

Педагогический кейс вожатого

**Студентки 36 группы
Шамсутдиновой Эльвины**



Названия и девизы отрядов

Тема: волонтерство

1) «Новое поколение»

Девиз: А девиз наш таков — больше дела, меньше слов

2) «Высшая лига»

Девиз: Помогаем всем вокруг!

Лучший мир за нами, друг!

3) «Помогайки»

Девиз: Люди помочь друг другу должны

Кто это сделает, если не мы?

Мы- волонтеры великой страны,

Наши дела России нужны!

4) «Добровольцы»

Девиз: Мы волонтеры-

А это значит,

Мы не боимся неудачи!

5) «Дети XXI века»

Девиз: Мы дети XXI века

Проблемы и трудности нам не помеха!

Мы сильные дети единой страны!

Живём под девизом: Живите как мы!

Тема: экономика

1) «Коммерсанты»

Девиз: Мы коммерсанты рыночного века, в наших руках судьба человека.

2) «Богатеи»

Девиз: Как сложить и посчитать,

Всем расскажем мы на пять!

3) «Бизнесмены»

Девиз: Мы богатеи XXI века,

Всегда и везде мы добьемся успеха!

4) «Деловые люди»

Девиз: Чтобы стать миллионером- занимайся больше делом!

5) «Рубли»

Девиз: Мы тем ценны, что нас так много!

Тема: медиа

1) «Фотографы»

Девиз: Мы фотографы от Бога,
Запечатлим тебя в два счета!

2) «Корреспонденты»

Девиз: На месте не сидим мы никогда!

3) «Орбита FM»

Девиз: Это не радио, это отряд, попал сюда и жизни рад. Жить интереснее будет вдвойне, мы на правильной волне!

4) «ОРТ»

Девиз: Оригинальные, романтичные, талантливые. Первый покажет!

5) «Интернет»

Девиз: Мы команда интернет — наш девиз проблемам — нет!

Игры

В автобусе:

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

2) Два ряда в автобусе выступают в роли двух команд. На любую букву (например, А), называемую ведущим дети должны называть вещи, которые, они хотят взять с собой в дорогу (арбуз, атомоход, абрикос, аллигатор...).

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

Например:

«Что стоишь, качаясь?..»
«...Качает, качает волна морская».

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

4) Можно выяснить, не забыли ли мы взять с собой в лагерь что-то важное. Для этого вы задаете подобные вопросы: «Полотенце взяли?», «Хорошее настроение взяли?», «Глаза взяли?», «Жареного бегемота взяли?», а ребята будут хором на них отвечать. Если окажется, что кто-то прихватил с собой в лагерь желтую подводную лодку или запасные коленки, поинтересуйтесь, каким образом удалось упаковать их в чемодан, где это продается, можно ли посмотреть, померить и есть ли разрешение на провоз этого ценного предмета в автобусе.

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

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

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

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

На знакомство:

1) Муха на...

Игроки становятся в круг или хаотично по комнате. У одного в руках находится свернутая газета – он ведущий. Ведущий поднимает газету так, как будто хочет ей ударить муху, летающую по комнате, а потом выбирает кого-то из ребят и идет в его направлении. Тот, кого он выбрал, должен быстро вспомнить имя любого человека в кругу и сказать «Муха на ...», тогда ведущий поворачивается к этому человеку и начинает идти в его направлении, пока он тоже не вспомнит чье-нибудь имя. Если ведущий успел стукнуть свою «жертву» газеткой, то он отдает газету жертве, а сам присоединяется к ребятам. Теперь ведущим становится тот, кого стукнули, и игра повторяется.

2)

Участники становятся в круг и под слова ведущего прыгают по кругу по часовой стрелке на одной ножке. Ведущий вместе с детьми произносит:

«Скачет	—	скачет	воробей-бей-бей,
Собирает		всех	друзей-зей-зей,
Много-много		разных	нас-нас-нас

Выйдут Леночки сейчас»

На этом моменте Леночки выходят в центр круга и прыгают вокруг своей оси на одной ножке под аплодисменты участников. После встают на свои места, и игра начинается заново, участники прыгают на другой ножке в обратную сторону. Ведущий называет следующее имя.

3) Каждый участник получает бумажное сердечко, на котором он пишет свое имя. Вожатый идет со шляпой (красивым пакетом) по кругу, участники громко называют свои имена и опускают сердечки в шляпу. После этого второй вожатый проходит по кругу и теперь участники достают из шляпы одно из сердечек, читает вслух написанное на нем имя и отдает его хозяину.

4) Игроки делятся на две команды, которые располагаются друг напротив друга на небольшом расстоянии в шеренгах или линиях. Одна из команд получает мяч. По сигналу ведущего первый игрок команды бросает мяч игроку второй команды, называя свое имя. Тот ловит мяч и возвращает его следующему игроку первой команды, называя свое имя. Игрок, стоящий последним, получив мяч, передает его в обратном направлении, но уже называя свое имя и имя того, кому он бросает мяч. И так до тех пор, пока мяч не попадет в руки первому игроку первой команды.

Можно усложнить игру тем, что при неверном произнесении имени или потере мяча участники начинают игру заново.

5) Ведущий предлагает присутствующим объединиться по группам в 4 человека, группы формируются по указанному признаку. Например: по цвету глаз, форме причёсок, обуви, цвету одежды, и т.д. В сформированной группе все по кругу представляются и завязывают на 5 минут разговор на любую тему. Затем всем предлагается объединиться в группы по другому признаку и попытаться поговорить и т.д. Потом можно поговорить в общую игру.

На сплочение коллектива:

1) Проводник.

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

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

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

2) Путаница.

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

3) Любое число.

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

4) Глаза в глаза.

Участники садятся в круг так, чтобы было хорошо видно каждого, руки кладут под ягодицы. Молча, не употребляя мимики лица, одними глазами необходимо найти себе пару (нельзя «договариваться» с соседями и с теми, кто сидит через одного). По сигналу ведущего все встают и подходят к своей паре. Скорее всего, сразу не все смогут «договориться глазами», поэтому упражнение повторяется, но при этом участники рассаживаются на другие места в кругу. Игра продолжается до тех пор, пока у каждого не будет своей пары.

5) Участники встают в круг и берутся двумя руками за веревку, которая находится внутри круга.

Задание: «Сейчас всем надо закрыть глаза и, не открывая глаз, не выпуская из рук веревку, построить треугольник».

Сначала возникает 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.

Практика этой игры показывает, что обычно эти функции на себя берут лидеры.

На выявление лидера:

1) Слон

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

2) Я — лидер

Ребята делятся на 2—3 равные по количеству участников команды. Каждая команда выбирает себе название. Вожатый предлагает условия: «Сейчас команды будут выполнять задания после слова «Начали!»». Выигравшей будет считаться та команда, которая быстрее и точнее выполняет задание. Таким образом, деление ребят на команды создает дух соревнования, который является немаловажным для детей.

Ведущий. Первое задание. Сейчас каждая команда должна сказать хором какое-нибудь одно слово. Начали!

(Для выполнения этого задания всем членам команды необходимо договориться. Именно эту функцию берет на себя человек, стремящийся к лидерству.)

Ведущий. Второе задание. Здесь необходимо, чтобы (без предварительной договоренности) быстро встала половина команды. Начали!

(Интерпретация этой игры сходна с интерпретацией игры «Карабас»: встают самые активные участники группы, включая лидера.)

Ведущий. Третье задание. Сейчас все команды летят на космическом корабле на Марс, но для того чтобы полететь, нам нужно как можно быстрее организовать экипажи. В экипаж входят капитан, штурман, пассажиры и «заяц». Итак, начали!

(Обычно функции организатора опять же берет на себя лидер, но распределение ролей часто происходит таким образом, что лидер выбирает себе роль «зайца». Это можно объяснить его желанием передать ответственность командира на плечи кого-нибудь другого.)

Ведущий. Задание четвертое. Мы прилетели на Марс и нам нужно как-нибудь разместиться в марсианской гостинице, а в ней только один трехместный номер, два двухместных номера и один одноместный. Вам необходимо как можно быстрее распределиться, кто в каком номере будет жить. Начали!

3) Отряд целиком или, разбившись на микрогруппы, пробует построить, взявшись за руки в круг, различные буквы и цифры.

4) Группа встает в круг, и все участники закрывают глаза (надевают повязки). На пол у ног игроков кладется веревка, и дается задание найти и поднять ее. Когда все участники держат веревку в руках, им предлагается складывать из нее различные геометрические фигуры. При этом соблюдаются правила: веревку должны держать все участники; члены группы могут говорить друг с другом, но никто не должен открывать глаза. Группе необходимо: образовать квадрат, создать равносторонний треугольник, сложить любую трапецию.

5) В коробочку высыпается большое количество камушков различной формы и цвета. Группа садится в круг за один стол. Коробочка кладется на середину. Участникам говорится, что необходимо выбрать тот камушек, который им больше нравится. Далее дается задание молча, не прикасаясь к камушкам других участников, выстроить камушки в линию по убыванию, составить из них букву, расположить от самого темного к самому светлому и пр.

Игры в помещении:

1) Нужно перекидывать воздушный шарик друг другу, но при этом нельзя двигаться с места, отрывать ступни от пола. Тот, кто сдвинулся с места или кто последним коснулся мяча, когда его уже никто не поймал, получает штрафное очко. Получивший три штрафных очка выбывает из игры - он садится и наблюдает за игрой других. Выигрывает тот, кто остаются последними на игровом поле.

2) Условие игры: все участники садятся в тесный круг. Затем каждый должен положить руку на правое колено соседу слева. Затем, начиная с вожатого, по часовой стрелке по всем кленкам 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 хлопок раньше. Если игрок убрал обе руки, он выходит из круга, а игра продолжается. Для усложнения задачи вожатый все быстрее дает счет, под который должен быть произведен хлопок.

