

ПЕДКЕЙС



Составила:
Николаева Дарья
студентка 36 группы

НАЗВАНИЯ И ДЕВИЗЫ ОТРЯДОВ

I. СПОРТ

Drive	Рекорды	Danceland	GTA	220 В
Что такое клевый лайф? – Это жизнь в отряде Драйв! Песни, танцы, спорт, движение – во всем мы находим свое отражение!	Рекорды всегда! Рекорды везде! Рекорды на суше и даже в воде!	Наши танцы – это спорт. А спорт – здоровый дух и тело. Танцуем все и без хлопот. Идем по жизни смело!	Скорость, драйв и красота, мы команда – ГэТэА!	Мы не можем без движения – мы всегда под напряжением!

II. ВОЛОНТЕРСТВО

Экспресс	СОВА	ЭКОпалитра	Дружные	Атомы
Мы – волонтеры – и этим горды! Мы твердо верим в цели свои! Пусть укрепляются наши ряды, Ведь молодость всегда идет впереди!	Специальный отряд волонтеров-активистов.	Чтоб сияли везде и всегда ЭКОпалитрой наши дела!	Быть дружными – жить честно! Быть нужными – жить интересно!	Люди помочь друг другу должны, Кто это сделает, если не Атомы? Мы волонтеры великой страны, Наши дела России нужны!

III. ЭКОНОМИКА

Деловые люди	Эконом-класс	Дети рынка	Сказочная бухгалтерия	Три копейки
Есть закон один для всех: Деловитым, энергичным Подчиняется успех!	Экономить научился? Жить лучше наловчился? Будь уверен, что к народной Мудрости ты приобщился!	Вообще, заметим смело, тем, кто начинает дело будет потруднее всех. но зато их ждет успех!	У нас сошлись контроль с учетом, Баланс с талантливым расчетом Как дебет с кредитом и у нас и не дадим ошибке шанс	Много значат три копейки Сделаны из нержавеющей стали. Вместе будем мы всегда! Мы помощник для тебя! Вместе мы – и это сила (пусть смешно, зато красиво)

VI. МЕДИА

Интернет	ОРБИТА FM	Маркеры	Гриффиндорцы	Ночной дозор
Наш отряд INTERNET, нас на свете лучше нет! Адрес точно говорю - Лагерь _____, точка ру!	Это не радио, это отряд, попал сюда и жизни рад. Жить интереснее будет вдвойне, мы на правильной волне!	Мы пишем историю своих побед!	Смелость. Доблесть, красота- Вот он наш девиз! Ждет нас приключений куча, с нами веселись!	Днем смотри во все глаза, а ночью можешь спать. Ночной дозор спасет всегда. Сразим любого мы врага!

ЗАКОНЫ ЛАГЕРЯ И ОТРЯДА

↪ **Закон «Наше имя - отряд»**

Отряды живут и работают по программе лагеря и режиму дня.

↪ **Закон территории**

За жизнь каждого ребенка в отряде несет ответственность педагоги. Не подводи их и не покидай территорию лагеря самостоятельно!

↪ **Закон здоровья**

Запомни – пить сырую воду нельзя!
Со здоровьем мы друзья!

↪ **Закон чистоты и красоты**

Соблюдай личную гигиену, содержи личные вещи и полученное имущество лагеря в чистоте и порядке. Относись бережно к имуществу лагеря.

↪ **Закон творчества**

Делу любому – задора, веселья,
Желания искусства и точности,
Будешь работать тогда без сомненья
Ты по закону творчества!

↪ **Закон доброго отношения**

Будь добр к ближнему и добро вернется к тебе.

↪ **Закон ответственности**

«Если не ты, то кто же?»

Ты всегда в ответе за свои поступки,
поэтому поступай так, чтобы не стыдиться.
Не перекладывай свое дело на других.

↪ **Закон зелени**

Прекрасен лагеря зеленый наряд.
Ты ветки не трогай, цветам будь как брат.

↪ **Закон времени или закон «НОЛЬ- НОЛЬ»**

Уважай Свое время и время других.
Каждое дело начинай и заканчивай в срок.

Никогда не заставляй других ждать тебя.

↪ **Закон правой руки**

У нас в отряде закон един -
если поднята рука -
слушают все, когда говорит один!

↪ **Закон дружбы**

Всем, кто в лагере помнить нужно:
наш закон, товарищи – дружба!

ТРАДИЦИИ ЛАГЕРЯ

↪ **Традиция доброго отношения к песне.**

На сборе у вечернего костра, перед началом общего дела или в походе мы поем любимые песни. Каждая песня должна быть допета!

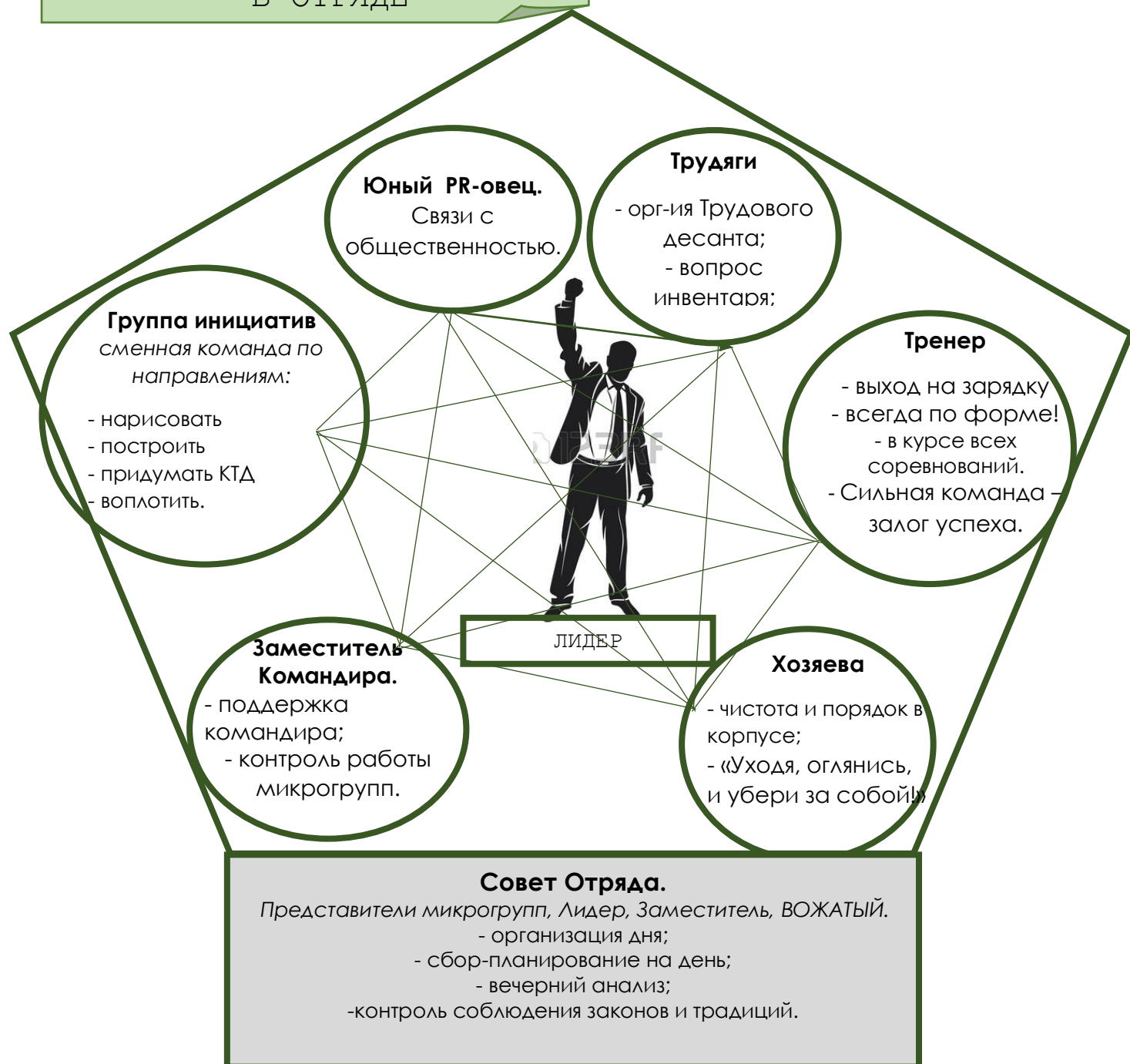
↪ **Традиция вечернего огонька**

На огоньке каждый равен друг другу, поэму мы сидим на одном уровне. Каждый имеет право высказаться и промолчать. На огоньке мы делимся откровениями, оцениваем день или поступки товарищей. В кругу каждый видит лица друзей, ощущает принятие и поддержку.

