

ГБПОУ «Челябинский педагогический колледж №1»

Динмухаметова Ильнара Ильгамовна

ВОЖАТСКИЙ КЕЙС



2019 г.

Клятва вожатого

ПРИСЯГА

Я, Динмухаметова Ильнара Ильгамовна, студентка 31 группы, торжественно присягаю на верность своему лагерю — *«Голубой волне»*. Клянусь свято соблюдать Конституцию Российской Федерации, строго выполнять требования лагерных уставов, приказы старшего вожатого и директора лагеря.

Клянусь обеспечивать соблюдение детьми дисциплины и порядка; организовывать обязательное участие отряда во всех общелагерных мероприятиях; организовывать дежурство детей в лагере; следить за чистотой и порядком в комнатах; нести персональную ответственность за жизнь детей; участвовать в организации и проведении общелагерных мероприятий.

Клянусь не оставлять детей отряда без присмотра, в том числе в ночное время; не покидать территорию лагеря без разрешения начальника лагеря или старшего вожатого; не допускать присутствие на территории лагеря посторонних лиц без разрешения начальника лагеря; не употреблять запрещенные препараты; не применять к детям методы воздействия, не соответствующие действующему законодательству РФ, международным конвенциям о правах ребенка, нормам педагогической этики; не пропускать без уважительной причины планерки или иные установленные распоряжением администрации собрания педагогических работников.

Клянусь прилагать старания быть авторитетом для детей; знать детей по именам; подавать положительный пример; знать межличностные отношения в отряде; знать о семье, родителях ребенка; следить за приемом пищи; частично воспитывать; следить за своим здоровьем; смывать косметику с девочек; иметь план Б, поощрять решение конфликтов вербально; следить за интимными отношениями между детьми; не давать невыполнимых обещаний; нести позитив.

Клянусь не спать у детей в палатках; не кричать на детей; не выделять любимчиков или отщепенцев; не нарушать покой детей во время сна; не клянчить у детей; не делить отряд на стареньких и новеньких; излишне не доверять детям; не наказывать детей; не показывать свои негативные эмоции.

Способы повышения мотивации в разновозрастных группах

ВОЗРАСТ	СПОСОБ ПОВЫШЕНИЯ МОТИВАЦИИ
Младший школьный возраст (7-10 лет)	<p>1. Самоуправление (отвечает перед всем отрядом)</p> <p>2. За активное проявление себя в чём-то участники смены получают бонус определённого цвета. Таким образом, каждый в течение смены собирает свою Радугу достижений, получая разнообразные жетоны.</p> <p>Красный – активность в общелагерных мероприятиях; Оранжевый – активность в отрядной деятельности; Жёлтый – активность в спорте; Зелёный – активность в труде; Голубой – чистоплотность, опрятность; Синий – дисциплинированность; Фиолетовый – творчество.</p> <p>Личные результаты каждого отмечаются ежедневно на собрании улицы и результаты заносятся в «Радужный банк».</p> <p>За нарушение дисциплины и невыполнение правил снимается по одному бонусу в каждом виде деятельности.</p> <p>Ежедневно каждый участник может получать бонусы разных цветов.</p> <p>Самым успешным жителям Радужного города вручаются грамоты, и благодарственные письма родителям.</p> <p>3. Вместе с ними придумать правила, которых они будут придерживаться</p>
Средний возраст (подростковый возраст) (11-14 лет)	<p>1. Самоуправление (с большей ответственностью, они же “взрослые”)</p> <p>2. Соревновательный характер внутри отряда</p> <p>3. Клубный метод мотивации. Суть данного метода заключается в том, что группа становится значимой для ребенка, и он стремится соответствовать ее ценностям, чтобы получить признание, действовать наравне с другими и постоянно быть в центре событий и т.д.</p>
Старший возраст (15-17 лет)	<p>1. Исследовательский метод мотивации. Данный метод развивает активную жизненную позицию и помогает познать окружающую действительность.</p> <p>2. Конструкторский метод мотивации. Дети стремятся к созданию определенного объекта, у них есть конкретная цель, достигая которую виден результат собственной деятельности.</p> <p>3. Клубный метод мотивации. Суть данного метода заключается в том, что группа становится значимой для ребенка, и он стремится соответствовать ее ценностям, чтобы получить признание, действовать наравне с другими и постоянно быть в центре событий и т.д.</p>

Воспитательная работа

Возрастная группа	Темы воспитательных бесед
Младший школьный возраст	1. «Правила поведения при участии в массовых мероприятиях» 2. «Жизнь дана для добрых дел» 3. «Культура общения»
Средний школьный возраст	1. «Вредные привычки» 2. «Преступление и наказание» 3. «Правила пожарной безопасности»
Старший школьный возраст	1. «Культура речи. Ненормативная лексика» 2. «Чувство собственного достоинства» (нельзя себя недооценивать и переоценивать) 3. «Умей сказать - НЕТ»

Беседа «Жизнь дана на добрые дела»

Разговор пойдет о таких человеческих качествах, как доброта, добросердечность. Ребята, скажите, а как образовано слово «добросердечность»? Что оно означает? Добросердечный (добрый) человек всегда вежливо говорит со своим собеседником. Мы с вами тоже собеседники. А собеседники общаются. И для того, чтобы нам было комфортно, приятно общаться, я попрошу вас помочь мне создать атмосферу тепла и доброжелательности.