3) «Моргалочки». Она является одной из самых веселых игр в летнем лагере в помещении. Половина участников садится на стулья, а остальные стоят позади каждого из них. Одно сиденье должно пустовать, причем стоящий за ним игрок подмигивает любому из своих сидящих товарищей (все они смотрят на него). Когда ребенок увидел, что ему подмигнули, ему необходимо быстро занять свободный стул. Однако стоящий за его стулом игрок будет препятствовать этому: ему достаточно всего лишь поместить на плечо выбранного участника руку. Если это удалось, дети меняются местами.

4) «Рыбы, птицы, звери». Такие игры для школьного лагеря в помещении развивают память и словарный запас. Дети образуют круг, в центре которого стоит водящий. Он закрывает глаза и начинает медленно вращаться вокруг своей оси, закрыв глаза и вытянув правую руку. При этом ребенок произносит «Рыбы, птицы, звери». Потом водящий внезапно останавливается и указывает на одного из игроков, сказав одно из этих слов. Выбранный участник должен вспомнить название рыбы, животного и т. д. Если на счет три он это не сделал, он выбывает. Названия не должны повторяться.

5) 10 человек едят на отдельных листочках одно слово по своему выбору. Листочки собираются и перемешиваются в шапке. Другие 10 человек берут из шапки по одному листочку и читают его про себя. Суть игры: рассказать связную историю, используя слова из шапки. Первый

игрок начинает со слова: "Однажды..." и придумывает предложение со словом, которое он вытащил. Второй продолжает и так далее. Одновременно те, кто вытянули листы из шапки, пишут свои слова на других листках и кладут в шапку. Их вынимают те, кто первыми писали слова. Тогда историю придумывают две команды по очереди.

На свежем воздухе:

1) Ребята выстраиваются в колонну, каждый держит впереди стоящего за пояс. Они изображают «дракона». Первый в колонне - это голова дракона, последний - хвост. По команде ведущего «дракон» начинает двигаться. Задача «головы» - поймать «хвост». А задача «хвоста» - убежать от «головы». Туловище дракона не должно разрываться, т.е. играющие не имеют права отцеплять руки. После поимки «хвоста» можно выбрать новую «голову» и новый «хвост».

2) На площадке чертится коридор («ров») шириной до 1 метра. Ров можно начертить зигзагообразный, где уже, где шире. Во рву располагаются водящие - «волки». Их немного - всего 2 или 3. Все остальные играющие - «зайцы» - стараются перепрыгнуть через ров и не оказаться осаленными. Если до зайца дотронулись, он выбывает из игры или становится «волком». «Волки» могут осалить «зайцев» только находясь во рву. «Зайцы» ров не перебегают, а перепрыгивают. Если нога «зайца» коснулась территории рва, это значит, что он «провалился в ров» и в этом случае также выбывает из игры.

3) Все ребята встают, взявшись за руки, по три человека, образуя беличье гнездо. Между собой они договариваются, кто будет белкой, кто - орехом, кто - шишкой. Водящий один, гнезда у него нет. Есть в этой игре еще и ведущий, который произносит слова: белки, шишки, орехи. Если он сказал белки, то все белки оставляют свои гнезда и перебегают в другие. В это время водящий занимает свободное место в любом гнезде, становясь белкой. Тот, кому не хватило места в гнездах, становится водящим. Если ведущий говорит: орехи, то местами меняются орехи и водящий, занявший место в гнезде, который становится орехом. Водящий и ведущий могут быть разными людьми, а может обе функции выполнять один человек. Ведущим может быть подана команда: белки-шишки-орехи, и тогда меняются местами сразу все.

4) 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 корточки (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.

5) Украси 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.

Игры с залом:

1) Ведущий: Ребята, а теперь я буду называть различные предметы, если они летают, вы должны говорить хором: «Летают, летают...». При этом показываете полет движения рук. Если предметы не летают, молчите.

Самолет, вертолет, сапоги, шмель, комар, лебеди, носорог, журавли, страусы, дыня, соловей, ракета, белка, утюг, воробей, самолет, ласточка, лампа.

2) «Ухо, нос»

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

3) «Кукушка»

Ведущий: повторяем за мной слова:

Ой-ля-тарира! (ударяем ладошками по коленям)

Ой-ля-ку-ку!

Ой-ля-тарира!

Ой-ля-ку-ку!

(при произнесении слов «ку-ку» щелкаем пальцами рук. Кукушка может куковать 10 и более раз, при этом темп возрастает).

4) «Летит шар»

Ведущий: разучиваем слова

Летит, летит по небу шар

По небу шар летит,

Но знаем, что до неба

Никак не долетит.

(мелодия песни «в лесу родилась елочка»)

Ведущий: а теперь каждый раз слова заменять будем движениями:

Летит - размахиваем руками,

Небо - поднимаем указательный палец вверх,

Шар - круговое движение рук.

5) «Ипподром»

Ведущий: «Кони выходят на старт».

Играющие: имитируют топок копыт, ударяя себя по коленям ладонями, попеременно то левой, то правой.

Ведущий: «На старт! Внимание! Марш!».

Играющие: постепенно убыстряют бег, с большей частотой ударяя себя по коленям.
Ведущий: «Барьер!»(двойной барьер)
Играющие: делают один, два хлопка по коленям сразу двумя ладонями.
Ведущий: «Бежим по мостовой».
Играющие: попеременно ударяя себя кулаками по ключицам.
Ведущий: «Бежим по траве».
Играющие: Трут ладонь о ладонь.
Ведущий: «По болоту».
Играющие: подносят указательные пальцы к уголка рта. Попеременно двигают их вверх - вниз, всасывая ртом воздух, получаются своеобразные звуки.
Ведущий: «Трибуна».
Девушки кричат: «Давай - давай! Э-ге-ге».
Юноши: «Ого-го-го» и свистят.
Ведущий: «Скоро финиш».
Играющие: Вытирают пот, имитирую одевания венка на шею.
Примечания: Ведущий может чередовать по своему усмотрению задания проходить новые.

Подвижные игры:

1. «Светофор». На площадке расчерчивают две линии, расстояние между которыми составляет 5-6 м. Играющие размещаются за одной из этих линий, а ведущий находится посередине спиной к участникам. Он должен произнести вслух название любого цвета. Задача игроков – пробежать мимо ведущего до второй линии так, чтобы он их не коснулся. Если одежды названного оттенка на ребенке нет, ведущий его не трогает, а если есть – он может коснуться его, и тогда пойманный ребенок становится ведущим. Организовать такие игры на улице, рассчитанные на летний лагерь, очень просто, поскольку дополнительное оборудование не потребуется.
2. «Тропинка». Дети образуют цепочку, взявшись за талию, а тот, кто оказался в ее главе, становится водящим. Все двигаются в виде «змейки» по тропинке, повторяя движения водящего, который может бежать, подпрыгивать, перелезть через различные препятствия. При этом участники не должны нарушать целостность цепочки. Если это произошло, игра заканчивается.
3. «Заколдованный замок». Это одна из самых любимых детьми спортивных игр для лагеря на свежем воздухе. Из участников создают 2 команды, одна из которых «расколдовывает замок», а вторая всячески стремится помешать ей. В роли замка может выступить стена либо дерево. Возле «замка» расположены «главные ворота» - дети из второй команды, которым завязали глаза. По команде ведущего игроки из команды, расколдовывающей замок, тихо начинают двигаться к «воротам». Их задача – дойти до «ворот» и тихо пройти через них к «замку» незамеченными. Однако если «ворота» осалят их, участники первой команды считаются выбывшими. Такие игры на природе в лагере всегда оказываются очень интересными.
4. «Гнездышко». Участники образуют круг и приседают на корточки, держась за руки. Так они образуют «гнездышко» для «птички» - ребенка, находящегося в середине круга. Снаружи находится еще одна «птичка» - ребенок-ведущий, который подает команду: «Птичка вылетает!». Игроки «гнезда» бросаются в рассыпную и летают, изображая птиц. По команде «В гнездо!» игроки опять должны быстро присесть на корточки. Кто не успел, превращается в ведущего. Среди всех веселых игр для лагеря, в которые играют на свежем воздухе, - это одна из самых

5. Слоники и жирафы

Ход игры: на противоположных сторонах игровой площадки вычерчиваются линии городов, между которыми чертят среднюю линию. Игроки делятся на 2 команды — «слоников» и «жирафов». Каждая команда выбирает себе капитана. Команды выстраиваются шеренгами на противоположных сторонах за линией своего города. По сигналу капитан команды «слоников» посылает одного из своих игроков к «жирафам». Он должен добежать до команды противников, дотронуться рукой до одного из «жирафов» и успеть убежать в свой город.

Тот «жираф», до которого дотронулся «слоник», должен постараться его догнать до средней линии. Если он успевает это сделать, то «слоник» выбывает из игры. Выигрывает команда, сохранившая большее количество игроков. Когда игра повторяется вновь, ее начинает команда жирафов.

Оформление уголков

Тема: медиа



Материалы: ватман, цветная бумага, фотографии, клей, ножницы, скотч



Материалы: ватман (2-3), цветная бумага, краски, ножницы, клей, картон, скотч



Материал: ватман (2 штуки), цветной картон, цветная бумага, клей, ножницы, краски, кисти.