↪ **Традиция ангела-хранителя.**

В начале смены тебе посчастливится вытянуть бумажку с именем. Ты становишься АХ этого человека. Отныне твоя задача – помогать ему и оберегать. Знай, что и у тебя есть АХ.

МОДЕЛЬ САМОУПРАВЛЕНИЯ В ОТРЯДЕ



Функции самоуправления детей:

Самоактивизация. Предполагает приобщение как можно большего числа членов коллектива к решению проблем управления.

Организационное саморегулирование. Предполагает устойчивое влияние актива отряда на коллектив, способность коллектива самостоятельно изменять свою структуру.

Коллективный самоконтроль. Предполагает постоянный самоанализ органами самоуправления и отдельными организаторами своей деятельности и на основе этого поиск новых более эффективных путей решения задач.

Взаимосвязь педагогического управления и детского самоуправления имеет особое значение для развития самоуправления в детском коллективе. Такая взаимосвязь может осуществляться через:

- поэтапное делегирование детям полномочий и ответственности для решения задач управления коллективом;
- взаимную ответственность вожатых перед детьми и детьми перед вожатыми за выполнение принятых коллективом решений;
- взаимную требовательность членов вожатского коллектива и детского коллектива друг к другу;
- совместную работу вожатского и детского коллективов;
- информирование ребят обо всех проблемах деятельности.

I. ИГРЫ В АВТОБУСЕ

1. «Погружение»

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

2. «Вопрос-ответ песней»

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

3. «Что я видел?»

Эта игра на внимание. В ней ребята должны сосчитать количество нелогических суждений в стихотворении, которое прочтёт вожатый:

Я видел озеро в огне,
Собаку в брюках на коне,
На доме шляпу вместо крыши,
Котов, которых ловят мыши.
Я видел утку и лису,
Что плугом пашут луг в лесу,
Как медвежонок туфли мерил,
И как дурак всему поверил.

Из-за леса, из-за гор
Ехал дедушка Егор.
Он на пегой на телеге,
На дубовой лошади,
Подпоясан он дубиной,
Приопёршись на кушак,
Сапоги на растормашку,
На босу ногу пиджак.

4. «Передай фрукт»

Разделите два ряда на две команды. Пустите по одному ряду апельсин, а по второму яблоко, какая команда быстрее вернёт фрукт, та и получает одно очко. Дальше можно пустить более крупный предмет, можно пустить из одного ряда в другой, через последнее сидение, только 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.

5. «Собираемся в путешествие»

Давайте представим, что нам предстоит далёкое и продолжительное путешествие. Что взять с собой? Вопрос, который встаёт перед каждым путешественником. Назовите, не перебивая друг друга, необходимые в путешествии вещи» Побеждает тот, кто назовёт последним одну из самых необходимых вещей в путешествии. Не заиграйтесь!

6. «Имя соседа и имя мое – новое слово найдем.»

Возможно, дети, которые сидят в автобусе на соседних сиденьях, впервые видят друг друга. Дайте детям возможность познакомиться. Пусть они узнают имена своих соседей. Играть следует в парах. Так, например, у нас в автобусе едет пара Коля и Вася. Их задача – сложить буквы имен и придумать как можно больше слов за 5 минут. У Коли и Васи могут получиться слова: кол, вол, сок, коса. Выигрывает пара, придумавшая больше всего слов. Пусть дети используют либо укороченные, либо полные имена, об этом нужно договориться в начале игры

II. ИГРЫ НА ЗНАКОМСТВО

1. «Барьер» (младший возраст)

Все играющие делятся на две команды. "На ринг" выходят по одному играющему из обеих команд, между ними натягивается покрывало. Затем, на счет "три", покрывало опускается и задача каждого из двоих увидев второго, назвать его. Тот, кто успеет

сделать это раньше, остается, а второй уходит, и его заменяет следующий из команды. И так далее, пока одна из команд не кончится.

2. «Кто есть кто» (старший возраст)

Каждый игрок получает лист бумаги и карандаш. За 5 минут после сигнала ведущего игроки должны познакомиться друг с другом, узнавая имя, кем хочет стать. Полученные данные записывают. Выигрывает тот, кто успел больше всех узнать и записать.

3. «Мы похожи» (средний возраст)

Вначале участники беспорядочно ходят по комнате и говорят каждому встречающемуся по 2 фразы, начинающиеся со слов:

- Ты похож на меня тем, что...
- Я отличаюсь от тебя тем, что...

В итоге делается вывод о том, что все мы, в сущности, похожи и в то же время разные, но мы имеем право на эти отличия, и никто не может нас заставить быть другими.

4. «Белка»

В отрядной комнате ставятся две скамьи — друг напротив друга. Отряд рассаживается на них произвольно. Затем вожатый говорит: "Прошу сесть на правую скамью тех, кто любит эстрадную музыку, а на левую — тех, кто любит классику." Ребята переходят на ту скамью, которая им подходит. Затем вожатый снова дает какое-либо задание, и дети снова пересаживаются. Таким образом, вожатый может выяснить интересы детей, задавая интересующие его вопросы. Игра рассчитана на ребят 11–13 лет и проводится в последние дни организационного периода.

5. «Билетики»

Играющие образуют два круга. Девушки – внутренний, юноши – внешний, и встают лицом друг к другу, образуя пары. Внутренний круг – это билетики, внешний – пассажиры. В центре стоит безбилетник – «заяц». По команде ведущего: «Поехали!» круги начинают вращаться в разные стороны. Ведущий кричит: «Контролер!» Билетики остаются на местах, а пассажиры должны найти свою пару. «Заяц» хватается тот билетик, который ему понравился. Пассажир, оставшийся без билета, становится водящим – «зайцем». При встрече «билетик» и пассажир» знакомятся. Через некоторое время пассажир может ловить не только свой, но и любой понравившийся ему билетик. Игру можно сопровождать музыкой.

III. ИГРЫ С ЗАЛОМ

1. «Пол, Нос, Потолок»

Правой рукой покажите на пол и назовите: «Пол». Затем покажите на нос (лучше будет, если Вы его коснетесь), скажите: «Нос», а потом поднимите руку вверх и скажите: «Потолок». Делайте это не торопясь. Пусть ребята показывают с Вами, а называть будете Вы. Ваша цель запутать ребят. Ребята должны внимательно слушать и показывать правильно. Хорошо, если Вы весело прокомментируете происходящее: «Я вижу, у кого-то в четвертом ряду нос упал на пол и там лежит. Давайте поможем найти отвалившийся нос». В конце игры можно торжественно пригласить на сцену обладателя «самого высокого в мире носа».

2. «Ипподром»

Все стоят в кругу. Ведущий рассказывает правила игры: Кони бегут – топая ногами, плюс: Бегут кони по ипподрому – хлопаем ладошками по коленям.

По камням – бьем кулаками по груди. По болоту – чвакаем ладошками. Через барьер скачут – хлопаем. Два барьера – два хлопка. Трибуна джентльменов – половина круга кричит. Трибуна леди – половина круга визжит. После того, как ведущий рассказал правила и показал движения, он начинает быстро отдавать команды, остальные должны озвучивать действия.

