализ работы – это первый этап в подготовке и организации летнего отдыха. Следующий этап продолжается в течение всего учебного года, он заключается в изучении методической литературы, отборе наиболее интересных и новых форм и методов работы. В январе-феврале проводятся родительские собрания, где обсуждается вопрос летнего отдыха, а также опрос детей Как бы они хотели провести лето. На основе из полученных таким образом данных определяется примерный количественный и возрастной состав детей, желающих посещать пришкольный лагерь. В мае на родительских собраниях еще раз обсуждается этот вопрос и к концу учебного года имеется пофамильный список детей, которые будут посещать пришкольный лагерь.

Со второго полугодия ведется работа по комплектованию летнего лагеря педагогическими кадрами, а также вожатыми-старшеклассниками. Вожатыми становятся учащиеся 7–10-х классов. Обычно это ребята, желающие в будущем связать свою жизнь с педагогической деятельностью. Примерно половина вожатых – это те, кто уже работал в таких лагерях, вторая часть – новички. В каждом отряде по двое-трое вожатых (в зависимости от количества детей в отряде и опыта самих вожатых). Индивидуальную и групповую работу с вожатыми-старшеклассниками проводят педагоги и вожатые, в функцию которых входит исполнение обязанностей старших вожатых в период работы летнего пришкольного лагеря. Комплектованием пришкольного лагеря педагогическими кадрами занимается заместитель директора по воспитательной работе, а также заместители директора по общему режиму работы комплекса. Состав педагогических работников пришкольного лагеря утверждается на совете школы.

Примерный должностной список педагогических работников пришкольного лагеря:

- начальники лагерной смены;
- старший вожатый;
- воспитатели (по два человека на отряд);
- хореограф;

- аккомпаниатор;
- преподаватель изобразительного искусства;
- преподаватель музыки;
- преподаватель физкультуры;
- преподаватель фольклора.

Особое внимание следует уделить такому вопросу, как составление плана. Лагерь работает в течение двух месяцев – июня и июля, поэтому при планировании намечаются общие перспективы на лето и отдельно составляется план на каждую лагерную смену. Составление плана – это дело коллективное и творческое. Начинается оно, как уже упоминалось, с анализа работы. Учитывая плюсы и минусы прошлого года, намечаются перспективы. Свои предложения в план работы в течение всего учебного года вносят педагоги и вожатые-старшеклассники. В мае составляется примерный план работы на лагерную смену. В него еще будут внесены коррективы (добавятся районные мероприятия, будут уточнены даты).

## ОБОРУДОВАНИЕ ПОМЕЩЕНИЙ, ПРЕДНАЗНАЧЕННЫХ ДЛЯ РАБОТЫ ЛАГЕРЯ

Помещения для лагеря – это не только спальни. У каждого отряда, помимо спален, есть своя комната (переоборудованный на лето класс), которую дети украшают, обустривают на свой вкус. Это их отрядная комната. В первые дни работы лагеря проводится смотр отрядных комнат. Кроме того имеется игровая комната (малый спортивный зал). Задействованы большой спортивный зал, актовый и хореографический залы. Помещения, в которых размещается лагерь, украшаются яркими плакатами о лете, изображениями забавных зверюшек и сюжетами из мультфильмов.

Районный смотр оформления пришкольных лагерей можно провести по следующим критериям, изложенным в Памятке по подготовке и смотру наглядного оформления пришкольных оздоровительных лагерей:

- 1) название лагеря, эмблема;
- 2) дата открытия лагерной смены;
- 3) уголок, планшет, стенд, отражающий жизнь лагеря:
  - режим дня;
  - календарь знаменательных дат;
  - красочный план работы на смену;
  - «экраны» санитарного состояния;
  - «путевка» дня (план на день);
  - «поздравления-молнии» по итогам конкурсов; спортивных состязаний);

- отрядные уголки;
- уголок «это интересно»;
- информация для родителей о жизни детей в лагере;
- 4) плакаты по предупреждению уличного травматизма;
- 5) стенд или плакаты по правилам противопожарной безопасности;
- 6) материалы по бережному отношению к природе;
- 7) уголок здоровья;
- 8) «экраны» настроения;
- 9) наличие библиотечных книг, периодической печати;
- 10) обеспеченность спортивным инвентарем;
- 11) технические средства (телевизор, фильмоскоп, магнитофон и т. д.);
- 12) кружки, спортивные секции;
- 13) планы в лагере (красочный для детей, общий план на смену, план на день воспитателя и начальника, исключая режимные моменты);
- 14) укомплектованность кадрами;
- 15) дневник лагеря;
- 16) цветы, зеленые уголки;
- 17) линейки (ежедневно).

Развешивая различное наглядное оформление, нужно ориентироваться на вышеназванную памятку. Для украшения своего лагеря дети и педагоги используют самые разнообразные вещи и материалы, начиная со старой маминной шляпы, переоборудованной в гнездо для птенчиков, сделанных из шишек и ракушек, заканчивая искусно выполненной моделью парусного судна. Все это делается старательно, от души, чтобы было уютно и красиво.

## ОРГАНИЗАЦИЯ РАБОТЫ В ЛАГЕРЕ

За несколько дней до начала лагерной смены проводится педагогический совет работников лагеря и отдельно сбор отрядных вожатых, где окончательно корректируется и утверждается план работы, определяется количество и состав детей в отрядах, в каждый отряд назначаются воспитатели и вожатые, определяется место расположения каждого отряда. От того, как пройдет этот педагогический совет и сбор вожатых, во многом зависит, каким будет общий настрой лагерной смены. Поэтому особую значимость в данном случае имеют профессиональная компетентность и подготовленность старшего вожатого и начальника лагерной смены, их умение взаимодействовать друг с другом, с педагогами, вожатыми-старшеклассниками,

а главное, оперативно и дипломатично решать все возникающие вопросы и проблемы.

Лагерная смена длится двадцать один день (исключая субботы и воскресенья). Дети находятся в лагере с восьми до восемнадцати часов, дежурный воспитатель принимает детей с семи часов тридцати минут. Режим дня составлен с учетом возрастных и физиологических особенностей детей начальной школы, согласован с медицинским персоналом комплекса. В течение всей лагерной смены по расписанию проводятся клубные часы в отрядах, работают кружки. Ежедневно проводятся общелагерные линейки и планерки вожатых-старшеклассников. В конце каждого дня заполняется «экран» настроения, данные которого являются одним из показателей успешности (или наоборот) работы отряда и лагеря в целом. Ведется дневник пришкольного лагеря.

Работа в лагере строится с учетом логики развития лагерной смены, которая заключается в следующем: весь поток делится на три основных промежутка времени, три периода. Первый период организационный (три-четыре дня), второй – основной (пятнадцать – шестнадцать дней), третий – итоговый (два дня). Периоды связаны с психологическим настроем детей на взаимоотношения и определенные виды деятельности.

## Организационный период

Первые три дня очень напряженные и важные. Они задают настрой и определенный ритм жизни лагеря на весь поток.

**Основная цель** организационного периода – заложить основы для формирования временного детского коллектива.

### **Задачи:**

#### *Организационные:*

- 1) выявить уровень организаторских навыков и умений детей;
- 2) определить творческий (интеллектуальный, спортивный и т. д.) потенциал каждого ребенка;
- 3) выявить лидеров в детском коллективе;
- 4) разделить отряд на микрогруппы, определить перспективы деятельности каждой из них;
- 5) определить перспективы деятельности всего детского коллектива (планирование);
- 6) организационно оформить первичный коллектив.

#### *Методические:*

- 1) научить выполнению всех требований режима лагеря и санитарно-гигиенических норм;

- 2) научить соблюдению традиций и правил лагеря;
- 3) научить работе в микрогруппе, в первичном коллективе;
- 4) научить каждого ребенка анализировать свое состояние и настроение (через игровые формы).

#### *Воспитательные.*

Начать формирование взаимоотношений между следующими группами субъектов:

- 1) ребенок – ребенок (девочки – мальчики, мальчики – мальчики, девочки – девочки, лидеры: формальные – неформальные и т. д.;
- 2) ребенок – коллектив;
- 3) ребенок – взрослый.

Для решения вышеизложенных целей и задач могут быть использованы коллективно-творческие дела (КТД).

### **Система коллективно-творческих дел организационного периода**

*Первый день* организационного периода – это первый день работы лагерной смены – день знакомства. Основная цель – знакомство детей друг с другом, с вожатыми и воспитателями, с лагерем и т. д.

И, конечно же, в этот день проводятся КТД на знакомство. Они не требуют длительной и сложной подготовки. Наиболее любимыми и традиционными стали такие, как «Огонек знакомств» (начинается с игры «Снежный ком» – запоминание имен), путешествие по лагерю «Колокольчик» (дети-экскурсоводы заранее готовятся рассказать обо всех «достопримечательностях» лагеря). Можно предложить и другие КТД: «Концерт-молния», «Концерт-ромашка», «Ехали мы ехали» и др. В процессе их подготовки и проведения дети лучше узнают друг друга, появляется возможность выявить творческие способности ребят.

*Второй день* организационного периода условно можно назвать «днем самоопределения».

#### **Основные цели:**

- 1) индивидуально самоопределиться ребенку, т. е. показать свои таланты, способности, особенности характера, требования и т. д.;
- 2) определить свое место в коллективе;
- 3) определить место микроколлектива в макроколлективе.

Конечно же, самоопределение и ребенка, и детского коллектива происходит не только во второй день пребывания в лагере. Обычно этот процесс длится первые несколько дней лагерной смены, но основная нагрузка падает именно на второй день.

Во второй день организационного периода проводятся КТД на выявление лидерства в детском коллективе: «Снимается кино», «Необитаемый остров»; любая игра-эстафета с выполнением творческих

заданий. Можно отправиться на поиски клада, сладкого дерева или организовать «Путешествие в Зазеркалье» и т. д. В результате таких КТД лидеры выявляются самопроизвольно, вожатые и воспитатели лишь наблюдают, при необходимости корректируя поведение детей.

В этот же день проводятся организационные сборы в отрядах, которые призваны решить следующие вопросы:

- определить правила жизни детского коллектива;
- выявить лидеров;
- распределить детский коллектив на микрогруппы;
- выбрать органы самоуправления;
- определить перспективы деятельности коллектива – планирование.

*Третий день* организационного периода – день открытия лагерной смены.

Основная цель – создание приподнятого, праздничного настроения, атмосферы единства детей и взрослых.

Чтобы праздник получился и дети почувствовали свою принадлежность к пришкольному лагерю, необходимо, чтобы каждый отряд и каждый ребенок стали участниками праздника, а не только зрителями в этот очень важный для всей лагерной смены день. Утром проводится первая общелагерная торжественная линейка, объявляется открытие лагерной смены. Дальнейшая программа может быть самой разнообразной: эстафеты, конкурсы, большие олимпийские игры, дискотека, участие в районных и городских мероприятиях.

### **Основной период**

#### **Цели:**

- 1) формирование временного детского коллектива;
- 2) стабилизация жизни детского коллектива (через работу органов самоуправления, КТД и т. д.).

Желательно основной период разделить на три-четыре части, каждая из которых посвящена определенной теме. Например «День леса», «День здоровья», «День юмора», «Путешествие в мультитраслию», «Петровская эпоха», «Русские обычаи» и т. д. По структуре каждый тематический период делится на три – пять дней. Каждый из этих дней призван решать определенные задачи.

*Первый день* тематического периода: совет дел лагеря начинается подготовку, распределяет задания; в отрядах – отрядные дела, настраивающие на определенную тему.

*Второй день* тематического периода: различная конкурсная программа по данной тематике.

*Третий и четвертый дни* тематического периода: репетиции.

*Четвертый или пятый день:* общелагерный праздник.

Один день – последний – может быть использован как запасной. Целесообразно дать детям возможность, «остыть», настроиться на мероприятия с другой тематикой. Для этого подходят отрядные КТД, не требующие длительной и сложной подготовки, например «Винегрет», «Ромашка». Можно предложить детям сходить в парк, провести спортивные эстафеты, разучить новые игры, просто почитать и обсудить книгу. Для вожатых и воспитателей этот день очень важен, так как необходимо проанализировать прошедший тематический период и полученные при этом выводы и рекомендации (как положительные, так и отрицательные) учесть в дальнейшем. Независимо от того, сколько дней длился тематический период – три, четыре или пять, он должен быть обязательно проанализирован.

### Итоговый период

**Цель:** подведение итогов всей лагерной смены.

**Задачи:**

1) подведение «деловых» итогов смены (принять определенную систему награждения);

2) эмоционально завершить лагерную смену.

Традиционно в отрядах проводятся огоньки «Расскажи мне обо мне». Важно суметь выбрать правильный тон в разговоре, создать доброжелательную атмосферу. При этом можно использовать какой-то талисман отряда, обратиться у «заветного» дерева, всем вместе исполнить любимую песню, для разговора необходимо найти объединяющее начало. Нужно, чтобы на сборе больше говорили дети, а взрослые лишь направляли разговор в нужное русло. Как общелагерные мероприятия проводятся линейка закрытия лагерной смены и общий сбор, на котором вручаются награды отрядам и детям, наиболее ярко себя проявившим в течение потока.

## ОРГАНИЗАЦИЯ РАБОТЫ ОТРЯДА

### Что должен содержать дневник начальника лагеря?

1. Педагогический состав школьного лагеря.
2. Список детей с указанием домашнего адреса, телефона, рабочих телефонов родителей.
3. Сведения о детях, имеющих заболевания.
4. Перечень кружков с указанием ответственных за их работу педагогов.

5. Список и телефоны работников: библиотеки, СЭС, РайОНО, пожарной части, милиции.
6. Список вожатых (старшеклассников или студентов).
7. Направления воспитательной работы (например, туристическое, экологическое, спортивно-оздоровительное, патриотическое, эстетическое, духовно-нравственное, трудовое).
8. План работы. (В соответствии с планом работы отдела образования администрации \_\_\_\_\_ района).
9. Дни рождения детей, рожденных в июне месяце.
10. Табель питания.
11. План расположения спален, музыкального кабинета, спортивного зала, хореографического зала, медкабинета, столовой, игровых комнат.
12. График дежурства воспитателей по лагерю.
13. Папка для заявлений родителей о самостоятельном уходе ребенка из школьного лагеря без сопровождения взрослых.
14. Тетрадь для отзывов и пожеланий родителей о летнем отдыхе детей в школьном лагере.

### Образец ведения дневника воспитателя отряда

#### Список отряда (вариант 1)

№ п/п	Фамилия, имя	Домашний адрес	Телефон	Класс	Рабочий телефон родителей
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					



**17 июня**

Кружковая работа:  
 9.30–10.20 – рисование.  
 10.10–10.50 – музыка.  
 10.50–11.30 – физкультура.  
 11.30–12.10 – СЮТ.  
 12.10–12.50 – хореография.

**18 июня**

Малые олимпийские игры. Отбор детей для участия в МОИ. Разминка. Спортивные соревнования. Награждение победителей.

**19 июня**

Кружковая работа:  
 9.30–10.20 – рисование.  
 10.10–10.50 – музыка.  
 10.50–11.30 – физкультура.  
 11.30–12.10 – ручной труд.  
 12.10–12.50 – ритмика.  
 Подготовка к закрытию лагерной смены.

**20 июня**

Посещение ДДТ. Игра по русским народным сказкам:  
 1-я станция «Поиграй-ка»;  
 2-я станция «Потанцуй-ка»;  
 3-я станция «Умей-ка»;  
 4-я станция «Спой-ка».

Прогулка в лесу. Строительство сказочного терема из природного материала.

**21 июня**

День мужества. Посещение выставки моделей военного оружия. Беседа о защитниках Родины во время ВОВ. Чтение стихотворений, посвященных Великой Отечественной войне. Разучивание песни «Катюша».

Прогулка на спортплощадке. Спортивные соревнования.

**23 июня**

Посещение библиотеки им. С.Я. Маршака. Тема: «Полевые цветы». Беседа о садовых цветах. История развития цветоводства. Прогулка в парк. Подвижные игры.

**24 июня**

Кружковая работа:  
 9.30–10.20 – рисование.  
 10.10–10.50 – музыка.  
 10.50–11.30 – физкультура.

11.30–12.10 – СЮТ.  
 12.10–12.50 – хореография.  
 Подготовка к закрытию лагерной смены.

**25 июня**

Подвижные игры на воздухе (спортивная площадка). Игры: «Одиннадцать», «Картошка», «Выбивалы».

Посещение ДДТ. Экологическая игра «Кладовая солнца». Вопросы о животных и деревьях. Конкурс «Поймай золотую рыбку». Песенка веселых зверят (голосами разных животных на мотив песенки «В траве сидел кузнечик»). Узнай зверюшку по фотографии. Нарисуй облако.

**26 июня**

Кружковая работа:  
 10.00 – спектакль для детей «Заяц и лиса».

Музыка. Повторение отрядной песни «У костра», хоровод «Во поле березка стояла», «Песенка Кота Леопольда», «Улыбка». Подготовка к отчетному концерту.

Подвижные игры на свежем воздухе: «Грибки», «Слепак», «Здравствуйте». Развивающие игры: «Поле чудес».

**27 июня**

Закрытие лагерной смены. Концерт художественной самодеятельности. От каждого отряда по 3 номера: отрядная песня; танец; стихотворный номер.

Номера вожатых:

1. «Шутка» И.-С. Бах – фортепьянная пьеса.
2. Современный танец.
3. Юмористическая сценка «Переменка».

Награждение самых активных, дисциплинированных детей, вожатых. Объявление благодарности воспитателям.

Прощание с лагерем.

**План работы школьного лагеря (вариант 2)****1 июня**

8.00 – прием детей.  
 8.30 – утренняя зарядка.  
 9.00 – завтрак.  
 9.30 – открытие лагерной смены (линейка).  
 10.20 – просмотр спектакля «Домовенок».  
 11.20 – подвижные игры на свежем воздухе.  
 13.00 – обед.  
 14.00 – тихий час.  
 16.00 – полдник.  
 16.30 – вечерняя линейка, подведение итогов за день.

**3 июня**

1. Посещение кукольного театра. Спектакль «Снеговика».
2. Обсуждение спектакля. Конкурс рисунка на асфальте.
3. Проведение инструктажа с детьми: «Правила поведения в лагере».

**4 июня**

1. Занятия в кружках:
  - а) танцевальный;
  - б) рисование;
  - в) музыка;
  - г) физкультура;
  - д) ручной труд.
2. Правила поведения за столом и в общей столовой.
3. Выбор названия отряда, девиза и отрядной песни.
4. Выбор командира отряда.

**5 июня**

1. Посещение районной библиотеки им. С.Я. Маршак.
2. «Охрана окружающей среды», «Мой дом – мой город».
3. Подвижные игры на свежем воздухе.
4. Разучивание девиза.

**6 июня**

1. Занятия в кружках:
  - а) танцевальный;
  - б) рисование;
  - в) музыка;
  - г) физкультура;
  - д) ручной труд.

№	Время	Кружки	Кабинет
1	9.30–10.20	Танцевальный	Актный зал
2	10.10–10.50	Рисование	105
3	10.50–11.30	Музыка	201
4	11.30–12.10	Физкультура	Улица (спортзал)
5	12.10–12.50	Ручной труд	3-й этаж

2. Беседа о творчестве А.С. Пушкина.
3. Репетиция отрядной песни, художественной самодеятельности.

**7 июня**

1. Концерт художественной самодеятельности:
  - а) отрядная песня;
  - б) басня «Ворона и лисица»;

- в) индийский танец;
- д) «Жил был Ваня...»
2. Спектакль «Золушка» в Доме детского творчества. Обсуждение спектакля.

**10 июня**

1. Беседа о правилах дорожного движения.
2. Экскурсия в лес: «В гости к белочке».
3. СЮТ.
4. Подвижные игры на спортплощадке.

**11 июня**

1. Беседа «День независимости».
2. Кружковая работа.
3. Разучивание спортивных игр.

**13 июня**

1. Беседа «Поведение на водоемах».
2. Кружковая работа.
3. Веселые эстафеты.

**14 июня**

1. Беседа о дружбе в отряде.
2. Просмотр спектакля «Лесная фея».
3. Лето в лесу (экскурсия в лес).

**17 июня**

1. Беседа «Правила поведения на спектакле».
2. Просмотр спектакля «Клоуны».
3. Веселые эстафеты.
4. Подвижные игры на свежем воздухе.

**18 июня**

1. Беседа «Передвижение по улице группами».
2. Кружковая работа.
3. Подвижные игры на свежем воздухе.

**19 июня**

1. Беседа: «Как переходить улицу».
2. Прогулка в парке.
3. Родничок. 11.30 – спектакль.
4. Подвижные игры на свежем воздухе.

**20 июня**

1. Беседа «Ядовитые грибы и ягоды».
2. Кружковая работа.
3. Подвижные игры на свежем воздухе.

**21 июня**

1. Беседа «Правила поведения в библиотеке».

2. 10.00 – парк «Танаис». «Линейка памяти».
3. 11.00–12.00 – посещение библиотеки им. С.Я. Маршака. Беседа «Корней Чуковский».
4. Прогулка на свежем воздухе.

**24 июня**

1. 9.30–10.20 – СЮТ.
2. Поход в лес. Игры на свежем воздухе.
3. Беседа «Лес – наше богатство».
4. Прогулка на свежем воздухе.

**25 июня**

1. Беседа «Правила поведения рядом с водоемом».
2. Кружковая работа.
3. Подвижные игры на свежем воздухе.

**26 июня**

1. Беседа: «Красный, желтый, зеленый».
  2. Поход в лес.
  3. 11.30 – концерт в ДДТ «Родничок».
- Прогулка на свежем воздухе.  
9.30 – ТЮЗ (спектакль).

**27 июня**

1. Беседа «Я и мои друзья».
2. Кружковая работа.
3. Подвижные игры.

**28 июня**

1. Беседа «При пожаре звонить 01».
2. Пожарная выставка.
3. Закрытие лагерной смены. Концерт.
4. Прогулка на свежем воздухе.

**29 июня**

Закрытие лагерной смены.

*Примечание.* Во время работы лагеря детей поздравляют с днем рождения. Ребятам, участвовавшим в соревнованиях и конкурсах, награждают призами на линейке.

**План работы школьного лагеря на 1-й поток (вариант 1)**

<b>Понедельник</b>	Районный праздник (открытие пришкольных лагерей района) 3	Туристическая тропа (район). Праздник цветных карандашей 10	Конкурсная концертная программа (район) 17	Цирк 24
--------------------	---	---	--	---------

<b>Вторник</b>	Огонек знакомств (оформление отрядных мест) 4	Кукольный театр «Солдат и ведьма» 11	Флора – ты друг (музыкально-театральная композиция) 18	День именинника. Игравикторина «Угадайка» 25
<b>Среда</b>	Подготовка к открытию лагеря 5	Выходной 12	Веселая спартакиада. Шахматный турнир. Станция юных натуралистов 19	Экскурсия в зоосад (или парк) 26
<b>Четверг</b>	Открытие лагеря «Колокольчик» 6	Открытие фольклорного клуба «Родничок». День игры и игрушки 13	Золушка лагеря 20	Подготовка к закрытию лагерной смены 27
<b>Пятница</b>	День театра 7	Малые Олимпийские игры (район). Станция юных натуралистов 14	Линейка памяти (возложение цветов) 21	Закрытие лагеря «Колокольчик» 28

**План работы школьного лагеря на 1-й поток (вариант 2)**

<b>Понедельник</b>	День защиты детей. Игратуристическое путешествие «Летняя карусель» 2	Конкурс отрядных: мест, уголков, песен 9	Туристическая тропа (район) (5–8-е отряды). Станция юных натуралистов (1–4-е отряды) 16	«И мастерство и вдохновение» (район) в УВК 23
<b>Вторник</b>	Подготовка к открытию лагеря 3	Игра «Следопыт» «Шишка – 2005» (парк района) 10	ТЮЗ (выездной) «Три Ивана» 17	Кукольный театр 24
<b>Среда</b>	Открытие лагерной смены «Колокольчик». Сказочное представление 4	Мода лета «Из лесу вестимо» 11	Спортивный праздник (район) 18	День именинника «Самый лучший день в году» 25

<b>Четверг</b>	Дом творчества (спектакль) «Неразменный рубль». «Веселые старты» (5–8-е отряды) <b>5</b>	Выходной <b>12</b>	Мистер и мисс лагеря <b>19</b>	«Экологическая тропа» (район). Подготовка к закрытию лагерной смены <b>26</b>
<b>Пятница</b>	«Веселые старты» 1–4 отр. Станция юных натуралистов (5–8-е отряды) <b>6</b>	Выходной <b>13</b>	«Игровой калейдоскоп» (район). День памяти <b>20</b>	Закрытие 1-й лагерной смены «Колокольчик» <b>27</b>

### План работы лагеря на 2-й поток (вариант)

<b>Понедельник</b>	Знакомство. Организационные сборы в отрядах. Беседы по ТБ и ПДД <b>2</b>	Посещение Центральной детской городской библиотеки* <b>9</b>	Посещение Центральной детской городской библиотеки <b>16</b>	Посещение Центральной детской городской библиотеки <b>23</b>
<b>Вторник</b>	Смотр отрядных мест. Подготовка к открытию 2-й лагерной смены <b>3</b>	Игра-путешествие по станциям «Лес чудес» <b>10</b>	Спектакль «Волшебная лампа» <b>17</b>	День сказок <b>24</b>
<b>Среда</b>	Праздник, посвященный открытию 2-й лагерной смены <b>4</b>	Кукольный спектакль «Девочка-звездочка» <b>11</b>	Конкурс «Эти забавные животные» <b>18</b>	Шахматно-шашечный турнир. Наиболее важные мероприятия <b>25</b>
<b>Четверг</b>	Конкурс детского рисунка на асфальте*. Летнее настроение <b>5</b>	Показ мод «Из лесу вестимо» <b>12</b>	День именинника <b>19</b>	Подготовка к закрытию 2-й лагерной смены <b>26</b>
<b>Пятница</b>	Спортивные соревнования между отрядами «Снайпер» в детском парке «Танаис» <b>6</b>	Игра-путешествие по станциям «Школа световых наук». Конкурс детского рисунка по ПДД* <b>13</b>	Спортивные соревнования между отрядами по пионерболу в детском парке «Танаис» <b>20</b>	Праздник, посвященный закрытию 2-й лагерной смены. Спектакль «Баба-яга и волшебная дудочка» <b>27</b>

\* Мероприятия, проведенные с помощью работников других организаций.

### Примерный план-сетка работы школьного лагеря на июнь 2007 года

<b>Понедельник</b>		<b>5</b> Беседа и конкурс рисунков на асфальте «Тот примерный пешеход, кто по правилам идет». ГИБДД	<b>12</b> День независимости	<b>19</b> Праздник цветов	<b>26</b> День именинника
<b>Вторник</b>		<b>6</b> Открытие 1-й лагерной смены	<b>13</b> Море смеха в капле грусти	<b>20</b> День театра	<b>27</b> День экологии
<b>Среда</b>		<b>7</b> Смотр отрядных уголков	<b>14</b> День сказки	<b>21</b> День русских традиций	<b>28</b> «В гостях у лета» (крестикнолики)
<b>Четверг</b>	<b>1</b> День защиты детей	<b>8</b> День творчества	<b>15</b> Праздник цветных карандашей	<b>22</b> День памяти	<b>29</b> Закрытие 1-й лагерной смены
<b>Пятница</b>	<b>2</b> Огонек знакомств	<b>9</b> В гостях у сказки (игра-путешествие)	<b>16</b> Удивительный мир животных	<b>23</b> Поход на природу со спортивными состязаниями	<b>30</b> Игра – веселая пора

### Режим дня отряда школьного лагеря

- 8.00 – прием детей;
- 8.15 – зарядка;
- 8.30 – линейка;
- 9.00 – завтрак;
- 9.30 – работа по плану;
- 13.00 – обед;
- 13.30–15.30 – тихий час;

16.00 – полдник;  
16.10–17.00 – кружковая работа.

### Режим дня отряда школьного лагеря (вариант стихотворный)

8.00 – Мы вам рады!  
8.15 – Чтобы быть весь день в порядке, надо делать нам зарядку!  
8.30 – Пора-пора на линейку, детвора!  
8.45 – Надо в порядок все привести, в палате убрать и пол подмести.  
9.00 – Нас столовая зовет, бутерброд отличный и компот!  
9.30 – Кто-то любит танцевать, кто-то петь и рисовать, только бездельники час этот маются, а все ребята в кружках занимаются.  
10.15 – Лучше отряда нет места на свете – знают воспитатели, знают и дети. И если ты час посвятишь сей отряду, будет всем весело, будут все рады!  
11.00 – Лишь слышим зов игры, быстро на улицу выбежим мы, ждет нас здесь много забав интересных, прогулок чудесных!  
13.00 – Время обеда настало, и вот отряд за отрядом к столовой идет...  
14.00 – К нам приходит тишина. Отдыхает детвора.  
15.30 – Вот уже который раз повара встречают нас!  
16.00 – Вместе с отрядом сил не жалея, пой, танцуй, рисуй и клей!  
18.00 – До свиданья! До новых встреч!

### Расписание клубных часов (вариант 1)

	Понедельник	Вторник	Среда	Четверг	Пятница
8.30–10.15	Хореография, спорт, художественный, шахматы, хор	Спорт, художественный, шахматы, хор, хореография	Шахматы, хор, хореография, спорт, художественный	Хор, хореография, спорт, художественный, шахматы	Художественный, шахматы, хор, хореография, спорт
10.15–11.00	Хореография, хор, спорт, художественный	Хор, художественный, шахматы, хореография	Художественный, шахматы, хореография, хор	Шахматы, хореография, художественный, спорт	Спорт, художественный, хор, хореография

9.30 – начало первого занятия, 10.15 – начало второго занятия.

### Расписание клубных часов (вариант 2)

	Понедельник	Вторник	Среда	Четверг	Пятница
1-й отряд	Физ-ра	Театр	Музыка	Театр	ИЗО
	Музыка	Хореография	Физ-ра	Хореография	Шахматы
2-й отряд	Театр	Музыка	Хореография	ИЗО	Музыка
	Хореография	Физ-ра	Театр	Шахматы	Физ-ра
3-й отряд	Музыка	Хореография	ИЗО	Физ-ра	Хореография
	Физ-ра	Театр	Шахматы	Музыка	Театр
4-й отряд	Хореография	ИЗО	Физ-ра	Хореография	Шахматы
	Театр	Шахматы	Музыка	Театр	ИЗО
5-й отряд	ИЗО	Физ-ра	Театр	Музыка	Театр
	Шахматы	Музыка	Хореография	Физ-ра	Хореография

### Требования к отрядному уголку

Ребята интересуют успехи своего отряда, результаты спортивных и творческих мероприятий, любят они прочитать остроумные советы от воспитателей, вожатых, сравнить оценки за чистоту в своей палате, узнать, какой сегодня день недели и прогноз погоды, кто из отряда и в чем сумел за прошедший день отличиться и что интересного будет в жизни отряда в ближайшем будущем. Об этом и многом другом ребятам рассказывает отрядный уголок.

Отрядный уголок призван развивать активность ребят, разносторонне расширять знания, помогать в воспитании хорошего вкуса, учить культуре оформления, пробуждать интерес к жизни своего коллектива.

Отрядный уголок – это место, где постоянно работает отряд, и здесь находится стенд, отражающий жизнь отряда. Здесь постоянно представлены успехи и победы отряда, их фантазии, изобретательность, мастерство. Это своеобразная газета, причем постоянно действующая, живая, творческая.

Оформление отрядного уголка – одно из первых коллективных творческих дел, которое и объединяет детей, и раскрывает их творческие способности.

**Возможные рубрики для отрядного уголка:**

- название;
- эмблема;
- девиз;
- песня («Лейся песня», «Наша песня»);
- список отряда («Знакомьтесь, это мы»; «Я + ты = мы»);
- план на смену (План-сетка, Веселыми тропинками лета);
- расписание клубных занятий;
- режим дня (стихотворный);
- экран настроения;
- календарь знаменательных дат;
- поздравляем;
- день за днем;
- книга жалоб и предложений (Озеро доверия, Отрядная почта);
- заповеди отряда.

**Название отряда и девиз должны:**

- соответствовать возрасту детей;
- быть содержательными;
- не нарушать традиций лагеря, если они есть;
- отражать общие интересы детей отряда, их общую особенность или их стремления.

**Заповеди отряда:**

- Чем больше трудностей, тем больше бодрости.
- Получил задание – не пищи, легкой работы себе не ищи.
- Думай, разведывай, соображай – решения и планы друзей уважай.

**Варианты названий отрядов и их девизы****«Семейка»**

Мы семейка просто класс!  
Все в семье у нас атас!

**«Дельфин»**

Дельфин всегда плывет вперед  
И никогда не отстает.

**«Дружба»**

Миру – мир, войны – не нужно.  
Вот девиз отряда «Дружба».

**«Кнопки»**

Куда хотим – туда вобьемся,  
Чего хотим – того добьемся!

**«Лучики солнца»**

Лучики солнца согреют теплом.  
Будет наполнен весельем ваш дом.

**«Почемучки»**

Мы объедем целый свет,  
Чтоб везде найти ответ.

**«Апельсин»**

Словно дольки апельсина,  
Мы дружны и неделимы.

**«Спасатели»**

Наш девиз – четыре слова:  
Спасся сам – спасай другого!

**«Веселое звено»**

Один за всех и все за одного!

**«Непоседы»**

Пусть горы и кручи  
У нас на пути.  
Отряд «Непоседы»  
Всегда впереди.

**«Винни-Пух»**

Хоть ты лопни, хоть ты тресни,  
Винни-Пух на первом месте.

**«Лучики»**

Солнышко лучистое, мы – твои лучи,  
Быть людьми хорошими ты нас научи!!!

**«Малышок»**

Кто сразится с малышкой,  
Тот получит в лоб горшком.

**«Чудо-остров»**

Чудо-остров лучше всех,  
Нас повсюду ждет успех!

**«Турист»**

Умный в гору не пойдет –  
Умный гору обойдет.

**«Кроссворд»**

Если хочешь нас узнать, то попробуй разгадать!

**«Радуга»**

Мы, как радуги цвета, неразлучны никогда.

**«Одуванчик»**

Держаться вместе, чтоб не сдуло.

**«Улыбка»**

Жить без улыбки – просто ошибка,  
всюду улыбки – повсюду добро.

**«Высшая лига»**

А девиз наш таков –  
Больше дела, меньше слов!

**«Мечта»**

Все то, о чем мечтается,  
Все то, что мы хотим,  
Все то, что нам понравится,  
Мы с вами создадим!

**«Журналисты»**

Наше оружие – слово!

**«Вестник»**

Нести радость людям!

**«Камертон»**

Задает всем тон  
Очень точный камертон.

**«Струна»**

Звенит ли наша жизнь струной  
Зависит и от нас с тобой!

**«Эрон»**

Что такое «Эрон»? Узнаете вы без сомнения.  
Это отряд энергичных ребят особого назначения!

**«Исток»**

Ищет, спорит, творит  
Обязательно каждый.

**«Ритм»**

Романтики,  
Искатели,  
Творители,  
Мечтатели!

**«Бэмс»**

Боевые,  
Энергичные,  
Молодые,  
Симпатичные!

**«Бригантина»**

В дорогу, плаванье, полет  
«Бригантина» нас зовет!

**«Дружный»**

Ни шагу назад,  
Ни шагу на месте,  
Только вперед  
И только вместе!

**«Крылатый»**

Дружба крылатыми делает нас,  
На высоту поднимая!

**«Пламя»**

Искру огня подхватить мы готовы,  
Пламенем ярким мы будем гореть!

**«Прометей»**

Зажечь огонь в сердцах людей,  
Как это делал Прометей!

**«Данко»**

Возьми свое сердце,  
Зажги его смело,  
Отдай его людям,  
Чтоб вечно горело!

**«Искатели»**

Бороться и искать,  
Найти и не сдаваться.

**«Беспокойный»**

Жить, отвечая за все!

**«Юность»**

Солнце в ладонях,  
Сердце в груди,  
Гордая юность  
Всегда впереди!

**«Эдельвейс»**

Цветет цветок среди камней  
Во имя счастья всех людей!

**«Костер»**

Отвага, искренность, юмор, задор,  
У каждого искорка, вместе – костер!

**«Легенда»**

Легенды все сбываются,  
Когда друзья встречаются.

**«Колокольчики»**

Днем и ночью мы звеним,  
Унывать мы не хотим.

**«Мечта»**

Когда тебе мечтается,  
Мечта всегда сбывается.

**«Веселый улей»**

Дружно живем мы в улье нашем,  
Вместе поем, веселимся, пляшем.

**«Пчелки»**

Куда хотим, туда вошьемся,  
Чего хотим, того добьемся.

**«Бабочки»**

Не грустить, не сачковать,  
Вместе с солнышком вставать!

**«Мыльные пузыри»**

Если лопнем, то от смеха.

**«Веселый муравейник»**

В муравейнике живем, всем покоя не даем.

**«Черепашки»**

Дайте нам побольше каши,  
Все рекорды будут наши.

**«Стремительный»**

Стремимся вперед, нас никто не обойдет.

**«Скороходы»**

В эстафете каждый год  
«Скороход» идет вперед,

Все препятствия в пути  
Смело можем мы пройти.

**«Турист»**

Турист всегда в дороге,  
Турист всегда в пути,  
Есть у туриста ноги,  
Чтоб Землю обойти!

**«Ромашка»**

Белая картинка, золотое донце –  
Это знак «Единства», в нем кусочек солнца.

**«Лесовичок»**

Я люблю тебя, природа,  
Ты хороша в любое время года!

**Коллективно-творческие дела (КТД)**

«Не повторяйте слепо данные формы работы с детьми. Ищите творческое решение. Своеобразие детского коллектива подскажет сценарий дела, его монтаж. Не злоупотребляйте массовыми делами, требующими длительной подготовки. Пусть будет больше дел хороших и разных, кратких и импровизированных, «не очень громких».

У ребят свои критерии их оценки. Опирайтесь на их мнение, их видение дела и себя в нем. И, пожалуйста, дайте детям свободу поиска и самовыражения.

Главное, чтоб дети нашли себя, реализовали в деле, удовлетворили свои претензии к жизни, насытились роскошью общения, содружеством и сотворчеством».

*С.А. Шмаков*

Если вы любите играть или организовывать различные мероприятия, значит, вы человек творческий. Это замечательно – подарить детям радость общения, хорошее настроение, зажечь в них искорку задора, желание творить и фантазировать.

Что нужно понимать под термином «коллективно-творческое дело»? КТД, или лагерное мероприятие, всегда подчинено определенной теме, содержит в себе различные игры, соревнования, представления, музыкальное и художественное оформление. Значение лагерных мероприятий очень важно в воспитательной работе. Это и эстетическое наслаждение, и расширение детского кругозора, а также сплочение детского коллектива ребят.

### Условия успешного мероприятия (КТД)

1. Продумать весь ход дела, включая список необходимых реквизитов. Ваши дети должны понимать, что именно они – организаторы этого дела, а не воспитатели. Воспитатель помогает в организации. Поэтому следует вместе с детьми обговорить весь ход дела, цель организации этого дела, пути к наилучшему результату.
2. Дело должно быть значимым для ваших детей. Для них очень важно положительно утвердиться, причем в глазах своих сверстников. Поэтому вы, как педагоги, должны решать в первую очередь педагогические задачи: дать возможность проявиться ребенку творчески, индивидуально (т. е. помочь показаться всем в хорошем проявлении поступков, умений и т. д.). Немаловажным фактором удачливости любого дела должны быть также его признание окружающими и их высокая оценка.
3. Не забудьте о рекламе вашего дела с короткой, но в то же время полной информацией, чтобы всем захотелось прийти и принять в нем участие по собственной инициативе.
4. Подумайте обязательно об оформлении места (что очень влияет на восприятие и соответственно настраивает на участие).
5. По итогам дела следует провести анализ как с детьми, так и с коллегами: что было хорошо, что не получилось, на что надо обратить внимание.

## ВНУТРИЛАГЕРНЫЕ МЕРОПРИЯТИЯ

### ТЕМАТИЧЕСКИЕ ДНИ

В лагере проводится много тематических дней. Тематический день – программа содержательной деятельности детей и взрослых вокруг какой-либо темы, проблемы.

Тематические дни, как правило, имеют название, например: Огонек знакомств, День открытия лагерной смены, День творчества, День сказки, День памяти, День экологии, День спорта, День русских традиций и т. д.

Как правило, в такой день все общелагерные и отрядные дела посвящены тематике дня. Мы хотим представить вашему вниманию разработки некоторых мероприятий, которые можно провести в один из тематических дней.

### Праздник лета\* (Открытие лагерной смены)

*Звучит музыка. Выходит ведущая.*

В е д у щ а я. Мы бодры и веселы,  
И чертовски хороши!  
Наконец настал наш час.  
Лагерь здесь собрал всех нас!  
Мы готовы выступить,  
Так давайте ж начинать!

*Звучит музыка. Появляется шут.*

Ш у т. Здравствуй, люд честной  
Да народ озорной!  
Приветствует вас шут гороховый  
Да свита его из силы лесной,  
Бывает даже нечистой.

\* Подготовила педагог-организатор МОУЛ «ВУВК им. А.П. Киселева» Н.В. Бодякина.

*Звучит музыка. Занавес открывается, появляется нечистая сила – Баба-яга, Черт, Леший, кот Баюн, Кикимора 1, Кикимора 2. Инсценировка частушек Бабка-Ежка.*

1-я Ба б к а -Е ж к а.  
 Растянись, моя гармошка,  
 Эх, играй-наяривай!  
 Пой частушки Бабка-Ежка,  
 Пой, не разговаривай!

2-я Ба б к а -Е ж к а.  
 Шла лесною стороной,  
 Вижу черт идет за мной,  
 Думала, мужчина,  
 Что за чертовщина?

3-я Ба б к а -Е ж к а.  
 Я была навеселе  
 И летала на метле.  
 Ой, сама не верю я  
 В эти суеверия!

4-я Ба б к а -Е ж к а.  
 Растянись, моя гармошка,  
 Эх, играй-наяривай!  
 Пой частушки Бабка-Ежка,  
 Пой, не разговаривай!

Ш у т. Че расшумелись, праздник у нас, а вы народ пугаете, давайте что-нибудь для души, доброе, красивое.

Ч е р т. Ну это пожалуйста, но это не интересно! *(Хлопает три раза в ладоши.)*

*Номер «Вожатский сюрприз».*

Ш у т. Душа оттаивает, хочется лета. Давайте, ребята, дружно позовем Лето: Ярило-солнце, свети теплее, и красно лето, приди скорее. Все вместе зовем Лето. Ле-то-о! Ле-то-о! Ле-то-о!

*Хлопки в ладоши. Звучит музыка, танец. Появляется Лето в окружении танцующих девочек (цветов).*

Л е т о. Беда у меня, народ честной. Похитили у меня тепло, А тепло то в шкатулке было.

Ш у т. Да кто же посмел сотворить такое зло?

Л е т о. Да думаю я, что без свиты твоей здесь не обошлось. Числа 13 мая кот Баюн ко мне забегал. Вот с тех пор и не ладится у меня с погодой.

Ш у т. Так что же нам теперь делать? Может, есть средство какое? Ну, там зелье волшебное, али заклинание? Ну-ка, говори нам, кот Баюн.

К о т. Как что, так кот Баюн! Кот шкатулку украл, Кот тепло спрятал! Вон та нечистая сила похлеще меня будет. А к ним-то никто претензий не имеет!

Б а б а -я г а. Ну, вот тебе, бабушка, и Юрьев день!  
 Во жаре ли, во пургу  
 Все клянут меня, Ягу,  
 А во мне, вреда не больше,  
 Чем в ромашке на лугу.

Вот видала я, как Леший руки грел да косточки в тепле разминал. Вот кого надо спрашивать о лиходействе,

Л е т о. Лешачок, что же ты наделал, тепло выпустил. Как же мы теперь согреемся?

Л е ш и й. Есть сила великая, которая поможет тепло вернуть. Это тепло ваших сердец, крепкая дружба, улыбки на лицах.

Ш у т. Так давайте же споем все вместе и зажжем искрой сердца наши.

***Песня «Ты да я, да мы с тобой»***

Ты да я, да мы с тобой,  
 Ты да я, да мы с тобой –  
 Здорово, когда на свете есть друзья.  
 Если б жили все в одиночку,  
 То уже давно на кусочки  
 Развалилась бы, наверное, земля.  
 Ты да я, да мы с тобой,  
 Ты да я, да мы с тобой  
 Землю обойдем, потом махнем на  
 Марс!  
 Может, у оранжевой речки –  
 Там уже грустят человечки  
 От того, что слишком долго нету нас.  
 Ты да я, да мы с тобой,  
 Ты да я, да мы с тобой –  
 Нас не разлучит ничто и никогда,  
 Даже если мы расстанемся,  
 Дружба все равно остается,  
 Дружба остается с нами навсегда.

В е д у щ а я. Ребята! На сцену приглашается отряд вожатых, которые будут работать с вами в течение месяца. Ваши аплодисменты.

Ваше благородие, лагеря отряды!  
 Нам от вас совсем, совсем ничего не надо!  
 Просто мы хотим вам «здравствуйте» сказать!  
 Можете нам топать, хлопать и кричать!

**Песня вожатых**

Когда скучно вам и тоскливо,  
 Вожатый поможет всегда  
 Прикольно здесь все и красиво  
 Веселье и смех, веселье и смех каждый день (2 р.)

**Припев:** Играем и шутим со всеми,  
 От смеха плавится медь.  
 Думайте сами, решайте сами –  
 Играть с нами, или сидеть.  
 Играть или сидеть.  
 Вожатые занимают свои места в зале.

В е д у щ а я. А теперь пришло время предоставить слово самому главному человеку, начальнику лагеря.

Начальник лагеря представляет остальных работников лагеря.

А сейчас прошу внимания, звучит гимн лагерю. Прошу всех встать.

**В нашем лагере (Гимн лагеря)**

(Сл. В. Арчакова и П. Синявского, муз. Ю. Чичкова)

В нашем лагере замечательном  
 Замечательно отдыхается.  
 Как товарищам, как приятелям  
 Вся природа нам улыбается.

**Припев:** Небо ясное, а солнце красное,  
 Настроение у нас прекрасное.  
 Нам с тобою здесь всех чудес не счесть,  
 Если песня есть и дружба есть.

Подружились мы с голубой рекой,  
 Прыгать учимся выше облака.  
 И у всех ребят аппетит такой,  
 Что глядеть на нас любо-дорого.

**Припев.**

В нашем лагере мы сумели стать  
 И туристами, и юннатами.  
 Хорошо здесь петь, хорошо мечтать  
 И в кино идти за вожатыми.

**Припев.**

Столько дел себе по душе найдешь,  
 Что захочется – все получится.  
 Пусть погожий день, пусть капризный дождь –  
 Ни один отряд не соскучится.

**Припев:** Небо ясное, а солнце красное,  
 Настроение у нас прекрасное.

Нам с тобою здесь всех чудес не счесть,  
 Если песня есть и дружба есть.

**Указ по Летнему царству-государству**

Мы, Король и Королева Летнего царства, ребячьего государства, настоящим указом величайше повелеваем:

1. Летнее царство-государство с сего дня считать открытым.
2. Пусть все лето будет солнечным, а туч чтоб не было видать.
3. Всем жителям нашего царства приказываем:
  - Изгнать из царства грусть и тоску;
  - В харчевне все съесть, чтоб прибавить в весе;
  - На тихом часе быть ни живым ни мертвым;
  - По государству передвигаться с достоинством, а не как дикари из племени мумбу-юмбу;



- В отряде не сидеть в рот воды набравши, а проявлять находчивость, самостоятельность, активность и остроумие.
  - 4. Нами установлены переходящие реликвии:
    - Эмблема «Чистая ступня» дается самому чистому отряду;
    - Вымпел «Самому, самому...» дружному, веселому, находчивому отряду.
- Сей указ повелеваем неукоснительно исполнять!

### День творчества

Цель этого дня – раскрыть как можно глубже способности детей, дать возможность каждому ребенку проявить смекалку, сообразительность, раскрепоститься; развивать фантазию, воображение, а также сплотиться, ощутить чувство локтя.

На организационной линейке каждый отряд получает свой маршрутный лист, где обозначены этапы и куда заносятся баллы. По сигналу все отряды расходятся на этапы, на каждом из которых их ждет задание (выполнение заданий оценивается по пятибалльной системе). На этапах могут работать вожатые, воспитатели, руководители кружков и т. д.

#### Маршрутный лист

№ п/п	Этапы	Место проведения этапов	Руководители этапов	Количество баллов
1	«Золотая кисть»			
2	«Музыкальная шкатулка»			
3	«Имиджмейкер»			
4	«Я – актер»			
5	«Игротека»			
6	«Танцевальный» и т. д.			

#### Этап 1. «Золотая кисть»

Ребята должны нарисовать общий рисунок на заданную тему. Принять участие в рисовании должен каждый, т. е. один ребенок выполняет только одну деталь рисунка.

#### Этап 2. «Музыкальная шкатулка»

На этом этапе можно провести «Кольцовку песен». Отряд делится на 2 две команды, и между ними проводится конкурс песен. Одна команда начинает петь (можно один куплет), дает отчет другой команде: 1, 2, 3, другая команда начинает петь (можно другую песню) и т. д. Можно предложить темы песен о лете, цветах, животных,

дружбе и т. д. А можно детям предложить песню, которую они должны спеть как ансамбль русской народной песни, в стиле рэп, как дети из детского сада, как цыганский хор и т. д.

#### Этап 3. «Имиджмейкер»

Детям предлагается создать чей-либо образ, например индейца, инопланетянина, известного актера и т. д. Для этого на данном этапе подготовлены все необходимые реквизиты (грим, одежда и т. д.).

#### Этап 4. «Я – актер»

Участникам на этом этапе предлагается сыграть в театре-экспромте. Заранее подбирается текст, раздаются роли – это имена существительные из текста. Ведущий читает текст, а актеры выполняют действия.

**Счастье** вдруг в тишине  
 Постучало в **двери**.  
 Неужель ты ко мне?  
 Верю и не верю...  
 Падал **снег**, плыл **рассвет**,  
**Осень** моросила...  
 Столько лет, столько лет  
 Где тебя носило?  
 Вдруг, как в сказке,  
 Скрипнула **дверь**,  
 Все мне ясно стало теперь.  
 Столько лет я спорил с **судьбой**  
 Ради этой встречи с тобой.  
 Мерз я где-то,  
 Плыл за **моря**.  
 Знаю, это было не зря,  
 Все на свете было не зря,  
 Не напрасно было!

*Можно выполнять действия под музыку.*

#### Этап 5. «Игротека»

##### Повторяй-ка

Дети становятся в одну линию. По жребию или считалке выбирают первого участника. Он становится лицом ко всем и выполняет какое-либо движение, например хлопок в ладоши, прыжок на одной ноге, поворот головы, поднятие рук и т. д.

Затем он встает на свое место, а на его место становится следующий игрок. Он повторяет движения первого участника и добавляет свое.

Третий игрок повторяет два предыдущих жеста и добавляет свое, и так по очереди делают остальные участники.

### **Вороны и воробьи**

Отряд разделить на две команды: одна – «Воробьи», другая – «Вороны». Например, при команде «Воробьи!» дети будут ложиться на пол, а при команде «Вороны!» – залезать на скамейку. Теперь можно начинать игру. Ведущий по слогам медленно произносит: «Во-ро-ны!» Дети должны быстро выполнить движение, которое было задано для «ворон». Кто выполнил последним задание последним или путает – платит фант и т. д.

### **Игра со шляпой**

Дети сидят по кругу. Ведущий включает музыку, и дети начинают передавать друг другу дамскую шляпку. Как только ведущий останавливает музыку, тот из детей, у кого в этот момент оказалась шляпа, надевает ее на себя и проходит по кругу, изображая благородную даму. Варианты: можно взять ковбойскую шляпу и изображать ковбоя; военную фуражку и изображать солдата и т. п. Для детей постарше можно усложнить игру – передавать по кругу несколько шляп. С остановкой музыки все дети, у которых оказались шляпы, показывают свой моноспектакль.

### **Троль и молодцы**

Выбирается один троль, ему отводится какое-либо место – «дом» – это может быть стул, дерево, очерченный мелом круг. Подальше от тролля находится «дом» молодцев.

Здесь молодцы тихо договариваются, на какую работу к троллю они будут наниматься. Работу они будут показывать только движениями.

Делать это они должны одновременно. А теперь, для ясности, пример игры:

Молодцы договорились быть пильщиками и идут к дому тролля. Подходят и говорят:

- Здравствуй, троль!
- Здравствуйте, молодцы! Зачем пришли?
- На работу наниматься!
- А что вы умеете делать?
- А вот что!..

*(Молча показывают движениями, как пилят дрова.)*

Если троль догадывается, что ребята показывают, то говорит: «Пильщики мне не нужны!» и с этими словами бежит ловить молодцев. Пойманный становится троллем и занимает «дом». Бывший троль становится молодцем.

Ну а если не отгадает с трех попыток, то молодцы ему «делают нос» и говорят: «Не догадался – без работников остался!» – и дают троллю новое задание.

### **Краски**

Выбираются водящий – «монах» и ведущий – «продавец». Все остальные играющие загадывают в тайне от «монаха» цвета красок. Цвета не должны повторяться.

Игра начинается с того, что водящий приходит в «магазин» и говорит: «Я, монах, в синих штанах, пришел к вам за краской».

Продавец: «За какой?» Монах (*называет любой цвет*): «За голубой». Если такой краски нет, то продавец говорит: «Иди по голубой дорожке, найдешь голубые сапожки, поноси да назад принеси!» «Монах» начинает игру сначала.

Если такая краска есть, то играющие, загадавшие этот цвет, пытаются убежать от «монаха», а тот их догоняет. Если догнал, то краской становится водящий, если нет, то краски загадываются вновь, и игра повторяется.

### **Море – суша**

Для этой игры понадобится обруч.

Обруч кладут на землю. Договариваются, что внутри обруча водная стихия – море, река, океан и т. п. Снаружи обруча – суша, берег, луг, пляж и т. п.

По команде «Море!» дети должны запрыгнуть в обруч. По команде «Суша!» дети должны находиться вне обруча.

Вариант: вместо обруча можно начертить круг на земле если зимой – на снегу.

### **Невидимка**

Игроки становятся в круг и передают за спиной друг друга шапку-невидимку (любой головной убор). Вдруг кто-то решает, что его соседу пора стать невидимкой, и неожиданно надевает ему на голову головной убор со словами: «Берегись невидимки!» Стоящие в кругу разбегаются кто куда, а невидимка спешит к мячу, который лежит в центре круга. Схватив его, он кричит: «Стой, ни с места!» Все останавливаются. Теперь невидимка может запятнать кого-нибудь мячом со своего места. Если это удастся, то он бросает шапку и убегает подальше от нее. Остальные в это время стоят. Теперь в игре новая невидимка. Он подбирает мяч и, надев шапку, старается осалить мячом кого-нибудь еще. И так далее. Как только кто-то промахнется, все снова встают в круг, в центр кладут мяч и шапка-невидимка снова идет по кругу.

### **Флюгер и ветер**

Сначала нужно объяснить детям, что такое флюгер, и показать стороны света. Ребенок изображает флюгер – стоит или сидит замерев. Начинает игру взрослый. Он командует: «Ветер дует с востока», – при этом «Флюгер» должен повернуть лицо к западу, и т. д.

При слове «буря» дети кружатся на месте, при слове «штиль» – замирают. Кто ошибется – платит фант.

### **Группировки**

Игроки свободно прогуливаются по помещению. Внезапно ведущий дает сигнал и сообщает условие. Участники должны как можно быстрее сформировать группы в соответствии с этим условием. Те игроки, которые не смогут выполнить задания или сделают это позже других, отдают фанты, которые разыгрываются по окончании игры.

Условия могут быть как простые (собраться по двое, по трое, по четыре и т. д.; собраться в группы с четным (нечетным) числом человек), так и более сложные (собраться парами – мальчики и девочки; собраться в тройки, где все одного пола (одного роста, с одинаковым цветом волос и т. д.).

### **Первооткрыватель**

Сначала участникам конкурса предлагается «открыть» новую планету – надуть как можно быстрее воздушные шары, а затем «заселить» эту планету жителями – быстро нарисовать на шаре фигурки человечков фломастерами. У кого «жителей» на планете окажется больше – победитель!

### **Этап 6. «Танцевальный»**

На этом конкурсе отряд показывает свои танцевальные способности. Танцует весь отряд. Музыка несколько раз меняется: это и барыня, и кадрили, и вальс, и полька и т. д. Конечно, не все дети знают, как исполняется тот или иной танец, важно, чтобы они чувствовали музыку.

После прохождения последнего этапа все отряды собираются в актовом зале для подведения итогов, награждаются все отряды. Наиболее интересные моменты, показанные на творческих этапах, представлены на сцене.

## **В гостях у сказки (Игра-путешествие)\***

*Игра проводится в виде соревнования между отрядами. Станции планируются по количеству отрядов в лагере. Перед началом игры все отряды собираются в актовом зале или на спортивной площадке.*

В е д у щ и й. Жили-были три славных гнома – Загадалка, Забывалка и Путалка. Теперь досье на наших гномиков.

1. Загадалка прочитал очень много интересных книг и часто придумывал для друзей занимательные игры и задания.

\* Подготовила педагог-организатор МОУЛ «ВУВК им. А.П. Киселева» Н.В. Бодякина.

2. Забывалка читал не меньше, точнее сказать, он «глотал» книги и поэтому быстро забывал их содержание.

3. Путалка тоже любил книги, но не мог точно запомнить прочитанное, вечно напутает что-нибудь.

*На сцене появляются Загадалка, Забывалка и Путалка.*

З а б ы в а л к а. А я сегодня русскую народную сказку прочитал!

П у т а л к а. Здорово!

З а г а д а л к а. А как она называется?

З а б ы в а л к а. Не помню...

З а г а д а л к а. Ну, вспомни, кто там был?

З а б ы в а л к а. Дед, бабка, внучка, Жучка, кошка и еще кто-то. Ну, они ее и вытащили.

П у т а л к а. Что вытащили?

З а б ы в а л к а. Не помню...

П у т а л к а. Ну ты даешь, Забывалка! Все забыл! Не даром тебя так зовут. Я, кстати, тоже русскую народную сказку прочитал, но все помню.

З а б ы в а л к а. Ну-ка, расскажи!

П у т а л к а. «Серебряное яичко» называется. Жили себе мальчик и девочка, и был у них крокодил Гена. Снес крокодил яичко: яичко не простое. Серебряное. Мальчик бил-бил – не разбил; девочка била-била – не разбила, слониха бежала, хвостиком махнула: яичко упало и разбилось. Мальчик и девочка плачут; крокодил кудахчет:

Не плачь, мальчик, не плачь, девочка. Я снесу вам яичко другое, не серебряное – простое.

В е д у щ и й. Как я вижу, вы все любите загадывать, путать и забывать. А наши ребята всех героев из сказок знают и помнят.

З а б ы в а л к а. А мы сейчас их проверим.

З а г а д а л к а. Карты специальные вручим, чтобы вы не заблудились в сказочной стране.

П у т а л к а. А называются они маршрутными листами.

*Вручение маршрутных листов.*

З а б ы в а л к а. А как в стране побываете – так сюда возвращайтесь, нам свои карты с оценками приносите.

### **I. Станция «Юморина»**

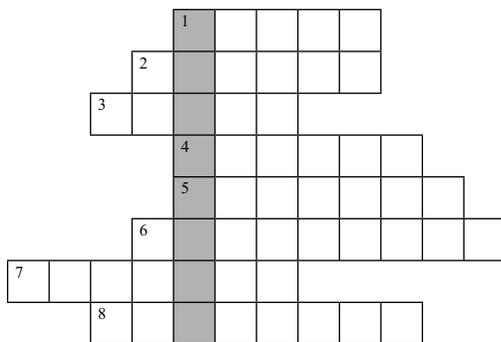
*Ведущая – Загадалка.*

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 брат не слушал сестру, один раз нарушил санитарно-гигиенические правила и жестоко за это поплатился? (*«Аленушка и братец Иванушка»*); *попил из лужи – превратился в козленка.*)
5. В какой русской народной сказке решаются проблемы жилья, говорят умным, взрослым языком? (*Теремок.*)
6. Назовите героиню французской сказки, которая занималась неквалифицированным трудом, чистила печки и убиралась в доме. Как ее за это прозвали? (*Золушка.*)
7. Назовите героиню французской сказки, которая получила свое прозвище благодаря головному убору. (*Красная Шапочка.*)
8. Какой герой французской сказки очень любил обувь и как его за это прозвали? (*Кот в сапогах.*)
9. Какой вид энергии использовала Баба-яга, летая в ступе? (*Нечистая сила.*)
10. К семейству каких домашних птиц принадлежит героиня русской народной сказки, которая несла для хозяев изделия из драгоценных металлов? Как ее звали? (*Курочка Ряба.*)

## II. Станция «Кроссворд»

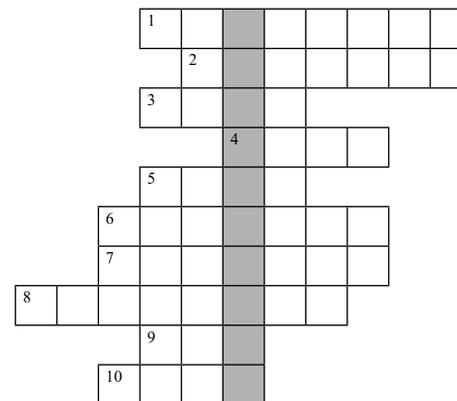
### 1. Кроссворд «Великий сказочник»



1. Родина Андерсена.
2. Волшебный предмет, которому служили три глазастые собаки.
3. Подруга Кая.
4. В него превратился Гадкий утенок.
5. Из нее Элиза вязала рубашки, чтобы расколдовать братьев.
6. Она обменяла голос на ноги.

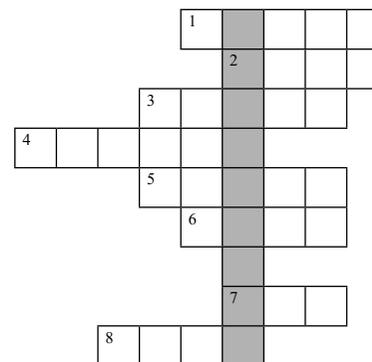
7. Птичка, которая заставила плакать императора.
8. Его целовала принцесса за всякие безделушки. В выделенной полосе получится АНДЕРСЕН.

### 2. Кроссворд по сказке «Дюймовочка»



1. Автор сказки «Дюймовочка».
2. Цветок, из которого появилась девочка.
3. Чему равен рост Дюймовочки?
4. Кто на всю зиму приютил Дюймовочку?
5. Подземный жених.
6. Чем для Дюймовочки была скорлупа грецкого ореха?
7. Кто спас Дюймовочку от жабы?
8. Кто был спасен Дюймовочкой?
9. Кто не захотел жениться на Дюймовочке?
10. Самое трудное время года для Дюймовочки. В выделенной полосе получится ДЮЙМОВОЧКА.

### 3. Кроссворд по сказке «Русалочка»



1. Кто был спасен Русалочкой?
  2. Время суток, когда русалочки не спасали.
  3. Что слышал принц и что волновало и завораживало его?
  4. Кто помог Русалочке стать девушкой земной?
  5. Что взамен ног взяла ведьма?
  6. Что отдали ведьме сестры Русалочки?
  7. Что осталось вместо Русалочки?
- В выделенной полосе получится РУСАЛОЧКА.

### III. Станция «Герои из сказок»

На сметане мешен,  
 На окошке стужен,  
 Круглый бок, румяный бок  
 Покатился... *(Колобок).*

Бабушка девочку очень любила.  
 Шапочку красную ей подарила.  
 Девочка имя забыла свое.  
 Ну-ка, скажи нам имя ее. *(Красная Шапочка.)*

Носик круглый, пяточком,  
 Им в земле удобно рыться,  
 Хвостик маленький, крючком,  
 Вместо туфелек – копытца.  
 Трое их – и до чего же  
 Братья дружные похожи.  
 Отгадайте без подсказки,  
 Кто герои этой сказки? *(Три поросенка.)*

Лечит маленьких детей,  
 Лечит птичек и зверей,  
 Сквозь очки свои глядит  
 Добрый доктор... *(Айболит).*

Толстяк живет на крыше,  
 Летает он всех выше. *(Карлсон.)*

Возле леса, на опушке,  
 Трое их живет в избушке.  
 Там три стула и три кружки,  
 Три кровати, три подушки.  
 Угадайте без подсказки,  
 Кто герои этой сказки? *(Три медведя.)*

Она красива и мила,  
 А имя ее – от слова «зола». *(Золушка.)*

Вместе с Карлсоном прыгал с крыш  
 Шалунишка наш... *(Мальчи).*

### IV. Станция «Затейник»

*На станции проводятся подвижные игры, игры на внимание.*

#### Веселые мартышки

В е д у щ и й. Мы – веселые мартышки, мы играем громко слишком. Мы в ладоши хлопаем, мы ногами топаем, надуваем щечки, скачем на носочках и друг другу даже язычки покажем. Дружно прыгнем к потолку, пальчик поднесем к виску. Оттопырим ушки, хвостик на макушке. Шире рот откроем, гримасы все состроим. Как скажу я цифру три – все с гримасами замри.

*Игроки повторяют все за ведущим.*

В е д у щ и й. Молодцы, ребята! Я вижу, и сказки вы любите, и книжки читаете!

З а б ы в а л к а. И самое главное, ничего не забываете!

П у т а л к а. И ничего не путаете!

З а г а д а л к а. И даже можете друг с другом посоревноваться!

В е д у щ и й. Да, и в результате нашего веселого состязания со счетом... победил отряд...

### День сказки

*В актовом зале развешаны плакаты:*

Сказка – ложь, да в ней намек!

Добрый молодцам урок.

Что за прелесть эти сказки!

Каждая из них поэма!

*А.С. Пушкин*

Сказка – великая духовная культура народа, которую мы собирали по крохам, и через сказку раскрывается перед нами тысячелетняя история народа. *(Л.Н. Толстой)*

И малым и большим детям нужны сказки, прекрасные сказки, в стихах или прозе. Сочинения, которые заставляют смеяться и плакать, которые пленяют нас! *(Анатоль Франс)*

*Звучит музыка. На сцену выходят девочка Маша и мальчик Витя.*

М а ш а. Мы подрастем, другими станем,  
 И, может быть, среди забот  
 Мы сказке верить перестанем,  
 Но сказка снова к нам придет!

В и т я. И мы ее улыбкой встретим:  
 Пускай опять живет у нас!  
 И эту сказку нашим детям  
 Мы вновь расскажем в добрый час.

*Исполняют песню из кинофильма «Новогодние приключения Маши и Вити» (муз. Г. Гладкова, сл. В. Лугового).*

М а ш а. Не бывает в наши дни чудес на свете.  
 В и т я. Для тех, кто не верит в них сам.  
 М а ш а. Нет Кошея – это знают дети.  
 В и т я. И сказки живут тут и там.  
*Припев.*  
 М а ш а. Лукоморья нет на карте,  
 Значит, в сказку нет пути.  
 М а ш а. Это присказка, не сказка,  
 Сказка будет впереди.  
 М а ш а. Есть на курьих ножках в сказке той избушка.  
 В и т я. Поверить в такое смешно.  
 М а ш а. Там в царевну превращается лягушка.  
 В и т я. Что смысла в наш век лишено.

*Припев (повторяется).*

М а ш а. На вопросы нам наука даст ответы.  
 В и т я. А в лесу Белоснежка живет.  
 М а ш а. К дальним звездам отправляются ракеты.  
 В и т я. Но есть и ковер-самолет.

*Припев (повторяется).*

*На припев выходит Сказочник в стилизованном под старину русском национальном костюме.*

С к а з о ч н и к.  
 Я хожу по всей планете,  
 Чтоб все взрослые и дети  
 Сказки добрые любили  
 И добрее сами были.  
 Здравствуйте мои друзья!  
 Отгадайте, кто же я?

Д е т и. Сказочник!

С к а з о ч н и к. Правильно, ребята. Я добрый сказочник. А вы любите сказки? Да? Сейчас проверим.

*Вызывает двоих детей (мальчика и девочку).*

Давайте посоревнуемся. Кто знает больше сказочных героев – мальчики или девочки? Если те, кто вышел сюда, затруднятся ответить, вы ребята, можете им подсказать с места. Только чур, мальчики помогают своему товарищу, а девочки своей подруге. Начали!

М а л ь ч и к. Баба-яга.  
 Д е в о ч к а. Змей Горыныч.  
 М а л ь ч и к. Лиса, волк, заяц.  
 Д е в о ч к а. Золушка, Красная Шапочка, Кот в сапогах.  
 М а л ь ч и к. ...?

С к а з о ч н и к. Ну-ка, мальчики, выручайте своего друга!  
*Проводится игра-соревнование, ребята называют героев различных сказок (Карлсон, Винни-Пух, Маугли, Буратино, Карабас-Барабас, старик Хоттабыч, доктор Айболит, Чиполлино, Незнайка, барон Мюнхгаузен, Алладин, Железный Дровосек, Страшила, девочка Элли, Трусливый Лев, Конек-горбунок и т. п.).*

С к а з о ч н и к. Молодцы, ребята!  
 А теперь я расскажу вам сказку, участниками которой будете вы сами.

### Сказка

Жили в одном волшебном лесу разные звери. Жили там вороны, которые летали целый день и каркали себе на здоровье. Ребята, как кричат вороны?

Д е т и. Кар-кар!  
 А как они летают? Давайте расставим руки в стороны и помажем ими.

Жили там собаки, которые лаяли. Ребята, как собаки лают?

Д е т и. Гав-гав!  
 Жили там поросята, которые что делали? Хрюкали! А как поросята хрюкают?

Д е т и. Хрю-хрю!  
 Жили в волшебном лесу утки, которые крякали и на поляне танцевали свой любимый танец маленьких утят. Знаете этот танец? Нет? А кто знает? Поднимитесь на сцену.

*Звучит музыка. Дети исполняют «Танец маленьких утят», в котором движения напоминают движения утенка, машущего крыльями и хвостиком.*

Жили в этом волшебном лесу разные звери, которые вы могли видеть в зоопарке или на картинках в книжках. Каких зверей вы знаете?

*Дети называют животных и птиц (лев, слон, верблюд, заяц, тигр, бегемот, мартышка, пингвин, волк, лиса, медведь, носорог, жираф, попугай голубь и т. д.).*

Молодцы, ребята! Как много вы знаете! Лес этот был волшебный, как я говорил, и поэтому все звери, даже хищные, были добрые

и дружили друг с другом. И жил в этом сказочном, волшебном лесу... Я не буду называть вам этого зверушку, лучше он споет песенку, а вы ему поможете, подпоете, ведь этого зверушку вы все хорошо знаете.