Этический заряд доброты

(упражнение выполняется в кругу)

Прошу детей потереть свои ладони, а затем левой рукой (сторона сердца) передать частицу своего тепла соседу слева.

Ребята, мне стало очень тепло от ваших взглядов, улыбок. Говорят, что, если есть в человеке доброта, человечность, доброжелательность, значит, он как человек состоялся.

Ребята, подумайте, чем определяется человеколюбие?

Човеколюбие – это: заботливое отношение к детям; чуткое отношение к старикам; стремление помогать людям в несчастье и др.

А мы всегда можем выполнить то, что называли? Иногда мы не имеем возможности помочь, но к этому надо стремиться (помочь словом, делом). Отрадно, что возрождаются такие забытые понятия, как «доброта», «человечность», «милосердие», «доброжелательность», «внимание друг к другу».

Добрый благожелательный человек умеет общаться, поддерживать хорошие взаимоотношения с людьми.

Общаясь с другим человеком, проявляйте интерес, внимание к проблемам, заботам, сочувственно относитесь к его переживаниям. Ребята, редко встретишь человека, который бы никогда в жизни ни с кем не ссорился. По этому поводу, послушайте полезные советы.

Советы

1. Избегайте конфликтов, ссор, необдуманных поступков.

2. Если ссора состоялась, миритесь!

А сейчас я бы хотела познакомить вас с заповедями (правилами), по которым должен стремиться жить человек.

Заповеди человека

Делай добро.

Бойся обидеть человека.

Люби и прощай людей.

Поступай по отношению к другому так, как ты хотел бы, чтобы он поступил по отношению к тебе (золотое правило нравственности).

Помогая другим, помогаешь себе.

Сейчас люди очень много говорят о добре, доброте. А что есть доброта? (Закройте глаза и представьте, что для вас означает «доброта»? Ответы детей).
Будьте добрыми. Умейте добрыми глазами увидеть радость или беду другого человека.
Добрым сердцем откликнуться на нее. И добрым делом помочь.

Кричалки для отряда

1) Открывайте шире двери
Мы голодные как звери,
Очень кушать мы хотим.
Даже поворота съедим.
Мы пришли и мы готовы
Побеждать готовы снова!

2) Раз, два!
Мы не ели!
Три, четыре!
Есть хотим.
Открывайте шире двери.
А то повара съедим.
Руки?
Чистые.
Лицо?
Умыто.
Всем, всем приятного аппетита!

3) 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-бум- 3 раза
Пою я – бум-чика-рака-чика-рака-чика-бум,
Пою я – бум-чика-рака-чика-рака-чика-бум!

4) Побеждать – наша судьба,
Победим вас как всегда.

5) Сорок восемь, двадцать шесть
Руки есть и ноги есть
Сорок восемь, двадцать пять
Значит, надо побеждать!
Мы идем на стадион.
Отряд наш будет чемпион.
Кто задору, солнца рад?
Эй, спортсмены стройтесь в ряд!
А команда есть? – Есть!
Капитан наш здесь? – Здесь!
Выходи скорей на поле
Поддержать отряда честь.

6) Наш соперник очень грозный

Их так просто не возьмешь!
Только ветром переломимшь
И соплей перешибешь!

7) Вау! Вау! Чики, пуки!
Вау! Вау! Что за звуки?!
Это мы идем в столовку!
Это мы кричим речевку!

8) Повара, спасибо вам!
Накормили вкусно,
Вечером заглянем вновь,
Будем ждать капусту.

10) Раз, два, три, четыре!
Три, четыре, раз, два!
Посмотрите вы на нас,
Все ребята просто класс!
Мы такие молодцы!
Чемпионы, удалцы!
Будем первыми везде:
В спорте, в деле и в труде!

11) Раз, два! Пацаны!
Три! Четыре! И девчата!
Раз, два! Кто же мы?
– Обалденные ребята!
Не страшны нам труд и грусть,
Нам с дороги не свернуть.
Будем вместе мы всегда,
Мы теперь одна семья!

12) Наши лучше, наши звери!
Эй, ребята, мы в вас верим!

13) Парам-парэра! (Все: «Хэй!»)
Парам-парэра! (Все: «Хэй!»)
Парам-парэра! (Все: «Хэй! Хэй! Хэй!»)
Настроенье каково? (Все «Во!»)
Все такого мнения? (Все: «Все без
исключения!»)
Может сядем отдохнём? (Все: «Нет, в
ККЗ (в столовую, на мероприятие, на
прогулку) мы пойдём!»)