3. «Жираф»

Разучиваются слова: (постепенно ускоряется темп)

У жирафа пятна, пятна, пятна, пятнышки везде.

У жирафа пятна, пятна, пятна, пятнышки везде.

На лбу, ушах, на шее, на локтях,

И даже на носу, на животе, коленках и носках.

4. «Рыбка»

Вожатый одной рукой показывает поверхность воды, вторая рука – рыбка. Рыбка плавает под водой. Если рыбка «выпрыгивает на поверхность», зал хлопает.

5. «Море Галилей»

А это море, а это море, а это море, море Галилей.

А это лодка, а это лодка, а это лодка на море Галилей.

А вот рыбак, а вот рыбак, а вот рыбак на лодке на море Галилей.

А вот рука, а вот рука, а вот рука у рыбака на лодке на море Галилей.

А это удочка, а это удочка, а это удочка в руке у рыбака на лодке на море Галилей.

А это рыбка, а это рыбка, а это рыбка на удочке в руке у рыбака на лодке на море Галилей.

А это глаз, а это глаз, а это глаз у рыбки на удочке в руке у рыбака на лодке на море Галилей.

6. «Слон»

Ведущий спрашивает у детей: - Вы знаете как чихает слон? А хотите узнать? Зал делится на три равные части и каждая группа разучивает свое слово:

Первая группа - ящики.

Вторая группа - хрящики.

Третья группа - потащили.

И затем, по взмаху руки ведущего, все дети кричат одновременно, но каждая группа кричит свое слово- Вот так чихает слон!

IV. ИГРЫ НА ВЫЯЛЕНИЕ ЛИДЕРА

1. «Пчела»

Чертится круг. Дети становятся по контуру круга. Все, закрыв глаза, жужжат и двигаются в любом направлении. Затем дается команда "Стоп!" и все остаются на своих местах. Те, кто стоит в центре круга или ближе к центру круга являются по своим возможностям лидерами. Те, кто стоит по линии круга, обладают лидерскими качествами. Те, кто стоит за кругом, не стремятся быть лидерами. Кто стоит очень далеко от круга, дети, не принятые коллективом.

2. «Индикатор»

Ведущий: "У вас есть 4 типа движений: руки вверх, присесть, сойтись в центр, разойтись по стенам. Ваша задача, чтобы максимальное число людей сделали одно и то же". Потом отнимаем голос. Потом - жесты. Потом - мимику и многозначительные взгляды. Внимательное наблюдение за группой позволяет узнать, кто выпадает, кто лидер, кто подчиняется.

3. «Ехали цыгане»

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

4. «Большая семейная фотография»

Предлагается, чтобы ребята представили, что все они – большая семья и нужно всем вместе сфотографироваться для семейного альбома. Необходимо выбрать фотографа. Он должен расположить всю семью для фотографирования. Первым из семьи выбирается дедушка он тоже может участвовать в расстановки членов семьи. Более никаких установок для детей не дается, они должны сами решить, кому кем быть и где стоять. Роль фотографа и дедушек обычно берутся исполнять стремящиеся к лидерству ребята. Но, однако, не исключены элементы руководства и других членов семьи. После распределения ролей и расстановки членов семьи фотограф считает до трех. На счет три! все дружно и очень громко кричат сыр и делают одновременный хлопок в ладоши.

5. «Проводник»

Ребята выстраиваются в колонну по одному в затылок друг другу, положив руки на плечи. Вожатый объясняет правила: 1. Запрет на разговоры. 2. У всех, кроме стоящего последним, закрыты глаза. 3. Последний – машинист поезда. 4. Хлопок по левому (правому) плечу – поворот влево (вправо). 5. Хлопок по обоим плечам – вперед. 6. Хлопок по обоим плечам двойной – назад. 7. Хлопок по обоим плечам дробью – стоп. Задача машиниста – провести паровозик несколько поворотов. После чего последний становится –впереди всех и повторяют. По умению управлять судят о лидерах

V. ИГРЫ НА СПЛОЧЕНИЕ КОЛЛЕКТИВА

1. «Атомы-молекулы»

Участники бродят «в хаотичном броуновском движении». Каждый из них – атом. Ведущий объявляет, в молекулу из какого количества атомов они должны построиться.

2. «Бегающий гномик»

Дети становятся в круг и закрывают глаза (это важно). Вожатый начинает игру: громко топает сначала правой ногой, потом левой. Сосед, стоящий слева, услышав топот, передает сигнал дальше также сначала правой, потом левой ногой. Сначала бег гномика будет «тормозиться», «западать» на ком-нибудь, но постепенно скорость передачи топота будет увеличиваться и возникнет эффект бегающего по кругу гномика.

3. «Посиделки»

Участникам команды необходимо сесть так, чтобы каждый сидел друг у друга на коленях.

4. «Тропа доверия»

На асфальте рисуется весьма извилистая не широкая дорожка, вдоль которой рисуются кружочки, которые займут игроки. Одному из игроков 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. «Путаница»

Все, стоя в кругу с плотно закрытыми глазами, протягивают руки вперед и сцепляются ими с теми людьми, на которых наткнулись. Открыв глаза и не расцепляясь, надо распутать получившуюся путаницу.

6. «Люди – к людям»

После произнесения ведущим фразы «Люди – к людям» играющие распределяются по парам. Затем играющие выполняют все команды ведущего (типа «ухо – к плечу», «правая нога – к левой руке» и т. п.). После произнесения ведущим фразы «Люди – к людям» играющие должны перераспределиться по парам. Цель ведущего – найти себе замену. Тот, кто остался без пары, становится ведущим.

6. «Енотовые круги»

Вся группа с завязанными глазами держится за веревочное кольцо. По команде нужно изобразить определенную фигуру - треугольник, квадрат и т.п.

VI. ИГРЫ В ПОМЕЩЕНИИ

1. Крокодил

Двум людям загадывается слово, они должны это слово изобразить так, чтобы другие смогли отгадать. Тот кто отгадал, выбирает себе напарника и выходит показывать следующее слово, которое загадают первые два человека.

2. "Шапка"

Для игры понадобятся от 7 и более человек, много небольших бумажек, ручки для всех игроков, шапка и часы. Игрокам раздаются 4-6 бумажек, где нужно написать любые слова (существительные), по одному на каждой. Если играете в первый раз, лучше писать слова попроще. Затем бумажки складываются в два раза (пополам и ещё раз пополам, кстати, был опробован способ, где бумажки загибались неимоверное количество раз – тоже весело получается), складываются в шапку и перемешиваются. Игрокам необходимо разделиться на пары, оставшийся без оной является ведущим. Ведущим может быть и участник игры, если любой из "парных" участников, сидящих напротив, будет отгадывать/объяснять слова и со своей "парой" и "беспарным" ведущим. Ведущий засекает время, 15 сек., за которое первый игрок достает из шапки бумажку, разворачивает её и пытается объяснить прочитанное слово, не используя однокоренных слов, своему напарнику. По истечении времени шапка передаётся следующему игроку по кругу, бумажки с отгаданными словами забираются, а не отгаданные заворачиваются и возвращаются в шапку. Чем больше слов вы с напарником умудритесь отгадать или объяснить, тем лучше. Игра продолжается до тех пор, пока не кончатся бумажки или желание играть. Каждая пара подсчитывает общее количество отгаданных ими слов, у кого больше, тот и победил.

3. Конкурс юных актеров

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 и т. д.; — 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.

4. «Пианино»

Играющие сидят вплотную. Левая рука каждого лежит на правой коленке одного соседа, а правая – на левой коленке другого. В процессе игры нужно быстро хлопнуть ладонью по колену, не нарушая последовательности в руках (люди сидящие по краям хлопают по своему колену два раза). Если кто-то хлопнул не в свою очередь или просто поднял руку, он «ошибавшуюся руку» убирает.