*На сцене появляется зверек «неизвестной породы» и исполняет песенку Чебурашки из мультфильма «Чебурашка» на слова Э. Успенского.*

Узнали зверушку, ребята? Кто это?

*Дети отвечают.*

Молодцы!

В одиночестве и покое  
Дремлют все наши герои  
На страницах книг своих,  
Позовем скорее их!

*Звучит музыка. Выходят сказочные герои, которые будут сопровождать ребят по сказочной стране.*

Вот на нашей карте есть сказочная страна. Верьте, ребята! И так, в путь! В гости к любимым сказкам.

*Вручает отрядом сказочную карту с указанием маршрута.*

### 1. Волшебный клубочек

В е д у щ и й. В дремучих лесах очень легко заблудиться. Сказочным героям в таких случаях всегда помогал найти дорогу волшебный клубочек. Надо только бросить его перед собой и идти за ним туда, куда он покатится.

*Командам дается набор картинок с вещами сказочных героев: борода, колпак, корзина, курьи ножки, чемодан, туфелька.*

*У ведущего набор картинок с изображением сказочного героя, у которого не хватает какого-то важного предмета.*

Узнайте героя сказки и покажите предмет, который он потерял. (Карабас-Барабас – борода, Буратино – колпак, Красная Шапочка – корзинка, избушка Бабы-яги – курьи ножки, доктор Айболит – чемодан, Золушка – туфелька.)

### 2. Сапоги-сорокоходы

В е д у щ и й. Сказочная страна огромна. Пешком ее трудно обойти. Здесь нам пригодятся сапоги-сорокоходы. Сапоги эти необычные, чтобы в них сделать один шаг, нужно правильно ответить на вопрос. Посмотрим, чья команда дальше уйдет в волшебных сапогах.

1. Кто спал в скорлупе от грецкого ореха? (*Дюймовочка.*)
2. Где хранится смерть Кощея Бессмертного? (*На кончике иглы.*)
3. Кто подарил Буратино золотой ключик? (*Черепаша Тортилла.*)

4. Как звали поросенка, который любил трудиться? (*Наф-Наф.*)

5. От кого сбежали брюки? (*От грязнули из «Мойдодыра».*)

### 3. Скатерть-самобранка

В е д у щ и й. Далеко мы ушли. Пора бы немного подкрепиться. Ну как же тут обойтись без скатерти-самобранки? Правда, на ней пока еще ничего нет, но кушанья сразу появятся, если вы вспомните и ответите на вопросы.

1. Что несла Красная Шапочка своей бабушке? (*Пирожки и горшочек масла.*)
2. Что любит Винни-Пух? (*Мед.*)
3. Чем угощали сестрицу Аленушку и братца Иванушку в сказке «Гуси-лебеди»? (*Яблоками, пирожками, молоком с кисельком.*)
4. Чем угощал Журавль Лису в сказке «Как аукнется, так и откликнется»? (*Окрошкой.*)
5. Что сварил солдат из топора? (*Кашу.*)
6. Что приказал испечь царь невестам в сказке «Царевна-лягушка»? (*Хлеб.*)

### 4. Шапка-невидимка

В е д у щ и й. А это шапка-невидимка. Она скрывает, что под ней находится. Вот и сейчас под ней спрятались сказки. Попробуем вместе их отгадать.

#### *Загадки про сказочных героев*

Он пивок добывал,  
Карабасу продавал,  
Весь пропах болотной тиной,  
Его звали... (*Буратино – Дуремар.*)

В Простоквашино он жил  
И с Матроскиным дружил.  
Простоват он был немножко.  
Звали песика... (*Тотошка – Шарик.*)

Он гулял по лесу смело,  
Но лиса героя съела.  
На прощанье спел бедняжка.  
Его звали... (*Чебурашка – Колобок.*)

Бедных кукол бьет и мучит,  
Ищет он волшебный ключик.  
У него ужасный вид,  
Это доктор... (*Айболит – Карабас.*)

И красива, и мила,  
Только очень уж мала!

Стройная фигурочка,  
А зовут... *(Снегурочка – Дюймовочка)*.

Много дней он был в пути,  
Чтоб жену свою найти,  
А помог ему клубок,  
Его звали... *(Колобок – Иван-царевич)*.

Все узнает, подглядит,  
Всем мешает и вредит.  
Ей лишь крыска дорога,  
И красива, и мила,  
Только очень уж мала!  
А зовут ее... *(Яга – Шапокляк)*.

Он большой шалун и комик,  
У него на крыше домик.  
Хвастунишка и зазнайка,  
А зовут его... *(Незнайка – Карлсон)*.

Потерял он как-то хвостик,  
Но его вернули гости.  
Он ворчлив, как старичок,  
Этот грустный... *(Пятачок – ослик Иа)*.

С голубыми волосами  
И огромными глазами,  
Эта куколка – актриса,  
И зовут ее... *(Алиса – Мальвина)*.

Жил в бутылке сотни лет,  
Наконец увидел свет,  
Бородою он оброс,  
Этот добрый... *(Дед Мороз – старик Хоттабыч)*.

Это что за очень странный  
Человечек деревянный?  
На земле и под водой  
Ищет ключик золотой.  
Всюду нос сует он длинный.  
Кто же это? *(Буратино)*.

Ах ты, Петя-простота,  
Сплоховал немножко:  
Не послушался Кота,  
Выглянул в окошко. *(Петушок – Золотой гребешок)*.

Красна девица грустна:  
Ей не нравится весна,

Ей на солнце тяжело!  
Слезы льет бедняжка! *(Снегурочка)*.

### 5. Волшебная палочка

В е д у щ и й. В кого превращались или были заколдованы:

- князь Гвидон *(в комара, муху, шмеля)*;
- Великий Людоед из сказки Ш. Перро *(во льва, мышь)*;
- Красивый мальчик Якоб, герой сказки Гауфа *(в Карлика)*;
- 11 братьев-принцев из сказки Андерсена *(в лебедей)*;
- курица Чернушка *(в человечка)*;
- чудище из сказки Аксакова *(в принца)*;
- лягушонок из сказки братьев Grimm *(в королевича)*;
- Гадкий утенок *(в лебедя)*;
- Айога *(в гусыню)*;
- ослы Брыкун, Пегасик и Калигула из сказочной повести «Незнайка в Солнечном городе» *(в коротышек)*.

### 6. Ковер-самолет

В е д у щ и й. Вот он волшебный ковер-самолет, который поможет нам добраться домой. А ковер-то испорчен! На нем есть только начало фразы, но нет конца. Надо ковер починить.

#### Сказочные фразы

1. В некотором царстве... *(в некотором государстве)*.
2. По щучьему велению... *(по моему хотению)*.
3. Скоро сказка сказывается... *(да не скоро дело делается)*.
4. Несет меня лиса... *(за дальние леса, за быстрые реки, за высокие горы)*.
5. И я там был, мед-пиво пил... *(по усам текло, а в рот не попало)*.

Вот теперь ковер-самолет исправлен, можно на него садиться и лететь домой. Но в чем же дело? Почему ковер не хочет лететь? Да, мы забыли сказать волшебные слова.

### 7. Волшебные слова

1. Сивка-Бурка, вещая каурка! Стань передо мной как лист перед травой. *(Иванушка-дурачок. «Сивка-Бурка»)*
2. Сим-сим, открой дверь! *(Али-баба. «Али-баба и сорок разбойников»)*
3. Лети, лети, лепесток, через запад на восток, через север, через юг, возвращайся, сделав круг! Лишь коснешься ты земли, быть по-моему вели! *(Девочка. В. Катаев «Цветик-семицветик»)*
4. Раз, два, три. Горшочек вари! *(Девочка. Братья Grimm «Горшок каши»)*

5. Крекс, фекс, пекс. (*Буратино. А. Толстой «Приключения Буратино».*)
6. Вот я, вот я, превращаюсь в мотылька. (*Баранкин.*)
7. Мутобор. (*Калиф. В. Гауф «Калиф-аист».*)
8. Кара-барас. (*Мойдодыр. К. Чуковский «Мойдодыр».*)

### Удивительный мир животных

Конкурсные задания этого мероприятия носят зачастую юмористический характер, но целью проведения мы ставили не только развлечь ребят, но и дать возможность проявить им свою выдумку, фантазию, продемонстрировать свои знания и творческие способности.

Формируются команды по шесть человек. Количество команд от 4 до 8. Домашнее задание: каждой команде надо выбрать какое-либо животное в качестве талисмана и изобразить его с помощью пантомимы.

Реквизит, необходимый для проведения конкурсов:

- листы для жеребьевки, ватман и маркеры для проведения 2-го конкурса;
- комплект табличек с надписями «хищные» и «водоплавающие» – для каждой команды для проведения 4-го конкурса;
- призы для команды-победительницы.

**В е д у щ и й.** «Ценнейшее в жизни качество – вечно юное любопытство, не утоленное годами и возрождающееся каждое утро», – писал Ромен Роллан. Вот и сегодня мы с вами заглянем в удивительный мир, мир братьев наших меньших.

#### Конкурс 1. «Талисман»

**В е д у щ и й.** Каждой команде выигрывать сегодняшние конкурсы будет помогать свой талисман, а какое животное каждая команда выбрала в качестве талисмана, мы сейчас и увидим. Итак, 1-й конкурс – конкурс домашних заданий «Талисман». Пока одна команда показывает, другие должны отгадать, что это за животное. Жюри оценивает артистизм и оригинальность исполнителей. Максимальная оценка – 5 баллов.

#### Конкурс 2. «Удивительное животное»

**В е д у щ и й.** Прекрасен и удивителен, многообразен и неповторим мир животных! «Природа – вечно изменчивое облако; никогда не оставаясь одной и той же, она всегда остается сама собой», – говорил американский философ и писатель Эмерсон. А древнегреческий поэт Менандр говорил, что от законов природы

никуда не укроешься. Тем не менее сейчас мы попробуем отойти от этих незыблемых законов и даже провести небольшой шуточный эксперимент. От каждой команды приглашается по три человека, которым предстоит нарисовать удивительное, никогда не виданное ранее животное, какое может получиться, если скрестить... А вот кого с кем будут скрещивать наши участники, мы узнаем с помощью жеребьевки. Каждой команде предстоит вытянуть по два листочка, на которых написаны названия уже известных видов зверей, нарисовать свое животное и дать ему название.

Предлагаем написать на листах для жеребьевки следующих животных:

1. Зебра. 2. Слон. 3. Жираф. 4. Попугай. 5. Верблюд. 6. Утконос. 7. Павлин. 8. Страус. 9. Лев. 10. Заяц. 11. Олень. 12. Свинья. 13. Кобра. 14. Крокодил. 15. Лягушка. 16. Таракан.

Максимальная оценка – 3 балла.

#### Конкурс 3. «А знаешь ли ты?»

**В е д у щ и й.** Пока наши художники готовят свои рисунки, мы у оставшихся участников попытаемся выяснить, насколько хорошо они знают мир животных. Каждой из команд предстоит ответить на три вопроса и получить по одному баллу за каждый правильный ответ. Максимальная оценка – 3 балла.

##### 1-й блок вопросов

По одному вопросу для каждой команды: отгадай, как «разговаривают» разные птицы и животные.

- |                      |                             |
|----------------------|-----------------------------|
| 1. Лиса:             | 5. Перепелка:               |
| а) <i>лает;</i>      | а) <i>квохчет;</i>          |
| б) <i>воет;</i>      | б) <i>токует;</i>           |
| в) <i>пищит.</i>     | в) <i>поет.</i>             |
| 2. Олень:            | 6. Косуля:                  |
| а) <i>мычит;</i>     | а) <i>ныхтит и сопит;</i>   |
| б) <i>трубит;</i>    | б) <i>вопит;</i>            |
| в) <i>урчит.</i>     | в) <i>косит.</i>            |
| 3. Филин:            | 7. Кабан:                   |
| а) <i>охает;</i>     | а) <i>хрюкает;</i>          |
| б) <i>ахает;</i>     | б) <i>ревет;</i>            |
| в) <i>ухает.</i>     | в) <i>скрежещет зубами.</i> |
| 4. Муфлон:           | 8. Вальдшнеп:               |
| а) <i>мурлыкает;</i> | а) <i>цикает;</i>           |
| б) <i>курлыкает;</i> | б) <i>стонет;</i>           |
| в) <i>свистит.</i>   | в) <i>шипит.</i>            |

**2-й блок вопросов**

По два вопроса на каждую команду: назови автора произведения, зная кличку животного.

Конек-горбунок – П. Ершов.

Кот Бегемот – М. Булгаков.

Волк Акела – Р. Киплинг.

Конь Росинант – М. Сервантес.

Сова Букля – Д. Роулинг.

Кот Матроскин – Э. Успенский.

Крокодил Гена – Э. Успенский.

Белый пудель Арто – Л. Куприн.

Пудель Артемон – А. Толстой.

Белый Бим Черное Ухо – Г. Троепольский.

Мангуст Рики-тики-тави – Р. Киплинг.

Ослик Иа – А. Милн.

Дворник кот Василий – С. Маршак.

Собака Мастино – Джанни Родари.

Поросенок Ниф-Ниф – С. Маршак.

Чеширский кот – Л. Керолл.

**Конкурс 4. «Хищные и водоплавающие»**

В е д у щ и й. Птицу видно по полету. А вот насколько наши участники в птицах разбираются, покажет наш 4-й конкурс, который называется «Хищные и водоплавающие». От команды мы приглашаем по одному человеку, у которого в руках две таблички, на одной из которых написано «хищный», на другой – «водоплавающий». Участникам этого конкурса необходимо определить, к каким птицам относятся те, которых я назову. Каждый правильный ответ приносит команде 0,5 балла.

Поганка малая – водоплавающий; чеглок – хищный; лунь – водоплавающий; гоголь – водоплавающий; бекас – водоплавающий; скопа – хищный; выпь – водоплавающий; орлан-белохвост – хищный; зимородок – водоплавающий; осоед – хищный; канюк мохноногий – хищный; чомга – водоплавающий; перевозчик – водоплавающий; балобан – хищный; лысуха – водоплавающий; беркут – хищный; чирок-свистунок – водоплавающий; чибис – водоплавающий; гриф – хищный; зимородок – водоплавающий.

После проведения 4-го конкурса подводятся итоги 2-го конкурса «Удивительное животное».

**Конкурс 5. «И, верно, ангельский быть должен голосок...»**

В е д у щ и й. Кому из вас не приходилось наслаждаться трелью соловья, протяжным мяуканьем домашнего кота или лаем верной

собаки! Но сегодня мы услышим с вами другие звуки и посмотрим, насколько точно наши участники умеют подражать голосам различных животных. А животные такие: поросенок, коза, лошадь. Участвует в конкурсе тот, у кого, по мнению команды, это лучше всего получается.

После проведения последнего конкурса жюри подводит итоги и награждает команду-победительницу. Максимальная оценка – 3 балла.

**В гостях у лета****(Игра по принципу крестики-нолики)**

Участвуют 2 команды, по 10–15 человек, одна – «Крестики», другая – «Нолики». Продолжительность игры 40–50 минут.

**Оборудование:** магнитофон, фонограмма, материал для конкурсов, плакат с изображением игрового поля.

**Условия игры:** чтобы в табло записать свой знак, надо успешно выполнить задание, которое обозначено на желаемом поле. Выигрывает та команда, которая поставит свои три знака в одну линию.

Помогать в прохождении испытаний нам будет наше жюри: Лев – царь зверей, Сова – мудрейшая из птиц, «птица-секретарь».

Лес чудес (кресворд)	Избушка	Черный ящик
Почемучки	Я + ты = мы	Вкусный алфавит
Эх, яблочко!	Песняры	Кто это?..

Капитаны команд разыгрывают право первого хода, представив свою команду в творческой форме.

**1. Лес чудес (кресворд)**

**По горизонтали:** 2. Плотник с острым долотом строит дом с одним окном. 3. Птица, прилетающая к нам зимой. 4. Цветок, занесенный в Красную книгу. Распускается в мае в лесу. 7. Насекомое, питающееся цветочной пыльцой. 9. Насекомое – санитар леса. В лесу у пня суета, народ рабочий весь день хлопочет, из лесного сора строит себе город.

**По вертикали:** 1. Цветок, который расцветает в марте на прогалинах. Занесен в Красную книгу. 3. Лесной певец. 5. На вершине стебелька солнышко и облака. 6. Дерево, ягодами которого зимой питаются птицы. Ягоды обладают лечебными свойствами. 8. Дерево, которое называют «русской красавицей».

Команда, которая быстрее отгадает кресворд, побеждает в этом конкурсе.



## Голос за кадром.

Гори, свеча, гори, не затухай,  
 Не проходящей болью будь.  
 Пусть в пламени твоём встают,  
 Чей оборвался путь.  
 Гори, свеча, не затухай,  
 Не дай нахлынуть тьме.  
 Не дай живым забыть всех тех,  
 Погибших на войне!

*Занавес открывается, на сцене композиция со свечой.  
 Выходят чтецы.*

Чтец 1. Войны начинаются внезапно.  
 Ходит по границе тишина.  
 А потом обвал. И сразу пятна.  
 Красные. И – вот она – война.

Чтец 2. Вот она – гремучая, шальная,  
 Вся в лоскутках дыма и огня,  
 Землю под железо подминая,  
 Целится в тебя или в меня.

*На экране первые минуты войны. Звучит фонограмма песни «Священная война» (муз. А. Александрова, сл. Лебедева-Кумача).*

Чтец 3. Была земля и жесткой, и метельной.  
 Была судьба у всех людей одна.  
 У нас и детства не было отдельно,  
 А были вместе детство и война.

*На экране фрагменты военной кинохроники на тему «Война и дети».*

Чтец 4. В эти годы порой казалось,  
 Что мир детства навек опустел,  
 Что не вернется радость  
 В город, где дома без стен.

Чтец 5. Был серебряным смех девчонок,  
 Но его заглушила война.  
 А седины ребячьих челок...  
 Разве этому есть цена?

Чтец 6. Юные безусые герои!  
 Юными остались вы навек,  
 Перед вашим вдруг ожившим строем  
 Мы стоим, не поднимая век.  
 Боль и гнев сейчас тому причина,  
 Благодарность вечная вам всем,  
 Маленькие стойкие мужчины,  
 Девочки, достойные поэм.

*Песня «Ах, война, что ты сделала...» (муз. и сл. Б. Окуджавы).*

Чтец 7. Сколько вас? Попробуй перечислить –  
 Не сочтешь, а впрочем, все равно  
 Вы сегодня с нами, в наших мыслях,  
 В каждой песне, легком шуме листьев,  
 Тихо постучавшихся в окно.

Чтец 1. Что может быть страшнее смерти ребенка?  
 Дети на войне...  
 Есть поговорка: «На войне детей не бывает».  
 Те, кто попали в войну, расстались с детством навеки.

Чтец 2. Мальчишки мужали, мальчишки выросли,  
 И только бы жить начинать сорванцам,  
 Как их завертели такие метели,  
 Какие, пожалуй, не снились отцам.

Чтец 3. Женя Баковец – белорусский пионер, стал партизаном. Однажды, направляясь на боевое задание, небольшая группа партизан попала в засаду. Разгорелся бой, все погибли. Последнюю гранату Женя бросил в фашистов, а сам крикнул: «Живым не сдамся!» Он выхватил кинжал и вонзил себе в сердце. В отряде Женю звали «наш Орленок».

*Звучит песня «Орленок» (муз. В. Белого, сл. Я. Шведова).*

Чтец 4. По доносу провокатора была арестована вся семья Герасименко. Юную подпольщицу Люсю пытали, но она молчала. Фашисты убили ее. Писатель А. Сурков посвятил Люсе стихотворение.

Белая березонька у хаты  
 Наклонила ветви до земли.  
 Мимо хаты пьяные солдаты  
 Юную разведчицу вели.

Больно тело девичье томили.  
 И огнем пытали, и водой.  
 Никакие муки не сломили  
 Верность партизанки молодой.

Мать-отчизну девушка любила,  
 Ей верна осталась до конца.  
 Не сломила вражеская сила  
 Молодые, дерзкие сердца.

*На экране кадры: партизаны в годы войны.*

Чтец 5. О подвиге юного героя из села Кисилова на Брянщине записал в своем дневнике немецкий солдат: «Мы никогда не победим русских, потому что даже дети у них сражаются и погибают».

как герои». А героизм Миши Куприна заключался в том, что он повторил легендарный подвиг Ивана Сусанина.

Чтец 6. Четвертые сутки он в погребе тесном,  
Где темень и холод, где сырость и плесень.  
Четвертые сутки в одной рубашонке,  
Избитый, измученный русский мальчонка.  
А там, на свободе, где липа цветет,  
Где пчел и стрекоз не смолкает работа,  
Упорно и молча разведчика ждет  
В боях уцелевший отряд патриотов,  
А ты с темнотою один на один,  
Так что же ты делаешь, Миша Куприн!  
Четвертые сутки... А выхода нет.  
И сил не хватает держаться,  
И жалко мальчишке в четырнадцать лет  
Вот так, вот со всем расставаться.  
Воды бы глоточек! Один бы лишь взгляд  
На небо, на рощицы дальние!  
«Идемте! Я знаю тропинку в отряд!» –  
Решает разведчик израненный.  
С врагами мальчишка один на один.  
Куда же ведешь ты их, Миша Куприн?  
Ведет сквозь орешник и ельник.  
Родное, знакомое место. Сюда  
За клюквой ходили когда-то.  
Ходили за клюквой...  
Ну, вот и пора!  
Прощайте! Держитесь, ребята!  
С врагами мальчишка один на один.  
Так что же задумал ты, Миша Куприн?  
А Миша стоял – поворот головы,  
В глазах промелькнула усмешка:  
Просили в отряд провести?  
Вот кусты!  
Бегите! Громите! Не мешкайте!  
Ликуют фашисты: мол, наша взяла,  
И рвутся сквозь частый кустарник.  
Но что это? Поле. А там у села  
Виднеются их же казармы.  
В глазах у Миши лазоревый свет...  
А было мальчишке четырнадцать лет.

Чтец 7. Когда из Подмосковья выбили фашистов, Витя Ильин помогал обезвредить мины, снаряды. Одна из мин взорвалась,

и в тринадцать лет мальчик остался без рук. Он стал учиться рисовать, держа карандаш зубами.

Чтец 1. Жил мальчик на хуторе Мшистом,  
За дальним кордоном лесным.  
Когда появились фашисты,  
Он стал партизанским связным.  
Ходил он, как нищий, по селам  
С холщовой сумой на плече,  
В отцовских ботинках тяжелых  
И мамином рваном плаще.  
То в окна стучался немые,  
То брел к старикам на покос.  
И танк подрывался на mine,  
И поезд летел под откос...  
Забылось негромкое имя,  
Осталась лишь кличка – Связной.  
Он пережил осень и зиму.  
Его расстреляли весной...

Чтец 2. Дети войны... Сколько их, маленьких отважных сердец, сколько любви и преданности своей Родине... Кто они, эти мальчишки и девчонки? Бесстрашные герои... Орлята Великой Отечественной войны!

Чтец 3. Вспомним всех поименно,  
С горем вспомним своим...  
Это нужно не мертвым,  
Это нужно живым!

*На экране портреты героев-пионеров. Проводится переключка.*

Чтец 4. Леня Голиков погиб 24 января 1943 года в неравном бою под селом Острая Лука Новгородской области.

Чтец 5. Марат Казей погиб в мае 1944 года в бою с фашистами близ села Хоромичин в Белоруссии.

Чтец 6. Валя Котик погиб 17 февраля 1944 года при охране склада с боеприпасами в селе Изяслово.

Чтец 7. Володя Дубинин погиб 4 января 1942 года в Керчи, помогая саперам расчищать заминированные тропы.

Чтец 1. Зина Портнова расстреляна фашистами осенью 1943 года в Полоцке.

Чтец 2. В те рассветы  
Осенние ветры свистели как стрелы.  
В те рассветы  
Горела в обветренных реках вода.

В те рассветы  
 Мальчишек фашисты вели на расстрелы.  
 Те рассветы забыть?

В с е. Никогда! Никогда!

*Стук метронома. На экране кадры о блокадном Ленинграде. Луч прожектора освещает стену, где стоит стол, на столе стакан воды и кусочек черного хлеба.*

Ч т е ц 3. Блокада... Далеко как это слово  
 От наших мирных светлых дней.  
 Произношу его и вижу снова  
 Голодных умирающих детей.

*На экране кадр: тетрадь Тани Савичевой.*

Ч т е ц 4. Эта тонкая тетрадка  
 Стоит многих толстых книг.  
 Пионерка-ленинградка,  
 Потрясает твой дневник!  
 Таня Савичева, Таня,  
 Ты в сердцах у нас жива.  
 Затаив на миг дыханье,  
 Слышит мир твои слова.

Г о л о с з а к а д р о м. Женя умерла 28 декабря в 12 часов утра 1942 года. Бабушка умерла 25 декабря в 3 часа дня 1942 года. Лека умер 17 марта в 8 часов утра 1942 года. Дядя Вася умер 13 апреля в 2 часа дня 1942 года. Дядя Леша умер 10 мая в 4 часа дня 1942 года. Мама умерла 13 мая в 7 часов 30 минут утра 1942 года.

Ч т е ц 5. Будьте бдительными, люди.  
 Люди, вслушайтесь в дневник –  
 В нем звучит сильней орудий  
 Тот безмолвный детский крик:

Г о л о с з а к а д р о м. Савичевы умерли. Умерли все. Осталась одна Таня.

*Стук метронома. Тихо звучит «Реквием» В. Моцарта. На экране кадры Ленинградской блокады.*

Ч т е ц 6. «Ленинградские дети»... Когда звучали эти слова, у человека сжималось сердце. Война принесла горе всем, но особенно детям. На них обрушилось столько, что каждый, чувствуя вину, пытался хоть что-то снять с их детских плеч. Это звучало как пароль: «Ленинградские дети». В осажденном городе тысячами погибали от голода. Голод не щадил никого. Люди падали на улицах, на заводах, у станков, ложились и не вставали.

Ленинградские дети в ту зиму разучились шалить, играть, смеяться. Ученики падали от голода. У всех была общая болезнь –

дистрофия. А к ней прибавилась и цинга. Кровоточили десны. Качались зубы. Школьники умирали не только дома, на улице по дороге в школу, но, случалось, и прямо в классе.

Ч т е ц 7. Бесчисленные злодеяния творились на нашей земле: фашистами было организовано страшное по своей жестокости уничтожение детей.

Ч т е ц 1. Пятьдесят четыре тяжелобольных ребенка, находившихся на лечении на курорте Теберда, были удушены газом и сброшены в Тебердинское ущелье.

Такая же участь постигла двести десять детей из симферопольского детдома. Часть детей фашисты отравили газом, а часть закопали живыми.

*Звучит фонограмма песни «Бухенвальдский набат» (муз. В. Мурадели, сл. А. Соболева).*

На экране кадр: детский барак в концлагере.

Ч т е ц 2. Проходит время, годы пролетают, десятилетия, а боль не утихает. Мертвых не воскресить, но пусть в венки, которые ложатся на их могилы, вплетается весть о суровом возмездии убийцам...

*Звучит фонограмма песни «Ничто не забыто, никто не забыт» (муз. А. Новикова, сл. В. Харитоновна). На экране слова: «Памяти павших будьте достойны».*

Ч т е ц 3. Знаем мы всех героев бесстрашных,  
 Преклоняем колена перед памятью павших,  
 И ложатся цветы на гранитные плиты...  
 Да, никто не забыт, и ничто не забыто.

*Стук метронома. Минута молчания. Звучит фонограмма песни «Никто не забыт» (муз. Ю. Чичкова, сл. Ю. Разумовского).*

*Луч прожектора высвечивает выставку книг. На сцену выходят четыре ученика из младших классов.*

У ч е н и к 1. По рассказам и книжкам я знаю войну,  
 Что сиротами сделала многих детей,  
 Что заставила плакать седых матерей.  
 По рассказам и книжкам я знаю войну.

У ч е н и к 2. По рассказам и книжкам я вижу войну.  
 Вижу стены, разорванный бомбами дом.  
 Дым пожара, чернеющий пепел кругом.  
 По рассказам и книжкам я вижу войну.

У ч е н и к 3. По рассказам и книжкам я слышу войну.  
 Слышу грохот орудий и раненых крик.  
 Слышу вздох партизан, замеревших на миг.  
 По рассказам и книжкам я слышу войну.

Ученик 4. Я не знаю войны. Да зачем она мне?  
Я хочу мирно жить, гимны петь красоте.  
Надо мир укреплять, чтоб всегда и везде  
Знали б лишь о прошедшей войне.

*Звучит фонограмма песни «Нам мир завещали беречь» (муз. Ю. Чичкова, сл. М. Плячковского).*

Голос за кадром.  
На планете сейчас неспокойно,  
Но мы верим в цветенье весны.  
Не нужны нам «звездные войны»,  
Пусть нам снятся звездные сны!

Чтец 1. Да будет светлой жизнь детей!  
Как светел мир в глазах открытых!

Чтец 2. О, не разрушь и не убей –  
Земле достаточно убитых.

*На экране голубь – символ мира.*

*Песня «Нам нужен мир» (муз. Р. Тульвовича, сл. З. Ямпольского).*

### Поход на природу со спортивными состязаниями

Ведущий. У нас сегодня будут не просто спортивные состязания. Этап за этапом команды будут стремиться к цели. А цель одна – найти приз.

#### Этап 1. «Состязание в наблюдательности»

Ведущий. По определенному маршруту развешиваются 10 листочков, они маскируются. Команды должны найти все десять. На каждой карточке одна буква. Ребята должны сложить слово «состязание». Если участники не находят хотя бы одной буквы, то конкурс проигран. На выполнение задания этого этапа дается 8 минут.

На старт, внимание, марш!  
*Ребята ищут листы с буквами.*

Ведущий. Определяем победителя. Кто нашел все 10 листов и сложил имя?

*Определяются победители.*

#### Этап 2. «Перейти через лужу»

Ведущий. На протяжении 15–20 метров определены кочки, по которым можно преодолеть лужу. Участники команды по очереди преодолевают лужу. Если ошибается один из участников, команда проигрывает.

*Идет конкурс.*

Ведущий. Пока ребята справляются с заданием неплохо.

#### Этап 3. «Зрительная память»

Ведущий. Задание командам: каждый участник бежит 100 метров, до большого дерева. За время своего бега вы должны примечать то, что неприродного происхождения. Где-то листок бумаги, где-то коробочек и т. д. Победит та команда, которая прибежит быстрее. Но, кроме того, нужно назвать все предметы неприродного происхождения. Для этого каждый участник пробегает дистанцию, примечает предметы, потом команда все соотносит и называет количество предметов и перечисляет их.

Задание понятно? На старт, внимание, марш!

*Идет конкурс.*

#### Этап 4. «Бег в шляпе»

Ведущий. Каждой команде выдается бумажная шляпа. Вы должны пробежать 100 метров и так же вернуться обратно. Шляпу держать руками запрещается. Если шляпа с вас слетает, вы возвращаетесь на место старта. Чья команда первая прибежит, та и победила.

Внимание, начали!

*Идет конкурс.*

Ведущий. Я вижу, что спортивно вы хорошо подготовлены. Это очень радует, потому что спорт и здоровье неразделимы. Раз вы дружите со спортом, вы должны быть сильны и здоровы.

А мы продолжаем нашу эстафету.

#### Этап 5. «Мяч и кегли»

Ведущий. С каждой команды приглашаются по два человека. Задание непростое. Вы должны обвести мяч ногами, конечно, по «змейке», которая состоит из кеглей.

Если кегля сбита, вы не возвращаетесь, а продолжаете дальше и передаете мяч товарищу, который продолжает ваш маршрут. У кого будет меньше сбитых кеглей и кто быстрее завершит маршрут, тот и победитель. Готовы? Начали!

*Идет конкурс.*

#### Этап 6. «Ловкость»

Ведущий. Нужно попасть мячом в обруч, подвешенный на дереве. Бросает мяч каждый участник команды. У кого больше попаданий, та команда и победила.

*Идет конкурс.*

#### Этап 7. «Икебана»

Ведущий. Вы показываете прекрасные результаты. А мы с вами подошли к последнему конкурсу. Называется он «Икебана».

Каждая команда из того, что видит вокруг себя, создает икебану. Вы потом ее заберете и поставите в своем отряде. Вам дается 10 минут, а участие принимают все. Время пошло!

*Ребята составляют икебану.*

В е д у щ и й. Мы сегодня с вами провели день с большой пользой. Думаю, это не последний наш поход. Икебаны нам еще долго будут напоминать о сегодняшнем дне. Нам осталось подвести итоги и наградить победителей.

*Идет награждение.*

## Праздник цветов

*Ведущие праздника: Садовник и Цветочница.*

**Ц в е т о ч н и ц а.**

С неба радуга-дуга опустилась на луга,  
В саду солнышко играет, оживилось все кругом,  
И цветы в росе сияют тихим ласковым огнем.

**С а д о в н и к.**

Цветы цветут – их море,  
Красивее их нет.  
Я рано вышел в поле  
Собрать большой букет.

*Звучит музыка. Девочки-цветы танцуют «Вальс цветов».*

**Р о м а ш к а.**

Я белая ромашка,  
В середине желтый цвет.  
Возьми меня с собою –  
Украшу твой букет.

**К о л о к о л ь ч и к.**

Колокольчик я лиловый,  
Расту в тени лесной,  
И в просеке сосновой  
Киваю головой  
И меня возьми с собой.

**М а к.**

Я – красный мак, как алый флаг.  
Меня не взять нельзя никак.

**А н ю т и н ы г л а з к и.**

Мы в солнечной сказке,  
Как бабочек стая,  
Анютины глазки нас все называют.

**Р о з а.**

За тонкий запах легких лепестков  
Зовут меня царицею цветов.

Шипами стебель всех колоть готов,  
Ведь нет на свете розы без шипов.

**В с е ц в е т ы.**

Собрались мы и весело заводим хоровод,  
Поем мы хором песенку,  
Поляна вся цветет.

*Поют «Цветочную песенку».*

**В с е ц в е т ы** (*говорят хором*). Ребята, выращивайте цветы, украшайте ими наши города и поселки, свои школы и дома.

**Ц в е т о ч н и ц а.** А вы хорошо знаете цветы и все о них? Вот мы сейчас и проверим.

### I. Конкурс юннатов

От команд выходят по одному представителю. Им по очереди завязывают глаза и предлагают по запаху определить цветок.

### II. Конкурс «Час цветов»

Поднимите табличку с номером того цветка, о котором идет речь в каждом из сообщений.

1. В 1500 году в Италии в окрестностях города Компанья епископ Паулиний как-то утром на прогулке созерцал красоту природы. Красота цветов привела его в умиление, он стал просить Господа, чтобы тот послал ему какое-либо знамение. И вдруг епископ услышал, как под легким ветерком цветы начали тихонько звенеть. Епископ счел это за божий знак повелел укрепить на вершине собора гигантское изображение этого цветка. (*Колокольчик*.)
2. Этот цветок называют «зеленым акробатом». Поначалу он, как и все растения, растет вверх. Потом верхушка его начинает вращаться против часовой стрелки, описывая в солнечную погоду полный круг всего за два часа. Встретив при вращении какую-либо опору, он цепляется за нее и растет вверх. (*Вьюнок*.)
3. Для хлебороба этот цветок является злейшим врагом, он растет во ржи, засоряет посевы. (*Василек*.)
4. Существует так называемый «язык цветов»: присутствие в букете какого-то цветка может заключать в себе определенное сообщение. Число цветов этого названия в букете указывает на час свидания. (*Колокольчик*.)
5. Настоящее название этого цветка – нивяник. Но мы в быту называем его другим словом, путая с цветком, очень похожим на этот. (*Ромашка*.)
6. Как гласит легенда, этот цветок появился на земле необыкновенным образом. Когда Афродита купалась в море, некие

- смельчаки решились подсматривать за ней. Рассерженный Зевс превратил их в этот цветок. (*Анютины глазки.*)
7. Этот цветок в разных уголках России носит разное название: котелок, звоночек, голубок, орлик, песочник, чеботочек. (*Колокольчик.*)
  8. Этот цветок можно назвать королевой сада, однако сорвать его не так просто. (*Роза.*)
  9. Элегантный цветок красного, белого, желтого цвета, одна луковица которого в XVII веке стоила целое состояние. (*Тюльпан.*)
  10. Этот цветок растет в сырых местах, имеет очень маленькие соцветия. По преданию, в соке этого растения кузнецы закалывали клинки, которые после этого легко рубили железо и камень. Были при этом легки и гибки. (*Незабудки.*)
  11. Этот цветок – отличный медок. 1 га земли, усеянной этими цветами, может дать до 50 кг меда. Люди используют его в пищу: из корней готовят кофе, из листьев – салат, из цветков – варенье. Это настоящий кладезь витаминов. (*Одуванчик.*)
  12. Цветок желтого цвета, настоящее имя юноши из греческой мифологии, умершего от любви к самому себе. (*Нарцисс.*)

### III. Цветы – бюро погоды

Ботаники насчитывают до 400 растений-барометров. Их можно встретить всюду: в саду, в огороде, в поле, в лесу, на болоте.

**Вьюнок** – в солнечный день цветок открыт, в пасмурный – закрыт.

**Клевер** – если складываются листочки – жди бури.

**Одуванчик** – перед дождем складывает как зонтик, свой пушистый шар.

**Мальва** – перед наступлением дождя или непогоды закрывает свой граммофончик.

**Кисличка** – лесной барометр. Перед дождем листья опускаются, приближаются к стебельку, словно хотят спрятаться от ненастья.

**Чертополох** – в жаркую погоду колкий, а перед дождем не колется.

### IV. Легенды о цветах

#### **Василек**

Молодого статного крестьянского парня Василия полюбила красавица-русалка, и он ответил ей взаимностью. Были они очень счастливы, только никак не могли договориться, где им лучше жить вместе. Русалка звала Василия в милые ее сердцу прохладные воды реки, а молодой хотел поселиться у родных полей. Долго они спорили, уговаривали друг друга, но никто не желал уступить.

Тогда русалка решила на последнюю крайность: превратила его в скромный голубой цветок – василек. Она надеялась, что голубой цветок-василек – Василий – рано или поздно придет в ее водяной дом. Но так и не дождалась; василек крепко держится корнями за пашню и неразлучен с родными полями. (*Украинская легенда.*)

#### **Иван-чай**

Жил в одной деревне паренек по имени Иван, который ходил в красной рубахе и любил большую часть времени проводить на опушках среди цветов и кустарников. Он ухаживал за цветами, выводил новые сорта и мечтал о чем-то в тишине. А жители деревни, завидя мелькающую среди зелени красную рубаху, говорили: «Да это Иван, чай, там ходит». (*В этой местности люди в свою речь вставляли вводное слово «чай».*)

И до того к этому привыкли, что и не заметили отсутствия в деревне Ивана. А когда у околицы вдруг появились невиданные ранее алые цветы, стали говорить: «Да это Иван-чай!» Так стали их называть. Кроме того, если это растение заварить кипятком, то получится приятный освежающий напиток. (*Русская легенда.*)

#### **Маргаритки**

Дева Мария, будучи ребенком, как-то смотрела ночью на небо, усеянное сверкающими звездами, и высказала желание: как было бы хорошо, если бы эти удивительные звезды стали земными цветами и она могла с ними играть. И как только звезды услышали это пожелание, отразились в хрустальных каплях росы, блеснувших на земных растениях. На другое утро солнце озарило землю, и все увидели, что она покрыта словно маленькими звездочками – белыми цветочками. Дева Мария была восхищена, украсила ими себя и воскликнула, что они всегда будут ее любимыми цветами и пусть называются цветами Марии – маргаритками. (*Христианская легенда.*)

#### **Незабудка**

Однажды богиня цветов Флора спустилась на землю и стала раздавать названия всем цветам на земле. Все цветы были одарены именами, никого не пропустила прекрасная богиня и хотела уже удалиться, как вдруг услышала чей-то слабый тонкий голосок: «Не забудь меня, Флора! Дай и мне какое-нибудь имя!»

Оглянулась Флора, посмотрела вокруг и снова хотела уйти, так никого и не увидев. Но голос повторился и попросил для себя имя. И тут только Флора заметила среди травы маленький нежный цветок голубого цвета. Рассмеялась богиня и сказала, что будет он называться незабудкой. А вместе с этим именем она наделила его чудесной силой – возвращать память тем людям, которые начнут забывать свою родину и своих близких. (*Древнегреческая легенда.*)

### Подснежник

Когда Адам и Ева были изгнаны из рая, шел сильный снег, и Еве было очень холодно и грустно. Тогда несколько снежинок сжалились над ней, упали на землю и превратились в цветы – подснежники. Увидев их, Ева обрадовалась, повеселела, у нее появилась надежда, и с тех пор подснежник стал символом радости и надежды. *(Христианская легенда.)*

### Лилии

Фиванская царица Алкмена родила от Зевса мальчика Геракла, но, боясь мести Геры – жены Зевса, спрятала младенца в густом кустарнике. Однако Гера случайно обнаружила его и решила покормить грудью. Но маленький Геракл, почувствовав в Гере врага, оттолкнул ее. Молоко брызнуло на небо, отчего образовался Млечный Путь, а несколько капель упали на землю и превратились в белоснежные лилии. *(Древнегреческая легенда.)*

### Ландыш

Морская царевна Волхова полюбила юношу Садко, который прекрасно играл на гусях, а он отдал свое сердце красавице Любаве. Грустная Волхова вышла на берег и стала горько плакать. И там, где падали слезинки царевны, выросли ландыши – символ чистоты, любви и печали. *(Древнерусская легенда.)*

### Анютины глазки

В венчиках Анютиных глазок мы видим три цвета: белый – цвет надежды, желтый – удивления, фиолетовый – печали. По русской легенде, в трехцветных лепестках этого цветка отразились три периода жизни Анюты, с добрым сердцем и доверчивыми лучистыми глазами. Жила она в деревне, доверяла людям, верила в добро и справедливость. На свою беду, повстречала она легкомысленного парня, который ласковыми речами пробудил в девушке любовь. Всем сердцем полюбила его Анюта, а юноша испугался и заспешил в дорогу, обещая обязательно вернуться к своей избраннице. Долго ждала его Анюта, выходила на дорогу, всматривалась в даль и тихо угасала от тоски. А когда умерла, на ее могиле выросли удивительные цветы с трехцветными лепестками, в которых отразились надежда, удивление и печаль. Их называли анютиными глазками.

### Фиалки

Бог света Аполлон преследовал одну из прекрасных дочерей Атласа, которая в страхе убегала от него.

И когда он почти настиг ее, девушка с мольбой обратилась к Зевсу, чтобы громовержец укрыл ее от Аполлона. Великий Зевс сжалился и превратил ее в цветущую фиалку, спрятав в тени своих

лесов. С тех пор каждую весну она цвела и наполняла своим благоуханием небесные леса, радуя богов и богинь. Возможно, этот цветок так бы и остался в небесных лесах и никогда бы не попал на землю. Но однажды юная Персефона, дочь Зевса и Деметры, рвала фиалки, выбирая для своего букета самые нежные и красивые. Тут-то к ней и подкрался бог мрачного подземного царства Аид и хотел похитить ее. Персефона бросилась прочь, прижимая к груди сорванные цветы, но Аид все-таки догнал ее. В испуге она выронила фиалки, и они упали на землю. Вот откуда двойственность в почитании цветка у древних греков. С одной стороны, фиалка – знак печали и траура, с другой – символ весны и оживающей природы. *(Древнегреческая легенда.)*

### V. Загадки о цветах

Золотая середина и лучи кругом,  
Это может быть картина, солнце в небе голубом?  
Нет, не солнце на бумажке  
На лугу цветов... *(ромашка).*

Их видимо-невидимо,  
Не считаешь их!  
И кто их только выдумал –  
Веселых, голубых?  
Должно быть, оторвали  
От неба лоскуток,  
Чуть-чуть поколдовали  
И сделали цветок! *(Незабудка.)*

Ранним утром распускает  
Лепестки свои цветок,  
А как вечер наступает,  
Гасит красный огонек.  
Погляди-ка, погляди-ка  
Что за красный веерок?  
Это яркая... *(звездика)*  
Новый празднует денек.

Выглянул цветочек в полутьме лесной –  
Маленький разведчик, посланный весной;  
Пусть еще над лесом властвуют снега,  
Раз пришел разведчик – то пришла весна! *(Подснежник.)*

Подрастет – нарядится  
В беленькое платьице.  
Легкое, воздушное, ветерку послушное.  
А пока стоит одетый  
В желтый сарафанчик,

И зовут его ребята  
Просто... (*одуванчик*).  
Всем бы ты, цветок, хорош,  
Да зачем ты портишь рожь!  
Приходи-ка лучше в сад,  
Вот обрадуешь ребят! (*Василек*).  
На солнечной опушке в траве стоит она,  
Лиловенькие ушки тихонько подняла.  
И тут поможет вам смекалка,  
Все зовут цветок... (*фиалка*).

### VI. Викторина «Все о цветах»

1. Как звали человека, который очень хотел создать каменный цветок? (*Данила-мастер, персонаж сказки П. Бажова.*)
2. В каком произведении герои летали на воздушном шаре в Цветочный город? (*Н. Носов. «Незнайка и его друзья».*)
3. Герой, какой книги любил повторять слова: «Лети, лети, лепесток, через запад на восток, через север, через юг, возвращайся, сделав круг...»? (*«Цветик-семицветик».*)
4. От какого цветка приходил в ужас тигр Шерхан? (*Огненный цветок, Р. Киплинг «Маугли».*)
5. Ботаники называют этот цветок виолой, а как он зовется в русском народе? (*Анютины глазки.*)
6. Как называют искусство составления букетов? (*Икебана.*)
7. Какой цветок первым произрастает на месте лесных пожаров? (*Иван-чай.*)
8. Какая страна специализируется на выращивании тюльпанов? (*Голландия.*)
9. Для какой героини Г.Х. Андерсена цветок был местом постоянной прописки? (*Дюймовочка.*)
10. Какой цветок «украшал» плечо известной героини романа известного французского писателя? (*Лилия, миледи. А. Дюма «Три мушкетера».*)
11. В гербе какого государства можно увидеть цветок хризантема? (*Япония.*)
12. Древнеегипетский бог Осирис всегда изображался сидящим на цветке. Каком? (*Лотос.*)
13. Какой цветок является символом эгоцентризма? (*Нарцисс.*)
14. Название какого цветка взято на вооружение министерством внутренних дел? (*«Черемуха» – слезоточивый газ.*)
15. Какой цветок является символом Шотландии? (*Чертополох.*)
16. Какие цветы, по мнению Наталии Королевой, являются вестниками разлуки? (*Желтые тюльпаны.*)

17. Какой известный писатель заставил цвести подснежники в феврале? (*С.Я. Маршак, сказка «Двенадцать месяцев».*)
18. Какой цветок полицейские всего мира считают врагом номер один? (*Мак – сырье для производства опиума.*)
19. Как называется напиток древнегреческих богов, сделанный из цветочной пыльцы? (*Нектар.*)
20. Что собирался подарить любимой девушке Александр Барыкин, катаясь на экологически чистом транспорте? (*«Букет», песня на стихи Н. Рубцова.*)
21. Как называется универсальное средство для определения степени влюбленности молодого человека в девушку? (*Ромашка, цветок для гадания.*)
22. Когда, по народным приметам и преданиям, цветет папоротник? (*В ночь на Ивана Купалу. С 23 на 24 июня по старому стилю.*)

### VII. Цветочный этикет

1. Как правильно срывать цветы? (*Их не срывают, а срезают.*)
2. Кому дарят цветы? (*Маме, папе, родным, учителям...*)
3. Вы идете в гости. Какие цветы лучше преподнести? Собственного изготовления букет или купленный? (*Лучше свой, но можно и купленный.*)
4. Как должен выглядеть подарочный букет? (*Его необходимо полностью завернуть в бумагу или целлофан.*)
5. Вы вошли в квартиру. Ваши действия? (*Снять бумагу с цветов или открыть букет наполовину.*)
6. Сколько цветков должно быть в букете? (*Если цветов до 10, то количество их должно быть нечетным (1, 3, 5, 7, 9), при большем количестве – произвольное.*)
7. В какой руке нужно держать букет? (*Сначала в левой, после приветствия букет берется в правую руку и вручается.*)
8. Покажите, как правильно держать букет. (*Стеблями вниз, цветами вверх.*)
9. Что должна сделать хозяйка (хозяин), получив в подарок цветы? (*Сказать «спасибо» и тут же поставить в вазу на видное место.*)
10. На какие праздники дарят цветы? (*8 Марта, день рождения, новоселье, свадьба...*)
11. Какие цветы лучше дарить мужчине, а какие женщине? (*Мужчине лучше дарить цветы крупные, с длинными стеблями, женщине – любые.*)
12. С какими цветами лучше навещать больного? (*С нежными, без резкого запаха.*)

13. Какие правила нужно знать при составлении букета? (*Головки цветов располагать в разных плоскостях; не допускать перекрещивания сверху; колючки, шипы, другие острые части нужно убирать; крупные цветы не должны быть обращены головками друг к другу или вниз, а тем более свисать.*)
14. По какому случаю преподносят корзину с цветами? (*Уход на пенсию, свадьба, артистам на концерте.*)

### VIII. Стихи о цветах

#### Лютик

Звать его нам нечего,  
Он и сам придет,  
Расцветет доверчиво  
Прямо у ворот  
Солнцем залитой  
Лютик золотой.

#### Незабудки

Их видимо – невидимо,  
Не считаешь их!  
И кто их только выдумал –  
Веселых, голубых.  
Должно быть, оторвали  
От неба лоскуток,  
Чуть-чуть поколдовали  
И сделали цветок!

#### Одуванчик

Одуванчик золотой  
Был красивый, молодой,  
Не боялся никого,  
Даже ветра самого!  
Одуванчик золотой  
Постарел и стал седой.  
И как только поседел,  
Вместе с ветром улетел.

#### Ромашка

На лугу у той дорожки,  
Что идет к нам прямо в дом,  
Рос цветок на длинной ножке,  
Белый с желтеньким глазком.  
Я его сорвать хотела,  
Поднесла к нему ладонь,  
А пчела с цветка слетела  
И жужжит, жужжит: «Не тронь!»

## День экологии

Природа... Как часто повторяем это слово! С некоторых пор оно стало символом нашей борьбы за выживание, за благополучие всего живого на планете.

Общение с природой – неотъемлемая часть духовной жизни человека. Вот что говорят, например, о лесе великие люди: «Леса – это не только украшение земли, ее великолепный и удивительный наряд, не только источник сырья. Леса – это самый верный наш помощник в борьбе за урожай. Они хранят влагу, поддерживают плодородность наших великих рек, смягчают климат, останавливают жаркие ветры и пески... Они учат человека понимать прекрасное» (*К.Г. Паустовский*).

«Пусто никогда не бывает в лесу, если кажется пусто – сам виноват» (*М.М. Пришвин*).

#### Задачи:

1. Воспитание гражданской позиции, бережного отношения ко всему живому на земле.
2. Привитие потребности к воссозданию мира растительности.
3. Пополнение копилки на экологическую тему.

Подготовку к этому дню лучше начать с первых дней лагерной смены.

В план подготовки можно включить:

- экскурсии;
- ботанические и другие викторины;
- конкурсы стихотворений, песен, пословиц, поговорок о лесе, природе;
- выставки полевых и других цветов;
- конкурс лесных поделок «Лесная быль» или «Природа и фантазия»;
- выставку рисунков на экологическую тему;
- конкурс плакатов о природе «Зеленый патруль»;
- изучение лекарственных трав;
- экологическую акцию «Чистота спасет мир»;
- игру-путешествие по станциям.

### Экологический калейдоскоп (Игра-путешествие)

На линейке детям вручается маршрутный лист с обозначением этапов. На каждом этапе ребят ждет определенное задание, связанное с природой. Каждый отряд ходит по своему маршруту. Этапы расположены на территории всего лагеря. Весь маршрут детям неизвестен. На каждом этапе они узнают, что их ждет впереди. Этапы

могут проводить разные сказочные герои. За выполнение задания на каждом этапе отряд получает баллы. После прохождения этапов все собираются в актовом зале для подведения итогов и проходит церемония вручения призов.

### Образец маршрутного листа

№ п/п	Станции	Место расположения	Ведущий станции	Баллы
1	«Творческая»		Организатор	
2	«Природные барометры»		Ромашка	
3	«Бабушка-загадушка»		Бабушка-веселушка	
4	«Лесная аптека»		Айболит	
5	«В гостях у Лесовичка»		Лесовичок	
6	«Пословица не даром молвится»		Чебурашка и крокодил Гена	
7	«Где чей дом?»		Водяной	
8	«Чуткий нос»		Буратино и Мальвина	
9	«Игровая»		Леший и Баба-яга	
10	«Лесная карусель» (конкурс рисунков на асфальте)		Карандаш	
11	«Правила поведения на природе»		Белочка	

### I. «Творческая»

Проводится на месте старта игры-путешествия. Отряды заранее готовят названия отрядов, девизы, песни, связанные с экологической темой. По сигналу педагога-организатора сдают рапорта.

### II. «Природные барометры»

#### Викторина о народных приметах

- Перед вами муравейник, а муравьев не видно. К чему бы это?
  - к жаркой погоде;
  - к дождю;
  - к похолоданию.
- Комары летают над водой роем (столбом). К чему бы это?
  - к хорошей солнечной погоде;
  - к дождю;
  - к похолоданию.
- С запада движутся тонкие перистые облака, какую ждать погоду?

- ясную, солнечную;
  - пасмурную;
  - ветреную.
- Солнышко садится в тучку. Какую ждать погоду?
    - ясную, солнечную;
    - дождливую;
    - ветреную.
  - Какую следует ожидать погоду, если вечером и ночью был туман?
    - хорошую;
    - ненастную;
    - ветер.

### III. «Бабушка-загадушка»

#### Загадки про природу

Он совсем неслышно  
На прогулку вышел.  
Мокрым, мягким клювом  
Постучал по крышам.  
Полосатым следом  
Прочертил окошко.  
А, пройдя, остался  
У меня в ладошках. (*Дождик.*)

Между гор, среди быстрых речек,  
Ветерок пасет овечек.  
Дунет он – летят овечки  
Воду пить от речки к речке.  
Пьют без удержу, пока  
Не нальются их бока! (*Облака.*)

Кто входит в окно  
И не ломает его? (*Солнечный луч.*)

Шумит он в поле и в саду,  
А в дом не попадет.  
И никуда я не иду,  
Покуда он идет. (*Дождь.*)

Разноцветные ворота  
На лугу построил кто-то.  
Постарался мастер тот,  
Взял он красок для ворот  
Не одну, не две, не три –  
Целых семь, ты посмотри.  
Как ворота эти звать?  
Можешь их нарисовать? (*Радуга.*)

Бежал по тропке луговой –  
 Кивали маки головой.  
 Бежал по речке голубой –  
 Речка сделалась рябой. *(Ветер.)*

Как по небу, с севера,  
 Плыла лебедь серая,  
 Плыла лебедь сытая,  
 Вниз кидала-сыпала  
 На поля-озерушки  
 Белый снег да перышки. *(Снежная туча.)*

Ты весь мир обогреваешь,  
 Ты усталости не знаешь,  
 Улыбаешься в оконце,  
 И зовут тебя все... *(солнце).*

Это что за потолок?  
 То он низок, то высок,  
 То он сер, то беловат,  
 То чуть-чуть голубоват.  
 А порой такой красивый –  
 Кружевной и синий-синий! *(Небо.)*

Ночью на небе один  
 Золотистый апельсин.  
 Миновали две недели,  
 Апельсина мы не ели,  
 Но осталась в небе только  
 Апельсиновая долька. *(Луна, месяц.)*

Он черной тучей был сначала,  
 Он белым пухом лег на лес.  
 Покрыл всю землю одеялом,  
 А по весне совсем исчез. *(Снег.)*

#### IV. «Лесная аптека»

Ребятам предлагаются картинки, на которых изображены лекарственные растения. Нужно вспомнить название растения и его целебные свойства:

ландыш – болезни сердца;  
 чистотел – заболевания кожи;  
 крапива – радикулит; сок останавливает кровотечения;  
 подорожник – лечит раны, нарывы, язвы;  
 цветы липы – простуда;  
 одуванчик – заболевания желудка;  
 валериана – бессонница;  
 василек – воспаление слизистой оболочки глаз;

редька – сок от кашля;  
 малина – простуда;  
 шиповник – укрепляет сердце;  
 земляника – корень улучшает зрение;  
 тысячелистник – останавливает кровотечение;  
 мох сфагнум – заменяет вату.

#### V. «В гостях у Лесовичка»

О каких растениях идет речь в стихотворениях?

Как белые звезды,  
 Средь розовой кашки  
 Цветут  
 Всем знакомые с детства... *(ромашки).*

Я звонкий и лиловый,  
 Расту в тени лесной,  
 И в просеке сосновой  
 Киваю головой. *(Колокольчик.)*

Я – капелька лета  
 На тоненькой ножке.  
 Плетут для меня  
 Кузовки и лукошки.  
 Кто любит меня,  
 Тот и рад поклониться.  
 И имя дала мне  
 Родная земляца. *(Земляника.)*

Тот, кто в поле бывал,  
 Несомненно, замечал:  
 Вьется розовый цветок.  
 Как же назван он?.. *(Вьюнок.)*

Колосится в поле рожь,  
 Там во ржи цветок найдешь,  
 Хоть не красный он, а синий,  
 Все ж на звездочку похож. *(Василек.)*

В колыбельке подвесной  
 Спит в тиши жилец лесной.  
 Пополнеет, подрастет –  
 На зубок он попадет  
 Мальчикам и девочкам,  
 Хлопотуньям-белочкам.  
 Кто найдет его быстрее  
 Посреди листвы, ветвей? *(Лесной орех.)*

Наряд ее легок, чудесен,  
 Нет дерева сердцу милей,

А сколько задумчивых песен  
Поется в народе о ней. (*Береза.*)  
Стоит дерево кудряво,  
А когти – волчьи. (*Боярышник.*)  
Белые, душистые в лесу растут,  
Весной рано цветут. (*Ландыш.*)  
Ее всегда в лесу найдешь,  
Пойдем гулять и встретим.  
Стоит колочая, как еж,  
Зимою в платье белом. (*Елка.*)  
Я черная, красная, белая,  
Я всем хороша, когда спелая,  
И листьев узоров нарядным  
Равняюсь с листом виноградным. (*Смородина.*)  
Урюк ты съел и курагу –  
Теперь вопрос задать могу:  
Какой же плод, друг дорогой,  
Урюком стал и курагой? (*Абрикос.*)  
Долгоножка хвалится:  
– Я ли не красавица! –  
А всего-то тросточка  
Да красненькая косточка. (*Вишня.*)  
Я шариком пушистым  
Белею в поле чистом,  
А дунул ветерок –  
Остался стебелек. (*Одуванчик.*)

#### VI. «Пословица недаром молвится»

1. Детям дается начало пословицы, они должны продолжить ее.
2. Вспомнить и назвать как можно больше пословиц, связанных с природой.

#### *Народные пословицы о лесе*

Много леса – не губи, мало леса – береги, нет леса – посади.  
Дубовую рощу ветер свалит.  
Срубить дерево – пять минут, вырастить – сто лет!  
Лес и вода – брат и сестра.  
Деревья скоро сажают, да не скоро с них плоды едят.  
Гриб ищут – по лесу рыщут.  
И зимой будет ягода, если заготовить загодя.  
На лес не поднимай руку, он будет служить и сыну, и внуку.  
Кто рубит лес, тот сушит места, гонит от полей тучи и готовит себе горя кучи.

#### VII. «Где чей дом?»

На асфальте начерчены круги с надписями: небо, озеро, лес, болото.

Ответственный за этот этап называет животных и растения. Например: воробей, кувшинка, цапля, медведь, осока и т. д.

Дети должны встать в тот круг, который является домом названного обитателя. (Воробей – небо, цапля – болото и т. д.).

#### VIII. «Чуткий нос»

Душистые растения (полынь, ягоды малины, земляника, грибы, веточка сосны, ландыш, шиповник и т. д.) раскладываются на столе. Нужно с закрытыми глазами определить по запаху, что это за растение.

#### IX. «Игровая»

Перед игрой ведущий этой станции предупреждает: «Я буду называть в игре только птиц, и если вы услышите, что появились не птицы, а что-то другое, дайте мне знать. Можно топать и хлопать».

В е д у щ и й. Прилетели птицы:  
Голуби, синицы,  
Мухи и стрижи...

*Дети топаяют.*

Что неправильно?

Д е т и. Мухи!

В е д у щ и й. А мухи – это кто?

Д е т и. Насекомые!

В е д у щ и й. Прилетели птицы:  
Голуби, синицы,  
Аисты, вороны,  
Галки, макароны...

*Дети хлопают.*

В е д у щ и й. Прилетели птицы:  
Голуби, куницы... (*Продолжает.*)  
Прилетели птицы:  
Голуби, синицы,  
Чибисы, чижи,  
Галки и стрижи,  
Комары, кукушки...

*Дети топаяют.*

Прилетели птицы:  
Голуби, синицы,  
Галки и стрижи,  
Чибисы, чижи,

Аисты, кукушки,  
Даже совы-сплюшки,  
Лебеди и утки –  
И спасибо шутке!

*Оценивается активность и внимательность.*

### **X. «Лесная карусель»**

Конкурс рисунков на асфальте.

### **XI. «Правила поведения на природе»**

Название говорит само за себя: ребята должны рассказать об основных правилах поведения в природе.

- Как оформить место привала во время похода?
- Как оформить костровище, чтобы не повредить дерн?
- Как обезопасить себя от солнечного удара, от укуса змеи?
- По каким народным явлениям можно определить, где север, где юг и т. д.?

## **Море смеха в капле грусти**

**Цель:** данная методическая разработка способствует развитию:

- 1) памяти, быстроты реакции, логического мышления, а также находчивости;
- 2) воспитывает у детей честность, чувство юмора, трудолюбие.

**Место проведения:** актовый зал.

**Оборудование:** плакат с изображением веселого самолета, конус и рыбки для игры «Поймай рыбку». Красиво написанные слова «хлопушка» и слова для игры в «Ералаш». Билеты для «Лотереи», изображение льва, картинки-ответы для загадок.

**Действующие лица:**

Врушка.  
Хохотушка.  
Тоска Зеленая.  
Стюардесса.

## **Ход мероприятия**

*Звучит запись песни «Улыбка».*

Стюардесса. Уважаемые пассажиры! Мы приветствуем вас на борту самолета авиакомпании «Тиджей». Мы держим курс в страну сехометания и бесконечного хохотания. Высота полета минус 38 °С, температура за бортом – 22 дм 3 мм.

Ой, извините. Мы что-то перепутали. Но, в общем, вы поняли, что я хотела сказать. Пристегните ремни. Приятного полета!

*Вбегают Врушка и Хохотушка с пистолетами.*

Хохотушка. Ха-ха-ха! Попались! Все руки за голову, ноги за голову! Шаг вправо, шаг влево карается повышенной плаксивостью. Ха-ха! Мы меняем курс: летим в гости к Тоске зеленой, а то ей скучно одной стало, хочет своей тоской с вами поделиться. Хотите?

*Стюардесса жестами показывает «нет».*

Все равно полетим!

Стюардесса. А ты, Хохотушка, как это к Тоске зеленой попала?

Врушка. Я, я, я, знаю! А мы с ней пошли... А потом встретили... Ну, в общем, так и попали!

Стюардесса. А ты, Врушка, не обманывай, а расскажи лучше правду. Удрала к Тоске зеленой, предала всех нас... Чем же тебя она сманила?

Врушка. Да она там и шоколадки, и жвачки, и конфетки...

Хохотушка. Хватит тут с ними болтать! Разворачиваем, полетим к Тоске зеленой, заждались небось!

Стюардесса. Не надо, не надо!

Врушка. Чего раскричалась? Не хочешь в гости? Тогда угадывайте загадки! А они не простые. Я буду мимикой и жестами изображать предметы, а вы будете угадывать их названия.

**Игра № 1. Отгадать:** книга, зеркало, телевизор, стол, утюг, радио.

Врушка. А я обманщица! А я обманщица! Все равно мы полетим! Ой, что-то мы устали. Пойдем, отдохнем. А вы сидите смирно, мы с вас глаз не спустим...

Стюардесса. Хотя мы с вами и оказались заложниками, наш полет продолжается. И мы с вами будем развлекаться. Я предлагаю вам сыграть в лотерею. Сейчас каждый из вас вытянет по билету. Теперь посмотрим, кто же счастливчик? У кого на листке написано слово «приз»?

Выходи, получай его, поздравляем!!! Но я знаю, есть еще 4 билета, обладатели которых получают приз, если выполняют задание, написанное на билетике. Кто готов?

**Игра № 2. Лотерея.**

Хохотушка. Веселитесь, веселитесь! Последние ваши шуточки-прибауточки. А то сейчас привезем вас к Тоске зеленой, она заколдует вас, и не будете смеяться – ха-ха-ха! Вот это будет смешно!..

Врушка. Я хочу вам прочитать стихотворение собственного сочинения. В нем все – истинная правда, я все видела собственными глазами!

С т ю а р д е с с а. Ну-ка посмотрим, что она наврет...

В р у ш к а.

- 1) Злой кабан сидит на ветке (4)
  - 2) Пароход томится в клетке (3)
  - 3) Соловей давал гудки (1)
  - 4) Дикобраз точил клыки (2)
  - 5) Кошка физику учила (6)
  - 6) Маша хвостик свой ловила (5)
  - 7) Буратино шил штаны (7)
  - 8) Все портной поел блины (8)
  - 9) Еж покрыт к обеду был (12)
  - 10) Чиж усами шевелил (11)
  - 11) Рак летел под облаками (10)
  - 12) Стол гонялся за мышами (9)
  - 13) Чайник прыгал во дворе (14)
  - 14) Мальчик булькал на костре... (13)
- Ну, как? Класс, правда?!

С т ю а р д е с с а. Эх, врушка! Опять ты все напутала! Да разве ж такое бывает? Ребята, давайте поможем Врушке разобраться в ее путанице!

**Игра № 3.** На доске вывешивается плакат, вызываются два ученика, которые переставляют фразы так, чтобы соответствовало по смыслу.

С т ю а р д е с с а. Ну вот, теперь правильное стихотворение получилось! (*Читает.*)

Х о х о т у ш к а. Но-но! Не радуйтесь! Мы уже подлетаем: Ой! Ха-ха! Я вижу, вижу Тоску Зеленую!  
*Вбегают Тоска Зеленая.*

Т о с к а З е л е н а я. Наконец-то я вас дождалась! Кого захватили в заложники? Ой! Детки! Сейчас вы меня веселить будете!

С т ю а р д е с с а. Как бы не так! Почему это мы должны тебя веселить?

Т о с к а З е л е н а я. Потому что вы мои пленники! А будете сопротивляться, я вас съем, как пионера Петю!

С т ю а р д е с с а. А мы тебя нисколько не испугались! Правда, ребята?

Т о с к а З е л е н а я (*притворяется, что плачет*). Ну, пожалуйста, а то я умру со скуки! Я и так уже свои сказки перечитала, все задачки повывучивала. О! А может, вы мои загадки отгадаете?

С т ю а р д е с с а. Отгадаем, ребята?

#### Игра № 4. Загадки.

##### Дедушка в лодке

Вот книжку ребята, в руках я держу,  
Но как называется, вам не скажу.  
Но все ж догадаетесь сами,  
Вот дедушка в лодке поплыл за дровами...  
И вот островок небольшой на воде,  
Зверюшки на нем.  
Ой, зверюшки в беде,  
Вода прибывает, зверюшек снесет...  
Нет, дедушка добрый, сейчас их спасет!  
Усядется в лодку команда косая...  
А книжка, ребята, про деда... (*Мазая*).  
А еще про кого? (*Про зайцев.*)

##### Девочка в лесу

Девочка хорошая по лесу идет,  
Но не знает девочка, опасность ее ждет...  
За кустами светится пара хищных глаз.  
Кто-то страшный встретится девочке сейчас.  
Кто расспросит девочку о ее пути?  
Кто обманет бабушку, чтобы в дом войти?  
Кто же эта девочка?  
Кто же этот зверь?  
На загадку можете отвечать теперь! («Красная Шапочка и серый волк».)

##### Девочка в корзине

Сидит в корзине девочка, у Миши за спиной,  
Он сам того, не ведая, несет ее домой.  
Ну, отгадай загадку!  
Тогда скорей ответь  
Название этой сказки... («Маша и медведь».)

##### Кто я?

Скорей бы близился вечер.  
И час долгожданный настал,  
Чтоб мне в золотой карете  
Поехать на сказочный бал...  
Никто во дворце не узнает.  
Откуда я? Как я зовусь?  
Но только лишь полночь настанет,  
К себе на чердак я вернусь. («Золушка».)

##### Кто засел так крепко?

Кто-то за кого-то ухватился крепко?  
– Ой! Никак не вытянуть!

– Ой! Засела крепко!  
Но мои помощники скоро прибегут,  
Победит упрямыцу дружный, общий труд...  
Может, это... (*репка*).

### **Кто попал на зубок**

Перед волком не дрожал,  
От медведя убежал,  
А лисице на зубок  
Все ж попался... (*колобок*).

Хохотушка. У, молодцы ребята! Я вижу, что вы все умненькие.

Стюардесса. А теперь вы отгадайте наши загадки. А если не отгадаете. То вы нас сразу же отпустите. Согласны?

Тоска Зеленая. О, запросто! Я все загадки знаю!

### **Игра № 5. Загадки.**

1. Где хранится Кошечья смерть?
2. Сколько раз ходил рыбак к золотой рыбке?

Стюардесса. Что? Наврала, что все загадки знаешь?

Тоска Зеленая. Да я старая стала, стала память уже плохая!

Стюардесса. Да ты просто такая же врушка, как и твоя подружка!

Тоска Зеленая (*плачет*). Ой-ой! Как мне не хочется вас отпускать! С вами было так весело!

Стюардесса. Что вы грустите? Полетели вместе с нами в страну смехометания и бесконечного хохотания!

Тоска Зеленая. Хохотушка! Врушка! Здорово! Полетели!

Стюардесса. Ребята, пристегните ремни, мы взлетаем.

Хохотушка. А по пути мы будем веселиться и смеяться?

Стюардесса. Конечно!

Врушка. Ну, тогда давайте веселиться! Сейчас мы с вами сыграем в игру «Поймай рыбку». Прошу сюда два человека. Перед вами конусы с отверстием, а вам на пояс мы привяжем ниточку с рыбкой. Вы должны без помощи рук опустить рыбку в отверстие конуса.

### **Игра № 6. Поймай рыбку.**

Хохотушка. Вот здорово! А теперь я хочу тоже провести конкурс для самых смекалистых.

Я задам ребятам 10 замысловатых вопросов.