14) Лес! (шир-шир..)
Озеро! (буль-буль...)
Болото! (чав-чав...)
Уфф, убежали! (вытираем пот со лба)

15) Парам-парейрум, - ХЭЙ!
Парам-парейрум, - ХЭЙ!
Парам-парейрум, - ХЭЙ! ХЭЙ! ХЭЙ!
Настроенье каково? - ВООООООО!!!
Все такого мнения? - Дааааааааа!
Все без исключения?!? - Дааааааааа!
Отлично! - Как обычно!
А как у вас обычно? - ОТЛИЧНО!
Ай да вы! - МОЛОДЦЫ!
Молодцы?!?!?? - Это МЫ!!!!!!!

16) Шила-брила-брила-пша
Шила-брила-брила-пша
О-пша, о-пша-пша
Тополари-лари-лари
О-ля, о-ля-ля
Ой Ля Ой Ля
Ой-ой-ой
Ля-ля-ля

17) Максимум терпения,
Максимум внимания,
Отсюда получается
Взаимопонимание!

18) Догадаться каждый рад
В жизни ждет тебя успех
Знайτε все, что наш отряд
Лучше всех, прекрасней всех!

19) "Дыр-дыр: пулемет! (руками
изображается стрельба из пулемета).
Выше-выше, самолет! (изображаются
крылья самолета).
Бац, артиллерия! (одна рука ударяет
другую).
Скачет кавалерия (одна рука размахивает
над головой, изображая шашку). «Ура!!!»

20) Бала-бала-ми! (Все: «Ёу!»)
Чика-чика-чи! (Все: «Ёу!»)
Чик! (Все: «Ёу!»)
Чик! (Все: «Ёу!»)
Чик-чирик-чик-чик! (Все: «Ёу-ёу!»)

1. Раз два три четыре пять

Мы вас будем удивлять
Шесть семь восемь девять десять
Десять девять восемь семь шесть
Сохраним мы нашу честь
Пять четыре три два раз
Идем по жизни смеясь

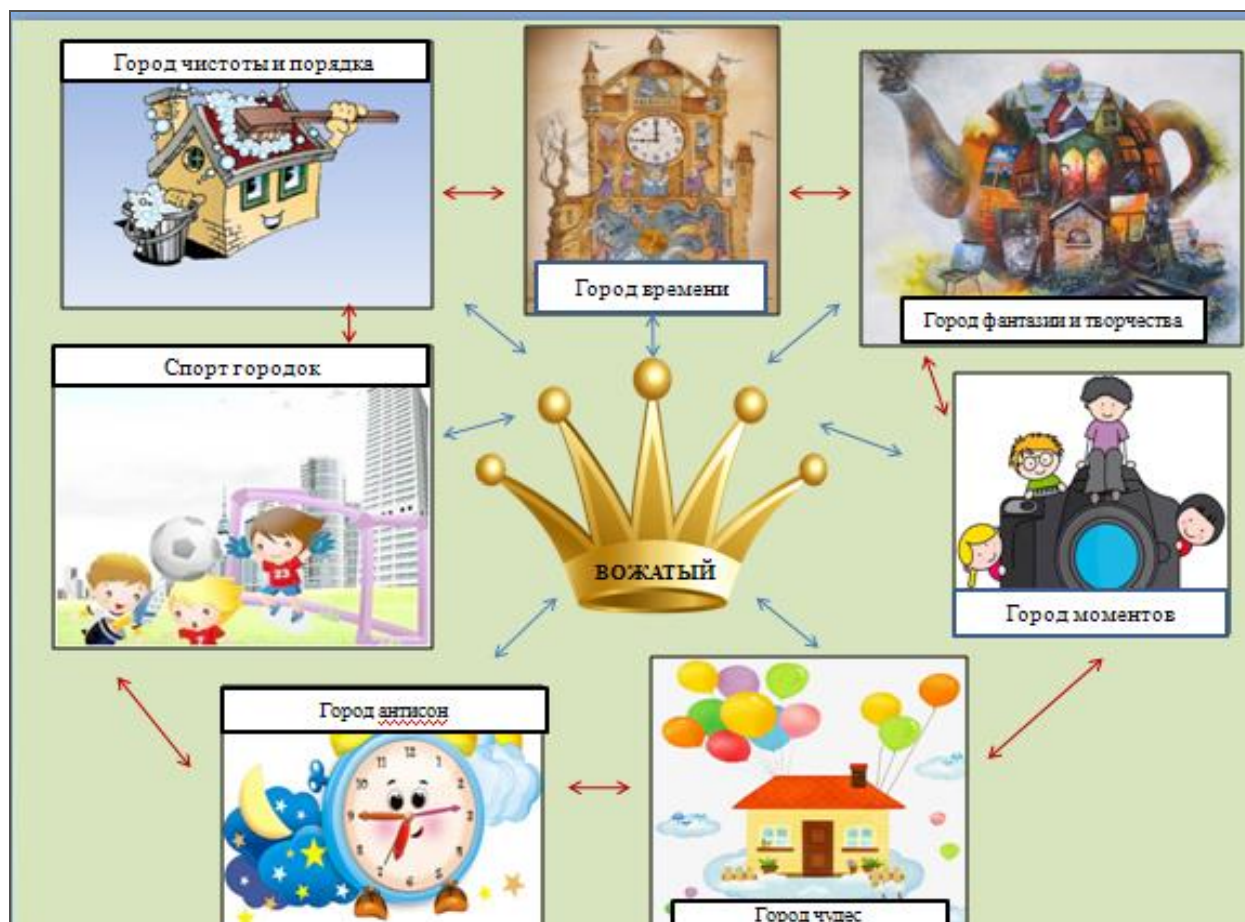
2. Эге-гей!
Раступитесь-ка скорей!
Это наш несет отряд
Положительный заряд.
Дружно лагерь заведем,
И на сцене мы зажжем.