5. «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.

6. «Две истины и одна ложь»

Каждый человек, пишет 2 правдивых и 1 лживую вещь о себе. Затем передают по очереди бумагу группе, чтобы другие угадали, что является ложью.

7. «Колечко»

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

VII. ИГРЫ НА СВЕЖЕМ ВОЗДУХЕ

1. «Капканы»

Шесть играющих встают парами, взявшись за обе руки и подняв их. Это капканы, они располагаются на небольшом расстоянии друг от друга. Все остальные берутся за руки, образуя цепочку. Они должны двигаться через капканы. По команде ведущего (хлопку, слову и т.д.) капканы "захлопываются", то есть, ребята, образующие капканы, опускают руки. Те играющие, которые попались в капканы, образуют пары и сами становятся "капканами". Победителем оказывается тот, кто не попадет ни в один из капканов. (+есть второй вариант)

2. «Самолеты»

Один играющий или, для начала, взрослый играет роль диспетчера, он командует самолётами. Остальные играющие - самолёты. Каждый "самолёт" очерчивает вокруг себя круг. Это посадочная площадка. Диспетчер ведёт самолёты за собой в небо. Но как только он скамандует: "ПОГОДА НЕЛЁТНАЯ", все самолёты должны как можно быстрее занять любую посадочную площадку.

3. «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.

4. «Совушка»

Выбирают водящего - "совушку", остальные дети изображают птичек. Птички свободно бегают по площадке, размахивая руками, как крыльями. "Совушка" сидит в дупле (обозначенное на площадке место).

Когда руководитель произнесет слово "Ночь", совушка вылетает из дупла и бежит по площадке, зорко следя за птичками. Птички по сигналу "Ночь" должны остановиться на месте и не двигаться. Кто пошевелится, того "совушка" уводит в свой дом, и сама снова выбегает на площадку. Когда руководитель скажет "День", "совушка" прячется в дупло, а птички, кроме уведённых совушкой, начинают летать. Игра прерывается, когда совушка уведёт к себе 3-х птичек. Тогда выбирают новую совушку и игра возобновляется.

5. «Арам – шим- шим»

Участники берутся в круг за руки (по принципу: мальчик и девочка). В центр круга выходит водящий, закрывает глаза и вытягивает руки (стрелой) в любом направлении. Круг начинает двигаться по часовой стрелке, а водящий - в противоположном направлении. При движении все повторяют хором слова: "арам-шим-шим, арам-шим-шим, арамия-дульсия - покажи-ка на меня! И раз, и два, и три!" На счёт "три" все останавливаются. Игрок противоположного пола, на которого при остановке указал водящий выходит в центр круга. Эти игроки становятся спиной друг к другу и закрывают глаза, а остальные участники хором начинают считать до трех. На счёт "три" игроки в центре поворачивают головы в любом направлении. Если повернули в одну сторону - целуются в щёчку, если нет - жмут друг другу руки.

VIII. ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

1. «Кот и мыши»

На расстоянии 10 метров чертятся две линии: за одну - домик "кота", за другой - домик "мышей". Водящий - "кот" спит в своем домике, а "мышата" идут к нему со словами:

Вышли мыши как-то раз,

Посмотреть который час.

Раз, два, три, четыре,

Мыши дернули за гири...

(В этот момент "мыши" подходят к "коту" и даже могут его потрогать).

Вдруг раздался страшный звон.

Побежали мыши вон!

После слова "вон" кот просыпается и бежит догонять мышей. Мышки должны спрятаться в своем домике. Те же, кого кот поймал, выбывают из игры или меняются ролями с котом.

2. «Подмигиши»

Все играющие стоят парами по кругу, один игрок за спиной у другого. Руки у всех опущены вниз. На линии круга стоит и водящий. У него за спиной нет партнера. Он должен посмотреть в глаза кому-нибудь из игроков первой линии и подмигнуть. Тот, кому подмигнули, бежит со своего места и встает за спиной водящего. Но у него это может не получиться, потому что игрок второй линии внимательно следит за водящим и, если видит, что подмигнули его партнеру, может удержать его. Если он успел это сделать, водящий вынужден подмигивать еще раз, до тех пор, пока его подмигивание не закончится результативно. Если же игрок второй линии не среагировал вовремя и не успел схватить первого игрока, он становится водящим, т.е. встает в первую линию и сам начинает подмигивать. Игра может продолжаться долго, пока не наскучит.

3. «Али-Баба и разрывные цепи»

Играющие делятся на две команды и встают, взявшись за руки, лицом к команде противника, на расстоянии 5 - 7 метров. Игру начинает одна из команд словами: "Али - Баба!". Вторая команда хором отвечает: "О чем, слуга?" Вновь говорит первая команда: "Пятого, десятого, Сашу нам сюда!". При этом называется имя одного из игроков команды противника. Названный играющий оставляет свою команду и бежит к команде противника с целью разорвать цепь, т.е. расцепить руки игроков. Если ему это удастся, он забирает в свою команду игрока, расцепившего руки.

Если цепь не разорвалась, то он остается в команде противника. Игру команды начинают по очереди. Побеждает та команда, в которой через определенное время будет больше игроков.

4. «Чай-чай-выручай!»

Сюжет этой игры очень прост: выбирает один водящий, который должен догнать и осалить разбежавшихся по площадке игроков. Но у этой игры есть несколько усложняющих вариантов.

1. Осаленный игрок становится водящим, при этом он должен бегать, держась рукой за ту часть тела, за которую его осалили. Первый же игрок, до которого водящий дотронется, сам становится водящим.
2. Осаленный игрок останавливается, вытягивает руки. В сторону и кричит: "Чай-чай-выручай". Он "заколдован". "Расколдовать" его могут другие играющие, дотронувшись до руки. Водящий должен "заколдовать" всех. Чтобы сделать это быстрее, водящих может быть 2-3 человека.

6. «Белки, орехи, шишки»

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 ещё 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, 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.

IX. ИГРЫ ПЕРЕД СТОЛОВОЙ

1. «Улица Пушкина»

Участники становятся в круг, вытягивают руки, при этом ладони необходимо держать вертикально, положив свою правую ладонь на левую ладонь соседа справа. Все игроки поочередно произносят по одному слову из считалки, под каждое слово делают ход - хлопок по левой руке соседа слева. "Улица-Пушкина-дом-Колотушкина-квартира-под номером ...". Тот человек, на кого выпали слова "под номером", называет вслух любое число и делает хлопок. Хлопки вслух поочередно считают. Задача игрока, на которого "выпадает" названное число, быстро убрать руку из-под хлопка. Кто не успел – выбывает.

2. «Тостер-Миксер»

Играющие стоят в кругу лицом внутрь, в центре водящий. Он показывает на какого-нибудь играющего и отдает одну из заранее условленных команд, тот, на кого он показал и два его соседа должны изобразить соответствующую команде фигуру. Затем водящий показывает еще на какого-нибудь играющего и так далее. Тот, из изображающих фигуру, кто ошибается становится водящим, а водящий встает на его место.

Команды и фигуры возможны следующие:

Телевизор: боковые показывают руками перед центральным квадратный экран, центральный, делая вид, что он - диктор, что-то якобы говорит и, жестикулируя, выпрямляет правую руку сквозь экран.

Миксер - центральный поднимает руки вверх и сгибает в кистях к головам боковых – ручка миксера. Боковые крутятся вокруг своей оси.

Слон - центральный берет себя левой рукой за нос, а правую просовывает через получившееся кольцо и выпрямляет ладонью вперед. Боковые руками показывают уши слона.

Пальма - центральный поднимает руки вверх, боковые тоже, но они еще и отклоняются каждый с свою сторону.

Тостер - центральный подпрыгивает, боковые берутся за руки перед и за ним.