1. Чего не обнесешь вокруг хаты? (*Воду в решете.*)

2. Сколько яиц можно съесть натощак? (*Только одно; после первого уже будет не натощак.*)
3. По чему собака бежит? (*По земле.*)
4. За чем язык во рту? (*За зубами.*)
5. Когда лошадь покупают, какая она бывает? (*Мокрая.*)
6. Как сорвать ветку, чтобы не спугнуть птицу? (*Надо подождать, пока она улетит.*)
7. Несла бабка на базар сто яиц, а дно упало. Сколько яиц осталось в корзинке? (*Ни одного, ведь дно упало.*)
8. Как написать «сухая трава» четырьмя буквами? (*Сено.*)
9. Когда черной кошке легче всего пробраться в дом? (*Когда дверь открыта.*)
10. Под каким деревом сидит заяц во время дождя? (*Под мокрым.*) Прочитайте это слово... (*вывешивает на доске слово «хлопушка».*)

Тоска Зеленая. Ой, как мне стало весело! Как хорошо! Спасибо вам большое!

Стюардесса. Ну вот, ребята, видите, как все хорошо получилось! Тоску зеленую развеселили, она теперь стала доброй и хорошей. Нам стало весело, и давайте сделаем все, чтобы мы всегда были веселые. А для этого нужно почаще собираться вместе!

## **День именинника**

Праздник «День именинника» представляет собой творческое соревнование между командами «Именинников» и «Гостей». В конце конкурсной программы именинники принимают поздравления и подарки, торжественно вносится торт со свечами, и праздник завершается чаепитием.

*Актный зал празднично украшен. Звучит музыка. Выходит ведущая – Лето. В руках у нее большая книга, где записаны имена ребят, родившихся летом.*

Лето. Зарумянилась вишня и слива,  
Налилась золотистая рожь,  
И, как море, волнуется нива,  
И в траве на лугах не пройдешь.  
Солнце ходит высоко над сводом  
Раскаленных от зноя небес,  
Пахнет липа душистым медом,  
И шумит полный сумрака лес...

Здравствуйтесь, дорогие ребята. Вы меня узнали? Да, я Лето. Я пришла к вам, чтобы поздравить с днем рождения тех ребят,

которые родились летом. Сейчас я открою свою волшебную книгу и мы с вами узнаем, кто же сегодня именинник.

Именинников наших  
В целом мире нет краше!  
Мы их поздравляем,  
Мы их восхваляем!

*Лето открывает книгу и начинает читать. Вначале зачитывается небольшое стихотворение, посвященное одному из именинников, а ребята отгадывают, о ком идет речь. После этого именинник под музыку и аплодисменты выходит на сцену. Ведущий продолжает читать дальше. Вот все именинники на сцене, и тогда приглашается команда гостей (ее лучшие сформировать заранее, количество человек в команде должно быть таким же, как и в команде именинников).*

Л е т о. Итак, именинники готовы и гости все в сборе, пора и праздник начинать. Поскольку нас ждут увлекательные конкурсы и игры, надо поскорее избрать жюри. Назовем его «Три С» – командой самых справедливых и строгих (воспитатели и вожатые).

Вот вам **первое задание**.

Представьте, что вы идете на день рождения к другу. Подарок должен выглядеть красиво, празднично. Из имеющихся материалов необходимо выполнить декоративное оформление коробочки с подарком. Победит в этом конкурсе та команда, которая интереснее, оригинальнее оформит свой подарок.

*Для этого конкурса необходимо подготовить небольшие коробочки, ленты, подарочную бумагу, ножницы, цветную бумагу, клей, фломастеры, открытки, воздушные шары.*

*На конкурс отводится 2–3 минуты. Пока команды выполняют задание, звучит веселая музыка. Жюри оценивает работу команд.*

Молодцы! Хорошо справились с этим заданием. Ваши подарки выглядят просто замечательно. Но чтобы сделать другу приятное, вы решили не просто преподнести подарок, но и в честь именинника прочесть небольшую поэму, которую вы сочинили сами. Я вам предлагаю рифмы, а через несколько минут мы услышим ваши праздничные поэмы о дне рождения.

*Зачитывает рифмы.*

**Поздравленья – настроенье, праздник – проказник, день рождения – угощение, подарок – ярлык, попляши – от души.**

Пока ребята сочиняют стихи, я приглашаю вас на показ моделей одежды.

*Звучит музыка, все девочки проходят по сцене как манекенщицы.*

Л е т о. А сейчас мы послушаем, что получилось у наших команд.

*Команды зачитывают свои сочинения, жюри оценивает конкурс.*

На празднике должно быть весело, гости любят петь и танцевать.

Следующий для вас конкурс – **танцевальный**.

Вы все знаете «Танец маленьких утят», в котором движения танцующих напоминают движения утенка, открывающего клювик, машущего крыльшками и хвостиком. А вы попробуйте под ту же мелодию придумать танец с движениями других животных и исполнить его. Именинникам – танец маленьких поросят, гостям – танец маленьких лягушат.

*На подготовку этого конкурса можно выделить 30 секунд, после чего вся команда исполнит придуманный танец.*

Танцуете вы замечательно, а умеете ли вы петь? Предлагаю вам песенный аукцион. Многие имена легли в текст прекрасных песен. Давайте вспомним их. Итак, конкурс «**Имена в песнях**». Сейчас вы по очереди будете петь по одному куплету из песен, где встречаются имена. Победит та команда, которая вспомнит больше песен и не повторится.

*Проходит конкурс.*

Молодцы, ребята! Вы очень хорошо и пели, и танцевали, и сочиняли стихи. А вот отгадать кроссворд – дело непростое. Справитесь? Кроссворды, которые я вам предлагаю, посвящены сказочным героям. Если вы правильно ответите на все вопросы, то в выделенных клеточках сможете прочесть загаданное слово. Его вы и скажете нам через 2 минуты.

*Каждой команде предлагается свой кроссворд.*

1-й команде

				<sup>1</sup> К	А	Р	Л	С	О	Н										
<sup>2</sup> Ч	Е	Б	У	Р	А	Ш	К	А												
					<sup>3</sup> Б	У	Р	А	Т	И	Н	О								
									<sup>4</sup> З	О	Л	У	Ш	К	А					
				<sup>5</sup> П	Е	Ч	К	И	Н											
							<sup>6</sup> М	А	У	Г	Л	И								

1. Кто больше всего на свете любил варенье?
2. Как звали друга крокодила Гены?
3. Как звали веселого деревянного человечка?
4. Героиня сказки Ш. Перро, которая превратилась из простой девушки в прекрасную принцессу.
5. Как фамилия почтальона из деревни Простоквашино?
6. Кто из героев Р. Киплинга говорил: «Мы с тобой одной крови, ты и я»?

2-й команде

	<sup>1</sup> М	А	Т	Р	О	С	К	И	Н
<sup>2</sup> К	О	Л	О	Б	О	К			
			<sup>3</sup> П	Я	Т	А	Ч	О	К
			<sup>4</sup> Д	Ж	О	З	Е	П	П
			<sup>5</sup> В	О	Л	К			
			<sup>6</sup> М	А	Л	Б	В	И	Н
									А

1. Назовите фамилию кота из деревни Простоквашино.
2. Кто от бабушки ушел и от дедушки ушел?
3. Как звали друга Винни-Пуха?
4. Кто подарил говорящее полено папе Карло?
5. Кто гонялся за зайцем, съел Красную Шапочку, ее бабушку и шестерых козлят, а седьмого не нашел?
6. Как звали девочку с голубыми волосами?

Л е т о. Дадим нашим командам время на выполнение задания, а вам, дорогие зрители, я загадаю загадки. Кто больше всех отгадает, тот получит небольшой приз.

1. Брат с братом через дорогу живут, а один другого не видит.  
(Глаза.)
2. Набита, пухом, лежит под ухом. (Подушка.)
3. Бьют Ермилку по затылку – он не плачет, ножку прячет.  
(Гвоздь.)
4. Принялась кума за дело,  
Заиграла и запела.  
Ела, ела дуб, дуб,  
Поломала зуб, зуб. (Пила.)
5. Стучит, бренчит, вертится, считает свой век, а не человек.  
(Часы.)
6. Черный Ивашка – деревянная рубашка, где носом, поведет там заметку кладет. (Карандаш.)
7. Стоит Антошка на одной ножке, его ищут, а он не откликается. (Гриб.)
8. Поднялись ворота – всему миру красота. (Радуга.)

Л е т о. Молодцы! А тем временем команды отгадали кроссворды, и их ждет следующий конкурс, а жюри пока оценит их работы. Ребята, вы умеете рисовать? Не умеете? Это не беда. В этом конкурсе главное не умение рисовать, а умение фантазировать. Через 2–3 минуты вы должны изобразить фантастическое животное шваброшерстиус (или зубоглазиус, или кубохвостиус).

Команды получают лист ватмана и фломастеры и приступают к выполнению задания.

**Конкурс «Фантастическое животное»**

Л е т о. Пока ребята рисуют, для вас, дорогие зрители, сюрприз. К нам в гости приехал всемирно известный фокусник Гарун-Рашид-Сулейман-Абдурахман ибн Сайд, знаменитый телепат и гипнотизер. Сейчас прямо на ваших глазах он сумеет прочесть письма, не вскрывая конвертов.

Звучит таинственная музыка. Выходит фокусник. (Фокусником может переодеться кто-то из ребят или из вожатых.)

**Описание фокуса**

Фокусник объявляет, что он обладает невероятными способностями читать мысли на расстоянии, которые он сейчас продемонстрирует. Зрителям предлагается написать на листке вопрос, адресованный фокуснику. «Читатель мыслей» берет верхний конверт и говорит: «Меня спрашивают, какая будет завтра погода утром. Ну, я сводки не читал, но думаю, что будет ясно и солнечно, если, конечно, не пойдет дождь! Проверим, не ошибся ли я». С этими словами он открывает конверт и читает: «Какая будет завтра погода утром?» Фокусник удовлетворен. «Ну вот, все верно. Был такой вопрос?» – обращается он к зрителям. Из зала говорят: «Был, это я спросил». Фокусник берет следующий конверт и продолжает угадывать вопросы. После того как вскрыт последний конверт, зрители могут проверить, верно ли, что были заданы те вопросы. И действительно, содержание всех конвертов угадано правильно.

Секрет фокуса прост, у фокусника должен быть «тайный помощник», с которым он заранее договорится об одном вопросе, конверт с этим вопросом ассистент (он, естественно, тоже посвящен в тайну фокуса) кладет на поднос первым, а уже на него лягут конверты с настоящими вопросами. Когда же конверты попадут к фокуснику, он объявляет содержание не того, который он взял сверху и вскрыл, а лежащего внизу конверта с условным вопросом (получая затем поддержку от того, с кем сговорился). А когда он вскрывает «для проверки» конверт, который лежит сверху и стоящий теперь на подставке на глазах у всех, он коварным образом узнает вопрос, который ему задают в самом деле, и так – конверт за конвертом.

Затягивать показ этого фокуса-шутки не стоит. Лучше всего приготовить 5–6 конвертов.

Но успех этого фокуса будет зависеть еще и от того, насколько ответы на вопросы будут живыми и остроумными. Здесь необходима

находчивость: времени на обдумывание совсем мало. Так что, хотя в основе фокуса лежит хитрость, проработать и проявить свои способности все-таки придется.

Фокусник благодарит зрителей за внимание, кланяется. А ребята приглашают его принять участие в празднике.

Л е т о. Ну что, ребята, понравился вам фокус? А что же наши команды, готовы? Давайте посмотрим.

*Команды демонстрируют свои произведения. Жюри оценивает.*

Ну вот, дорогие друзья, и закончился наш конкурс, но праздник продолжается.

В лагере нашем полно талантов,  
И спортсменов, и музыкантов,  
Голосистых певцов  
И душевных чтецов.

*Пока жюри подводит итоги конкурсной программы, каждый отряд представляет номер художественной самодеятельности. Это музыкальные подарки именинникам.*

*После их выступления жюри объявляет результаты соревнования. Если победит команда гостей, ведущему надо сказать, что именинники решили разделить свой праздник с гостями и поэтому немного уступили им в соревновании. А если выигрывают именинники, то ведущий говорит, что сегодня День именинника и, конечно, они не могли не победить. А команда гостей поздравляет именинников, дарит подарки.*

Пусть утро с добрым настроением  
Приходит светом золотым,  
С улыбкой, смехом и везеньем  
И счастьем нежным и простым!  
Пусть будут радость и удача,  
Пусть будут звезды и цветы,  
Легко решаются задачи  
И исполняются мечты!

*Поздравление заканчивается торжественным выносом торта со свечами. Именинники задувают свечи, и праздник заканчивается чаепитием.*

## Летняя карусель (Игра-путешествие)

**Место проведения:** территория лагеря.

Игра проводится в виде соревнования между отрядами. Перед началом игры все отряды выстраиваются на спортивной площадке. Организатор этой игры знакомит с условиями игры и вручает маршрутные листы.

№ п/п	Название станций	Место проведения станций	Руководители станций	Количество баллов
1	«Удивительные превращения»			
2	«Затейник»			
3	«Тропойю туриста»			
4	«Музыкальный калейдоскоп»			
5	«Театр-экспромт»			
6	«Эрудит»			
7	«Художник»			
8	«Танцевальная» и т. д.			

Станциями могут руководить вожатые, педагоги дополнительного образования и т. д. Количество станций зависит от того, сколько отрядов участвует в игре. Время работы каждой станции 15 минут. На каждой станции отряд получает баллы в виде значков (○ – 5 баллов, □ – 4 балла, △ – 3 балла.). Их можно вырезать из цветной бумаги. Эти значки клеиваются в маршрутные листы, напротив каждой станции.

После того как все отряды прошли станцию – вновь сбор на спортивной площадке и построение для подведения итогов и награждения.

### I. Станция «Удивительные превращения»

В кого превращались:

1. Князь Гвидон из сказки А.С. Пушкина «Сказка о царе Салтане, о сыне его славном и могучем богатыре Гвидоне Салтановиче и о прекрасной царевне Лебеди»? (В комара, муху, имеля.)
2. Великан-людоед из сказки Ш. Перро «Кот в сапогах»? (Во льва, мышь.)
3. Красивый мальчик Якоб, герой сказки В. Гауфа «Карлик Нос». (В карлика.)
4. Одиннадцать братьев-принцев из сказки Г.-Х. Андерсена «Дикие лебеди»? (В лебедей.)
5. Курица Чернушка из повести А. Погорельского «Черная курица, или Подземные жители»? (В человечка.)
6. Чудовище из сказки С. Аксакова «Аленький цветочек»? (В принца.)
7. Петя Зубов – герой сказки Е. Шварца «Сказка о потерянном времени»? (В старика.)

8. Коротышка Листик из сказочной повести Н. Носова «Незнайка в Солнечном городе»? *(В ослика.)*
9. Айога из нанайской сказки «Айога»? *(В гусыню.)*
10. Нильс, герой сказки С. Лагерлф «Чудесное путешествие Нильса с дикими гусями»? *(В крошечного человечка.)*
11. Пиноккио из повести К. Коллоди «Приключения Пиноккио»? *(В осла.)*
12. Гадкий утенок из сказки Г.-Х. Андерсена «Гадкий Утенок»? *(В лебедя.)*
13. Ослы Брыкун, Пегасик и Камлигума из сказочной повести Н. Носова «Незнайка в Солнечном городе»? *(В коротышек.)*
14. Принц из сказочной повести Я. Бонехвы «Академия пана Кляксы»? *(В скворца Матеуша.)*
15. Женя Богорад из повести-сказки Л. Лагина «Старик Хоттабыч»? *(В старика.)*
16. Два брата из сказки Е. Шварца «Два клена»? *(В клены.)*
17. Карик и Валя из повести Я. Лари «Необыкновенные приключения Карика и Вали»? *(В крошечных человечков.)*
18. Таня Заботкина из сказочной повести В. Каверина «Много хороших людей и один завистник»? *(В сороку.)*
19. Лягушонок из сказки братьев Гримм «Король-лягушонок»? *(В королевича.)*
20. Багдадский калиф Хахид, герой сказки В. Гауфа «Калифаист»? *(В аиста.)*
21. Жестокий мальчик, упавший со звезды, из сказки О. Уайльда «Мальчик-звезда»? *(В мальчика с лицом как у жабы.)*
22. Юра Баранкин и Костя Малинин из повести В. Медведева «Баранкин, будь человеком!»? *(В воробьев, бабочек, муравьев.)*

## II. Станция «Затейник» (игры)

### 1. «Автобус, троллейбус, трамвай»

Отряд делится на 2 команды. Команды рассчитываются по порядку номеров и строятся в затылок друг за другом. Между командами стоят 3 стула. Первый стул – это автобус, второй стул – это троллейбус, третий стул – это трамвай. Ведущий начинает игру словами: «Раннее, раннее утро. Люди спешат на работу, на остановке полно народу. Вот вдали показался третий номер автобуса». Последние слова ведущий говорит быстро. Оба третьих номера должны занять место на первом стуле. Тот, кто занял стул первым, приносит своей команде очко. Третьи номера возвращаются на место, и игра продолжается дальше.

### 2. «Поехали»

Во время игры нужно всем участникам говорить «поехали» и хлопать себя по коленям. Ведущий называет любую часть тела,

а детям нужно ее показать. Например: Ухо. Ухо соседа. Пятка соседа. Ладонки (можно похлопать в ладоши) и т. д.

Эта веселая игра проводится сидя или стоя. Количество участников неограниченно.

### 3. «Поезд»

Эта игра развивает внимательность и чувство ритма. Представим, что мы должны сдвинуть с рельсов тяжелый железнодорожный состав. Колеса начинают медленно стучать на стыках рельсов. Отмечаем этот стук двойным хлопком. Первым хлопает ведущий. За ним по очереди по часовой стрелке и остальные участники. Поезд разгоняется, ведущий делает двойной хлопок короче, все должны реагировать на изменение ритма. Темп убыстряется, поезд мчится. Ведущий может изменить направление «движения», сказав «обратно!» С этого момента хлопки в прежнем темпе должны пойти справа налево. Тот, кто ошибается, начинает водить – вновь медленно «разгонять поезд».

### 4. «Ипподром» (игра на развитие воображения, быстроты реакции)

В е д у щ и й. Кони выходят на старт.

*Все участники игры хлопают себя ладонями по бедрам.*

На старт! Внимание! Марш!

*Дети изображают бег на месте.*

Барьер!

*Дети перепрыгивают через воображаемый барьер.*

Второй барьер!

*Дети изображают.*

Кони бегут по траве!

*Дети хлопают в ладоши.*

Кони бегут по мостовой.

*Дети топают ногами.*

Кони бегут по болоту!

*Дети указательным пальцем похлопывают по губам.*

Ура! Вперед!

*Мальчики хлопают, свистят, топают.*

Скоро финиш!

В с е. Финиш! *(Прекращают все движения.)*

В е д у щ и й. Награды победителям.

*Все дети аплодируют.*

### 5. «Домик горит»

Все играющие стоят лицом в круг. Ведущий идет по внешней стороне и салит одного из игроков со словами «Домик горит!». Игрок и ведущий должны обежать круг по внешней стороне, двигаясь

в противоположных направлениях. Встретившись, они пожимают друг другу руки и вежливо говорят: «Здравствуйте!», а затем продолжают движение. Их задача – успеть занять освободившийся «домик». Кто не успеет встать в круг, становится ведущим.

### III. Станция «Тропой туриста»

Переправа по бревну через ручей.

Участвует весь отряд. Задача – переправиться по бревну (или камням) на противоположный берег. При решении этого этапа выделяют двух участников: обычно это капитан (он ведет команду) и замыкающий колонны. Капитан самостоятельно переправляется на противоположный берег, закрепляется на нем и протягивает руку следующему участнику. Замыкающий выбирает позицию и передает каждого участника капитану из рук в руки. Замыкающий самостоятельно переправляется на противоположный берег.

На этой станции можно организовать «сбор рюкзака», провести туристическую викторину и многое другое.

### IV. Станция «Музыкальный калейдоскоп»

Ведущий выносит 4–5 надутых воздушных шарика, внутри которых помещены записки, и сообщает, что в данном конкурсе необходимо инсценировать песню. Капитан команды выбирает шарик, протыкает и узнает, за песню им необходимо исполнить и инсценировать. (Песни прилагаются.)

Можно провести еще один музыкальный конкурс. Ведущий делит отряд на 2–3 команды и проводит между ними конкурс «Кольцовка песен». Одна команда начинает петь (можно 1 куплет), дает отсчет другой команде: 1, 2, 3 и т. д. Можно предложить темы песен о лете, о цветах, о животных, о дружбе и т. д.

### V. Станция «Театр-экспромт»

Ведущий распределяет роли, которые будут играть ребята в сказке про репку.

В е д у щ и й. Чтобы сказку здесь сыграть,  
Нужно роли всем раздать.  
Кто загадку отгадает,  
Роль он тут же получает.  
Работающий, хоть и сед,  
Догадайтесь, это... (дед).

Кто отгадывает первым, тот и будет играть роль деда.

А у деда есть подружка,  
Очень милая... (старушка).  
Раскрасавица, не злючка  
Проживает с ними... (внучка).

А у внучки есть дружок,  
Очень шустренький... (щенок).  
Растянулась на окошке  
И мурлычет сладко... (кошка).

Растет в огороде,  
Хоть нынче не в моде,  
Круглая да крепкая,  
Желтая... (репка).

А про кого мы еще забыли? Ну, конечно же, про мышку.

Каждый участник выполняет какое-то движение и произносит свой текст, когда называют его имя. Можно еще участникам раздать элементы костюмов, чтобы они немного были похожи на своих героев. Учитывается актерское мастерство.

Р е п к а (разводя руками в сторону, перепрыгивая с ноги на ногу). Оба-на.

Д е д (потирая ладоши). Так-с.

Б а б к а (кланяясь говорит). Кушать подано.

В н у ч к а (машет рукой). Всем привет.

Ж у ч к а. Гав-гав.

К о ш к а (умываясь). Мяу-мау.

М ы ш к а (бегая по кругу). Пи-пи-пи!

Ведущий читает текст; когда он называет героя сказки, тот должен сыграть свою роль.

Посадил дед («Так-с!») репку («Оба-на!»). Выросла репка («Оба-на!»), большая-пребольшая. Пошел дед («Так-с!») тянуть репку («Оба-на!»), тянет-потянет, вытянуть не может. Позвал дед («Так-с!») бабу («Кушать подано!»). Баба («Кушать подано!») за дедку («Так-с!»), дедка за репку («Оба-на!») и т. д.

### VI. Станция «Эрудит»

1. Вы зашли в темную кухню, где есть свеча, газовая плита и керосиновая лампа. Что вы зажжете в первую очередь? (Спички.)
2. Какое слово из 11 букв все ученики и даже учителя пишут неправильно? (Неправильно.)
3. Назовите 5 дней, не называя чисел и дней недели. (Позавчера, вчера, сегодня, завтра, послезавтра.)
4. Что будет делать ворона, прожив 3 года? (Жить четвертый год.)
5. Сколько на березе яблок, если на ней 8 сучков, на каждом сучке по 5 яблок? (На березе не растут яблоки.)
6. Назовите самое «грустное» дерево? (Плакучая ива.)

7. Из какого полотна нельзя сшить рубашки? (*Из железнодорожного.*)
8. В каких лесах нет дичи? (*В строительных.*)
9. Какое колесо не вращается во время движения? (*Запасное.*)
10. Без чего не могут обойтись математики, барабанщики и даже охотники? (*Без дроби.*)
11. Какой цветок имеет мужской и женский род? (*Иван-да-марья.*)
12. Назовите имя первой женщины в мире, освоившей летательный аппарат? (*Баба-яга.*)
13. Какой болезнью на земле никто не болел? (*Морской.*)

### VII. Станция «Художник»

Рисуем лицо.

Участники пробуют нарисовать портрет любого из сидящих напротив. Затем листочки пускаются по кругу. Каждый на обратной стороне попытается написать, кого он узнал в этом портрете. Когда листочки по кругу вернутся к автору, он посчитает количество голосов участников, которые узнали нарисованного. Побеждает самый хороший художник.

### VIII. Станция «Ганцевальная»

Разбить отряд на команды (2–3 команды).

Каждой команде предлагается исполнить импровизированный танец на заданную тему. Мелодии можно использовать самые разнообразные и не повторяющие друг друга: рок-н-ролл, русский народный, цыганский танец, народов Севера и т. д.

## Троица (Сценарий-конспект праздника)

Этот праздник проводится в лесу, на поляне, в парке, в озелененном школьном дворе на пятидесятый день после Пасхи. Обычно выбирается территория, где растут березы. Еще недавно этот праздник называли праздником русской березы.

На Семики – седьмую неделю после Пасхи (эту неделю называют «семиковой», «русальной», «зеленой») – парни, девушки, дети с утра идут в лес за березками, плетут из березовых веток венки, делают веники. Березы ставят у окошек, у крылечка или врывают в землю. Ветками березы украшают ворота, окна, наличники. Дети качаются на березах, катаются на ветках, в которые впрягаются их сверстники и таскают по улицам как лошади.

В том месте, где встречают Троицу, следует сделать помост (площадку) для выступления и украсить его ветками и цветными лентами. В центре поляны – молодая береза, украшенная лентами, цветной бумагой и т. п.

Троица – триипостасное Божество, единый Бог в трех лицах: Бог Отец, Бог Сын, Бог Святой Дух. Праздник Пятидесятницы – день явления Духа Божия в Церкви. Бог Отец положил ей основание в Ветхом Завете, Сын Логос создал ее, воплотившись на Земле, Дух действует в ней. Поэтому праздник ее рождения именуется днем Святой Троицы.

*А. Мень*

### Ход праздника

*В месте, выбранном для праздника, собираются школьники в русских национальных костюмах, гости, участники праздничной программы. Между ними ходят коробейники с лотками, продают свой зеленый товар и сладости. Коробейники поднимаются на помост.*

1-й коробейник.

Начинаю хоровод,  
Подходи, честной народ.  
Пусть сердца раскроются  
На Святую Троицу!

2-й коробейник.

Подходи, честной народ,  
Коробейник продает  
Березовые веточки  
Для Катеньки и Светочки,  
Для Машеньки, Наташеньки,  
Глашеньки и Дашеньки –  
Для всех девчат, для всех ребят,  
Для всех березовый наряд!

1-й коробейник.

Есть веники для бани,  
Для Маши и для Вани.  
Свежие, пахучие,  
Нежные и жгучие!  
А вот венички  
Для Венечки и Сенечки.  
А вот квас  
Для всех вас!

1-й коробейник.

Есть и сок березовый,  
Чтоб были щечки розовы!

2-й коробейник.

Березовая каша  
Для Феди и для Маши!

1-й коробейник.

Березовые почки  
Берите на примочки!

2-й коробейник.

Изделия из бересты  
Бери – не пожалеешь ты!

1-й коробейник.

В любой торговой точке  
Березовые почки!  
В любой торговой точке  
Для девушек цветочки,  
Для девочек платочки.

Оба.

В любой торговой точке!

2-й коробейник.

Подходи, честной народ,  
Начинаем хоровод!

*Начинается хоровод. Его ведут баянисты и девушки в национальных русских костюмах. Участвующие в хороводе поют «Во поле береза стояла». Хоровод может исполнить народную песню «Береза моя, березонька».*

Береза моя, березонька!  
Береза моя белая,  
Береза моя кудрявая!  
Стоишь ты, березонька,  
Осередь (посреди) долинушки.  
На тебе, березонька,  
Трава шелковая,  
Близ тебя, березонька,  
Красны девушки  
Семики поют.  
Под тобою, березонька,  
Красны девушки  
Венок плетут.

Коробейники.

Ау, народ, тот, кто песни поет,  
Кончай хоровод, выходи наперед.  
Небо белое, небо синее  
Над любимую нашей Россией.  
Ветер голосом и в подголосках  
Нынче песни поет о березках!

А вы, люди добрые, знаете ли песни о нашей российской красавице? Тот из вас, кто больше других споет начальные строки или куплет

песни, где были бы слова «береза», «березка», «березовый», или просто прочтет, получит наш приз. Кто первый? Кто храбрый?

1. Во поле береза стояла...
2. И родина щедро поила меня  
Березовым соком, березовым соком...
3. За окном поля, перелески,  
Шум берез, голоса журавлей...
4. Береза, береза,  
Лет двести шумела...
5. То березка, то рябина...
6. С той самой березки, что во поле  
Под ветром, качаясь, растет.
7. Береза белая, подружка...
8. Мне березка дарила сережки...  
Ах ты, Русь моя,  
Песня светлая,  
Край березовый,  
Край Есенина...

1-й коробейник.

Небо будто платок розовый  
С бахромою цветной притом.  
Победителю – сок березовый  
И стихов Есенина том.

*Вручает банку с соком и книгу.*

2-й коробейник.

А теперь аукцион,  
Очень уж секретный он,  
Впрочем, не такой секретный,  
Но в познании заметный.

Мы вам будем задавать вопросы о нашей героине-березе, а вы рискните дать правильные ответы.

1. Как в народе еще называли березу? (*Преснец или бреснец, вьюнок, повитуха, бреза, повилка.*)
2. Какие породы берез, растущих в России, вы знаете? (*Белая веселка, шерстолистная, болотная, глухая, карельская, каменная, кустовая, сланец, сланка, плакучая.*)
3. Когда в дом приходили сваты или одна сваха, ветки каких деревьев давали в знак согласия на замужество? (*Береза.*)  
А какие как отказ? (*Сосна, ель, дуб.*)
4. Какую птицу крестили в день Троицы? (*Жукушка.*) А какую называли в честь березы? (*Березовка-длиннохвостка.*)

5. Что значит накормить «березовой кашей»? (*Похлестать веткой, наказать.*)
6. Какие есть грибы, чье название связано с березой? (*Подберезовик, или березовик, – съедобные, трут – несъедобные.*)
7. Как раньше называли березовый сок? (*Березуха, березовица, березица, березовник, березовка.*)
8. У березы есть «одежда», из которой делают замечательную посуду, настилают под тесовую кровлю, делают лыко для плетения корзин. Как она называется? (*Береста.*) А что конкретно изготавливают из бересты? (*Тюеса, бахоры-тапочки для дома, горшочки, табакерки, бутылочки, лодки, лукошки, лапти и т. д.*)
9. Живет в лесу юркий зверек, который называется... от корня слова «береза». Как? (*Серая ящерица-берестовка, живет у гнилых пней.*)
10. Как еще называют в народе веник и где он применяется? (*Называют его голик, а применяется в бане для парной и в доме для подметания.*)
11. Голик да веник, да сто рублей денег вам барыня прислала – так говорится в известной игре «Да» и «нет» не говорите». Кстати, может быть, кто вспомнит русские поговорки о венике?
  - Веник в бане – господин наиглавнейший.
  - Веник в бане – всем начальник.
  - Дам тебе баню, до новых веников не забудешь.
  - Не поминают бани: есть веники и про тебя.
  - Вот тебе баня ледяная, веники водяные, парься – не ожгись, поддавай – не окались, с полки не свались.

И еще даем всем хорошим людям *советы о березовых вениках.*

Березовое дерево нужно выбирать помоложе, но такое, чтобы ствол можно было ладонью обхватить. Заготавливать их лучше в начале или в середине июня, когда березовый лист в соку, пахуч и обладает целебными свойствами. Но делать это надо только после Троицы! Нельзя заготавливать веники в сырую погоду – лист потемнеет и быстро отпадет. Не обламывайте для веников березовые кусты, что растут у старых корней, из них не веник, а метла получается. Вязать веники нужно крепкие, но не толстые, «по руке». Хранить надо подвешенными в прохладном месте.

**В е д у щ и й.** Да, березовый веник в бане любую болезнь из тела изгонит: кости расправит, все тело поправит. В народной медицине используются и почки березы, и кора, и сережки, и лист, и, конечно, березовый сок – полезный и вкусный! Только прошу вас: будьте милосердны к березе! Она с радостью отдает свой сок по весне, но

не наносите ей глубокие раны, залепляйте надрезы хотя бы хлебным мякишем. Иначе береза погибнет.

**1-й коробейник.** А париться нужно вот так!  
*Коробейники, хлестнув друг друга вениками, убегают.*

**В е д у щ и й** (*на помосте*).

Государе и государыни,  
Судари и сударыни,  
Парни и девицы,  
Девицы-молодицы,  
Девушки-лебедушки,  
Девочки-молодушки,  
Да ребята-удальцы,  
Все мужчины-усачи,  
Дедушки-бородачи,  
Дети и родители,  
Дорогие зрители,  
Праздник начинается,  
Березка наряжается,  
Праздник начинается,  
Березка завивается!

*Начинается обряд завивания березки. Девушки и девочки подходят к молодой березе, стоящей в центре поляны и начинают ее завивать, украшать. Плетут косички осторожно, чтобы не сломать ветки, вплетают яркие ленты, цветные веревочки, нитки. Просто навешивают (набрасывают) на березу цветные шары и ленты.*

*В это время вокруг березы идут хороводы девушек с русскими народными обрядовыми песнями «Во лугах», «Ах, где ж ты была», «А кто в этом во дому», «Капустка», «Перевоз Дуня держала».*

*На помосте вокальная группа девушек (трио, дуэт, квартет).*

*Девушки поют народную песню:*

Березка, березка,  
Завивайся, кудрявая,  
К тебе девки пришли,  
Пироги принесли  
Со яичницею.

На поляне, на лугу  
Гнулася березонька.  
Завивали девушки,  
Лентой украшали.

Березку прославляли:  
«Белая березонька,  
Ходи с нами гулять  
Пойдем песни играть!»

*На помост выходит сказочница в ярком костюме, ведет свое сказание о березке.*

С к а з о ч н и ц а. В некотором царстве-государстве, а именно в том, в котором мы живем, жила-была березонька, белая да кудрявая, снегом покрытая, всем ветрам открытая. Спала она, спала всю зимушку, веточки свои под снежком грустно опустив. Но вот пришла весна-красна, на крыльях прилетела, солнышком пригрела, ветерком обвеяла, дождиком обсеяла. И проснулась березонька-красавица, всем стала нравиться. Проснулась, на теплом ветерке прогнулась, листочками обернулась, украсилась сережками, всем-всем понравилась, на праздник направилась. Праздник-то на поляне строится, называется Троица. Да не простая, а Троица Святая. Пошли к ней люди добрые, веселые, хоробрые весну провожать, лето встречать. Это сказке не конец, а начало, всех гостей, друзей, всех хороших людей березка встречала и привечала. И нам ее встречать-величать, а ей ветками качать! Встречайте белую березу, русскую березоньку!

*Через полянку к помосту идет Береза (девочка, одетая в белое платье с зелеными листочками, с зелеными сережками, вся в цветных ленточках и с венком из веточек березы на голове), ее сопровождают парни, одетые в женские сарафаны, девушки в русских мужских костюмах, среди свиты – два барабанистика (барабанищицы). Ряженые ведут вокруг березы хоровод, танцуют, пляшут, поют.*

**«Зачинная песенка»**

Завивайся ты, березка,  
Завивайся ты, кудрявая!  
Мы к тебе пришли  
По краю земли  
Со яичками, со куличками  
И печеными птичками.  
Яички-то красные,  
Кулички прекрасные,  
Пряники-то сдобные  
Для еды удобные.

**Плясовая песня «Травушка притоптана»**

Травина ли моя,  
Травинушка шелковая.  
Еще кто же траву притоптал? (2 раза)  
Притоптали меня,  
Травинушку шелковую,  
Да все девушки,  
Да все красные.  
В зеленом саду гуляючи,

Золотым мячом играючи,  
Все себя же утешаючи!

*На помост поднимается Береза-девушка.*

Б е р е з а. Во зеленом поле,  
Во зеленом гуде  
Здравствуйте, гости,  
Здравствуйте, люди!  
Я березовая веточка,  
Дочь березки русской Светочка,  
К вам на праздник пришла,  
Лето вам привела.  
Здесь мы с вами породнимся,  
Породнимся, покумимся!

*Начинается обряд кумления. На поляне становятся девушки, держа согнутые ветки березы как воротца, на ветках – цветные ленты.*

Б е р е з а. Эй, кума, сама,  
Подходи, кума,  
Покумимся.  
Нам с тобою, девица,  
Не годится браниться,  
Нам с тобою, кума,  
Любиться, дружиться!

*Вариант начальной песенки Березы.*

Кумушка-голубушка,  
Серая кукушечка!  
Давай с тобою, девица,  
Давай покумимся!  
Ты мне – кумушка,  
Я тебе – голубушка!  
Покумимся, покумимся,  
Не сваряся, не браняся!

1-я д е в у ш к а (в хороводе).

Березонька желанная,  
Подруга долгожданная,  
Войди скорее в девичий круг,  
Выбирай для кумленья себе подруг.

2-я д е в у ш к а.

Войди с зарею ясною,  
С косой зеленовласою,  
Иди скорее в круг,  
Тебе здесь каждый друг!

*Береза спускается с помоста, входит в круг, под баян ведет хоровод, проводит его сквозь воротца. Как только девушка проходит*

воротца, она выбегает из хоровода, подбегает к выбранной подружке или дружку и целуется-кумуется, становясь кумой. А еще кумушки платочками и венками с головы обмениваются.

На помост выходит фольклорная группа (ансамбль), исполняет народную песню о березе.

Ой, береза молодая!  
 Ой, береза зеленая!  
 Ой ли лели,  
 Ой лиле!  
 Ой, да парень молодой,  
 Ой, да сам хорош собой!  
 Ой ли лели,  
 Ой лиле!  
 Он к березе подходил,  
 Алой лентой одарил.  
 Ой ли лели,  
 Ой лиле!  
 Ленту девица снимала,  
 Черноглазая снимала.  
 Ой ли лели,  
 Ой лиле!  
 В русы косы заплетала,  
 Сама парня завлекала.  
 Ой ли лели,  
 Ой лиле!

*Повторяется 1-й куплет.*

Девушки подходят к венкам, сплетенным из березовых веток, подвязывают свои нательные крестики, затем целуются, обмениваются крестиками, становясь кумой выбранной подруги.

Во время этого обряда девушки прощают друг другу обиды, нанесенные когда-либо, и обмениваются веночками. Когда-то считалось, если подружки в Троицын день покумилась, значит, быть верной дружбе крепкой.

После обряда кумления все гости приглашаются к праздничному столу отведать наваристой ухи, блинов да пирогов русских. На Троицу положено было делать ячницу, варить квас. Во время кумления принято говорить добрые слова друг другу.

**В е д у щ и й.** По красе и по уму  
 Наше дело строится,  
 Выбрать старшую куму  
 Надо бы на Троицу.  
 Если предложенья есть,  
 Мы кумам окажем честь!

Девушки выбирают старшую куму с шутками и прибаутками. Существует и такой прием: девушки подбрасывают платочки вверх, чей выше подлетит, та и будет главной кумой.

**Старшая кума** (поднявшись на помост).

Бросьте ваши думушки,  
 Дорогие кумушки!  
 Здравствуйте, ребятки,  
 Здравствуйте все люди,  
 Зеленые святки  
 Продолжаться будут!

**Кума** (обращаясь к маленькой девочке).

Еще тебе подрасти, да побольше расцвести,  
 Вот тогда без сожаления  
 Приходи на кумление.

(Обращаясь к невесте.)

До налетья (т. е. до следующего года) косу тебе расплеть надвое, чтобы свахи и сваты не выходили из хаты, чтобы не сидеть тебе по подлабочью (т. е. в девках).

(Обращаясь к женищинам.)

А вам наутро иль ночью  
 Родить сына и дочку,  
 А то и троицу  
 На зеленую Троицу!

(Обращаясь к ребятам.)

Дорогие пареньки,  
 Посмотрите на венки,  
 Ветка к ветке клонится,  
 Их плели сегодня мы,  
 Станет кумом для кумы,  
 Тот, кто к ним притронется.

Ребята подходят к березовым веночкам, висящим на деревьях, стараясь угадать, чей венок, притрагиваются к нему руками. Хозяйка венка обязана подойти к юноше (мальчику) и поцеловать его. Начинается церемония гадания по венкам.

### Гадания по венкам

Девушки бросают венки в реку (озеро), чей первым пристанет к берегу, та первой выйдет замуж. Если венок тонет, замужество не состоится. Во время этого обряда девушки поют:

Пойдем, девки,  
 В зеленую рощу,  
 Пойдем, девки!  
 Совьем, девки,  
 Себе по веночку,

Совьем, девки!  
 На мне веночек  
 Не сохнет, не вянет  
 На мне веночек!  
 По мне дружок  
 Не тужит, не плачет  
 По мне дружок!

#### **Песня для фольклорного ансамбля**

Пойду я в зеленый сад гулять,  
 Сорву я со травушки цветок,  
 Совью я на головушку веночек,  
 Пойду я на быструю реку,  
 Стану я на старом на плоту,  
 Брошу свой веночек на воду,  
 А сама подале отойду,  
 На свой веночек погляжу:  
 Тонет ли, не тонет ли веночек?  
 Тужит ли, не тужит ли дружок?  
 Ай, мой веночек потонул,  
 Значит, меня милый обманул.

#### **Вариант «веночной» песенки**

Пойду на Дунай реку,  
 Стану на крутом берегу,  
 Брошу веночек на воду,  
 Отойду подале, погляжу:  
 Тонет ли, не тонет ли,  
 Веночек мой на воде?  
 Мой веночек потонул,  
 Меня милый вспомянул:  
 О, свет, моя ласковая!  
 О, свет, моя приветливая!

*Старшая кума проводит конкурс на лучший веночек, объявляет его условия. Призы вручает Береза.*

**Береза** (*выходит на помост*). Спасибо, люди добрые, за слова в мой адрес хорошие, за память о Троице – празднике русской березки. Хочу удостовериться, знаете ли вы пословицы, поговорки, загадки о березе? Если знаете, говорите. А я буду счет вести до трех раз. Кто под цифру три попадет, тому и приз. Итак, начали...

Белая береза, да деготь черен.

Береза не угроза: где стоит, там шумит.

Березовый веночек в бане – всем господин!

Березовицы (*соку*) на грош, а лесу на рубль изведешь.

Береза ум дает, кого бьет (*о розгах*).

А как белую березу звали ранее, да и сейчас в народе зовут? (*Веселкой.*) Значит, я дерево веселое. Значит, пора к играм и забавам переходить. А ну, скоморохи, сыпьте, как горохи!

*Звучит музыка, на помост, на круг, на поляну выходят скоморохи – организаторы игр и забав. Старинные игры идут попеременно с новыми.*

Ниже приведена программа игр.

#### **Игры на Троицу**

*В радиозаписи или по возможности с колокольни звонят колокола на весь белый свет. Девушки уже переоделись в праздничные конкурсные платья, набросили на плечи разноцветные полушалки и кисейные девичьи платочки-фатки. У многих кружевные передники с лентами, вышивками, узорами. Программа игр начинается старой поговоркой, игрой «Ворона». Матка ведет «караван» игроков по кругу. Игроки держатся друг за дружку, за пояса. Ворон (голящий) сидит в центре круга, травку щиплет, землю роет.*

**Матка** (*начинает игру*). Что, Ворон, делаешь-то?

**Ворон**. Ямку рою.

**Матка**. А на что тебе ямка?

**Ворон**. Иголочку ищу.

**Матка**. А зачем иголочка-то?

**Ворон**. Мешочек сошью.

**Матка**. А мешочек зачем?

**Ворон**. Камешки класть.

**Матка**. А камешки-то на что?

**Ворон**. Твоих детей сшибать.

**Матка**. А чем тебе детки мои досадили?

**Ворон**. Лук да чеснок погубили.

**Матка**. Ты бы загоразживал.

**Ворон**. А они перескакивают.

**Матка**. Ты бы блин вешал.

**Ворон**. А они блин съедят.

*Ворон вскакивает и давай за «детками» гоняться. Матка их руками прикрывает, не дает ворону сцапать; ну а если он кого схватит да от каравана оторвет – тому быть вороном, и игра начинается сначала.*

#### **Забава «Воротца»**

По поверью растительная сила березы передается земле, если ее вершину связать с травой – заплести. Дети разбиваются на

несколько групп и по команде ведущего выбирают молодую березку, пригибают к земле гибкую макушку и стараются сплести ее с травой при помощи лент. Затем эти воротца украшают цветными шарами, лентами, тряпочками, бумажными цветами. За лучшие воротца причитается награда – козули – круглые лепешки с яйцами в виде венка. По окончании праздника воротца необходимо разобрать – пусть растет березка.

#### **Закличка**

Пусть вьется ленточка-полоска  
У солнца в ласковом тепле.  
Соединись с землей, березка,  
Дай силу травам и земле!

#### **Обгонки**

Соревнуются команды. Мальчишки надевают на ноги (как штаны) мешки, прыгают в них на скорость. Кто кого обгонит. Победителям вручаются цветные глиняные игрушки, свистульки и сладости.

#### **Программа «Духов день»**

**1-й с к о м о р о х.** Гости дорогие, старые и молодые, послушайте, что скажу я вам. Первый понедельник после Троицы – Духов день. Он посвящен прославлению Святого Духа. С Духовым днем связана вера в русалок – души умерших девушек-утопленниц или детей, умерших некрещеными. Поэтому вся неделя называлась «русальной» и считалась временем, когда русалки выходят из воды, играют, качаются на деревьях и заманивают прохожих, чтобы их защекотать. (Русалки – русичи – русские женщины и девушки с русыми волосами.)

**2-й с к о м о р о х.** Седьмая от Пасхи неделя – русальная. Говорят, что в семик русалки играют с парнями и девками, а мужиков и видных парней утаскивают к себе на дно, они живут там в роскошном подводном царстве, угождая хозяйкам трудом.

**1-й с к о м о р о х.** Когда-то русалок считали речными богинями. Бог при Вавилонском столпотворении наказал народ, дерзнувший проникнуть в тайну величия Его... Главных из них, лишив образа и подобия Своего, определил на вечные времена сторожить воды, горы, леса. Находившихся в момент наказания в доме – сделал домовыми, в лесах – лешими, а в воде – русалками.

**2-й с к о м о р о х.** Когда все цветет на земле, они странствуют по берегам, прячась в лесах и рощах, где качаются на ветвях или разматывают пряжу, похищенную у тех крестьянок, которые

ложатся спать без молитвы. Сами русалки – это, по поверью, утопленные девушки, купавшиеся без креста. Не ходите по ночам на речки и озера: русалки так обаятельно поют, что слушатель готов внимать их пению несколько лет, не сходя с места. Не верите? Послушайте русалок!

*На поляну выходят девушки-русалки в речных костюмах с венками. Поют песни.*

#### **Песня русалок**

Пойдем, девочки,  
Завивать веночки.  
Завьем веночки  
До самой ночи,  
Завьем зеленые  
Не смоленные.  
Стой, мой веночек,  
Стой, мой дружок,  
Всю неделю зелен,  
Кожицей отбелен.  
А я молодешенька,  
Весь год веселешенька!

*Русалки подходят к березе, развешивают на ветвях свои веночки.*

**Б е р е з а.** Во поле вы были,  
В реченьке вы были,  
В озере вы были –  
Венки развили.  
И на неделе  
В жито глядели:  
«Зароди, Боже,  
Жито густое,  
Жито простое –  
Колосистое,  
Ядренистое!»  
А теперь уходите,  
Душу не бередите,  
Ребят не пугайте,  
Девчат не ругайте.  
А не то кресты на земле рисовать будем!

**Р у с а л к и.** На ребят мы зубки точим,  
Мы их малость пощекочем.  
Перед тем, как уходить,  
Начинаем всех ловить!

*Русалки гоняются за ребятами, пытаются их пощекотать. Если убегающий успевае веткой нарисуе крест, его русалки не трогают. Уходят русалки веселой толпой с подтанцовочками.*

**Проводы Березы**

*На помост выходят девушки – подружки Березы.*

Д е в у ш к и. Люблю березку русскую,  
То светлую, то грустную,  
В белом сарафанчике,  
С платочками в карманчиках.  
С красивыми застёжками,  
С зелеными сережками.  
Люблю ее, заречную,  
С нарядными оплечьями,  
То ясную, кипучую,  
То грустную, плакучую...  
Она всегда с подружками  
Весною хороводится,  
Целуется, как водится...  
Под ветром долу клонится,  
И гнется, но не ломится.

Выходи на круг, Березка, дорогая сенокоска. Нам тебя уважать.  
Нам тебя провожать!

*Б е р е з а (выходя на круг).*

Уж вы милые девушки мои,  
Уж вы верные подруженьки!  
Ой, спасибо за наряды подаренные,  
За песни нежные, за пляски удалые.  
За хороводы народные,  
За песни старые и модные.  
За стихи и слова высокие,  
Пожелания мне глубокие,  
Ваши губы и щеки розовы.  
Собирайте те почки заранее,  
А когда уходить на свидания,  
Растирайте почки в ладошках,  
Руки будут пахнуть немножко,  
Колдовской этот запах очень,  
Аромат его силен к ночи,  
Он дурманит и завораживает  
И парней сильнее привораживает.  
Те, кто слушает Светочку-веточку,  
Все возьмите себе на заметочку.  
Всех прошу в хороводы строиться,  
Завершаем наш праздник Троицу!

*Звучит музыка, все участники праздника хороводом проходят вокруг Березки, стоящей в центре поляны, и расходятся по домам. (Если есть возможность, на поляне зажигаются костры, когда огонь поухихнет, можно прыгать через него, очищаясь огнем от всего дурного.)*

**Пословицы о Троице**

- Троица перстов крест кладет.
- Бог любит Троицу.
- Без Троицы дом не строится.
- Троица-троицей, а трех свечей на стол не ставят.
- На Троицу мужики вяжут, вяжут голики.

**Приметы**

- Если на Дорофея погода теплая – зерно на колосе будет крупное.
- 13 июня кукушка кукует – к хорошей погоде.
- 14 июня на Устина, если небо красное, жди красный налив ржи.
- Дожливый день или пасмурный – жди урожай льна и конопли.
- На Троицу дождь – много грибов.
- В семиковый четверг или в троицкую субботу, в сей день сей ячмень!

*Примечание.* Праздник Святой Троицы – православный и природный праздник. Это во многом сказочный праздник. Значит, его героями могут быть лесные духи, нечистая сила, такие сказочные персонажи, как Нептун, Водолей, русалки, а то и герои типа Садко, который может приплыть по реке представителем морского Водокрута-Царя. Если праздник проводится у воды, то логичны лодочные гонки, состязания пловцов и даже рыбаков. Если праздник проводится вечером, значит, быть кострам и песням у костров.

Троица – праздник, где могут слиться воедино «преданья старины глубокой» и формы современного общения. Вспоминая этот праздник, школьники могут сказать:

Венки вили,  
Хороводы водили,  
Играли – тешились!

**Игра – веселая пора**

Игре в лагере отводится особое место. Игры не требуют такой большой подготовки, как тематические дни, праздники, профилактические занятия. Играть можно везде: на спортивной площадке, около водоема, в корпусе, на привале, у костра в походе и т. д. Игры сплавляют детей, помогают легче адаптироваться к лагерной жизни, развивают внимание, быстроту реакции, память, воображение, ловкость, глазомер, координацию движений и другие немаловажные качества.

**Снежный ком (Игра на знакомство)**

Дети садятся на корточки в круг, держась за руки. Игру начинает вожатый, который называет свое имя, затем поворачивается к соседу

слева, хлопает его по ладони со словами: «Мое имя повтори, свое имя назови». Тот, к кому были обращены слова, должен назвать сначала имя соседа, затем свое. После этого он обращается к своему соседу слева, который должен повторить уже два имени и назвать свое. Следующий игрок называет уже три ранее названных имени и свое и т. д. Если кто-то из играющих ошибся, игра начинается сначала.

### **Карлики-великаны (Игра на внимание)**

Правила игры: выбирается ведущий (это не обязательно должен быть взрослый). Ведущий произносит слова «карлики» или «великаны». Когда он произносит слово «великаны», то поднимается на носочки и поднимает руки вверх, при слове «карлики» он приседает на корточки. Дети повторяют движения только в том случае, если ведущий, назвав слово, показывает верные движения.

Если же при слове «великаны» ведущий присаживается на корточки, а не встает на носочки, дети не должны повторять движение. И наоборот, ведущий может «ошибиться» и в словах (например, вместо «карлики» сказать «лилипуты», вместо «великаны» – «гиганты»), а движения показать верные. В этом случае дети также не должны повторять движений вслед за ведущим. Тот, кто ошибся и был невнимателен, выбывает из игры.

### **Пол, нос, потолок (Игра на внимание)**

Данная игра проводится аналогично игре «Карлики-великаны», меняются только движения. При слове «пол» дети топают ногами, при слове «нос» дотрагиваются пальцем до носа, при слове «потолок» поднимают руки вверх и хлопают в ладоши. (Движения могут быть и иными, дети могут сами предложить, какие действия они хотели бы выполнять.)

### **Летит, летит по небу шар (Игра на развитие внимания и памяти)**

Дети вслед за ведущим повторяют слова:

Летит, летит по небу шар,  
По небу шар летит,  
Но знаю я, до неба шар  
Никак не долетит.

Каждое слово сопровождается определенным движением, соответствующим сказанному. Затем из фразы убирается последнее слово, которое изображается только движением. При следующем повторе фразы убираются два последних слова, и дети лишь показывают данные слова. Игра продолжается до тех пор, пока все

слова не будут заменены на движения, при этом с каждым разом увеличивается скорость проговаривания фразы и быстрота выполнения движений.

### **Колпак мой треугольный (Игра на развитие внимания и памяти)**

Данная игра проводится аналогично предыдущей. Из сказанной фразы:

Колпак мой треугольный,  
Треугольный мой колпак,  
А если не треугольный,  
То это не мой колпак –

надо убрать постепенно по одному слову, начиная с последнего, и заменить соответствующими движениями.

### **У оленя дом большой (Игра на развитие внимания и памяти)**

Играющие становятся в круг и повторяют за ведущим следующие слова:

У оленя дом большой,  
Он глядит в свое окошко,  
Зайка по полю бежит,  
В дверь к нему стучит:  
– Стук-стук, дверь открой,  
Там в лесу охотник злой.  
– Зайка, зайка, забегай,  
Лапу мне давай.

Каждое слово сопровождается определенным движением. Во второй раз участники игры проговаривают слова и выполняют движения чуть быстрее, в третий раз еще быстрее и т. д.

Можно данную игру проводить так же, как игры «Летит, летит по небу шар», «Колпак мой треугольный».)

### **Дождик (Игра на внимание)**

Дети становятся полукругом, держат перед собой ладошку левой руки, все движения выполняются пальцами правой руки.

Осень. Пошел мелкий дождь. *(Дети потихоньку постукивают указательным пальцем правой руки по ладони левой.)*

Дождь усиливается. *(Стучат двумя пальчиками.)*

Еще усиливается. *(Стучат тремя пальчиками с большей скоростью.)*

Вот уже и ливень. *(Стучат всеми пальчиками правой руки по ладони левой, скорость движений увеличивается.)*

**Ежики (Игра на внимание)**

Дети повторяют за ведущим слова и выполняют соответствующие движения.

Два притопа. *(Топают ногами.)*

Два прихлопа. *(Хлопают в ладоши.)*

Ежики, ежики. *(Руками изображают шар, но руки не смыкают.)*

Наковальня, наковальня. *(Стучат кулаком одной руки по кулаку другой руки.)*

Ножницы, ножницы. *(Средним и указательным пальцами правой руки изображают ножницы.)*

Бег на месте, бег на месте. *(Имитируют бег на месте.)*

Зайчики, зайчики. *(На голову ставят ладони рук, изображая заячьи уши.)*

Ну-ка вместе, Ну-ка дружно,

Девочки, *(Кричат только девочки.)*

Мальчики. *(Кричат только мальчики.)*

Кто громче: девочки или мальчики?

**Мы охотимся за львом****(Игра на развитие воображения, координации движений)**

Дети повторяют за ведущим:

Мы охотимся за львом,

Не боимся мы его,

Будем храбро драться с ним

И, конечно, победим.

А что это там впереди? *(Вытягивают правую руку вперед.)* Широкая река. А ее не обойдешь. *(Руки в стороны.)* А над ней не пролетишь. *(Руки вверх.)* А под ней не проползешь. *(Присаживаются на корточки.)* Пойдем напрямик. *(Идут на месте со словами: хлюп, хлюп, хлюп.)*

Мы охотимся за львом,

Не боимся мы его,

Будем храбро драться с ним

И, конечно, победим.

А что это там впереди? *(Правая рука вперед.)* Высокая гора. А ее не обойдешь. *(Руки в стороны.)* А над ней не пролетишь. *(Руки вверх.)* А под ней не проползешь. *(Присели на корточки.)* Пойдешь напрямик. *(Идут на месте со словами: топ-топ-топ.)*

Мы охотимся за львом,

Не боимся мы его,

Будем храбро драться с ним

И, конечно, победим.

А что это там впереди? Топкое болото. А его не обойдешь. А над ним не пролетишь. А под ним не проползешь. Пойдем напрямик. *(Идут на месте со словами: чав-чав-чав.)*

Мы охотимся за львом,

Не боимся мы его,

Будем храбро драться с ним

И, конечно, победим.

А что это там впереди? Глубокая нора. А в норе сидит лев. Он нас сейчас съест. Разбегайся кто куда. *(Дети бегут на месте со словами: чав-чав-чав; топ-топ-топ; хлюп-хлюп-хлюп.)*

**Если весело живется****(Игра на сплочение детского коллектива)**

Дети становятся в круг.

**В е д у щ и й.** Если весело живется, топай так. *(Топает.)*

**Д е т и.** Если весело живется, топай так. *(Топают.)*

**В с е.** Если весело живется,  
Мы друг другу улыбнемся. *(Поворачиваются друг к другу, улыбаются.)*

Если весело живется, топай так. *(Топают.)*

**В е д у щ и й.** Если весело живется, хлопай так. *(Хлопает в ладоши.)*

**Д е т и.** Если весело живется, хлопай так. *(Хлопают в ладоши.)*

**В с е.** Если весело живется,  
Мы друг другу улыбнемся  
Если весело живется, хлопай так. *(Хлопают в ладоши.)*

**В е д у щ и й.** Если весело живется, щелкай так. *(Щелчок пальцами руки.)*

**Д е т и.** Если весело живется, щелкай так.

**В с е.** Если весело живется,  
Мы друг другу улыбнемся,  
Если весело живется, щелкай так.

**В е д у щ и й.** Если весело живется, делай все. *(Топает, хлопает в ладоши, щелкает пальцами.)*

**Д е т и.** Если весело живется, делай все.

**В с е.** Если весело живется,  
Мы друг другу улыбнемся,  
Если весело живется –  
Делай все. Хорошо!

### Мяч по кругу

*(Игра на развитие внимания, быстроты реакции, ловкости)*

Дети становятся в круг. В руках у ведущего мяч. Начинает играть музыка, играющие передают мяч по кругу друг другу. Как только музыка замолкает, мяч передавать нельзя. Тот играющий, у кого остался мяч после остановки музыки, выходит из игры.

Игра продолжается до тех пор, пока не останется один участник – победитель. (Во время игры нельзя кидать мяч, подбрасывать вверх, перекидывать через игрока.)

## Игры в помещении во время дождя

### Отыщи пару

Водящий вызывает самых ловких ребят, усаживает их в круг и предлагает каждому снять обувь с левой ноги. Обувь складывается в центре круга, а всем играющим завязываются глаза. По сигналу они устремляются к куче ботинок, стараясь отыскать свой. Победит тот, кто первым обуется.

### Собери колоду

Участников игры – двое или четверо. Помогать им будет весь зрительный зал. Игрокам выдается по одной карте – туз какой-либо масти. Остальные карты раздаются в зале. Задача «тузов» собрать все карты своей масти от шестерки до короля как можно быстрее. Обладатели карт – зрители – могут бежать к «тузу» только после того, как уже рядом с ним оказалась предыдущая карта.

### Мафия

Все рассаживаются кружком, но не вплотную друг к другу. Выбирается один ведущий. Далее игроки тянут жребий, организованный ведущим. По результатам определяется один комиссар (Каттани), несколько мафиози (их ненамного меньше половины играющих) и добропорядочные граждане, коих большинство. Результаты жребия, т. е. кто кем оказался, необходимо сохранять в тайне. Далее начинаются будни. Сначала день. Все сидят с открытыми глазами, пытаются угадать, кто же из них мафиози. Если кто-то признан таковым единогласным решением, то тут же приводится в исполнение «приговор» – человек выбывает из игры. Если консенсуса нет, то просто наступает ночь. Все закрывают глаза. Затем ведущий объявляет о выходе мафии. Оставшиеся в живых мафиози открывают глаза и знаками (не голосом!) решают, кого они «убьют» сегодня... Закрывают глаза. Далее выход комиссара Каттани.

Он прикидывает, кто же может быть мафиози. Если угадал, то одним мафиози становится меньше, если нет, то выходит осечка. Далее снова начинается день. Игра ведется до полной победы честных граждан или мафии. Замечания: комиссар Каттани – вполне добропорядочный гражданин, т. е. может быть казнен общим собранием или убит мафией. По ходу игры ведущий комментирует происходящее, сохраняя анонимность действующих лиц.

### Боб-Доб

Все усаживаются за длинным столом. С одной стороны стола – водящий. Кому-нибудь дают монетку или другой мелкий предмет. Держа руки под столом, незаметно передают монетку друг другу. Внезапно водящий кричит: «Бобчинский, Добчинский руки на стол!» Все должны немедленно положить руки на стол, ладонями вниз. В том числе и тот, у кого в руке в этот момент окажется монета. Водящий пытается угадать, у кого монета (по звуку, положению руки и т. д.). По его приказу руку надо поднять. Если водящий ошибся, игра повторяется, если угадал, тот, у кого оказалась монета, становится водящим, а водящий садится со всеми за стол.

### «Я никогда не...»

Все садятся в круг и кладут руки на колени. Первый игрок говорит то, чего он никогда в жизни не делал. Например, он говорит: «Я никогда не летал на самолете». Если кто-то из игроков летал, то он подгибает один палец на руке. Затем говорит следующий игрок и т. д. по кругу. Побеждает тот, кто быстрее всех загнет все пальцы.

### Спасение от пиратов

Все неожиданно оказываются в трюме пиратского корабля. Все пленники с разных кораблей, но никто не помнит, кто с какого, у каждого сохранился кусочек картинки его корабля. Пленники собирают свои корабли. Таким образом, получаются команды. У каждой команды свой корабль, на обороте которого план побега от пиратов (расположение этапов и маршрут их прохождения).

#### Этапы:

1. Открыть дверь. Достать нужный ключ из нескольких висящих ключей с помощью длинной палки с гвоздем на конце.
2. Пройти темный коридор. Пройти определенный путь с завязанными глазами, держась за веревку.
3. Пройти другой темный коридор. Пронести горящую свечу от одного места до другого. Ветер-пират пытается ее задуть.
4. С завязанными глазами на вкус распознать напитки в разных стаканах.

5. Побег с корабля. Связать веревку определенной длины из своей одежды.
6. Удочкой поймать плавающую бутылку.
7. Очистить себе проход. Из тазика маленькими кружечками вылить всю воду.
8. Ровно опустить шлюпку. Шлюпка – доска, к которой с двух сторон привязаны по одной веревке. Шлюпка опускается одновременно разными людьми с двух сторон за веревки. На доску ставится что-то, что не должно упасть при ее опускании.
9. Битва с пиратом. Армреслинг с пиратом.

На каждом этапе, при его успешном прохождении, команде выдается одна буква. Из собранных букв необходимо составить слово-ключ к кладу.

Основная задача команд – сбежать с пиратского корабля (пройти все этапы). Клад является бонусом и достается команде, которая первой его найдет.

### 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 еще и зашифрованные.

### Телеграмма

Играющие стоят в кругу, взявшись за руки. В центре стоит водящий. Он должен «перехватить» телеграмму, т. е. увидеть, кто пожимает руки. Если он это замечает, то встает в общий круг, а попавшийся становится водящим. Если телеграмма доходит до получателя, он говорит: «Получил», – и сам отправляет телеграмму кому-то.

Нельзя отправлять телеграмму рядом стоящему игроку. Если водящий никак не может перехватить послание, его лучше поменять.

### Тутти-фрутти

Все садятся в круг на стулья и рассчитываются на первый – третий. Первые номера будут, например, яблоки, вторые – бананы, третьи – апельсины. В центре находится водящий, который начинает рассказ о себе, и как только в своем рассказе упоминает одно из названных фруктов, то эти игроки должны быстро поменяться местами. Если водящий говорит: «Тутти-фрутти», то местами меняются все играющие.

### Сторож

Ребята садятся на стульях так, чтобы был образован круг. Позади каждого сидящего на стуле должен стоять игрок, и один стул должен быть свободным. Игрок, стоящий за ним, должен незаметно подмигнуть любому из сидящих в кругу игроков. Все сидящие участники должны смотреть на игрока со свободным стулом. Сидящий участник, увидев, что ему подмигнули, должен быстро занять свободное место. Функции игроков, стоящих сзади сидящих, заключаются в том, чтобы не пропускать своих подопечных к свободным местам. Для этого им стоит только положить руку на плечо сидящему игроку. Если «сторож» не выпустил «беглеца», они меняются местами.

#### «Да» и «нет», не говорите

В игре участвуют 5–30 человек. Ведущий говорит:

Вам прислали сто рублей.

Что хотите, то купите,

Черный с белым не берите,

«Да» и «нет» не говорите.

Затем ведущий начинает беседу с одним из участников, задавая коварные вопросы, например:

– Вы, конечно, знаете, какого цвета трава? (По правилам нельзя отвечать «да», иначе придется отдать ведущему фант – платок, значок, ботинок и т. д.)

– Знаю, – отвечает находчивый игрок и радуется, что «не попался».

Но ведущий задает все новые вопросы:

– А какого цвета небо? Какого цвета снег?

– Небо голубое. Снег белый. Ой, я ошибся. Про снег надо было сказать: такого цвета, как мел.

Тому, кто неправильно отвечает на вопрос, приходится отдавать фант. Ведущий беседует со всеми игроками, стараясь «подловить». Если ему удалось собрать несколько фантов, участники игры начинают их разыгрывать. Если ведущий не получил ни одного фанта, то ведущим становится кто-то другой. Нельзя подсказывать отвечающему. Часто договариваются не смеяться при любых вопросах и ответах. Засмеявшийся отдает фант.

### Перебежчики

Участники сидят в кругу на стульях (лишних стульев не должно быть). Водящий находится в центре круга и называет предметы, которые есть у участников, например: у кого светлая обувь. Те участники, у кого светлая обувь, меняются между собой местами.

Задача водящего – занять свободное место. Кто из перебежчиков не успел занять место, становится водящим.

### Раз – коленка, два – коленка

Снова садятся все на стулья в тесный круг. Затем каждый должен положить руку на правое колено соседу слева. Начиная с вожатого, по часовой стрелке, по всем коленкам по очереди должен пройти легкий хлопок рукой. Сначала – правая рука вожатого, затем – левая рука его соседа справа, затем – правая рука соседа слева, затем – левая рука вожатого и т. д.

Первый круг проводится для того, чтобы ребята поняли, как надо действовать. После этого начинается игра. Тот, кто ошибся в процессе игры, убирает руку, которая либо задержалась со своим хлопком, либо произвела его раньше. Если игрок убрал обе руки, он выходит из круга, а игра продолжается. Для усложнения задачи вожатый все быстрее и быстрее дает счет, под который должен быть произведен хлопок. Выигрывают три игрока, оставшиеся последними.

### Крест-параллель

Это игра-загадка. Вожатый говорит, что есть 4 положения: крест-параллель, параллель-крест, крест-крест, параллель-параллель. Нужно сказать соседу по очереди одно такое положение, догадываясь об их значении. Ведущий же будет говорить, верно или не верно было сказано. Игра идет по кругу. Можно ее закончить, как только круг замыкается, можно играть до разгадки.

Разгадка: крест обозначает скрещение ноги у сидящего человека или нога на ногу, а параллель – рядом стоящие ноги. Соответственно нужно назвать то положение, которое обозначило бы ноги говорящего и ноги того, кому говорят. Например, у меня ноги скрещены, а у соседа – нога на ногу, я говорю ему: крест-крест.

### Зоопарк

Ребята встают в круг, каждый из играющих берет себе какое-нибудь животное и придумывает один жест, который подходил бы этому животному, например:

- птица – разведенные в сторону руки;
- цапля – поднятая одна нога;
- кошка – поглаживание себя по щеке;
- суслик – руки, прижатые к груди, с опущенными кистями и т. д.

Потом один играющий показывает свой жест и жест другого, второй должен увидеть это и показать свой жест и жест другого

игрока и т. д. Тот, кто замялся или задумался, выходит из игры, игра продолжается дальше.

### Жадина

Участникам игры дают очень большое яблоко. Участники по очереди откусывают яблоко и передают соседу. Тот, кто съедает последний, – жадина. Если одного яблока не хватает на всех, то необходимо достать второе. Тогда у вас будет много жадин.

### Не собьюсь!

Руководитель, обращаясь к ребятам, спрашивает: «Кто умеет считать до 30?» Оказывается – все. «Тогда пусть кто-нибудь подойдет ко мне», – говорит он. Желающему предлагается такое задание: считать до 30, но вместо чисел, в которые входит цифра 3 и которые делятся на 3, говорить «не собьюсь». Счет, следовательно, ведется так: один, два, «не собьюсь», семь, восемь, «не собьюсь» и т. д. Редко кому удастся таким путем, ни разу не сбиваясь, досчитать до 30.

### Ролевая игра «Город»

Инструкция: вы плыли на корабле и ваш корабль сломался. Вы подплыли к ближайшему городу, где вы по группам будете ходить и искать детали для починки.

Ход игры: группа, разделенная на 4 части, высаживается на берег и встречается с нищим, который просит милостыню. Как только ребята ему подадут, он уходит, а к ребятам подходит человек. Он говорит, что в городе дружить и помогать запрещено, так как «человек должен быть сильным, а помощь ослабляет человека» и т. д. Этот «нищий» на самом деле шпион! И теперь за ними гонятся стражники и группам нужно спастись. Одна группа попадает в кабак, где перед ними разыгрывается сценка, в которой кабатчик унижает девочку-служанку. Они могут вмешиваться или нет (тем более что их ищут стражники). Вторая группа попадает в школу, где они знакомятся с законами города, что запрещающими помогать. Третья группа попадает в тюрьму, где они просто сидят. Но их охраняет только один стражник. И у них есть достаточно реальная возможность, объединившись с другими, бежать. Потом группы меняются. Все это время «на горизонте» маячат стражники, создавая более напряженную обстановку. Когда все группы проходят через все точки, одну из них (либо сидящую в тюрьме) ведут на «городской суд», где им предъявляют обвинение в «подрыве строя» и нарушении законов «счастливого города». И проводится голосование среди «жителей», среди которых играющие – роли и остальные команды.

Звучат разные реплики из зала. И у групп опять выбор: выступить против либо смириться.

Затем проходит обсуждение.