3. Наша цель – побеждать
И всем «класс» показать!

4. Эй-о (Эй-о)
Эй-о (Эй-о)
Эй-о (Эй-о)
Ээээээй-о (Ээээээй-о)
Эй-о (Эй-о)
Эй-о (Эй-о)
Дэ-да-ди-да-ди-да-ди-дэ-до (Дэ-да-ди-да-
ди-да-ди-дэ-до)
Дэ-до (Дэ-до)
Дэ-до (Дэ-до)
Отлично! (отлично!)

5. Дулунга ними нади
Хафанана
Анана куканела
Шалалала
Дулунга ними нам
Хафанана
Анана куканела
Шалалала
Виенна намунииа
Хафанана
Анана куканела
Шалалала
Виенна намунииа
Хафанана
Анана куканела
Шалалала

Модель самоуправления в отряде ДОЛ



Функции каждого «города»

<i>Город чистоты и порядка</i>	Организует дежурство в столовой, уборку спален и территории; Организует охрану порядка в корпусе организует смену белья, контролирует график дежурства; Помогает вожатому во время операции «Мойдодыр» проводить осмотр сохранности формы;
<i>Город времени</i>	В любом месте и при любых условиях следить за временем и напоминать о нем вожатому
<i>Город фантазии и творчества</i>	Планирует, готовит какое-то отрядное или общелагерное дело; Распределяет поручения между членами отряда; Координирует деятельность всех участников подготовки; Проводит дело; Анализирует проведенное дело.
<i>Город моментов</i>	Запечатлеть самые яркие моменты в лагере
<i>Город чудес</i>	Помогает вожатому устраивать/организовывать сюрпризы
<i>Город антисон</i>	Помогает вожатому по утрам будить ребят
<i>Спорт городок</i>	организует выход на зарядку; проверяет соответствие форме; организует проведение спортчасов вместе с вожатыми; помогает в проведении спартакиады в лагере; разучивает с отрядами комплекс упражнений на зарядку; отвечает совместно с вожатыми за спортивный инвентарь; организует дела спортивной направленности;

Огоньки

- Организационный:

«Расскажи мне о себе» - огонек знакомств (поются 2-3 песни, которые все знают; можно рассказать легенду об огоньке; первым рассказывает вожатый о себе; заканчивает вожатый, может подарить маленькие подарочки)

«С неба звездочка упала» (что дети ждут от смены)

«Гороскоп» (рассказ о своем знаке зодиака)

- Основной:

«Три минуты тишины» (дает возможность рассказать о своих проблемах и обратиться за помощью)

«Победить своего дракона» (у каждого есть недостатки и с ними нужно бороться; написать «телеграммы», в которых отражено самое хорошее, что можно сказать об адресате)

«Вечер легенд»

- Итоговый:

«Что получили мы от смены, проведенной в лагере»

«Расскажи мне обо мне» (можно написать прощальные письма, сделать сюрпризы)

Легенды для огоньков

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 относящиеся 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".

Легенда о фонарщике

Ведь если звезды зажигают, значит, это кому-нибудь нужно? Но не только в этом дело, а еще и в том, что по небу ходит кто-то, эти звезды зажигая.

...Миллионы веков, миллиарды световых лет и бесчисленное множество вселенных, которые разбегаются, разбегаются, разбиваются и их уже не собрать, если только за дело не возьмется маленький фонарщик...

В те времена, когда фонари зажигали огнем, по улицам каждый вечер ходили фонарщики и приносили свет в каждый переулок. В то время жил маленький фонарщик, он был низенького роста, невзрачный старичок. Каждый вечер он ходил по переулкам и чиркал спичкой по своей подошве, зажигая фонари, каждая темная улочка становилась светлей обычного. Семьи у него не было, он был тихий, незаметный, люди, живущие рядом, не знали о нем ничего; дети насмехались, обзывая карликом, а взрослые называли лодырем, поэтому он предпочитал выходить на улицу только по вечерам, зажигать фонари, а после любоваться ночным небом.