3. Инвалид

Перекидывается мяч как в горячей картошке. Если не поймал, то запрещается пользоваться игре какой-то частью тела (рука, глаз и т.д.)

4. «Лягушка»

Все дети становятся в круг, выбирается один фермер он становится в центр круга и один вода, он выходит за круг. Вода говорит: наступила ночь - уснул фермер, заснули все комары и лягушки, заснули соседи... (и дальше по степени извращённости фантазии...) В это время вода идёт по кругу за спинами стоящих и дотрагивается до спины одного из детей - этот человек теперь лягушка остальные комары. Вода: "Наступило утро, и лягушка вышла на охоту!" Все открывают глаза, теперь задача воды определить кто лягушка. Задача лягушки - съесть как можно больше комаров - показывая разным участникам язык (кому показали - тот садится), за спиной у лягушки... После нахождения прожорливой рептилии выбирается новый фермер, а бывший становится водой...

5. «ЗИП! ЗАП! ЗОП!»

Станьте в круг. Кто-то начинает, показывая на другого человека в круге и говоря: "ЗИП!". Этот человек показывает на другого и говорит: "ЗАП". Тот в свою очередь показывает на третьего и говорит: "ЗОП!". Слова должны быть произнесены именно в таком порядке: "ЗИП! ЗАП! ЗОП!". Если кто-то ошибается, выбывает из игры. В конечном счете, круг сужается до 2-х человек, которые, уставившись друг на друга, орут "ЗИП! ЗАП! ЗОП!" пока один из них не ошибётся.

I. КВЕСТ-ЗНАКОМСТВО.

«Разведшкола»

Создаётся несколько групп по сбору секретной информации, каждой группе даётся пакет с перечнем вопросов, которые особенно интересуют «центр». На сбор стратегических данных группам даётся определённое время. Каждая группа действует автономно, быстро и незаметно. Вопросы могут быть такими:

- Сколько урн, скамеек, деревьев, лестниц, ступенек и т.д. на территории лагеря?
- Как зовут всех вожатых?
- Какого цвета у них глаза?
- Как зовут директора лагеря? Умеет ли он плавать?
- Что будет сегодня на обед, ужин? И т.д. и т.п.

Выглядеть это может например так: :)

1. Какого цвета занавески в комнате начальника лагеря?
2. Сколько метров в самой длинной заасфальтированной дорожке лагеря?
3. Умеет ли плавать шеф-повар?
4. Как зовут старшую вожатую?
5. Какого цвета глаза у вожатого 1 отряда?
6. Какой размер обуви у вожатого 2 отряда?
7. Какого цвета скамейка возле медпункта?
8. Любимый цвет начальника лагеря.
9. Сколько окон в спортивном зале?
10. Сколько ступенек при входе в лагерь?
11. Что нарисовано на верандах нашего лагеря?
12. Какая любимая песня у вожатого 4 отряда?
13. Сколько дверей в музыкальном зале?
14. Какие фрукты любит вожатый 5 отряда?
15. Какие цветы любит медработник?

А в конце список обязательных заданий. Например, найти желтый шерстяной носок где угодно, или собрать 47 шишек, ни больше, ни меньше.

II. СПОРТИВНАЯ ВЕРТУШКА

6 отрядов, участники получают маршрутные листы с заданиями и по сигналу приступают к выполнению заданий, на которые дается определенное время (8-10 мин).

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. Всеу 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

3. Слова из слова.

Надо составить как можно больше слов из слова. После подготовки команды должны по одному подходить к ведущему и говорить слова. Выигрывает команда, составившая наибольшее количество слов

4. Водный мяч.

Для проведения конкурса потребуется: волейбольная площадка (желательно с сеткой), 4 (5) полотенца среднего размера, 20 (или больше) воздушных шариков, наполненных водой.

На играющих должно быть минимум одежды.

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. Учитывается количество пойманных мячей.

5. Переправа.

Участники выстраиваются в колонну по одному, параллельно друг другу, ассистенты выносят по 2 дощечки для каждой команды. Ведущий уходит на противоположный край. Каждый участник должен по дощечкам добраться до ведущего и вернуться обратно бегом.

Учитывается количество пройденного этапа

6. Водопад.

Для того чтобы провести этот конкурс, нужно иметь несколько пластиковых стаканчиков. В начале конкурса все участники стоят в кругу 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. Побеждает та команда, в стаканчике которой останется больше воды.

2 вертушка

1. 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.

2. Скала.

Капитан остается внизу возле первого ряда, а команда поднимается на последний ряд зала. Капитан через болельщиков передает мяч вверх 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.

3. 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.

4. Попался на удочку.

Для этого конкурса нужна веревка длиной 2–3 метра с привязанным на конце грузиком – мешочком с песком. Играющие образуют круг 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 «попадется на удочку», т. е. не сумеет перепрыгнуть через вращающуюся веревку. «Попавшийся» выходит из круга. Конкурс продолжается некоторое время, затем подсчитывается, сколько человек от команды осталось в кругу. Выигрывает команда, чьих игроков осталось больше.

5. 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.

5. Газетные лента.

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),

III. ТРОПА ДОВЕРИЯ

Правила:

1. Оптимальный состав команды – 10-12 человек.
 2. При движении от этапа к этапу участники держатся за руки. Если же руки у игроков команды все же разрываются, команда штрафует 10 секундами добавочного времени.
 3. Прохождение этапов идет на время.
 4. Время, затраченное на прохождение каждого этапа, суммируется и при подведении итогов с учетом штрафных секунд дается общее время, затраченное на прохождение всех заданий.
 5. Каждый этап должен быть снабжен табличкой с названием этапа, а также ориентирами движения к очередному этапу.
 6. 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. Дальше команда отправляется на следующий этап.
 7. 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 молча и быстро 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 переправиться 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.

IV. КОНКУРС. «День наоборот»

1. Конкурс «Лучший макияж Страны чудес».

Каждый отряд представляет воспитателя, с которым поработали дети - визажисты и модельеры. Они делают краткий комментарий представленного. Слово жюри.

2. Конкурс перевралей.

Ведущий. Если где-то и есть вруша, то зовут его... Дети выкрикивают свои имена. Чье имя прозвучит громче, тот и начинает рассказ, затем продолжает следующий. Завершает рассказ тот, кто его начинал. Этот конкурс проводится по отрядам. Слово жюри.

3. Конкурс «Реклама».

Дети демонстрируют подготовленную рекламу:

- червивого яблока - 1-й отряд, 1-е звено;
- пустой консервной банки - 1-й отряд, 2-е звено;
- лопнувшего шарика - 2-й отряд, 1-е звено;
- перегоревшей лампочки - 2-й отряд, 2-е звено.

Слово жюри.

4. Конкурс комических походов.

В этом конкурсе принимают участие все желающие. Ведущий предлагает изобразить походку:

- младенца;
- человека, разбитого радикулитом;
- глубокого старика;
- Чарли Чаплина;
- балерины;

5. Конкурс страшно смешных гримас.

Ведущий предлагает всем желающим соорудить смешные гримасы, которые выносятся на суд всех участников представления и жюри.

6. Конкурс пародий.

Дети демонстрируют подготовленные пародии на начальника лагеря или любого педагога. Все остальные отгадывают, на кого сделана пародия. Слово жюри.

8. «Лучший конкурс Дня

наоборот» (домашнее задание).

Дети сами проводят различные конкурсы, игры.

Слово жюри.

9. Конкурс «Обладатель самого нелепого костюма».

Участники как можно оригинальнее и смешнее демонстрируют свои модели.

10. Конкурс-игра «Наш комический футбол».

На поле встречаются две команды: команда воспитателей и команда детей. Воспитатели переодеты в разных сказочных героев, они играют без правил: дети же играют по правилам.

V. ВИКТОРИНА

Викторина «Счастливый случай»

Форма: телевизионная версия игры.

Игра состоит из 4-х геймов:

- вопрос — ответ,
- блиц,
- ты — мне, я — тебе,
- домашнее лото.