Материалы: ватман (2 штуки), диски, цветная бумага, ножницы, клей, скотч, фломастеры, краски, кисти



Материалы: ватман, цветная бумага, картон цветной, ножницы, краски, кисти, степлер, клей

Тема: волонтерство



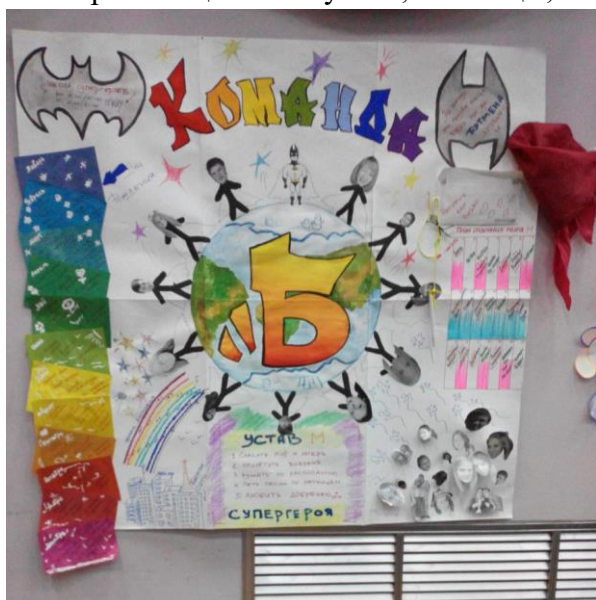
Материалы: ватман, цветные карандаши, краски, скотч



Материалы: ватман, цветная бумага, ножницы, клей, краски, кисти.



Материалы: цветная бумага, ножницы, ленточки (зеленые), скотч, клей, картон



Материал: ватман, стикеры, краски, кисти, фломастеры, клей



Материал: ватман, цветная бумага, ножницы, клей, фломастеры

Тема: экономика



Материалы: ватман, краски, кисточки, цветная бумага, картон цветной, клей, ножницы.



Материалы: ватман, краски, кисточки, фломастеры



Материалы: ватман, цветная бумага, краски, кисточки, клей, ножницы



Материалы: ватман, фломастеры, краски, кисточки, стикеры



Материалы: ватман (обои) , цветная бумага, картон, ножницы, файлы

Отрядные мероприятия:

1) Квест-игра «Приключение Незнайки и его друзей»

Мероприятие представляет собой набор конкурсов, объединенных общей сюжетом. В нём сочетаются интеллектуальные, подвижные и творческие конкурсы. Представляемая разработка универсальна. При определенной адаптации – усложнении или упрощении заданий – её можно использовать для работы с детьми любого возраста. С произведением Николая Носова «Приключения Незнайки и его друзей» дети должны познакомиться заранее, так как ход игры построен по произведению.

Цель: организация увлекательного, полезного досуга детей
Задачи: повторение и обобщение знаний детей по произведению «Приключение Незнайки»; привлечение детей к чтению книг, возможность почувствовать себя героями книги, ощутить азарт игры; развитие интеллектуального и творческого потенциала детей
Целевая аудитория: младшие и средние школьники
Мероприятие может быть использовано для летнего отдыха в детских библиотеках, пришкольных лагерях и на внеклассных занятиях для знакомства и закрепления пройденного материала по произведению Н.Носова «Приключение Незнайки и его друзей».

Ход мероприятия

Играют 2 команды. Дети путешествуют с путевым листом, на котором обозначены станции и их местоположение. На каждой станции стоит персонаж из книги Н.Носова «Приключение Незнайки». Дети выполняют задания и получают букву. Если задание не выполнено, то они могут получить подсказку от куратора станции или воспользоваться подсказкой – книгой Н.Носова «Приключение Незнайки» (книгу каждая команда получает на старте. Плата за подсказку и использование книги – штрафное задание и «минус» в баллах. На путевом листе делается отметка о выполнении данного этапа, выполненное задание оценивается по 10-бальной шкале, только тогда ребята могут идти дальше. После прохождения всех этапов, ребята собираются перед библиотекой. Из полученных букв все вместе должны составить слово (Н.Носов Незнайка).

1 станция

Перед вами приспособление, с помощью которого из одного предмета можно сделать много одинаковых, называется трафарет. Назовите имя рационализатора в портретном деле, который очень активно использовал это приспособление. (Ответ: Тюбик)
Тюбик очень любит рисовать цветы. В Цветочном городе растёт очень много цветов. Ваша задача – нарисовать как можно больше различных цветов.

Штрафное задание: ---

2 станция

На столе лежат красный нос, зеленые уши, синие губы, голубые волосы, оранжевые глаза, фиолетовые усы. Необходимо собрать портрет и угадать, кого нарисовал Незнайка. (Ответ: Гуньку)

Штрафное задание: рассказать стихотворение/спеть песню

3 станция

Перед ребятами картинки с изображением персонажей из «Незнайки» и других произведений.
Задача: выбрать все персонажи из «Незнайки» и назвать их.
Штрафное задание: каждый участник команды должен изобразить или животное, или птицу

4 станция

На столе – предметы, необходимо ответить какое отношение они имеют к персонажам из произведения «Приключение Незнайки и его друзей».

Цветы – Цветочный город,

огурец – Огурцовая река,

ромашки – аллея Ромашек, Ромашка,
колокольчики – улица Колокольчиков,
васильки – бульвар Васильков,
таблетки – Пилюлькин,
краски и кисти – Тюбик,
сахар – Сахар Сахарыныч Сиропчик,
собачка – охотник Пулька,
стекляшки, микроскоп – Стекляшкин,
еда – Пончик

Штрафное задание: участники команды должны сделать из своего капитана «мумию» - обмотать его туалетной бумагой за 1 минуту.

5 станция

Составить из предложенных предложений текст (Ответ: песня «В траве сидел кузнечик»). Одно слово пропущено, необходимо отгадать это слово (Ответ: лягушка) и спеть песню.

Штрафное задание: пролезть через обручи

Нужно закрепить между деревьями 5 обручей. Задача ребят - по очереди пролезть через подвешенные обручи так, чтобы их не задеть

После выполнения всех заданий участники собираются все вместе. У каждой команды набор карточек с буквами. Каждая команда пробует сложить слово. После тщетных попыток, ведущий даёт подсказку, что в любом трудном деле помогает дружба. Команды- соперники должны объединиться и дружно сложить «Н.Носов Незнайка».

P.S: По завершению квест-игры у нас была "Незнайкина ярмарка". Мероприятие проходило в рамках летних чтений по произведению Н.Носова "Приключение Незнайки". Ребята каждый день получали "сантики". На "Незнайкиной ярмарке" ребята обменяли свои "сантики" на призы, канцтовары и книги.

Вертушка

«Фестиваль приключений»

1. Электрическая стена.

От одного до другого дерева на высоте 0,5-1 метра (с учетом возраста детей) натягивается веревка. Задача отряда: им надо перебраться на другую сторону стены не прикоснувшись к электрической стене. При этом должна сохраняться полная тишина, как только один из участников коснулся стены, все возвращаются обратно и начинают все за-ново. После каждой попытки отряду дается время обсудить ошибки.

2. Болото.

Мелом на асфальте нарисованы на небольшом расстоянии друг от друга круги, которые символизируют кочки на болоте. На старте и финише натянута веревка на уровне колен. Весь

отряд выстраивается в одну линию и им связывают ноги (каждую правую ногу с левой ногой соседа), после чего отряд должен молча и, наступая на кочки, перебраться на другой берег.

3. Нью-Йорк.

На асфальте нарисован мелом квадрат 1*1 метр. И всему отряду по команде надо поместиться в нем. Опять же это надо делать без слов. И простоять в нем 10 секунд.

4. Спички.

Отряд приходит на этап и там им говорят, что вы по очереди должны подходить к столу, брать спички (по одной), и выкладывать слово. Главное условие должен участвовать весь отряд и делать это молча. Если весь отряд не принял участие в составлении слова, то это начинается заново.

5. Льдинки.

Отряд приходит на этап и им говорится задание. Вот здесь располагается море, а это льдинка (показывает на листы бумаги, которые держит в руках), по ним вам надо переместиться на другой берег, не касаясь воды, но первый человек может ступить на другой берег тогда, когда последний уйдет с этого берега. Весь этап проходит при полной тишине. Льдинок должно быть в зависимости от количества детей примерно в 2,5 раза меньше участников игры.

6. Слепой поводырь.

Отряду говорится задание, что они должны построиться в одну колонну (мальчик, девочка), закрыть глаза, взять крепко за талию человека идущего впереди и выполнять все то, что скажет руководитель этапа. Он в свою очередь, водит детей по определенной территории и говорит разные препятствия. Пример: кочка! все поднимают ногу; пригнитесь! здесь очень низко. Дети все это должны выполнять.

7. Паутинка.

Все дети встают в круг близко-близко и вытягивают руки вперед в одну кучу. По команде вожатого им надо взять чью-нибудь руку, но не соседа и не две руки одного человека. Дальше по команде вожатого детям надо распутаться из этой паутинки при полной тишине.

8. Пуговицы.

Отряд делится на несколько команд и им нужно посчитать, у кого сколько пуговиц на одежде. У какой команды больше, та и выиграла.

9. Зоопарк.

Каждый ребенок, молча должен придумать себе животное и показать всему отряду его повадки. Остальные должны угадать. Условия: животных показывает каждый, и не сговариваясь!!

10. Кораблик.

На асфальте мелом рисуется речка и в ней обозначаются мели, на речку ставится кораблик (из бумаги). Задача отряда: по очереди дуть на кораблик так, чтобы он не заплыл на мель и побыстрее пришел на финиш. Условия: каждый ребенок может дунуть всего один раз, помогать друг другу нельзя. Осечки тоже считаются. Если отряд не смог довести кораблик до финиша, то он не справился с заданием!

11. Маркер.

Все дети встают в круг, один ведущий стоит в центре. У ведущего в руках маркеры, он должен передавать их (по одному) ребятам, но у каждого участника в руках не должно находиться больше одного маркера. Таким образом, ребята должны придумать стратегию передачи маркеров друг другу так, чтобы не нарушались правила конкурса.

12. Становись.

Молча ребята должны выполнить задания: построиться по росту, по возрасту, по размеру ног, по длине волос, цвету глаз и т.д.

13. Выпрыгнуть по числу.

Ведущий просит детей встать в шеренгу. Дети должны, не сговариваясь, выпрыгивать вперёд, но только то количество детей, которое назвал вожатый. Это упражнение стоит повторить несколько раз для достижения наилучшего результата.