## Игры детей мира

### Пожарная команда (Германия)

Играют 10 человек и более. Стулья по числу игроков устанавливаются по кругу, спинками внутрь. Играющие (пожарные) прохаживаются вокруг этих стульев под звуки музыки (удары бубна, барабана). Как только музыка замолкает, игроки должны положить на стул, около которого остановились, предмет одежды. Игра продолжается. Когда каждый участник снимет 3 предмета (они оказываются на разных стульях), звучит сигнал тревоги: «Пожар!» Игроки должны быстро отыскать свои вещи и надеть их. Кто быстрее всех оденется, становится победителем.

### Поезда (Аргентина)

Играют 7 человек и более. Инвентарь: свисток. Каждый игрок строит себе депо: очерчивает небольшой круг. В середине площадки стоит водящий – «паровоз». У него нет своего депо. Водящий идет от одного «вагона» к другому. К кому он подходит, тот следует за ним. Так собираются все «вагоны». «Паровоз» неожиданно свистит, и все бегут к депо, «паровоз» тоже. Игрок, оставшийся без места, становится водящим – «паровозом».

### Больная кошка (Бразилия)

Играют более 5 человек. Один игрок – это здоровая кошка, которая старается поймать всех остальных. Каждый игрок, которого запятнали, должен положить руку точно на то место, где его запятнали. Он становится тоже кошкой, но больной и помогает здоровой кошке при ловле. Больная кошка может пятнать только здоровой рукой. Игрок, которого не запятнали, побеждает. Он становится здоровой кошкой на следующий круг.

### Один в кругу (Венгрия)

Играют 5 человек и более. Инвентарь: мяч. Игроки становятся в круг и перебрасывают большой легкий мяч друг другу, пока кто-то не ошибется и не уронит его. Этот игрок выходит в круг и становится посередине. Игроки продолжают перебрасывать мяч, но стараются, чтобы его не схватил стоящий в центре игрок, а мяч попал в него. Если все же центральному игроку удастся поймать мяч, то он может бросить его в любого. В кого попадет, тот занимает

его место. Игра становится интереснее, если идет в хорошем темпе и быстрой передачей удастся заставить хорошенько повертеться и попрыгать стоящего в центре.

### Доброе утро, охотник! (Швейцария)

Играют 10–15 человек. Игроки становятся в круг, выбирают охотника, который ходит за спинами игроков. Неожиданно он прикасается к плечу игрока. Тот, до кого дотронулись, поворачивается и говорит: «Доброе утро, охотник!» – и тут же идет по кругу, но в направлении, противоположном тому, куда идет охотник. Обойдя полкруга, они встречаются, игрок вновь произносит: «Доброе утро, охотник!» И оба бегут, чтобы занять пустое место в круге. Тот, кто не успел это сделать, становится охотником.

### Выгаци платок (Азербайджан)

Играют 10 человек и более. Инвентарь: платки. Две команды выстраиваются друг против друга на некотором расстоянии. Между ними проводится черта. У каждого сзади за пояс заткнут носовой платок или косынка. По жребью одна из команд становится водящей. По команде судьи дети двигаются вперед (водящие стоят на месте), переходят черту, и тут судья кричит: «Огонь!» Игроки бегут обратно, а противники (водящие) стремятся их догнать, чтобы вытащить из-за пояса платок. Затем команды меняются ролями.

Побеждает та команда, которая захватит большее число платков.

### Хромая утка (Украина)

Играют 10 человек и более. Обозначают границы площадки. Выбирается «хромая утка», остальные игроки размещаются произвольно на площадке, стоя на одной ноге, а согнутую в колене другую ногу придерживают сзади рукой. После слов «Солнце разгорается, игра начинается» «утка» прыгает на одной ноге, придерживая другую ногу рукой, стараясь осалить кого-нибудь из играющих. Осаленные помогают ей осалить других. Последний неосаленный игрок становится «хромой уткой».

Правило. Игрок, ставший на обе ноги или выпрыгнувший за пределы площадки, считается осаленным.

### Статуя (Армения)

Играют 5–20 человек. Игроки делятся на ловцов и убегающих. На каждые 5 человек назначают одного ловца, на 20 человек – четверых ловцов. По указанию руководителя ловцы выходят за пределы поля, а убегающие свободно располагаются на площадке. По сигналу ловцы преследуют остальных игроков, стремясь одного из

них осалить. Осаленный должен тут же остановиться (замереть на месте) в том положении, в котором его осалили. Того, кто замер, может «освободить» любой игрок, коснувшись его. Игра заканчивается, когда будут осалены все игроки. После этого выбирают новых ловцов, и игра продолжается.

Правило 1. Осаливать игрока можно, коснувшись ладонью любого места тела, кроме головы.

Правило 2. Убегающий, по инерции выбежавший за пределы поля, считается выбывшим из игры.

## Развивающие игры

### Внимание друг на друга!

Вариант 1. Один участник садится спиной к аудитории. Он должен подробно описать внешний вид одного из присутствующих – детали одежды, причёску, обувь и т. д.

Вариант 2. Всех участников просят разбиться по парам и встать спиной друг к другу. Ведущий обходит всех участников и задает каждому по одному вопросу о напарнике (о внешности, об одежде и т. д.).

### Разведчик

Выбирается один из участников – «разведчик». Ведущий проносит: «Замерли!» – и вся группа неподвижно застывает. Каждый старается запомнить свою позу, а «разведчик» старается запомнить все. Внимательно изучив позы и внешний вид участников, «разведчик» закрывает глаза (или выходит из комнаты). В это время участники делают несколько изменений в своей одежде, позах, обстановке или в чем-то другом. После того «разведчик» открывает глаза; его задача – обнаружить все перемены.

### Тень

Участники работают в парах. Необходимо проиграть роли – двое идут по дороге через поле: один впереди, другой на два шага сзади. Второй участник – это «тень» первого. «Тень» должна повторить точно все действия первого участника, который то сорвет цветок на обочине, то нагнется за красивым камешком, то поскачет на одной ноге, то остановится и посмотрит из-под руки и т. п.

### Калейдоскоп

Все игроки выстраиваются полукругом. Водящий становится лицом к участникам, и игроки называют водящему по очереди цвет, который каждый из них предпочитает. Затем водящий отворачивается,

игроки быстро меняются местами. Когда водящий повернется, ему нужно сказать, какому игроку какой цвет нравится.

### Муха

Для этой игры потребуется доска с расчерченным на ней девятиклеточным игровым полем 3 на 3 и небольшая присоска (или кусочек пластилина). Присоска выполняет здесь роль «дрессированной мухи». Доска ставится вертикально, и ведущий разъясняет участникам, что перемещение «мухи» с одной клетки на другую происходит посредством подачи ей команд, которые она послушно выполняет. По одной из четырех возможных команд («Вверх!», «Вниз!», «Вправо!», «Влево!») «муха» перемещается соответственно команде на соседнюю клетку. Исходное положение «мухи» – центральная клетка игрового поля. Команды подаются участниками по очереди. Играющие должны, неотступно следя за перемещениями «мухи», не допустить ее выхода за пределы игрового поля. После этих разъяснений начинается игра. Она проводится на воображаемом поле, которое каждый из участников представляет перед собой. Если кто-то теряет нить игры или видит, что «муха» покинула поле, он дает команду «Стоп!» и, вернув «муху» на центральную клетку, начинает игру сначала.

«Муха» требует от участников постоянной сосредоточенности: стоит кому-то из них хоть на мгновение отвлечься или подумать о чем-нибудь постороннем, и он тут же потеряет нить игры и вынужден будет ее остановить.

## Подвижные игры

### Передай по цепочке

Две команды выстраиваются напротив друг друга. Участники команд должны взять своих соседей под руки. По сигналу они поднимают камешки и передают соседям, которые передают их дальше по цепочке. Руки играющих должны быть соединены на протяжении всей игры. Если кто-то уронит камешек, то должен его поднять, не разрывая цепи. Первый участник, передав первый камешек, может сразу же поднимать другой. Выигрывает команда, первой передавшая все камешки последнему игроку.

### Похитители

Две команды выстраиваются напротив друг друга на расстоянии 10 метров. В центре между командами поместите какой-нибудь предмет (кеглию, булаву или клюшку). Участники каждой команды должны рассчитаться по порядку. Руководитель называет номера,

а играющие с соответствующими номерами выбегают в центр. Их задача – схватить предмет и вернуться к своей команде, стараясь это сделать так, чтобы участник противоположной команды не успел его задеть. За удачное «похищение» начисляется по 2 очка. Если соперник сумел его запятнать – 1 очко.

### Летучая мышь и мотылек

Играющие образуют круг 3–5 метров в диаметре. В центре один из играющих с завязанными глазами – это «летучая мышь» и трое из «мотыльков». «Летучая мышь» старается поймать «мотыльков». Когда она кричит: «Летучая мышь», то мотыльки отвечают: «Мотылек». Их голоса помогают определить их местоположение в кругу. Перед игрой объясните играющим, как подобным образом, используя ультразвук, ориентируется в пространстве летучая мышь.

### Бомбардировка

Начертите линию, разделяющую всю игровую площадь на две части. Положите на линию несколько мячей. Разделите детей на две команды, которые находятся по обе стороны линии. По сигналу играющие каждой команды подбегают к линии, стараясь забрать как можно больше мячей, и бросают их в соперников. Никому не разрешается заступать за линию. Если в кого-то из игроков попадают мячом, он уходит из игры, но если брошенный в него мяч он сумеет поймать, то это не считается попаданием. Побеждает команда, в которой останется больше игроков.

### Передай мяч

Разделите детей на две команды, которые образуют два круга – один внутри другого. Играющие кругов стоят лицом наружу. Каждой команде дайте по три мяча. Задача команд – передавать мячи по кругу в разных направлениях в быстром темпе. Если играющие роняют мяч, они выходят из игры. Побеждает команда, в которой через определенное время осталось больше игроков.

### Скучно так сидеть

Вдоль противоположных стен зала стоят стулья. Дети садятся на стулья около одной стены. Читают стишок:

Скучно, скучно так сидеть,  
Друг на друга все глядеть.  
Не пора ли пробежаться  
И местами поменяться?

Как только стишок прочитан, все дети бегут к противоположной стене и стараются занять свободные стулья, которых на один меньше, чем участников игры. Тот, кто остается без стула, выбывает.

Потом убирают два стула. Все повторяется до тех пор, пока победитель не займет последний оставшийся стул.

### Лиса и заяц

Дети стоят в кругу. Двум из них, стоящим напротив друг друга, дают игрушки: одному – лису, другому – зайца. По сигналу дети начинают передавать эти игрушки по кругу. Заяц «убегает», а лиса его «догоняет».

### Симон говорит...

В е д у щ и й. Симон говорит... (назвать движение, например: «прыгать», «поднять руки в верх», «сесть на пол»).

Дети должны выполнить движение.

Если ведущий просто скажет: «Прыгать!», то дети должны заметить, что нет слов «Симон говорит», и не выполнять движение, а сказать ведущему: «Нам Симон не говорил!»

### Дед

Дети выбирают «деда», затем отходят в сторонку и договариваются о том, что они будут показывать, после чего подходят к «деду»:

- Здравствуй, дед!
- Здравствуйте, дети! Где вы были, что вы делали?
- Где мы были, мы не скажем, а что делали, покажем...

Дети делают движения, изображающие какую-либо работу, а «дед» должен угадать, какая это работа. Если отгадает – все разбегаются в разные стороны, и он должен кого-нибудь поймать. Если не отгадает – дети снова договариваются и изображают другую работу.

### 12 палочек

Для этой игры нужна дощечка и 12 палочек. Дощечку кладут на плоский камень или небольшое бревнышко, чтобы получилось подобие качелей. На нижний конец кладут 12 палочек, а по верхнему один из играющих ударяет так, чтобы все палочки разлетелись. Водящий собирает палочки, а играющие в это время убегают и прячутся. Когда палочки собраны и уложены на дощечку, водящий отправляется искать спрятавшихся. Найденный игрок выбывает из игры. Любой из спрятавшихся игроков может незаметно для водящего подкрасться в «качелям» и вновь разбросать палочки. При этом, ударяя по дощечке, он должен выкрикнуть имя водящего. Водящий вновь собирает палочки, а все играющие снова прячутся. Игра заканчивается, когда все спрятавшиеся игроки найдены и при этом водящий сумел сохранить свои палочки. Последний найденный игрок становится водящим.

### Мишки и шишки

По полу рассыпают шишки. Двум игрокам предлагают их собрать лапами больших игрушечных мишек. Выигрывает тот, кто соберет больше.

### Стул, ко мне

Параллельно стене, в пяти шагах от нее, проводят на полу черту. Отступив еще на несколько шагов дальше от стены, кладут два обруча, на расстоянии нескольких шагов один от другого.

Напротив обручей вплотную к стене ставят два одинаковых стула. К каждому стулу привязывают бечевку такой длины, что, если ее натянуть, другой конец придется на центр обруча. К свободному концу бечевки прикрепляется кусок ткани, свернутый в жгут.

Участники игры попарно вступают в состязание. Каждый из них встает в обруч, туго подпоясывается жгутом, как кушаком, и отводит руки в стороны. После сигнала играющий начинает поворачиваться на месте, не выходя из обруча. Бечевка обвивает талию, стул постепенно приближается к черте. В тот момент, когда все четыре ножки стула окажутся за чертой, играющий выбегает из круга и садится на стул. Кто из детей первым займет свой стул, тот и выигрывает.

### Собери колоски

Чтобы новый хлеб испечь, пышен и высок,  
Надо в поле уберечь каждый колосок!

Участники игры с завязанными глазами должны за определенное время (одну минуту) собрать как можно больше «колосков». В качестве «колосков» используются кегли, которые собираются в пластмассовое ведро небольшого размера.

### Поиск сокровищ

Можно играть группой или вдвоем. Один человек прячет какую-то вещь, любимую ребенком, например: мягкую игрушку или конфету. По квартире надо расклеить карточки с подсказками, например: «Ищи меня в спальне», «Ты найдешь меня возле дивана» и т. д.

### Передай посылку

Перед тем как играть, надо приготовить «посылку» – взять конфету или маленькую игрушку и завернуть ее во множество кусочков бумаги или газеты (можно использовать липкую ленту, но не слишком много, а то детям будет трудно разворачивать).

Дети садятся в круг и ведущий говорит: «Мы получили посылку, но я не знаю, для кого она. Давайте узнаем!» Дети начинают передавать посылку друг другу по кругу, разворачивая по одному

кусочку бумаги. Кто развернет последний, тому и посылка. Эта игра учит детей делиться.

### Медведь

Один из ребят изображает медведя и ложится на землю. Остальные играющие ходят вокруг него, делают вид, что рвут ягоды и грибы, и поют:

У медведя во бору  
Грибы, ягоды я рву,  
А медведь не спит,  
Все на нас глядит!  
Лукошко опрокинулось,  
Медведь за нами кинулся!

По окончании песни «медведь» вскакивает и бежит за разбегающимися ребятами. Кого он первым поймает, тот становится новым «медведем», игра повторяется.

### Рыбаки и рыбы

Выбираются два «рыбака», остальные – «рыбы». Они ведут хоровод и поют:

В воде рыбки живут,  
Нет клюва, а клюют.  
Есть крылья – не летают,  
Ног нет, а гуляют.  
Гнезда не заводят,  
А детей выводят.

«Рыбы» разбегаются, «рыбаки» берутся за руки и ловят «рыб». Пойманные «рыбы» присоединяются к «рыбакам», отчего «сеть» становится длиннее, и ловят оставшихся «рыб».

### Бубенцы

Дети встают в круг. На середину выходят двое – один с бубенцом или колокольчиком, другой – с завязанными глазами. Все поют:

Трынцы-брынцы, бубенцы,  
Раззвонились удалцы:  
Диги-диги-диги-дон,  
Отгадай, откуда звон!

После этих слов «жмурка» ловит увертывающегося игрока.

### Курица и коршун

Первый в цепочке – «курица-наседка», остальные «цыплята». Водящий – «коршун» старается унести последнего цыпленка (осалить). Задача курицы и цыплят помешать этому.

Когда коршун осалит последнего цыпленка, он сам становится в конец цепочки, а курица становится коршуном.

### Вороны и воробьи

На расстоянии 1–1,5 метра чертятся две линии – линии старта. От них отмеряется 4–5 метров (в каждую сторону) и чертятся еще две линии – это «домики». Команды выстраиваются спиной друг к другу около первых линий. Одна команда – «воробьи», другая – «вороны». Ведущий встает между командами и называет слова: воробьи или вороны. Если ведущий сказал «вороны», то вороны догоняют воробьев, которые пытаются убежать в домик. Все пойманные воробьи становятся воронами. Если ведущий говорит «воробьи», то воробьи догоняют ворон.

### Заколдованный замок

Две команды. Первая должна расколдовать «замок», а вторая – помешать (с завязанными глазами). «Замок» – дерево или стена. Около «замка» находятся главные ворота – двое ребят из второй команды. Задача первой команды: бесшумно пробраться через ворота и дотронуться до «замка», задача второй команды осалить тех, кто движется к замку. Осаленные выбывают из игры. По окончании игры команды меняются.

## Спортивные мероприятия в лагере

### Спорт, спорт, спорт...

Дети разбиты на две команды, команды, участвуя в конкурсах, получают баллы. Баллы суммируются, и определяется победитель.

Конкурсы, возможные для использования в данной игре.

#### 1. Бег сороконожек

Участники конкурса в своих командах становятся по росту. (Впереди тот, кто выше.) Левую руку первый участник просовывает между своих ног. Тот, кто стоит сзади, берет эту руку правой рукой. Остальные продолжают эту цепочку. Таким образом, получается две команды сороконожек. Каждая команда по сигналу «Старт» начинает свое движение к финишу. Побеждает та команда, которая первая приходит к финишу.

#### 2. Цифротрон

На асфальтированной площадке чертится квадрат и разбивается на 100 квадратов, в каждом квадрате располагается цифра (от 1 до 100).

От каждой команды по очереди участвует 1 человек. Они располагаются на любой клетке игрового поля. Ведущий произносит номер «горячего» поля, и в этот же момент игроки от каждого отряда должны занять это поле. Та команда, чей игрок занял поле первым,

получает 1 балл. Игра продолжается до тех пор, пока каждый участник команды не будет игроком.

#### 3. Хоккей на траве

Каждый участник команды по очереди ведет гимнастической палкой теннисный мяч до лицевой волейбольной площадки. Там стоит табуретка, на которой находится тарелка с апельсинами. Каждый участник выжимает одну дольку апельсина в стакан и бежит обратно.

Побеждает команда, закончившая эстафету первой, также учитывается количество получившегося сока.

#### 4. Всею свое место

На площадке раскладываются 6 линий с табличками. На табличках написаны названия и количество вещей, которые по команде необходимо будет найти и принести. Каждый игрок расположен напротив или на каждой табличке. Первоначально таблички перевернуты пустой стороной вверх.

Таблички лежат в определенной последовательности. У каждой команды своя последовательность, которая не должна быть перепутана.

У каждой команды есть наблюдатель.

По сигналу участники переворачивают свои таблички, читают, кладут обратно и убегают за этими вещами. Они должны принести эту (эти) вещь (вещи) и положить на свое поле. Как только команда считает, что она готова, она сообщает об этом своему наблюдателю. Наблюдатель поднимает руку и фиксирует, что его команда закончила первой. Как только обе команды справились с заданием, определяется победитель. Побеждает та команда, которая точнее и быстрее всех соберет правильную последовательность. Если обе команды собрали последовательность правильно, то победитель определяется по скорости. Если же команды собрали последовательности неправильно, то победитель определяется по числу ошибок (если ошибок одинаковое количество – по скорости).

#### 5. Слова из слова

Надо составить как можно больше слов из слова. После 2 минут подготовки команды должны по одному подходить к ведущему и говорить слова. Выигрывает команда, составившая наибольшее количество слов.

#### 6. Водный мяч

Для проведения конкурса потребуется: волейбольная площадка (желательно с сеткой), 4 (5) полотенец среднего размера, 100 (или больше) воздушных шариков, наполненных водой.

На играющих должно быть минимум одежды.

В игре принимают участие 2 команды по 8 (10) человек, которые разбиваются на пары. Каждая пара получает по одному полотенцу, которое они держат за края по разные стороны.

Каждая команда занимает свое место на площадке, по разные стороны от сетки. Расстановка игроков – как в пионерболе. Да и остальные правила такие же (подача шарика по свистку, переход хода, подача с места и т. д.). Отличие в том, что подача и ловля мяча (а точнее, шарика, наполненного водой) происходит с помощью полотенца.

### Спортландия

Ребятам предлагается совершить увлекательное спортивное путешествие. Для проведения мероприятия формируются две команды: «пиратов» и «моряков». Болеющие за них дети располагаются соответственно с разных сторон. Количество девочек и мальчиков одинаково в каждой команде, возраст тоже учитывается.

Легенда игры: «Итак, представьте: море шумит, солнце печет, где-то на дне пещеры спрятаны сокровища. Чтобы к ним добраться, нужно преодолеть ветер, дождь, тайгу, бурелом, Ниагарский водопад, Марианскую впадину, лавины и оползни. И для того чтобы определить, кому достанутся сокровища, мы пригласили почетных членов адмиралтейства (представление жюри). Оценивать команды адмиралтейство будет в «пиастрах», победитель конкурса получит 2 “пиастра”».

#### 1. Поиск карты

У команд в начале игры карты пока нет. Карту придется найти. Сделать это несложно, если помогут болельщики. Заранее готовятся 2 точные копии заветной карты, их разрезают на 10 частей и прячут среди болельщиков в зале. Болельщикам необходимо найти их и передать команде. А команда должна выложить карту. По этим картам ведущий и команды будут сверять маршрут путешествия.

#### 2. Северный полюс

Участник надевает шапочку, курточку, лыжи и бежит до линии нападения, где находятся 2 теннисных мяча, в 4 метрах от линии находится кегля, в которую надо попасть, если это удалось сделать с двух попыток, то участник снимает лыжи и бежит обратно бегом, если нет, то возвращается на лыжах.

#### 3. Переправа

Участники выстраиваются в колонну по одному, параллельно друг другу, ассистенты выносят по 2 дощечки для каждой команды. Ведущий уходит на противоположный край сцены. Каждый участник должен по дощечкам добраться до ведущего и вернуться обратно бегом.

#### 4. Человеческий клубок

Обе команды становятся каждая в свой круг, протягивают руки в центр и берут за руки разных игроков, не находящихся с ними рядом. Теперь общими усилиями необходимо распутать узел, не распуская рук. Выигрывает команда, справившаяся первой.

#### 5. Залп

Два ассистента поднимают два обруча, мишени для каждой из команд. Обручи находятся на одинаковом расстоянии от сцены. Участники должны попасть в него мячом со сцены, болельщики возвращают мяч обратно. «Стрелять» нужно по очереди.

#### 6. Водопад

Для того чтобы провести этот конкурс, нужно иметь несколько пластиковых стаканчиков. В начале конкурса все участники стоят в кругу (каждая команда в своем) и во рту держат по пластиковому стаканчику. Стаканчик одного из играющих наполняется водой. Задача участника, у которого стаканчик с водой, – перелить воду из своего стаканчика в стаканчик следующему участнику, не прибегая к помощи рук. Конкурс проводится некоторое время под музыку, побеждает та команда, в стаканчике которой останется больше воды.

#### 7. Перетягивание

Команды становятся спиной друг к другу внутрь связанного концами каната. Напротив каждой команды на расстоянии нескольких шагов стоят ассистентки, которые держат в руках по мячу. Победившей считается та команда, которая сможет дотянуться и взять мяч первой.

#### 8. Главное – ловкость

Требуется стул и спичечный коробок. Играют по одному человеку от команды. Поставьте коробок на ребро за правую заднюю ножку стула. Игрок должен взять коробок зубами, оставаясь на стуле. Если он упадет или заденет пол, он проиграл.

#### 9. Скала

Капитан остается внизу возле первого ряда, а команда поднимается на последний ряд зала. Капитан через болельщиков передает мяч наверх команде. Как только мяч окажется наверху, участник команды бежит с ним вниз к капитану. Таким образом нужно «спустить» всех участников своей команды. Перекидывать мяч или передавать через ряд нельзя.

#### 10. Болото

У каждой команды по два обруча, с помощью которых надо преодолеть «болото». Каждый обруч – это кочка, на которую можно наступить. Перепрыгивая от кочки к кочке и передвигая обручи, участники игры преодолевают дистанцию.

### Спартакиада

Это эстафетная игра на воздухе, ребята разбиты на две команды, им вручается листок, на котором написан порядок эстафет и их расположение. Ведущий игры вместе с ребятами передвигается по пришкольному участку и возле каждого обозначенного места проводит определенную эстафету. Самое главное – это заранее разложить на места игры необходимый инвентарь.

#### 1. Перенеси

Для этого конкурса нужно довольно много места, например футбольное поле. Расположите на поле несколько пунктов-остановок. На каждом таком пункте находится по четыре человека с мячом. Одновременно два игрока начинают переносить мяч с одного пункта в другой, для этого их лучше предварительно пронумеровать. При этом, для того чтобы перенести мяч, нужно приложить максимум изобретательности, т. к. нельзя нести мяч в руках и нельзя пинать его. Затем эти двое передают свой мяч без помощи рук конечно, двум игрокам на другом пункте, а сами остаются ждать, пока им принесут другой мяч два их со товарища. И затем они двигаются дальше. Для более увлекательной организации этой игры можно сформировать команды из 3 или 5 человек, расположив их в разных пунктах.

#### 2. Тоннель

Команда строится в колонну и стоит на месте. Двигаются здесь только двое, в руках у которых обруч. Они «продевают» его через всю команду. Один из участников затем становится в хвост колонны, другой – берет себе в пару первого. Путь через тоннель повторяется до тех пор, пока через него не пройдет последний. Побеждают наиболее гибкие и быстрые.

#### 3. Попался на удочку

Для этого конкурса нужна веревка длиной 2–3 метра с привязанным на конце грузиком – мешочком с песком. Играющие образуют круг (через одного из разных команд), в центре которого стоит водящий с веревкой в руках. Он начинает раскручивать веревку так, чтобы она вращалась над самой землей. Ребята перепрыгивают через веревку. Водящий постепенно поднимает плоскость вращения веревки выше и выше, пока кто-нибудь из ребят не «попадет на удочку», т. е. не сумеет перепрыгнуть через вращающуюся веревку. «Попавшийся» выходит из круга. Конкурс продолжается некоторое время, затем подсчитывается, сколько человек от каждой команды осталось в кругу. Выигрывает команда, чьих игроков осталось больше.

#### 4. Задави змею

Для этого конкурса одна команда становится «змеями», другая – «ловцами». Команде «змей» выдается по веревочке, один

конец которой они зажимают в руке и трясут веревку так, чтобы она извивалась как змея. «Змеи» бегают по определенной площадке, а «ловцы» должны наступить на извивающийся хвост «змей». Как только веревка выпадает из рук, «змея» выбывает из игры. Затем команды меняются ролями. Каждый кон длится 1–2 минуты и после каждого подсчитывается количество оставшихся в живых змей.

#### 5. Лассо

Необходимо «заарканить» капитана команды, который стоит на расстоянии 5–6 метров, обручем. Капитан не может двигаться, но может помогать команде (приседать, наклоняться). Команда-победительница определяется по количеству точных попаданий.

#### 6. Подвижная мишень

Доска длиной 2–3 метра кладется на стул так, чтобы одним концом она упиралась в землю. Играющий получает мяч, становится в 5–8 шагах от доски. Ведущий пускает по доске кольцо. В это время нужно бросить мяч так, чтобы он успел пролететь через движущееся кольцо. Каждому играющему разрешается сделать 3 попытки.

#### 7. Газетные ленты

Требуется газета (по листу на игрока). Каждому дается газетный лист. Задача – разорвать ее так, чтобы получилась длинная лента. Засеките время – у кого будет самая длинная лента (целая), допустим, за 4 минуты.

#### 8. Прыжки с мячом

В этой эстафете двигаются парами, держась за руки. В свободных руках – по мячу. Необходимо допрыгать до финиша, не уронив мяча, и бегом вернуться обратно.

#### 9. Бег с капканом

Несколько небольших одинаковых мешков надо набить свежесорванной травой и завязать. Это и будет капкан. Постройте в шеренгу 8–10 пар, к ноге каждого игрока привяжите «капкан» и устройте бег наперегонки. Бежать с «капканом» нелегко, поэтому расстояние для бега не должно превышать более 30 метров.

### Форд Баярд

Эта игра организована по принципу телевизионной игры, сначала ребята по командам выполняют различные задания, для того, чтобы ведущий им дал ключи. Затем исходя из количества ключей, командам даются подсказки, которые характеризуют одно и то же слово. И в финале игры команды по полученным подсказкам должны собрать слово, которое, как они считают, должно получиться.

### Задания для получения ключей:

#### 1. *Перепутанные газеты*

Требуется несколько газет. Игроки становятся по разные стороны от ведущего – каждая команда в свою линию. Ведущий раздает каждому по газете, перепутав и переложив в них листы. По сигналу команды стараются собрать листы в нужном порядке. Ключ отдают той команде, которая быстрее справится с заданием.

#### 2. *Вкусовые качества*

С завязанными глазами одному игроку из команды надо определить на вкус: кока-колу, яблочный сок, воду, «Спрайт», молоко. Ключ достается той команде, которая правильно назовет наибольшее число напитков.

#### 3. *Мелиораторы*

«Болото» – это тарелка с водой. Цель участников игры – осушить «болото». Каждый член команды подбегает к тарелке (до определенной черты) и дует на «болото» (только один раз!), стараясь как можно больше выплеснуть воды на землю – «осушить» его. Как только какая-либо команда закончит первой – ей отдают ключ.

#### 4. *Защита крепости*

Крепость – пирамида из 3 палок (для каждой команды своя). Защитник крепости – 1 человек из команды. Нападающие – 3 человека из противоположной команды, они образуют круг, в центре которого находится эта крепость, а рядом с ней – защитник. Для игры нужен волейбольный мяч. Им ребята должны попытаться сбить крепость. Но защитник защищает ее, отбивая летящие в крепость мячи. Чтобы перехитрить защитника, нападающие перебрасывают мяч друг другу, выбирая наиболее удобный момент для атаки на крепость. Но и защитник не дремлет. Ключ отдают той команде, чей защитник смог продержаться 5 минут.

#### 5. *Ров с водой*

Для каждой команды заготавливают по одной стеклянной банке, на дно которой кладут кусок поролона, а на него кладут ключ. На определенном расстоянии от своей банки для каждой команды ставят по 10 пластиковых стаканчиков с водой. По одному игроку по очереди подбегают со стаканчиком в руках к своей банке и аккуратно выливают воду на дно банки, стараясь не свалить ключ в воду. Как только все стаканчики с водой перелиты в банку, следующий игрок аккуратно пытается снять ключ с поролона.

#### 6. *Подними кружку*

Требуется пластиковая кружка, которая ставится у ног игрока, на ее дне лежит ключ. Игрок должен поднять ее зубами, при этом

он стоит на земле только одной ногой и не касается земли руками. У каждого игрока есть возможность попробовать один раз (от каждой команды игроки выступают по очереди).

#### 7. *Рыболов*

Ставится ведро воды – «озеро», в котором плавают обыкновенные спички – «рыбки». Задача каждого участника эстафеты – добежать до «озера», поймать «удочкой» (ложкой) «рыбку» и положить ее к себе в «садок» (тарелку). Затем рыболовный инвентарь передается следующему участнику. Ключ отдается той команде, которая смогла выполнить задание первой.

#### 8. *Потопи «корабль»*

Для конкурса надо поставить на некотором расстоянии от команд таз, наполненный водой, положить на воду несколько консервных банок. Игроки команд по очереди стараются забросить в банки камешки, чтобы возможно скорее потопить их. Выигрывает та команда, после броска которой «корабль» потонул.

#### 9. *Пирамида из кубиков*

В этом конкурсе участвует по одному игроку от команды. По очереди они ставят кубики друг на друга. После чьего хода пирамида упадет, тот и проиграл.

#### 10. *Камень, ножницы, бумага*

Игроки делятся на пары (в каждую пару входят по одному игроку от каждой команды), держат одну руку за спиной, вслух считают до трех и при счете «три» выбрасывают руку вперед. Этой рукой они изображают один из трех предметов: бумага – плоская ладонь, ножницы – два пальца, камень – кулак. Ножницы сильнее бумаги (они ее режут), бумага сильнее камня (она его накрывает), камень сильнее ножниц (они о камень тупятся). Выигрывает та команда, по результатам парных игр, которая оказалась «сильнее».

#### 11. *Найди флажок*

На участке пересеченной местности, ограниченной четкими границами (дорога и т. д.), ведущий заранее прячет 20–30 флажков. Каждый играющий ведет поиск самостоятельно. Когда условленное время закончится (5–10 минут), на общем сборе подсчитывается количество найденных флажков. Называется команда-победительница.

#### 12. *Поймай ключик*

Ведущий привязывает ключ на веревку. В конкурсе участвуют по три человека от каждой команды, они становятся в круг (через одного). Ведущий заходит в центр круга и по земле очень быстро

дергает ключ за веревку. Игроки должны хлопком ладони по земле поймать ключ.

Подсказки (для кодового слова «гитара»): гриф, музыка, струны, дерево, звук.

## Игры на улице

### Кто быстрее доставит пакет

На участке местности намечают 2–3 маршрута. Составляется схема движения по каждому из них, на ней обозначаются участки движения по азимуту, ориентирам, обозначенным флажками, ветками, засечками на деревьях. Для этого маршрут вычерчивается на бумаге, делят его на участки, определяют азимут каждого звена, измеряют его длину в шагах. На исходном пункте каждому отряду вручают пакет и ставят задачу быстрее доставить в «штаб». По команде группы начинают двигаться параллельно на расстоянии 200–300 метров. Выигрывает та группа, которая первой достигнет конечного пункта и вручит пакет посреднику.

*Примечание.* Игра может быть проведена как для нескольких отрядов, так и для групп одного отряда.

### Заморозки

Выбирается водящий. Игра состоит в том, что по сигналу все игроки разбегаются в разные стороны, а водящий бросается за кем-нибудь из них вдогонку. Его задача: осалить кого-нибудь, но это сделать не так-то просто, потому что он не имеет права салить игрока, присевшего на корточках (на корточках нельзя сидеть более 15 секунд), а также игрока, застывшего в неподвижной позе. Единственное, что водящий может сделать с «застывшим» игроком – это заставить его зашевелиться или рассмеяться. При этом не разрешается дотрагиваться руками до «застывшего», но зато можно щекотать его травинкой или чем-нибудь подобным. Осаленный или «размороженный» становится водящим.

### Мертвая зона

Свяжите концы длинной веревки. Все дети берутся за эту веревку двумя руками и образуют круг, внутри которого на полу или на земле рисуется еще один круг, раза в три поменьше. Это «мертвая зона». По сигналу каждый начинает тянуть веревку на себя, стараясь заставить других играющих вступить в малый круг. Тот, кто туда наступит, выбывает из игры. Игра продолжается до тех пор, пока не останется один играющий.

## Сети

Площадка ограничена, двое или трое играющих берутся за руки – они сеть. Их задача ловить рыбок, задача рыб не попасть в сеть. Если рыбка все же попала, она присоединяется к сети. Сеть не должна разрываться. Игра продолжается, пока не останется две-три рыбки, которые в следующем коне становятся сетью.

### Катапульта

Положите поперек бревна дощечку длиной 1–1,5 метра (как качели). На один конец положите и прикрепите крышку от банки. В нее положите теннисный мячик. Играющий резко наступает на один конец, заставляя мяч взлететь в воздух. Начисляются очки тому, кто сумеет поймать свой мяч.

### Волки во рву

На площадке чертится коридор (ров) шириной до одного метра. Ров можно начертить зигзагом. Во рву находятся водящие – «волки» (2–3), остальные – «зайцы» – прыгают через ров и стараются не быть осаленными. Если до «зайца» дотронулись или он наступил в ров, то «заяц» выбывает или становится «волком». «Волки» могут осалить «зайцев», только находясь во рву.

### Казак-разбойники

Дети разбиваются на две команды: команду казаков и команду разбойников. Разбойникам надо за определенное время спрятаться самим на оговоренной территории и спрятать клад: какую-то игрушку, предмет, конфету. После этого казаки разбегаются по двору в поисках всех разбойников и клада.

Чтобы сбить с толку и запутать казаков, разбойникам разрешается рисовать на заборах, асфальте и стенах стрелки. После удачных поисков команды меняются местами.

### Мячом из круга

Играют две команды по десять человек. Для игры вычерчивается круг диаметром 20–25 метров. Внутри его чертят второй круг диаметром вдвое меньше первого.

Перед игрой одна команда (по жребию) размещается по меньшему кругу, а другая отходит в сторону метров на 10–12 в вычерченный заранее квадрат. Здесь один из игроков прячет в карман или за пазуху небольшой резиновый мяч. После этого игроки второй команды располагаются по большому кругу. Руки они держат за спиной, в карманах или за пазухой. Каждый старается показать, что мяч у него. Играющий, у которого спрятан мяч, выждав подходящий

момент, бросает мяч в кого-нибудь из игроков первой команды. В кого попадает мяч, тот выходит из круга. Если бросивший мяч промахнулся, то он сам выбывает из игры. Победенный из первой команды может остаться в кругу, если он успеет поднять мяч и бросить его в кого-нибудь из игроков другой команды до того, пока они убегут в квадрат. Когда все игроки одной команды будут выведены из строя, игра начинается снова. На этот раз мяч прячет победившая команда.

### Триста

В эту игру играют футбольным мячом в одни ворота. Играют две команды, число играющих в каждой не больше четырех человек. Одна команда становится в ворота, а игроки другой команды бьют по воротам с 11-метровой отметки. В то время когда один из игроков бьет, остальные игроки этой команды стоят возле ворот и, если мяч от одного из стоящих в воротах игроков отскочит в поле, добивают его. За отскочившим в поле мячом могут выйти несколько игроков команды и попытаться отнять его.

Когда все игроки пробьют, команды меняются местами. За попадание в ворота очки начисляются следующим образом:

- если мяч залетит в ворота на высоте ниже пояса и никто из игроков не заденет его, бьющим дается 50 очков;
- эта же высота, но кто-то задел за мяч – 25 очков;
- если мяч пролетит на высоте ниже пояса и никто из игроков его не заденет – 75 очков, а если заденет – 50 очков;
- если мяч отскочит от одного из стоящих в воротах игроков и бьющая команда все же забьет его, то дается 15 очков.

Игра заключается в том, чтобы как можно быстрее набрать 300 очков. Если команда перебрала очки свыше 300, то лишние очки высчитываются от 300.

Если имеются настоящие футбольные ворота, то можно играть до 500 очков, однако при этом добавляются следующие условия:

- за попадание в штангу – 50 очков;
- в крестовину – 150 очков;
- в перекладину – 100 очков.

### Мяч на привязи

Вкопайте в землю шест, так чтобы он был высотой 3 метра. Сделайте на высоте 2 метров на шесте метку. На земле нарисуйте вокруг шеста круг радиусом 2 метра. Затем разделите его пополам линией 5 метров. Мячом может служить теннисный мяч или любой другой мягкий мяч, обернутый сеткой, за которую к нему привязывают веревку 2,5 метра. Другим концом веревка привязывается

к вершине шеста. В игре используется теннисная ракетка. Также по мячу можно ударить руками. Задача играющих – обвить веревку вокруг шеста над 2-метровой отметкой. Двое играющих стоят каждый на своей стороне, границы которых определяются линией 5 метров. Оба бьют по мячу, стараясь закрутить веревку в разных направлениях. Вступать в круг нельзя.

### Джунгли

Игроки делятся на три равные команды, каждая из них имеет свой цвет повязок. Оговаривается территория, на которой будет проходить игра. Ведущий называет, кто за кем гоняется, например: красные за зелеными, зеленые за синими, синие за красными (должно получиться кольцо), и задает начальные направления, по которым разбегаются команды. Затем ведущий считает до 20–30, и игра начинается. Игроки одной команды пытаются догнать и осалить игроков той команды, за которой они назначены гоняться, и убегают от игроков третьей команды, так как те ловят их. Если «хищник» осалил свою жертву, то жертва отдает свою повязку и выбывает из игры. Собранные повязки играющие отдают ведущему, если пробегают мимо него. Ведущий по собранным повязкам подсчитывает количество «живых» игроков в каждой из команд.

1-й вариант: побеждает та команда, которая быстрее переловит все свои «жертвы».

2-й вариант: побеждает та команда, которая останется в «живых» – это случается, когда у этой команды не осталось врагов (при этом тактика игры выжидательная: нельзя сразу «убивать все свои жертвы», так как они гоняются за врагами).

### Круговая лапта

Игроки одной команды, стоя с обеих сторон площадки, слят мячом игроков другой команды, бегающих посередине. Бросать мяч надо в ноги, а прыгать через мяч – ноги врозь. Осаленный выходит из игры. Затем команды меняются местами.

### Футбольный боулинг

С расстояния 8–12 метров играющие пинают футбольный мяч по установленным 10 кеглям или пластиковым бутылкам. Счет ведется как в обычном боулинге.

Для этой игры подойдет любая площадка или спортзал. С одной стороны прочертите линию 15 метров, которая будет обозначать «дом» команды, параллельно ей в 7 метрах – еще одну линию. Затем на расстоянии 25–30 метров – самую дальнюю линию.

Играющие делятся на 2 команды. Одна из них – в «поле», другая бьет по мячу. Первый игрок сам подбрасывает мяч и бьет по нему

рукой или кулаком. После удара по мячу он должен добежать до дальней линии и вернуться «домой», стараясь это сделать так, чтобы команда соперников не попала в него мячом. Если он не сумеет перебросить мяч за линию 7 метров, ему дается вторая попытка. Если он не сможет сделать это и во второй раз – передает мяч игроку своей команды.

Члены команды, находящейся в «поле», не имеют определенного места положения и могут свободно перемещаться по площадке за 7-метровой линией. Они должны попасть мячом в пробегающего игрока другой команды, но им не позволено делать более одного шага с мячом, а также держать его более 3 секунд. Они могут передавать друг другу мяч, чтобы кто-то мог с более близкого расстояния бросить в бегущего соперника, которому нельзя убежать дальше площадки, ограниченной концами линий.

Заранее определите число попыток, которые должна сделать команда. Выигрывает команда, в которой сумело пробежать большее число игроков.

### Флаг

Играют 2 команды на футбольном поле. Поле делится на две части. У каждой из команд есть флаг, вначале он стоит на месте ворот в своей зоне. Игроки стараются забежать на «вражескую» территорию, схватить флаг и отнести его на свою территорию. Но на «вражеской» территории их могут осалить игроки другой команды, при этом осаленный игрок стоит на месте и ждет когда его выручат (коснутся) игроки из его команды. Если игрок бежал с флагом и его осалили, он втыкает флаг в землю в том месте, где его поймали. Игроки не имеют права трогать свой флаг и подходить к нему ближе чем на 2 шага. У флага можем быть постоянная охрана, но не больше 1–2 человек. Выигрывает та команда, которая первая принесла флаг противника на свою территорию.

### Не промахнись

Играющие образуют круг. В середину идет водящий. Ребята по кругу перебрасывают мяч между собой, выбирая удобный момент, чтобы запятнать водящего. Водящий должен все время увертываться, чтобы его не могли осалить. Если игрок попал в водящего, то он идет в центр круга, а водящий занимает его место. Если игрок промахнулся, то встает на одно колено и в этом положении продолжает ловить и бросать мяч в водящего. В случае вторичного промаха он встает на два колена и в этом положении продолжает игру. Если, бросая мяч в водящего, игрок промахнулся в третий раз, он выходит из игры. Если же попал, то снова встает на одно колено

и продолжает игру. В случае вторичного попадания он имеет право продолжить игру стоя. Игра длится 20–30 минут. Победителем считается игрок, который продержится дольше других.

### Служка

**Подготовка.** Чтобы игра прошла успешно, необходима предварительная подготовка. Организаторам игры следует придумать около 20 подозрительных действий, которые им придется выполнить, например: записать номер автомобиля в блокнот, осветить фонариком номер дома или дорожный знак, остановить прохожего и спросить дорогу, подать сигналы фонариком кому-нибудь, спрятать монетку в дупло дерева, сверить часы с городскими часами и т. п. Это могут быть любые другие нетипичные действия. Необходимо также четко договориться о времени возвращения команд с игры на место старта.

**Ход игры.** Перед началом игры каждой команде вручается лист с описанием «подозрительной личности», за которой необходимо проследить и доложить обо всех подозрительных действиях. В дополнение даются координаты, где можно найти эту личность и где ее видели в последний раз. Каждой команде необходимо обнаружить эту личность, проследить за ней так, чтобы не вызвать подозрений, и записать все подозрительные действия. Каждый организатор, играющий роль подозрительного типа, ждет определенное время, чтобы у команды была возможность его «засечь», и начинает выполнять свои подозрительные действия. Все команды и «подозрительные личности» возвращаются на отрядное место в заранее обговоренное время.

Подсчет очков ведется следующим образом: 1 очко за каждое замеченное подозрительное действие; 1 дополнительное очко за ценные дополнения, объяснения к подозрительному действию; минус 1 очко за каждый случай явного наблюдения за личностью, чем сами вызвали подозрения.

### Быстро шагай

Водящий становится на одной стороне площадки, а все остальные дети – на другой стороне, в своем «доме», отмеченном чертой. Водящий поворачивается спиной к детям и говорит, закрывая лицо руками:

Быстро шагай,  
Смотри не зевай,  
Раз, два, три,  
Стой!

Пока звучат эти слова, все играющие выходят из «дома» и идут в сторону водящего, стараясь приблизиться к нему, но шагом,

а не бегом. После команды «Стой!» все останавливаются, а водящий поворачивается к ним лицом. Если водящий заметил кого-либо в движении, он отправляет его назад в «дом». Игра продолжается и повторяется до тех пор, пока кому-либо из играющих не удастся приблизиться к водящему. После этого все играющие бегут в «дом», а водящий старается кого-нибудь осалить. Если ему это удастся, он становится игроком, а игрок – водящим. Игру повторяют несколько раз и отмечают тех ребят, которых ни разу не поймали.

*Примечание.* Начинать движение из «дома» надо только по словам «быстро шагай». Нарушители возвращаются «домой» и начинают все сначала.

### Определенное место

Где-нибудь на пришкольном участке положите записку под большой камень. В записке напишите: «Вы нашли это место. Принесите записку мне».

Затем запишите ориентиры, которые могут помочь в поиске этого места (линии электропередач, дорога, родник, колодец, сломанное дерево, дорожный знак и т. д.).

Задача каждой команды – первой найти это место. Направление поиска может быть неизвестно, поэтому им придется осмотреть достаточно большую территорию, чтобы найти предложенные ориентиры. Обнаружив первый ориентир, они продолжают поиск. Главное – тщательно продумать задания, а первый ориентир должен быть самым сложным.

### Поиск

Игра проводится на знакомом участке лесистой местности площадью около 1 квадратного километра. Выбираются двое водящих. Каждый из них получает по предмету («клад»), который он должен в течение 10–15 минут спрятать на расстоянии не более 300 метров от места нахождения отряда. Причем ребята знают вид «клада» – ящик, мешок, тарелка и т. д. А затем они отправляются на поиски. Кто найдет «клад», тот и считается победителем. Водящие меняются, игру можно продолжать.

*Примечание.* «Клад» можно прятать не только на земле, но и на деревьях, в кустах. Нельзя «клад» зарывать, но маскировать его можно.

### Охота на оленя

Из числа играющих выбирается «олень», который убегает в лес.

По дороге он разбрасывает заметные, заранее оговоренные предметы: клочки бумаги, веревки, камешки и т. п. Причем, убегая,

«олень» всячески пытается запутать следы. По следам «оленя» через 10 минут бросаются «собаки». Их задача – найти спрятавшегося «оленя» и попасть в него шишкой или снежным комком. «Собаки» могут использовать только три выстрела. В случае промаха они выбывают из игры. Продолжительность игры оговаривается заранее.

### Укради знамя

Играющие делятся на две команды с равными силами. У каждой команды есть свое знамя, которое прячется на заранее оговоренной территории. Площадка для игры делится с таким расчетом, чтобы оба знамени находились на одинаковом расстоянии от границы. Задача команд – вынести знамя противника на свою территорию. Если играющего запятнали на территории противника, то он остается на этом месте до того момента, пока игрок из его команды не выручит его (запятнает). Игра прекращается по команде.

## ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ МЕРОПРИЯТИЯ

### Брейн-ринг

Игра проводится по принципу телевизионной передачи. Формируется две команды. Ведущий задает вопрос и та команда, которая быстрее и правильнее ответит на вопрос, получает одно очко. Если у вас в лагере много ребят, то можно сформировать и большее количество команд, но лучше, если их не будет более десяти, так как усложняется процесс отслеживания первенства в подготовке ответа.

#### Возможные вопросы.

1. Зачем кузнечнику сабля?

- а) для «сражений»;
- б) для откладки яиц;
- в) для красоты.

*(Сабля принадлежит самке и служит орудием... для откладки яиц.)*

2. О ком писал А.С. Пушкин: «То академик, то герой, то мореплаватель, то плотник»?

- а) Богдан Хмельницкий;
- б) Петр I;
- в) М.В. Ломоносов.

3. В каком виде спорта Наталья Гончарова, жена Пушкина, считалась сильнейшей среди жительниц Санкт-Петербурга?

- а) в шахматах;

- б) в преферансе;  
в) в шашках.
4. Наиболее известный в XX веке мультипликатор.  
а) Гарри Поттер;  
б) Коламбия Пикчерз;  
в) Уолт Дисней.
5. Царским титулом в США именуют:  
а) врачей;  
б) таксистов;  
в) полицейских.  
(Полицейских, их называют «фараонами».)
6. Что рисует художник-анималист?  
а) животных;  
б) японские мультфильмы;  
в) природу.
7. На кого же медведка похожа?  
а) на медведя;  
б) на саму себя;  
в) на крота.  
(Медведка похожа на крота. Такое же тело с зауженной вперед головой, лапы, вывернутые наружу, приспособленные для копания ходов под землей.)
8. На каком музыкальном инструменте играл былинный герой Садко?  
а) на гусях;  
б) на балалайке;  
в) на дудочке.
9. По одному из мифов, именно Терпсихора в союзе с речным богом Ахелоем родила этих персонажей греческой мифологии, от пленительного пения которых можно было спастись либо с помощью более громкого голоса какого-либо бога, как это сделали аргонавты, либо залив уши воском, как это сделали спутники Одиссея. О каких персонажах идет речь?  
а) о кентаврах;  
б) о фениксах;  
в) о сиренах.
10. Распространенная в России в XXI веке обувь:  
а) лапти;  
б) лыжи;  
в) черевички.
11. Зачем зайцу большие уши?  
а) чтобы лучше слышать;

- б) чтобы не перегреться;  
в) для торможения на поворотах.  
(В жару заячьи уши отводят треть тепла, образующегося при обмене веществ. Лишнее тепло улетучивается через тонкие горячие заячьи уши с большим количеством кровеносных сосудов.)
12. За свои 40 лет она была космонавтом, медицинской сестрой, морским пехотинцем, спортсменкой, балериной... А всего она попробовала себя в 75 профессиях. Сейчас она готовится стать пилотом «Формулы-1», федеральным агентом Скалли из «Секретных материалов» и Спящей Красавицей. С чисто женским непостоянством она опробовала все цвета кожи и глаз. Для нее шили Кристиан Диор, Ив Сен-Лоран и другие менее прославленные дизайнеры. А сейчас это суперпопулярная звезда, клубы поклонников которой существуют почти в каждой стране. Как зовут эту знаменитость?  
а) Барби;  
б) Мэрилин Монро;  
в) Лилу.
13. Состязание рыцарей в Средневековой Западной Европе.  
а) сражение;  
б) битва;  
в) турнир.
14. Некоторые исследования показали, что в последнее время музыкальные произведения, которые традиционно использовались на похоронах, в частности знаменитый марш Шопена, все чаще стали заменяться современными популярными мелодиями. Какая песня оказалась на первом месте среди таких «новых» грустных мелодий, чаще других исполняемых на похоронах?  
а) песня о любви из к/ф «Гардемарины»;  
б) песня из к/ф «Титаника» в исполнении Селин Дион;  
в) музыка из к/ф «Профессионал».
15. Из какого дерева делают спички?  
а) из осины;  
б) из сосны;  
в) из дуба.
16. «Брысь!» – говорим мы кошке. Это сокращенное слово. А какова полная форма этого слова?  
а) уберись;  
б) провались;  
в) отравись.
17. Возвышение для оратора:  
а) сцена;  
б) трибуна;  
в) стул.

18. Именно на этом растении сидит орел на гербе Мексики:
- а) на кактусе;
  - б) на пальме;
  - в) на перекати-поле.
19. Самая популярная в мире русская игрушка:
- а) балалайка;
  - б) кукла;
  - в) матрешка.
20. Зимой рыба ест личинки, растения, а что едят лягушки, жабы, ящерицы и змеи?
- а) то же самое;
  - б) ничего, зимой они спят;
  - в) друг друга.

### Звездный час

Основная игровая задача (та задача, которая ставится перед играющими): выполнить предложенные задания, проявив находчивость и эрудицию.

Для участия в данном мероприятии выбирается 12 игроков, которые будут отсеиваться в процессе прохождения различных игровых туров, и останется один – победитель.

#### 1-й тур

Перед игроками расположено табло, на котором написаны 6 имен и фамилий:

- Богдан Хмельницкий;
- Петр I;
- М.В. Ломоносов;
- Дмитрий Донской;
- Ерофей Хабаров;
- Иван Грозный.

У каждого игрока есть таблички от 1 до 6. Ведущий читает вопрос, в течение 30 секунд игроки поднимают таблички. За каждый правильный ответ игрок получает 1 звезду, за каждый правильный досрочный ответ – 2 звезды. В этом туре выбывают 2 игрока.

#### Вопросы

1. «...В нем рано стали проявляться черты жестокого тирана, он убил своего сына, ввел опричнину, ослабил княжеско-боярскую власть и укрепил самодержавие». (Иван Грозный.)
2. «Он создал первый университет. Он, лучше сказать, сам был первым нашим университетом». (М.В. Ломоносов.)

3. «...Был человек образованный в казацких кругах, в результате его деятельности состоялось воссоединение Украины с Россией». (Богдан Хмельницкий.)

#### 2-й тур

Ведущий объявляет для игроков «объект» (например, «Угадываем название газеты» или «Узнаем «звезду» и т. д.). Между каждой подсказкой – интервал в 5 секунд. Игрок сам решает, после какой из подсказок он дает единственный за всю игру вариант – он пишет его на листочке и отдает помощнику (на листочках каждого игрока написано его имя, а помощник фиксирует, после какой подсказки игрок сдал свой листочек). Ведущий заканчивает зачитывать подсказки, если уже все игроки сдали свои ответы. Помощники вычисляют сколько звезд заработал каждый игрок:

- после 1-й подсказки – 5 звезд;
- после 2-й – 4 звезды;
- после 3-й – 3 звезды;
- после 4-й – 2 звезды;
- после последней (5-й) – 1 звезда.

После этого тура выбывают 3 игрока.

#### Вопросы

##### Телепрограмма

1. Эта программа предсказывает нам недалекое будущее.
2. Она занимает самое короткое эфирное время.
3. Она является самой высокорейтинговой программой, хотя официально ее рейтинг никогда не измерялся.
4. Эта ежедневная программа есть на каждом уважающем себя телеканале.
5. На канале ОРТ ее ведут самые красивые теледивы.

Ответ: прогноз погоды.

##### Геометрическая фигура

1. Количество ее углов равно числу копыт у носорога, поделенному на число, соответствующее порядковому номеру бериллия в таблице Менделеева.
2. Ее можно увидеть на небе в Северном полушарии.
3. Она необходима любому бильярдисту перед началом партии.
4. Некоторые музыканты играют на ней в оркестре.
5. Ее вспоминает всякий при упоминании о Бермудских островах.

Ответ: треугольник.

##### Ведущий

1. Этот ведущий имеет первый спортивный разряд по стрельбе из винтовки и второй – по плаванию.

2. В детстве бабушка называла его Лелечкой, а друзья во дворе (уже тогда) – Чапаевым.
3. Свою карьеру ведущего он начинал на конкурсах красоты и на аукционах.
4. Наперегонки с Михаилом Задорновым он однажды спускался на лыжах по лестничным пролетам многоэтажного дома.
5. В одной из программ, которую он ведет, игроки любят одевать его в различные костюмы, поить напитками и кормить соленьями.

*Ответ:* Леонид Якубович.

#### **Продукт питания**

1. На пару с одним химическим элементом он может стать причиной пожара.
2. В целом виде он обладает одной частью тела.
3. В словаре В. Даля рецепт его приготовления описывается так: «Квашеное молоко ставится в печь и со свернувшейся гущи отцеживается сыворотка».
4. Один из героев диснеевского мультсериала «Чип и Дейл спешат на помощь» носил имя одной из разновидностей этого продукта.
5. Его название, чаще по-английски, произносят люди перед объективом фотоаппарата, и их лица озаряет улыбка.

*Ответ:* сыр.

#### **Сооружение**

1. Оно построено французами в 1889 году.
2. На нем находится одна из лучших смотровых площадок.
3. Оно исчезало по воле Дэвида Копперфильда.
4. Его прекрасно видно с моря.
5. Вообще-то это – она и в руке у нее факел.

*Ответ:* Статуя Свободы.

#### **Животное**

1. В честь молодой супруги этого зверя римляне назвали одну из самых ярких звезд Северного полушария – альфу Возничего – Капеллу.
2. В старину этим словом называли также скамью, на которой сели школьники.
3. Этот «зверь» известен всякому гимнасту.
4. По-гречески песнь этих животных зовется «трагедией».
5. Ведущий «Брэйн-ринга» очень не любит, когда при нем произносят это слово.

*Ответ:* козел.

#### **Праздник**

1. В этот день мы все ждем подарков
2. Он бывает только раз в году.
3. Но в нашей стране он празднуется дважды
4. На Руси его отмечали в сентябре.
5. Иногда его в шутку называют СНГ.

*Ответ:* Новый год.

#### **Химический элемент**

1. Он был открыт А.Г. Экебергом в 1802 году.
2. Его иногда используют в ювелирном деле вместо платины.
3. Если в его названии вместо первой буквы поставить последнюю, а вместо последней – третью, вы получите другой химический элемент таблицы Менделеева, а именно: редкоземельный металл.
4. Если переставить в этом слове буквы по принципу анаграммы, вы получите человека, который, по словам одного мудреца, «ходит по дороге, открытой гением».
5. Он получил свое название от имени персонажа греческой мифологии, обреченного на вечные муки за убийство собственного сына.

*Ответ:* талант.

#### **3-й тур**

В этом туре всем участникам зададут три одинаковых вопроса. Но прежде чем ведущий это сделает, игроки имеют право поставить любое количество звезд (из уже имеющихся) на ответы в этом туре. Если игрок ответит на все три вопроса правильно, то его ставка утроится, если только на два – удвоится, если на один – останется неизменной, а если игрок не сможет дать правильный ответ ни на один вопрос, то количество звезд, поставленных им на тур, отнимается.

Ведущий три раза подряд (по очереди) зачитывает вопросы, затем дается одна минута для того, чтобы игроки зафиксировали свои ответы на карточках.

После этого тура выбывает 3 игрока.

#### **Вопросы**

1. Что представляет собой земля, возведенная на пьедестал и низведенная до удобных размеров? (*Глобус.*)
2. У осьминога их 3, у кольчатого червя – 5, а сколько их у собаки? (*Одно, сердце.*)
3. По-английски – «птичка Богородицы», по-французски – «Божий зверь», а как по-русски? (*Божья коровка.*)

**4-й тур**

Составить самое длинное слово из букв А, О, И, К, Т, Б, Р, З. Привлекаются болельщики, за большие слова – звезды.

После этого тура выбывает 2 игрока.

**Финал**

Остаются 2 человека с наибольшим количеством звезд.

За 2 минуты составить слова из букв слова «историография».

Затем игроки зачитывают слова по очереди, начиная с игрока с меньшим количеством звезд. Выигрывает тот игрок, который смог назвать слово последним.

**12 стульев**

Это интеллектуальная игра, в которой участвует 12 игроков, и в каждом туре задается по 12 вопросов, но правила в каждом туре различаются.

**1-й тур**

Каждому участнику выдаются 12 отпечатанных вопросов, на которые они должны дать ответ. Каждый вопрос имеет определенное количество баллов. После того как проверены ответы, подсчитываются очки и открывается первоначальный счет каждого игрока.

**2-й тур**

Ведущий раздает по одному вопросу участникам, на который в дальнейшем игроки отвечают. Вопросы раздаются по порядку. Как только выдан последний вопрос, следует ответ первого участника, затем второго, третьего и т. д. 12 игроков – 12 вопросов. Каждый ответ оценивается и прибавляется к общей сумме.

**3-й тур**

Каждый участник называет число от 1 до 12. Это число соответствует номеру вопроса. Каждый вопрос имеет определенное количество баллов. Ответ правильный – баллы плюсятся к общему количеству.

**4-й тур**

Игроки выбирают номер вопроса и адресуют его кому-то из соперников. Этот игрок отвечает, и в случае правильного ответа баллы прибавляются.

**5-й тур**

Каждый участник выбирает себе вопрос в зависимости от количества баллов, на который затем отвечает. 12 игроков – 12 вопросов. Каждый ответ оценивается и прибавляется к общей сумме. Первым выбирает вопрос участник с наименьшим количеством баллов.

**Викторина «Золотое кольцо России»**

С детьми заранее проводится беседа на тему викторины, затем они разбиваются на команды, им зачитывают вопросы, они совещаются в течение одной минуты и пишут ответ на карточку, все карточки собирает помощник. Ведущий произносит правильный ответ, и в таблицу первенства команд начисляется по одному баллу за верный ответ.

**Вопросы**

1. Нет утвержденного списка городов Золотого кольца России, но, бесспорно, в него входят Владимир, Суздаль, Сергиев Посад, Ростов Великий, Брест, Ярославль, Кострома, Переславль-Залесский. Какой город однозначно не должен быть в этом списке? (*Брест, так как даже не входит в состав России.*)
2. Какой город основан в 1108 году сыном князя Всеволода – Владимиром Мономахом? (*Владимир.*)
3. Предание рассказывает, что князь Андрей Боголюбский построил этот храм после кончины своего любимого сына Изяслава – в память о нем. Вероятно поэтому светлой грустью веет от этой уединенно стоящей на берегу Нерли церкви. Что это за храм? (*Храм Покрова на Нерли.*)
4. Этот город расположен во Владимирском ополье, на реке Каменка (приток реки Нерль, впадающей в Клязьму). Возник в IX – X веках на месте поселения финно-угорского племени меря, а впервые упоминается в Лаврентьевской летописи под 1024. О каком городе идет речь? (*Суздаль.*)
5. Самым богатым княжеством Руси Москва стала при... который добился длительной мирной передышки от ордынских вторжений, а также при нем Москва становится церковной столицей Руси. Что это за человек, назовите его имя? (*Иван Калита.*)
6. При ком был создан новый юридический свод – так называемая Пространная редакция Русской правды? (*Владимир Мономах.*)
7. Этот собор был заложен в 1194 году – наиболее интересное творение эпохи Всеволода Большое Гнездо, посвященное святому воину Дмитрию Солунскому. О каком соборе говорится? (*Дмитриевский собор.*)
8. Назовите родину изобретателя русского фарфора, друга М.В. Ломоносова, Д.И. Виноградова, просветителя и государственного деятеля М.М. Сперанского, поэта, общественного

- деятеля и революционера А.К. Гастева, поэта-мариниста А. Лебедева? (*Суздаль.*)
9. Какой город был основан Ярославом Мудрым не позднее 1010 года у высокого обрывистого мыса на правом берегу Волги в месте ее слияния с Которослью? (*Ярославль.*)
  10. Кто был первым самостоятельным князем Суздаля, при котором город был столицей Ростовско-Суздальского княжества, затем входил в состав Владимиро-Суздальского княжества? (*Юрий Долгорукий.*)
  11. В 1158 году сын Юрия Долгорукого князь Андрей Боголюбский начал строить храм, ставший главным храмом Северо-восточной, Залесской, Руси. Этот собор летописцы сравнивали с храмом царя Соломона в Иерусалиме. За всю свою историю этот храм очень много раз страдал от пожаров, но все же до сих пор там сохранились фрески Андрея Рублева. О каком храме идет речь? (*Успенский собор во Владимире.*)
  12. С переносом митрополии в 1326 году этот город становится церковной столицей Руси. Что это за город? (*Москва.*)
  13. Женский монастырь, основанный в XIV веке, расположен на низком берегу Каменки. Это один из красивейших монастырских ансамблей Суздаля. Монастырь известен как место ссылки неугодных представительниц знатных родов и царских фамилий. Как называется этот монастырь? (*Женский Покровский монастырь.*)
  14. Кто построил первый каменный собор в Суздале? (*Владимир Мономах.*)
  15. В середине XVII века по численности населения этот город занимал второе место после Москвы. Назовите этот город? (*Ярославль.*)
  16. Этот монастырь иногда называли «русской Бастилией». Еще в XVIII веке здесь была устроена тюрьма для «безумствующих колодников». Сюда ссылали на покаяние опальных сановников и лиц духовного звания, всевозможных сектантов и еретиков, здесь находились в заключении некоторые участники Пугачевского восстания и декабрист Ф.П. Шаховской. О каком монастыре идет речь? (*Спасо-Евфимиев монастырь.*)
  17. В каком древнейшем здании Ярославля была найдена рукопись «Слова о полку Игореве»? (*Спасо-Преображенский собор.*)
  18. В каком городе в XVI веке архитектором Р. Копеле был возведен Земляной вал – 15-километровая деревянная крепость на валу (современное Садовое кольцо)? (*Москва.*)

19. В этом городе А.К. Саврасов написал картины «Волга», «Могила на Волге», этюды к картине «Грачи прилетели». Что это за город? (*Ярославль.*)
20. В центре Ильинской площади стоит – главная достопримечательность среди ярославских храмов XVII века. Был построен на месте старой деревянной церкви по заказу знаменитых в то время скупщиков пушнины Аникея и Нифантея Скрипиных – обладателей несметных богатств. Какой храм стоит в центре Ильинской площади, как он называется? (*Храм Ильи Пророка.*)
21. Редчайший памятник военно-оборонительной архитектуры Владимира, построенный в 1164 году (от древнего здания сохранились лишь две мощные белокаменные стены). Что это за памятник? (*Золотые ворота.*)
22. Вскоре после гибели Андрея Боголюбского великокняжеский владимирский стол занял другой сын Юрия Долгорукого – Всеволод Большое Гнездо (Всеволод III). Почему его прозвали «Большое гнездо»? (*За многочисленное потомство.*)
23. В июне 1983 года первому городу в России вручен приз «Золотое яблоко» Международной федерации журналистов. Что же это за город? (*Суздаль.*)

## Экомарафон

Все игроки делятся на команды по три человека. Выбирается капитан команды. Каждая команда имеет свой маршрутный лист, в котором указаны номер команды, имена участников.

В экомарафоне учитывается время прохождения этапов и правильность ответов. Этапов – 30. Этапы проходятся по маршруту от 1-го до 30-го номера.

В маршрутном листе в колонке «№ этапа» ставится, на взгляд команды, правильный ответ из предложенных трех вариантов а), б), в). После прохождения всех этапов маршрутные листы сдаются ведущему. Выбирается лучшая команда.

Перед стартом ведущий пишет каждой команде время старта. Промежутки выпуска команд 2–3 минуты.

1. Выберите растение, из которого в походе можно заварить чай:
  - а) подорожник;
  - б) крапива;
  - в) чабрец.
2. Как вы считаете, чей шаг длиннее?
  - а) слона;
  - б) кенгуру;
  - в) жирафа.
3. Что такое «чи-хуа-хуа»?
  - а) порода собаки;

- б) японская булочка;  
в) китайский фонарик.
4. Какое дерево цветет последним в году?  
а) липа; б) яблоня; в) береза.
5. Он бывает белый и черный. Что это за птица?  
а) воробей; б) лебедь; в) страус.
6. Что такое «цикада»?  
а) сильно газированный напиток;  
б) крупный кузнечик в Африке;  
в) тропический цветок.
7. Какие птицы не садятся ни на землю, ни на воду, ни на ветки?  
а) лебеди; б) голуби; в) стрижи.
8. Какая ягода самая крупная?  
а) слива; б) арбуз; в) клубника.
9. Самый популярный в Голландии цветок:  
а) роза; б) фиалка; в) тюльпан.
10. На каком континенте нет рек?  
а) в Бразилии; б) в Африке; в) в Антарктиде.
11. Какая самая длинная река в мире?  
а) Нил; б) Миссисипи; в) Волга.
12. Кто трижды родится, прежде чем стать взрослой?  
а) улитка; б) цыпленок; в) бабочка.
13. Когда растёт трава?  
а) днем и в тени; б) ночью; в) днем и на солнце.
14. Какое дерево все время дрожит?  
а) осина; б) ель; в) ива.
15. Самая большая птица на земле:  
а) страус; б) пеликан; в) павлин.
16. Морская птица, которая часто следует за кораблем:  
а) пеликан; б) пингвин; в) чайка.
17. Нанесенные ветром песчаные холмы в пустыне:  
а) наносы; б) барханы; в) поземка.
18. Самое глубокое озеро:  
а) Байкал; б) Рица; в) Онежское.
19. Какое море самое мелкое?  
а) Красное; б) Черное; в) Азовское.
20. Самое большое млекопитающее на земле:  
а) слон; б) кит; в) бегемот.
21. Какие птицы не улетают зимой на юг?  
а) грачи; б) воробьи; в) аисты.
22. Какое из животных не впадает зимой в спячку?  
а) лиса; б) медведь; в) еж.

23. Какое насекомое может поднять вес в 10 раз больше своего веса?  
а) муравей; б) стрекоза; в) бабочка.
24. Какое насекомое собирает медовый нектар?  
а) пчела; б) оса; в) шмель.
25. Самый большой материк на земле:  
а) Евразия; б) Австралия; в) Африка.
26. Какое из созвездий не существует?  
а) Большая Медведица;  
б) Средняя Медведица;  
в) Малая Медведица.
27. Какое дерево является вечнозеленым?  
а) клен; б) сосна; в) ель.
28. У кого самый маленький шаг?  
а) муравей; б) антилопа; в) заяц.
29. Какое небесное тело не является планетой?  
а) Земля; б) Марс; в) Луна.
30. Какие цветы занесены в Красную книгу?  
а) василек; б) ромашка; в) подснежник.

### Викторина «Две столицы»

До проведения викторины с детьми проводят беседу на тему игры.