Области вопросов на вертушке: синий — спорт, красный — география, оранжевый — искусство, зеленый — общие вопросы, желтый — история. Время, отведенное каждой команде в блицтурнире викторины — 2 минуты. За правильный ответ команда получает 1 балл. Если 2 раза подряд выпадает один и тот же цвет на вертушке, то за правильный ответ на вопрос команда получает 3 балла — это и есть СЧАСТЛИВЫЙ СЛУЧАЙ.

В викторине «Счастливый случай» выигрывает та команда, которая набрала большее количество баллов

. В игре необходимо задействовать и зрителей. Возможны выступления артистов, ученых и других известных людей. Победители игры награждаются памятными призами

Примерные 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)

VI. ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ ИГРА

Синий раунд

География	10	20	30	40	50
Биология	10	20	30	40	50
Литература	10	20	30	40	50
Русский язык	10	20	30	40	50

Тема «География»

10 б. Какие вы знаете «цветные» моря? (Черное, Красное, Желтое)

20 б. «Несчастный случай».

30 б. Какое озеро самое глубокое? (Байкал)

40 б. Назовите столицу нашей Родины. (Москва)

50 б. «Кот в мешке». Тема «Загадки», 20 б.

Бежит — бежит, не выбежит,

Течет — течет, не вытечет. (Река)

Красный раунд

Загадки	20	40	60	80	100
Наш лагерь	20	40	60	80	100
Ах, море, море	20	40	60	80	100
Наука	20	40	60	80	100

Тема «Загадки»

20 б. Может ли страус назвать себя птицей? (Нет) 40 б. Под каким деревом сидит заяц во время дождя? (Под мокрым.)

60 б. За деревьями, кустами

Промелькнуло быстро пламя. Промелькнуло, пробежало, Но ни дыма, ни пожара. (Лиса)

80 б. «Несчастный случай».

100 б. «Кот в мешке». Тема «Птицы», 20 б. Какая птица летает выше всех? (Орел)

Тема «Наш лагерь»

20 б. «Несчастный случай». 40 б. Что давали позавчера на завтрак? 60 б. Назовите фамилию, имя и отчество главного повара нашего лагеря.

80 б. «Несчастный случай».

100 б. Кто в лагере остается дольше всех? (Сторож) Тема «Ах, море, море»

Предложены примерные вопросы к заданиям.

ОФОРМЛЕНИЕ ОТРЯДНЫХ УГОЛКОВ

I. ВОЛОНТЕРСТВО



Материалы:

- ватманы;
- гуашь, фломастеры, маркеры;
- цветная бумага, картон.
- распечатки (звезды, облака и т.д.)
- воздушные шары, файлы.

II. СПОРТ



Материалы:

- ватманы, обои;
- гуашь, фломастеры, маркеры;
- цветная бумага, картон.
- распечатки (звезды, облака и т.д.)
- воздушные шары, файлы, нитки, скотч.

III. ЭКОНОМИКА



Материалы:

- ватманы;
- гуашь, фломастеры, маркеры;
- цветная бумага, картон.
- распечатки фото отряда (звезды, облака и т.д.)
- воздушные шары, файлы.

IV. МЕДИА



Материалы:

- ватманы, обои;
- гуашь, фломастеры, маркеры;
- цветная бумага, картон.
- распечатки фото отряда (звезды, облака и т.д.)
- воздушные шары, файлы, скотч, леска, серпантин.



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...

И вот 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 настолько 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: кобзари и аэды, гусяры и былинники... Но всегда люди собирались вокруг, чтобы послушать их. Услышать рассказы и былины, окунуться в мир фантазий и мечтаний.

«Легенда о костре»

Один человек очень любил детей. Но дети ссорились, дрались между собой. И тогда человек решил собрать всех ребят вместе, чтобы они подружились и лучше узнали

друг друга. И вот однажды вечером он зажег костер, и ребята стали сходиться к костру. Тогда дети поняли, что они люди, у них есть общие мысли, желания, беды и радости. С тех пор костер считается символом общения и дружбы.

На земле было темно. А люди хотели света и тепла. Однажды их постигло страшное бедствие: ожили вулканы земли. Много людей погибло в борьбе со стихией. На земле остались только самые молодые и выносливые. Но нет худа без добра. Эти люди сумели приручить огонь. Теперь они каждый вечер собирались у костра и вспоминали погибших братьев. И все-таки эти ЛЮДИ были первыми, кто смог приручить огонь.

«Закон поднятой руки»

Когда-то давным-давно враждовали два племени. Никто уже и не помнит, из-за чего начался этот спор. Но два племени враждовали и люди убивали друг друга. Никто не мог пойти и предложить другому мир, потому что это сочли бы за трусость, а никто не хотел быть трусом. Ведь трусов и в том, и в другом племени наказывали жестоко: им простреливали ладонь правой руки...

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

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

И он предложил заключить мир и отправился с этим предложением к другому племю, вытянув вперед правую руку. Вот так был рожден закон правой руки, который гласит: «Люди! Я хочу сказать вам что-то важное. Вот вам моя правая рука. Если вы сочтете мое предложение недостойным, то можете стрелять, но прежде выслушайте».

Притча о дружбе

Два друга, шли в пустыне. В один момент они поспорили и один из них дал пощечину другому. Последний, чувствуя боль, но ничего не говоря, написал на песке: "Сегодня мой самый лучший друг дал мне пощечину."

Они продолжали идти, и нашли оазис, в котором они решили искупаться. Тот, который получил пощечину, едва не утонул, и его друг его спас. Когда он пришёл в себя, он написал на камне: Сегодня мой самый лучший друг спас мне жизнь.

Тот, кто дал пощечину и который спас жизнь своему другу спросил его: "Когда я тебя обидел, ты написал на песке, а теперь ты пишешь на камне. Почему?"

Друг ответил: "Когда кто-либо нас обижает, мы должны написать это на песке, чтобы ветры могли стереть это. Но когда кто-либо делает что-либо хорошее, мы должны выгравировать это на камне, чтобы никакой ветер не смог бы стереть это". Научись писать обиды на песке и гравировать радости на камне

Легенда о вечернем огоньке

Очень давно на свете жил один мудрый человек, который посвятил себя и свою жизнь работе с детьми, он старался отдавать им самое доброе, самое ценное и сокровенное, приобретенное им за долгие годы его работы. Он отдавал частицу себя, огонек своей души, а взамен получал намного больше. И это большее ему отдавали дети, которых он учил. Ребята ему доверяли, обращаясь за советом в трудную минуту. Они его глубоко уважали и делились самым сокровенным. Но что-то произошло в их отряде, отношения стали напряженными и не доверительными. За прожитый день происходило очень много ссор и конфликтов. Все отстаивали лишь свою точку зрения, не слушая и не уважая других, даже не пытаясь найти компромисса. Его это очень пугало. Однажды он заметил, что его отряд каждый вечер куда-то уходит, возвращаясь добрыми, с уважением относящееся к друг другу, готовые понимать и помогать. Комиссар рад был этим изменениям, и решил узнать, куда его отряд уходит каждый вечер?

И вот один из вечеров настал. Комиссар пошел за ребятами и увидел, что они собираются на прекрасной полянке в глубине леса вокруг костра. Это был тот огонек, который объединял их и помогал своим теплом. Ребята сидели в едином круге, соприкасаясь плечом к друг другу, каждый ощущал поддержку, ощущал тепло человека, сидящего рядом. Здесь они разговаривали, общались, решали все проблемы, возникшие в течение этого дня, находили плюсы и минусы, прошедших дел, пели песни. И такая атмосфера помогала им в общении.

Комиссар долго думал о том, что увидел и решил, а почему бы не создать такой огонек ему самому, чтобы и он находился рядом с ними. Так и возникла Традиция "вечернего огонька".