14. Посчитать до 18.

Группа должна по порядку посчитать до N (либо равное, либо большее числа участников), причем каждую цифру должен произносить только один человек. Договариваться, кто что произносит нельзя. Как только какое-то число произносят несколько человек одновременно или долго не произносит никто, счет начинается сначала. Факультативное правило: каждый человек должен произнести хотя бы одно число.

15. М-М-М по кругу.

Группа сидит в кругу. Первый человек долго тянет звук м-м-м-м-м... на определенной высоте. В тот момент, когда он заканчивает, следующий должен подхватить, и так далее по кругу. Важно, чтобы звук не прерывался.

16. Коленочки.

Группа сидит в кругу. Каждый кладет свои руки на колени соседям. Надо хлопать ладонями по коленям, так чтобы ладони хлопали строго по очереди, как они лежат. Сбившийся человек убирает руку, которой ошибся.

17. Стульчик.

Задание: нужно всем сесть друг другу на колени. Для этого группа встает в круг, поворачивается боком, сужает круг и одновременно садится так, чтобы можно было расслабить ноги. Затем можно обойти кружок. Группу нужно страховать.

18. Пойми меня.

Отряд выстраивается в колонну. Затылок в затылок. За спиной последнего игрока ведущий жестом передает игроку какое-либо ощущение, состояние, эмоцию (пример: легонько дует на впереди стоящего игрока, предавая, таким образом, ощущение прохлады и т.д.). Ребенок должен почувствовать и понять, что хотел передать ведущий, и передать это ощущение таким же образом стоящему перед ним человеку. Прделав эту процедуру, каждый ребенок должен понять, что это за состояние, и самый первый игрок, стоящий в колонне, должен назвать его. Если его версия совпадает с истиной, то команда справилась!

19. Лейся песня.

Дети должны спеть песню на заданную тему. Условия могут меняться: заменить в песне все гласные на букву О, Ю, Я и т.д.

20. Бревно.

Оборудование: любое бревно (дерево, лежащее на земле, или гимнастическое бревно) или очерченная линия (шириной как длина самого большого ботинка в группе, длина линии ограничивается шириной шеренги). Исходные условия: команда выстраивается на бревне. Задание: перестроиться на бревне так, чтобы первый человек справа оказался первым человеком слева, второй справа - вторым слева и т.д., построив таким образом зеркальное отображение первоначального построения. Во время выполнения задания нельзя разговаривать. Упражнение начинается сначала, если один из участников касается земли, стены, заступает за черту, разговаривает. Перед выполнением задания ведущий дает команде время на обсуждение.

21. Слепые фигуры.

Исходные условия: команда стоит в кругу, взявшись за руки и закрыв глаза. Задание: построить фигуру, например, равнобедренный треугольник. Открыть глаза можно только по разрешению ведущего. Упражнение начинается сначала, если ведущий замечает открытые глаза или фигура не получилась. В ходе игры можно предложить ребятам построить другие фигуры.

22. Маршрутка.

Ведущий просит ребят встать очень плотно друг к другу, образовав таким образом маршрутку. Потом он обматывает игроков несколько раз туалетной бумагой. Задание команды в том, чтобы пройти определенное расстояние вместе, не порвав при этом бумагу и напевая какую – нибудь песенку хором. Если бумага порвалась, задание необходимо начать сначала.

Тропа доверия

Цель игры: игра «Тропа доверия» имеет своей целью выявление и изучение уровня развития детского коллектива на момент проведения игры. В процессе хода игры хорошо прослеживаются не только групповые действия детей, но и индивидуальные, в зависимости от поставленных психолого-педагогических задач.

Эту игру можно рекомендовать при ознакомлении с детскими коллективами (как временными, так и постоянными) педагогам-организаторам детских лагерей вначале каждой смены, педагогам-организаторам школ – для ознакомления с активом школы.

При проведении игры следует учесть следующие моменты:

1. В каждой команде, участвующей в игре, не должно быть более 15 человек. Оптимальный состав команды – 10-12 человек.
2. При движении от этапа к этапу участники команды должны вытянуться в цепочку, взять друг друга за руки и не разрывая рук перейти от пройденного этапа к следующему. Время при переходе между этапами не учитывается. Если же руки у игроков команды все же разрываются, команда штрафует 10 секундами добавочного времени.
3. Прохождение этапов идет на время.

4. При проведении игры для множества команд целесообразно размещать этапы вне видимости соседствующих этапов, а также на старте делать интервалы для стартующих команд.
5. Время, затраченное на прохождение каждого этапа, суммируется и при подведении итогов с учетом штрафных секунд дается общее время, затраченное на прохождение всех заданий.
6. Каждый этап должен быть снабжен табличкой с названием этапа, а также ориентирами движения к очередному этапу.
7. Игру лучше всего проводить на свежем воздухе.
8. Особое внимание следует уделить обучению людей проводящих этапы. Безусловно, что это должны быть либо старшие школьники, либо взрослые люди.
9. На прохождение всех этапов игры отводится время в 180 секунд. Если команда не укладывается в указанное время, прохождение этапа останавливается, а команде в графе «время прохождения» пишется 200 секунд. Далее команда отправляется на следующий этап.
10. У каждой команды должен быть маршрутный лист, в котором указываются этапы, время прохождения и ставится подпись судей проводящих этапы. Маршрутный лист сдается на последнем этапе.

Ход игры:

1 этап: «Посиделки»

Задание: участникам команды необходимо сесть так, чтобы каждый сидел друг у друга на коленях.

2 этап: «Номерки»

Задание: Члены команды, пройдя на этот этап, выстраиваются в одну шеренгу и поворачиваются спиной к проводящим этап. Судьи прикрепляют за воротники в хаотическом порядке, заранее заготовленные номерки (например, от 1 до 12) участникам команды, после чего просят повернуться их к себе лицом. Задача команды как можно быстрее без слов, используя только мимику и жесты построиться по порядку номеров от 1 до 12.

3 этап: «Пойми меня»

Задание: Команда выстраивается в колонну (в затылок друг другу). Первый участник команды поворачивается к ведущему этапа и вытягивает один из предложенных ему вариантов видов спорта, которые написаны на карточках. После этого он поворачивается назад, хлопает по плечу 2-го участника команды. После того, как он к нему повернулся 1-й игрок без слов, используя только мимику и жесты, показывает впереди стоящему выбранный вид спорта (например: биатлон, фехтование, фигурное катание и т. Д.) Если 2-й игрок понял, он показывает это кивком головы и поворачивается вперед и хлопает по плечу следующему игроку, если же нет, то 1-й игрок повторяет свой показ. Последний игрок в колонне ничего не показывает, он только называет тот вид спорта, который ему показали. При проведении этого этапа важно проследить, чтобы игроки до того, как их попросят повернуться, не поворачивались.

4 этап: «Тропа доверия»

Задание: на асфальте рисуется весьма извилистая не широкая дорожка, вдоль которой рисуются кружочки, которые при проведении этого этапа займут игроки. Одному из игроков пришедшей на этап команды завязываются глаза, затем его раскручивают и ставят на линию старта. Задача этого игрока, а значит и всей команды в целом, пройти до линии финиша, по возможности, не наступив на линии дорожки. Игроки, которые расположились вдоль дорожки в кружочках помогают игроку с завязанными глазами командами: «вперед», «назад», «влево», «вправо», «стоп», оставаясь при этом на своих игровых местах.

5 этап: «Переправа»

Задание: на этапе «переправа» команда, должна переправится через веревку, натянутую на определенной высоте над землей. При этом совершенно нельзя касаться веревки, если все же это произошло, то вся команда возвращается на стартовую линию и начинает весь процесс сначала. Высота веревки регулируется в зависимости от возраста участников: чем они старше, тем веревочка выше. Для самых старших отрядов высота должна быть такой, чтобы ее невозможно было бы просто перепрыгнуть всем игрокам команды и это предполагало бы взаимопомощь при преодолении это препятствия. Обратите внимание на то, что это самый травмоопасный этап и на него нужно ставить опытных вожатых или инструкторов спорта. Желательно «переправу» проводить на газоне или в лесу на очищенной от посторонних предметов поляне.

6 этап: «Узелки»

Задание: перед началом этапа команда выстраивается в шеренгу. Перед ней лежит веревка, на которой завязаны на равноудаленном расстоянии три обычных узла. Все игроки вытягивают левые руки вперед и одновременно поднимают веревку до уровня пояса. Задача: не разжимая левые руки при помощи правых развязать узлы. Для проведения этого этапа желательно использовать туристические веревки сечением 8 или 10 мм, но никак не бельевые.

7 этап: «мячик»

Задание: Знакомое для всех задание. Команда выстраивается в шеренгу, лучше по принципу «мальчик-девочка». Задача: не используя руки передать мячик зажатый подбородком от первого игрока до последнего. Если мячик падает задание начинается выполняться заново.

8 этап: «Победный клич»

Задание: команда берется за руки и не разжимая их пролазит через три, лежащих на земле обруча, после чего должна всем составом встать в нарисованный на земле небольшой круг и придумав себе боевой клич прокричать его трижды. На этом игра для данной команды завершается, а капитан команды отдает маршрутный лист судье последнего этапа.