Каждый раз, чиркая спичкой по подошве, маленький фонарщик уменьшался в росте, однажды к нему подошел незнакомец и спросил: "Как ты можешь так жить? Ведь ты совсем исчезнешь, ты для людей не жалеешь жизни, а они ничего взамен, лишь оскорбления. Не справедливо, не правильно". На что он ответил: "Если я не буду зажигать фонари, то люди останутся без света. А как же они без света? Если кто ночью пойдет по темной улице, разве он дойдет до дома? Так до утра и будет блуждать. Справедливо разве? А свет на улице будет, тот человек до дома дойдет, а в глубине души спасибо скажет, и мне спокойней будет".

Так и продолжал маленький старичок чиркать спичкой по подошве и уменьшаться, пока вовсе не исчез. Никто и не заметил, что не стало маленького пожилого человечка, только все сразу заметили, что вечерами стало очень темно.

P.S. Каждый человек в этой жизни очень много значит, каждый, даже если того сам не замечает, вносит в жизнь других свет, и если не станет одного - то другим, возможно, в жизни станет темнее.

Легенда о Звезде

Далеко-далеко на Небе жила одинокая Звезда. Ей было холодно и грустно одной, и она много путешествовала в надежде найти друзей. Однажды, двигаясь в ночном безмолвии Космоса, далеко внизу, на Земле, она увидела задорных и беспокойных людей. Эти люди возводили на берегу моря детский лагерь. По вечерам их вдохновляли мечты о том, как сюда приедут дети, и как их веселый звонкий смех будет будоражить вековую тайгу и суровые молчаливые сопки.

Позже, среди шума прибоя и пения птиц, Звезда слышала звонкие голоса детей. На борту белоснежного лагеря играли дети. О, как захотелось Звезде спуститься на Землю и стать свидетельницей этого земного чуда, родившегося на берегу Тихого океана! Но суров закон Космоса! Звездам нельзя опускаться на Землю, иначе они погибнут, непременно погибнут! Однако желание было сильнее, и Звезда устремилась к Земле.

С тех пор прошло много лет. Лагерь каждую смену наполняется веселыми детскими голосами, и каждый раз отправляется в удивительное путешествие, а Звезда...

Нет, она не погибла. Достигнув детской страны, Звезда разлетелась на тысячи мелких осколков, которые приносят людям счастье.

Легенда о городе

Когда-то на берегу большого озера стоял город. Это был очень странный город. Все дома здесь были серыми. Серые лица, серенький дождик. Люди ходили по улицам без цели, просто так. Они ходили молча, не поднимая глаз. Они работали просто так и только из-за того, чтобы занять время. В городе не было часов, потому что время этим людям не было нужно. В городе не было зеркал. Это был очень странный город.

Но однажды утром в город пришел молодой человек. Он был молод и энергичен. "Всем, всем - доброе утро!" Сказал он, но никто ему не ответил. В этом городе не существовал закон Доброго отношения к людям.

Тогда молодой человек пошел в центр города - на большую площадь. Там стояли часы. Они не работали, весь их механизм был в паутине, но он был исправен. Молодой человек завел часы, и они стали бить. Они били долго и сильно. Все люди города сбежались на площадь. Они переглядывались и показывали на часы пальцами.

Молодой человек спросил: "Который час?". Но никто в шуме его не услышал. Он поднял правую руку, но ему опять никто не ответил. Он сказал. "Друзья, я поднял правую руку! Выслушайте меня. Как же вы так живете? Посмотрите на себя, на кого вы стали похожи!"

И кто-то спросил: "А как же мы увидим себя."

Тогда молодой человек повел всех к озеру. Озеро стало чистым и прозрачным, как зеркало. Люди увидели себя в озере. У них появилось желание сесть в круг. Молодой человек зажег свечу. Люди сидели, говорили, говорили до утра. Затем они перекрасили свой город в белый цвет. Люди стали нужны друг другу.

Легенда о тысяче свечей

Вот уже несколько дней, как рыбаки должны были вернуться домой. Все это время море было спокойным, и ничто не могло им помешать, и все же...

По вечерам женщины деревни собирались вместе, чтобы разогнать разговорами соленый ветер тревоги. Они пряли, занимались хозяйством, изредка покрикивали на детей, чтобы те не слишком шалили, но стоило уху хоть одной из них уловить неровный плеск волн, или долетевший с моря запах йода и рыбы, как тотчас же голоса смолкали, и все прислушивались, не лодки ли это их пропавших мужей.

Пуще всех веселилась и старалась развеселить других белокурая Лиза. Она была еще совсем юной, и не прошло и двух недель со дня ее свадьбы, а молодой муж оставил ее, и затерялся где-то в синих водах. От зори до зори Лиза порхала по двору, напевая что-то, но все знали, чувствовали, как могут чувствовать только женщины, что на сердце ее тяжело, может быть, тяжелее даже, чем у других.

Когда над деревней умирал день и гасли маленькие окна хижин, только у нее горел свет. Она вглядывалась в горизонт, или смотрела на черное небо, все в мутных кляксах туч, и гадала, что же могло сбить ее любимого с пути, где он, жив ли он еще, не было ли где бурь, но море ровно вздымалось и опускалось, и нигде не могла она найти ответа.