У Солнца был прекрасный цветок необыкновенной красоты. Днем слуги Солнца охраняли цветок, а когда наступала ночь, цветок оставался без присмотра. Люди много слышали об этом цветке и говорили, будто тот, кто раздобудет его, станет сказочно богат. И вот однажды ночью, выбрав подходящий момент, люди сорвали цветок. Рано утром Солнце направилось проведать своего питомца и, не обнаружив его в саду, очень сильно расстроилось. Проходили дни, а цветка нигде не было. Однажды Солнце заметило в одном из окон домов розовый свет. Так светился цветок. Тогда Солнце направило свой палящие лучи на дом, в котором нашелся цветок. Так люди заплатили за свою жадность. И с тех пор Солнце, уходя, с небосвода, уносит с собой свой цветок, который своим сиянием освещает небо ярко-красным, оранжевым, а иногда розовым светом.

Мыс одинокой сосны

Это легенда о двух молодых людях, которые любили друг друга, и о девчонке, которая была влюблена в парня и была подружкой девушки. Не знала девчонка, как отбить парня, как его сделать своим. И тогда пошла она на хитрость, на жестокую хитрость. Она пришла к подружке и сказала, - зачем ты отнимаешь у меня моего любимого, ты же знаешь, он любит меня и только меня. Как - удивилась та, - он любит меня. Ты мне не веришь, тогда приходи вечером на берег моря и сама все увидишь. Пришла девушка вечером на берег и увидела, что обнимает ее парень подругу. В ужасе схватилась она за голову и бежала. Ей не хотелось слышать никаких его объяснений, а дело то было простое, позвала девчонка ее любимого, стала рассказывать о своих бедах и горестях, расплакалась. Стало по человечески жалко ее, стал парень ее утешать, что и увидела девушка издалека. Бросился тогда парень в отчаянии с высокого мыса на землю и стал морем, таким же глубоким, как его любовь, таким же бескрайним, как его горе. Поняла тогда девушка, что своими руками, своим недоверием погубила свое счастье... Подбежала к камню и хотела броситься следом, чтобы навечно остаться со своим любимым. Но только сзади успела ее схватить за ноги мать. Крепка материнская любовь, стала мать скалой. Крепко, крепко держала ноги дочери, чтобы удержать ее от верной гибели. А дочь стала сосной, которая стояла на самом краешке. А разлучница превратилась в белую чайку, которая утром и вечером кружит между берегом и морем, и нет ей нигде пристанища. И однажды в осенние шторма упала ОДИНОКАЯ СОСНА в море и соединились влюбленные... А легенда осталась, как напоминание, что нужно доверять своим любимым, нужно верить - если любишь.

«Легенда о гитаре»

Жили на свете бездомные, но очень талантливые люди. Не было у них ни денег, ни крыши над головой. В один из хмурых осенних вечеров им надоело бродить по земле, и они решили отправиться в путешествие по морю. Построили корабль и отправились в путь. В море они ловили рыбу и продавали ее в портах. Теперь они могли безбедно жить и ни о чем не заботиться.

Но однажды они не заметили, как погрузились в прекрасный крепкий сон. Заснул и капитан, руки его разжались и выпустили штурвал. Внезапно налетела буря, огромная волна захлестнула суденышко. Его снесло на рифы и разбило в щепки. Путешественники очутились в воде и в панике начали спасаться. Один из потерпевших крушение оказался на суше раньше других и развел костер, чтобы высушить одежду. И вдруг увидел, как лазурная волна вынесла на берег непонятную деревянную штуковину с металлическими нитями.

Человек хотел уже бросить ее в костер, но нечаянно задел за нити и был поражен удивительной чистоты звуком. Этот странный и необычный предмет, как бы отражал все стихии: корпус - землю, нити - струны - воду, звук - воздух, а руки, на нем играющие - сам огонь. Человек попробовал играть на этом инструменте, и у него получилось. Его игру услышали остальные путешественники, и тихая музыка помогла им найти дорогу к огню. В этот счастливейший вечер они решили назвать инструмент ласковым словом «гитара». И потом, через многие годы гитара помогала путешественникам открывать новые земли, страны, города. влюбленным - встречаться, врагам - мириться, а пионерам - еще крепче дружить. Они сочинили различные легенды, песни, и гитара стала частью их жизни, их символом.

«Легенда о костровом месте»

Давным-давно одна влюбленная пара жила в доме сделанном своими руками, вечером они разводили костер, чтобы не было холодно, а костер разжигали специальным угольком, который никогда не тух. И вот стали они замечать, что когда они садятся перед

костром погреться, любовь их становится сильнее, а уголек с помощью которого они разжигали костер сияет ярче...

Но настал день, когда парень ушел на войну и погиб. Его девушка очень сильно плакала и слезами затушила уголек. Девушка не смогла перенести горя и тоже умерла, а уголек пропал в земле, и это место забетонировали.

И существует поверье, что если найдется пара, любовь которых будет также сильна как тех, то уголек снова загорится и пробьет бетон.

Так и появилось костровое место, на котором всегда жгут костер... И сбываются все планы о которых говорят там.

«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...

«Игрушки»

Как-то в одно население пришёл и остался жить старый мудрый человек. Он любил детей и проводил с ними много времени. Ещё он любил делать им подарки, но дарил только хрупкие вещи. Как ни старались дети быть аккуратными, их новые игрушки часто ломались. Дети расстраивались и горько плакали. Проходило какое-то время, мудрец снова дарил им игрушки, но ещё более хрупкие.

Однажды родители не выдержали и пришли к нему:

— Ты мудр и желаешь нашим детям только добра. Но зачем ты делаешь им такие подарки? Они стараются, как могут, но игрушки всё равно ломаются, и дети плачут. А ведь игрушки так прекрасны, что не играть с ними невозможно.

— Пройдёт совсем немного лет, — улыбнулся старец, — и кто-то подарит им своё сердце. Может быть, это научит их обращаться с этим бесценным даром хоть немного аккуратней/

ОГОНЬКИ

ХОД ДЕЛА:

Необходимо психологически подготовить детей - настроить на то, что они могут помечтать и пофантазировать. Главное - расположить ребят к внимательному выслушиванию каждого на этом вечере. Прекрасным примером может послужить первое (вводное) слово вожатого, в котором и следует заложить все правила данного вечера. Это может быть просто беседа-размышление о внимании друг к другу, о мечтах и фантазиях. А может быть и легенда, песня, стихи. Главное - передать ребятам дух откровенности, внимания к словам другого.

Игрушка-талисман передается по кругу (форма свободного микрофона), и когда игрушка попадает человеку в руки, он начинает рассказывать свой вариант легенды, придуманной здесь, у костра.

Заканчивает вечер сам вожатый. Подводя итог вечера, можно подарить ребятам стихотворение, песню, добрые слова. Финалом может стать общая песня в "Орлятском кругу" (можно подарить и сам "Орлятский круг", если это не сделано ранее).

Законы Огонька

- «Когда говорит один - все молчат»
- «Никого не осуждаем. Нет плохих людей, есть плохие поступки»
- «Закон свободного микрофона»
- «Все сказанное на "огоньке" не должно "выноситься" за его пределы»
- «Огонек» - это не встреча в кафе, здесь не едят и не танцуют»
- «Через центр круга переходить нельзя»
- «Все сидят на одном уровне»

I. ОГОНЁК-ЗНАКОМСТВО

☞ «С неба звездочка упала»

Детям говорится о том, что когда падают звезды, можно загадывать желание и многие люди, увидев падающую звезду, загадывают свое самое заветное желание, и оно обязательно сбывается. Ребята пишут каждый на своей звезде (вырезанной из разноцветного картона), чего они ждут от этой смены. Вожатый собирает все звезды и вешает их на стену. В конце смены их снимают, читают пожелания, и все вместе обсуждают, что сбылось, а что нет.

☞ «Загони джин в бутылку.»