Маршрутный лист прохождения игры «Тропа доверия»

1. _____ Посиделки
2. _____ Номерки
3. _____ Пойми меня
4. _____ Тропа доверия

5. _____ Переправа
6. _____ Чеканка
7. _____ Мячик
8. _____ Победный клич

Конкурс

Конкурс актерского мастерства

Задания для конкурса:

- Прочитать любой текст с разным выражением: с максимальной громкостью; как будто вы замерзли; как будто у вас во рту горячая каша и т.д.
 - Не сходя со стула, посидеть так, как сидят: пчела на цветке; кассир на рабочем месте; наказанный Буратино;
 - Изобразить, как ходят: младенец; лев по клетке; артист балета; индейский вождь и т. д.;
 - Улыбнуться, как улыбается: вежливый японец; кот на солнышке; волк зайцу и т. д.;
 - Придумать и изобразить рекламу лагерного инвентаря;
 - Пантомима, — изобразить без слов предметы: боксерская груша, локатор, энциклопедия, осьминог, электростанция, кенгуру, часы с боем;
 - Каждый участник читает наизусть и попутно изображает читаемый отрывок;
 - Изобразить русские народные пословицы: «Цыплят по осени считают», «Хлеб — всему голова», «Что посеешь, то и пожнешь», «Нечего на зеркало пенять, коли рожа крива», «Без труда не выловишь и рыбку из пруда»;
1. Цель: творческое состязание участников, смекалка, выявить наиболее артистичных участников
 2. Рассчитано ребятам разных возрастов. Число участников 20-30
 3. Игра может проводиться как в помещении, так и на улице. Зависит от погоды.
 4. Продолжительность мероприятия час
 5. Каждому раздается листочек с заданием, который надо выполнить.
 6. Методические материалы: листочки с заданиями, стулья, листочки со стихами.
 7. Что извлекли из игры? Кто проявил себя лучше?

Интеллектуальная игра

«Верю и не верю»

Сейчас она под различными названиями (но с одинаковой сутью) встречается повсеместно, ибо разнообразие вопросов позволяет проводить подобные викторины среди широкого круга игроков. Правила игры «верю – не верю» очень просты – ведущий задаёт вопросы, а игрок решает, верить ли информации, которая в них содержится или нет. Темы для составления вопросов можно черпать из любых книг, как художественных, так и специальных (к примеру, сборника рецептов или учебника по физике).

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Ведущий называет фразы, а игроки должны определить среди них ошибочные. Можно просто отвечать "верю" или "не верю" (верно - неверно). Можно договориться, что если фраза верная, то игроки прыгают, а если неверная, то приседают. Самый простой вариант просто на знания:

Вот вопросы для игры «верю или не верю» предоставленные для примера:

1. *Впервые метро было построено в Лондоне?* Ответ: да.
2. *Некоторые млекопитающие могут поворачивать шею на 270 градусов?* Ответ: да (у ленивца).
3. *Урфин Джюс сделал своим солдатам головы из липы?*

Ответ: нет (из дуба).

Викторина

Отгадай загадку.

Капитаны команд получают конверт, в котором по 3 загадки. Кто быстрее и правильнее отгадает, также получает 3 очка.

Загадки:

- Доска на веревках 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).
- На дыбы поставил кузов и избавился от груза (самосвал).
- В колесе не белка, а цветная стрелка, кто заблудится в пути, говорит, куда идти (компас).
- Что за лента без колес, протянулась средь берез, через поле, через луг, и на север, и на юг (река).
- И сам он держится за дно, и держит судно заодно (якорь).
- Бежит при ветре споро без весел и мотора (парус).
- В белоствольном зале срезали, связали и пустили бороду по пыльному городу (метла).

Викторина по теме «Птицы»

1. Птица, символ чистоты и благородства. (Лебедь.)
2. Птица-непоседа. (Трясогузка.)
3. Глупые красавцы. (Фазаны.)
4. У кого мешок под клювом? (У пеликана.)
5. Какая птица выводит птенцов в дождь? (Лебедь.)
6. Какая птица выше всех летает? (Орел.)
7. Какая птица быстрее всех летает? (Стриж.)
8. Какое любимое лакомство у аистов? (Лягушки.)
9. Какая птица может летать хвостом вперед? (Колибри.)
10. Какая птица в нашей стране самая маленькая? (Королек.)
11. Какую птицу называют лесным доктором? (Дятла.)
12. Какая птица летним вечером напоминает людям о том, что пора спать? (Перепел.)

13. Какую птицу называют сплетницей? (Сороку.)
14. О каких птицах говорят, что они - «молодой весны гонцы»? (О жаворонках.)
15. Кто днем спит, ночью летает, прохожих пугает (Сова.)
16. Кто раньше прилетает к нам - стрижи или ласточки (Ласточки.)
17. Почему нельзя трогать руками яйца в гнездах? (Потому что птицы тогда бросают гнезда.)
18. Что птицам страшнее - холод или голод зимы? (Голод.)
19. С прилетом каких птиц начинается весна? (С прилетом грачей.)
20. Какие птицы ночуют, зарывшись в снег? (Тетерева, куропатки, рябчики.)
21. Какая птица, возвращаясь с юга, часть пути шагает пешком (Коростель, или дергач.)

Викторина по теме «Звери»

1. Зверек, живущий под землей? (Крот.)
2. Жемчужина сибирской тайги. (Соболь.)
3. Царь зверей. (Лев.)
4. Какая страна является страной священных обезьян? (Индия.)
5. Как называют ящерицу, меняющую цвет? (Хамелеоном.)
6. Назовите животное впадающее зимой в спячку. (Медведь.)
7. Какой страшный хищный зверь падок до малины? (Медведь.)
8. Тощим или жирным ложится медведь в берлогу? (Жирным.)
9. Что означает «волка ноги кормят»? (Волк не сторожит добычу в засаде, а догоняет ее бегом.)
10. Умеют ли плакать слоны? (Да.)
11. Какой зверь спит всю зиму вниз головой? (Летучая мышь.)
12. Слепыми или зрячими рождаются зайчата? (Зрячими.)

Викторина на тему «Рыбы»

1. Дважды родится, а один раз умирает? (Рыба.)
2. Сколько видов рыб известно? (Около двадцати тысяч.)
3. Какие рыбы имеют оружие на носу? (Меч-рыба, рыба-пила.)
4. Какая рыба плавает быстрее других? (Меч-рыба, развивает скорость 25 м/с.)
5. Какая рыба самая крупная в мире? (Китовая акула, до 30 м.)
6. Какая самая крупная промысловая рыба в нашей Стране? (Белуга, вес 1 т, длина до 5 м.)
7. Какая рыба самая плодовитая? (Рыба-луна, 300 млн икринок.)
8. Какая рыба без чешуи? (Сом.)
9. В какую рыбу можно смотреться, как в зеркало? (Зеркальный карп.)
10. Какая рыба в старости становится горбатой? (Горбуша.)
11. Какие рыбы «водятся» только с 20 февраля по 20 марта? (Зодиакальное созвездие.)
12. Какая рыба носит название города? (Судак, елец.)
13. Какой рыбе на зубы лучше не попадаться? (Акуле.)
14. Какая рыба носит имя человека? (Карп.)
15. Какая рыба в праздничные дни надевает «шубу»? (Сельдь.)

Викторина «Самый-самый»

1. Самый быстрый зверь. (Гепард.) Самый большой лежебока. (Барсук.)
3. Самое большое животное. (Индийский слон.)
4. Самый высокий зверь. (Жираф.)
5. Самый лучший прыгун. (Кенгуру.)
6. Самые большие обезьяны. (Гориллы.)
7. Самый рыжий и длиннорукий. (Орангутанг.)
8. Самая крупная кошка. (Тигр.)

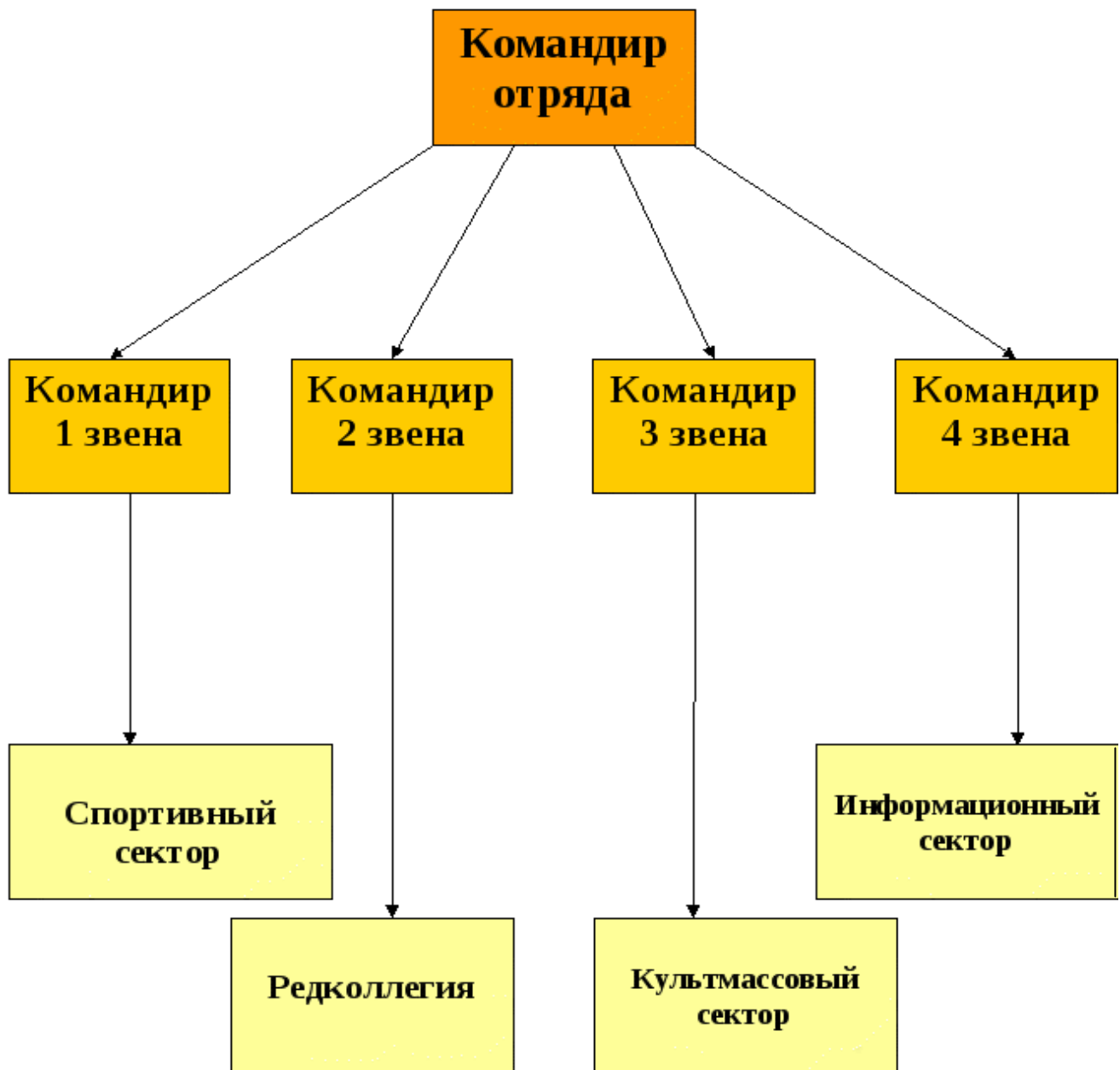
9. Самая хитрая кошка. (Леопард.)
10. Самая крупная птица. (Страус.)
11. Самая большая из всех хищных птиц. (Гриф.)
12. Самая большая птица из орлиного племени. (Беркут.)
13. Самый маленький орел. (Орел-карлик.)