Рыжая Марта ходила в город на базар, и принесла оттуда весть, мигом облетевшую всех - в городе погас маяк. Бестолковая Марта не могла сказать, что именно случилось, и надолго ли, но стало ясно одно - рыбаки их всегда глядели на этот маяк, говоривший им, где их дом, а теперь, когда его нет, и не видно звезд из-за туч, им трудно найти дорогу обратно. Меж тем небо все хмурилось, не сегодня-завтра может начаться шторм...

Так говорили они, да думали, как же помочь беде, а сумерки окутывали все вокруг, и завершался очередной день, и ничего не придумав, они разошлись по домам.

Ночью начался сильный ветер. Лиза накинула на плечи платок, что подарил ей муж, вышла на улицу, и начала стучать во все двери. "Возьмите все свечи, что есть, - говорила она, - и пойдемте на берег. Может быть, если свечей будет достаточно много - может быть, наши мужья увидят нас с моря, и поймут, что мы ждем их, что их дом здесь".

Все собирали даже самые маленькие негодные огарки, все, что было, и прикрывая ладонью срывающиеся язычки пламени от ветра, шли к воде. И вдоль этого берега, вдоль всей деревушки горели оранжевые огоньки - сотни, тысячи - и не счесть, и свет их было видно из-за семи морей, свет в руках женщин, что ждали своих мужей домой.

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.

Еще одна...

На берегу одного озера давным-давно стоял город. Это был не простой город. Его стены были из серого камня. Серым камнем были вымощены улицы города. Дома тоже были из серого камня. И люди ходили по этому городу замкнутые, угрюмые. Никто не разговаривал друг с другом. В середине города стояла красивая башня. На этой башне стояли часы. Но никто не знал, как звучат эти часы, потому что они давно остановились и никто не хотел заводить их вновь. Однажды в этот город пришел менестрель. Он с удивлением смотрел на людей в этом городе. Никого этот менестрель не интересовал, никто не спрашивал о жизни вокруг города. Менестрель был крайне удивлен. Он впервые встречал таких странных людей. И вот однажды этот менестрель забрался на башню ночью, завел часы. И часы начали бить. Бить красиво, звонко, раскатисто. Люди повыскакивали из домов, недоумевали, что случилось. Менестрель с башни крикнул им:

-Люди! Посмотрите на себя, в кого вы превратились? Вы замкнулись в себе, вы не разговариваете друг с другом, как так можно жить.

Люди нехотя согласились, что такая жизнь скучна и бесцельна. Тогда менестрель повел их к берегу озера. И люди увидели свое отражение. Страшные, угрюмые, холодные лица. И один маленький мальчик попытался улыбнуться. У него это получилось. И вот уже остальные люди начали улыбаться, смеяться. Из лица заиграли новыми красками. Менестрель разве большой костер на главной площади города. И сидя вокруг этого костра люди делились своими радостями и горестями, обидами и надеждами, чувствами, эмоциями. И никто не хранил тайн друг от друга, все знали, что можно опереться на другого.

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 зубной пасте

Это было давно, когда наши бабушки и дедушки были маленькими. Они тоже как и вы ездили в лагерь. Эта история случилась в одном лагере на берегу реки. Одному мальчику очень понравилась девочка из своего отряда, но он не знал как привлечь ее внимание. Этой девочке он тоже очень понравился, но она стеснялась к нему подойти. И тогда она решила прийти ночью в его комнату, и нарисовать на его щеке сердечко зубной пастой. И в эту же ночь мальчик тоже решил нарисовать сердечко на щеке своей избранницы. А когда они утром проснулись, и увидели друг у друга сердца из зубной пасты, все поняли. Так вот с тех пор считается, что если кто-то рисует зубной пастой на щеке другого, то этот человек ему очень нравится.

Легенда о поляне сказок

Однажды вечером ребята сидели на поляне сказок. И вдруг одна девочка спросила: "Ребята, а вы верите в чудеса? Хорошо бы, чтобы все сказочные герои на этой поляне ожили и сказали: "Мы выполним одно ваше самое заветное желание." Все стали мечтать о своих желаниях. И вдруг... сказочные герои зашевелились и предложили всем исполнить их желание. Всего одно, но зато самое заветное. И тогда все ребята, как один, пожелали вернуться в лагерь. Сказочные герои сказали: "Хорошо. Только вы должны очень, очень сильно верить в это".

Потом ребят позвала вожатая готовиться ко сну.

На следующее утро ребята рассказали друзьям из другого отряда о том что произошло с ними, но все не поверили и стали над ними смеяться. Тогда наши друзья решили доказать, что это правда, и повели всех их на поляну сказок. Но, к сожалению, сказочные герои не ожили. Тогда один мальчик сказал: "Чтобы ожили сказочные герои, нужно очень сильно верить в чудеса".