Все пишут на бумажках свои пожелания на смену. Ведущий их собирает и объясняет, что джин, живущий в бутылке, исполнит все желания, только надо очень-очень сильно этого захотеть. Бумажки складываются в бутылку с надписью "Джин" и открывают уже только в конце смены. Пожелания читают и обсуждают, что исполнилось, а что нет.

☞ «Пакет откровений»

Наличие необычно оформленного конверта с необычными вопросами. Раскрытие личности с необычной стороны. Проверка на неординарность мышления ребенка при ответе на вопросы.

☞ «Музей любимых вещей»

Рассказ не о себе, а о предмете, характеризующим хозяина и демонстрируемому на огоньке.

☞ «Фонарщик»

Эмоциональное представление легенды о маленьком фонарщике. Говорит тот, у кого свеча (фонарь). Передача по свободному выбору. Определяет умение выбрать, выделить для себя отдельных людей. Опережающий шаг на выделение микрогруппы.

II. ПРОБЛЕМНЫЙ ОГОНЁК

↳ «Письмо к другу»

Участники огонька «пишут» вслух письмо другу, родным (принцип ведения пед.дневника)

↳ «Разговор с игрушкой»

Каждый участник огонька рассказывает свои проблемы игрушке

↳ «Я не понимаю»

Бессистемное распределение участников огонька в помещении. Каждый ребенок может подойти к любому участнику огонька с вопросом, начинающимся с фразы: «Я не понимаю, почему...?»

↳ «Разговор в темноте»

рекомендуется проводить в холле при отсутствии света (в полной темноте). Дети в расслабленном состоянии (лежа на матрасах), разговаривают о наболевшем.

↳ «Электрический стул»

Один из участников огонька сидит спиной к аудитории. Остальные пишут анонимные записки с краткой характеристикой этого человека, которые потом зачитываются вожатыми (с небольшой корректировкой)

III. ОГОНЁК-РЕФЛЕКСИЯ

↳ «Цепочка»

Один участник говорит 2-3 фразы, связанные со своими впечатлениями о проведенном этапе смены, рядом сидящий продолжает разговор.

Игровая форма проведения огонька, для получения большого количества информации; кратковременного проведения.

↳ «Машина времени»

Игра - отправление в будущее. Взгляд на предстоящий период с точки зрения перспектив, т.е. ребята рассказывают о предстоящей смене как будто они ее уже прожили. Развивает образно-ассоциативное мышление детей. Закрепление навыков построения перспективы, творческих подходов. Ведущий может выделить проблемы, волнующие детей. У/о любой.

↳ «Свечка» (анализ дня)

а) 1 этап.

Рассказ-эстафета с передачей предмета по кругу.

Высказывается каждый член отряда. Этот способ заставляет задуматься над проблемой каждого, но принцип добровольности сохраняется.

в) 2 этап.

Обсуждение ведется по микрогруппам, после чего выступает один представитель от микрогруппы на общий круг (который решает общие вопросы).

Наиболее активное участие каждого члена микрогруппы в обсуждении. Наиболее продуктивная работа по анализу, выведение лидеров в режим явного лидирования в микрогруппе.

с) 3 этап.

Свободный микрофон.

Высказывается по очереди каждый желающий в свободном режиме (по вопросам). Быстрый эмоциональный анализ дня и ситуации.

Появляется возможность для само реализации ребенка, его укрепление в отряде, как личности; имеется возможность диалога.

III. ТЕМАТИЧЕСКИЙ ОГОНЁК

Проводятся в зависимости от логики и событий смены. Например - огонек о любви и дружбе.. Возможно использование пакета откровений, театра миниатюр разговора на проблемную тему и т.д. Закрепляет и корректирует морально-этические нормы поведения. Корректировка отношений мальчик-девочка. Может быть получение новой информации.

КРИЧАЛКИ

1. «Балами»

После каждой строчки, пропетой вожатым, дети кричат: «Хей!».

Бала-бала-ми - хей!

Чика-чика-чи - хей!

Чи - хей!

Чи - хей!

Чик-чирик-чик - хей!

Вы можете придумать вместе с ребятами свою, отрядную кричалку, под которую вы, например, будете собираться вместе.

2. «2 медведя»

Сидели два медведя - Сидели два медведя

На тоненьком суку - На тоненьком суку

Один сидел как следует - Один сидел как следует

Другой кричал "ку-ку" - Другой кричал "ку-ку"

Раз ку-ку - Раз ку-ку

Два ку-ку - Два ку-ку

Оба шлёпнулись в муку - Оба шлёпнулись в муку

Рот в муке - Рот в муке

Нос в муке - Нос в муке

Оба в кислом молоке - Оба в кислом молоке

3. Тучи на небе, но это не беда,

В лагере нашем здорово всегда.

4. Все: День отшумел. И ночью объятый

Лагерь зовет уснуть.

Мальчики: доброй вам ночи, девочки!

Девочки: доброй вам ночи,

Все: завтра нам снова в путь!

5. Чтобы день твой был в порядке,

Начинай его с зарядки!

6. «Спортивная кричалка»

Вож.: Мы идем

Все: На стадион.

Вож.: Отряд наш будет

Все: Чемпион!

Вож.: Мускулы

Мальчики: Сильные!

Вож.: А сами все

Девочки: Красивые!

Вож.: Кто задору, солнцу рад?

Все: Эй, спортсмены, стройся в ряд!

Вож.: А команды есть?

Все: Есть!

Вож.: Капитаны здесь?

Все: Здесь!

Вож.: Выходи скорее на поле

Все: Поддержать отряда честь

7. «На берегу»

На берегу - На берегу

Большой реки - Большой реки

Пчела ужалила - Пчела ужалила

Медведя прямо в нос - Медведя прямо в нос

Ой-ой-ой-ой - Ой-ой-ой-ой

Вскричал медведь - Вскричал медведь

Сел на пчелу - Сел на пчелу

И начал петь - И начал петь

8. Пою я Бум-Чики-Бум

Пою я Бум-Чики-Бум

Пою я Бум-Чики-Бум

Пою я Бум-Чики-Бум

Пою я Бум-Чики-Рики-Чики-Рики-Чики-Бум

Пою я Бум-Чики-Рики-Чики-Рики-Чики-Бум

Еще раз!

Еще раз!

Дружнее!

Дружнее!

Чика-бум - крутая песня.....Чика-бум - крутая песня

Мы поем её все вместе.....Мы поем её все вместе

Если нужен классный шум...Если нужен классный шум

Пойте с нами - чика-бум.....Пойте с нами - чика-бум

Пою я - бум-чика-бумПою я - бум-чика-бум

Пою я - бум-чика-бумПою я - бум-чика-бум

Пою я - бум-чика-рака-чика-рака-чика-бум

Пою я - бум-чика-рака-чика-рака-чика-бум

Аву - аву

Оу е - оу е

9. Мы поели, мы попили,

Червячка мы заморили,

Мы пойдём, передохнём

И опять поесть придём!

10. Мы отважные ребята,

За себя мы постоим.

Всё мы знаем, всё мы видим,

Слабых тоже защитим.

«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 пройдёт, 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 пройдёт, тогда и поплачем.

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.

«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

«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...

«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.

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!(2р)
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!(2р)
Нас не разлучит ничто и никогда.
Даже если мы расстаёмся,
Дружба всё равно остаётся,
Дружба остаётся с нами навсегда.
Даже если мы расстаёмся,
Дружба всё равно остаётся,
Дружба остаётся с нами навсегда.
Ты, да я, да мы с тобой,(4р)

«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!

«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.

«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 среди 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 оплывшей 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 среди лесов. |

«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,

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...

«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 взрослеем
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

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.

«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 любви!

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!

« Землю обмотали тоненькие нити...»

Землю обмотали тоненькие нити:
Нити параллелей и зеленых рек,
Совершите чудо - руку протяните,

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

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.