Общие вопросы:

- 1) Про кого можно сказать: «Лезет из кожи вон» (О змеях)
- 2) Где и по чьей инициативе был открыт первый в России университет ? (М.Ломоносов, г.Москва)
- 3) Как звали великого поэта Цветочного города? (Цветик)
- 4) Кто такой «нумизмат»? (Коллекционер монет)
- 5) Что производит фирма «Адидас»? (Спортивную одежду и обувь)
- 6) Что такое отель? (Гостиница)
- 7) Что такое дивиденд? (Доход держателя акций)
- 8) Самая крупная порода обезьян? (Горилла)
- 9) Где была выведена порода собак «дог»? (Германия)
- 10) Как называется листок на товаре с наименованием, клеймом? (Ярлык)
- 11) Национальное испанское зрелище? (Коррида)
- 12) Сколько лапок у краба? (10)
- 13) И.А. Гончаров в середине прошлого столетия совершил кругосветное путешествие на военном корабле. Как он называл-ся? (Фрегат «Паллада»)
- 14) Как называется деревянный молоток? (Киянка)
- 15) Аппарат для искусственного выращивания птенцов? (Инкубатор)
- 16) Какая страна подарила США статую Свободы? (Фран-ция)
- 17) Рулевое колесо у комбайна? (Штурвал)
- 18) Колокольный звон перед началом службы? (Благовест)
- 19) Птица на гербе США? (Орлан)
- 20) Государственный гимн Франции? («Марсельеза»)
- 21) Что такое кредит? (Дача денег займы под проценты).
- 22) Какой смысл вкладывают на бирже в слова «бык» и «медведь»? (Повышение или понижение курса акций)
- 23) Кто первым вычислил объем шара? (Архимед)
- 24) Что является символом мира? (Голубь, символ придумал Пикассо)
- 25) Как называются очки без дужек? (Пенсне)
- 26) Путь космического корабля вокруг Земли? (Орбита)
- 27) Что общего у петуха и всадника? (Шпоры)
- 28) Фамилия главы фирмы по выпуску автомашин «Мерседес»? (Бенц)
- 29) Как называется человек, знающий много языков? (Полиглот)
- 30) Существует народное поверье: лебеди поют один раз в жизни. Когда? (перед смертью)
- 31) Какого животного больше всего боятся слоны? (Мыши)
- 32) Международный день защиты детей (1 июня)
- 33) Что такое брифинг? (Встреча официального лица с прессой)
- 34) Какими мы пишем цифрами? (Арабскими)
- 35) Официальный язык Австралии? (Английский)
- 36) Как называется корабль партии «Зеленых»? («Гринпис»)
- 37) Имя американского астронавта, первым ступившего на луну? (Армстронг Нил)
- 38) Что выдает орла во время охоты? (Тень)

- 39) Как называется специальный международный язык? (Эсперанто)
- 40) Самая яркая звезда Северного полушария? (Вега)
- 41) Что такое фрегат? (Трехмачтовое военное судно)
- 42) Чему равна дюжина? (12, чертова дюжина — 13)
- 43) Чем интересна планета Сатурн? (Кольцами)
- 44) Что делается, прежде чем корабль спускается на воду? (О борт корабля разбивается бутылка шампанского)
- 45) Сколько человек было в первом отряде космонавтов?

Модель отрядного самоуправления



Огоньки

На знакомство

«Расскажи мне о себе»

Цель: Сформировать у каждого ребенка представление об отряде и о себе в этом отряде, а также более глубокое знакомство друг с другом. Самое главное здесь — создать такую атмосферу, когда хочется рассказать о себе и узнать немного о других, — немного таинственную, романтическую, обязательно очень доброжелательную и доверительную.

Задача: Углубить знакомство ребят друг с другом, сформировать доброжелательное отношение к каждому члену отряда.

Описание: Это традиционный «огонек» знакомств, эффективная форма создания доверительных отношений в группе и знакомства в отряде. Значение его в организационный период чрезвычайно велико: он определяет эмоциональный настрой и содержание взаимоотношений в первые дни существования отряда.

При проведении «огонька» знакомств необходимо создать необычную обстановку. Например, ребята идут на «огонек», особой тропой, не лишенной «опасностей», и поэтому мальчики помогают девочкам. При рассадке вожатый обращает внимание на то, чтобы мальчики и девочки сидели «вперемежку», чтобы места были удобны для каждого и чтобы каждого из ребят было видно всему отряду.

Начинается «огонек» с настроя:

- поются 2-3 песни, которые все знают;
- небольшое вступительное слово вожатого, в котором он в непринужденной форме высказывается о начале смены, о задачах и традициях «огонька» «Расскажи мне о себе»;
- рассказываются легенды об «огоньке» знакомств, которые повествуют о том, что будет происходить дальше;
- по традиции каждый рассказывает о себе — о том, чем он любит заниматься, какие ему люди нравятся и чего он ждет от этой смены;
- разговор о себе начинает вожатый, рассказывая о себе, он дает схему рассказа (имя, чем занимается, хобби, о людях и об идеальных отношениях с людьми и т.д.), затем передает по часовой стрелке символ, и рассказ продолжает уже ребенок, затем рассказы детей идут по кругу;
- завершается «огонек» словами вожатого, в которых он высказывает надежду, рисует оптимистическую перспективу этой смены. Завершить «огонек» можно так: попросить всех ребят встать в круг («вперемежку» — мальчик, девочка), рассказать легенду о возникновении традиции.

Заканчивают «огонек» вожатые заключительным словом и дарят всем небольшие подарочки на счастье (эмблемки, отрядные талисманчики). Атмосфера, стиль взаимоотношений, которые создаются во время «огонька» знакомств, являются эталоном общения в отряде на протяжении всей смены.

Проблемный

Легенда: Один мудрец взял пустой кувшин и наполнил его доверху небольшими камнями. Собрал своих учеников и задал им первый вопрос: «Скажите, уважаемые, полон ли мой кувшин?» На что те

ответили:

«Да,

полон».

Тогда мудрец взял полную банку с горохом и высыпал содержимое в кувшин с камнями. Горох занял свободное место между камнями. Задал мудрец второй вопрос: «Полон ли теперь мой кувшин?» Ученики вновь подтвердили, что полон. Тут мудрец взял коробку с песком и его тоже высыпал в кувшин. Песок просочился сквозь горох и камни и занял все свободное место.

Сказал мудрец: «Я хотел, чтобы Вы осознали, что кувшин — это наша жизнь. Камни — самые главные составляющие жизни каждого. Горох — это вещи, которые иметь приятно, но это не самое

важное. Песок символизирует мелочи, которых полно в жизни любого человека.

Если сначала кувшин наполнить песком, не останется места для гороха и тем более камней. Так же и в жизни: если тратить время на пустяки, не останется времени на самое главное.

«Есть ли похожие люди?»

Цель: Разрешение или предупреждение конфликта какого-либо рода.

Инвентарь: Листы бумаги.

Описание: Вожатый задает вопрос: «Есть ли похожие люди?» Вопрос обсуждается при соблюдении всех законов «огонька». Затем вожатый каждому выдает по листу бумаги:

— ребята, сейчас я попрошу вас проделать над листочком некоторые операции. Главное условие: все нужно делать в идеальной тишине и с закрытыми глазами. Согните лист пополам, затем оторвите правый верхний угол (проделать эту операцию четыре раза).

После этого дети открывают глаза, разворачивают листочки и смотрят, что получилось.

— Люди могут походить в чем-то друг на друга, могут быть кардинально разными, могут чем-то отличаться. Даже близнецы, внешне похожие друг на друга как две капли воды, всегда имеют разный характер, чаще противоположный. Значит, нет абсолютно одинаковых людей, каждый человек индивидуален, неповторим. И каждый человек, каким бы он ни был, заслуживает доброго отношения, понимания, уважения, любви. Чувствуете ли вы такое отношение от каждого в отряде? А как сами относитесь к другим?

Рефлексия

Легенда о разбитом вожатском сердце

На одной из смен был в лагере замечательный отряд. Казалось бы, ничего особенного, ведь в нем собрались самые обычные ребята, но они настолько сдружились за непродолжительную лагерную смену, что стали одной семьей, и не представляли, ни одной минуты в разлуке.

В этом отряде был Вожатый. Именно он был центром этой ребячьей семьи, именно благодаря ему в отряде царили Добро, Дружба, Понимание и Взаимопомощь. Вожатый очень любил свое дело, работа с ребятами была смыслом его жизни, счастьем его души. Каждый вечер весь этот отряд вместе с Вожатым собирался в очень красивом месте на берегу реки, которое ребята сами нашли для себя и украсили, чтобы это было действительно Их место, где всем было бы уютно и хорошо. Каждый вечер они проводили здесь «вечерний огонек», разговаривали, пели песни у костра...