Через два года наши герои, те, которые верили в чудеса, вновь встретились в лагере.

И человек, если он очень сильно верит в чудеса, может вечером прийти на поляну сказок. И, может быть, сказочные герои оживут и также исполнят его заветное желание.

Все пройдет, пройдет и это

Во времена давно минувшие, в давние-давние времена, в совсем особый мир - мир рыцарей... Жил в одном государстве граф: молодой, красивый, состоятельный...

И была у него Дама Сердца...Они очень любили друг друга и решили сыграть свадьбу.

Ох, и хорошая была свадьба, народу была тьма, столы валились от угощений. Все поздравляли, дарили подарки. На свадьбу пришел один старец, увел Графа в комнату и подарил ему 2 шкатулки, при этом сказал: "Вот тебе в подарок две шкатулки, но ты их можешь открыть лишь в том случае, когда тебе будет очень плохо"

Прошло некоторое время, все у молодых было замечательно, жили душа в душу. Родился у них сын. Граф в нем души не чаял, был на седьмом небе от счастья.

Вдруг, когда он сидел в кабинете на его глаза попала шкатулка, та самая которую подарил когда-то старец, любопытство взяло вверх и он решил ее открыть. А в шкатулке граф увидел записку, где было написано: "Все пройдет- пройдет и это!"

Разозлился граф, ничего не понял и выбросил шкатулку

Но пришла война.....

И она унесла радость жизни его –возлюбленную и частичку себя, кровиночку свою - сына!

Так получилось, что и замок был его уничтожен. И именно в этот момент горя и несчастья он вспомнил о второй шкатулке нашел ее в развалинах, открыл и нашел там еще одну записку: "Все пройдет, пройдет и это!"

Легенда о вражде племен

Это было в давние времена, когда люди еще жили племенами. На берегу очень красивой речки, которую теперь называют Иловлей, жили два племени, которые дружили между собой. Люди из этих племен все делали вместе, многие были родственниками. И только символическая граница разделяла владения племен, а на месте, где эта граница доходила до края речки, лежал огромный валун. Это место было очень красивым. И именно там встречались девушка из одного племени и юноша из другого. Молодые люди очень любили друг друга.

Эти девушка и юноша были гордостью своих племен - самые красивые, умные, добрые. Все люди любили их и радовались их счастью. Но вот однажды случилось так, что людям из одного племени злой колдун наговорил, что люди из другого племени участвовали в войне на стороне их врагов. И люди поверили клевете. Между племенами разгорелась вражда. Говорят, что от любви до ненависти один шаг. Вот и получилось: насколько сильной и крепкой была дружба племен, настолько кровавой и беспощадной стала их война.

Девушка и юноша очень страдали, потому что из-за войны они не могли встречаться. Так продолжалось очень долго. И вот в какой-то момент сердца девушки и юноши не выдержали, и они одновременно прибежали на место их свиданий, чтобы увидеть друг друга...

Это был самый страшный момент самой страшной битвы. И в то мгновение, когда девушка и юноша подбежали друг к другу, раздался ужасный раскат грома, и сверкнула молния. Гром был таким сильным, какого никто никогда не слышал, поэтому битва остановилась, и все замерли. И в этой мертвой тишине все увидели, что удар молнии поразил девушку и юношу и расколол на две части валун на берегу реки...

Горе племен было неопишимо, ведь самые любимые и молодые девушка и юноша в один миг погибли на глазах у всех. Битва прекратилась, потому что люди поняли, что даже небеса противятся их вражде. На фоне общего горя племена помирились, и никогда уже не забывали, какую страшную цену им пришлось заплатить за вражду...

А огромный валун на берегу озера, который расколола молния, с тех пор стали называть Разбитым Сердцем, потому что на этом месте погибла великая любовь...

А еще говорят, что с тех пор, когда люди совершают злые дела, щель в камне увеличивается. Когда же люди будут творить добро, и на земле воцарится мир, то камень постепенно сойдется. Но пока, к сожалению, щель только увеличивается...

Песенник

Марш г.Улыбаевска

На небе нет ни тучки
И солнца первый лучик
Пронзит хребты уральских гор
Выходим по порядку
Спешим мы на зарядку
Как только протрубит наш горн.

Припев: Тебя мой юный друг
Марин, Серёж и Маш
В огромный тесный круг
Зовёт отрядный марш.

Наш город Улыбаевск
Водица голубая,
А на песке берёзок тень
От песен и от смеха
Гуляет наше эхо
Гуляет по лесам весь день.

Припев
III куплет: Летит футбольный мячик,
Игра в разгаре значит
Кричат болельщики УРА!
Сил за ночь наберёмся
И утричком проснёмся,
И всё начнётся вновь с утра!
Припев

Оркестр

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!

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!

Не разойтись нам никогда.
На небе встретимся мы снова.
Ведь вы же все мои 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!

Мы - вожатые!