1. Имя какого государственного деятеля объединяет Воронеж и Санкт-Петербург? (*Петр I.*)
2. Кто является основателем Москвы? (*Юрий Долгорукий.*)
3. Укажите год основания Санкт-Петербурга. (*1703 год.*)
4. Какое место называют сердцем Москвы, сердцем России? (*Кремль.*)
5. Назовите три исторических названия города на Неве. (*Санкт-Петербург, Петроград, Ленинград.*)
6. В названии какого литературного произведения упомянуты и Москва, и Петербург? Кто автор данного произведения? (*Радищев «Путешествие из Петербурга в Москву».*)
7. Где и кем был основан первый российский университет? (*М.В. Ломоносовым в Москве.*)
8. Какому памятнику в Санкт-Петербурге посвятил стихи А.С. Пушкин? (*«Медный всадник».*)
9. В каком месте находятся главные часы России? Как они называются? (*Москва. Красная площадь. Спасская башня. Куранты.*)

10. Назовите самый маленький памятник Санкт-Петербурга и укажите, где он находится. (*Чижик-пыжик на реке Фонтанке.*)
11. Этот театр является в Европе вторым по величине после миланского «Ла Скала». Как он называется? (*Большой театр.*)
12. Какое посвящение сделал Шостакович своей 7-й симфонии? (*Блокадному Ленинграду.*)
13. В гимне Москвы есть такие слова:  
 Не забудем суровую осень,  
 Скрежет танков и отблеск штыков,  
 И в сердцах будут жить 28  
 Самых верных твоих сынов.
- Кого автор текста называет «верными сынами»? (*28 героев-панфиловцев, совершивших подвиг в битве за Москву во время ВОВ.*)
14. Какой факт биографии объединяет актера Михаила Боярского, барда Александра Розенбаума и Президента РФ Владимира Путина? (*Родились в Санкт-Петербурге.*)
15. Напишите первые и последние строки гимна России.  
 (*Россия – священная наша держава,*  
*Россия – любимая наша страна...*  
*...Славься страна, мы гордимся тобой.*)

### Интеллектуальные гонки

На ограниченной площадке расположены вопросы с номерами от 1 до 35. У каждого игрока есть карточка, в которой написано его имя и начерчена табличка из 2 колонок и 35 строк. В левой колонке проставлены номера вопросов, а в правую колонку игрок будет вписывать номера, на его взгляд, правильных ответов. Игроки не знают, где расположены все вопросы, они бегают и ищут их расположение. Задача каждого игрока – как можно быстрее и как можно правильнее ответить на все вопросы.

- Столица Греции:  
 а) Каир;                      б) Афины;                      в) Египет.
- Как называется местность, где бьют гейзеры?  
 а) Камчатка;                  б) Сахара;                      в) Альпы.
- Самая длинная река:  
 а) Волга;                      б) Миссисипи;                  в) Нил.
- Национальный танец греков:  
 а) Сиртаки;                    б) Полька;                      в) Румба.
- Кто был первым основателем почвоведения?  
 а) Ньютон;                      б) Докучаев;                    в) Платон.

- Основная растительная культура Греции:  
 а) персики;                    б) сливы;                      в) виноград.
- Самая высокая гора в мире:  
 а) Эверест;                    б) Альпы;                      в) Медвежья гора.
- Одежда древних греков:  
 а) пончо;                      б) туника;                      в) сари.
- Главный бог греческой мифологии:  
 а) Аид;                        б) Нептун;                      в) Зевс.
- Столица Франции:  
 а) Париж;                      б) Мадрид;                      в) Лондон.
- Основной напиток древних греков:  
 а) вода;                        б) вино;                        в) квас.
- Где холоднее?  
 а) на северном полюсе;  
 б) на южном полюсе;  
 в) там температура одинаковая.
- Где находится пирамида Хеопса?  
 а) в Египте;                    б) в Сахаре;                      в) в Алжире.
- Где раки зимуют?  
 а) на горе в норках;  
 б) в норах на берегах рек;  
 в) под водой в иле.
- К чему по примете иней на деревьях?  
 а) к морозу;                    б) к солнечному дню;            в) к снегу.
- Может ли человек по скорости движения на быстро мчащемся автомобиле перегнать движение земли?  
 а) да, может;  
 б) нет, не может;  
 в) это опасно для жизни.
- Где на земле самые длинные сутки?  
 а) на северном полюсе;  
 б) везде одинаковые;  
 в) на экваторе.
- Самое большое государство в Южной Америке:  
 а) Алжир;                      б) Каир;                        в) Бразилия.
- Какой канал разделяет Америку на Северную и Южную?  
 а) Панамский;  
 б) Мадагаскарский;  
 в) Берингов пролив.
- Самое соленое море:  
 а) Черное;                      б) Мертвое;                      в) Красное.

21. Как называется море без берегов?  
а) Балтийское; б) Каспийское; в) *Саргассово*.
22. Хищное, дурно пахнущее животное, обитающее в Северной Америке:  
а) *скунс*; б) коала; в) гепард.
23. Самый маленький океан:  
а) Тихий;  
б) *Северный Ледовитый*;  
в) Атлантический.
24. Самый жаркий материк:  
а) Италия; б) Азия; в) *Африка*.
25. Кто открыл Америку?  
а) *Х. Колумб*; б) Жак Ив Кусто; в) Магеллан.
26. Самый влажный материк:  
а) Африка; б) *Австралия*; в) Европа.
27. Самая глубокая впадина в Мировом океане:  
а) Азиатская впадина;  
б) Северо-американский разлом;  
в) *Мариинская впадина*.
28. Столица Бразилии:  
а) Рио-де-Жанейро;  
б) *Бразилиа*;  
в) Эль-Пуэбло.
29. Горы между Европой и Азией:  
а) *Урал*; б) Пиренеи; в) Гималаи.
30. По-арабски он – бадингион, на хинди – баданжан, а как по-русски?  
а) патиссон; б) *баклажан*; в) арбуз.
31. Растет ли дерево зимой?  
а) да;  
б) *нет*;  
в) растет, когда тепло.
32. В каком случае высота светил над горизонтом не меняется в течение суток?  
а) *если вы находитесь на одном из полюсов*;  
б) если вы находитесь на экваторе;  
в) этого никогда не бывает.
33. В сороковых годах Северная и Западная Германия назывались:  
а) Оления; б) *Бизония*; в) Зубрия.
34. Страна, где впервые проводились соревнования по автомобильному спорту:  
а) Германия; б) Америка; в) *Франция*.

35. Первый полет человека в космос произошел:  
а) 5 мая; б) *12 апреля*; в) 12 августа.

## Интеллект-шоу

Формируются команды по пять человек. Команд должно быть не более восьми. Команды необходимо сформировать заранее, чтобы они смогли приготовить творческие номера для выступления.

Во время проведения игры каждая команда садится за отдельный стол. Перед командами расположено табло с темами игры, команды по очереди выбирают тематику вопросов. Для определения очередности в начале игры проводится любой конкурс эстафетного характера; и, таким образом, та команда, которая придет первой, будет первой выбирать тему, вторая – второй и т. д.

Проведение игры проходит в виде школьного дня, т. е. все темы игры – это уроки, а выступления команд – это перемены.

### География

- Назовите столицу Франции:  
а) Лондон; б) *Париж*; в) Берлин.
- Самая длинная река:  
а) Амазонка; б) Волга; в) *Нил*.
- Самая большая пустыня:  
а) *Сахара*; б) Каракумы; в) Гоби.

### Музыка

- Название песни из мультфильма «Чебурашка и крокодил Гена»:  
а) *День рождения*;  
б) Крылатые качели;  
в) Песня Мамонтенка.
- На каком инструменте играют смычком:  
а) арфа; б) *альт*; в) фортепиано.
- Продолжи строчки из песни «Облака, белогривые...»  
а) косички; б) *лошадки*; в) макушки.

### Ботаника

- Чем является арбуз?  
а) фрукт; б) *ягода*; в) овощ.
- Сколько пестиков у цветка?  
а) 1; б) 2; в) 3.

### Русский язык

- Выбери правильно написанное слово:  
а) малоко; б) *молоко*; в) молако.

2. Какой знак препинания в конце вопросительного предложения?

- а) . б) ! в) ?

3. Сколько букв в алфавите?

- а) 33; б) 34; в) 32.

### ОБЖ

1. Средство для тушения огня:

- а) насос; б) пылесос; в) огнетушитель.

2. Телефон пожарной службы:

- а) 01; б) 02; в) 03.

3. Уходя из квартиры нужно:

- а) выключить электроприборы;  
б) почистить зубы;  
в) заправить постель.

### Литература

1. Как звали трех поросят?

- а) Нуф-Нуф, Наф-Нуф, Ниф-Наф;  
б) Нуф-Нуф, Наф-Наф, Ниф-Ниф;  
в) Наф-Наф, Ниф-Нуф, Нуф-Ниф.

2. Как звали черепаху в сказке «Золотой ключик»?

- а) Тортилла; б) Алиса; в) Тратила.

3. Где жил Карлсон?

- а) в квартире; б) на крыше; в) в подвале.

### История

1. Бог морей и океанов:

- а) Посейдон; б) Зевс; в) Аллах.

2. Прежнее название города Санкт-Петербурга:

- а) Петроград; б) Сталинград; в) Нефтеюганск.

3. Имя президента России:

- а) Иван Васильевич;  
б) Владимир Владимирович;  
в) Иван Владимирович.

### Математика

1. Сколько будет:  $2 + 2 \times 2 = ?$

- а) 2; б) 8; в) 6.

2. У Мамеда было 10 овец. Все, кроме одной, сохли. Сколько овец осталось?

- а) 9; б) 1; в) 11.

3. Сколько распилов нужно сделать, чтобы распилить палку на 10 частей?

- а) 10; б) 1; в) 9.

## РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЕ МЕРОПРИЯТИЯ В ЛАГЕРЕ

### Крестики-нолики

Всех игроков разбивают на три группы с помощью карточек (с изображением крестиков, ноликов, надписью: «Жюри»). В конкурсе участвуют две команды в количестве 8–9 человек, остальные – жюри.

Перед игроками табло из девяти клеток, в каждой написано название конкурса:

1. География.
2. Слова-невидимки.
3. Пословицы.
4. Веревка.
5. Рисунок.
6. Вопросы, загадки.
7. Песенный футбол.
8. Пуцки (хвостик лопнувшего шарика).
9. Театральная проходка.

В начале игры между капитанами команд проводят жеребьевку – ведущий предлагает капитанам традиционно сыграть в крестики-нолики на тетрадном листе. Тем самым определяется команда, которая будет ходить первой.

Команды по очереди выбирают конкурс, по окончании конкурса жюри ставит оценки, и клетка табло закрывается соответствующим знаком – либо крестиком, либо ноликом. Игра продолжается до тех пор, пока какая-либо из команд не построит линию из своих знаков. Если это становится невозможным, то проигрываются все конкурсы и подсчитывается общее количество баллов.

#### 1. Вопросы по географии

- 1) Самая большая лужа на Земле. (*Океан.*)
- 2) Земля на бумаге. (*Карта.*)
- 3) Что находится на самой верхней точке глобуса. (*Полюс.*)
- 4) Черное золото. (*Нефть.*)
- 5) Дикое место. (*Запад.*)
- 6) Жирная линия на карте или глобусе. (*Экватор.*)
- 7) Самое крупное млекопитающее. (*Синий кит.*)
- 8) Родина чая. (*Индия.*)
- 9) Страна, где много джентльменов, смога, тумана и дождей. (*Англия.*)

#### 2. Слова-невидимки

Слова-невидимки ужасно хитры,  
Вот правила этой забавной игры:

Запомни! Три буквы из первого слова –  
 В таком же порядке в составе второго.  
 И новая буква всего лишь одна!  
 Словами квадраты заполни до дна.  
 Я долговяз и белокрыл (*аист*),  
 Я желтый, но зеленым был (*лист*),  
 Мне ежик лапу уколол (*лиса*),  
 А я люблю гуденье пчел (*липа*).  
 Меня зимой едят бобры (*кора*),  
 А я – площадка для игры (*корт*),  
 На мне из крема завитушки (*торт*),  
 В мои бойницы смотрят пушки (*порт*).  
 Я вешу больше трех морковок (*репа*),  
 В меня ныряет, тот кто ловок (*река*),  
 Я покраснелась от мороза (*щека*),  
 Мне спиннинг, вечная угроза (*щука*).

### 3. Пословицы

Детям читается половина (либо первая, либо вторая) пословицы, которую они должны закончить.

### 4. Вербка

Кто длиннее свяжет веревку, используя при этом только свою одежду.

### 5. Рисунок

Вешаются два листа ватмана, на котором каждый член команды определенным цветом рисует один элемент рисунка на какую-либо тематику.

### 6. Загадки

Доска на веревке не хуже лошадки,  
 Катает всех ловких на детской площадке.  
 (*Качели.*)  
 Между деревьями кровать,  
 Качаясь, можно отдыхать. (*Гамак.*)  
 Из-под крыши крыша  
 Под дождик вышла. (*Зонт.*)  
 И сам он держится за дно,  
 И судно держит заодно. (*Якорь.*)

### 7. Песенный футбол

Одна команда задает другой вопрос из песни «Че те надо?». Другая команда отвечает опять же словами из известных песен и задает свой вопрос.

### 8. Пуцки

Рассыпаются шарики, и вызываются по несколько человек от каждой команды, которые «лопают» все шарики и собирают пуцки. Победила та команда, которая собрала больше всех пуцек.

### 9. Театральная проходка

Вы – красивая девушка... инопланетянка. Неожиданно вы попадаете на незнакомую вражескую планету. Свистят пули над головой, вы идете, озираясь по сторонам в поисках чего-либо. А идти вам тяжело, у вас 6 ног. Они ужасно болят и заплетаются. Но тут вы видите еду, вы ужасно голодны. Бежите к ней, поскользываетесь, но не падаете. Еда от вас убегает, вы догоняете. Еда бежит быстрее вы ее нагоняете, хватаете, но она оказывается в стеклянном куполе. Вы хотите ее съесть, но купол не поддается. Вы не можете его открыть. У вас все 6 ног подстрелили. Вдруг вы открываете купол и... просыпаетесь в своей кровати от страшного сна.

### Другие варианты конкурсов

#### 1. Черный ящик

Сначала выстраивается одна команда на сцене, потом другая. Ведущий выходит с черным ящиком, для каждой команды с разным содержимым (расческа, ручка, линейка и т. п.). Ведущий предлагает отгадать участникам, что лежит в черном ящике. Ребята по очереди должны задавать наводящие вопросы о предмете в ящике, на которые ведущий может ответить только «да» или «нет» до тех пор, пока не откроется секрет Черного ящика. Та команда, которая справится быстрее, задав наименьшее количество вопросов, – победительница.

#### 2. Я + ты = мы

Две команды выстраиваются на сцене и выполняют на скорость задания, которые диктует ведущий. Жюри оценивает, кто справится быстрее и точнее. Та команда, которая справится быстрее, – выигрывает.

Необходимо построиться:

- по росту: от большого к маленькому;
- по цвету волос: от светлых к темным;
- по возрасту: от младших к старшим;
- по номерам квартир: от наименьшей к наибольшей;
- по цвету глаз: от темных к светлым;
- в алфавитном порядке первых букв имени каждого участника.

#### 3. В песенном кругу

Ведущий называет песню, которую знают все игроки, команды выстраиваются на сцене и начинают петь одновременно, но по взмаху руки ведущего поет одна команда вслух, а другая – про себя,

молча. Взмах руки ведущего – и все наоборот. Победит та команда, которая точнее сохранит дружный хор после пения про себя.

#### 4. Темная ночь

Необходимо по одному игроку от каждой команды. Им завязывают глаза. На вывешенных справа и слева листах ватмана ребята должны изобразить маркером (гуашью) то, что скажет ведущий: дом, трубу и дым из нее, забор, яблоню, лавочку и дедушку на ней, собачью конуру и собачку, солнышко и т. п.

#### 5. Живой кроссворд

По пять участников от каждой команды выстраиваются на краю сцены. Каждому представителю от команды вручается карточка с буквой. Задача: ведущий называет значение слова, которое должны участники команд построить на сцене, не передавая карточки друг другу (если какая-то буква в слове отсутствует, то карточку надо опустить).

Например. Пять букв: в – е – с – н – а.

Значения слов:

- вид сельскохозяйственных работ (*сев*);
- измерение тяжести (*вес*);
- река во Франции (*Сена*);
- небольшое перекрытие от дождя (*навес*);
- столица Австрии (*Вена*);
- мужское имя (*Сева*);
- озеро в Армении (*Севан*);
- река, на которой находится город-герой (*Нева*);
- самое прекрасное время года (*весна*).

#### 6. Капитан, капитан, улыбнитесь!

Конкурс для капитанов. На стул ставится предмет, и ведущий объясняет, что этот предмет необходимо схватить, услышав в тексте слово «три»:

Понедельник – раз, вторник – два, среда – середина недели. И в ночь со среды на четверг у меня страшно болела голова после уроков. Я ворочался в постели и в час ночи, и в два, и так до утра. А утром я пошел к врачу. «Вы простудились!» – сказал врач и дал мне не одну, не две, а целых четыре таблетки. Дома от таблеток я заснул до тринадцати часов дня. Потом встал и пошел в магазин за покупками. А в микрорайоне у нас один продуктовый магазин, два киоска и трикотажный магазин. Мой брат закончил два класса, а его друзья, близнецы, которые на год старше – Третьяковы, – всю начальную школу. Но я – старшеклассник, и по вечерам я читаю не одну-две книги, а тригонометрию еще. А когда заканчиваю читать – обычно уже три часа...

#### 7. Аукцион

Можно устроить аукцион по частушкам, песням, в которых есть имена людей, растения, цветы и др. Команды по очереди их исполняют, но если команда в свою очередь не сможет исполнить задания, она проигрывает этот конкурс.

#### 8. Избушка, избушка

Известно, что избушка Бабы-яги стояла на двух ногах. А какую конструкцию смогут через 30 секунд предложить команды? Довести количество ножек до минимума. Оцениваются и само выполнение, и оригинальность.

#### 9. На одну букву

Ведущий называет любую букву, и каждая команда поочередно должна назвать предметы, находящиеся в данной комнате, на эту букву. Выигрывает та команда, которая назовет последнее слово.

#### 10. Пантомима

Ведущий выбирает трех человек из команды и предлагает изобразить названного им животного. Эти трое по очереди изображают названных животных. Зрители угадывают.

#### 11. Эстафета

Первые участники команд должны обежать вокруг стула, ударяя мяч об пол, и передать мяч следующему участнику. Тот повторяет действия первого. И так до тех пор, пока все участники команды не пробегут.

#### 12. Музыкальный светофор

Ведущий называет букву, и та команда, которая споет больше песен, начинающихся на эту букву, выигрывает.

#### 13. Змейка из обуви

По команде ведущего все участники снимают обувь и ставят ее в прямую линию носками к пяткам. Выигрывает команда, змейка которой длиннее.

#### 14. Дискотека

От каждой команды выходит одна пара. Ведущий включает разную музыку: быструю, медленную, народную и т. д. Пары танцуют. Выигрывает наиболее удачно станцевавшая пара.

### Остров сокровищ

Для игры формируются две команды по девять человек (количество мальчиков и девочек должно быть одинаковым).

Каждый ребенок будет выполнять определенную роль, соответствующую тематике игры.

**1. Юнга.** Команда выстраивается в колонну около стула, на котором стоит тарелка с водой и лежит ложка. На определенном

расстоянии от этого стула стоит другой стул с пустым стаканом. Необходимо за отведенное время перенести ложкой как можно больше воды в стакан.

**2. Кок.** По площади разбросаны ракушки. За определенное время необходимо собрать как можно больше ракушек.

**3. Первый помощник капитана.** Проводится спортивная эстафета.

**4. Радист.** Разгадываются перевертыши.

**5. Матрос.** Танцевальная нарезка.

**6. Судовой врач.** По площади разбрасывается много надутых воздушных шаров. Необходимо, лопая шары ногой, собрать как можно больше «пупок» (та часть шарика, которая завязывается). Конкурс продолжается до тех пор, пока не кончатся все шарики.

**7. Переводчик.** Актерская проходка с тематикой моря.

**8. Капитан.** Капитанам раздаются маршрутные листы, на которых написано место нахождения клада на территории лагеря (пройти пять шагов на север от площади, повернуть налево...).

**9. Корабельный музыкант.** Для каждой команды по очереди включается известная песня, которую они вместе с фонограммой поют в микрофон. В определенный момент фонограмма выключается и дети продолжают петь сами. Когда фонограмма включится вновь, необходимо попасть в слова песни.

## Воздушный флот

Так же как и в предыдущей игре, игроки двух команд будут исполнять разные роли.

**1. Штурман.** За 30 секунд предлагается внимательно посмотреть и запомнить 10 условных знаков на топографической карте. Затем за 1 минуту расставить комплект из таких же знаков на чистой карте (точно такая же карта, только вместо знаков – прорези для карточек). Количество правильно расположенных знаков определяет количество заработанных очков.

**2. Кассир.** Зрителям раздают корешки авиабилетов, у «кассиров» – по авиабилету. К каждому билету подходит только 7 корешков, имеющих одинаковый разрез. Необходимо быстро и без ошибок собрать в зале только «свои» корешки, не подходящие ни к одному из билетов. Первый «кассир», правильно выполнивший задание, получает 6 баллов, второй – 4 балла, третий – 2 балла. За каждый неправильно собранный корешок – штраф 1 балл.

**3. Таможенник.** Таможенникам необходимо найти в зрительном зале спрятанные пакеты (для каждой команды пакет своего цвета).

**4. Летчик.** За 1 минуту нужно из листка бумаги смастерить самолетик любой конструкции и по команде ведущего запустить его как можно дальше. Оценивается быстрота сооружения самолета и дальность его полета.

**5. Стюардесса.** Пронести по кругу за 5 секунд поднос с теннисными шариками (каждый упавший шарик – минус 1 балл), затем повторить наизусть прочитанный перед этим текст. Примеры текстов:

а) Мы приветствуем вас на борту нашего самолета, который следует по маршруту Ашхабад – Будапешт – Лондон. Время в пути – 7 часов 40 минут. Просьба пристегнуть ремни безопасности и не вставать с мест. Счастливого пути!

б) Уважаемые пассажиры! Наш самолет совершает рейс № 367 по маршруту Москва – Лион – Монте-Карло. Мы летим на высоте 10 000 метров. Температура за бортом – минус 46 градусов. Время прибытия в аэропорт назначения 14 часов 35 минут.

**6. Радист.** Задание: зашифровать предложенным шифром (А – 1, Б – 2 и т. д. по алфавиту) фразу «Счастливого пути!». Оценивается по 5-балльной шкале правильность и быстрота выполнения задания.

**7. Заправщик.** Этому конкурсанту необходимо заправить бак самолета, которым будет в данном случае служить пустой стакан. А «горючее» он будет брать из другого стакана, стоящего на противоположной стороне сцены. Конкурсант с помощью соломинки для коктейля набирает воду из одного стакана, несет ее к другому и выливает в него. Победит «заправщик», в стакане которого окажется больше воды.

## Вперед, за приключениями!

Детям приходит письмо, в котором лежит один кусочек карты спрятанных сокровищ. Им предлагается пройти испытания пиратов и собрать все кусочки карты, по которой они смогут найти клад.

### 1. Плащ-невидимка

Очень простая и веселая игра. На этом этапе дети должны научиться видеть даже невидимый мир. Два человека залазят под покрывало (плащ-невидимка), мир становится для них невидимым. Начинается игра в салки – эти двое должны на ощупь переловить весь отряд, причем каждый новый пойманный присоединяется к салкам и залазит под их покрывало. Играющие не должны выбегать за пределы территории. К концу игры весь отряд должен оказаться под покрывалом, причем никто из играющих не должен видеть окружающий мир. Это право они получают, когда ловят последнего

человека. Оценивать можно слаженность работы отряда и время, затраченное на ловлю всего отряда.

### 2. Колпак на колпаке

Склейте один большой колпак и несколько маленьких – желательно разноцветных. Маленькие колпаки подвешивают на крепкой нитке. Играющие выбирают одного участника, который надевает большой колпак и завязывает глаза. Надо три раза повернуться вокруг своей оси, присесть и, выпрямившись, попасть большим колпаком в маленький. Команда может подсказывать игроку.

### 3. Вербочка

Для проведения этой игры возьмите веревку и свяжите ее концы так, чтобы было образовано кольцо. (Длина веревки зависит от количества участвующих в игре ребят.) Ребята встают в круг и берутся двумя руками за веревку, которая находится внутри круга. Ведущий предлагает закрыть глаза и, не открывая глаз и не выпуская из рук веревку, построить треугольник. Сначала возникают пауза и полное бездействие ребят, затем кто-то из участников предлагает какой-то вариант решения, например: рассчитаться и далее строить треугольник по порядковым номерам, и затем руководит действиями. Игру можно продолжать, усложняя задачу, т. е. предложить ребятам построить квадрат, звезду, шестиугольник.

### 4. Загадки

Он с жадностью пьет –  
Но не чувствует жажды.  
Он бел –  
А купается только однажды:  
Он смело ныряет в кипящую воду,  
Себе на беду,  
Но на радость народу...  
И добрые люди  
(Вот это загадка!)  
Не скажут: – Как жалко...  
А скажут: – Как сладко! (*Кусок сахара.*)  
Красный нос в землю врос,  
А зеленый хвост снаружи.  
Нам зеленый хвост не нужен,  
Нужен только красный нос. (*Морковь.*)  
Наклонилась над рекой –  
Уговор у них такой:  
Обменяет ей река  
Окунька на червяка. (*Удочка.*)

Он совсем неслышно  
На прогулку вышел.  
Мокрым, мягким клювом  
Постучал по крышам.  
Полосатым следом  
Прочертил окошко.  
А пройдя, остался  
У меня в ладошках. (*Дождик.*)  
Между гор, средь быстрых речек,  
Ветерок пасет овец.  
Дунет он – летят овечки  
Воду пить от речки к речке.  
Пьют без удержу, пока  
Не нальются их бока! (*Облака.*)  
Держит девочка в руке  
Облачко на стебельке.  
Стоит дунуть на него –  
И не будет ничего. (*Одуванчик.*)

### 5. Пословица

- Командам необходимо найти аналогию пословицы в русском языке.
- Немецкая пословица «Кто надеется на ужин соседа, тот останется голодным». («*На чужой каравай рот не разевай.*».)
- Пословица народов Африки «Сын леопарда – тоже леопард». («*Яблоко от яблони недалеко падает.*».)
- Финская пословица «Тот не заблудится, кто спрашивает». («*Язык до Киева доведет.*».)
- Тибетская пословица «Куда лопата ведет, туда вода течет». («*Куда иголка, туда и ниточка.*».)
- Английская пословица «После обеда приходится платить». («*Любишь кататься – люби и саночки возить.*».)
- Французская пословица «Ошпаренный петух от дождя убегаёт». («*Обжегшись на молоке, и на воду будешь дуть.*».)

### 6. Скороговорки

Команде предлагается три скороговорки, если хоть одну они смогут произнести, то им дается кусок карты.

Королева кавалеру  
Каравеллу подарила,  
Королева с кавалером  
В каравелле удалилась.  
На мели мы лениво налима ловили.  
Налима меняли вы мне на линия.

Сорока за строчкою строчка  
Строчит сорочатам сорочки.

### 7. Врата счастья

Отряд делится на 2 части по 12 человек и строится за двумя чертами на расстоянии 5 метров от центра. В центре находится обруч (его держат остальные участники команды). Участникам необходимо пролезть в обруч следующим образом: один человек из правой команды бежит к обручу, пролезает в него, бежит к левой команде, хлопает по плечу другого участника, становится на его место. Тот участник, которого запятали, бежит к обручу, пролезает в него, бежит к левой команде и т. д. Время останавливается, когда правая и левая команды меняются местами. Ведущий исходя из времени решает, дать кусок карты или нет.

## Радуга

Разбивка в этой игре на команды происходит по цветам радуги, таким образом, получается семь команд.

### 1. Красный конкурс

В старину на Руси красивых девушек называли – красна девица. Вот и в этом конкурсе команды попробуют нарисовать красивый портрет.

На планшетах крепятся 2 листа ватмана, по одному для каждой команды. Команды выстраиваются в шеренгу, каждой дается по маркеру. По команде ведущего игрок от каждой группы подбегает к мольберту и рисует один элемент головы, затем возвращается, передает маркер следующему и т. д. Задача команд, соблюдая пропорции и используя полученные знания, – создать наиболее интересный образ.

### 2. Оранжевый конкурс

Из каждой команды выбирают по одному человеку (назовем его командиром), остальным членам команды дается след. задание: каждый участник должен написать по одному слову, которое начинается на букву «о». Участники не должны писать одинаковые слова, и их не должны слышать командиры. У командиров такое же задание: слов должно быть по количеству участников группы. По количеству совпавших слов даются очки.

### 3. Желтый конкурс

Желтый цвет – это цвет звезд, поэтому конкурс связан со «звездами» нашей эстрады и телевидения. Создайте коллективный портрет «звезды» XX столетия. Для этого соберите различные фотографии из журналов, свои снимки, фотографии из семейных альбомов, на

которых запечатлены самые разные лица. Зрительный ряд может быть дополнен краткими подписями, эссе, стихами, размышлениями.

### 4. Зеленый конкурс

Проведем озеленение игровой площадки – каждая команда по очереди называет любое растение. Конкурс ведется на выбывание, как только какая-либо команда не сможет назвать растение – она выбывает из данного конкурса.

### 5. Голубой конкурс

В известном всем мультике «Голубой щенок» все познакомились с необычной расцветкой такого животного, как собака. Для этого конкурса каждой команде дается голубой шарик, из которого они должны сделать матрешку. Для этого приготовлены воздушные шарики и платки. Задача участников эстафеты: укрепить на шарике платок; нарисует один глаз и одну бровь и т. д.

Нужно просчитать элементы рисунка, чтобы все участники были задействованы.

### 6. Синий конкурс

Синий цвет – это цвет неба, цвет космического пространства. И следующий конкурс – комический цирк. Задание командам находится в воздушных шариках. Команда лопает один из шаров, читает задание и готовится.

- дрессированные хищники;
- клоуны;
- фокусники;
- канатоходцы;
- жонглеры;
- собачки-математики;
- верховые наездники.

### 7. Фиолетовый конкурс

Ну а последний конкурс будет интеллектуальным. Командам задаются вопросы (по очереди каждой команде), они должны как можно быстрее на них ответить.

В е д у щ и й. Я задаю вопрос, который начинается со слов «Верите ли вы, что...», а вы стараетесь определить, верно это или нет.

1. В Японии ученики на доске пишут кисточкой цветными чернилами? (Да.)
2. В Австралии практикуется применение одноразовых школьных досок? (Нет.)
3. Авторучка была изобретена еще в Древнем Египте? (Да.)
4. Шариковая ручка сначала применялась только военными летчиками? (Да.)

5. В Африке выпускаются витаминизированные карандаши для детей, имеющих обыкновение грызть что попало? *(Да.)*
6. В некоторые виды цветных карандашей добавляется экстракт моркови для большей прочности грифеля? *(Нет.)*
7. Римляне носили штаны? *(Нет, они носили туники и тоги.)*
8. Если пчела ужалит кого-либо, то она погибнет? *(Да.)*
9. Пауки питаются собственной паутиной? *(Да.)*
10. В одном корейском цирке двух крокодилов научили танцевать вальс. *(Нет.)*
11. На зиму пингвины улетают на север? *(Нет, пингвины не умеют летать.)*
12. Если камбалу положить на шахматную доску, она тоже станет клетчатой? *(Да.)*
13. Спарганские воины перед битвой опрыскивали волосы духами? *(Да, это единственная роскошь, которую они себе позволяли.)*
14. Мыши, подрастая, становятся крысами? *(Нет, это два разных отряда грызунов.)*
15. Некоторые лягушки умеют летать? *(Да, в тропических лесах Азии и Африки.)*
16. Дети могут слышать более высокие звуки, чем взрослые? *(Да.)*
17. Глаз наполнен воздухом? *(Нет, глаз наполнен жидкостью.)*
18. Утром вы выше ростом, чем вечером? *(Да.)*
19. В некоторых местах люди по-прежнему моются с помощью оливкового масла? *(Да, в некоторых жарких странах, где не хватает воды.)*
20. Летучие мыши могут принимать радиосигналы? *(Нет.)*
21. Совы не могут вращать глазами? *(Да.)*
22. Лось является разновидностью оленя? *(Да.)*
23. Жирафы по ночам отыскивают с помощью эха листья, которыми питаются? *(Нет.)*
24. Дельфины – это маленькие киты? *(Да.)*
25. Рог носорога обладает магической силой? *(Нет.)*
26. В некоторых странах жуков-светлячков используют в качестве осветительных приборов? *(Да.)*
27. Мартышка обычно бывает размером с котенка? *(Да.)*
28. Счастливая монета Скруджа была достоинством в 10 центов? *(Да.)*
29. Дуремар занимался продажей лягушек? *(Нет, пиявок.)*
30. Мойву эскимосы сушат и едят вместо хлеба? *(Да.)*
31. Радугу можно увидеть и в полночь? *(Да.)*
32. Больше всего репы выращивают в России? *(Нет, в Америке.)*

33. Слон, встречаясь с незнакомым сородичем, здоровается следующим образом – кладет ему хобот в рот? *(Да.)*
34. Настоящее имя Ганса Христиана Андерсена было Свенсен? *(Нет, Ганс.)*
35. В медицине диагноз «синдром Мюнхгаузена» ставится пациенту, который много врет? *(Нет, такой диагноз ставят пациенту, у которого постоянное желание лечиться.)*
36. Рост Конька-Горбунка составляет два вершка? *(Нет, три.)*
37. Первое место среди причин гибели от несчастных случаев в Японии в 1995 году заняли туфли на высоком каблуке? *(Да, почти 200 японок погибли от падения с высоких каблуков.)*

## Портрет

**Цель:** в увлекательной форме закрепить у детей полученные знания о портрете, развить быстроту и навыки работы в микрогруппе.

**Оборудование:** репродукции работ известных портретистов, продемонстрированные ранее детям, дидактический материал, 2 листа ватмана, 2 маркера, кнопки.

**Разбивка:** каждому ребенку раздается кусочек картинки, по команде участники должны объединиться и собрать целую картину. В результате получается 2 команды. Команда, которая первой собрала свою картинку, получает свой первый балл.

**Конкурс 1. «Вспомнить все».** Детям демонстрируются уже известные им репродукции известных портретистов. Задача команд – первой назвать автора и название произведения. За каждое правильно названное произведение – балл. Если названы только автор или только название, команда получает полбалла, и возможность ответить на вторую половину вопроса получает команда-соперница.

**Конкурс 2. «Оживить картину».** Составить рассказ-описание известного портрета.

**Конкурс 3. «Буриме».** Команды придумывают буриме с помощью полученных карточек.

**Конкурс 4. «Анатом».** Команды вытягивают карточки с заданием (изображение глаза, носа, уха). Задача команд – первой надписать свою схему, используя полученные знания.

**Конкурс 5. «Колесо истории».** Зрительный ряд – уже знакомые портреты. Задача команд – первой определить, к какому временному периоду относится произведение. За каждый правильный ответ – балл.

**Конкурс 6. «Фас, профиль, три четверти».** Командам выдается по две карточки со схемами фас, профиль или три четверти. Задача команд – первой дорисовать схемы таким образом, чтобы один образ был мужской, а второй – женский.

Подведение итогов: подсчет баллов и поощрение участников оценками.

### Юные пожарники

Разбивка по двум командам производится с помощью спичечных коробков с разными изображениями.

1. Выложить из спичек фразу «Спички детям не игрушка!».
2. Пронести спичечный коробок, положив его на макушку головы.
3. Пронести два коробка, положив их на плечи, как погоны.
4. Выверните рукава двух курток и повесьте их на спинки стульев. Стулья поставьте на расстоянии одного метра спинками друг к другу. Под стульями положите веревочку длиной 2 метра. Оба участника стоят у своих стульев. По сигналу они должны взять куртки, вывернуть рукава, надеть, застегнуть все пуговицы. Потом обежать вокруг стула соперника, сесть на свой стул и дернуть за веревочку.
5. Кто быстрее соберет рассыпанные спички. Для каждой команды в определенном месте рассыпают по 5 коробков спичек.
6. Чья команда выше построит «колодец» из спичек за 2 минуты?
7. Пронести внешнюю часть коробка, нацепив ее на нос. Передать эстафету без помощи рук, следующий участник должен снять коробок носом.
8. Построить на полу из спичек паровозик с двумя вагонами.

### Учат в школе

Разбивка на команды: лист дневника (число, месяц, день недели). Такая разбивка позволит ребятам поменять качественный состав своей команды и научиться работать в различных микрогруппах.

Сначала ребята разбиваются по числам – четные и нечетные – и выполняют два задания. Если команда побеждает в конкурсе, каждому члену команды на шею вешается цифра 5, вырезанная из картона.

1. Первая команда загадывает какое-то слово или фразу (по договоренности). Потом выбирают кого-то из команды соперников и говорят ему загаданное слово на ухо. Этот человек должен

изобразить без помощи слов это слово, а его команда старается отгадать. На отгадку дается время. Потом команды меняются ролями. Можно вести счет игре. Иногда придумывают систему знаков для облегчения отгадывания.

2. Две-три пары от каждой команды (можно больше) привязываются спина к спине (ноги и руки свободные). Эти как бы пары «наоборот» должны сплясать барыню, станцевать танго или вальс, пробежать 10 метров туда и обратно как сиамские близнецы.

Теперь ребята разбиваются по дням недели (от понедельника до пятницы, таким образом получается пять команд).

1. О том, как воспитывать детей, написаны сотни книг. Но, увы, многие родители не любят читать эти книги: они слишком толстые, и язык в них очень скучный. Большинство родителей предпочитают пользоваться советами, которые специально для них печатают в газетах. Эти советы, во-первых, невелики по объему – их можно прочесть за 2–3 минуты. А во-вторых, эти советы очень практичны: прочел – применил в действии – получил результат. В «советах для родителей» обычно рассматриваются наиболее распространенные проблемы воспитания: что делать, если ребенок плохо ест, как поступить, если ребенок врет, что предпринять, если ребенок слишком много смотрит телевизор. Но в деле воспитания кроме типичных проблем бывают еще и нестандартные ситуации. И, к сожалению, о том, что делать родителям в нетипичной, уникальной, ситуации, советов не печатают. Попробуйте сами сочинить 10 советов, которые можно было бы порекомендовать родителям, у которых:

- ребенок боится в одиночку ходить в туалет;
- ребенок больше всего любит читать книгу «Колобок»;
- ребенок во сне разговаривает на китайском языке;
- ребенок предпочитает есть из одной миски с кошкой;
- ребенок каждый день приносит домой 1000 долларов.

2. Человеческий смех порой называют многоликим. Это означает, что смех может иметь много оттенков, выражать разные эмоциональные состояния человека. Диапазон смеха невероятно широк: от детского гуканья до старческого кхеканья, от заливающего девчоночьего до мужского сдержанного, от смеха а ля Фантомас до смеха а ля комиссар Жюв... Попробуйте засмеяться так, чтобы ваш смех все могли назвать:

- надменным;
- простодушным;
- заискивающим;
- восторженным;
- зловещим.

И наконец, команды разбиваются по месяцам (берутся только летние месяцы для того, чтобы сформировать три команды).

1. Каждая команда запоминает свои предметы и их расположение (по полкам, на столе и т. д.). Затем за определенное время из кучи предметов нужно выбрать свои предметы и расставить их в зеркальном порядке.

2. Мальчики должны напеть мелодию, а девочки угадать эти песни. («Пусть бегут неуклюже», «Песенка друзей», «Антошка».)

В итоге игры подсчитываются пятерки в каждой команде (в той команде, в которой были ребята на конец игры) и, конечно, выявляются индивидуальные победы.

### Маг-волшебник

Разбивка на команды производится с помощью колоды карт. Сначала команды формируются по цвету масти (красные, черные), затем по достоинству (валет, дама, король, туз) и, наконец, по масти (пики, черви, бубны, трефы). После каждой разбивки проводится по два конкурса, самым активным участникам после каждого конкурса вручаются маленькие летучие мыши и по итогам всех конкурсов вычисляется самый лучший маг или самая лучшая волшебница.

1. Поставить над каждой цифрой буквы пропущенного слова.

Например. Чтобы рубить дрова, нужен 14, 2, 3, 2, 7, а чтобы полить огород – 10, 4, 5, 1, 6.

Рыбаки сделали во льду 3, 7, 2, 7, 8, 9, 11 и стали ловить рыбу.

Самый колючий зверь в лесу – это 12, 13.

А теперь прочитай пословицу: 1, 2, 3, 4, 5, 1, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 9, 4, 7, 4, 13, 12, 14.

2. Участники пишут на листочках нужные для их блюда продукты и опускают их в тарелку. Для дегустации вызываются 3 участника другой команды или зрители. Они должны назвать блюда.

3. Попробуйте, подобно древним людям, написать письмо, адресованное вашему другу, с помощью рисунков:

- позвони мне сегодня в 6 часов;
- пойдем вечером гулять в парк;
- давай вместе делать домашнее задание;
- подари мне щенка на день рождения.

Передайте письмо другу и проверьте, сможет ли он его прочитать.

4. Перетягивание карандаша. Два участника берутся за противоположные концы карандаша и пытаются вытянуть его из рук

противника. Руки участников вымазаны чем-нибудь жирным. Можно провести соревнование среди всех присутствующих на звание самого «липкорукого».

5. За 1 минуту показать пословицу. Своя команда угадывает.

6. Каждый игрок получает свое новое имя – ему прикрепляется на спину бумажка с надписью: жираф, бегемот, горный орел, бульдозер, хлеборезка, скалка, огурчик и т. д. Каждый гость может прочитать, как называются остальные гости, но, естественно, не может прочитать, как называется он сам. Задача каждого гостя – на протяжении вечера узнать у остальных свое новое имя. Гости на вопросы могут отвечать только «да» или «нет». Побеждает тот, кто первым узнал, что написано на его бумажке.

### Веселый поезд

Ребят разбивают на три команды, каждая команда – это подвижной состав поезда. В процессе игры на каждом этапе ребятам за победу будут давать вагончики и в итоге победит поезд, который сможет набрать себе наиболее длинный состав.

На пришкольном участке расположены листы с заданиями. На листах указаны номер задания и его формулировка. У каждой команды есть бортовой журнал – тетради из 12 листов, на каждом листе которой написан номер задания. Ребята находят задание, выполняют его в тетради и по окончании всех заданий сдают ее ведущему. Ведущий подсчитывает баллы, выдает ребятам вагончики, подводятся итоги.

1. Запишите как можно больше названий цветов (*ромашка и т. д.*).
2. Запишите как можно больше песен из мультфильмов.
3. Посмотрите вокруг и запишите как можно больше названий цветов (*зеленый, красный и т. д.*), которые можно увидеть летом.
4. Запишите как можно больше имен преподавателей нашей школы.
5. Запишите как можно больше видов спорта.
6. Придумайте и запишите как можно больше пар типа: бабочка – цветок, корова – луг, птица – небо и т. д.
7. Запишите как можно больше песен о лете.
8. Запишите как можно больше женских имен.
9. Запишите как можно больше мужских имен.
10. Запишите как можно больше известных вам праздников (*8 Марта и т. д.*).

11. Запишите как можно больше блюд.
12. Запишите как можно больше напитков.

*Система оценок:*

- 1–10 записей – 1 вагончик;
- 11–20 записей – 2 вагончика;
- 21 запись и более – 3 вагончика.

### Полет к звездам

Для разбивки на две команды ребятам раздаются изображения разных космических кораблей. Они находят одинаковые изображения у других игроков и формируются в две команды.

1. Подготовка к полету (ведущий готовится заранее и задает вопросы про звезды, планеты и т. д.).
2. Подготовка космонавтов. Одному участнику команды завязывают глаза, отводят от команды и раскручивают, команда зовет его к себе, и он должен дойти до команды. Участвуют сразу два человека (по одному от команды). Побеждает та команда, чей участник смог быстрее найти свою команду.
3. Подготовка к перемещениям. По краям площадки чертят 6–8 треугольников – «ракетодромы». Внутри каждого из них рисуют круги – «ракеты», но обязательно на несколько кругов меньше, чем играющих. Все участники встают в круг в центре площадки. По команде ведущего идут по кругу, взявшись за руки, говоря: «Ждут нас быстрые ракеты для прогулок по планетам. На какую захотим, на такую полетим! Но в игре один секрет: опоздавшим места нет!» После этого все бегут к «ракетодрому» и занимают места в «ракетах». Кто не успел занять место – выбывает из игры. Выигрывает команда, в которой по окончании игры осталось наибольшее количество людей.
4. Подготовка ракеты. Команды клеят аппликации ракеты.
5. В полете. Невесомость: написать имя на листке, прикрепленном на потолке.
6. На новой планете встреча с инопланетянами. Отгадать: что нарисовано на листе ватмана, поочередно открывая приклеенные квадратики.

### Веселый алфавит

Всем ребятам раздаются буквы алфавита – таким образом будет определяться количество участников в каждом конкурсе. Если у вас в группе ребят больше, чем букв в алфавите, то остальные

назначаются членами жюри и зрителями. А если у вас ребят меньше, чем букв, то нужно дать меньшее количество букв, а оставшихся назначить членами жюри. Каждый раз перед началом конкурса ведущий проверяет, все ли «буквы» вышли на сцену, и просит их построиться в алфавитном порядке.

#### Конкурс для «букв» от А до Д

Условия первого конкурса таковы: участникам нужно встать в круг и, двигаясь по часовой стрелке, изображать ту походку, которую назовет ведущий. Через 30 секунд задание меняется. Например, ведущий просит показать, как: первоклассники идут в школу; идет демонстрация коллекции одежды весенне-летнего сезона; вы идете в поход с тяжелым рюкзаком; вас выгнали с урока; звезда эстрады идет через толпу поклонников, игру в классики; вас вызвали к директору; вы идете к зубному врачу; идет человек, которому ботинки натерли ноги; вы идете на экзамен и т. д.

#### Конкурс для «букв» от Е до И

Представьте, что вы находитесь на вокзале. Изобразите (пластикой, мимикой, голосом):

- ребенка, потерявшегося на вокзале;
- родителей потерявшегося ребенка;
- что вам срочно надо уехать, а билетов нет;
- что вы опаздываете на поезд;
- что вы третьи сутки на вокзале.

#### Конкурс для «букв» от Й до Н

«Комплимент артисту». Понадобится помощь зала. Ребята, участники конкурса, будут изображать на сцене выступление, а зрители должны слушать и аплодировать в том стиле, который предлагает ведущий. Артисты должны реагировать на поведение зрителей. Итак, группа «букв» выходит вперед и показывает: симфонический оркестр и восторг зала; эстрадный ансамбль и провал (для зала); хор русской народной песни и полный провал.

#### Конкурс для «букв» от О до Т

Участникам необходимо произнести предложенную фразу с заданной интонацией.

1. Здравствуйте, я ваша тетя! (*С горечью.*)
2. Эх, жизнь моя жестянка... (*С радостью.*)
3. Ваня, я ваша навеки! (*Печально.*)
4. А теперь покатай меня, большая черепаха (*Гневно.*)
5. Я сказал: Горбатый! (*Ласково.*)

#### Конкурс для «букв» от У до Ч

Участникам необходимо изобразить парковую скульптуру: древнегреческую, балетную, скульптуру тяжелоатлета.

**Конкурс для «букв» от Ш до Ъ**

Участники по одному идут по кругу и выполняют задание.

1. Вы элегантная женщина, ваш рост 180 см, а вес 120 кг. При этом вы носите туфли на очень высоком каблуке, в правой руке тяжелая сумка, сильно дергается левый глаз. Для того чтобы произвести впечатление, вы идете, высоко подняв голову и слегка покачивая бедрами.

2. Вы невысокий мужчина, очень комплексующий по поводу своей внешности: левое плечо выше правого, большие оттопыренные уши, небольшой горб на спине. Кроме того, вы слегка прихрамываете на правую ногу. Для того чтобы сгладить впечатление, вы много улыбаетесь, более того – часто и громко смеетесь.

3. Вы женщина, считающая себя ужасной толстухой. Однако на самом деле вы выглядите более чем худенькой. Вы носите объемную одежду и шляпу с большими полями. К тому же постоянно попадаете в нелепые ситуации: вот и сейчас на правой туфле сломался каблук, а с плеча постоянно спадает сумочка. Чтобы пережить все неприятности, вы достаете из кармана «Ментос» и начинаете глотать таблетку за таблеткой.

4. Вы высокий шикарный мужчина, привыкший нравиться женщинам. Вы ходите широкими шагами, сильно размахивая руками и высоко подняв голову. Вы часто моргаете глазами и встряхиваете головой, отбрасывая назад длинную челку. Вы держите в руках тяжелую папку, из которой постоянно что-то выпадает.

**Конкурс для «букв» от Э до Я**

Конкурс называется «Говорят животные...». Через несколько минут после объявления правил конкурса участникам нужно будет показать маленький диалог животных. Какое животное кому достанется, определяется жеребьевкой.

**Диалоги о животных**

Из ребят формируются две команды из четырех человек каждая и жюри, остальные болельщики. Все задания этой игры посвящены животным.

**1. Загадки**

Каждый член команды вытягивает карточку с загадкой и отгадывает ее, если отгадал сам участник, то команде зачисляется 3 очка, если отгадал другой член команды, то команде зачисляется 2 очка, если угадал член команды противников, то команде противников зачисляется 1 очко.

Я устраиваюсь ловко,  
У меня с собой кладовка,

И надежна и верна  
Кладовая для зерна.  
Где кладовка?  
За щекой –  
Вот я хитренький какой! (*Хомяк.*)  
В одежде богатой, а сам слеповатый,  
Живет без оконца, не видывал солнца. (*Крот.*)  
Нам нужны иголки для шитья,  
А кому иголки для житья? (*Ежус.*)  
Непоседа пестрая, птица длиннохвостая,  
Птица говорливая, самая болтливая. (*Сорока.*)  
Что за чудо? Вот так чудо:  
Сверху блюдо, снизу блюдо.  
Ходит чудо по дороге –  
Голова торчит да ноги. (*Черепаха.*)  
Мастер шубу себе сшил,  
Иглы вынуть позабыл. (*Еж.*)  
С хозяином дружит,  
Дом сторожит,  
Живет под крылечком,  
А хвост колечком. (*Собака.*)  
На шесте – дворец,  
Во дворце – певец,  
А зовут его... (*скворец.*)

**2. Скороговорки**

Условия конкурса такие же, как и в предыдущем конкурсе.

На лесной концертной сцене  
Слышится синицы пенье.  
Цыц! На цыпочках – лисица.  
Цель лисицына – певица.  
Зачерпнула цапля чашкой  
Чай целебный из ромашки.  
Целый чан у цапли чая.  
Цапля-врач больных встречается.  
Уж пожаловал ежам  
Новых дюжину пижам.  
Прежние пижамы  
Исколоты ежами.  
У пчелы, у пчелки  
Почему нет челки?  
Отвечаю почему:  
Челка пчелке ни к чему.

В луже, посредине роши  
 Есть у жаб своя жилплощадь.  
 Здесь живет еще жилец –  
 Водяной жук-плавунец.

Рыла свинья белорыла, тупорыла; полдвора рылом  
 изрыла, вырыла, подрыла.

Цапля чахла, цапля сохла, цапля сдохла.

Променяла Прасковья карася  
 На три пары полосатых поросят.  
 Побежали поросята по росе,  
 Простудились поросята, да не все.

### 3. Анекдоты

По одному человеку от команды. Этот человек должен рассказать один анекдот про какое-нибудь животное.

### 4. Загадочное животное

Один человек из команды вытягивает название какого-либо животного и готовит за 30 секунд всей командой краткий рассказ о животном. Выходит ребенок и рассказывает его всем, жюри, и вторая команда после окончания рассказа должна угадать, о ком шла речь.

### 5. Ослик

Капитан команды выходит для участия в этом конкурсе с завязанными глазами. Он становится на одной стороне сцены и держит в руках ослиный хвостик, а на другом конце сцены стоит планшет с нарисованным осликом Иа. Задача капитана – прикрепить хвост на положенное место, команда может ему подсказывать.

### 6. Рисунок

Выходят по одному человеку от команды. Им выдается лист и фломастер. Завязываются глаза. С закрытыми глазами в течение 30 секунд рисуется животное по желанию. Жюри должно отгадать, что изображено на рисунке.

### 7. Музыкальный

Спеть песню про животного или назвать что-либо, где хотя бы встречается название животного.

В конце делается подсчет баллов за все конкурсы, побеждает та команда, которая наберет наибольшее количество баллов.

## Цветочный карнавал

В этом конкурсе участвуют несколько человек (од двух до десяти), несколько детей входят в жюри, остальные – зрители. Каждому участнику на грудь крепят цветок с его личным номером. На

планшете прикреплены серединки от цветов с номерами участников. После каждого конкурса участникам выдаются лепестки (соответственно тому количеству баллов, которое они получили за конкурс), и они крепят их к своим серединкам. В конце всех конкурсов ведущий подсчитывает количество лепестков, заработанных каждым участником, – таким образом вычисляется победитель.

1. Участники по очереди называют те цветы, которые знают; побеждает участник, который смог назвать наибольшее количество цветов.
2. Участникам предлагают одинаковый набор природного материала, из которого им за определенное время необходимо собрать композицию и придумать ей название.
3. Участникам предлагают оторвать от ромашки один лепесток, на котором написано любое творческое задание (например, изобразить закипающий чайник).
4. Участники по очереди поют одну песню о цветах.
5. Ребятам раздается набор карточек, на которых написаны буквы. Задача участников – как можно быстрее сложить из всех букв название цветка.
6. Участникам предлагают одинаковый набор канцелярских товаров, из которых за определенное время им необходимо изготовить фантазийный цветок и придумать для него название.

## По бескрайним морям

Играют две команды по семь человек – это экипаж корабля. Каждый корабль придумывает название и выбирает капитана. Ребятам предлагаются различные конкурсы, за каждый конкурс начисляются баллы (по десятибалльной системе) – мили. На планшете изображена морская карта. Изначально оба корабля стоят на одном конце карты. На карте имеются различные острова. Корабли могут завоевывать острова, находить на них сокровища, нападать на корабль противника. Запрещается нападать на команду противника на старте, можно только в открытом море, но для этого необходимо корабль догнать. Для того чтобы передвигаться по карте, используются полоски цветной бумаги длиной 3 сантиметра – это 1 миля. Ребята совместно принимают решение, куда они поплывут и приклеивают выигранные в конкурсах мили на карту. Для того чтобы было легче следить за передвижением двух кораблей, лучше будет, если мили у каждого корабля будут своего цвета. Для того чтобы завоевать остров, команда должна пожертвовать одной милей и выполнить

дополнительное задание. Если команда хочет получить сокровища с этого острова, то она должна пожертвовать двумя милями. Если команды хотят спрятать свои сокровища на уже завоеванном острове, то им за это дается одна миля. Корабли могут нападать друг на друга, для этого они выполняют определенное задание; победивший корабль забирает все сокровища у проигравшего корабля (конечно, если они не были предварительно спрятаны на острове).

#### **Возможные конкурсы для разыгрывания миль**

1. Нужно как можно больше придумать слов на первую букву названия корабля (своего). Можно использовать, например, только существительные, прилагательные или глаголы.
2. Два игрока встают спиной к спине и берутся за руки. Им нужно присесть как можно больше раз за 30 секунд.
3. На стуле стоит тарелка с водой. Одному игроку из команды нужно перенести эту воду в другую тарелку ложкой, держа ее в зубах. Дается время 1 минута.
4. Два игрока из команды переносят вдвоем одновременно 3 чашки воды так, чтобы не разлить.
5. На карточке дается изображение животного или предмета, мимикой и жестами нужно изобразить это так, чтобы команда отгадала.
6. Ведущий вызывает одного члена команды и предлагает ему не более чем за 5 секунд загрузить корабль чем-нибудь на букву «К». Каждые 5 секунд нужно начинать грузить чем-нибудь другим. Например: коврами, контейнерами, кондиционерами, кастрюлями, канделябрами, компостерами, курами, контрамарками, кушаньями, контрабасами, карамелью и т. д. Если по прошествии 5 секунд «грузчик» не придумал, чем еще можно грузить корабль, то на этом конкурс прекратится. За каждый погруженный товар полагается оплата в размере 1 мили. Самый сообразительный «грузчик» назовет от силы два десятка слов. Не советуем грузить корабль на буквы «Э» или «Ц».
7. Два участника от разных команд стоят друг против друга – перед ними на стуле лежит 10 миль. Ведущий считает: раз, два, три... ста; раз, два, три... надцать; раз, два, три... дцать и т. д. Побеждает тот, кто окажется внимательней и первым возьмет приз, когда ведущий скажет «три».
8. Вызываются представители от команд или их капитаны. Ведущий предлагает им по очереди назвать по первой строчке из анекдота. Если кто-то из присутствующих в зале сможет продолжить анекдот, на игрока прикрепляется «борода». Выигрывает тот, у кого «бород» меньше.

9. Два человека из разных команд держатся за концы веревки. Нужно наклониться и дотянуться до 10 миль.
10. Обмотать липкой лентой (липкой стороной наружу) участников. Им нужно, катаясь по полу, наклеить на себя мячики (шарики).
11. Одна типография решила переиздать сказку К.И. Чуковского «Доктор Айболит». Но у всякой книги должна быть обложка, а на обложке должно быть что-то нарисовано. Поэтому издатели сделали заказ пяти разным художникам, и через некоторое время художники принесли работу. Представьте, как могла бы выглядеть обложка «Доктора Айболита», если ее рисовал художник:
  - мастер натюрморта;
  - мастер жанра космической фантастики.
12. *Бильбоке*. Старинная французская игра с привязанным шариком, который подбрасывается и ловится в ложечку. Возьмите толстую нитку или шнурок длиной 40 сантиметров. Один конец приклейте липкой лентой к шарик от настольного тенниса, а другой – к донышку пластмассового стаканчика или привяжите к ручке пластмассовой кружки. Ваше бильбоке готово. Играют несколько человек. Надо подбросить шарик вверх и поймать его в стаканчик или кружку. За это начисляется одно очко. Ловить шарик нужно по очереди до промаха. Промахнувшийся передает бильбоке следующему за ним игроку. Победителем становится тот, кто первым наберет условленное количество очков.
13. На середину зала приглашается девочка. Команды поочередно говорят девочке комплименты, не повторяясь. Побеждает команда, сделавшая большее количество комплиментов.
14. Вызывают по одному участнику от каждой команды. Им необходимо носом вытолкнуть предмет из таза с водой.
15. По одному участнику от команды. Им необходимо, приседая, карандашом, который привязан сзади, попасть в бутылку.
16. Во многих сказках герои пользуются услугами скатерти-самобранки. Причем волшебную скатерть можно встретить в сказках самых разных народов. Но вот беда: ни в одной сказке не говорится, как выглядела скатерть-самобранка, какой на ней был узор, орнамент или рисунок. А ведь эта скатерть, наверное, была очень красивой – волшебные вещи просто обязаны быть красивыми. Попробуйте нарисовать то, что было изображено на скатерти-самобранке:
  - из русской сказки;
  - немецкой сказки.

17. Выходят по двое от каждой команды и становятся рядом: рука об руку. Соприкасающиеся руки связывают, а свободными руками (т. е. левой, а другой правой рукой) участники должны завернуть приготовленный заранее сверток, обвязать его тесемкой и завязать на бантик. Пара, выполнившая задание раньше, получает очко.
18. Тукан – это рыба, которую рыбаки часто сушат, нанизывая на длинные веревки. Сейчас мы, подобно тукану, будем «нализываться» на длинную, около 15 метров, веревку, на одном конце которой привязана сосновая шишка. Эту шишку все члены команды должны продеть через всю одежду сверху вниз, передавая шишку друг другу по очереди. Естественно, выигравшей считается та команда, последний участник которой первым вытащит из штанины брюк сосновую шишку с 15-метровой веревкой.
19. Участвуют по одному человеку от команды. Им завязывают глаза, на стулья кладут по пять шишек. Участникам необходимо сесть на стул и попытаться сосчитать количество шишек.
20. По одному участнику от команд. Задание – ртом взять яблоко, плавающее в блюде с водой.

#### **Возможные конкурсы для завоевания островов**

1. Рассказ про одну букву. Вот маленькая история из современной жизни: «Авантюрист Андрей Аркадьевич Антошкин арендовал автомобиль, арендовал амбар арбузов, а Андрея арестовал атаман аборигенов». В этом рассказе немного смысла, но зато все слова начинаются на букву «А». Команде необходимо сочинить рассказ, начинающийся на букву «П».
2. Новая школьная тетрадь. Школьные тетради бывают в основном двух видов: в клеточку и линейку (есть еще тетради в косую линейку для первоклассников). Но не мало ли этого? Может быть, с появлением все новых уроков нужны тетради других видов? Попробуйте представить, как могли бы выглядеть эти тетради. Для этого возьмите чистый лист бумаги и расчертите его так, чтобы он превратился в лист из тетради... в ромбик. После окончания работы придумайте, на каких уроках и для каких занятий можно было бы использовать такую тетрадь.
3. Всем членам команды выдаются колпаки, на концах которых укреплены иглы. Необходимо как можно быстрее иглой проколоть все воздушные шары, прикрепленные на нитке.
4. На стул ставится глубокая тарелка, участники должны по очереди бросать в нее с расстояния 2–3 метров пуговицу (либо

- пробку от бутылки), стараясь попасть так, чтобы пуговица осталась в тарелке.
5. Откусить (со связанными сзади руками) кусочек груши, висящей на ниточке.
  6. Все жители нашей планеты рождаются с двумя руками. А вот на одной планете в Созвездии Ориона все люди однорукие. Но они не страдают от того, что нет и не было второй руки; они привыкли успешно выполнять любую работу своей единственной конечностью. Покажите, как однорукие люди с далекой планеты выполнили бы некоторые обычные для землян действия. А для этого надо одной рукой натереть на терке морковь.
  7. Всем членам команды, кроме капитана, раздают парные таблички с названиями животных (корова, собака, кошка). Дети разбиваются на пары, им надевают повязку на глаза. Затем они расходятся в разные стороны помещения; перед ними стоит задача – найти партнера по голосу доставшегося им животного. Капитан может подсказывать, только не называя имен, а называя животных, например: «Одна кошка может найти другую справа от себя... Нет, не та кошка, а другая...» и т. д.
  8. Пронести мяч от одного места до другого, держа его на двух палочках.
  9. Акростих – это стихотворение, в котором начальные буквы строк составляют какое-либо слово. Вот так выглядит акростих, в котором зашифровано слово «зима»:
 

Земли не видно – снег кругом,  
И спит медведь в берлоге,  
Мороз сковал все речки льдом.  
Ах, как замерзли ноги!

 Команде необходимо сочинить акростих, в котором было бы зашифровано слово «клад».
  10. Игрокам выдается связка ключей, закрытый навесной замок. Необходимо как можно быстрее подобрать ключ из связки и открыть замок.

#### **Возможные конкурсы для столкновения кораблей**

1. Игра в слова. Один участник называет любое слово, другой должен сказать слово, которое начинается на последнюю букву произнесенного слова. Команда, которая не смогла назвать слово, считается побежденной.
2. Песенный футбол. Команды по очереди поют песни на определенную тематику.

## Мой друг надежный – знак дорожный

Знать дорожные знаки необходимо не только водителю, но и юному пешеходу и пассажиру. Их четкие понятные символы подсказывают нам, как вести себя в постоянно меняющейся дорожной обстановке. Не зря говорят, что улица полна неожиданностей.

Перед проведением данной игры необходимо провести с детьми обучающую беседу и рассказать им о дорожных знаках, о правилах дорожного движения.

### *Примерная беседа с детьми о правилах дорожного движения*

У меня в руках волшебная книга о Правилах дорожного движения.

Правила из этой книжки  
Надо знать не понаслышке,  
И учить их не слегка,  
А всерьез, наверняка.

Нас всех называют участниками дорожного движения. Идя по улице, мы становимся... (*пешеходами*), сидя в автомобиле... (*пассажирами*), управляя велосипедом... (*водителем*). Все мы в ответе за безопасность на проезжей части, поэтому никто не должен создавать опасность для движения и причинять вред другим людям.

**С любым транспортным средством на дороге надо обращаться на «Вы».**

Ребята, вы играли большой компанией в волейбол? И конечно, за улетевшим мячом бегали, как говорят, сломя голову, не глядя по сторонам.

Привычка бежать, не глядя по сторонам, часто является причиной опасных ситуаций, в которые попадают дети в городе. Ведь здесь на каждом шагу – машины. И даже если мяч вылетит со спортивной площадки во двор, не мчись за ним стрелой. Оглянись по сторонам, посмотри, не выезжает ли откуда-нибудь машина. Тем более будь осторожен, если мяч выкатился на проезжую часть улицы. Сто раз посмотри по сторонам, прежде чем побежать за мячом.

Возьми себе за правило: не оглядевшись, не беги! Потеряешь минуту – сохранишь жизнь!

Ты научился кататься на велосипеде. Сел на велосипед и погнал по тротуару. А здесь через каждый шаг – люди, мамочки с колясками, дети... Стоп! От этой привычки тоже придется отказаться. У городской улицы свои правила. И очень строгие.

Велосипед – транспортное средство, тротуар ему не место.

По тротуару на велосипеде – не ездить, гласят они, через дорогу – только рядом с велосипедом, ведя его «под уздцы».

«Жмурки», «Салочки», «Вышибалы» – излюбленные игры ребят – в городском дворе тоже не всегда приемлемы. Тем более если в «Салочки» вы играете между машинами. Можно в бок толкнуть машину или нос ее разбить... И ничего смешного! «Салки» между машинами нередко оканчиваются больницей. Не для машины, естественно, а для глупого храбреца.

**В «Салки» играй подальше от машин. «Осалит» – не поздоровится!**

Как здорово: после лета вы встретитесь со школьными подругами и друзьями! Разговоров – не переговорить! Новостей – не пререшушать! А встречаться где? Ну конечно, на улице, не дома же последние теплые деньки просиживать! Все правильно и здорово! Встречайтесь, гуляйте, ведите споры-разговоры. Но! Все летние беспечные привычки придется забыть.

### **Переходишь через дорогу – рот на замок и молчок!**

Сейчас все внимание – дороге. Машины идут на больших скоростях, водителю некогда думать, внимателен ли ты, помнишь ли о правилах дорожного движения. Нечаянный шаг с тротуара на обочину может стать причиной ДТП. Беспечный шаг назад (или вперед) на середине проезжей части улицы, когда для пешехода зажегся красный свет и потоки машин понеслись во встречном движении, может принести большие неприятности ротозею.

У девочек есть такая чисто девчачья манера: взяться под ручку и втроем-вчетвером идти себе по тротуару, смеясь и разговаривая. В большом городе... там, где на проезжей части улицы сплошным потоком движутся машины, где по тротуарам, обгоняя друг друга, в разные стороны торопятся люди, эта привычка очень некстати. Вы заняли весь тротуар – а куда же деваться другим пешеходам?

### **На тротуаре тоже думай об удобстве для всех!**

«Автомобили, автомобили буквально все заполонили». И киоски с мороженым и всякой всячиной обязательно вдоль дороги стоят. Так что идешь за мороженым – сначала выгляни из-за киоска, осмотришь по сторонам, проверь, нет ли поблизости машин, и только тогда переходи проезжую часть дороги.

### **У городской улицы – строгие правила.**

В тесноте городского транспорта будь внимателен и предупредителен. Люди скажут тебе спасибо. Поэтому напоминаем: в транспорт принято входить спокойно, не расталкивая людей локтями и не проводя по их лицам своим рюкзаком. Всем удобнее, и владельцу рюкзака в том числе, если, подойдя к транспортному средству, он снимет рюкзак и будет держать его в руках. Попробуйте, и вы убедитесь, что окружающие не только не будут на вас ворчать,

кричать и сердиться, но будут вам признательны за такое внимательное и доброе отношение.

Решил покататься на роликовых коньках или на скейте? Сначала вспомни, что нужно на себя надеть, чтобы, даже упав, не разбить локти и колени. И уж, конечно, подумай, где кататься, чтобы не стать причиной травм других людей и ДТП на дороге.

### Игра про правила и знаки

В этой игре сначала участвуют все дети, но постепенно, с каждым конкурсом, происходит выбывание игроков, и в итоге остается один победитель – лучший друг дорожного знака. Ему можно вручить медаль в виде любого дорожного знака, на обороте которого будет написано его имя и название игры.

#### 1-й тур. Собери знак

Каждому участнику вручают одну часть от дорожного знака, остальные шесть частей лежат в одной общей стопке. Всем участникам необходимо как можно быстрее собрать свой знак и рассказать о нем.

#### 2-й тур. Слепой художник

К этому туру остается пятнадцать игроков.

Задание. С закрытыми глазами нарисовать велосипед.

#### 3-й тур. Водительские вопросы

Для участия в этом туре необходимо десять игроков.

1. Назовите не менее пяти запрещающих знаков.
2. Как нужно обходить стоящий транспорт? (*Никак, надо дойти до перехода.*)
3. Как называется и что означает этот дорожный знак?
4. Сколько сигналов у пешеходного светофора и какие? (*Два – красный и зеленый.*)
5. Можно ли сразу остановить машину? (*Нет.*)
6. Назовите не менее пяти предупреждающих знаков.
7. Назовите сигналы транспортного светофора. (*Красный, желтый, зеленый.*)
8. Как называется и что означает этот дорожный знак?
9. Назовите самое опасное место для пешеходов. (*Проезжая часть.*)
10. Какое колесо при движении автомобиля остается неподвижным? (*Запасное.*)

#### 4-й тур. Ловкий водитель

Для участия в этом туре остается восемь игроков.

К веревке в 1 метр длиной привязана машинка. На другом конце веревки привязан карандаш. Тот, кто быстрее смотает веревку, – победитель.

#### 5-й тур. Вопросы

Для проведения этого тура должны остаться шесть участников, каждый из них вытягивает карточку с вопросом.

1. Что называется остановкой?
  - а) вынужденное прекращение движения на время до 5 минут;
  - б) вынужденное прекращение движения на время свыше 5 минут;
  - в) преднамеренное прекращение движения на время до 5 минут;
  - г) преднамеренное прекращение движения на время свыше 5 минут для посадки или высадки пассажиров либо загрузки или разгрузки транспортного средства.
2. В каких из указанных мест запрещена стоянка?
  - а) в местах, где запрещена остановка;
  - б) ближе 50 метров от железнодорожных переездов.
3. С какого возраста детям разрешено ехать на переднем сиденье автомобиля?
4. Где устанавливают знак «Дети», для кого он предназначен и что он обозначает?
5. С какого возраста разрешается детям ездить на велосипеде по улицам и дорогам?
6. Где запрещено ездить на велосипеде?