К сожалению, все хорошее когда-нибудь заканчивается. Подошла к концу и их смена. Пришло время возвращаться домой. В последний раз отряд собрался на своем любимом месте. И в этот момент прощания все ребята, не сговариваясь, дали обещание собираться здесь, на этом месте, каждый год в день окончания их смены...

Ребята уехали в город. Вожатый остался в лагере. Всех их закрутили свои повседневные заботы. Но никто не забывал о данном обещании, и через год все Они собрались на своем отрядном месте. Ребята провели вместе целый день, рассказывали о том, как они прожили прошедший год...

Еще через год ребята пришли не все. Кто-то не смог из-за каких-то дел, кто-то... На следующий год ребят пришло еще меньше. Потом — еще меньше... И вот наступил день, когда на берег реки

пришел один Вожатый. Он ждал весь день, но никто из ребят не появился. И тогда Вожатый понял, что вся его вера в Настоящую Дружбу оказалась просто вымыслом, сказкой, которая не выдержала испытания разлукой... Сердце Вожатого не могло вынести убийства его веры, его идеалов. Вожатый упал на влажный прибрежный песок и умер. Из его груди выкатилось его горячее сердце, от пережитого разочарования оно раскололось, а от соприкосновения с ледяными волнами озера окаменело. И с тех пор на берегу реки лежит камень, который называют Разбитым Сердцем...

«Расскажи мне обо мне»

Цель: Подвести итог жизни отряда, определить, какое влияние отряд оказал на каждого члена коллектива.

Описание: Это традиционная форма последнего прощального «огонька» в отряде. Этот «огонек» является очень важным в формировании самопознания и самооценки. Каждый может услышать о себе мнение своих товарищей. Можно использовать «свободный микрофон». Тот, у кого находится «свободный микрофон», называет девочку или мальчика, от которых хотел бы услышать мнение о себе. Заготовьте несколько неожиданных сюрпризов. Если вдруг атмосфера станет совсем грустной, используйте эти сюрпризы для разрядки ситуации

Тематические

Волонтерство

Легенда о шуме моря

Давным-давно на земле ничего не было, кроме суши и воды. На берегу моря, у гор, жило племя людей. Однажды напала на них страшная болезнь, люди заболели один за другим. Необходимо было срочно найти лекарство, иначе племени грозило вымирание. Один юноша отправился на поиски этого снадобья. Долго он бродил по свету и наконец попал к морскому царю, который открыл ему одну из своих заветных тайн: «Люди только тогда перестанут бол когда на земле зацветут сады и появятся животные».

Открыв секрет, царь моря не пожелал отпустить молодого юношу на землю. Он сказал: «Если ты сразишься с морским дракон хранителем красоты, и победишь, то так и быть отдам я прекрасные леса, сады, животных, а если нет, то ждет тебя смерть в пучине морской». Юноша решил пожертвовать собой. Этот бой длится до пор. Чуть устанут бойцы - море стихнет, а завяжется новая схватка - на море поднимается шторм. Шум моря - это голоса морских жителей, которые наблюдают за боем.

Экономика

Легенда о том, почему море соленое

Жили на берегу моря два брата. Старший брат был богатый купец, а младший - бедняк. Целыми днями трудился младший брат - повил рыбу, продавал ее, но все равно оставался бедным.

Однажды, когда в доме бедняка не осталось ни кусочка хлеба, он решил попросить немного в долг у старшего брата. Когда он пришел в дом старшего брата, то увидел за столом множество гостей. Богатому хозяину стало стыдно за своего бедного младшего брата, и он вывел его из гостиной.

Когда же младший брат попросил хлеба, то со словами: «Прежде чем ты съешь это мясо, ты дашь попробовать его чертям!» - старший брат подал ему кусок мяса.

По народному поверью, за дальним черным лесом жили черти. Они хранили волшебную меленку. И вот младший брат отправился в черный лес. Долго он ходил по лесу. Стемнело. И вот вдали засверкал огонек. Когда подошел бедняк поближе, то увидел, что вокруг огня прыгают черти. Увидев чертей, он, конечно, испугался, но, вспомнив о голодных детях, подошел к костру. Увидели черти мясо, обрадовались. Стали они предлагать бедняку взамен мяса золото, серебро и разные драгоценности. Но младший брат попросил взамен волшебную меленку. Уж больно чертям мяса хотелось - отдали они ему волшебную меленку. Возвратился брат домой, а дома ждут голодные дети. Он тут же попросил меленку намолоть хлеба... С тех пор бедняки всей округи больше не голодали. А старший брат стал завидовать. И решил он украсть у бедных людей волшебную меленку. Ночью, когда все спали, прокрался он в их дом и взял меленку. у моря его ждала жена с детьми. Они быстро сели на корабль поплыли в море. Жадному старшему брату не терпелось проверить Действие меленки, и он приказал мельнице молоть соль. Волшебная меленка быстро принялась за дело. Когда корабль был полон 3 белой солью, старший брат вдруг с ужасом вскрикнул. Он забыл слова заклинания, при которых меленка прекращала свое действие. Корабль всё больше и больше погружался в воду... Вот уже скрылась в волнах его верхняя часть. А меленка и по сей день мелет соль...

Медиа

Легенда о людях, рассказывающих легенды

Давным-давно, а может быть и недавно... Кто мы такие, чтобы обсуждать бег времени, его течение. Мы видим только свою жизнь, чувствуем свои года... Время летит незаметно... И в мерках планетарного времени наша жизнь столь коротка и незаметна для общей истории. Однако история не создается сама по себе. Она складывается из многих и многих жизней, из поступков разных людей.

А тогда еще не было нас с вами, не было ваших родителей. Да что говорить... Даже ваши прапрабабушки и прапрадедушки еще не появились на белый свет. И люди жили в пещерах и грелись у костров. Ходили на охоту с копьями и луками, укрывались шкурами мамонтов и бурых медведей. Вот, в те давние - далекие времена жило на берегу моря племя. Обычное племя, каких много жило в те времена на нашей планете. Простые люди, которые жили, чтобы есть и охотились, чтобы быть сытыми. Каждый вечер они собирались у костра, чтобы похвалиться своей силой, ловкостью и умением, съесть очередную сладкую косточку, показать добытые шкуры и бивни. И был в том племени один мальчик. Родился он слабым и хилым. И только благодаря любви матери он остался в живых. Трудно ему было... Он не мог ходить вместе со всеми на охоту, не умел метко стрелять из лука, слаб был...

В племени над ним часто смеялись, щипали, пинали. Трудно было ему. И он часто убегал из стойбища в горы, разжигал свой маленький костерок и сидя около огня, любил смотреть в пламя, наблюдать 'за звездами, любоваться бегом реки. Сородичи очень часто ловили на себе его задумчивый взгляд, что бесило их все больше и больше. Все злее становились шутки, все более жестокими. И вот, однажды вечером мальчишка не выдержал очередных издевательств и ушел из племени. Долго шел по берегу моря, ночевал в ямах и на деревьях. Но каждый вечер он садился у огня и мечтательно смотрел на небо... В это время разные мысли посещали его голову, он видел различные картины, которые поначалу пугали его...

Однажды вечером, расположившись на ночлег, он увидел недалеко от себя горящий костер. Ему стало любопытно, что за ЛЮДИ расположились так смело под открытым небом. Потихоньку, крадучись, он приблизился к огню и увидел странную картину: вокруг огня сидят люди и внимательно слушают речь одного из старейшин. Приблизившись поближе, он прислушался и понял, что разговор идет не о бивнях и шкурах, не о еде... Старейшина рассказывал какие-то истории. Вот он закончил, и следующий человек принялся рассказывать свою историю. За ним следующий. Мальчишка тихонько подошел и сел у костра. Все были на столько увлечены рассказом, что даже не заметили, что в кругу появился чужой. И только когда вдруг прозвучал его голос - голос мальчишки: "А вот я расскажу...",- все встрепенулись, но, увидев, что никакой опасности им не грозит, позволили мальчишке говорить. А он? Он начал свой рассказ про звезды, как много их над головой и что каждая звезда имеет свое назначение... О море, в котором столько всего интересного, о будущем, которое ждет, эту, родную и любимую планету. Мальчишка рассказывал свои сны, свои фантазии...

Поздно закончился его рассказ, но никто в племени не смел, шелохнуться, пока звучал его голос. Его прозвали "Сладкоголосым".

И с тех пор каждый вечер племя собиралось у костра, чтобы послушать его. Он приобрел друзей и товарищей, которые ценили его не за силу и ловкость, а за умение красиво говорить и придумывать.

Много времени пролетело с тех пор, но почему-то люди до сих пор ценят писателей и поэтов - людей умеющих красиво рассказывать свои фантазии и мечты. В разное время их и называли по-разному: барды, гуслиеры и былинники... Но всегда люди собирались вокруг, чтобы послушать ИХ. Услышать рассказы и былины, окунуться в мир фантазий и мечтаний.

Песенник

1. «Я - вожатый, ты - вожатый»

1 куплет.

Первые дни и первые ночи.
Дети шалют, не желая уснуть...
3 часа ночи, устала я... Впрочем
Ты успеваешь ко мне заглянуть.
Робко боишься в глаза посмотреть,
Припоминая свои неудачи.
Знаешь, вожатый, надо терпеть.
Смена пройдет, тогда и поплачем.

Припев:

Нет пути обратно.
Я – вожатый, ты – вожатый.
Но у костра в ночи
Расскажи, не молчи.
Верь, друг, ты вожатый.
За тобой идут ребята.
Но у костра в ночи
Не молчи.

2 куплет.

Утро холодное, дождик и ветер.
Голосом хриплым объявишь: «Подъём!».
И, проклиная почти всё на свете,
Крикнешь: «Отряд, на зарядку идём!».
Кто-то опять начинает болеть.
С кем-то подрался обиженный мальчик.
Знаешь, вожатый, надо терпеть.
Смена пройдет, тогда и поплачем.

Припев: тот же.

3 куплет.

Слово за делом, дни пролетели.
День расставания, значит пора.
Время разлуки и время потери.
Город, автобус и все по домам.
Не успеваешь песню допеть.
Жаль, только смену вернуть невозможно.
Знаешь, вожатый, не надо терпеть.
Плачь, потому что сейчас это можно.

Припев:

Парам – пам, парам – пам, пам – пам – пам...
Нет пути обратно.
Верь, мой друг, что ты – вожатый.
Но у костра в ночи
Не молчи.

2. День закончен

День закончен, день прошёл,
Ну что ж, друзья, без лишних слов
 Пожелаем очень, очень
Мы друг другу доброй ночи
 И красивых добрых снов.

Только грустно, только что-то
 Мне покоя не даёт.
 Может, что не получилось,
Может, что-нибудь случилось,
 Может быть, наоборот.

Все, что было, все, что было,
 Не вернётся - ну и пусть.
Что прошло, уж не вернется,
Завтра новый день начнется
 И развеет нашу грусть.

День закончен, день закончен,
 Лес над нами шелестит.
 Пожелаем очень, очень
Мы друг другу доброй ночи.
 Тише, тише, лагерь спит...

3. Милая моя

1 куплет.

Всем нашим встречам разлуки, увы, суждены.
Тих и печален ручей у янтарной сосны.
Пеплом несмелым подернулись угли костра.
Вот и окончено все, расставаться пора.

Припев:

Милая моя, солнышко лесное,
Где, в каких краях встретишься со мною?

2 куплет.

Крылья сложили палатки - их кончен полет,
Крылья расправил искатель разлук - самолет.
И потихонечку пятится трап от крыла...
Вот уж, действительно, пропасть меж нами легла.

Припев...

3 куплет.

Не утешайте меня - мне слова не нужны.
Мне б разыскать тот ручей у янтарной сосны.
Вдруг сквозь туман там краснеет кусочек огня,
Вдруг у огня ожидают, представьте, меня.

Припев...

4. 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.
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 обогнём, потом махнём на Марс.
Может, у оранжевой речки
Там уже грустят человечки
От того, что слишком долго нету нас.
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 расstaёмся,
Дружба всё равно остаётся,
Дружба остаётся с нами навсегда.
Даже если мы расstaёмся,
Дружба всё равно остаётся,
Дружба остаётся с нами навсегда.
Ты, да я, да мы с тобой,
Ты, да я, да мы с тобой,
Ты, да я, да мы с тобой,
Ты, да я, да мы с тобой...

5. Перевал

Просто нечего нам больше терять,
Все нам вспомнится на страшном суде.
Эта ночь легла, как тот перевал,
За которым исполнение надежд.
Просто прожитое прожито зря - не зря,
Но не в этом, понимаешь ли, соль.
Слышишь - падают дожди октября,
Видишь - старый дом стоит средь лесов.

Мы затопим в доме печь, в доме печь,
Мы гитару позовем со стены.
Просто нечего нам больше беречь,
Ведь за нами все мосты сожжены.
Все мосты, все перекрестки дорог,
Все зашептанные тайны в ночи.
Каждый сделал все, что смог, все, что смог,
Но об этом помолчим, помолчим...

И слуга войдет с оплившей свечой,
Ставни скрипнут на ветру, на ветру.
Ах, как я тебя люблю горячо,
Годы это не сотрут, не сотрут.
Мы оставшихся друзей соберем,
Мы набьем картошкой старый рюкзак,
Люди спросят, что за шум, что за гам,
Мы ответим - просто так, просто так.

Просто нечего нам больше терять,
Все нам вспомнится на страшном суде.
Эта ночь легла, как тот перевал,
За которым исполнение надежд.
Просто прожитое прожито зря - не зря,
Но не в этом, понимаешь ли, соль.
Слышишь - падают дожди октября, | 2раза
Видишь - старый дом стоит средь лесов. |

6. Изгиб гитары жёлтой

Изгиб гитары желтой ты обнимаешь нежно,
Струна осколком эха пронзит тугую высь.
Качнется купол неба большой и звездно-снежный.
Как здорово, что все мы здесь сегодня собрались.
Качнется купол неба большой и звездно-снежный.
Как здорово, что все мы здесь сегодня собрались.

Как отблеск от заката, костер меж сосен пляшет.
Ты что грустишь, бродяга? А ну-ка, улыбнись!
И кто-то очень близкий тебе тихонько скажет:
"Как здорово, что все мы здесь сегодня собрались!"

И все же с болью в горле мы тех сегодня вспомним,
Чьи имена, как раны, на сердце запеклись.
Мечтами их и песнями мы каждый вдох наполним.
Как здорово, что все мы здесь сегодня собрались!

7. Философы в 13,5

1 куплет.

Перелистав известные тома,
Мы научились говорить красиво -
Словами Пушкина, Макаренко, Дюма,
Но ведь не только в этом наша сила!

Припев:

И каждый час, и каждую минуту,
О чьих-то судьбах вечная забота.
Кусочек сердца отдавать кому-то -
Такая , брат, у нас с тобой работа!

2 куплет.

Они порою знают больше нас,
Философы в тринадцать с половиной;
Мечтая, забывают все подчас,
Присев с свечой у теплого камина.

Припев...

3 куплет.

А если не решается вопрос,
Они спешат к тебе, ища подмоги,
Устраивают жизненный допрос,
Хоть мы с тобою, старина, не боги.

Припев:

И каждый час, и каждую минуту,
О чьих-то судьбах вечная забота.
Кусочек сердца отдавать кому-то -
Такая , брат, у нас с тобой работа!

4 куплет.

Перелистав известные тома,
Мы учим их словами и делами;
Мы знаем - наша помощь им нужна,
Ребятам с любопытными глазами.

8. Щеночек

1 куплет.

А я хочу иметь щеночка,
Чтобы водить его на поводочке,
Чтобы водить его на поводочке,
Щеночка.

Щеночек тихо подойдет ко мне,
И поцелует меня прямо в щечку,
И поцелует меня прямо в щечку,
Щеночек.

Но нет щеночка, нету у меня... | **3 раза**
Щеночка...

2 куплет.

А я хочу иметь котенка,
Чтобы водить его на поводочке,
Чтобы водить его на поводочке,
Котенка.

Котенок тихо подойдет ко мне
И поцелует меня прямо носик,
И поцелует меня прямо носик,
Котенок.

Но нет котенка, нету у меня... | **3 раза**
Котенка...

3 куплет.

А я хочу иметь лягушку,
Чтобы водить ее на поводочке,
Чтобы водить ее на поводочке,
Лягушку.

Лягушка тихо подойдет ко мне
И поцелует меня прямо в ушко,
И поцелует меня прямо в ушко,
Лягушка.

Но нет лягушки, нету у меня... | **3 раза**
Лягушки...

4 куплет.

А я хочу иметь кого-то,
Чтобы водить его на поводочке,
Чтобы водить его на поводочке,
Кого-то.

Кого-то тихо подойдет ко мне
И поцелует меня прямо в что-то,
И поцелует меня прямо в что-то,
Кого-то.

Но нет кого-то, нету у меня... | **3 раза**
Кого-то...

9. Алые паруса

1 куплет.

У синего моря,
Где бушуют бураны,
Жила там девчонка,
С именем странным.
И часто бывала
Она на просторе,
В мечтах уплывала
За синее море

Припев:

Алые паруса... Ассоль! Алые паруса... Плюс Грей! Алые паруса, паруса... Ассоль плюс
Грей равно любовь!

2 куплет.

А там за морями,
За синей чертою,
Жил парень отважный
С открытой душою.
Мечтал он о море,
О странствиях дальних,
Мечтал о походах
В дальние страны.

3 куплет.

И вот как-то ночью,
Когда все уснули,
На небе зажглись
Миллионы огней.
И этой же ночью
Случилось чудо
Тот парень с девчонкой
Влюбились друг в друга!

10. Оркестр

1 куплет.

Мы все знакомы очень давно
Хоть и нечасто,но все-таки случалось.

Смотрели мы в одно окно
И иногда даже получалось.

Припев:

Не забывайте,что мы все вместе
Не забывайте, что мы друзья
Не забывайте, что мы оркестр
Не забывай, что ты -это я

2 куплет.

Мы все вырастем
Это не изменить...
Уходит детство в никуда.
У нас у всех тревоги свои,
Но мы же вместе навсегда.

Припев:

Не забывайте,что мы все вместе
Не забывайте, что мы друзья
Не забывайте, что мы оркестр
Не забывай, что ты -это я

3 куплет.

Не разойтись нам никогда.
На небе встретимся мы снова.
Ведь вы же все с тобой друзья
У нас у всех одна дорога.

Припев:

Не забывайте,что мы все вместе
Не забывайте, что мы друзья
Не забывайте, что мы оркестр
Не забывай, что ты -это я

11. Землю обмотали тоненькие нити...

Землю обмотали тоненькие нити:
Нити параллелей и зеленых рек,
Совершите чудо - руку протяните,
Надо, чтобы в дружбу верил каждый человек,
Совершите чудо - руку протяните,
Надо, чтобы в дружбу верил каждый человек.

Обогрейте словом, обласкайте взглядом,
От веселой шутки тает даже снег,
Это так чудесно, если с вами рядом
Улыбнется незнакомый хмурый человек,
Это так чудесно, если с вами рядом
Улыбнется незнакомый хмурый человек.

Мы не зря мечтали о волшебном чуде,
Пусть планету кружит всемогущий век,
Совершите чудо - пусть выходит в люди,
Пусть выходит, пусть выходит в люди человек.
Совершите чудо - пусть выходит в люди,
Пусть выходит, пусть выходит в люди человек.