*Ответы:* 1 – г; 2 – а и б; 3 – с 12 лет; 4 – у детских учреждений; для водителей; о том, что на дороге возможно внезапное появление детей; водителю: снизить скорость и быть предельно внимательным; 5 – с 14 лет; 6 – по тротуарам; а при наличии велосипедной дорожки – по пешеходным дорожкам и проезжей части.

#### 6-й тур. Загадки

Для проведения этого тура должны остаться четыре участника.

Запылал у чудища  
Изумрудный глаз –  
Значит, можно улицу  
Перейти сейчас.  
Я глазами моргаю  
Неустанно день и ночь.  
Я машинам помогаю  
И тебе хочу помочь. (*Светофор.*)

Для этого коня еда –  
Бензин, и масло, и вода.  
На лугу он не пасется –  
По дороге он несется. (*Автомобиль.*)

Их видно повсюду, их видно из окон,  
По улице движутся быстрым потоком,

Они перевозят различные грузы –  
Кирпич и железо, зерно и арбузы.  
За эту работу мы их полюбили,  
Они называются... (*автомобили*).  
Не живая, а идет.  
Неподвижна, а ведет. (*Дорога*.)

### 7-й тур. Нарисуй дорожный знак

Это финальный тур, и в нем играет 2 участника.

Знаки для первого участника:

- велосипедное движение запрещено;
- дорожные работы;
- телефон.

Знаки для второго участника:

- велосипедная дорожка;
- пешеходная дорожка;
- пункт первой медицинской помощи.

## Праздник любимой игрушки

В этот день все ребята приносят свои любимые игры и игрушки. Сначала рассказывают о них: откуда появилась игрушка, почему она самая любимая, сколько ей лет. Если это игра, то объясняют, как в нее играть, и т. д.

Интересно было бы, если бы вы сами принесли свою любимую игрушку и познакомили с ней ребят. Кульминацией праздника станет кукольный театр, который вы тут же соорудите вместе с ребятами. Пусть его участниками станут и дети, и их игрушки (как можно в большем количестве).

Все девочки любят играть в куклы. Попытаемся сделать так, чтобы эта игра превратилась в отрывки из взрослой жизни мам и их дочек. Это поможет девочкам почувствовать ответственность за тех, кого они так любят, научит их заботиться о ком-то, а возможно, даже решить некоторые проблемы мам и их детей. Мальчики любят играть маленькими машинками. Займите и их тоже.

Но не стоит забывать о том, что это игровой праздник, поэтому нужно увлечь всех детей.

- 1) постройте кукольный домик с несколькими комнатами, мебелью, у него обязательно должна быть крыша, чтобы он был уютным;
- 2) расскажите что-нибудь из истории кукол;
- 3) затем пусть каждая девочка расскажет о своей любимой кукле, а вы можете задать вопросы: откуда появилась кукла,

- кто подарил, когда, как ее зовут, сколько ей лет. Хорошо бы услышать забавные случаи из жизни куклы;
- 4) организуйте кукольный завтрак (пусть девочки принесут немного продуктов: яблоки, печенье, овощи, а также посуду и приготовят какие-то блюда для кукол; можно придумать оригинальные рецепты);
  - 5) разучите колыбельную для любимой куклы;
  - 6) устройте кукольный мини-театр (здесь девочки разыгрывают с куклами мини-спектакли из взрослой жизни);
  - 7) проведите конкурс кукольной моды (девочки выступают в роли модельеров кукольных нарядов, рассказывают о моделях, под музыку проносят кукол, одетых в эти наряды);
  - 8) организуйте конкурс моделей для мам (девочки, пытаясь представить себя взрослыми, придумывают модели для мам, под музыку демонстрируют их, дают им названия).
- Занятия с мальчиками:
- 1) постройте удобные гаражи для их машин, сделайте дорогу и тротуары, пусть мальчики на своих машинах возят кукол девочек;
  - 2) расскажите что-нибудь из истории автомобилей;
  - 3) затем пусть каждый мальчик расскажет о своей любимой марке автомобиля, а вы можете задать вопросы;
  - 4) проведите конкурс по соблюдению водителями правил дорожного движения.

## Сказочная страна оригами

Это – достаточно простое в своем проведении мероприятие, но для его проведения необходимо самому научиться складывать различные фигурки в технике оригами. Детям всегда интересно, когда из простого предмета, в данном случае листа бумаги, получается что-то необычное. А для педагога это мероприятие – работа по развитию в детях навыков мыслительного анализа последовательности изготовления изделия; формированию интереса к данному виду труда; воспитанию внимательности, способности формирования действий пооперационного контроля.

Материал и инструменты: цветная бумага, карандаш, линейка, ножницы.

Все очень просто – сначала вы вместе с ребятами складываете различные фигурки, а затем из этих фигурок ребята делают одну общую сказку. Можно сделать панно или объемное изображение. Также можно придумать сюжет вашей сказки и разыграть ее с ребятами.

## Олимпийские игры (Спортивный праздник)

Как хочется, чтобы, отдыхая после уроков или во время каникул, наши подопечные проводили как можно больше времени на воздухе, чтобы они могли много двигаться и при этом получить положительные эмоции. Обычно эту задачу решают всевозможные спортивные соревнования, которые, на наш взгляд, не всегда отличаются особым разнообразием. Поэтому мы предлагаем провести такие соревнования в несколько необычной форме, наполнив их особым колоритом, например колоритом античных Олимпийских игр.

### *Немного истории*

Первые Олимпийские игры состоялись в 776 году до н. э. В год Олимпийских игр глашатаи разносили по городам Эллады радостную весть: «Все – в Олимпию! Священный мир объявлен, дороги безопасны! Да победят сильнейшие!»

На знаменитых Олимпийских играх состязались в силе и ловкости борцы, бегуны, метатели копий и дисков, кулачные бойцы, прыгуны. Игры проводились один раз в четыре года в самый разгар лета. На время игр запрещались войны между враждующими городами Греции.

В Олимпию, городок, расположенный в Южной Греции, добирались морем или сухопутными дорогами. Приезжали сотни участников и тысячи зрителей из всех полисов Греции, включая колонии.

Существует миф об основании Олимпийских игр.

В древние времена миром правил отец Зевса бог Крон. Его супругой была богиня Рея. Крону предсказали, что у него отнимут власть его собственные дети. Поэтому, как только у Реи родился ребенок, Крон проглатывал младенца. Уже пятерых проглотил жестокий отец. Но вот у Реи родился младший сын – Зевс. Боясь потерять и его, мать подала Крону не ребенка, а завернутый в пеленки камень. Не заметив обмана, Крон проглотил камень.

Когда Зевс возмужал, он опоил отца волшебным зельем, благодаря которому Крон изрыгнул проглоченных им детей-богов. Затем между ними и их отцом Кроном началась упорная борьба за власть. Одержав победу, Зевс в память о ней повелел устраивать состязания атлетов на земле Олимпии.

*Звучит греческая музыка. Выходит Зевс.*

З е в с. Чтоб нам Олимпийские игры с достоинством встретить сегодня,

Лучших из лучших позвали померяться силами в спорте.

Что вас ожидает теперь, о, народы великой планеты:

Успехи в турнирах, а может быть даже большие победы?  
И в честном бою боги Греции судьями станут для нас.  
*Зевс представляет членов жюри.*

Что ж, время терять нам нельзя.

Идемте же к старту, друзья!

*Команды выстраиваются у стартовой линии. При выполнении задания Зевс (бог неба), Гермес (посланник божий), Ника (богиня победы) выступают в качестве судей. Все соревнования проходят в форме эстафеты, в которой вся команда преодолевает дистанцию.*

**Задание 1.** Два человека, зажав между ногами гимнастическую палку, должны пробежать от старта до определенной отметки и обратно. Затем то же самое выполняет вся команда, разбившись по парам.

**Задание 2.** На асфальте нарисовать мелом или прочертить на земле (выполнение задания на траве невозможно) две волнистые линии, то сходящиеся друг к другу, то расходящиеся. Задача каждого участника заключается в том, чтобы пройти всю дистанцию, передвигая ноги по этим линиям.

**Задание 3.** Каждому участнику предлагается преодолеть дистанцию с завязанными глазами. Команда может словами направлять своего участника.

**Задание 4.** Участники разбиваются на пары, берутся в парах за руки и преодолевают дистанцию на одной ноге.

**Задание 5.** Участникам необходимо пробежать дистанцию, крутя на руке обруч.

**Задание 6.** Каждому участнику необходимо прокатить обруч по земле с помощью гимнастической палки, не помогая себе руками.

**Задание 7.** Каждый участник преодолевает дистанцию, перекладывая по земле два обруча. Необходимо встать в первый обруч, второй положить перед собой, перейти в него, переложить первый обруч и т. д.

### **Задание 8. «Поточный прыжок»**

Каждая команда становится в колонну по одному. Первый участник выполняет прыжок в длину с места. Второй прыгает с того места, где остановился предыдущий и т. д. Выигрывает та команда, в которой последний участник оказался впереди.

### **Задание 9. «Большая эстафета»**

- 1) прыжки на одной ноге по скамейке, держа в руках мяч;
- 2) кувырок на мате без мяча (мяч лежит в стороне);
- 3) бросок мяча в обруч;
- 4) ведение мяча рукой до кегли, обегание кегли, возвращение на место, передача мяча следующему участнику и т. д. Выигрывает

команда, выполнившая задание первой. За каждую ошибку с команды снимается 1 балл.

З е в с.            Как быстро окончилась наша игра,  
И вот уже поводить итоги пора.

*Поздравление и награждение победителей. Праздник завершается танцем «Сиртаки».*

### Самый лучший день в году (День именинника)

«К сожаленью, день рожденья только раз в году...» – поется в известной песенке. Но грустить по этому поводу не стоит, потому что этот праздник можно провести очень весело и интересно, подготовив сюрпризы, подарки и веселые игры виновникам торжества. Это торжество может быть незабываемым и неповторимым не только для именинника, но и для всех гостей.

*Сцена празднично украшена. Звучит музыка, на сцену выбегает Домовенок и прячется. Голос за кулисами: «Раз, два, три, четыре, пять – я иду тебя искать». Выходит Карлсон.*

К а р л с о н. Домовенок, ты где? Ну, так нечестно, ты опять спрятался так далеко, что тебя днем с огнем не найдешь. Проверю-ка я на крыше, а заодно, может, чего-нибудь вкусенького раздобуду. *(Уходит.)*

Д о м о в е н о к. Пусть ищет, он меня все равно не найдет. Люблю играть в прятки. Я всех вижу, а меня никто. Я так люблю праздники, веселье, игры, что забываю про свои обязанности – пою, играю вместе со всеми. Для домовых это, наверное, нехорошо, но я же еще совсем маленький. *(Оглядывается.)* Ой, я, кажется, опять попал на какой-то праздник. Здравствуйте.

*Вбегает Карлсон.*

К а р л с о н. Ах, вот ты где?

Д о м о в е н о к. Тише, мы с тобой попали на праздник.

К а р л с о н. Хорошо, если бы это был день рождения.

Д о м о в е н о к. Это почему?

К а р л с о н. Страсть как люблю пирожное, варенье и мороженое.

Д о м о в е н о к.

Что такое день рожденья?  
Это радость и веселье,  
Это песни, шутки, смех,  
День, который лучше всех!

К а р л с о н. И не зря здесь лагерь наш  
Праздник отмечает –  
С днем рождения ребят  
Нынче поздравляет!

Д о м о в е н о к. Мне очень хочется узнать, у кого же сегодня праздник.

*Карлсон вносит большой календарь, на каждом листочке написаны числа, соответствующие дате рождения виновников праздника. Может быть несколько человек, родившихся в одном месяце.*

*Домовенок и Карлсон зачитывают каждому имениннику четверостишие и приглашают на сцену.*

**Василий – «царский» (греч.)**

Василий, царская душа!  
Тебя сегодня поздравляем.  
Счастья, радости желаем,  
Почтительно и не дыша.  
Милый Василий, Вася,  
Вас уважаем мы.  
Ваше славное имя  
В этот прекрасный день  
Мы прославлять могли бы,  
Если вам слушать не лень.

**Иван – «Бог даровал» (евр.)**

Он смекалист, даровит,  
Твердо на земле стоит.  
И работы не боится,  
Мир объять, понять стремится.  
Мудр, умен, красив с лица.  
Все доводит до конца.  
Он настойчив, добродушен.  
Все кипит в руках послушно.

**Вячеслав – «более славный» (рус.)**

Более славного имени,  
Кажется, нам не найти.  
Это удача дивная –  
Вас повстречать на пути.  
Сердце открыто ваше,  
Мысли всегда честны.

**Никита – «победитель» (греч.)**

Любит музыку и танцы,  
Тяга к странствиям в крови.  
Видно был рожден скитальцем,  
Покорителем Земли.

Про Никиту замечают,  
Дескать, горд и нерадив,  
Просто он стремится к счастью –  
И слегка нетерпелив.

**Елена – «светлая» (греч.)**

Радость наша, свет Елена,  
Гордость и краса вселенной.  
Пусть чуток ты холодна,  
Да фигуркою ладна.  
Не девица, а царица,  
На которую дивится  
Весь честной народ,  
Ну, а дело с нашей Леной весело идет.

**Владимир – «славный владыка» (слав.)**

Владимир – «царь», «владыка славный»,  
Что означает – «самый главный».  
Везде и всюду он на месте.  
Всегда в почете, славе, чести.  
Друзьями вечно окружен  
Веселый, умный парень он.  
Шутник, остряк, большой хохмач.  
Успехов, Влад, тебе, удач!

**Александр – «защитник людей» (греч.)**

Александр, ты парень чудный.  
Откровенный, честный, мудрый,  
Добрый и общительный,  
Смелый и решительный.

**Наталья / Наталья – «родная» (лат.)**

Тебя Наталией, Натальей, Наташей можно называть.  
Твоих поступков и желаний  
Никто не может предсказать.  
Ты переменчива, как море,  
Ты то в затишье, то штормишь.  
От ласк твоих и от укоров  
Не ускользнешь, не убежишь.

**Родион – «житель острова Родос» (греч.)**

Живешь по плану, главным пунктом,  
В котором значит твой творческий успех.  
Самоуверенный, решительный и умный,  
Добьешься ты признанья и побед.

**Маргарита – «жемчужина» (греч.)**

Для Маргариты нет преград.  
Она жемчужина вселенной.

И ей к лицу любой наряд.  
Экстравагантна, вкус отменный.

*И так далее. Все именинники стоят на сцене.*

К а р л с о н. А теперь все вместе поздравляем ребят и скажем такие слова:

«С днем рожденья поздравляем,  
Счастья, радости желаем».

*Звучит музыка. Домовенок выносит большой красивый сундук.*

К а р л с о н (*рассматривая его*). Какой красивый! Интересно, что здесь лежит?

Д о м о в е н о к. Здесь подарки с сюрпризом. Чтобы открыть его, нужно отгадать загадку. Без рук стучит, без огня горит.

*Ребята отгадывают.*

Д о м о в е н о к. И вам, дорогие именинники, ваши друзья дарят вам свои сердца.

*Домовенок и Карлсон вручают сердца именинникам, большую шоколадку и приглашают занять свои места в зале.*

Д о м о в е н о к. Скажи, Карлсон, когда тебя приглашают на день рождения, ты готовишь какой-нибудь сюрприз?

К а р л с о н. Ой, я так люблю сюрпризы, особенно когда они сладкие. Люблю наряжаться в привидение. Я – самое лучшее в мире привидение.

Д о м о в е н о к. Нет, Карлсон, в привидение в день рождения наряжаться не нужно.

К а р л с о н. Ну, я же доброе привидение, очень смешное.

Д о м о в е н о к. Я думаю, что ребята приготовили именинникам свои сюрпризы. Это творческий подарок – поздравление песней, стихотворением, танцем и даже игрой.

К а р л с о н. Вот здорово!

*Ребята, желающие поздравить, выходят на сцену и демонстрируют приготовленный номер художественной самодеятельности.*

К а р л с о н. Ребята, вы, я думаю, все любите хорошие новости, да? Тогда я предлагаю поиграть в игру, которая называется «Разные новости», потому что новости бывают не только радостные, но и грустные. Если новость радостная, вы все кричите «Ура!» и громко хлопайте в ладоши, если грустная – кричите «У-у» и топайте ногами, договорились? Тогда начали.

- У вас сегодня день рожденья.
- Вам принесли коробку конфет.
- Вы открыли, а там ничего нет.

- Наконец-то начались каникулы.
- Вы пошли гулять.
- И вдруг пошел ливень.
- Вам под крышей пришлось целый час простоять.
- Потом вы смотрели мультфильмы.

Домовенок. Я сейчас объявлю тоже хорошую новость. Мы продолжаем наши поздравления.

*Проводится игра «Собери открытку».*

*От каждого отряда приглашаются по 2 человека. Участникам игры раздаются конверты, внутри которых разрезанные открытки. Задача ребят – быстро собрать все рисунки, чтобы получилась целая открытка, и громко прочитать поздравления.*

Карлсон. Мне так понравилось у ребят на празднике. Я бы хотел, чтобы меня тоже поздравили с днем рождения.

Домовенок. Не переживай, мы тебе подготовим самый большой подарок, испечем самый большой торт, пригласим много друзей.

Карлсон. И у меня будет настоящий день рождения?

Домовенок. Конечно!

Карлсон. Я сейчас хочу прочитать мое любимое стихотворение, но если я вдруг забуду, вы мне, ребята, помогите. Хорошо? Только подсказывайте дружно.

Я захотел устроить бал,  
И гостей к себе... *(позвал)*.  
Купил муку, купил творог.  
Испек рассыпчатый... *(пирог)*.  
Пирог, ножи и вилки тут,  
Но что-то гости не... *(идут)*.  
Я ждал, пока хватило сил,  
Потом кусочек... *(откусил)*.  
Потом подвинул стул и сел  
И весь пирог в минуту... *(съел)*.  
Когда же гости подошли,  
То даже крошек не... *(нашли)*.

Домовенок. Ты съел весь пирог?

Карлсон. Нет, я бы поделился с гостями, но почему-то это стихотворение – мое самое любимое.

Домовенок. Карлсон, ты очень вовремя заговорил о праздничном угощении.

*Звучит музыка, в зал вносят большой пирог.*

Все. С днем рождения!

Домовенок. А сейчас...

Карлсон. А сейчас мы всех приглашаем на праздничное чаепитие и танцевальную программу.

## Праздник цветных карандашей

**Цель:** приобщение к художественному творчеству.

На празднике цветных карандашей можно рисовать кисточками и красками, фломастерами и даже цветными мелками. Детские рисунки – торжество этого праздника, на них должна быть построена вся программа. Незатейливая, но веселая и озорная.

Одним из условий праздника может быть подготовленный дома карнавальный костюм художника или просто необыкновенная шляпа.

Ребят приветствует Главный Карандаш со своей свитой – цветными карандашами (костюмированные под карандаши семи цветов помощники).

Я – самый Главный Карандаш,  
Тяни рот до ушей.  
Мы начинаем праздник наш  
цветных карандашей.  
И пусть возьмут карандаши  
Художники подряд.  
И пусть рисуют малыши  
Сегодня, что хотят.  
А дальше Главный Карандаш  
Со свитой – не один  
Откроет славный вернисаж  
Рисунков и картин!

Главный Карандаш и его свита – карандаши – раздают малышам все атрибуты для рисования. Ребята рассаживаются за столами и слушают стихотворение Елены Нелинко «Рисунок», которое им читает один из карандашей, а затем рисуют, о чем говорится в стихотворении.

Во дворе рисуют дом.  
А потом...  
Тучки в небе голубом!  
А потом...  
Пусть дождь пойдет,  
Пусть сильней  
На крышу льет!..  
Карандаш забегал синий  
Вверх и вниз,  
Вверх и вниз,

И на дом с трубой ливнем  
 Тучи пролились.  
 От косых дождливых линий  
 Стал рисунок темно-синим.  
 Где забор –  
 Одна вода!  
 – Наводнение! Беда!  
 Испугалась Ирочка,  
 Тяжело вздохнула.  
 На рисунке дырочку  
 В уголке проткнула.  
 И сидит, притихшая,  
 Терпеливо ждет:  
 Вдруг водичка лишняя  
 В дырочку уйдет...

### Игры на празднике

#### 1. «Веселый художник»

С завязанными глазами под мелодию «Песенки о смешном человечке» А. Пахмутовой нарисовать этого человечка на доске или на листе бумаги. Рисовать могут ребята и командами, но неперемное условие – с завязанными глазами. Один начинает рисунок, другой продолжает и т. д.

#### 2. Рисунки-символы

Нужно обладать богатой фантазией, чтобы быстро придумать символические изображения с такими, например, словами: завод, мир, дружба, весна, лагерь, дом, город и т. д.

#### 3. Тройка фантазеров

Каждая тройка участников игры получает лист бумаги, сложенный втрое. Первые номера на верхней части листа рисуют какую-нибудь голову – человека, животного, птицы, насекомого, даже верхушку растения (например, цветок). Причем делают это так, чтобы никто не видел изображения. Выведя на вторую треть листа место, где кончается шея, первые номера передают листок товарищам. Вторые номера дорисовывают туловище и руки, а третьи номера – ноги, лапы, хвосты (можно даже корни растений). Когда листок разворачивают, от смеха удержаться невозможно, такое чудовище создано общими усилиями. Остается дать ему имя. Оно может состояться из первых слогов названий, например, цадеко (цапля, дерево, кошка), цветикош (цветок, птица, кошка) и т. д.

#### 4. Проект

Ребятам предлагается придумать и нарисовать никогда ранее не существовавшие: головной убор, почтовую марку, закладку

для книг, зубную щетку, домик для птиц, велосипед, школьный ранец.

Автор новой модели должен быть готовым объяснить и защитить свой проект.

#### 5. Робот

Пусть дети разрежут на полосы (отдельно лоб, глаза, нос, рот, подбородок и т. д.) портреты, взятые из журналов, плакатов, но одинакового размера и желательного известные. И, как это делают криминалисты, соединят полосы в новый портрет – робот. Придумают ему имя, профессию, биографию и выставят на веселый вернисаж.

#### 6. Рисунок пальцами

Двое или несколько ребят становятся напротив друг друга и поочередно «рисуют» в воздухе различные предметы: животных, машины. Соперники должны угадать «рисунок», назвать его.

### Завершение праздника

Все рисунки, аппликации необходимо представить на вернисаже в виде отдельных выставок.

В заключении Главный Карандаш благодарит ребят за активное участие, интересные рисунки, веселые выступления. Вместе с помощниками, цветными карандашами, он вручает дипломы и подарки.

...Прекрасный мир вещей накоплен был веками.  
 Хранит их каждый дом, а может быть – музей.  
 Умейте рисовать и сотворять руками  
 Все то, что может радовать друзей.  
 Путь творчества людей прекрасно бесконечен,  
 В нем место есть всегда для наших малышей.  
 Желаю вам удач и говорю: «До встречи  
 На празднике цветных карандашей!»

### Крестики-нолики (Конкурсная игра)

**Участники:** 2 команды по 10–15 человек (мальчики и девочки).

**Место проведения:** актовый зал.

**Система судейства:** воспитатели и вожатые.

**Подготовка:** аудиоаппаратура, фонограмма, призы, материал для конкурсов, плакат «Крестики-нолики».

#### Практические рекомендации

Знакомую с детства всем игру «Крестики-нолики» можно с успехом использовать в лагере, немного изменив смысл. Если подобрать

тематику и сложность вопросов и заданий, это мероприятие можно использовать для всех возрастов.

Участники делятся на 2 команды по 10–15 человек. Одна из них – «Крестики», другая «Нолики».

Чтобы на табло записать свой знак, надо успешно выполнить задание, которое обозначено на желаемом поле. Если команда выполняет задание неправильно, то свой знак на этом поле имеет право поставить другая команда.

Выигрывает та команда, которая первая, как в обычных «Крестиках-ноликах», поставит свои три знака в одну линию.

Капитаны команд разыгрывают право первого хода – выбора.

Команда сама выбирает себе задание.

Пример игрового поля:

Как хорошо уметь читать!	Сказочный марафон	Я стану актером!
Черный ящик	Художник	Лейся, песня!
Фан-клуб	Я + ты = мы	Запомни все!

### 1. «Как хорошо уметь читать!»

Участвуют 2 команды, которые получают листы и ручки. За 1,5 минуты они должны написать как можно больше имен русских и советских писателей и поэтов. Победитель определяется по оставшимся авторам.

### 2. «Черный ящик»

Участвует 1 команда. Вносят ящик, в котором лежит определенный предмет (например, воланчик). Команда получает право задать лишь 10 вопросов (лучше их задавать не спеша). Ведущий отвечает только «да» или «нет». После заданных 10 вопросов команда должна сказать, что находится в черном ящике.

### 3. Фан-клуб

Участвует 1 команда. Предлагается как можно оригинальнее станцевать танец. Каждый участник получает своего партнера. Команду в это время оценивает жюри. Партнеры для танца: стул, швабра, подушка, шнурок, покрывало, полотенце, капитан другой команды, друг с другом и т. д.

### 4. Сказочный марафон

Участвует 1 команда. За 5 минут команда должна ответить на 16 сказочных вопросов. Если из 16 ответов будут правильными 13, то команда имеет право поставить свой знак в этом поле.

1. Что послужило выкупом за жизнь Маугли? (*Буйвол.*)

2. Как звали мальчика, которого старик Хоттабыч заставил лаять? (*Гога.*)

3. За кем побежала Алиса в Страну чудес? (*За кроликом.*)
4. Кого подарили в чайнике? (*Мышонка Соню.*)
5. Кого маленькая разбойница дала в помощь Герде? (*Оленя.*)
6. Осколок чего попал Каю в глаз? (*Зеркало троллей.*)
7. Кто помог Чиполлино освободить своих друзей от тюрьмы? (*Крот.*)
8. За что отца Чиполлино посадили в тюрьму? (*Он наступил на мозоль принцу Лимону.*)
9. На какое слово Незнайка не смог придумать рифму? (*Пакля.*)
10. В каком городе жил Незнайка? (*В Цветочном.*)
11. Где Винни-Пух нашел хвост Иа? (*На дверях Совы.*)
12. У кого в дверях застрял Винни-Пух? (*У Кролика.*)
13. Какое лекарство предпочитал Карлсон? (*Варенье.*)
14. Назовите любимого зверя фрекен Бок. (*Кошка Матильда.*)
15. Сколько заплатил Буратино в Харчевне «Трех пескарей»? (*Ни сольдо.*)
16. Сколько дней пролежали деньги Буратино на Поле Чудес? (*Нисколько.*)

### 5. Художник

Участвуют 2 команды. На стене крепятся 2 листа ватмана. Команды получают задания: необходимо нарисовать с закрытыми глазами лошадь (собаку, слона и т. д.). По очереди участники каждой команды дорисовывают. Жюри определяет наиболее похожее животное.

### 6. Я + ты = мы

Участвуют 2 команды. Этот конкурс рассчитан на быстроту реакции и сплоченность команды. По хлопку ведущего команды (кто быстрее) должны построиться по:

- цвету волос (от светлых к более темным);
- размерам обуви (от меньшего размера к большему);
- алфавиту первых букв имен;
- длине волос;
- возрасту;
- цвету глаз (ведущий называет порядок цветов).

### 7. Я стану актером

Изобразите: встревоженного кота, человека, неудачно пнувшего кирпич, закипающий чайник и т. д. Участвуют 2 команды. Побеждает та команда, которая сыграла свои роли наиболее артистично.

### 8. Лейся, песня!

Участвуют 2 команды. Жюри оценит в этом конкурсе, какая из команд правдоподобнее и остроумнее споет любую детскую

(современную, народную) песню в роли оленеводов Чукотки, кавказских горцев, хора Красной армии и т. д.

### 9. Запомни все!

Участвуют 2 команды. Командам выдают лист бумаги и карандаш. Ведущий показывает предметы, приготовленные заранее, и просит команды запомнить все, что лежит на столе. (К примеру, поднимает газету со стола, а под ней находятся: будильник, зубная щетка, пуговица, теннисный шарик, ручка, пакет с соком, лист бумаги, три кнопки, вата и т. д., всего 15–20 предметов). На запоминание отводится 30–40 секунд. Затем ведущий закрывает предметы и просит команды написать то, что они увидели.

Для воспроизведения дается 1,5 минуты. По сигналу листы собирают и сверяют с листом, который есть у ведущего или же при вторичном осмотре предметов. Выигрывает та команда, которая сумеет вспомнить большее количество увиденных предметов.

## Морской праздник (Познавательная шоу-игра для младшего и среднего возраста)

*Серия «Экстремальные ситуации – игры на выживание».*

*Сцена и зал оформлены стилизованно под палубу корабля: штурвал, флажки, мачта, рея, рында, капитанский мостик. Идет фонограмма: шум прибора, крик чаек.*

Голос ведущего за кадром. Внимание! Всем судам квадрата «В»! Получено штормовое предупреждение. Капитанам кораблей и экипажам принять предупредительные меры. Повторяю... Внимание! Всем, кто слышит! Получены сигналы «SOS».

В е д у щ и й. Дорогие друзья! Сегодня у нас игра. У нас экстремальная ситуация, наш корабль получил штормовое предупреждение. От того, насколько слаженно будет действовать команда, зависит спасание экипажа и судна. Представляем комиссию военно-морского флота... (представляются члены жюри.)

В е д у щ и й. Экипажи, готовы? Вперед!

### Конкурс представления команд (домашнее задание)

*Первый капитан занимает капитанский мостик. Выстраивается экипаж. Члены экипажа (10 человек): капитан, боцман, штурман, лоцман, врач, радист, механик, матрос, кок, юнга.*

*Разминка (представление команды).*

*Построение экипажа. Сдача рапорта председателю морской комиссии. Название экипажа, девиз, песня.*

В е д у щ и й. Спасибо. С командами мы познакомились. Сейчас – конкурс юнг.

### Конкурс юнг

*Заключается в особой походке.*

В е д у щ и й. Встаньте прямо, ноги вместе, теперь правую ногу заведите назад и поставьте ее со стороны левой, так, чтобы ноги ваши перекрестились и левая, на время стала правой. Затем поменяйте ноги: для этого проделайте левой ногой то же самое. А теперь попробуйте так передвигаться.

После того, как дети немного освоят этот весьма странный способ передвижения, ведущий определяет линию старта и линию финиша и дает сигнал к началу передвижения. Юнги стараются добраться до финиша только при помощи описанного выше способа.

### Конкурс коков

*В следующем конкурсе участвуют коки – морские повара. Задача коков – кто больше и качественно за 2 минуты начистит картошки.*

В е д у щ и й. Команда продолжает путь и преодолевает трудности. Что нам мешает? Не работают насосы? Ерунда! Матросы – самые сильные! Поработают за насосы!

### Конкурс матросов

*Может быть сориентирован на физическую выносливость: надувание шаров на скорость, приседание на количество раз и т. п.*

*В зале гаснет свет! Выносят две горящие свечи.*

В е д у щ и й. Ой, погас свет! Авария! Механики, ваша задача – пока горит свеча, починить этот механизм.

*На сцене оба механика высвечиваются лучами. Они по сигналу на скорость должны собрать из деталей конструктора предмет (лего, аппликация и т. п.).*

Срочная радиogramма! Срочная! Передайте на берег! Как это, не работает рация?! Это же недопустимо! Надо срочно! Передайте как угодно, но чтобы на берегу все поняли!

### Конкурс радистов

Радист движением и мимикой должен отгадать ее. Та команда, которая отгадает фразу радиста, выиграет этот конкурс.

Варианты фраз:

- Поднимаю флаг в честь короля этой страны!
- Бананы испортились, грузите яблоки!

### Конкурс врачей

В е д у щ и й. Конкурс врачей. Надо наложить повязку на локтевой сустав быстро и правильно. В роли пациентов выступают болельщики.

**Конкурс лоцманов**

В е д у щ и й. А сейчас я приглашаю лоцманов. Представьте: туман, рифы, незнакомый залив. Задача лоцманов: проложить маршруты, не наткнувшись на рифы (рифы – это кегли). Лоцманы с завязанными глазами должны обойти кегли, не сбив их. У кого будет меньше всего нарушений, тот и победит.

**Конкурс штурманов**

В е д у щ и й. Конкурс штурманов. Проверим вашу зрительную память. 30 секунд вы смотрите на этих людей, запоминайте детали их одежды, их место в группе играющих. После этого вы отворачиваетесь, мы кое-что меняем в «картине», а вы по очереди называете замеченные изменения. Понятно?

Итак: ночь, Луна, звезды, корабль движется по курсу, вокруг скалы. Только штурман помнит путь и угадывает его, восстанавливая все детали маршрута по памяти...

*В группу «Картины» приглашаются 5–10 человек болельщиков. Элементы «Картины» меняет ведущий.*

**Конкурс боцманов**

В е д у щ и й. Корабли набрали скорость. Взяли заданный курс. Настало время показать себя боцманом. Все перепуталось после шторма: тельняшки, обувь, бескозырки. Боцманы, вам необходимо по свистку распутать одежду и одеть своего помощника. Готовы? Начали!

Итак, скоро причал.

Конец пути. Надо доплыть, ведь осталось чуть-чуть. А у нас – конкурс капитанов. Капитаны приглашаются на капитанский мостик.

**Конкурс капитанов**

В е д у щ и й. Этот конкурс имеет 2 тура.

**Личный.** Капитаны по очереди называют слова, связанные с морем. Запнувшийся – проиграл.

**Командный – «Свистать всех наверх!»** По сигналу капитанам необходимо правильно расставить членов своей команды по своим рабочим местам на корабле, которые обозначены специальными табличками в зале и на сцене. Если все будет правильно – корабль не потонет. Не ошибитесь!

Таблички:

- капитанский мостик – капитан;
- грот-мачта – юнга;
- киль – ?
- камбуз – кок;
- рубка – радист;

- корма – ?
- фарватер – ?
- бак – лоцман;
- штурвал – штурман;
- санчасть – врач;
- рында – боцман;
- машинное отделение – механик;
- кубрик – ?
- каюта – ?

Знаком «?» обозначены те места, которые членам команды лучше не занимать – это или ошибка, или не так предпочтительно, как в двух последних случаях (каюта и кубрик). Надо помнить о том, что корабль идет вперед, к причалу, и что у нас действует команда «Свистать всех наверх!»

Киль – нижняя балка корабля.

Грот-мачта – центральная мачта судна.

Рында – корабельный колокол: особый бой в него.

Бак – носовая часть верхней палубы.

Рейд – направление движения судна.

Фарватер – маршрут движения судна.

Корма – задняя часть корабля.

В е д у щ и й. Конкурс подошел к концу. Берег! Вижу берег! Земля!!! Родные и близкие встречают отважных моряков! Музыка! Ура!!!

*Команды выстраиваются на сцене. Жюри подводит итоги. Награждение.*

**Праздник «Игры и игрушки»**

*Звучит музыка.*

В е д у щ и й. Нас солнца луч смешит и дразнит.  
 Нам нынче весело с утра,  
 Нам лето дарит звонкий праздник  
 И главный гость на нем – ИГРА.

Дорогие ребята!

Сегодня у нас праздник игры и игрушки.

Все вы принесли с собой свои любимые игрушки. Посмотрите, какие они красивые! Поднимите их повыше, покажите всем! Давайте, ребята, игрушки посадим в центре зала, сами станем в круг и станцуем веселый танец.

*Танец «Летка-Енька».*

А теперь, кто скорее найдет свою игрушку?

Ребята, а вы знаете, в какие еще игры можно играть с игрушками? *(Дети отвечают.)*

### Куклы говорят

В е д у щ и й. Существует легенда, что когда магазин закрывается, куклы будто начинают между собой говорить.

*Выходят возжатые с куклами.*

1-я кукла. Дети любят игрушки.  
Так все говорят!  
Ну, а разве игрушки  
Не любят ребят?

2-я кукла. Очень любят!  
Души в них не чают!  
Жаль,  
Что это не все замечают!

3-я кукла. Мы молчим, мы не плачем,  
Когда нас бросают  
Мы ведь знаем,  
Что слезы  
От беды не спасают.

4-я кукла. Не заметить обиды  
По нашему виду –  
Мы ребятам прощаем  
Любую обиду

5-я кукла. Оттого-то, наверно,  
Не все замечают,  
Как игрушки страдают,

6-я кукла. Тоскуют,  
Скучают...  
Оттого-то не знают  
(и знать не хотят),  
Как мы верно и преданно  
Любим ребят!

7-я кукла. Ах, не так нам обидно  
Когда нас ломают,

8-я кукла. Как обидно,  
Что нас не всегда понимают.

В е д у щ и й. Куклы учатся говорить, когда с ними разговаривают и играют. Какие слова они скажут – зависит от нас. На сцену приглашаются дети, чьи куклы умеют не просто говорить, но и знают вежливые слова.

*На сцену выходят дети с куклами.*

1-й ребенок. ДОБРЫЙ ДЕНЬ!  
– Добрый день! – тебе сказали,  
– Добрый день! – ответил ты.  
Как две ниточки связали –  
Теплоты и красоты.

2-й ребенок. ЗДРАВСТВУЙТЕ!  
– Здравствуйте! – ты скажешь человеку.  
– Здравствуй! – улыбнется он в ответ.  
И, наверно,  
Не пойдет в аптеку,  
И здоровым будет много лет.

3-й ребенок. ПОЖАЛУЙСТА.  
Отменить, что ли, «пожалуйста»?  
Слово «пожалуйста»  
Повторяем его поминутно.  
Нет!  
Пожалуй, что  
Без «пожалуйста»  
Нам становится неудобно.

4-й ребенок. СПАСИБО.  
За что мы говорим «спасибо»?  
За все, что делают для нас.  
И мы припомнить не могли бы –  
Кому сказали?  
Сколько раз?

5-й ребенок. ПРОСТИТЕ.  
Простите, я больше не буду  
Нечаянно бить посуду  
И взрослых перебивать.  
И что обещал – забывать.  
Но если я все же забуду, –  
Простите, я больше не буду.

6-й ребенок. БУДЬТЕ ДОБРЫ.  
Будьте добры –  
Это я говорю по секрету.  
Будьте добры, –  
И не ждите за это конфету  
Будьте добры, –  
Без игры и во время игры.  
Если сумеете,  
Будьте скорее добры.

7-й ребенок. ДОБРОГО ПУТИ!  
Нам желают  
Доброго пути!

Будет легче  
Ехать и идти.  
Приведет, конечно,  
Добрый путь  
Тоже к доброму  
Чему-нибудь.

В с е. Эти слова всем известны давно,  
Видишь, они и просты, и не новы:  
Но я еще повторю все равно:  
– Добрые люди, будьте здоровы!

### Игра «Вежливые слова» (Игра на внимание)

В е д у щ и й. Знаете ли вы, ребята, что игрушки могут не только говорить, но и петь. А еще замечательно поют мягкие игрушки, резиновые, плюшевые. Просим их и их владельцев подняться на сцену. К слову сказать, петь они будут каждый на своем языке.

### Игра «Музыкальная игрушка»

Звучит музыка. Участники передают друг другу игрушку по кругу, неожиданно музыка обрывается, тот, у кого игрушка осталась в руках, должен спеть, станцевать и т. д.

### Игры с залом (Игры малой подвижности)

Случается в лагерной жизни так, что надо чем-то срочно занять ребят (начался дождь, задерживают начало мероприятий и т. д.) Нужно поиграть с залом, успокоить ребят в начале отрядного мероприятия, поднять настроение.

#### Мы на ярмарку ходили

Эту игру хорошо проводить в актовом зале, перед началом какого-либо мероприятия. Эта игра организывает ребят, поднимает настроение.

Зал делится на группы. Каждая группа запоминает свою фразу и по команде ведущего произносит ее вслух.

- Мы на ярмарку ходили.
- Самовар себе купили.
- Ты, садись-ка, вместе с нами.
- Пей чай с пирогами.
- Барыня, барыня,
- Барыня-сударыня!

Ведущий постепенно увеличивает темп. Далее ведущий дает команду при произношении своей фразы вставать и снова садиться. (Получается перестук.) Затем подключается баян и начинает подыгрывать «Барыню». Можно повторять несколько раз.

### Солнышко, заборчик, камешки

Эта игра на внимание. Ведущий, постепенно увеличивая темп, и в любом порядке дает играющим такие команды: «Солнышко!», «Заборчик!», «Камешки!»

Играющие на команду «Солнышко!» растопыривают пальцы на руках, по команде «Заборчик!» смыкают пальцы на руках и выпрямляют ладони. Руки сжаты в кулаки при команде «Камешки!».

### Запрещенное движение

Играющие образуют круг. Руководитель заранее условливается с ними, какое движение нельзя делать, например: приседать, хлопать в ладоши, махать руками. Затем под музыку руководитель показывает различные движения, которые играющие должны в точности повторить за ним. Чем более разнообразны и забавны эти движения, тем интереснее игра. Неожиданно руководитель показывает запрещенное движение. Тот из играющих, кто по невнимательности повторит его, должен будет потом сплясать, спеть, прочесть стихотворение по своему желанию.

Можно усложнить игру: договориться о том, что есть два движения, которые повторять нельзя, а вместо них надо делать другие. Например, когда руководитель кладет руку на затылок, играющие должны присесть, скрестив ноги, а когда он наклоняется вперед, они должны два раза хлопнуть в ладоши.

### Музыкальный ручеек

Играющие становятся в пары, и пока звучит музыка быстрая, начинают играть в известную всем игру «Ручеек». Как только подвижная музыка сменится медленной, образованные на тот момент пары начинают медленный танец, а когда через 1–2 минуты вновь зазвучит подвижная музыка, участники вновь начинают игру «Ручеек».

## Золушка лагеря

**Цель:** сплочение детского коллектива, развитие творческих способностей.

**Участники:** Дети младшего школьного возраста.

**Организаторы:** вожатые, воспитатели, преподаватели дополнительного образования.

**Место проведения:** актовый зал.

**Оформление:** сказочные костюмы, техническое оборудование.

**Действующие лица:** гномы, ведущая, Король, мачеха, Золушка, Золушки от отрядов.

*Звучит музыка. Появляются гномы.*

- 1-й гном. Мы из страны волшебной гномы.  
Пришли вам сказку рассказать,  
Как для наследника короны  
Король решил жену сыскать.
- 2-й гном. В старинном замке был назначен  
Для подданных веселый бал.  
И сам министр девицам юным  
Всем приглашение разослал.
- 3-й гном. В том старом добром королевстве  
Семья лесничего жила.  
Хозяйка дома заболела  
И, дочь оставив, умерла.
- 4-й гном. Свою жену забыть не в силах,  
Лесничий долго горевал,  
И часто, девочку жалея,  
Он сиротинкой называл.
- 5-й гном. Шли годы. Он решил жениться,  
Чтоб облегчить свою судьбу,  
С двумя дочурками взял в жены  
Весьма почтенную вдову.
- 6-й гном. Вдова на деле оказалась  
Груба, завистлива и зла,  
Чужую дочку невзлюбила  
И Золушкой прозвала.
- 7-й гном. По дому черную работу  
Она взвалила на нее –  
Топить очаг, кастрюли чистить,  
Готовить и стирать белье.
- 8-й гном. Увы, в родном отцовском доме  
Служанкой Золушка была.  
О счастье тайно лишь мечтала,  
Всегда добра и весела.

*Гномы уходят со сцены. Выходят Король и ведущая.*

Король. Я приветствую всех, кто собрался сегодня в этом зале.

Ведущая. Здравствуйте, Ваше Величество! Но я прошу вас представиться – из какой вы сказки?

Король. Как, разве вы меня не узнали?

Ведущая. Узнали, конечно. Вы – Король.

Король. Так чего же вам еще надо?

Ведущая. Я прошу прощения, Ваше Величество, но хотелось бы знать – из какой вы сказки? Ведь во многих сказках есть сказочные короли.

Король. Ну, конечно же, я из той самой сказки, которая сегодня нужна вам – из сказки «Золушка».

Ведущая. Ах да, конечно, как же я сразу не догадалась. Ведь наш сегодняшний праздник посвящен важному событию – выбору ЗОЛУШКИ ЛАГЕРЯ. Поэтому мы и пригласили вас принять участие в празднике. Согласны?

Король. Разумеется, согласен. Я хочу напомнить ребятам начало сказки.

В старой сказке говорится  
Про волшебные дела.  
Жили-были две сестрицы,  
Третья Золушка была.  
Две сестрицы-щеголихи  
Веселились на балах.  
Третья в саже, сажа даже  
На носу у ней была.

*Выходят Золушка и мачеха.*

Мачеха. Итак, Золушка, я слышала, что сегодня ты собираешься пойти в замок, постоять под королевскими окнами, чтобы посмотреть на бал, который устраивает Король.

Золушка. Да, я собиралась хоть издали полюбоваться на праздник. Но я хотела пойти туда поздно вечером, когда я уже никому не буду нужна. Можно, матушка?

Матушка. Конечно, конечно, можно, дорогая Золушка.

Золушка. Спасибо. Ах, матушка, вы такая добрая.

Матушка. Да, но прежде ты прибери в комнатах.

Золушка. Хорошо.

Матушка. Вымой окно, выбели кухню и выполи грядки.

Золушка. Хорошо, я постараюсь.

Матушка. Перебери мешок фасоли, посади под окнами семь розовых кустов. Да и намели кофе на семь недель.

Золушка. Но, матушка, я ведь и за месяц со всем этим не управлюсь.

Матушка. А ты поторопись, поторопись. (*Уходит.*)

Золушка. Нет, никогда, никогда мне этого не успеть. (*Закрывает лицо руками и убегает.*)

В е д у щ а я. Друзья мои, надо срочно помочь Золушке.

К о р о л ь. В сказке спасение к Золушке пришло в виде доброй Феи. А в нашем состязании ей должны оказать помощь наши конкурсантки.

В е д у щ а я. Я прошу участниц конкурса подняться на сцену.

*Звучит музыка. Конкурсантки поднимаются на сцену. Ведущая объявляет каждую конкурсантку.*

В е д у щ а я. А сейчас я хочу представить наше компетентное жюри. *(Представляет жюри.)*

К о р о л ь. Итак, я объявляю 1-й конкурс «Знакомство». Мы должны поближе познакомиться с нашими конкурсантками.

*Все конкурсантки-Золушки выступают со своими представлениями.*

В е д у щ а я. Я объявляю 2-й конкурс – отделить фасоль от гороха. Кто быстрее и качественнее.

К о р о л ь. Пока конкурсантки выполняют задание, я хочу пообщаться с юношами. Они смогут доказать, что тоже умны и веселы. Вопросы будут о женщинах.

#### **Викторина для болельщиков**

1. Какие названия месяцев года могут стать женскими именами? *(Март, май, июль, август.)*
2. Какие названия цветов также являются женскими именами? *(Роза, Лилия, Маргаритка.)*
3. Как в русской сказке звали сестрицу брата Иванушки? *(Аленушка.)*
4. На какой птице улетала в теплые края Дюймовочка? *(Ласточка.)*
5. Героиня сказка «Малахитовая шкатулка». *(Хозяйка Медной горы.)*

К о р о л ь. 3-й конкурс, я думаю, будет посвящен домашним делам, ведь Золушка была такая мастерица.

В е д у щ а я. Вы угадали, Ваше Величество. Сейчас наши участницы проведут для нас экскурсию по кухне. Я буду описывать какую-либо кухонную принадлежность, а они должны угадать, что это за предмет.

1. Сосуд, предназначенный для того, чтобы в него ставили цветы. *(Ваза.)*
2. Бумажные или льняные квадратики для вытирания рук и губ после еды. *(Салфетки.)*
3. Набор посуды для чая, кофе или обеда. *(Сервиз.)*

4. Плоская подставка, на которую ставят сразу много посуды, чтобы подать ее к столу. *(Поднос.)*

5. Бывает кухонным, бывает и пиратским. *(Нож.)*

6. Салфетка, которую стелют на стол. *(Скатерть.)*

К о р о л ь. Какие трудные вопросы и как девушки превосходно с ними справились.

В е д у щ а я. Уважаемое жюри, можем ли мы услышать от вас результаты первых конкурсов.

*Жюри объявляет баллы.*

Ребята! А вы помните, когда Золушка больше всего понравилась Королю. Он попросил спеть ее что-нибудь. И она спела. Какую песню? *(Здесь Золушка может исполнить песню «Про Золушку», «Добрый жук».)*

И наши конкурсантки споют вам свои любимые песни, станцуют.

#### **Музыкальный конкурс**

В е д у щ а я. Итак, мы увидели, насколько музыкальны наши Золушки. Пока жюри подводит итоги конкурса, мы для вас приготовили сюрприз.

*Хореографическая композиция.*

*Подведение итогов всего конкурса.*

*Присуждение титула «ЗОЛУШКА ЛАГЕРЯ» – награждение.*

#### **Игра «Следопыт»**

Эта игра проводится с целью развития у ребят внимания, наблюдательности, быстроты действий. Игра на местности. Ее можно провести на большой поляне, в парке, на спортивной площадке и т. д. В ней может участвовать сразу весь лагерь. Помогает в проведении этой игры отряд вожатых-старшеклассников. Перед началом игры идет большая подготовка, заготавливаются условные знаки (в виде геометрических фигур) из цветной бумаги (например, ○ – синий, □ – белый, △ – красный и т. д.). Все зависит от того, сколько отрядов в лагере. Каждому отряду предназначен определенный условный знак и цвет. Определяется количество этих знаков (например, 25 штук на каждый отряд). Когда весь материал подготовлен, можно назначать день проведения игры.

В этот день вожатые идут на условленное место (например, на лесную поляну, которая находится недалеко от лагеря) и оставляют условные знаки на всей территории поляны (в траве, на тропинке, прицепляют к дереву и т. д.). Через определенное время на эту поляну приходит весь лагерь вместе с воспитателями.

Лагерь строится на линейку. Организатор знакомит ребят с условиями игры, сообщает каждому отряду их условный знак и цвет, какое количество знаков они должны найти. Время на поиски – 10 минут. Дается сигнал, и отряды разбегаются по всей поляне в поисках своего условного знака. Ребята приносят свои знаки на условленное место, где счетная комиссия (вожатые) во главе с организатором собирает знаки каждого отряда. Кроме того, отдельная группа из вожатых выступает в роли наблюдателей. Их задача – проследить за действиями ребят, во время поиска своих знаков (например, чтобы не рвали знаки другого отряда, не перепрыгивали и т. д.)

Через 10 минут организатор останавливает игру. Вожатые подсчитывают условные знаки, подводят итоги, выявляют победителя. Победителем может стать тот отряд, кто быстрее справился с поставленной задачей.

Пока счетная комиссия работает, ребята в это время могут поиграть в различные игры на воздухе вместе с воспитателями. Как только счетная комиссия готова, дается сигнал построения на линейку. Организатор рассказывает, как ребята справились с заданием, сообщает, какой отряд стал победителем. Вручаются грамоты.

### Игра «100 к одному»\*

**Тема:** «Кто прячется в лесу?».

**Возраст детей:** 7–9 лет.

**Цель:** Развитие у детей творческой активности, интуиции, интеллекта, умения принимать личные и коллективные решения, умения работать в режиме поиска.

**Форма:** Игра «Сто к одному».

**Оборудование:** 4 сменных табло с вариантами ответов, табло для выставления очков командам.

**Время проведения:** 45 минут.

В игре принимают участие 2 команды.

В е д у щ и й. Тема нашей сегодняшней игры – природа. Перед вами на табло закрыто шесть самых популярных ответов, которые нам давали ученики нашей школы. Ваша задача, отгадать их. Чем популярнее ответ, тем больше очков вы получите. Команда, давшая три неточных (отсутствующих на табло) ответа, передает свой ход второй команде. Та, в свою очередь, дает возможные версии,

\* Разработала Н.Е. Девятайкина.

и капитан делает вывод – называет, на его взгляд, самую верную. Если он называет существующий ответ, то все очки, заработанные в этом туре противниками, переходят к другой команде.

#### 1-й тур. Игра «Один к одному»

Ведущий обращается с вопросом тура поочередно к каждому игроку команды.

**Вопрос:** С чего начинается природа?

Ответы	Баллы
С леса	60
С речки	50
С вылазки	40
С костра	30
Со свободы	20
С буквы «П»	10

#### 2-й тур. «Двойная игра» (×2)

В е д у щ и й. Ваши очки, полученные во 2-м туре, удваиваются.

**Вопрос:** Кто родился в лесу?

Ответы	Баллы
Елочка	60 × 2
Заяц, медведь (животные)	50 × 2
Грибы, цветы (растения)	40 × 2
Маугли	30 × 2
Баба-яга (Кикимора, Леший)	20 × 2
Сказка	10 × 2

#### 3-й тур. «Игра наоборот – тройная игра»

В е д у щ и й. В этом туре все наоборот – самым дорогим оказывается самый редкий ответ. Команда совещается, и дает один коллективный ответ.

**Вопрос:** У кого красный нос?

Ответы	Баллы
Дед Мороз	10 × 3
Пьяница	20 × 3
Снеговик	30 × 3
Клоун	40 × 3
У больного насморком	50 × 3
У жертвы загара	60 × 3

**4-й тур. «Большая игра»**

В е д у щ и й. Играют 2 человека от победившей команды. Я задам сначала 3 вопроса (в течение 15 секунд) одному игроку (в отсутствие второго), потом на эти же вопросы отвечает второй (в течение 20 секунд). Ответ совпавший с ответом первого игрока ответ не засчитывается, нужно дать другой. Набранные баллы суммируются.

**Вопросы:**

1. Кто прячется в лесу?

Ответы	Баллы
Звери	42
Разбойники	32
Леший	30
Охотники	19
Партизаны	14
Преступник	9
Эхо	3
Дети	2
Речка	1
Солнце	1

2. Откуда идут пузыри?

Ответы	Баллы
Шампанское	36
Газировка	34
Кипящая вода	20
Изо рта	20
Стакан	10
Кастрюля	8
Чайник	6
Со дна реки	2
Аквариум	2
Трубка для мыльных пузырей	1

3. Кто любит шубы?

Ответы	Баллы
Женщины	48
Звери	36
Дети	24

Ответы	Баллы
Чиновники	8
Селедки	3
Снегурочка	2
Цыгане	1
Дед Мороз	1
Земля	1
Озимые	1

Все баллы суммируются, те команды, которые по итогам игры набрали максимальную сумму баллов, могут встретиться в супер-игре. Подведение итогов. Вручение подарков.

**Литературная викторина  
(Конкурсная программа  
по страницам детских произведений)\***

**Возраст детей:** 9–10 лет.

**Цели:** расширение знаний о детской литературе; воспитание любви к литературе, чтению книг; развитие смекалки, находчивости, эрудиции, памяти, воображения.

**Форма:** викторина.

**Оборудование:** плакаты с изображениями сказочных героев; табло для подсчета очков команд, кроссворд «Герои любимых сказок» на ватманском листе и на 3 альбомных листах.

**Время проведения:** 45–50 минут.

В викторине принимают участие 3 команды.

**Конкурс 1. «Волшебные слова»**

В е д у щ и й. Ребята, вы любите сказки? А много ли вы их знаете? Сегодня мы проводим литературную викторину по страницам любимых сказок, детских произведений. Ответив на вопросы нашей викторины, вы сможете определить, насколько хорошо знаете детскую литературу.

Итак, наш первый конкурс. Вспомните, кто так говорил, и назовите героя и сказку.

1. По щучьему велению, по моему хотению. (*Емеля. «По щучьему велению».*)
2. Сивка-Бурка, вещая каурка! Стань передо мной, как лист перед травой. (*Иванушка-дурачок. «Сивка-Бурка».*)

\* Составитель Н.Е. Девятайкина.

3. Сис-сим, открой дверь! (*Али-баба. «Али-баба и сорок разбойников».*)
4. Лети, лети, лепесток, через запад на восток, через север, через юг, возвращайся, сделав круг! Лишь коснешься ты земли, быть по-моему вели! (*Девочка. В. Катаев «Цветик-семицветик».*)
5. Раз, два, три. Горшочек вари! (*Девочка. Братья Гримм «Горшок каши».*)
6. Крекс, фекс, пекс. (*Буратино. А. Толстой «Золотой ключик, или Приключения Буратино»*)
7. Вот я, вот я, превращаюсь в мотылька. (*Баранкин.*)
8. Мутобор. (*Халиф. В. Гауф «Калиф-аист».*)
9. Кара-барас. (*Мойдодыр, К. Чуковский «Мойдодыр».*)

### Конкурс 2. «Удивительные превращения»

В е д у щ и й. Ребята подумайте и скажите, в кого превращались или были заколдованы:

- Князь Гвидон. (*В комара, муху, шмеля.*)
- Великан Людоед из сказки Ш. Перро. (*В льва, мышь.*)
- Красивый мальчик Якоб, герой сказки Гауфа. (*В Карлика.*)
- 11 братьев-принцев из сказки Андерсена. (*В лебедей.*)
- Курица Чернушка. (*В человечка.*)
- Чудище из сказки Аксакова. (*В принца.*)
- Лягушонок из сказки братьев Гримм. (*В королевица.*)
- Гадкий утенок. (*В лебедя.*)
- Айога. (*В гусыню.*)
- Ослы Брыкун, Пегасик и Калигула из сказочной повести «Незнайка в Солнечном городе». (*В коротышек.*)

### Конкурс 3. «Кто автор?»

В е д у щ и й. Команды должны угадать, кто является автором произведений, отрывки из которых я зачитаю:

Свет мой, зеркальце! скажи,  
Да всю правду доложи. (*А. Пушкин.*)

Белеет парус одинокий  
В тумане моря голубом! (*М. Лермонтов.*)

Только уселась команда косяя,  
Весь островочек пропал под водой... (*Н. Некрасов.*)

Белая береза под моим окном  
Принакрылась снегом, точно серебром. (*С. Есенин.*)

Если ты порвал подряд  
Книжицу и мячик,

Про такого говорят – плоховатый мальчик. (*В. Маяковский.*)

«– Ай, Моська! знать она сильна,  
Коль лает на слона». (*А. Крылов.*)  
У меня зазвонил телефон.  
Кто говорит? – Слон! (*К. Чуковский.*)  
В доме восемь дробь один  
У заставы Ильича  
Жил высокий гражданин  
По прозванью – Каланча. (*С. Михалков.*)  
У Танюши дел немало,  
У Танюши много дел.  
Утром брату помогала.  
Он с утра конфеты ел. (*А. Барто.*)

### Конкурс 4. «В волшебной стране»

В е д у щ и й. В конкурсе «В волшебной стране» нам нужно узнать, кто из литературных героев:

- отдыхал в стране вечных каникул (*Петя Алексин*);
- побывал в королевстве Кривых Зеркал (*Оля, Яло*);
- оказался в стране дураков (*Буратино*);
- путешествовал по стране Чудес и в Зазеркалье (*Алиса*);
- отправился в страну Обезьян (*Доктор Айболит*);
- жил в стране, которой правил принц Лимон (*Чиполлино*)?

### Конкурс 5. «Авторские загадки»

В е д у щ и й. Обычно загадки, с которыми мы встречаемся повседневно, – это русские народные загадки, т. е. их сочинил народ, они не имеют авторов. Загадки, которые вам предстоит отгадать, имеют авторов – это поэты и писатели, как правило, детские.

Бьют его рукой и палкой,  
Никому его не жалко.  
А за что беднягу бьют?  
А за то, что он надут. (*Мяч.*)  
Что за звездочки сквозные  
На пальто и на платке.  
Все сквозные, вырезные.  
А возьмешь – вода в руке. (*Снежинка.*)  
Что такое перед нами  
Две оглобли за ушами.  
На глазах по колесу,  
И сиделка на носу. (*Очки.*)  
Белый камешек растаял.  
На доске следы оставил. (*Мел.*)

Ах! Не трогайте меня,  
 Обожгу и без огня. (*Крапива.*)  
 Падает горошком,  
 Скачет по дорожкам. (*Град.*)  
 По деревянной речке  
 Бежит кораблик новый.  
 Свивается в колечки  
 Дымок его сосновый. (*Рубанок.*)  
 Под осоку на песок  
 Уронили поясок.  
 И лежит, да не поднять.  
 И бежит, да не поймать. (*Ручеек.*)  
 Отгадай загадку: кто мы?  
 В ясный день сидим мы дома,  
 Если дождь у нас работа  
 Топать, шлепать по болотам. (*Сапоги.*)

### Конкурс 6. «Найди рифму»

В е д у щ и й. Я зачитываю каждой команде по очереди строчку из произведения, вы должны подобрать рифму.

Как у нашего Мирона,  
 На носу сидит... (*ворона*).  
 Кит царапался, кусался,  
 Если же был не равен спор,  
 От врагов своих спасался,  
 Залезая на... (*забор*).  
 А, Б, В, Д, Е прикатили на еже.  
 З, И, К, Л, М, Н, О дружно вылезли ... (*в окно*).  
 Сел он утром на кровать  
 Стал рубашку надевать.  
 В рукава просунул руку,  
 Оказалось – это... (*брюки*).  
 Стыдно старому реветь,  
 Ты не заяц, а... (*медведь*).  
 Но как черная, железная нога,  
 Побежала, поскакала ... (*кочерга*).  
 Сестренка ему надевала чулок,  
 А Слава скучал и глядел в ... (*потолок*).

### Конкурс 7. «Друзья»

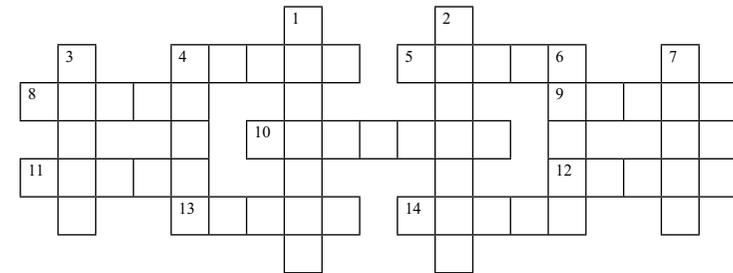
В е д у щ и й. Кто из литературных героев были друзьями? Назвать героев и произведение. Маугли, Чиполлино, Малыша, Герды, Крокодила Гены, Дяди Федора, Буратино, Незнайки, Врунгеля.

### Конкурс на лучший рисунок

В е д у щ и й. Домашним заданием для команд было – нарисовать любимого героя из сказки. Сейчас каждая команда должна продемонстрировать и защитить свои рисунки.

### Кроссворд «Герои любимых сказок»

В е д у щ и й. И последним заданием нашей сегодняшней литературной викторины будет кроссворд «Герои любимых сказок». Каждая команда получит кроссворд, необходимо как можно быстрее разгадать его.



**По горизонтали:** 4. Кукла из театра Карабаса Барабаса. 5. Зверь, поселившийся в доме Кенги и всегда получавший на завтрак обед и ужин рыбий жир. 8. Самая сильная девочка на свете. 9. Правитель страны, в которой жил Чиполлино. 10. Полицейский Страны Дураков. 11. Шарманщик, смастеривший Буратино. 12. Пес, который жил в деревне у дяди Федора. 13. Художник из Цветочного города. 14. Вожак стаи волков, приютивший Маугли.

**По вертикали:** 1. Архитектор из Солнечного города. 2. Малышка, которая познакомила Незнайку с автоматами Шахматного города. 3. Сестра Малыша. 4. Один из пассажиров поезда «Голубая стрела». 6. Мальчик, спасший курицу Чернушку. 7. Песик, которому крокодил Гена и Чебурашка помогли найти друзей.

*Подведение итогов викторины. Награждение победителей.*

### Брейн-ринг по сказкам (Интеллектуальная игра)

**Тема:** «Сказки».

**Оборудование:** «черный ящик», гонг, фонограмма сказок, иллюстрации сказок, рисунки детей на заданную тему, предметы для «черного ящика» (игла, букет цветов, репка, яйцо, картина «Гуси-лебеди», мочалка, муляжи овощей и фруктов, стрелковый лук, Чебурашка).

В конкурсе принимают участие и команды. В каждой команде есть капитан (эмблема для капитана), каждая команда имеет название «Мальчик-с-пальчик», «Золушка», «Буратино», «Винни-Пух». Столы, за которыми сидят участники игры, расположены полукругом. На столах визитные карточки команд с изображением сказочного героя, имя которого носит команда. У каждого капитана – колокольчик, им он оповещает о готовности команды к ответу на вопрос.

На столе ведущего конверты с заданиями. Команда, первой ответившая на вопрос, получает жетон, который выставляется на наборное полотно команды. По количеству жетонов определяется победитель игры.

*Звучит музыка.*

В е д у щ и й. О чем-то скрепит половица,  
И спице опять не спится,  
Присев на кровати, подушки  
Уже навострили ушки...  
И сразу меняются лица,  
Меняются звуки и краски...  
Тихонько скрипит половица,  
По комнате ходит сказка.

Начинаем интеллектуальную игру для эрудитов «Брейн-ринг».

*Ведущий представляет команды и капитанов команд. По мере представления дети выходят в зал и занимают свои места за игровым столом. Ведущий знакомит участников и зрителей с правилами игры.*

В е д у щ и й. Внимание!

*Звучит гонг. Ведущий после звука гонга зачитывает задание, команды дают ответ и помощники выставляют жетоны.*

#### **Содержание конвертов с вопросами**

1. Кто так говорил о себе: «Это было тогда, когда на наших окнах расцвели прекрасные розы. Мы жили дружно и весело. Но однажды мне в глаз попал осколок зеркала троллей, и я все стал видеть злым и безобразным». (*Кай, герой сказки Г.-Х. Андерсена «Снежная королева».*)
2. Кто автор сказки с таким сюжетом: «Появился на птичьем дворе маленький птенец-утенок, и до того он был безобразный: с большой головой и длинной шеей, что птицы не приняли его в свою семью». (*Г.-Х. Андерсен «Гадкий утенок».*)
3. Включается фонограмма сказки «Крошечка-Хаврошечка». Участникам нужно отгадать название этой сказки.
4. «Черный ящик». С помощью предмета, находящегося внутри ящика, можно смастерить самые разные вещи, а можно убить страшного злодея – персонажа русских сказок. (*Игла.*)

5. Из какой сказки эти слова?

Ночь настала,  
Месяц всходит,  
Поле все Иван обходит,  
Озираючись кругом.  
И садится под кустом.  
Звезды на небе считает  
И краюшку уплетает. (*П. Ершов «Конек-Горбунок».*)

6. Герой какой сказки убежал из дома и, преодолев много опасностей, все-таки погиб, обманутый хитрой лисой? (*Колобок.*)
7. Герой какой сказки вырос в волчьей стае? (*Р. Киплинг «Маугли».*)
8. «Черный ящик». С помощью предмета, находящегося здесь, главный герой сказки нашел свое счастье – мудрую жену, которая была заколдована. (*Стрела, выпущенная Иваном из лука и попавшая к лягушке – заколдованной царевне. Сказка «Царевна-лягушка».*)
9. Герой какой сказки перехитрил людоеда и помог стать богатым и знатным своему хозяину? (*Братья Гримм «Кот в сапогах».*)
10. Какие слова нужно было сказать, чтобы цветик-семицветик исполнил желание?

(*Лети, лети, лепесток,  
Через запад на восток,  
Через север, через юг,  
Возвращайся, сделав круг.  
Лишь коснешься ты земли,  
Быть, по-моему, вели.*  
*В. Катаев «Цветик-Семицветик».*)

11. В какой сказке братец не послушался своей сестрицы и превратился в животное? (*Русская народная сказка «Сестрица Аленушка и братец Иванушка». Иванушка превратился в козленка.*)
12. В какой сказке царю Дадону дарят петушка и кто? (*Звездочет. А.С. Пушкин «Сказка о золотом петушке».*)
13. «Черный ящик». В ящике спрятаны предметы, которые девочка принесла из леса зимой, чтобы угодить своенравной принцессе и мачехе с ее дочкой? (*Цветы. С.Я. Маршак «Двенадцать месяцев».*)
14. Какая сказка начинается словами:  
«Маленькие дети!  
Ни за что на свете  
Не ходите, дети,  
В Африку гулять!»? (*К.И. Чуковский «Бармалей».*)

15. Из какой сказки этот отрывок? (*Звучит фонограмма сказки С. Аксакова «Аленький цветочек».*)
16. «Черный ящик». Здесь находится вещь, которую съел крокодил. Скажите, что это за вещь, как называется сказка и кто ее автор? (*Мочалка. К.И. Чуковский «Мойдодыр».*)
17. Каждая команда получает лист с заданием. Нужно угадать название и автора сказки.
18. А теперь про чей-то дом  
Разговор мы поведем...  
В нем богатая хозяйка  
Припеваючи жила,  
Но беда пришла неожиданно –  
Этот дом сгорел дотла. (*С.Я. Маршак «Кошкин дом».*)
19. Я пришла из сказки Г.-Х. Андерсена. Мое имя означает меру длины, равную 2,5 см. Как меня зовут? (*Дюймовочка.*)
20. «Черный ящик».  
Кто-то за кого-то  
Ухватился крепко.  
– Ох, никак не вытянуть!  
– Ох, засела крепко!  
Но еще помощники скоро прибегут.  
Победит упрямыцу  
Дружный, общий труд.  
(*Репка из одноименной русской народной сказки.*)
21. Какой серый зверь обидел нечетное количество маленьких детишек? (*Волк из русской народной сказки «Волк и семеро козлят».*)
22. На каком виде транспорта увез Иван царевну Забаву? (*Летучий корабль.*)
23. Каждая команда получает картинку с изображением сказочного домика. Кто живет в домике, из какой он сказки?
24. «Черный ящик». В какой сказке овощи и фрукты действуют как живые существа? Кто написал эту сказку? Назовите действующих лиц. (*Чиполлино, Лимон, Помидор, Тыква, Вишня... Дж. Родари «Приключения Чиполлино».*)
25. Где жил старик со старухой из сказки А.С. Пушкина? Как называется эта сказка? (*У самого синего моря. «Сказка о рыбаке и рыбке».*)
26. «Черный ящик». Здесь находится игрушка, которой дали очень смешное название, потому что она упала со стола. Кто это? (*Чебурашка.*)
27. Из какой сказки эти строки? «Я очень хотел, чтобы мне подарили собаку – настоящего друга. Но мама была почему-то

- против. И все-таки друг у меня появился. Самый лучший друг в мире: в меру упитанный мужчина в расцвете лет, лучший в мире специалист по паровым машинам, лучший в мире поедатель пирогов, лучший в мире нянька. (*А. Линдгрен «Мальши и Карлсон, который живет на крыше».*)
28. Каждой команде вручается портрет сказочного героя. Нужно назвать героя и сказку.
29. «Черный ящик». Какой предмет заставил плакать старика и старуху после проделки маленького зверька? Они успокоились тогда, когда получили взамен такой же предмет, но другого цвета и качества. (*Яйцо. Русская народная сказка «Курочка Ряба».*)
30. В этой книжке именины,  
Много было там гостей.  
А на этих именинах появился  
Вдруг злодей.  
Он хотел убить хозяйку,  
Чуть ее не погубил,  
Но коварному злодею  
Кто-то голову срубил. (*К.И. Чуковский «Мухоморок».*)
31. У кого из героев сказки были хрустальные туфельки? (*У Золушки.*)
32. Как Маша из сказки «Маша и медведь» вернулась домой к бабушке и дедушке? (*В коробе.*)
33. Каким очень необычным транспортом воспользовался герой русской народной сказки, чтобы попасть во дворец к царю? (*Емеля поехал на печке в сказке «По щучьему велению».*)

### Как Ивана женили (Сказочное представление)

**Цели:** развивать творческие способности детей; учить детей общению в разновозрастном коллективе; способствовать сплочению детского коллектива.

**Возраст детей:** 6–14 лет.

**Длительность по времени:** 1 час.

**Место проведения:** актовый зал.

**Оборудование:** костюмы актеров, трон, вырезанные из бумаги паровоз и вагончики, игрушки (лошадка на палочке, огромный кот, 2 телефона, мышь), газета, конфеты, карточки с заданиями, призы участникам, карточки с надписями: «Вокзал», «Царские ворота», «Совещание».

*Открывается занавес. На троне сидит и дремлет царь. Вбегает нянька.*

Нянька. Царь-батюшка, радость-то какая, радость-то! Тяля-грамма пришла!

Царь (*потягивается*). Ну чего там? Читай уж.

Нянька. Из Парижу.

Царь (*вскакивает, корона падает*). Чего?! От Ваньки! От сына! Че молчишь?! Читай же!!!

Нянька (*читает*).

Пишу тебе, батя, из Парижу.  
Не дождуся, когда увижу.  
Отправляюся домой,  
Скоро свидимся с тобой.  
Двадцать первого встречай,  
Вагон пятый примечай.

Царь. Мамки! Няньки! Поварихи! Сюды всех! (*Вбегают служанки.*) Корону сюды!

*Приносят корону, царь надевает ее на голову.*

Официальное уведомление,  
Мое, государево, постановление.  
К встрече царевича Ивана  
Подготовить усе без малейшего изьяну:  
Изжарить трех баранов,  
Дюжину гусей и стадо свиней,  
Пряников медовых воз испечь,  
Шоколаду с медом не беречь!  
Все слышали? Исполняйте!

*Служанки по знаку царя уходят.*

Царь. Я для ребенка родного ничего не пожалею... Нянька, а чем Ванечка забавляться любил?

Нянька. На лошадке кататься,  
С котеночком играть.

Царь. Где бы такую игрушку добыть,  
Чтоб дитю родному угодить?

Нянька. Видала я такую игрушку –  
Необнаковенную зверушку.

*Занавес.*

*Прносят надпись «Вокзал». Музыка «Вагончики» из к/ф «Ирония судьбы, или С легким паром». Проезжает паровоз, из него выходит царевич Иван. Одет шикарно и экстравагантно: в белых брюках, с дипломатом, в темных очках.*

*Занавес.*

*На сцене – встречающие: царь со свитой и с подарками.*

Царь. Ох, и здоровенный детина,  
Не видать за ним и сына.

Царевич. Мон мама! Мон папа!  
*Идет к царю и няньке.*

Царь. Ась?

Нянька. Чаво-сь?.. (*Узнала.*) Царевич это! Выросло дитятко наше.

Царь. Дождалися... (*Всплакнул, обнял сына.*)

Царевич. Мон шер, что вы... Люди смотрють...

Царь. А я уж думал, как не родной ты.

*Занавес.*

*Прносят надпись «Царские палаты».*

Царь. Ваня стал уже большой,

Нянька. И к тому-ж, хорош собой,

Царь. Много к нам кто приезжает,

Нянька. И на Ваню глаз кидает.

Царь. Светлу голову замутют.

Нянька. И дитенка нам окрутют.

Царь. Так как Ваня наш попрос,  
То встает большой вопрос:  
Как Ивана нам жанить,  
Чтоб дяржаву сохранить,  
Чтоб остался он в стране,  
Был всегда подмогой мне.  
Поварихи! Бабки! Няньки!  
Все сюды, решать про Ваньку!!!

*Сбегают служанки. Шум, гам. Занавес закрывается. Прносят табличку с надписью «Совещание». Перед закрытым занавесом.*

Нянька. Мы одно смогли решить –  
Сваху надо пригласить.

Царь. Не простую, не обычну,  
Сваху нужно заграничну.

*Нянька уходит. Занавес открывается. На сцене сидит царь, размышляет.*

Царь. Где бы сваху нам найти?  
И какие есть пути?..  
Видно нужно отдохнуть –  
Что-ль, газетку пролистнуть.

*(Снимает корону, садится, читает газету.)*

Подь ко мне, скорее, нянька,  
В объявление это глянь-ка.

Нянька. Опытная высоко (ко-ко) ква (ква-ква) лифицированная сваха предлагает свои посреднические услуги. Анонимность гарантируется. Фотографии верну. Обращаться по адресу: Мультфильм «Приключения кроко-(ко-ко) дила Гены», голубой вагон, третий этаж. Шапокляк.

Царь. Мудрено... Заказывай.

Нянька *(звонит по телефону)*. Алло! Сваху мене.

Шапокляк *(из зала)*. Шапокляк у аппарата.

Нянька. Тут такое дело...

Шапокляк. Не трудитесь, не трудитесь, я все уже давно знаю. Все будет шито-крыто! Буду сей момент. Лариска, в сумку! *(Поднимается на сцену.)*

Айн момент! *(Поет и танцует.)*

Оценить Ивана я сумею  
И невесту я ему найду,  
Никаких я сил не пожалею,  
Если надо – даже украду.  
А вам я, царь, советую  
Все сделать точно так,  
Как скажет вам,  
Как скажет вам старушка Шапокляк.

Не волнуйтесь, царь. И доверьте мне это дело. Главное – у меня есть опыт. Бабу-ягу за Коцея выдала, Царевну-лягушку пристроила, царь Дадон женат, Руслан отыскал свою Люську. А думаете, благодаря чьим заботам?! Так, кто у меня остался? Список № 1 – кавалеры – не подходит. Список № 2 – барышни. *(Читает.)* № 1 – Дюдюка Барбидосская – это не то. № 2 – Русалка. Хороша, только хвост мешает. № 3 – Дюймовочка. Уровень не тот. Потеряешь – не найдешь. № 4 – Принцесса на горошине – а что же я ее не вычеркнула, какая невеста была! № 5 – Красная Шапочка – мала. *(Посчитала на пальцах.)* Нет, почему же, вполне уже подходит. *(Отмечает.)* Все положительное, положительное... № 6 – Золушка – шик ля-ля! Нехорошо, конечно, перед принцем получается, но, с другой стороны, пока всем барышням в стране туфельку померяют и состариться можно. *(Отмечает.)*

Все положительное, положительное... Ага, вот и до экстравагантного дошли: ведьма – настоящая, талантливая, изумительная. Отмечаем.

Царь. Хватит Ивану-то...

Шапокляк. Совершенно с вами согласна.

Царевич. Все поешь да рассказываешь... Хотя бы одну мне сюда представили.

Шапокляк. Айн момент, царевич! Молод, нетерпелив, горяч. Начнем, пожалуй, с Красной Шапочки.

*Золушка, Ведьма – каждый отряд представляет свою «невесту» в творческой форме.*

Царь. А сейчас, милые красавицы, я хочу узнать, достойны ли вы моего сына Ивана. Ведь царевна должна быть... должна быть... лучшие всех! А чтобы выбрать самую достойную, велю устроить трудные испытания. Судить же буду я со свахою.

Царевич. И я с нянюшкой.

Ведущий. А также начальник нашего пришкольного лагеря.

*Жюри занимает свои места.*

Во все времена лучшими женскими качествами слыли умение дом в порядке содержать, вкусно готовить, шить, вязать, вышивать...

Царевич. Ничего мне этого не надо! У меня для такой работы слуги есть.

Ведущий. А что же нужно, Иван-царевич?

Царевич. Чтоб царевна умела танцевать да петь от души, имела внешность достойную да походку гордую, легкую, была умной и находчивой, дабы с любыми царями заморскими могла речь вести и не конфузиться.

Ведущий. Будь по-твоему Иван-царевич. Требования у тебя, царский сын, высокие, да и невесты не просты. Начинаем состязания!

### **Конкурсы**

1. Для начала, уважаемые дамы, представьте, что вы попали на большой пир и вам следует оценить вкус поданного сладкого кушанья. Отведайте по конфетке и скажите многоуважаемому жюри, как она называется. За правильный ответ – 2 балла. Если ошиблись – 1 балл.

*Музыка. Подают на блюде конфеты.*

2. На этом пиру вам следует найти человека по подробному описанию. За правильный ответ – 2 балла. За неправильный – 1 балл.

– Энергичная дама авантюрного характера, обладательница животного, при виде которого большинство женщин поднимают крик или падают в обморок. *(Шапокляк.)*

– Это мужчина, головной убор которого служит как украшением, так и знаком особого положения в обществе. *(Царь.)*

– Обаятельная женщина, наделенная властью на один летний месяц в году. Тем не менее, она не носит никаких знаков отличия. (*Начальник пришкольного лагеря – Ф.И.О.*)

3. Представьте, что вам передали зашифрованную записку. Необходимо расшифровать ее и выполнить то, что в ней сказано. Будет оцениваться изящество выполнения задания, а не быстрота. За этот конкурс вы можете заработать от 1 до 3 баллов. (Пример: «Завяжите бант любому представителю своего отряда».)

4. Царевна должна быть очень образованной, начитанной, умеющей красиво говорить и при случае украсить свою речь стихами. Продолжите предложенное стихотворение, высшая оценка – 3 балла.

- 1) Я пришел к тебе с приветом...  
(*Рассказать, что солнце встало,  
Что оно горячим светом  
По листам затрепетало.*)
- 2) Черемуха душистая  
(*С весною расцвела...  
И ветки золотистые,  
Как кудри завилы.*)
- 3) Уж небо осенью дышало...  
(*Уж реже солнышко блистало.  
Короче становился день.*)

5. Царевна должна обладать изысканными манерами, а для этого она должна быть немножко актрисой. Изобразите, как сидит: наказанный Буратино, царь на троне, бабочка, которая вот-вот взлетит.

Высшая оценка за этот конкурс – 3 балла.

6. Прочтите с различной интонацией следующие строки:

Жили у бабуси  
Два веселых гуся:  
Один – белый, другой – серый,  
Два веселых гуся.

*Интонация: встревоженная, таинственная, радостная.*

Высшая оценка за этот конкурс – 3 балла.

7. Последний конкурс, который все решит. Если вы претендуете на то, что бы быть царевной, то должны прекрасно разбираться в этом вопросе. Как в разные времена и у разных народов назывались главы государств? Вот в России был царь. Сколько правильных ответов – столько и баллов. (*Император, король, шах, раджа, князь, фараон, президент.*)

*Слово жюри. Награждение участниц. Победительнице царевич дарит букет цветов, и они вместе покидают зал под аплодисменты зрителей.*

## Эти забавные животные (Юмористический конкурс)

**Цели:** развитие фантазии и нестандартного мышления; развитие актерских способностей детей; сплочение детского коллектива.

**Возраст детей:** 6–10 лет.

**Длительность по времени:** 1 час.

**Место проведения:** актовый зал.

**Оборудование:** набор букв для составления слова «СВИРИ-СТЕЛЬ» (по количеству команд), табло для вписывания результатов, награды командам. Реквизит для домашнего задания – у каждой команды свой. Зал украшен в «зверином стиле».

В е д у щ и й. Дорогие ребята, сегодня у нас очень веселый конкурс под названием «Эти забавные животные!»

И в начале конкурса я вам говорю «Трям!», что в переводе с тилимитрямского обозначает – хором – здравствуйте! Итак, трям, дорогие участники и зрители. Я прошу команды под дружные аплодисменты болельщиков занять свои места.

Дорогие ребята, я с вами поздоровалась. А теперь нас поприветствуют участники нашего веселого соревнования.

1. Представьте, что вы – вежливые звери, которые всегда здороваются. Придумайте и покажите, как могли бы приветствовать друг друга:

- крокодилы;
- жирафы;
- львы;
- павлины;
- слоны.

2. Все-таки звери разговаривают очень редко, но у них так же, как и у людей, бывает разное настроение: грустное и веселое, задумчивое и тревожное. Мимикой, походкой, звуками изобразите:

- встревоженного кота;
- грустного пингвина;
- восторженного кролика;
- хмурого орла;
- разгневанного поросенка.

3. Определить настроение животного достаточно трудно, а вот повадки у всех животных разные. Все вместе попрыгайте, но не так, как вы это делаете обычно, а как:

- воробей;
- кенгуру;
- заяц;

- лягушка;
- кузнечик.

4. Дорогие участники и болельщики, я прошу вас послушать стихи, но стихи необычные, к ним требуется юмористический перевод. Послушайте стихи из сказки Льюиса Керролла «Алиса в стране чудес»:

Варкалось, хливные шарьки  
 Пырялись по нове.  
 И глюкотали зелюки,  
 Как мумзики в мове.

А теперь вам, дорогие ребята, предоставляется возможность придумать фантастическое животное:

- шарьки;
- зелюки;
- мумзики;
- мерошвабрис;
- трям-трамчик.

5. Пока команды заняты изобретательством, мы проведем конкурс болельщиков. Для каждого класса болельщиков я загадываю загадку, а вы хором, все вместе, говорите отгадку.

Летом много их бывает,  
 А зимой все вымирают.  
 Прыгают, жужжат над ухом.  
 Как они зовутся? (*Мухи.*)  
 И в лесу мы, и в болоте,  
 Нас везде всегда найдете:  
 На поляне, на опушке –  
 Мы зеленые... (*лягушки*).

Кто найдет мой длинный ход,  
 Сразу скажет: это... (*крот*).

Кто по свету ходит  
 В каменной рубахе?  
 В каменной рубахе  
 Ходят... (*черепахи*).

Огромная кошка мелькнет за стволами,  
 Глаза золотые и уши с кистями.  
 Но это не кошка – смотри, берегись!  
 Идет на охоту коварная... (*рысь*).

6. А теперь «Птичий конкурс» – конкурс капитанов. Каждый капитан сразу должен ответить на вопрос, как называется:

- дом птицы (*гнездо*);
- «руки» птицы (*крылья*);
- птичьи дети (*птены*);

- «рот» птицы (*клюв*);
- «ноги» водоплавающей птицы (*лапы*).

Назовите красивую лесную птицу, которая с наступлением зимы собирается в стаи и предпринимает кочевки в поисках ярких плодов калины, рябины и др. (*Свиристель.*) Каждый капитан составляет из данных ему вперемешку букв слово «свиристель» – кто быстрее составит.

7. Последний конкурс – домашнее задание. Конкурс ваятелей и зодчих, говоря проще, скульпторов и архитекторов. Создайте памятник литературному герою и произнесите хвалебную речь на его открытии:

- первому организатору спортивных соревнований – Балде;
- младшему брату Ивану (из сказки «Конек-горбунок») за ответственное отношение к охране отцовского поля;
- первому воздухоплателю на воздушном шаре – Винни-Пуху;
- Кощею Бессмертному – за бережливость и ответственное хранение ценностей;
- коту Матроскину – за образцовое ведение фермерского хозяйства.

*Подведение итогов. Награждение победителей.*

### Красная шапочка (Сказка-экспромт)

Инсценировка этой сказки не требует от действующих лиц никакой предварительной подготовки, и в качестве конкурса на актерское мастерство она может быть предложена практически любой аудитории.

Ведущий приглашает на сцену 12 действующих лиц, в лототроне (волшебной шкатулке, цилиндре, шапке, лукошке, необыкновенной кастрюле, внутри воздушного шарика и т. д.) разыгрывает роли, вручает реквизит (Красная Шапочка получает шапочку, мама – фартук и косынку, волк – маску волка, пирожок – изображение пирожка или табличку с надписью: «Пирожок» и т. д.).

Вместе с реквизитом вручается полный текст сценария.

Ведущий читает текст, а действующие лица иллюстрируют его своими действиями.

**Действующие лица:** Красная шапочка, мама, деревья, насекомые, птицы, цветы, Волк, Вербочка и Дверь (домик бабушки), бабушка, дровосек.

В е д у щ и й. Жила-была в одной деревне девочка. (*Выходит Красная Шапочка*). Звали ее Красная Шапочка, потому что она всегда носила нарядную красную шапочку. (*Демонстрирует*).

Вот как-то раз мама (*выходит мама*) испекла пирожок (*мама «выносит» из-за кулис пирожок*) и сказала дочке: «Сходи к бабушке, отнеси ей пирожок, да узнай, здорова ли она».

Собралась Красная Шапочка (*берет игрока, изображающего пирожок, за руку*) и пошла к бабушке. (*Пирожок и Красная Шапочка машут маме рукой, мама уходит и тоже машет рукой одновременно*).

Идет она лесом, вокруг деревья шумят (*выходят деревья*): и елки (*изображают елки*), и дубы (*изображают дубы*), и осины (*изображают осины*). Насекомые разные летают (*«вылетают» насекомые*): шмели (*изображают шмелей*), комары (*изображают комаров*), мошки (*изображают мошек*). Цветов (*выходят цветы*) видимо-невидимо: и ромашки (*изображают ромашки*), и колокольчики (*изображают колокольчики*), и анютины глазки (*изображают анютины глазки*).

Идет Красная Шапочка через лес (*между деревьями, насекомыми, цветами*), а навстречу ей серый волк (*выходит волк*). Очень захотелось ему съесть Красную Шапочку. Облизнулся волк (*облизывается*) и спрашивает девочку:

– Куда идешь, Красная Шапочка?

– Я иду к бабушке и несу вот этот пирожок (*показывает на пирожок*).

– Какая заботливая девочка (*волк гладит Красную Шапочку по голове*). Я тоже хочу провести твою бабушку, давай я по этой дороге пойду (*показывает*), а ты – по той (*показывает*). Посмотрим, кто из нас раньше придет к твоей бабушке.

И волк побежал что было духу по самой короткой дороге (*волк убегает по дороге, сбивая деревья, насекомых, цветы, птиц, которые тоже убегают за кулисы*), а Красная Шапочка пошла по самой длинной дороге (*медленно в другую сторону за кулисы*).

(*Дверь и веревочка выходят и изображают домик*.) Волк (*выбегает из-за кулис*) раньше прибежал к бабушкиному домику и стучится в дверь: «Тук-тук, тук-тук» (*стучит*). Бабушка (*выходит бабушка*) спрашивает: «Кто там?». Волк ей отвечает: «Это я, внучка ваша (*изображает внучку*)», Красная Шапочка. Я к вам в гости пришла, пирожок принесла. Бабушка обрадовалась (*бабушка радуется, всплескивая руками*) и говорит: «Дерни за веревочку, дитя мое, дверь и откроется». (*Волк изучает устройство двери с веревочкой*.) Волк дернул за веревочку (*дергает*), дверь и открылась (*открывается дверь и не закрывается обратно*).

Волк бросился на бабушку (*бросается, она убегает за кулисы, волк за ней – и тут же выходит, поглаживая брюхо*). Волк проглотил бабушку. Он был очень голоден, потому что не ел три дня.

Волк закрыл дверь (*закрывает дверь*) и стал поджидать Красную Шапочку (*смотрит «на часы»*). Скоро она пришла (*с пирожком*) и постучалась: «Тук, тук, тук» (*стучит в дверь*). Волк спрашивает грубым голосом: «Кто там?» Девочка испугалась (*пугается*), потому что голос был совсем не бабушкин, но потом подумала, что бабушка охрипла от простуды (*перестала бояться*), и сказала: «Это я – Красная Шапочка, принесла вам пирожок» (*демонстрирует пирожок*). Волк откашлялся (*кашляет*) и сказал ласково: «Дерни за веревочку, дитя мое, дверь и откроется». Красная Шапочка дернула за веревочку (*дергает*), дверь и открылась (*дверь открывается*). Вошла девочка в дом (*входит в дом, дверь закрывается*), волк бросился на нее (*бросается на Красную Шапочку, Красная Шапочка убегает за кулисы, волк за ней – и тут же выходит на сцену, поглаживая брюхо*). Волк проглотил Красную Шапочку.

Но, по счастью, мимо проходил дровосек (*выходит дровосек*), услышал шум (*прикладывает руку к уху, прислушивается*), вбежал в дом (*быстро дергает за веревочку, дверь открывается*), увидел волка (*волк пугается и бежит за кулисы, дровосек за ним следом*).

Конечно же, дровосек убил злого волка, распорол ему брюхо, а оттуда вышли сначала Красная Шапочка (*выходит, кланяется*), а затем и бабушка (*выходит, кланяется*). Они были очень благодарны дровосеку (*выходит дровосек, бабушка и Красная Шапочка перед ним делают реверанс*).

Пооплодирем дровосеку-спасителю, а также всем актерам.

*Выходят все действующие лица, берутся за руки, кланяются вместе.*

## Лес чудес (Игра-путешествие)\*

**Цель:** Развитие познавательного интереса в изучении природы родного края; развитие творческих способностей у детей; сплочение детского коллектива; создание хорошего настроения.

**Время проведения:** 45 минут.

**Возраст детей:** 10 лет.

**Оборудование:** 5 маршрутных листов, 5 табличек с названиями станций, бубен, шишки сосновые, 2 метлы, 5 грамот, костюмы актеров, оформление каждой станции.

*Все отряды выстраиваются на линейку, появляются две Бабы-яги и приглашают детей в Лес чудес, вручают маршрутные листы*

\* Составила Е.И. Гончарова.

и объясняют условия конкурса – путешествие по станциям: «Загадочная поляна», «Музыкальная поляна», «Веселая поляна», «Целительная поляна», «Мишура». Время пребывания на одной поляне – 5 минут. По окончании путешествия подводятся итоги, дети снова выстраиваются на линейку, вручаются грамоты.

Баба-яга 1. Привет, бабуся!

Баба-яга 2. Привет, Ягуся!

Баба-яга 1. Как же мы с тобой давно не виделись!

Баба-яга 2. Да, давно. Почитай лет (считает по пальцам) 500 прошло. Как же все здесь изменилось, переменилось.

Баба-яга 1. А ты тоже переменилась, очень изменилась. Как же ты похорошела!

Баба-яга 2. А как же ты помолодела!

Баба-яга 1. Что используешь: «Черный жемчуг», «Серебряную росу», «Чистую линию»?

Баба-яга 2. Усе использую, что в лесу найду, то и использую: с утра водичкой ключевой умываюсь, лягушками с мухоморами объедаюсь и целый день в ступе по лесу катаюсь, воздухом лесным, чистым дышу. А ты как молодеешь?

Баба-яга 1. С утра росой травяной умываюсь, пиявками и шишками питаюсь, на метле летаю, лес обзираю, частушки распеваю.

Баба-яга 2. Как говорят в народе, надо быть ближе к природе.

Ведущий. Как я вижу, бабки-ежки, пришли к нам из леса чудесного, очень даже интересного. А нельзя и нам в ваш лес попасть?

Баба-яга 1. Можно и даже нужно.

Баба-яга 2. Мы не только в Лес чудес вас приглашаем, но и путь-дорогу укажем.

Баба-яга 1. Карты вам специальные вручим, чтобы вы не заблудились. А называются эти карты маршрутными листами.

Баба-яга 2. Командирам вручить маршрутные листы.  
*Вручаются маршрутные листы.*

Баба-яга 1. Отправляйтесь в путешествие по нашему лесу.

Баба-яга 2. Там вы услышите, увидите и узнаете много интересного.

Баба-яга 1. А как в лесу побываете – так сюда возвращайтесь, нам свои маршрутные листы с оценками приносите.

Баба-яга 2. И тогда я с Бабусей...

Баба-яга 1. А я с Ягусей посчитаем все ваши оценки и узнаем, какой отряд самый сообразительный, самый веселый, самый дружный, самый лучший.

Баба-яга 2. Отправляйтесь в дорогу, ребята!

### Станция «Веселая поляна»

Петрушка. Встречает вас Петрушка!

Настоящий, не игрушка!

Подходите, ребяташки:

И девчонки, и мальчишки!

Вопросы у меня к вам заковыристые, необычные.

Но уверен, что знания у вас отличные!

Так что давайте

Быстрее отвечайте.

1. Самое большое млекопитающее на Земле? (*Кит.*)

2. Кем в будущем станет головастик? (*Лягушкой.*)

3. Как называется встреча двух петухов? (*Петушинный бой.*)

4. Кто такой гиппопотам? (*Бегемот.*)

5. Бык, в названии которого всего две буквы? (*Як.*)

6. Как называют ребенка овцы и барана? (*Ягенок.*)

7. Какое животное больше всего похоже на человека? (*Обезьяна.*)

Петрушка. Вообще, про человека говорят, что он обезьянничает, когда он кривляется. А вы хотите немножко пообезьянничать?

*Ответ детей.*

Петрушка. Давайте пообезьянничаем.

Какие звуки издают воробьи, лягушки, гусята, вороны, козлята? Давайте все вместе, дружно почирикаем, поквакаем, погогочем, покаркаем, поблеем.

*Дети все это выполняют.*

Петрушка. Отлично получается! А теперь покажите мне, как двигаются эти животные (птицы).

*Дети изображают.*

Петрушка. Прекрасно! А теперь давайте все вместе попробуем изобразить и голосом, и движением!

*Дети изображают.*

Петрушка. Молодцы! Ребята, а танцевать вы умеете?

*Ответ детей.*

Петрушка. Я предлагаю станцевать танец маленьких утят.

*Дети танцуют.*

Петрушка. Оцениваются правильность и быстрота ответов на вопросы; умение имитировать звуки, которые издают животные или птицы, а также поведение животных и птиц; юмор; качество исполнения танца.

### Станция «Целительная поляна»

Медунца. Ребята, вы пришли на поляну с необычным названием – «Целительная». А что означают слова «целить», «исцелять»?

*Ответы детей.*

Медунца. Целить, исцелять – значит лечить. А лечит нас кто? (*Целитель, врач, доктор, знахарь, медсестра и т. п.*)

Медунца. А сейчас я загадаю вам загадку про одного доктора.

Всех на свете он добрей,  
Лечит он больных зверей.  
И однажды бегемота  
Вытащил он из болота.  
Он известен, знаменит,  
Это доктор... (*Айболит*).

Медунца. Доктор Айболит лечит зверей. Как называется доктор, который лечит зверей? (*Ветеринар.*) Добрый доктор Айболит... Где же доктор наш сидит? (*Под деревом.*)

А вы знаете, ребята, что многие растения лечат людей: и деревья, и кусты, и травы, и цветы. Только нужно уметь их правильно использовать. Вот послушайте загадку об одном таком растении.

Она весну встречает,  
Сережки надевает.  
Накинута на спинку  
Зеленая косынка,  
А платице в полоску.  
Ты узнаешь? (*Березка.*)

Какими же целительными свойствами обладает береза? (*В бане – душистый веник, настой листьев – для умывания, очень полезен березовый сок.*) А теперь следующая загадка:

Тонкий стебель у дорожки,  
На конце его сережки,  
На земле лежат листки –  
Махонькие лопушки.  
Нам он как хороший друг  
Лечит ранки ног и рук. (*Подорожник.*)

Вот еще одна загадка:

Сверху листик гладкий,  
Но с бархатной подкладкой.  
(*Мать-и-мачеха. Используется при кашле.*)

А попробуйте-ка отгадать, что это за растение?

Весной растет,  
Летом цветет,  
Осенью осыпается,  
Зимой отсыпается.  
А цветок-то – медок.  
Лечит от гриппа.  
Кашля и хрипа. (*Luna.*)

Эту загадку, я думаю, все отгадают, отвечайте хором:

Обжигает без огня  
И тебя, и меня.  
(*Крапива. Используется как общеукрепляющее средство, из нее варят щи.*)

А что можно использовать для заварки чая, какие лесные растения? (*Душица, чабрец, листья малины, земляники, цветы боярышника, липы.*)

В лесу есть много растений, которые лечат людей. Но лучше все-таки не болеть. А для этого нужно заниматься спортом, физкультурой.

Физкультурною минуткой,  
Как веселой доброй шуткой  
Позабавлю вас сейчас:  
Встали с места дружно – раз,  
Все присели, все привстали,  
Снова сели, снова встали,  
Вправо, влево, повертелись,  
Хлопнули и все уселись.

### Станция «Загадочная поляна»

Лесовушки.

Лесовушки мы сказочные,  
Существа загадочные.  
И поэтому, ребятки,  
Загадаем вам загадки.  
Я начинаю,  
Что это за ягода?  
Ой, это черная!  
Нет, это красная!  
А почему белая?  
Потому что зеленая. (*Смородина.*)  
Красноватый огонек  
Чуть поляну не прожег!  
Он краса лесных полян,  
Родич курицы... (*фазан*).

На зеленых ветках –  
 Детки в беретках.  
 Спрыгнули с веток –  
 Глядь: без береток! (*Желуди.*)  
 У родителей и деток  
 Вся одежда из монеток. (*Рыбки.*)  
 Ты – от нее, она – за тобой,  
 Ты за ней – она от тебя. (*Тень.*)  
 Ни вода, ни суша:  
 В лодке не проплывешь,  
 И пешком не пройдешь. (*Болото.*)  
 Один пастух тысячу овец пасет. (*Месяц, звезды.*)  
 За пнем – бугорок, а в нем городок. (*Муравейник.*)  
 Бежит без ног, рукава без рук. (*Река.*)  
 Не видно и не слышно ее.  
 Стоит заговорить, и она исчезнет. (*Тишина.*)

М е д у н и ц а. Молодцы, ребята. А теперь загадайте и вы нам загадки. Всего три загадки: каждой из нас – по одной.

*Дети загадывают загадки.*

А теперь хватит загадки гадать,  
 Давайте в игры играть.

### **Игра «Небо, земля, вода»**

Ведущий называет различные предметы или явления, а играющие показывают на небо, приседают, касаясь руками земли, изображают волны руками в зависимости от того, где можно найти эти предметы – на небе, на земле, в воде.

Выигрывает тот, кто меньше ошибется; ведущий может путать детей ложными движениями.

### **Станция «Мишура»**

М и ш у р а. Я, ребята, Мишура,  
 Я красива и хитра.  
 Ну а кто, ребятки, знает,

Почему меня обманщицу, умницу, красавицу так называют?  
 (*Мишура – мифологический образ славянских народов, вводящий в заблуждение и обман, способный очаровать, сглазить. Вид лукавый, но привлекательный.*)

Так вот, ребята, я – Мишура. Хитрая и мудрая. Поэтому и вопросы у меня будут хитрые и мудрые, а также – хитромудрые. Слушайте.

1. Дочь моей мамы, а мне не сестра. (*Я сама.*)

- Летела стая гусей: один гусь впереди и два позади. Один позади и два впереди. Один между двумя и три в ряд. Сколько было гусей и как они летели? (*Три гуся летели друг за другом.*)
- Как написать слово «мышеловка» пятью буквами? (*Кошка.*)
- Рядом стоят два барана: один головой к северу, другой – к югу. Могут ли они увидеть друг друга, не поворачивая головы? (*Они стоят головами друг к другу.*)
- Про каких животных можно сказать, что они «лезут из кожи вон»? (*Про змей.*)
- Чем больше из нее берешь, тем больше она становится. (*Яма.*)
- Из каких двух музыкальных нот можно сварить суп? (*Фа, соль.*)
- Каким гребнем нельзя причесаться? (*Гребнем волны, петушиным.*)
- Перечислите пять дней подряд, не называя ни чисел, ни дней недели. (*Позавчера, вчера, сегодня, завтра, послезавтра.*)
- Сама не ходит, а других водит. (*Дорога.*)

Вы знаете, ребята, что наша земля круглая, она имеет форму шара. И летает она в бесконечном, безбрежном космосе. И о том, что наша планета круглая и летает она в космосе, говорится в игре «Летит, летит по небу шар».

### **Игра «Летит-летит по небу шар»**

Ведущий произносит слова по одной строчке, стоящие в кругу дети хором повторяют за ним эту строчку, затем хором вместе с ведущим повторяют весь текст игры.

Слова игры снова хором повторяются, но уже сопровождаются определенными движениями, иллюстрирующими текст.

Летит-летит (*показывают движениями*) по небу (*показывают на небо*) шар (*показывают*),

По небу (*показывают на небо*), шар (*показывают шар*), летит (*показывают*),

Но знаем (*показывают на голову*) мы (*показывают на себя*),

Что этот шар (*показывают шар*)

Никак не улетит (*показывают движениями*).

Слова вместе с движениями можно повторить дважды. Повторяем еще раз хором текст игры, но одно из понятий, например «летит», не произносим, а только показываем движениями. В следующий повтор игры не произносим два понятия: «летит» и «по небу» и т. д.

Если дети уже хорошо знают игру, темп может с каждым повтором ускоряться.

**Станция «Музыкальная поляна»**

В е д у щ и й. В прекрасном мире веток и теней  
 Все то, что живо, музыкою дышит!  
 И каждый, кто захочет, тот услышит  
 Свою мелодию в шуршании лесном.

1. Песня о длительном путешествии маленькой девочки в яркой шапочке? («Если долго, долго, долго...» – песня Красной Шапочки.)
2. Песня о содержании головы, которая для маленького медвежонка не составляет особой ценности. (Песня Винни-Пуха.)
3. Песня «по слогам» о деревянном человечке. («Бу-ра-ти-но».)
4. Песня про участок суши, на котором живут безобразные, но добрые люди. («Остров невезения» из к/ф «Бриллиантовая рука».)
5. Песня о животных с длинными ушами, работающих косильщиками лужаек. (Песня про зайцев из к/ф «Бриллиантовая рука».)

Продолжите песню.

1. У природы нет плохой... (погоды).
2. А ну-ка, песню нам... (пропой веселый ветер).
3. Остыли реки, и земля... (остыла, и чуть нахохлились дома).
4. Почему на голове не растут... (цветочки).
5. Мимо белого яблока луны... (мимо красного яблока заката).
6. Во поле береза стояла... (во поле кудрявая стояла).

А теперь давайте станем в хоровод и споем песню «Во поле береза стояла».

**Во поле береза стояла**

*Русская народная песня*

Во поле береза стояла,  
 Во поле кудрявая стояла,  
 Люли, люли, стояла.  
 Люли, люли, стояла.  
 Я пойду, пойду погуляю,  
 Белую березу заломаю.  
 Люли, люли, заломаю,  
 Люли, люли, заломаю  
 Срежу я с березы три пруточка,  
 Сделаю из них я три гудочка.  
 Люли, люли, три гудочка,  
 Люли, люли, три гудочка.  
 Стану я на дудочке играти,  
 А ребята станут подпевати.  
 Люли, люли, подпевати,  
 Люли, люли, подпевати.

**Сказочное путешествие Незнайки  
(Театрализованное представление)**

**Цели:** выявление и развитие талантов и способностей у каждого ребенка; воспитание эстетического вкуса; побуждение интереса к творческой деятельности; сплочение детского коллектива.

**Время проведения:** 45 минут – 1 час.

**Возраст детей:** 6–10 лет.

**Оборудование:** элементы костюмов у всех детей; костюмы главных действующих лиц; реквизит: ларец, ключ, метла, книги и т. д.; магнитофон, кассеты.

Знайка и Незнайка спорят о том, нужно ли летом читать книги и какая от этого польза. Обращаются за советами к детям, загадывают загадки. Знайка приносит с собой ключ от ларца со сказками, доверяет его Незнайке, а сам уходит за ларцом. Незнайка ворует ключ, сбегает и старается скрыться от Знайки в сказках. Он попадает в Цветочный город (5-й отряд), в болото к лягушкам (4-й отряд), в подземелье к гномам и Белоснежке (1-й отряд), к морю (2-й отряд), в лес (3-й отряд). В лесу его встречают Баба-яга и Кикимора (вожатые). Они отбирают у Незнайки ключик. Тут появляются Баба-яга со Знайкой. Кикимора и Баба-яга соглашаются вернуть ему ключ от ларца, если он ответит правильно на все вопросы. Знайка с детьми отвечают на вопросы, ключ возвращен. Им открывают ларец – появляется Фея, которая хвалит ребят за то, что они на все вопросы ответили, много сказок знают, много читают. Незнайка обещает тоже книги читать (даже летом), потому что это интересно.

**З н а й к а.** Ох, еле дотащился! Здравствуйте, друзья. Все-таки знания – нелегкая штука. Но если не узнавать что-то новое, жить будет ужасно скучно, согласны?

*Ответ детей.*

**Н е з н а й к а.** Опять Знайка завел свою шарманку: читать, читать! Да кому нужно, твое чтение? Особенно на отдыхе!

**З н а й к а.** Ты и правда, Незнайка, думаешь, что если лето, каникулы, то и читать не надо?

**Н е з н а й к а.** Им что, делать больше нечего? Летом еще в твои книжки глазки пучить!

**З н а й к а.** Ты бы хоть поздоровался – хотя откуда тебе знать, что здороваться надо. Ты же книжек не читаешь.

**Н е з н а й к а.** Ну ты совсем из меня динозавра делаешь! А я не один такой, кто книги твои не читает! Привет, лентяи!

Знайка. Молчат. Это ты лентяй и есть! Может, ты и правда динозавр?! Кстати, откуда ты это слово знаешь?

Незнайка. Лентяй, что ли?

Знайка. Нет, это слово все знают. Динозавр...

Незнайка. Это ты меня обозвал, чего же спрашиваешь?

Знайка. Я-то знаю, и все знают, кто книги читает.

Незнайка. Эти гаврики в зале знают?!

Знайка. А ты проверь.

Незнайка. Кто такой динозавр?

*Ответ детей.*

Незнайка. О, один умный нашелся.

Знайка. Я же говорю – книжки читать надо.

Незнайка. Это я сейчас не читаю, а из детства много помню: «Сивка-мурка», «По щучьему выявлению», «Крошечка-Горошечка».

Знайка. Ну и каша у тебя в голове! Незнайка: Что ты ко мне пристал?! Ты вот у них спроси! *(Показывает на детей.)*

Знайка. Пожалуйста.

Он чемпион по кровожадности,  
Он рекордсмен по беспощадности,  
Он страх наводит на детей,  
Он злой разбойник... *(Бармалей)*.

Незнайка. Ой, чепуховая загадка, да еще в рифму.

Знайка. Да? Ну, слушай.

Лихо мерили шаги  
Две огромные ноги,  
45-го размера  
Покупал он сапоги.  
Дяди Степы каждый шаг  
Описал поэт...

Незнайка. Маршак.

Знайка. Кто написал стихи про дядю Степу? *(Михалков.)*

Знайка. Вот еще:

У Иванушки конек  
По прозванию Горбунок.  
На себе он нес Ивана  
Мимо моря, океана,  
А потом его домчал  
К леснику в избушку.

Эту сказку написал  
Знаменитый...

Незнайка. Пушкин.

Знайка. Ребята, кто написал сказку «Конек-горбунок»? *(Ершов.)*

Незнайка. Ты что, пришел сюда загадки загадывать?

Знайка. Нет, сегодня в лагере День сказок, и я принес волшебный ларец со сказками. *(Книги у Знайки падают.)* Да где же он? Видимо, я книги взял, а ларец оставил. Подержи ключик, Незнайка, я за ларцом схожу.

Незнайка. Ничего не знаешь, ничего не читаешь, каша в голове... Сказочек захотелось! А ключик-то я унесу – посмотрим, что делать-то будешь! Привет, Знайка! *(Убегает.)*

Знайка. Вот и ларец. Незнайка... Убежал... Надо догнать! Куда он мог отправиться? В каком городе живет Незнайка? *(В Цветочном.)*

*На сцене 1-й отряд – жители Цветочного города. Танец цветов.*

Цветок. Здравствуй, Незнайка! Ты куда спешишь?

Незнайка. За мной Зна-зна... злодей гонится!

Цветок. Тебе нужно вон туда, там болото, спрячешься!  
*Песня цветов – 5-й отряд.*

Знайка. Здравствуйте, цветики! Тут Незнайка?

Цветы. Ой, за ним злодей гонится!

Знайка. Нет, за ним я бегу – он унес ключик от ларца сказок!

Цветы. Он побежал туда, к болоту, где Водяной с лягушками живет из сказки про Летучий корабль.

Знайка. Спасибо! Танец лягушат – 4-й отряд.

Незнайка. Ква-ква!

1-я лягушка. Ой, незнакомая лягушка, большая.

2-я лягушка. Утопить!

3-я лягушка. Ква-кванечно!

Незнайка. Не имеете права, я не из вашей сказки!

3-я лягушка. Правда, не похожа на лягушку!

4-я лягушка. Может новый Водяной! Наш с нами не дружит!

Незнайка. Лягушечки, я из Цветочного города – помогите убежать от злодея. Он хочет ключик отобрать!

5-я лягушка. О! Раз у тебя ключик – отправляйся к гномам. Они сокровища берегут. Ключик там понадобится может.

6-я лягушка. Топни ногой и в подземном царстве окажешься.

Незнайка. Спасибо!

*Танец лягушат – 4 отряд.*

Знайка. Вы не видели мальчика с ключиком?

Лягушки (*хором*). Ты злодей!!!

Знайка. Я Знайка. У меня Незнайка утащил ключик от ларца сказок!

Лягушки (*хором*). Топни ногой!!!

*Танец Белоснежки и гномов – 1-й отряд.*

Гном. Что за мальчик с ключиком? За сокровищами к нам?

Незнайка. Нет, нет. Это ключик от ларца сказок и его злодей хочет отобрать. Надо спрятать!

Белоснежка. Тебе надо на море – здесь рядом, а под землей не надо ключик прятать – потом не найдешь.

*Инсценированная песенка гномов.*

Знайка. Гномики, здравствуйте! Здравствуй, Белоснежка!

Белоснежка. На злодея ты не похож!

Знайка. Мне ключик сказочный нужен.

Белоснежка. А ты знаешь, куда попал?

Знайка. Я знаю, я же Знайка.

За горами, за долами,

За дремучими лесами,

Где луга пестрят цветами,

Домик маленький стоит.

Гномы в доме проживают,

Клад бесценный охраняют –

Девушку, что всех милей.

Белоснежка имя ей!

Правильно?

Гномы. Правильно! Правильно! Незнайка туда побежал, к морю!

Незнайка. Как здорово на море!

*Морской танец – 2-й отряд.*

Незнайка. А разве есть морские сказки?

Герои. Есть: «Русалочка», «Сказка о рыбаке и рыбке», «Сад-ко», «Сказка о царе Салтане», «О морском царе».

Незнайка. Да тут и вовсе негде спрятаться. А в какой стороне лес?

Герои. Лес вон в той стороне. Счастливого пути!!!

*Танец.*

Знайка. Здравствуйте, мальчик тут не пробежал? Не проплывал?

Герои. Он в лес побежал, вон туда!

*Песня о лесе – 3-й отряд.*

Незнайка. Как хорошо в лесу – здесь и ключик где-нибудь спрячу! Уж сказок-то про лес миллион! Только бы на нечистую силу не нарваться... Ой, какой хоровод березок – здесь ключик и спрячу!

Баба-яга и Кикимора (*поют*).

Эх, гуляй, нечистая сила!

Я играю только в прятки:

Пакость сам всегда найду,

Если все у вас в порядке –

Беспорядок наведу!

Припев: Кого поссорю, кому солгу,

Кому наставлю рожки!

Всем напакостить могу...

Ну, хотя б немножко.

Мне не хуже самолета

Служит старая метла.

У меня всегда забота –

Неотложные дела.

Припев.

Баба-яга и Кикимора (*хором*). Ты кто?

Незнайка. Незнайка.

Баба-яга. Ну и имечко! Не-знайка!

Кикимора. А от чего же ключик?

Незнайка. Не знаю...

Баба-яга. Значит, не твой! Мой будет! (*Отнимает.*) А что же им открыть можно?

Знайка. Я знаю! Он от волшебного ларца. Отдайте, пожалуйста.

Баба-яга. Я за просто так ничего не делаю! Кто ответит на все мои вопросы – тому, может, и отдам.

Знайка. Я отвечу! Мне еще и ребята помогут. Правда ведь, поможете?

*Ответ детей.*

К и к и м о р а. У кого сани ехали сами? (*У Емели.*)

Б а б а - я г а. Кто ел за троих, а работал за семерых? (*Балда.*)

К и к и м о р а. Где конец света? (*Там, где начинается тьма.*)

Б а б а - я г а. Какого камня нет в море? (*Сухого.*)

К и к и м о р а. Где находится смерть Кощея? (*На конце иглы.*)

Б а б а - я г а. А какой у меня личный транспорт? (*Ступа.*)

Б а б а - я г а. Тебя как зовут? Знайка?! Хорошее имя! Тебе и ребятам отдам ключик.

З н а й к а. Открываю волшебный ларец!

*Музыка. Появляется Фея.*

Н е з н а й к а. Ой, Фея!.. Как живая...

Ф е я. Почему «как живая»? Я живу во многих сказках. А у вас сегодня сказочный праздник. А вы все сегодня оказались настоящими волшебниками. Где вы только не побывали! Сколько загадок отгадали! Сразу видно, что любите читать. А ведь сказки учат мудрости.

Н е з н а й к а. Мне стыдно... Я тоже буду читать книги.

З н а й к а. Очень много сказок интересных,  
Мы не против сказок, мы конечно за!  
Только в вашей жизни все куда чудесней,  
Лишь умей глядеть во все глаза.

### **Дети в роще (Музыкальная пьеса по одноименной сказке К.Д. Ушинского)**

По ходу пьесы звучат музыкальные фрагменты из произведений русских композиторов-классиков (по выбору учителя).

*Лесная поляна. Звучит музыкальная пьеса П.И. Чайковского из цикла «Времена года» (по выбору учителя). Мальчик и девочка с книжками в руках выходят на сцену.*

М а л ь ч и к (*напевает*).

Солнце встало рано-рано,  
Посмотри, как хорошо кругом,  
Мы выходим на поляну,  
Песенку поем.

Д е в о ч к а (*напевает*).

Мы гуляем спозаранку,  
Не страшны нам ни жара, ни гром,  
Бросим книжки на полянку,  
В школу не пойдем!

М а л ь ч и к. В школе ныне скучно, душно,  
Здесь – птенцы поют, послушай!

П т е н ц ы (*вылетают, танцуют и поют*).

Мы поем, летаем и поем  
Мы танцуем и порхаем,  
Как прекрасно в это утро  
Прыгать и кружиться,  
Петь и танцевать! (*Улетают.*)

М а л ь ч и к. Здесь кудрявые березки  
И зеленые кусты,  
Скачут белочки-подростки,  
И везде растут цветы.

Д е в о ч к а. Не придумать лучше, проще –  
Остаемся в этой роще!  
Выползает неуклюжий жук.

Ж у к. Я золотистый, маленький  
В земле вожусь весь день,  
Усами быстро двигаю,  
Работать мне не лень.

М а л ь ч и к. Поиграй-ка с нами, жук!

Д е в о ч к а. Будешь нам хороший друг!

Ж у к. Что вы, что вы, нет-нет-нет!  
Я ищу себе обед,  
Нынче очень тороплюсь,  
И вообще – я вас боюсь.

*Жук улетает, появляется пчела.*

П ч е л а (*поет*).

Я мохнатая пчела,  
Золотистая пчела,  
Я летаю по цветам,  
И нектар беру я там.

М а л ь ч и к. Что же делаешь с ним ты?

П ч е л а (*про себя*).

Ах, как пахнут здесь цветы!  
(*Поет мальчику.*)  
Я нектар беру в свой дом,  
Ульем мы его зовем.  
И готовлю там я мед,  
Мед мой пасечник берет.

Д е в о ч к а. Хочешь с нами поиграть?  
Надоело ведь летать!

- Пчела. Что вы, что вы, я спешу,  
Вас понять меня прошу,  
Столько дел тут у меня,  
Нет покоя мне ни дня. *(Улетает.)*
- Девочка. Ну, куда ты улетаешь?  
Может, все же поиграешь?  
Выходит трудолюбивый муравей. Он тащит на  
плече соломинку.
- Муравей. Все тащу, тащу я эту ношу,  
Тяжела она, но я ее не брошу,  
Я себе построю дом,  
Буду жить прекрасно в нем.  
До чего ж соломинка большая,  
Запыхался я, ее таская.
- Мальчик. Может, вместе ношу потаскаем?  
А потом немножко поиграем?
- Муравей. Никому соломинку не дам!  
Дотащу ее до дому сам!  
А играть мне с вами некогда теперь –  
Я спешу построить в доме дверь.
- Муравей уползает. Появляется белка.*
- Белка. Я – белочка-красавица,  
Меня милее нет,  
И всем зверятам нравится  
Пушистый рыжий мех.  
Прическа очень модная  
И праздничный наряд,  
И выгляжу сегодня я  
Отлично, говорят.
- Девочка. Ты прекрасна, весела,  
Позабудь-ка про дела!
- Мальчик. Поиграй-ка лучше с нами!  
Будем верными друзьями.
- Белка. Я любила поиграть  
И резва была когда-то,  
Но орешки мне собрать  
Надо на зиму, ребята.  
Извините, не могу,  
Может, после помогу. *(Убегает.)*
- Девочка. Скучно мне стало в роще гулять –  
С нами не хочет никто поиграть,  
Все говорят, потом, да, потом...

- Мальчик. Может быть, мы поиграем с цветком?  
Входит мальчик в костюме цветка.
- Цветок. Я белый и нежный цветок земляники,  
Сегодня мне некогда с вами играть,  
А вы через месяц сюда загляните –  
Я ягодкой красной здесь буду сиять.  
Я пользуюсь нынче прекрасной погодой,  
Чтоб ягоду вкусную вырастить в срок,  
Ловлю я тепло, что дает мне природа,  
Готовлю свой сладкий питательный сок.  
*(Уходит.)*
- Девочка. Видишь, он занят сегодня, как все.  
Он умывается в чистой росе,  
Ловит он ласковый, солнечный свет,  
Занят работой он – времени нет.
- Мальчик. Может быть, нужно еще поискать?  
Кто-нибудь сможет сейчас поиграть?  
Видишь, вон голубь на ветке сидит!  
Входит мальчик в костюме голубя.
- Девочка. Кажется, он почему-то сердит!
- Голубь. Долго смотрю я на вас в этот день.  
Вижу – учиться сегодня вам лень.  
Ах вы, ленивцы, вам скучно сейчас,  
Кто ж не велел вам идти в школьный класс?  
Я говорить с вами долго не буду,  
Дело найду я всегда и повсюду,  
Много набрал в это утро я веток –  
Строю гнездо я для маленьких деток.  
*(Улетает.)*
- Девочка. Нужно нам было бы в школу пойти,  
После могли бы и в рощу зайти.  
Выскакивает мальчик в костюме зайца.  
Стой-ка, стой-ка, серый зайка,  
Ну-ка, с нами поиграй-ка.
- Заяц. Я зайчик – чистюля, прекрасен и сер.  
Искрится на солнышке чистый мой мех.  
С утра я работал немало –  
Морковки поел до отвала,  
Спешу к ручейку и умыться –  
Мне некогда с вами возиться.  
*(Убегает.)*
- Мальчик. Бежит к ручейку.  
Не пойти ли и нам?

Мы, может, найдем развлечение там?  
 Дети убегают вслед за зайцем.  
 Появляется ручей.

Ручей. Я бегу, бегу, бегу,  
 Песню прожурчать могу.  
 Я журчу, журчу, журчу,  
 Пробежать весь мир хочу.  
 Появляются дети.

Мальчик. Чем журчать между камнями –  
 Поиграй-ка лучше с нами!

Девочка. Отдыхать ты, хочешь верно?  
 Делать нечего, наверно?

Ручей. Нет, ребята, не могу  
 К речке быстро я бегу.  
 Ждут меня луга и грядки,  
 Некогда играть мне в прятки.

Девочка. Никто с нами играть не хочет.

Мальчик. Да, все заняты своими делами.

Девочка. Мы очень хотим подружиться с жуком, пчелой,  
 муравьем, белкой и ручейком. Ребята, помогите нам!  
*Дети дают советы Мальчику и Девочке.*

### Лекарственные растения

Врач Нехвороткин. В лесу, в поле и даже на пыльной дорожке «растут» лекарства в большом количестве. В настоящее время насчитывается около 600 видов растений, используемых в медицине. Только их нужно знать, ребята, и уметь ими пользоваться. Еще в давние времена наш народ пользовался травами для лечения всяких болезней. Сегодня поговорим о наиболее распространенных лекарственных растениях. У кого будут вопросы?

1-й больной. У меня болит сердце, чем его лечить?

Врач. Родился ландыш в майский день,  
 И лес его хранит.  
 Мне кажется, его задень, –  
 Он тихо зазвенит,  
 И этот звон услышал луг,  
 И птицы, и цветы вокруг.  
 При болезни сердца помогают капли ландыша.

Чтец 1. Цветы ландыша идут на изготовление капель, которые употребляют как средство, успокаивающее сильное сердцебиение.

А еще цветы используют для изготовления духов, одеколona, мыла.

2-й больной. Доктор, у меня плохой аппетит, что мне делать?

Врач. Вам поможет возбудить аппетит корень одуванчика.

Носит одуванчик  
 Желтый сарафанчик.  
 Подрастет, нарядится  
 В беленькое платьице,  
 Пышное, воздушное,  
 Ветерку послушное.  
 Он заметный, золотой  
 Постарел и стал седой,  
 А как только поседел,  
 Вместе с ветром улетел.

Корень этого растения возбуждает аппетит, его охотно едят и животные.

3-й больной. Я часто болею ангиной. Какие лекарственные растения мне помогут вылечиться?

Врач. Это растение – лекарственная ромашка.

Золотая середина,  
 И лучи идут кругом.  
 Это, может быть, картина?  
 Солнце в небе голубом.

Чтец 2. И если случится тебе простудиться,  
 Привяжется кашель, подымется жар.  
 Придвинь к себе кружку, в которой дымится  
 Слегка горьковатый, душистый отвар.  
 Знакомые с детства, родные ромашки...  
 Вот легкий поповник у нашей реки.  
 Как белые звезды, средь розовой каши  
 В букете сияют его лепестки.  
 Он «любит – не любит» ответить нам может.  
 И глянет приветливо желтым глазком.  
 Вот эта ромашка знакома нам тоже –  
 Ее мы лекарственным другом зовем.

Лекарственная ромашка используется от простуды, кашля. (Показать лекарственную ромашку.)

4-й больной. От болезни желудка какое растение поможет излечиться?

Врач. Вам поможет тысячелистник.

Каждый лист разбит на дольки.  
 Подсчитай-ка, долек сколько?

8, 10, 20, 30...

Тут легко со счета сбиться.

У кого желанье есть

Дольки снова перечесть?

**Чтец 3.** Препараты его применяются при различных заболеваниях желудка, применяют для остановки внутренних и наружных кровотечений. (Показать тысячелистник.)

**5-й больной.** Чем мне вылечить бородавки?

**Врач.** Росьянка. Это лекарственное растение питается мухами и комарами.

Из росьянок готовят лекарство от бородавок.

Эй, брат комарик, берегись!

На куст ее ты не садись –

Придется с жизнью распрощаться:

Раз сядешь – вновь уж не подняться.

Бородавки лечит и чистотел. (Показать чистотел.)

**6-й больной.** Какое растение может заменить вату?

**Врач.**

Мох сфагнум.

Меж клюквы и морошки

Жилец лесных болот.

На кочке мох без ножки,

Куда ни глянь, растет.

Он снизу седоватый,

Повыше – зеленой.

Коль нужно будет ваты,

Нарви его скорей.

На кустиках поляны

Подсушен в летний зной.

Он партизанам раны

Лечил в глуши лесной.

Мох сфагнум еще в первую мировую войну использовали, как заменитель ваты. Да и раны скорее заживают.

**7-й больной.** Какое растение поможет нам в походе при ранениях?

**Врач.**

Путника, друг, подорожник,

Скромный, невзрачный листок.

Влажной заплаткою лег,

Многим из нас невдомек,

Что отыскалось лекарство

Тут же, на тропке, у ног.

Подорожник используют как лекарственное растение. Мы им пользуемся в дороге. Свежие листья подорожника прикладывают при ссадинах, ожогах, укусах насекомых.

Что было бы, если бы люди стали только забирать все дары природы, ничего не восстанавливая: не сажая леса, не разводя ценных пушных зверей? Они ограбили бы себя. Чтобы вырастить дерево, нужен не один десяток лет. Вот и родилась в народе поговорка: «Срубить дерево – 5 минут, вырастить – 100 лет!»

Все свои сокровища отдает человеку природа и за все это просит одного: беречь ее. Давайте же и мы будем беречь нашего зеленого друга.

**Ученик.** Решением городского исполкома от «\_\_» \_\_\_\_\_ 200\_\_ года в лесах \_\_\_\_\_ запрещается рвать и собирать: зверобой, ландыш, фиалку, листья брусники, валериану, можжевельник, рябину и другие лекарственные растения.

Охраняйте их, ребята!

## Карнавал леса и цветов

**Цель:** формирование у детей любви к природе, к родному краю.

**Задачи:** способствовать формированию у учеников представлений о растительном мире, научить различать цветы по форме, окраске, листьям.

**Персонажи карнавала:** лесные гномы, Баба-яга, Леший, ветерок-вестник, Лесовик – гость лесной, заяц, медведь, лиса.

**Порядок проведения утренника.** Предварительно проводится игра «Ищите ключ старого дуба. Как проходит игра? В парке на расстоянии 200–300 метров друг от друга размещаются игровые пункты «Цветочная поляна», «Птичий город», «Лесная аптека», «Белый гриб». Их расположение заранее известно детям. Вывешивается объявление: «Ребята! Ищите ключ старого дуба. Тот, кто найдет ключ, никогда не заблудится в лесной чаще, но найти его нелегко. Сначала вы, ребята, должны отыскать «Цветочную поляну», где вам зададут несколько вопросов, и если вы ответите, вам разрешат искать другую поляну.

Тому, кто найдет «Цветочную поляну», хозяева покажут коллекцию цветов (10 штук). Кто сумеет назвать хотя бы 8 из них, тот получит значок – пропуск с нарисованными цветами. С этим пропуском вы можете идти дальше. На пути вам помогут мухоморы, но они ядовитые грибы и показывают дорогу только тем, кто отгадывает загадки».

**Мухоморы (говорят).**

Ты ко мне не подходи,

А своим путем иди.

Я пути не укажу,  
Про дорогу расскажу.

Кто первый преодолет все препятствия, тот получит ключ старого дуба. А дальше... карнавал. В разных концах парка появляются гномы, они кричат:

Ой, цветочки полевые!  
Колокольчики степные!  
Маргаритки, васильки!  
Розы и фиалки!  
Побыстрее собирайтесь!  
На веселый лесной карнавал.

Все собираются на большую поляну, где должен появиться Лесовик с лесными гостями. Раздаются сигналы фанфар, возвещающих о начале праздника. Но вдруг... вместо гостей появляется Баба-яга в сопровождении Лешего.

Баба-яга. Фу-фу! Человеческим духом пахнет! Что-то вас сегодня много собралось, голубчики!

Леший. На праздник, Баба-яга! На праздник!

Баба-яга. Ха-ха-ха! Праздника захотели! Не бывать по-вашему! Не будет у вас карнавал лесной. И не придут к вам гости. Не будет! Не будет! Не будет!

Леший. Заблудился лесовик. Не найти ему дорогу – перепутал тропки лесные, завяли цветы полевые. Не придет он к вам на карнавал.

*Появляется Ветерок.*

Ветерок. Беда, беда, ребята! Страшную весть я вам принес: Перепутали злодеи дороги лесные, погибли цветы полевые. Надо выручать гостей лесных.

Баба-яга. Не торопись! Не выручишь ты гостей своих без волшебного слова. А слово-то – ха-ха-ха! – отгадки.

Ветерок. Отгадаем твои загадки лесные, злая колдунья! Но спасем лесовика. И слуг его верных, говори скорей.

Баба-яга. Отгадаете? Ну, посмотрим, какие вы умные да смекалистые! А не отгадаете, не бывать по-вашему.

Черен, да не ворон,  
Рогат, да не бык.  
Шесть ног без копыт. (*Жук.*)

Нос долог, голос тонок.  
Все его боятся.  
Все от него стонут. (*Комар.*)

Аленький, маленький, круглый, блестящий,  
С каждой надеждой все слаще и слаще.

В руке его тросточка,  
Внутри его косточка. (*Вишня.*)

Бела, стройна, всегда в кругу подруг она.  
В жару и в дни мороза  
Веселый хоровод ведет... (*береза.*)

Молодцы, ребята, вы отгадали все загадки. (*Сморщилась от злости Баба-яга.*)

*Появляется Лесовик и его друзья.*

Лесовик. Добрый день, мое почтение!  
Рад вас видеть всех, друзья!  
И хочу сказать я вам,  
Что нам без промедленья  
Нужно открывать наш карнавал.  
Включается запись марша.

Лесовик. Начинаем карнавал цветов, деревьев.

*Подводятся итоги, выбирается Король, Королева бала, вручаются призы, подарки.*

На веселом карнавале  
Каждый делал, что умел.  
Поиграли, поплясали – и ребята все устали.  
В жизни столько дел чудесных!  
Только делай, не дремли,  
И об этом в нашей песне  
Мы пропели, как могли!

*Песня «Родина моя».*

Ведущий. Минута расставания! Приближается друзья! Я думаю, что вы, ребята, любите нашу природу и будете ее охранять. А она вам за это будет дарить много приятных минут. Чем богаче природа, тем лучше наша с вами жизнь и веселее.

До свидания, друзья!

## Лес летом

Ведущий. Подарило лето  
Лес зеленый детям:  
В чашках – землянику,  
По буграм – клубнику,  
Небо голубое,  
Утром – луг с росой.  
Подарило трели,  
Птичьи карусели,  
Добрую подружку  
Речку-хохотушку,

С пляжем золотистым.  
С солнышком лучистым.

Дети, давайте отправимся в путешествие по лесу. Нас ждут необыкновенные приключения, неожиданные встречи. Ведущий. Вот красивая лесная полянка. Давайте отдохнем здесь и послушаем пение птиц.

*Появляются старичок-лесовичок и сорока.*

В е д у щ и й. Ой, кто это?

Л е с о в и к. Это я – седой старик,  
Называюсь Лесовик.  
Этот лес я сторожу,  
За порядком здесь слежу.

А это помощница моя сорока-белобока. Про все в лесу знает, все мне сообщает. *(Сорока кланяется, машет крыльями.)*

В е д у щ и й, д е т и. Здравствуй, старичок-лесовичок! Здравствуй, сорока-белобока!

Л е с о в и к. Здравствуйте, дети! Зачем пожаловали?

Д е т и. Мы, бабушка, в лес пришли погулять, отдохнуть, грибов-ягод пособирать.

Л е с о в и к. Знаю, как вы гуляете, отдыхаете. Муравейники разоряете, цветы топчете, насекомых, зверей обижаете. Не пущу вас в лес!

В е д у щ и й. Старичок-лесовичок! Наши дети лес любят и уважают, пословицы про него знают. Послушай.

Д е т и *(по очереди)*.

Лес – богатство и краса,  
Береги свои леса!

Лес видит, а поле слышит.

Лес да вода поле красят.

Лес и вода...

Родные брат и сестра.

Враг природы тот,  
Кто леса не бережет.

Лесная сторона не одного волка,  
А и мужика досыта кормит.

Л е с о в и к. Ну, коли так, добро пожаловать в мои лесные владения. А теперь я вас проверю и игру для вас затею.

*Проводится игра «Кто быстрее найдет дерево, кустарник».*

У ч е н и к 1. Почаще б солнышко усталое  
Гостило в золотом лесу,

Чтоб защитить от ветра шалого  
Лесную позднюю красу.

У ч е н и к 2. Деревья все осенним днем  
Красивые такие!  
Сейчас мы песенку споем  
Про листья золотые!

*Песня «Листья золотые».*

Ш о ф е р *(сигналит)*. Нажимаю на педаль – и автобус мчится вдаль... Остановка «Кафе Осеннее».

О ф и ц и а н т к а. Здравствуйте, дорогие друзья. Мы рады вас приветствовать в нашем кафе «Осеннее».

У ч е н и к 3. Мы на празднике с друзьями  
Славно время проведем.  
Чтобы было веселее  
Нашу пляску заведем. *(Пляшут.)*

О ф и ц и а н т к а *(приглашает всех за столы)*. Угощает в нашем кафе всех, кто угадает наши загадки.

Сидит красна девица  
В темнице,

А коса на улице. *(Морковь.)*

Без окон, без дверей –  
Полна горница людей. *(Огурец.)*

Стоит Ермошка  
На одной ножке,  
На нем 100 одежек,  
Не шиты, не кроены,  
А весь в рубцах. *(Капуста.)*

Тронешь пальцем – гладко,  
А откусишь – сладко. *(Яблоко.)*

Рос сперва на воле в поле,  
Летом цвел и колосился.  
А когда обмолотился,  
Он в зерно вдруг превратился.  
Из зерна – в муку и тесто.  
В магазине занял место. *(Хлеб.)*

Какие пословицы вы о хлебе знаете?

У ч е н и к и *(по очереди)*. Хлеб всему голова. Без соли, без хлеба не красна беседа.

На тарелках – овощи, фрукты, хлеб. Ученики благодарят официантку.

У ч и т е л ь. Там, где хлеб, там всегда радость и веселье. Дети, когда пойдете домой, обратите внимание на красоту осенней природы.

### Праздник красок (Утренник)

В е д у щ и й. Начинаем наш праздник. А как он будет называться? Давайте скажем все вместе: «Мы встречаем...».

Д е т и (*хором*). Праздник красок!

Ч т е ц 1. И в 10 лет, и в 7 и в 5  
Все люди любят рисовать.  
И каждый смело нарисует  
Все, что его интересует,  
Все вызывает интерес:  
Далекий космос, ближний лес,  
Цветы, машины, сказки пляски...

Ч т е ц 2. Все нарисуем – были б краски,  
Да лист бумаги на столе,  
Да мир в семье и на земле.

#### Сценка «Разговор красок»

В е д у щ и й. Часто во время дождя ты сидишь у окна, смотришь и прислушиваешься, и тебе кажется, что у всех вещей есть голоса, что все они разговаривают. И твои краски тоже. Слышите, говорит красный цвет?

К р а с н ы й. Красная редиска выросла на грядке,  
Рядом помидоры – красные ребятки.  
Красные тюльпаны на окне стоят.

В е д у щ и й. Вслед за ним откликается оранжевый.

О р а н ж е в ы й.  
Оранжевой лисице  
Всю ночь морковка снится –  
На лисий хвост похожа:  
Оранжевая тоже.

В е д у щ и й. Желтый тоже не молчит!

Ж е л т ы й. Желтое солнце на землю глядит,  
Желтый подсолнух за солнцем следит,  
Желтые груши на ветках висят,  
Желтые листья с деревьев летят.

В е д у щ и й. Тут и зеленый заговорил.

З е л е н ы й. У нас растет зеленый лук  
И огурцы зеленые,  
А за окном зеленый луг  
И домики беленые,  
С зеленой крышей каждый дом,  
И в нем живет веселый гном,

В зеленых брючках новых  
Из листиков кленовых.

В е д у щ и й. А голубой восклицает.

Г о л у б о й. Глаза голубые у куклы моей,  
А небо над нами еще голубей.  
Оно голубое, как тысячи глаз,  
Мы смотрим на небо, а небо – на нас.

В е д у щ и й. И синий не отстает.

С и н и й. В синем море островок,  
Путь до острова далек.  
А на нем растет цветок –  
Синий-синий василек.

В е д у щ и й. А фиолетовый шепчет.

Ф и о л е т о в ы й.  
Фиолетовой фиалке надоело жить в лесу.  
Я сорву ее и маме в день рожденья принесу.  
С фиолетовой сиренью будет жить она  
На столе в красивой вазе около окна.

В е д у щ и й. Но дождь смолкает. И вместе с ним смолкают краски. Над горизонтом встает радуга.

Ч т е ц 1. Дети рисуют радугу.  
Краски сегодня ужасно устали:  
Радугу в небе они рисовали.  
Долго трудились над радугой краски,  
Радуга вышла красивой, как в сказке,  
Вся разноцветная – вот красота!  
Ты полюбуйся: какие цвета!

В е д у щ и й. Ребята! Посмотрите, какая красивая радуга получилась – прямо-таки живая! Давайте хором назовем все цвета радуги.

Д е т и (*хором*). Красный, оранжевый, желтый, зеленый, голубой, синий, фиолетовый.

В е д у щ и й. После дождя появилась радуга, а за ней выглянуло яркое солнышко, и на землю легли его первые лучики.

*Исполняется танец солнечных лучиков.*

Ч т е ц 1. Выглянуло солнышко, светит на лугу,  
Я навстречу солнышку по траве бегу.  
И ромашки белые рву я на лету,  
Я веночек сделаю, в солнышко вплету.

Ч т е ц 2. День искрится радостью, вдаль меня манит,  
Надо мною радуга весело звенит.

У реки над избами слышу соловья,  
Самая счастливая в это утро я.  
Чтец 3. Собрала в ладошки я  
Чистую росу,  
Радугу и солнышко я в руках несу.  
И дразню я песенкой ветер озорной,  
И танцуют весело все друзья со мной.

Ведущий. Ребята, на нашем празднике много гостей, но самого главного почему-то нет. Сейчас я вам загадаю загадку, и вы отгадайте, кого же у нас нет на празднике.

Любо бегать по бумажке  
Остроносому Аркашке.

Дети (хором). Карандаши!

Ведущий. Давайте позовем Карандаш.

Дети (хором).

Приходи к нам, Карандаш,  
На веселый праздник наш!  
Появляется Карандаш.

Карандаш. Здравствуйте, ребята! Извините, что я опоздал на праздник. Но у меня для вас есть сюрприз. Отгадайте мои загадки.

На поляне у реки  
Гордо держат стебельки,  
Как фарфоровые чашки,  
Белоснежные... (ромашки).

Ветка в грозди разодела  
Фиолетового цвета –  
Это в летний жаркий день  
Расцвела в саду... (сирень).

Вот шершавый стебелек,  
В середине – уголек.  
Лепестки блестят, как лак,  
Распустился красный... (мак).

Эй, звоночки, синий цвет  
С языком, а звону нет. (Колокольчики.)

Ведущий. Давайте подарим нашему гостю «Оранжевую песенку».

Дети исполняют «Оранжевую песенку» (сл. А. Арканова, муз. Г. Горина).

Вот уже подряд два дня  
Я сижу рисую.

Красок много у меня –  
Выбирай любую.  
Я раскрашу целый свет  
В самый мой любимый цвет.  
Припев: Оранжевое небо,  
Оранжевое море,  
Оранжевая зелень,  
Оранжевый верблюд,  
Оранжевые мамы  
Оранжевым ребятам  
Оранжевые песни  
Оранжево поют.  
Вдруг явился к нам домой  
Очень взрослый дядя,  
Покачал он головой,  
На рисунок глядя,  
И сказал мне: – Ерунда!  
Не бывает никогда...

Припев.

Только солнце в этот миг  
Ярко засветило.  
И раскрасило весь мир  
Так, как я хотела.  
Дядя посмотрел вокруг,  
И тогда увидел вдруг...

Припев.

Эту песенку с собой  
Я ношу повсюду,  
Стану взрослой, все равно  
Петь ее я буду.  
Даже если ты большой,  
Видеть очень хорошо...

Припев.

Ведущий. В этой веселой песенке оранжевым было небо, море и даже зелень. А в жизни каждая вещь, каждый предмет имеют свой цвет. Наш частый гость Незнайка прислал нам свои рисунки и в них, как всегда, все перепутал.

**Игра «Краски перепутались» (на картине)**

Ведущий. Помидоры бывают синими?

Дети (хором). Нет!

В е д у щ и й. А морковь зеленой?

Д е т и (хором). Нет!

В е д у щ и й. А огурцы – красные?

Д е т и (хором). Нет!

В е д у щ и й. А какого цвета огурцы?

Д е т и (хором). Зеленые!

В е д у щ и й. А какие помидоры?

Д е т и (хором). Красные!

В е д у щ и й. Ребята! А что еще каким не бывает?

Ч т е ц 1. Таких горе-художников, как Незнайка, еще немало.

И про них наши веселые частушки.

Рисовал картину Вася,  
Он художник, спору нет,  
Но зачем он нас раскрасил  
В красный, желтый, синий цвет?  
На платке для красоты  
Рисовал Антон цветы,  
А теленок посмотрел  
И цветы чуть-чуть не съел.  
Краски Саша в руки взял,  
Зоопарк нарисовал.  
Но никто не разберет –  
Где здесь слон, где бегемот.  
На уроках рисованья  
Ты лентяя не найдешь –  
Прилагаем все старанья,  
Чтоб рисунок был хорош.  
Мы частушки вам пропели  
Хорошо ли, плохо ли,  
А теперь мы вас попросим,  
Чтобы вы нам похлопали.

В е д у щ и й. Вы заметили, как стало тепло в зале от веселого танца лучиков, от добрых улыбок друзей.

Ч т е ц 1. Лучистое солнце  
Не делится на части,  
И вечную землю нельзя разделить.

Ч т е ц 2. Но искорку счастья  
Ты можешь, ты должен, ты в силах  
Друзьям своим подарить.

Под мелодию «Пусть всегда будет солнце» ученики дарят свои рисунки гостям.

## Приметы лета

1. Какие растения и как предсказывают погоду? (*Барометры Иван-чай, одуванчик, чертополох, вьюнок, которые к дождю преждевременно закрываются и поникают.*)
2. Почему нельзя кору с дерева кольцом обдирать? (*Дерево может засохнуть, так как питательные соки от корней поднимаются вверх по веткам только по коре.*)
3. Как муравьи через канавы и ручьи перебираются? (*Муравьи делают живой мост, сцепившись друг с другом ножками и челюстями, по которому переходят остальные муравьи.*)
4. Какое дерево цветет в году последним? (*Липа.*)
5. Если на западе видна зарница, какую погоду ждать? (*Зарница предсказывает грозу.*)
6. В котором часу воробей летом просыпается? (*Позже всех птиц. Но всегда в одно и то же время в 5–6 часов утра.*)
7. Если после дождя в конце дня появилась радуга, о чем это говорит? (*Радуга – к хорошей погоде.*)
8. Назови, кто здесь изображен? (*Демонстрируется рисунок.*)
9. Чьи это шишки? (*Демонстрируется рисунок.*)
10. Какую погоду несут эти облака? (*Демонстрируется рисунок.*)
11. Чья это резьба по дереву? (*Демонстрируется рисунок.*)

## Бал цветов (Танцевально-музыкальный праздник)

Музыка. Девочки-«цветы» составляют яркую «клуббу».

С а д о в н и к. Я садовником родился  
И в цветы давно влюбился,  
Их из леечки полью,  
Песенку для них спою.

(Поет на мотив песенки Дуремара.)

О птичках поет птицелов,  
О рыбках поет рыболов,  
А я о цветочках пою –  
Люблю я их очень, люблю.

Танец цветов и садовника. Появляется Дюдюка Барбидосская.

Д ю д ю к а. Опять со своими цветочками возишься. Кому они нужны? Какая от них польза? Ни пользы от них, ни вреда.

С а д о в н и к. Не любишь ты цветы, зачем тогда в мой сад пришла, Дюдюка Барбидосская?

Д ю д ю к а. Из вредности! (*Хочет ударить цветок ногой.*)

С а д о в н и к. Не трогай мои цветы! (*Берет плошку с цветком в руки.*) Цветы – это украшение природы! Цветы – это чудо!

Д ю д ю к а. Чудо?! Хи-хи-хи! Пестики, тычинки, лепесточки... чудо?

С а д о в н и к. И все-таки цветы – это чудо. Не веришь?

Д ю д ю к а. Конечно, нет.

С а д о в н и к. Тогда садись сюда, смотри и слушай. Сейчас начнутся настоящие чудеса. Я смогу оживить каждый мой цветок, и они начнут танцевать. Может быть, тогда и ты сможешь увидеть красоту цветов.

*Вошебная музыка. На сцену поднимаются дети, изображающие «цветы».*

Посмотри, как танцуют мои розы.

*Танец 1-го отряда.*

Пожалуйста, кактусы и ромашки, покажите и вы свое искусство.

*Танец 2-го отряда.*

Звонкие колокольчики, порадуйте меня!

*Танец 3-го отряда.*

Д ю д ю к а. Красиво танцуют! Танцевать-то они танцуют, только молчат, как рыбы, да и о них сказать нечего.

С а д о в н и к. Как нечего?! Люди о цветах столько песен сочинили.

Д ю д ю к а. Никогда не слышала.

С а д о в н и к. Садись и слушай!

*1-й отряд исполняет поурри из песен о розах. 2-й отряд поет песню о ромашках. 3-й отряд поет песню о колокольчиках.*

С а д о в н и к. А теперь шуточная песня. Поем все вместе «Почему на голове, не растут цветочки?»

Д ю д ю к а. А мне понравилось...

С а д о в н и к. Вот и прекрасно!

Д ю д ю к а. А можно я вместе с тобой за цветами ухаживать буду?

С а д о в н и к. Конечно можно.

*Вместе поливают цветы в плошках, которые украшают сцену.*

Д ю д ю к а. Мне от радости даже танцевать захотелось.

*Танец Дюдюки и Садовника.*

С а д о в н и к. А теперь, цветы мои дорогие, станцуем все вместе «Вальс дружбы»!

*Дети образуют два круга, один внутри другого и стоят по парам лицом друг к другу. Слова и движения синхронны:*

Раз, два, три – на носочки,

Раз, два, три – на носочки,

Раз, два, три – повернулись,

Хлопнули – и разошлись.

*Все дети танцуют. Дюдюка Барбидосская и Садовник танцуют вместе с детьми.*

Д ю д ю к а. Как красиво танцуют и поют у тебя цветы, дорогой садовник! Замечательно!!! Это, это... просто праздник какой-то!

С а д о в н и к. Конечно праздник. Бал цветов. Танцуют все!!!

*«Цветочная» дискотека.*

*Звучат песни о цветах.*

*Песни о розах: «Розовые розы Светке Соколовой...»; «Миллион алых роз...» – А. Пугачева; «Золотая роза чайная» – Ф. Киркоров, М. Распутина; «Белые розы» – Ю. Шатунов.*

*Песни о ромашках: «Ромашки спрятались...»; «Ромашки, ромашки, ромашки, Что ты сделала со мной, Наташка...»*

*Песни о колокольчиках: «Коло-коло-кольчик Колокольчик синий цвет...»*

*Звучит красивая мелодия, на сцену выходят двое ведущих.*

В е д у щ а я. Каждый человек знает, когда он родился, знает день своего рождения. Но никто не знает места и времени рождения танца. Это было так давно, что на свете еще не было не только твоих бабушек и дедушек, но даже их прадедушек и прабабушек.

В е д у щ и й. Много тысяч лет назад, когда по земле ходили неведомые нам звери и люди жили племенами, возник танец.

*Звучит африканская мелодия, исполняется заранее отрепетированный ритуальный танец.*

В е д у щ а я. Под резкие удары барабанов, звон копий и воинственные крики наши далекие предки плясали вокруг костра. Они верили, что танец поможет счастливой охоте, оградит людей от бед и болезней.

В е д у щ и й. И наш первый конкурс, для самых смелых участников. Необходимо под звучащий ритм барабанов исполнить танец, который символизирует поклонение какому-либо богу.

*Проходит конкурс; танцевальный блок.*

В е д у щ а я. Шло время, менялся облик земли. Но у всех народов, где бы они ни жили, отводилось почетное место танцу.

В е д у щ и й. Но, наверное, не было в далекой истории народа и государства, где бы танец приобрел такое значение, как в Древней Греции. Может быть, поэтому именно дали имя музе танца, назвав ее Терпсихорой. Танец прописывался греческими врачами как лекарство от многих болезней. Наравне с философией, поэзией, гимнастикой молодые люди изучали в школах танец.

*На сцене появляется Терпсихора, она оценивает танцы, которые заранее приготовили классы; танцевальный блок.*

**В е д у щ а я.** Искусство танцоров ценили так высоко, что наряду с мыслителями, великими полководцами, победителями в Олимпийских играх им ставили памятники как настоящим героям.

**В е д у щ и й.** Следующий наш конкурс для пар.

*Звучит медленная композиция, пары, принимающие участие в конкурсе, танцуют; танцевальный блок.*

### **Наш славный рыцарь (Конкурсная программа для мальчиков)**

Праздник для мальчиков готовят девочки вместе с преподавателем. Девочки становятся прекрасными дамами и являются членами жюри. Преподаватель выступает в роли Герольда – главного судьи соревнований.

Необходимо подготовить: реквизит для конкурсов, открытки для поздравления, памятные медали (каждому), украсить аудиторию, магнитофон и продумать соответствующую музыку, систему оценок жюри.

Учащихся необходимо разделить на две команды.

*Звучит торжественная музыка – прекрасные дамы занимают места в зрительном зале, Герольд объявляет о начале турнира.*

**Г е р о л ь д.** Итак, сегодня в торжественный час мы рады приветствовать благородных и честных рыцарей, которым предстоит выдержать трудные испытания. Прекрасные дамы по достоинству оценят все происходящее, и никто не уйдет незамеченным. Но для начала всем рыцарям необходимо принести клятву верности рыцарской чести.

**Р ы ц а р и** (*повторяют за Герольдом текст клятвы*). Я (*идет перечисление имен рыцарей*), принимая высокое звание рыцаря, торжественно клянусь:

вести себя достойно всегда и во всем,  
не обижать слабых,  
быть честным и справедливым,  
относиться с уважением к окружающим меня людям,  
достойно нести высокое звание рыцаря.

И если я нарушу клятву, да постигнет меня всеобщее презрение и грозный карающий меч да обрушится на мою голову.

Клянусь, клянусь, клянусь.

*Каждой команде рыцарей вручается заготовка для герба.*

**Г е р о л ь д.** Каждый уважающий себя рыцарь должен иметь свой родовой герб и девиз, который выражает его жизненную позицию.

У средневековых рыцарей можно было повстречать следующие варианты девизов: «Всегда», « Иду своей дорогой», «Честь и отвага», а знаки на гербе имели свое значение. Цвета имели следующее значение: черный – земля, красный – огонь, синий – воздух, зеленый – вода. Лилия обозначала успех, лев – отвагу и т. п.

(Всю эту информацию можно представить в виде исторической справки в форме выступления средневекового историка либо предоставить в письменном виде на карточках.)

**Г е р о л ь д.** И сейчас наши рыцари должны будут придумать девиз своей команды и нарисовать герб, объяснив его значение.

*Команды выполняют задание, объявляя свой девиз и объясняя значение герба.*

**Г е р о л ь д.** А теперь проводится массовый турнир, состязание команд – каждая команда должна перенести всех своих участников на руках, кто быстрее.

*Проходит конкурс.*

**Г е р о л ь д.** Итак мы выяснили, что у наших рыцарей есть «чувство локтя», взаимовыручки и поддержки. Эти качества так необходимы в бою или в замке во время осады. А еще в этой обстановке необходимо понимать друг друга с полуслова. Проверим, способны ли на это наши рыцари.

Сейчас каждая команда должна будет изобразить пантомимой пословицу, а другая команда должна понять, какую пословицу изобразили рыцари-соперники.

*Участникам раздаются карточки с пословицами, жюри прекрасных дам подводит итоги предыдущих конкурсов.*

**Г е р о л ь д.** Спасибо, наши прекрасные дамы дали весьма объективные оценки. А теперь следующее испытание. Прекрасные дамы могут загадать рыцарям загадки, проверив их сообразительность.

*Жюри подводит итоги.*

*Далее проводятся следующие конкурсы:*

1. Верховая езда. Оседлать воздушный шарик и проскакать на нем как можно быстрее определенную дистанцию.
2. Владение копьем. С помощью копья нужно поймать рыбу из реки (кусочки пенопласта, плавающие в тазу).
3. Плавание. Перечислить стили плавания.

*Жюри подводит итоги всех конкурсов.*

В конце состязания прекрасные дамы вручают памятные медали каждому участнику (например, «самый быстрый», «самый ловкий»

рыцарь» и т. п.), а также поздравительные открытки и сувениры. Приблизительный текст открытки: «Достопочтенный сеньор \_\_\_\_\_, примите наши искренние поздравления в праздничный день Защитника Отечества. Будьте всегда честны, справедливы, благородны, как и подобает настоящему рыцарю. Пусть ваши поступки всегда будут достойны этого высокого звания».

### Радуга, радуге радуйся

Команды состязаются в эрудиции, ловкости, остроумии, выполняя задания, оценку которых дает жюри, выбирая при этом только одну команду-победительницу. Игра включает в себя ряд разнообразных заданий, дающих возможность всем детям показать свои знания, умения, навыки, сплачивает коллектив детей и взрослых.

На первом этапе набор в будущие микрогруппы из семи человек проводят педагоги, они выбирают себе в помощники двух детей (мальчика и девочку) из числа зрителей. Эта группа и получает первое задание. После его выполнения и оценки членами жюри каждая группа выбирает из зрителей еще двух ребят. Так происходит до того момента, пока все зрители не разойдутся по рабочим группам. Важно отметить, что такой набор групп дает возможность педагогу не только формировать свою группу вместе с ее будущим лидером, но и проявить свои творческие способности, участвуя на равных в подготовке и выполнении заданий, полученных группой.

**Красный цвет радуги.** Проводится для команд из трех человек. Красный цвет – это первый из семи цветов радуги. Каждый конкурс открывает та команда, у которой цвет футболки педагога соответствует цвету конкурса. Итак, этот конкурс начинают красные. Необходимо сочинить четверостишие, в котором отразить цвет, закрепленный за данной командой.

**Оранжевый цвет радуги.** Проводится для команд из пяти человек. Все группы по очереди называют плоды (ягоды, овощи, фрукты) оранжевого цвета. Замешкавшаяся команда выбывает из конкурса. Группа, назвавшая оранжевый плод последней и будет победительницей этого конкурса.

**Желтый цвет радуги.** Проводится для команд из семи человек. Желтый цвет – цвет солнца. Поэтому и задание этого конкурса связано непосредственно с ним: сочинить легенду о солнечном зайчике.

**Зеленый цвет радуги.** Проводится для команд из девяти человек. Каждой группе необходимо сочинить сказку, в которой все действующие лица зеленого цвета. Например: Царевна-лягушка, Змей Горыныч, крокодил Гена и др.

**Голубой цвет радуги.** Проводится для команд из одиннадцати человек. Этот конкурс можно назвать «У голубого экрана». Всем командам показывается лист ватмана, на котором произвольным образом написаны известные телепередачи. Например: «Кино в деталях», «Поле чудес», «Дог-шоу», КВН, «Офис», «Запретная зона» и др. Задача играющих состоит в том, чтобы, посмотрев на этот лист 20 секунд, написать на своем листочке все запомнившиеся им телепередачи.

**Синий цвет радуги.** Проводится для команд из тринадцати человек. Основная задача играющих – сделать рекламу известным предметам, цвет которых поменялся на синий. Например: автомат Калашникова, противогаз, телогрейка, кирзовые сапоги, огнетушитель, валенки, бронетранспортер и др.

**Фиолетовый цвет радуги.** Последний конкурс. Проводится для команд из пятнадцати человек. Этот цвет последний из семи цветов радуги. Необходимо сочинить кричалку со словом РАДУГА и, конечно, прокричать ее всей командой.

### Конкурс актерского мастерства

От каждого класса участвуют не более четырех человек, но если в школе много старших классов, то это количество может снизиться и до двух.

Основная игровая задача участников – показать речевую и пантомимическую выразительность, наблюдательность, чувство ритма, мастерство перевоплощения и раскованность в сценическом действии, а также чувство юмора.

Игра способствует развитию творческих сил и художественных способностей детей, помогает раскрыть для коллектива личность ребенка; создает в коллективе ситуацию соперничества за успехи товарища; служит средством повышения культуры досуга.

Приведенные ниже конкурсы можно использовать для проведения мероприятия. Почти во всех конкурсах одновременно может участвовать большое количество человек, но лучше будет, если игроки в процессе конкурса будут отсеиваться, чтобы к финалу осталось три-четыре игрока.

#### Конкурсы для игры

1. Изобразите пластикой и голосом:
  - Ребенка, который потерял родителей.
  - Пассажира, которому срочно надо уезжать.
  - Пассажира, который потерял ребенка.
  - Вы двое суток на вокзале.

- На вокзале толпа, вам надо узнать что случилось.
  - Вы неожиданно попали в темный коридор
  - Продемонстрировать действиями читаемое вслух стихотворение.
2. Походиться так, как ходит: человек, который плотно поел; человек ночью в лесу; младенец, который только что начал ходить; артист балета; лев.
3. На мелодию «Маленьких утят» придумать и исполнить танец маленьких щенят, жеребят, поросят, обезьянок.
4. Сказать по-другому (не повторяя ни одного слова, но сохраняя смысл): муха села на варенье, на столе стоит стакан, часы бьют 12 раз, воробей влетел в окно, шел отряд по берегу.
5. Вы спешите, уже опаздываете, но вдруг перед самым уходом вы слышите звонок телефона. Горопясь, вы поднимаете трубку и быстро отвечаете на вопрос:
- Скажите, что мне делать со своей дочерью?
  - Подскажите животное из 7 букв.
  - Когда привезут колбасу?
  - Или вы сейчас расскажете в чем дело, или?..
  - Ну а как насчет кино?
  - Как вам не стыдно?
  - Шеф, клиент готов, что делать дальше?
  - Ну сколько еще можно, уже 3 часа ждем?
  - Мама, когда же ты меня отсюда заберешь?
  - Как быть, если она не пришивается?
  - Скажите, зачем все это?
  - Алло, а у меня тут лампочка не загорается. Что делать?
  - Все посмотрел, но чего-то не хватает. Чего же?
6. Из названий кинофильмов составить рассказ.
7. Придумать новый конец сказке: «Репка», «Теремок», «Колобок», «Курочка ряба».
8. Инсценирование какой-либо песни.
9. Переделать любую сказку на современный лад и рассказать. Другие должны угадать изначальную сказку.
10. Порезать какое-нибудь известное стихотворение на строчки, из которых командам надо восстановить стих.
12. Изобразите:
- Человека, закончившего марафонскую дистанцию.
  - Спортсмена, метящего молот.
  - Подход к штанге и ее поднятие.
  - Гимнастку, выполняющую упражнение на бревне.
  - Вы – болельщик, и ваша любимая команда забивает гол.

- Вы – футбольный вратарь.
- Вы – тренер, ваша судьба решается в этом матче.
- Вы – теннисист.
- Наездника на бешеной лошади.
- Фехтовальщика.
- Спортсмена по прыжкам в сторону.
- Вы – гимнастка с лентой.
- Вы – горячий утюг, кипящий чайник, будильник, телефон...

## Путешествие по знакам зодиака

**Участники:** 3–4 команды, ведущий – Зодиак, 2 помощника.

**Оборудование:** знаки зодиака каждому участнику, большой зодиакальный круг, листы с заданиями (с эмблемой), приз (стоит сразу на тумбе), листы, ручки, тексты из литературного произведения «Золотой теленок», ленты – 9–12 штук, весы напольные, мячик или воздушные шары, 2 ведра, 2 кружки.

В е д у щ и й. Добрый вечер, дорогие друзья! Начинаем нашу конкурсную игровую программу «Путешествие по знакам зодиака». Почему по знакам? Потому что у каждого из нас своя звезда. Я думаю, что сегодня в зале присутствуют представители всех знаков зодиака. Прошу подойти ко мне по одному представителю из команд, кто родился под знаками: Овен – 21 марта – 20 апреля, Телец – 21 апреля – 20 мая, Близнецы – 21 мая – 21 июня, Рак – 22 июня – 22 июля, Лев – 23 июля – 22 августа, Дева – 23 августа – 23 сентября, Весы – 24 сентября – 22 октября, Скорпион – 23 октября – 21 ноября, Стрелец – 22 ноября – 21 декабря, Козерог – 22 декабря – 19 января, Водолей – 20 января – 18 февраля, Рыбы – 19 февраля – 20 марта. Внимание конкурс! По моей команде вы идете в зал и берете еще 2 участников своего знака. Кто быстрее отыщет свою команду, тот подходит ко мне. А теперь мы проведем жеребьевку, каждая команда выбирает себе соперника. Внимание 1-й конкурс!

**Овен.** Представьте, что вы находитесь на прекрасном острове, где есть чистые луга. Но для полной картины не хватает пастуха и стада. Прошу в каждой команде назначить пастуха, остальные – стадо. Конкурс называется «Ни бе, ни ме». Кстати, не забыли, как блеют овцы? У меня в руках просьба, с которыми наши овцы должны обратиться к пастухам, но так как говорить по-русски они не умеют, то обращаться они будут с помощью мимики и жестов и, конечно, блеять. Одна команда говорит «бе», другая – «ме», а вам, уважаемые пастухи, я вручу набор предметов (колокольчик, кнут, пряник и ножницы). Выигрывает та команда,

чей пастух поймет стадо (победившая команда получает орден Зодиака).

*Стрелка передвигается на Тельца.*

В е д у щ и й. Кто читал книгу Ильфа и Петрова «Золотой теленок», помнит творения журналиста Ухудшинского, написанные на основе словаря Остапа Бендера (*зачитывается текст из книги*)? А теперь наш словарь. Существительные: урюк, грохот, дни, заря, кишпак, арык, аллея, ишак. Глаголы: гулять, дрожит, идет, цветет. За одну минуту нужно составить текст из всех данных слов, не хуже, чем у товарища Ухудшинского.

*Далее проводятся конкурсы для каждого знака зодиака.*

1. Сиамские близнецы – по 2 участника от команды. Для этого конкурса участникам необходимо встать рядом и обнять друг друга одной рукой за талию. У каждого 1 рука остается свободной, а другая при деле. Задание такое. Действуя в 2 руки, вам нужно заплести косу и завязать бантик. Побеждает тот, кто быстрее и лучше выполнить задание.
2. Вы все прекрасно знаете, что раки ходят задом наперед. Поэтому задание будет аналогичным. Каждой команде вручается всем известный небольшой текст. По очереди команды зачитывают его друг другу, но с условием, что все слова произносятся задом наперед. Соперники должны угадать, что им сказано (30 секунд на подготовку).
3. Львиная доля. Испытание на самое громкое, грозное и продолжительное рычание. Команды по очереди набирают полные легкие воздуха и по сигналу начинают рычать. Кто дольше? (Засекается время.)
4. Самая очаровательная звезда нашего созвездия – Дева. Необходимо нарисовать портрет девушки, используя только геометрические фигуры.
5. Как известно, ценность человека мы определяем в зависимости от того, какой вес он имеет в обществе. Общество перед нами, весы есть, остается определиться с весом. Командам нужно на глаз определить вес команды и сообщить его зрителям. Затем взвешивают всех участников команд и определяют правильность прогнозов. Побеждает тот, кто был наиболее точен.
6. Как утверждает гороскоп, среди скорпионов много прекрасных педагогов, фантазеров, гипнотизеров, писателей, художников и вообще творческих людей. Это действительно так, поэтому командам предлагают что-то вроде скорпионного ребуса. По литературному фрагменту, музыкальному отрывку,

репродукции команды должны отгадать автора-Скорпиона. Кто больше угадает, тот и орден получает.

7. Водолей – натура загадочная, лукавая, спокойная, стремящаяся к успеху – так говорит гороскоп. Но и само название говорит за себя. Водолей. Каждой команде предложить по ведру, наполовину наполненным водой и к ним 2 кружки. Выбираем по 1 Водолею. Остальные будут проявлять себя в ловкости и смекалке. Их задача – вспомнить пословицы и поговорки. Говорить надо быстро. Команда произносит пословицу – водолей переливает 1 кружку в ведро соперника. Играют до тех пор, пока одно из ведер не опустеет.
8. Если есть рыба, должен быть и клев. А там, где клев, – там и рыбаки. А где рыбаки, там рыбацкие байки. Конкурс на лучшую небылицу (3–4 минуты). Сочинить байку нужно, используя как можно больше названий рыб. Но нам нельзя и без ротозеев. Болельщики, как только вы услышите название рыбы, кричите «Клюет!» Чем лучше будет клев, тем больше шансов на победу. Побеждает та команда, чьи болельщики не прозевают ни одной поклевки.

*Подобные конкурсы проводятся для оставшихся знаков. После этого жюри считает оценки за все конкурсы и выявляется созвездие победителей, происходит награждение.*

## День Green Peace

Это мероприятие проводится целый день.

Сначала необходимо рассказать детям, что такое Green Peace и чем они занимаются. Скажите, что сегодня вы будете заниматься тем же, чем занимается эта замечательная и интересная организация.

**Утро (Green Peace – спасет мир)**

Утром проводится экологическая эстафета на воздухе: несколько команд бегают по этапам. На этапах могут стоять помощники из творческого штаба школы.

**Этапы**

1. Спасение кита – кит (руководитель конкурса) выбросился на берег, надо его отнести обратно в воду.
2. Ловля атомной бомбы – «летит» руководитель с буквой А на животе (надо его поймать).
3. Посадить дерево на Луне (каждому закопать по шишке в песок).
4. Собирать радиоактивные отходы (фантики вокруг школы).
5. Отмыть дельфина от нефти – смыть с руководителя черную акварельную краску.

6. Надеть противогаз и пробежать 50 метров.

Днем проводится конкурс на лучший плакат Green Peace (можно подсказать детям темы).

Вечером проводится экологическая викторина. Можно перемежать вопросы о природе и о деятельности Green Peace, могут быть также конкурсы типа: кто быстрее соберет из букв название корабля, на котором плавают Green Peace («RAINBOW WARRIOR»).

### Ах, мода, мода...

**Цели:** такого рода праздник необходим для того, чтобы, во-первых, взрослая жизнь с ее маленькими прелестями не казалась ребятам таким уж недостижимым запретным плодом, а во-вторых, чтобы предостеречь их от безвкусицы, научить пользоваться тем, что вскоре понадобится им самим, чтобы выглядеть красивее, интереснее, ярче.

**Оформление:** класс украшен разноцветными ленточками, бантиками, шарами. Много кукол и других игрушек. Столы необходимо поставить буквой П, чтобы внутри них был проход для ведущего и участников. На столах разложены различные журналы мод, дизайн причесок и т. д.

Детям нравится надевать взрослые вещи, девочек хлебом не корми – дай залезть в мамину косметичку и перепробовать на себе все пудры и помады, которые там имеются.

Наиболее компетентны в таких вопросах, разумеется, специалисты. Постарайтесь пригласить на праздник модельера, дизайнера, визажиста, косметолога. Они же могут быть членами жюри во время конкурса.

Открыть праздник можно показом коллекции моделей приглашенного модельера.

Начать праздник можно стихами.

Летний букет,  
Букет из еловых лап  
Очень хорош  
Для мам и для пап.  
Из бантиков букет,  
Из ленточек разных  
Очень хорош  
Для всех остальных –  
Всяких и разных  
Взрослых людей,  
Не исключая  
Малых детей!

В е д у щ и й. Всем нам известно, что самым первым украшением девочек является бант – ленточка, которую они ежедневно заплетают в косички. Девочки любят свой бант, берегут его, гордятся им! Поэтому сегодня мы преклоняемся перед этим украшением и устраиваем модный базар с различными конкурсами, и феерией будет церемония нарядов из бантиков – праздничный, торжественный обряд.

Это праздник-соревнование, в котором участники, а это могут быть и мальчики, и девочки, показывают свои банты, рассказывают об их широком применении. За победу в конкурсах победителям вручается бантик. Кто больше наберет бантиков, тот и победит.

**Конкурс 1.** Конкурс моделей (принесите взрослую одежду, которую вы уже не носите, и предложите ребятам одеться во все эти вещи, придумать своей модели название, продемонстрировать ее).

После этого конкурса может выступить модельер, который расскажет о новых тенденциях детской, подростковой, молодежной моды. Даст советы, ответит на вопросы ребят.

**Конкурс 2.** Участники должны заплести бант помощнице. У кого получилось красивее, оригинальнее, тот победит.

**Конкурс 3.** Конкурс причесок (девочки делают прически с помощью заранее приготовленных и разложенных на столах аксессуаров: это шпильки, заколки, расчески, лак, резинки, искусственные цветы и прочие украшения; юные парикмахеры дают прическам названия, демонстрируют их).

После этого конкурса стоит предоставить слово приглашенному мастеру. Он также даст советы, может даже на глазах у всех сделать стрижку или укладку одному из конкурсантов.

Призы вручаются за самую нелепую, самую красивую, или экстравагантную, необычную прическу.

**Конкурс 4.** Предлагаются разноцветные банты-ленточки, к которым прикреплены вопросы:

1. Украшение девочек. (*Бант.*)
2. На каком семейном празднике используют яркие, красочные ленты, банты? (*На свадьбе.*)
3. Какого цвета был бант у Мальвины? (*Синий.*)
4. Ленточкой какого цвета перевязывают новорожденных мальчиков? А девочек? (*Синей, красной.*)
5. Перечислить мультипликационных героев, которые носят банты. (*Бант-залстук: Леопольд, Волк, Колобки и т. д.*)
6. Длинная цветная узкая лента, которую бросают среди танцующих на балах, маскарадах? (*Серпантин.*)

**Конкурс 5.** Парад шляп.

Ребята украшают приготовленные заранее шляпы искусственными цветами, шарфами, лентами, перьями и демонстрируют их.

Призы можно давать за самую большую, самую смешную, самую реальную шляпу – все зависит от вашей фантазии.

**Конкурс 6.** Кто быстрее развяжет заранее подготовленные узлы (одинаковые для всех) на банте.

**Конкурс 7.** Конкурс эскизов.

Ребята на бумаге рисуют эскизы той или иной модели и представляют их на суд зрителей.

**Конкурс 8.** Участникам предлагается обернуть книгу подарочной бумагой и обвязать полученный подарок бантиком.

**Конкурс 9.** Конкурс визажистов.

При помощи косметики ребята создают образы, например, романтической леди или воинственной девчонки. Для этого конкурса необходимо запастись кремом, вазелином, чтобы потом легко было снять грим.

После этого конкурса приглашенные визажист, косметолог дают свои советы.

**Конкурс 10.** Из набора нескольких ленточек нужно сделать букет. У кого получится оригинальнее, тот победит.

**Конкурс 11.** Познавательный.

Командам поочередно задают вопросы «что такое?», «кто такой?», на которые ребята, посоветовавшись, отвечают. Например:

Подиум – возвышение, где прогуливаются туда-сюда, демонстрируя наряды, длинноногие девушки.

Манекенщица – ослепительная длинноногая девушка, демонстрирующая чудесные наряды (одна из самых привлекательных профессий для красивой длинноногой барышни).

Игла – древнейшее орудие труда портного, благодаря которой можно соединить одну деталь наряда с дырой.

**Конкурс 12.** Идет показ участниками своих костюмов, в которых использовано максимальное количество бантов.

## Вредные сестрички – вредные привычки

За две недели до проведения этого мероприятия попросите ребят написать сочинение-рассуждение об одной из вредных привычек: курении, алкоголизме или наркомании. Для аргументации разрешите им брать материал из любых источников: повседневная жизнь, радио, газеты, телевидение, Интернет, художественные книги. Через неделю ребята должны зачитать свои сочинения задать вопросы друг другу.

Для того чтобы эта работа не замкнулась в пределах летнего лагеря, предложите учащимся оформить собранный материал на ватмане в виде газеты, чтобы с ним могли познакомиться учащиеся школы.

Также ребята готовят выступления с агитбригадами против конкретной вредной привычки. Ребятам разбивают на группы, и они вытягивают карточку с определенной вредной привычкой.

В начале мероприятия ведущий предлагает учащимся записать на отдельном листочке начало предложения: «Мне в жизни повезло, потому что...» и закончить его. После того как дети зачитают свои варианты концовок, попросите их объяснить, почему привычки, о которых будет говориться на этом мероприятии, называют вредными.

Действительно, курение, алкоголь и наркотики могут стоить человеку жизни. Недаром их называют чумой XXI века. И наша задача понять, какой вред наносят эти привычки здоровью человека и почему, несмотря на пугающие факты, количество людей, зависящих от них, растет год от года.

Так как ребята в школьном возрасте еще достаточно скептически относятся к любой информации, то работу на мероприятии предлагается строить на сочетании теоретического материала и практической деятельности учащихся.

После того как 1-я группа представит свое теоретическое выступление «Курение и здоровье человека», всем предлагается поучаствовать в эксперименте «Легкие курильщика». Для этого каждой группе выдается «курильщик», которого надо изготовить заранее. Для его приготовления понадобятся пластиковая бутылка, сигарета, вата, спички, пластмассовая трубка. В крышке бутылки делается отверстие для трубки, в один конец трубки вставляется сигарета, в другой – ватный шарик. Дети поджигают сигарету и при помощи бутылки имитируют вдох и выдох с зажженной сигаретой. Спустя некоторое время участники рассматривают ватный шарик и делают вывод о том, что имеет курильщик в своих легких. Запах, который наполняет комнату, достаточно тяжелый, поэтому после окончания эксперимента нужно хорошо проветрить помещение. Кроме того, тех, кто возьмется проводить подобный эксперимент, хочется предупредить: прежде чем предложить его детям, поэкспериментируйте сами. Дело в том, что вата темнеет и желтеет не сразу, а на классном часе времени на этот опыт у вас будет мало. Поэтому заранее побеспокойтесь о «легких» курильщика, иначе опыт просто не удастся. Если эксперимент получится, то он произведет должный эффект и вы услышите ожидаемые выводы. Затем выступает агитбригада против курения.

После презентации материала «Алкоголизм и здоровье человека» предложите учащимся выполнить практическую работу. Для этого нужно сделать из пластилина образ алкоголика. Это может быть не обязательно человек, а какая-то фигура. После окончания работы группы афишируют свои работы и дают ответы на следующие вопросы:

- Кого мы считаем алкоголиком?
- Как обычно относятся к выпившим людям: если это родственники и если это чужие люди?
- По каким причинам люди чаще всего становятся алкоголиками?

Затем выступает агитбригада против алкоголизма.

Очень внимательно нужно отнестись к материалу, который будет презентовать 3-я группа «Наркотики и здоровье человека», так как на сегодняшний день наркомания – одна из страшнейших болезней нашего века. Кроме того, наркоторговцы делают ставку именно на подростков, которые стремятся любым способом самоутвердиться. Предлагаем ребятам упражнение «Табу». Показываем детям закрытую шкатулку или коробочку и спрашиваем: «Кто бы хотел узнать, что здесь находится?» После этого предлагаем им представить следующую ситуацию: этот предмет принесли домой родители и сказали, что там находится то, что вам нельзя. А затем просим учащихся ответить на следующие вопросы:

- Как вы себя будете вести по отношению к этому предмету после ухода родителей?
- Кто не будет обращать внимание на эту вещь? А кто все-таки, несмотря на запрет родителей, попытается туда заглянуть?
- Почему иногда хочется сделать именно то, что запретили взрослые?

Главное, чтобы ребята поняли, что именно неумное любопытство, желание попробовать то, что запрещено, часто приводят к непоправимым ошибкам и могут стоить жизни.

В итоге выступает агитбригада против наркомании.

Хорошо, если выступления ребят будет оценивать учительское жюри, это будет хороший стимул для участия ребят в данном мероприятии.

Напоследок предлагаем группам представить еще одну ситуацию: ваш друг или подруга по секрету рассказали вам, что они курят, выпивают или принимают наркотики. После обсуждения каждая группа должна вынести свое решение по проблеме: как лучше всего поступить в этой ситуации.

В заключение мероприятия предлагаем учащимся вернуться к листочкам и закончить еще одно предложение: «Если вдруг

я приобрету одну из обсуждаемых вредных привычек, то я потеряю...» Выполнение этого задания своеобразный итог, который помогает ребятам осмыслить обсуждаемый материал, а преподавателю увидеть результат проделанной работы.

## Маугли

Перед началом мероприятия ребята разбиваются на племена, всем племенам приходит письмо от Маугли следующего содержания:

«Племена!

Ужас поселился в наших душах. Мрак опустился на джунгли – похищен Огненный Цветок, цветок мира, дружбы и добра. Я, Маугли, призываю вас прийти мне на помощь и вновь зажечь этот огонь. Но для этого вам придется пройти путь очищения, состоящий из множества испытаний: так как только смелый духом, сильный телом человек с достойными помыслами сможет зажечь этот огонь! Добудьте в испытаниях нужное количество клыков и зажгите Огненный Цветок!!!

Маугли.»

Ребята бегают по испытаниям, там получают клыки, в итоге всем племенам вручаются одинаковые карты для поиска Огненного Цветка. На картах нанесено место, где зарыт Огненный Цветок.

### 1. Магический меч

На этом этапе детей встречает Безумный Рыцарь. В его руке магический меч Секир-Башка-Карачун. Этот меч обладает удивительным свойством: если его взять в руки, то он начнет наносить удары по всем окружающим, превращая их в поросят! Безумный Рыцарь хочет проверить свойства меча на несчастных детях. Для этого он завязывает одному из игроков глаза и подводит его к столу, на котором лежат несколько вещей. Игрок наугад вытаскивает одну вещь. Если это старая швабра или веник – он обречен до конца этапа подметать землю. Если это пластиковая бутылка – он обречен колотить ею себя по лбу. У Безумного Рыцаря – безумные правила. Но если этот или следующий игрок вытаскил меч (из картона), то отряду лучше разбежаться (но не убегай за пределы этапа) – ведь каждый, кого игрок посылит мечом, превратится в поросенка и будет хрюкать и визжать до конца этапа! Действие меча Безумный Рыцарь может остановить криком «Секир-Башка, не секи пока!» Затем игра повторяется для нового игрока, но поросята остаются поросятами, а дворники – дворниками (кстати, дворник тоже может стать поросенком). Игра кончается, когда

большая часть отряда хрюкает вместо обычной речи. Тогда Безумный Рыцарь нехотя расколдовывает детей: «Порося, порося, больше вы не порося!» По-моему, в этой игре нечего оценивать. Реквизит: несколько веников и пластиковых бутылок, меч из картона, покрытый фольгой.

## **2. Бабочка**

Два участника получают по большому сачку на длинной палке и по воздушному шару. Задача игроков – как можно скорее поймать соперника в сачок, стараясь не потерять шарик.

## **3. Рассказ без прилагательных**

Участники разбиваются на группы по 4 человека. Каждая группа получает задание написать за 10–15 минут рассказ на какую-нибудь тему («Как я собирался в лагерь», «Наше путешествие в лагерь» и т. д.). Но при этом в рассказе вместо определений-прилагательных должны быть оставлены пустые места. Затем группы собираются вместе и по очереди вписывают в свои рассказы прилагательные, которые наугад говорят им представители других групп. Эти прилагательные могут носить смешной (но не обидный) характер. Затем зачитываются готовые рассказы, определяется самое смешное, самое оригинальное произведение. Продолжительность игры 40–50 минут.

## **4. Части животных**

Найти животных или части от них (ухо, рога, хвост и т. д.). Определить – кто это.

## **5. Моментальный снимок**

Ведущий кладет на стол несколько предметов (карандаш, коробок, скрепку, ножик и т. п.) и накрывает их листом бумаги. Затем зовет играющих. Когда все приготовятся, он приподнимает закрывающий предметы лист на 3–5 минут и снова закрывает. Предлагается записать увиденные предметы. Потом проверяют правильность запоминания. Выигрывает запомнивший больше других и без ошибок.

## **6. Марафон**

При помощи обыкновенной спринцовки необходимо провести теннисный шарик по всей дистанции «марафона», стараясь быстрее добраться до финиша.

## **7. Человеческий узел**

Это упражнение призвано привести участников к согласию друг с другом и взаимодействию. Группа состоит из 10–12 человек. Участников просят встать в круг, дотянуться и взять правой рукой руку одного человека, а левой – руку другого. Затем их просят

распутаться, не разжимая рук. Успех зависит от того, как участники будут договариваться друг с другом. Затем участники обсуждают, как они приходят к согласию в реальной жизни, насколько важны эти соглашения.

## **8. Два вола**

На участников конкурса надевается, как упряжка, длинная веревка, и каждый из двух участников старается «утянуть» соперника за собой, в свою сторону. При этом каждый старается дотянуться до приза, который расположен в полуметре от каждого игрока.

## **9. Лунный мяч**

Замечательная игра для одной команды, которая развивает координацию, быструю реакцию и общительность. Разместите вашу группу на баскетбольной площадке или на любом поле. Для игры используйте хорошо надутый пляжный мяч. Задача группы – продержаться мяч в воздухе как можно дольше (разумеется, ударяя по нему) и не дать ему упасть на землю. В зависимости от группы установите цель – 30–100 ударов, при необходимости этот показатель можно и увеличить. Напряжение и надежда возрастают с установлением каждого «мирового рекорда».

Некоторые правила:

1. Игрок не имеет права ударить по мячу два раза подряд.
2. Засчитывайте одно очко за каждый удар и два – за удар ногой.

Не слишком сложно? «Лунный мяч» – популярная игра для всех возрастов, потому что ее очень легко понять, она не требует много опыта и подразумевает участие каждого. Так как вы стоите в кругу, ударяя по мячу, то нет никаких сомнений в том, на чем сосредоточены все взгляды – на мяче, конечно. Так как все сосредоточены на мяче, то хорошие и плохие удары не приписывают никому, и игра продолжается. После того как вы попробовали основную игру, поиграйте в один из ее вариантов.

Попросите группу, после основных 37 ударов по мячу, продемонстрировать сколько раз группа сможет ударить по мячу так, чтобы все ударили по очереди: 1) не позволяя мячу упасть на землю или 2) не пропуская игроков. Или наблюдайте за тем, как быстро мяч переходит от одного игрока к другому по очереди, т. е. через всю группу. Если мяч коснется земли, назначайте временной штраф – скажем, 5 секунд. По мячу надо ударять, а не передавать его. Сделайте эту игру постоянной и запишите наибольшее количество ударов (только руками) в течение 1 минуты. Считайте только те удары, которым не предшествовало падение мяча. Позвольте игроками самим решить, как расположиться для достижения наилучшего результата.

### 10. Морской волк

В игре участвуют две команды по два человека. Ведущий дает задание: «Если на море сильный ветер, моряки знают одну хитрость – они завязывают ленточки бескозырки под подбородком, плотно закрепляя их тем самым на голове. Бескозырка – одна на команду». Каждый игрок выполняет команду одной рукой.

### 11. Назови синоним

Игроки становятся в круг. Ведущий по очереди бросает им мячик и называет при этом, скажем, какое-то прилагательное. Игрок, которому попал мяч, должен назвать синоним и бросить мяч ведущему. Точно так же строится игра «Назови антоним!».

### 12. Равновесие со щеткой

Это – необыкновенно веселое упражнение, результатом которого является улучшение отношений между участниками и отсутствие страха выглядеть глупо в глазах других. Как много ребят пропускают доступные учебные ситуации только потому, что не хотят выглядеть глупо перед своими товарищами.

Проведение: дайте задание участникам держать щетку вертикально так, чтобы ручка была точно над ее (его) головой, и пусть они смотрят на самую верхнюю точку щетки. Попросите участников повернуться вокруг своей оси 15 раз, а затем опустить щетку на пол и наступить на нее. Во время вращения участник должен держать глаза открытыми и смотреть на конец щетки, которую нужно держать вертикально, вытянув руку. Большинство участников упадут до завершения оборотов, а у остальных будут большие трудности с тем, что нужно наступать на ручку щетки. Достоинства упражнения заключаются в следующем: 1. Это – то самое упражнение, которое большинство людей затрудняются выполнить, и таким образом они показывают свою неспособность выполнить это на глазах всех участников. Потенциально негативное изобличение снижает их нормальную чувствительность к поражению, потому что само по себе задание смешно и группа, поглощенная веселым моментом, смеясь, поддерживает любое усилие, неважно насколько оно глупо и нелепо. 2. Успешное выполнение действительно требует концентрации и согласованных усилий. Большинство людей могут контролировать головокружение.

Это упражнение также можно выполнять в парах. Если у вас есть трудности с вовлечением в работу какого-то одного участника, сообщите, что можно выполнять это упражнение в парах. Пусть один держит щетку над головой, а другой в это время кладет руки на плечи первому, и они вместе начинают вращение, глядя на щетку. Потом они вместе наступают на щетку. Пригласите помощников.

Так как в результате воздействия на среднее ухо участники теряют ориентацию, необходимо использовать как минимум четырех помощников (стоящих с севера, юга, запада и востока) для каждого выполняющего упражнение. Один из помощников следит за щеткой (готовой упасть в любой момент), а остальные наблюдают за движениями вращающегося участника – каждый помощник осознает свою ответственность за предотвращение падения товарища. Пусть 2–3 участника выполняют этот трюк перед всей группой. Затем разбейте класс на маленькие группы: участники и помощники. Это хорошее и интересное упражнение, но если его часто использовать, оно превращается в скучное, нудное и бесполезное времяпрепровождение. Предостережение: помните, головокружение может вызвать эпилептический приступ. Предупредите об этом участников и не настаивайте на выполнении упражнения, если кто-то из участников боится, что вращение может вызвать тошноту.

## Дерево загадок

**Цели:** развитие интеллектуальных способностей детей; развитие интереса к самостоятельному составлению загадок, шарад; сплочение детского коллектива.

**Возраст детей:** 9–11 лет.

**Время проведения:** 45 минут.

**Место проведения:** классная комната, любое помещение.

**Оборудование:** плакат-дерево с вопросами, классная доска, мел или лист ватмана и фломастер.

На доске прикрепляется красочный плакат-дерево с вопросами. Вопросы, ответы на которые оцениваются в 1 балл, представлены в форме загадок и помещены с обратной стороны листиков одного цвета (допустим, оранжевого).

Вопросы, ответы на которые оцениваются в 2 балла, представлены в форме шарад и помечены на «листочках» другого цвета (допустим, красного). Специальный – сложный вопрос помещен на цветке (яблоке, сундуке и т. д.), и ответ на него оценивается в 4 балла (так как шарада – вопрос состоит из 4 частей).

В конкурсе участвуют две команды. Каждая команда выбирает капитана. Вопросы снимают с дерева капитаны каждой команды поочередно. На обсуждение ответа – 1 минута. Ответ сообщает тот член команды, которого называет капитан. Если ответ неправильный или команда не может ответить на вопрос, право ответа предоставляется соперникам. Результаты записываются на доске.

Чтобы можно было использовать плакат-дерево с вопросами для проведения конкурсов неоднократно, следует сделать в нем прорези для стебелька каждого листика.

### Вопросы-загадки

(Ответы оцениваются в 1 балл.)

1. Нам и в дождь, и в зной  
Поможет друг  
Зеленый и хороший,  
Протянет нам десятки рук  
И тысячи ладошек. (*Дерево.*)
2. Травка та растет на склонах  
И на холмиках зеленых.  
Запах крепок и душист,  
А ее цветок и лист  
Нам с тобой идет на чай.  
Что за травка, отгадай! (*Душица.*)
3. Сер, да не волк,  
Длинноух, да не заяц,  
С копытами, да не лошадь. (*Осел.*)
4. Вроде сосен, вроде елок,  
А зимою без иголок. (*Лиственница.*)
5. Щеки красные, нос белый,  
В темноте сижу день целый,  
А рубашка зелена,  
Вся на солнышке она. (*Редис.*)
6. Круглая, да не мяч.  
Желтая, да не масло,  
Сладкая, да не сахар,  
С хвостиком, да не мышь. (*Рена.*)
7. Летом бежит,  
Зимой спит.  
Весна настала –  
Опять побежала. (*Река.*)
8. Нарядные сестренки  
Весь день гостей встречают,  
Медом угощают. (*Цветы.*)
9. На лугу среди букашек  
Поднялся переполох:  
Оттеснил семью ромашек  
Великан... (*чертополох.*)
10. Зеленый поясок в траве затерялся. (*Ящерица.*)

11. На стене висит тарелка,  
По тарелке ходит стрелка.  
Эта стрелка наперед  
Нам погоду узнает. (*Барометр.*)
12. Вкус у ягоды хорош,  
Куст в колечках, будто еж,  
Но сорви ее поди-ка:  
Вот и назван... (ежевика).

### Вопросы-шарады

(Ответы оцениваются в 2 балла.)

1. Чтоб насквозь ты не промок,  
Раскрываешь третий слог.  
Ты о целом слышал в школе  
И видал, конечно, в поле,  
Там, где линия земли  
С небом сходится вдали. (*Гори-зонт.*)
2. С «К» я в школе на стене,  
Горы, реки есть на мне.  
С «П» – от вас не утаю –  
Тоже в школе я стою. (*Карта-парта.*)
3. С глухим согласным  
Наливаюсь в поле,  
Со звонким –  
Сам звеню я на раздолье. (*Колос-голос.*)
4. Я дерево с цветом душистым,  
Даю я прохладную тень,  
Под кроной моей отдыхают  
В безветренный, знойный день.  
Но если согласные буквы  
В себе переставлю я,  
Получится новое слово,  
Несущее боль для меня. (*Луна-тила.*)
5. Пойди-ка в сад и погляди:  
Я там цвету, благоухая.  
Но «Г» приставишь впереди –  
И в небе я загромыхаю. (*Роза-гроза.*)
6. Я пышно красуюсь на клумбе в саду,  
Захочешь – поставь меня в вазу...  
Но с буквой «К» в огород я пойду  
И если капусту на грядке найду,  
Капусте достанется сразу. (*Роза-коза.*)
7. С «С» на дереве расту,  
С «Ж» по дереву ползу. (*Сук-жук.*)

8. Известное я блюдо,  
Когда ж прибавишь «М»,  
Летать, жужжать я буду,  
Надоедая всем. (*Уха-муха.*)
9. Мои кусты легко узнать:  
Цвету я гроздьями весною.  
Но замените мягкий знак  
На букву «А» – и я завою. (*Сирена-сирень.*)
10. Хоть мала я, но взгляни:  
Весь мир в себе я отражаю.  
Но «К» на «Ц» перемены –  
Я по болоту зашагаю. (*Капля-цапля.*)
11. С «Л» – лить слезы заставляю,  
С «Ж» – по воздуху летаю. (*Лук-жук.*)

**Вопрос-загадка**

(Ответ оценивается в 4 балла.)

Первый слог метут метлой,  
Глазом назову второй,  
Третий – резать хлеб годится.  
А четвертый – лишь частица. (*Сор-око-нож-ка.*)

**Конкурс загадок**

1. Что за чудо – синий дом,  
Окна светлые кругом,  
Носит обувь из резины,  
А питается бензином. (*Автобус.*)
2. Ходит скалка по дороге  
Грузная, огромная.  
И теперь у нас дороги,  
Как линейка, ровные. (*Дорожный каток, грейдер.*)
3. Живет в нем вся вселенная,  
А вещь обыкновенная. (*Телевизор.*)
4. В этом белом сундучище  
Мы храним на полках пищу.  
На дворе стоит жара,  
В сундучище – холода. (*Холодильник.*)
5. Наведем стеклянный глаз,  
Щелкнем раз – и помнит вас. (*Фотоаппарат.*)

**Доскажи словечко...**

1. Смело в небе проплывет,  
Обгоняет птиц полет.  
Человек им управляет. Что такое? (*Самолет.*)

2. Без разгона ввысь взлетел,  
Стрекозу напоминает.  
Отправляется в полет  
Наш российский... (*вертолет.*)
3. Кочуя порою одиноко,  
Вдруг в тишину ворвется звон,  
И голос друга издалека  
Тебе подарит... (*телефон.*)
4. Была телега у меня,  
Да только не было коня.  
И вдруг она заржала,  
Заржала – побежала,  
Глядите, побежала  
Телега без коня! (*Грузовой автомобиль.*)
5. На деревянной речке  
Плывет кораблик новый.  
Свивается в колесики  
Дымок его сосновый. (*Рубанок.*)
6. Первое – нота,  
Второе – игра.  
Целое встретится у столяра. (*Долото.*)
7. Замечательный дружище,  
Деревянная ручища,  
Да железный обушок,  
Закаленный гребешок.  
Он у плотника в почете –  
Каждый день с ним на работе. (*Топор.*)
8. Везде сует свой нос витой.  
Дыру проткнет в стене,  
Чтобы узнать, а что на той,  
Обратной стороне. (*Сверло.*)
9. Несется и стреляет,  
Ворчит скороговоркой,  
Трамваю не угнаться  
За этой тараторкой. (*Мотоцикл.*)
10. Четыре братца  
Уговорились гоняться.  
Как не бегут,  
Друг друга не догонят. (*Колеса.*)
11. Бывает ли у дождика  
Четыре колеса?  
Скажи – как называются  
Такие чудеса. (*Моечная машина.*)

12. Он в безбрежном океане  
Туч касается крылом.  
Развернутся – под лучами  
Отливает серебром. (*Самолет.*)
13. Под водой железный кит.  
Днем и ночью кит не спит.  
Днем и ночью под водой  
Охраняет мой покой. (*Подводная лодка.*)
14. Братцы в гости снарядились,  
Друг за друга уцепились.  
И помчались в путь далек,  
Лишь оставили дымок. (*Локомотив и вагоны.*)
15. Ясным утром вдоль дороги  
На траве блестит роса.  
По дороге едут ноги  
И бегут два колеса.  
У загадки есть ответ  
Этой мой... (*велосипед.*)
16. Сам не видит, а другим указывает,  
Нем и глух, а счет знает. (*Километровый столб  
с указателем.*)
17. За лесом усатое море лежит,  
Волна за волною по морю бежит.  
Пройдет по волнам великан-пароход.  
И каждую каплю с собой заберет. (*Комбайн.*)
18. Она с винтом пустилась в пляс,  
А он, кружась, в доске увяз. (*Отвертка и шуруп.*)
19. Распустила алый хвост,  
Улетела в стаю звезд.  
Наш народ построил эту  
Межпланетную... (*ракету.*)
20. Есть у нас в квартире робот,  
У него огромный хобот.  
Любит хобот чистоту  
И гудит, как лайнер ТУ. (*Пылесос.*)
21. Страну чудес откроем мы.  
И встретимся с героями  
В строчках на листочках,  
Где страницы на точках. (*Книга.*)
22. У стены большой и важной  
Дом стоит многоэтажный.  
Мы на нижнем этаже  
Всех жильцов прочли уже. (*Книжный шкаф.*)

23. Дороги имеются – ехать нельзя,  
Земля есть – пахать нельзя,  
Луга есть – косить нельзя,  
В реках, в морях воды нет. (*Географическая карта.*)
24. Шар не велик,  
Лениться не велит,  
Если знаешь предмет,  
То покажет весь свет. (*Глобус.*)
25. По стране в поход идем –  
Друга мы с собой берем.  
Он не даст нам заблудиться,  
От маршрута отклониться,  
Нам покажет верный друг  
Путь на север, путь на юг. (*Компас.*)
26. Ходит по небу рука,  
Задевает облака,  
А под нею гам и гром –  
Вырастает новый дом. (*Строительный кран.*)
27. Длинной шеей верчу,  
Груз тяжелый подхвачу,  
Где прикажут – положу.  
Человеку я служу. (*Подъемный кран.*)
28. Сам вагон открыл нам двери,  
В город лестница ведет.  
Мы своим глазам не верим:  
Все стоят, она идет. (*Эскалатор в метрополитене.*)
29. В воде он медленно плывет,  
В станке летает взад-вперед. (*Челнок.*)
30. Из разного бывает материала:  
То из земли, то из воды, то из металла. (*Вал.*)
31. Они обычно для шитья,  
И у ежа их видел я.  
Бывают на сосне, на елке,  
А называются... (*иголки.*)
32. Над рекою поперек  
Великан однажды лег.  
Через реку по спине  
Он ходить позволит мне. (*Мост.*)
33. Тучек нет на горизонте,  
Но раскрылся в небе зонтик.  
Через несколько минут  
Опустился... (*параплан.*)

34. Поселились мудрецы  
В застекленные дворцы,  
В тишине наедине  
Открывают тайны мне. *(Книги.)*
35. Скажи, кто дела так боится,  
Как палки – пес,  
Как камня – птица? *(Лентяй.)*
36. Встало с краю улицы  
В длинном сапоге  
Чучело трехглазое  
На одной ноге.  
Где машины движутся,  
Где сошлись пути,  
Помогает улицу  
Людям перейти. *(Светофор.)*
37. Толстый тонкого побьет –  
Тонкий что-нибудь забьет. *(Молоток, гвоздь.)*
38. Берега зеленые,  
вода красная,  
рыбки черные. *(Арбуз.)*
39. Проживают в темнице  
вспыльчивые сестрицы. *(Спички.)*
40. В одну сторону толкает,  
А в другую не пускает. *(Ветер.)*
41. Надо мной – дуга,  
Да не радуга,  
А во мне – вода,  
Да ненадолго. *(Ведро на коромысле.)*
42. Она черная?  
Нет, красная.  
А почему белая?  
Потому что зеленая. *(Смородина.)*
43. Ни вода, ни суша,  
В лодке не проплывешь  
И пешком не пройдешь. *(Болото.)*
44. Висит сито,  
Не руками сшито. *(Паутина.)*
45. Ты от нее – она за тобой,  
Ты за ней – она от тебя. *(Тень.)*
46. Сильнее солнца,  
Слабее ветра,

- Ног нет, а идет,  
Глаз нет, а плачет. *(Туча.)*
47. Стоит дерево, цветом зелено,  
В этом дереве четыре угодя:  
Первое – больным на здоровье,  
Второе – от тьмы свет,  
Третье – текучих и сыпучих пеленать,  
Четвертое – свежий колодец. *(Банный веник, лучина, береста для посуды, березовый сок.)*
48. Свернешь – клин,  
Развернешь – блин. *(Зонт.)*
49. Когда он нужен, его выбрасывают,  
Когда не нужен – поднимают. *(Якорь.)*
50. Сама не ходит, а других водит. *(Дорога.)*
51. Чем больше от нее отбавишь,  
Тем она больше становится. *(Яма.)*
52. Я хожу, а он остается. *(След.)*
53. Бежит без ног, рукава без рук. *(Река.)*
54. Без ног – бежит, не догонишь,  
Без крыльев – летит, не поймаешь. *(Время.)*
55. Всегда во рту, а не проглотишь. *(Язык.)*
56. Кто приходит, кто уходит –  
Все ее за ручку водят. *(Дверь.)*
57. Кверху дном – полная, книзу дном – пустая. *(Шапка.)*
58. Днем обручем, ночью змеей. *(Пояс.)*

### Загадки-шутки

- Загадка пастуха.  
У этой загадки забавный конец!  
Паслись на опушке 16 овец.  
У леса ходили они по опушке,  
Вдруг 5 побежали с опушки к речушке.  
Подумай (вопрос не лишен интереса).  
Сколько овечек осталось у леса?  
(Совет: чтоб в ответе был ты прав,  
Прошу учесть овечий нрав.)
- Какое государство начинается на «А» и оканчивается тремя «Я»? *(Австрия.)*
- В какой клетке не держат птиц и зверей? *(В тетрадной.)*
- В каких лесах не водится дичь? *(В строительных.)*
- Из какого крана не берут воду? *(Из подъемного.)*

6. Каким поясом нельзя подпоясаться? (*Географическим.*)
7. Какой вид художественного произведения обозначается человеческим именем? (*Роман.*)
8. Из какого сосуда не напьешься? (*Из пустого.*)
9. Название какой реки у тебя во рту? (*Десна.*)
10. Новая посудина, а вся в дырках. (*Дуришлаг.*)
11. Каким гребнем нельзя причесаться? (*Гребнем волны.*)
12. Сын моего отца, а мне не брат. (*Я сам.*)
13. Из каких двух нот можно сварить суп? (*Фа, соль.*)
14. Перечислите пять дней подряд, не называя ни чисел, ни дней недели. (*Позавчера, вчера, сегодня, завтра, послезавтра.*)
15. Какой город летает? (*Орел.*)
16. Как написать слово «мышеловка» пятью буквами? (*Кошка.*)
17. Что легче – пуд железа или пуд сена? (*Одинаково.*)
18. По чему, когда хочешь спать, идешь на кровать? (*По полу.*)
19. На что Степа шляпу купил? (*На голову.*)
20. Каких камней в море нет? (*Сухих.*)

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

- Афанасьев С.П., Коморин С.В.* Триста творческих конкурсов. Кострома: РЦ НИТ «Эврика-М», 1999.
- Волина В.В.* Праздник букваря. М.: АСТ-пресс, 1996.  
Выпуски «Клуб эрудитов». № 1–5. Кострома: ММЦ.
- Григоренко Ю.Н., Кострецова У.Ю.* Коллективно-творческие дела. М.: Педагогическое общество России, 2001.
- Детские праздники: сценарии, игры, конкурсы. М.: Рипол классик, 2006.
- Журнал «Воспитание школьников». 1994–2003 гг.
- Журнал «Начальная школа». 1989–1997 гг.
- Журнал «Школьная библиотека». 2005. № 1–2.
- Капустина Ю.Е.* Детям до шестнадцати вход разрешен. Ярославль: Академия развития; Академия Холдинг; 2003.
- Кугач А., Турыгина С.* Школьные праздники, конкурсы, шоу-программы. Ярославль: Академия развития; Академия Холдинг, 2004.
- Кулаченко М.П.* Веселое лето. Ростов-н/Д: Феникс, 2005.
- Кульневич С.В., Лакоценина Т.П.* Воспитательная работа в современной школе. Воспитание: от формирования к развитию. Ростов-н/Д, 2000.
- Локалова М.С.* Праздник в подарок. Ярославль, 2000.
- Малахова М.М., Касаткина Н.А., Еременко Н.И., Желтонова Л.А.* Сценарии общешкольных праздников и мероприятий. Волгоград: Учитель, 2006.
- Малые формы работы / Авт.-сост. С. Афанасьев, А. Тимонин, Л. Тимонина. Кострома: Метод. центр «Вариант», 2000.
- Марфина С.В.* Летний лагерь от А до Я. Ярославль: Академия развития, 2005.
- Осипенко И.* «Классные праздники», или Как научить школьников жить весело. Ярославль: Академия развития; Академия Холдинг, 2002.

Ох, весна! Вып. 3. Воронежский областной институт повышения квалификации и переподготовки работников образования. Воронеж, 2001.

Панфилова Н.И., Садовникова В.В. 35 суббот плюс каникулы. М.: Новая школа, 2001.

Петровская Е.К. Какой у нас сегодня праздник, мама? М., 1992.

Поздравления к именинам и праздникам. М.: Рипол классик, 1998.

Регельсон Л. Святая Троица – первообраз соборности // Наука и религия. 1992.

Руденко В.И. Лучшие сценарии для летнего лагеря. Настольная книга воспитателя и вожатого. Ростов-н/Д: Феникс, 2004.

Савинова С.В., Савинов В.А. Ах, лето! Работа с детьми в летних загородных и пришкольных лагерях. Волгоград: Учитель, 2003.

Сергеева В.П. Планирование и организация работы от «А» до «Я». М., 2001.

Сколотнев Л.Е. Праздники в школе. СПб.: Издательский дом «Литера», 2002.

Шаламова Л.Ф., Ховрин А.Ю. Вожатый – старт в профессию. М., 2002.

Шмаков С.А. Нетрадиционные праздники в школе. М.: Новая школа, 1997.

## СОДЕРЖАНИЕ

Предисловие .....	3
<b>НОРМАТИВНЫЕ ДОКУМЕНТЫ</b>	
Порядок проведения смен с дневным пребыванием .....	4
Гигиенические требования к устройству, содержанию и организации режима в оздоровительных учреждениях с дневным пребыванием детей в период каникул. Санитарно-эпидемиологические правила СП 2.4.4.969-00 (извлечения) .....	11
Форма приказа об организации летнего отдыха учащихся .....	24
Акт школьно-оздоровительного лагеря о проведении плана эвакуации детей на случай возникновения пожара .....	26
Форма заявления о приеме в лагерь .....	26
Рекомендации по использованию школьных спортивных площадок для организации физкультурно-оздоровительной работы с детьми в условиях оздоровительного лагеря с дневной формой пребывания .....	27
Характеристика студента(ки) .....	31
Подготовка к работе пришкольного лагеря .....	32
Оборудование помещений, предназначенных для работы лагеря ..	33
Организация работы в лагере .....	34
Организационный период .....	35
Основной период .....	37
Итоговый период .....	38
Организация работы отряда .....	38
Что должен содержать дневник начальника лагеря? .....	38
Образец ведения дневника воспитателя отряда .....	39
Требования к отрядному уголку .....	51
Варианты названий отрядов и их девизы .....	52
Коллективно-творческие дела (КТД) .....	57
<b>ВНУТРИЛАГЕРНЫЕ МЕРОПРИЯТИЯ</b>	
Тематические дни .....	59
Праздник лета (Открытие лагерной смены) .....	59
День творчества .....	64

В гостях у сказки ( <i>Игра-путешествие</i> ) . . . . .	68
День сказки . . . . .	73
Удивительный мир животных . . . . .	80
В гостях у лета ( <i>Игра по принципу крестики-нолики</i> ) . . . . .	83
День памяти ( <i>Война и дети</i> ) . . . . .	85
Поход на природу со спортивными состязаниями . . . . .	92
Праздник цветов . . . . .	94
День экологии . . . . .	103
Море смеха в капле грусти . . . . .	110
День именинника . . . . .	115
Летняя карусель ( <i>Игра-путешествие</i> ) . . . . .	120
Троица ( <i>Сценарий-конспект праздника</i> ) . . . . .	126
Игра – веселая пора . . . . .	141
Игры в помещении во время дождя . . . . .	146
Игры детей мира . . . . .	152
Развивающие игры . . . . .	154
Подвижные игры . . . . .	155
Спортивные мероприятия в лагере . . . . .	160
Игры на улице . . . . .	168
Интеллектуальные мероприятия . . . . .	175
Брейн-ринг . . . . .	175
Звездный час . . . . .	178
12 стульев . . . . .	182
Викторина «Золотое кольцо России» . . . . .	183
Экомарафон . . . . .	185
Викторина «Две столицы» . . . . .	187
Интеллектуальные гонки . . . . .	188
Интеллект-шоу . . . . .	191
Развлекательные мероприятия в лагере . . . . .	193
Крестики-нолики . . . . .	193
Остров сокровищ . . . . .	197
Воздушный флот . . . . .	198
Вперед, за приключениями! . . . . .	199
Радуга . . . . .	202
Портрет . . . . .	205
Юные пожарники . . . . .	206
Учат в школе . . . . .	206
Маг-волшебник . . . . .	208
Веселый поезд . . . . .	209
Полет к звездам . . . . .	210
Веселый алфавит . . . . .	210
Диалоги о животных . . . . .	212
Цветочный карнавал . . . . .	214
По бескрайним морям . . . . .	215
Мой друг надежный – знак дорожный . . . . .	220
Праздник любимой игрушки . . . . .	224
Сказочная страна оригами . . . . .	225

Олимпийские игры ( <i>Спортивный праздник</i> ) . . . . .	226
Самый лучший день в году ( <i>День именинника</i> ) . . . . .	228
Праздник цветных карандашей . . . . .	233
Крестики-нолики ( <i>Конкурсная игра</i> ) . . . . .	235
Морской праздник ( <i>Познавательная шоу-игра для младшего и среднего возраста</i> ) . . . . .	238
Праздник «Игры и игрушки» . . . . .	241
Золушка лагеря . . . . .	245
Игра «Следопыт» . . . . .	249
Игра «100 к одному» . . . . .	250
Литературная викторина ( <i>Конкурсная программа по страницам детских произведений</i> ) . . . . .	253
Брейн-ринг по сказкам ( <i>Интеллектуальная игра</i> ) . . . . .	257
Как Ивана женили ( <i>Сказочное представление</i> ) . . . . .	261
Эти забавные животные ( <i>Юмористический конкурс</i> ) . . . . .	267
Красная шапочка ( <i>Сказка-экспромт</i> ) . . . . .	269
Лес чудес ( <i>Игра-путешествие</i> ) . . . . .	271
Сказочное путешествие Незнайки ( <i>Театрализованное представление</i> ) . . . . .	279
Дети в роще ( <i>Музыкальная пьеса по одноименной сказке К.Д. Ушинского</i> ) . . . . .	284
Лекарственные растения . . . . .	288
Карнавал леса и цветов . . . . .	291
Лес летом . . . . .	293
Праздник красок ( <i>Утренник</i> ) . . . . .	296
Приметы лета . . . . .	301
Бал цветов ( <i>Танцевально-музыкальный праздник</i> ) . . . . .	301
Наш славный рыцарь ( <i>Конкурсная программа для мальчиков</i> ) . . . . .	304
Радуга, радуге радуйся . . . . .	306
Конкурс актерского мастерства . . . . .	307
Путешествие по знакам зодиака . . . . .	309
День Green Peace . . . . .	311
Ах, мода, мода . . . . .	312
Вредные сестрички – вредные привычки . . . . .	314
Маугли . . . . .	317
Дерево загадок . . . . .	321
Список литературы . . . . .	331

*Учебно-методическое издание*

## **Мозаика Детского Отдыха**

***Авторы-составители:***

САВЧЕНКО Елена Викторовна  
ЖИРЕНКО Ольга Егоровна  
ЛОБАЧЕВА Светлана Игоревна  
ГОНЧАРОВА Елена Ивановна

## **ЛЕТНИЙ ЛАГЕРЬ НА БАЗЕ ШКОЛЫ**

*Дизайн обложки* *Елизаветы Шевейко*

Налоговая льгота – ОКП 005-93-953. (Литература учебная).  
Издательство «ВАКО»

Подписано к печати с диапозитивов 21.05.2007.  
Формат 84×108/32. Печать офсетная. Гарнитура Таймс.  
Усл. печ. листов 17,64. Тираж 10 000 экз. Заказ №

Отпечатано с готовых диапозитивов  
в ОАО «Дом печати – ВЯТКА»  
610033, г. Киров, ул. Московская, 122