Среди нас никто не хнычет и не плачет
Кто сказал, что нам живется тяжело.
Мы вожатые, а что же это значит,
Это значит нам ужасно повезло.
Мы порой не отдыхаем не минуты,
Наш отряд не позволяет нам скучать,
Мы вожатые, а значит не зануды.
Нам по штату не положено ворчать!

Мы - вожатые, Мы - вожатые,
Незамужние и не женатые.
И у каждого столько ребят,
Что хватает на целый отряд!

И живется нам на свете интересно,
Нам нагрузки перегрузки нипочём,
Мы - вожатые, а значит всем известно.
Что кипит из нас энергия ключом.
Источник teksty-pesenok.ru
Мы наверно не смогли бы жить иначе.
Наш характер нам покоя не дает.
Мы вожатые, а что же это значит,
Значит мы не унывающий народ.

Мы - вожатые, Мы - вожатые,
Незамужние и не женатые.
И у каждого столько ребят,
Что хватает на целый отряд!

Наша песенка окончится не скоро,
Кто сказал что в ней куплетов только пять.
Мы вожатые – а значит фантазеры,
Будем сами продолжение сочинять.

Мы - вожатые, Мы - вожатые,
Незамужние и не женатые.

И у каждого столько ребят,
Что хватает на целый отряд!

Алые паруса

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, Алые паруса,
Алые паруса, паруса.
Алые паруса, Алые паруса,
Алые паруса, паруса.

А там за морями, за синей чертою,
Жил парень отважный с открытой душою.
Мечтал он о море, о подвигах славных,
Мечтал о походах в дальние страны.

Припев:

Алые паруса, Алые паруса,
Алые паруса, паруса.
Алые паруса, Алые паруса,
Алые паруса, паруса.

А вечером поздним, когда все уснули,
На небе зажглись миллионы огней.
И этой же ночью свершилось чудо,
Тот парень приехал к девчонке своей!

Припев:

Алые паруса, Алые паруса,
Алые паруса, паруса.
Алые паруса, Алые паруса,
Алые паруса, паруса.

Этот лагерь самый лучший...

Этот лагерь самый лучший лагерь на Земле
Он как будто нарисован мелом на стене
Нарисованы аллеи реки и мосты
Разноцветные веснушки белые банты

Этот лагерь просыпаясь смотрит в облака
Где-то там совсем недавно пряталась луна
А теперь взрывают птицы крыльями восход
И куда-то исчезает белый пароход

Этот лагерь не похожий ни на что вокруг
Улыбается вожатый и за 5 минут
Помогая человеку верить в чудеса

Распускаются фонтаны прямо в небеса

- Припев:

Я, не знаю где еще, на этом свете есть, такая же зоря
Я, пожалуй, закуплю, ещё путёвок и, останусь навсегда

Голубые тротуары синие цветы
Ярко-желтые футболки, розовые сны
Он как будто нарисован мелом на стене
Этот лагерь самый лучший лагерь на Земле

- Припев:

Я, не знаю где еще, на этом свете есть, такая же зоря
Я, пожалуй, закуплю, ещё путёвок и, останусь навсегда
С тобою...

- Припев:

Я, не знаю где еще, на этом свете есть, такая же весна
Я, пожалуй, отпущу, попутный ветер и, останусь навсегда...

- Припев:

С тобою я, не знаю где еще, на этом свете есть, такая же весна
Я, пожалуй, отпущу, попутный ветер и, останусь навсегда...

Коллективно-творческое дело в ДОЛ

Общелагерные

«Самый лучший вожатый лагеря <Голубая волна>»

Цель КТД: сплочение детского коллектива, выявление творческих способностей

Возрастная категория: младший школьный возраст

Материально-техническая база: аппаратура, сцена

Планируемое выступление:

СЦЕНА ПУСТАЯ. СВЕТА ВЫКЛЮЧЕН.

Голос за кадром: «Дети всегда мечтают о прекрасных каникулах, об отдыхе, и вот это лето настало, но вскоре дома и во дворе стало невыносимо скучно находиться....тогда родители детей решили отправить их в лагерь «Голубая волна».

Приехав в лагерь, дети не знали друг друга, потому что были разными и чувствовали себя одиноко. Никто не знал из взрослых как сплотить отряд и создать хорошую обстановку. И как-то раз ночью, когда отряд спал, прибыла посылка большая-пребольшая. Однако сдвинуть эту посылку с места было очень легко.

НА СЦЕНЕ СТОИТ КОРОБКА БОЛЬШАЯ С ПОДАРКОМ

Когда наступило утро, дети заметили необычную посылку и решили ее изучить.

Дети: «Что же это такое? Чтобы в лагерь и посылка? да бросьте! Кто-то решил нас разыграть» - дети разглядывают посылку с интересом.

«А, была - не была, открывай!»

ВКЛЮЧАЕТСЯ МУЗЫКА И ВЫПРЫГИВАЕТ из коробки ВОЖАТАЯ!

Вожатая (зачитывает рэп и качает зал)

- Эй, эй, эй, я Настя!

Хоть мала, но полна счастья!

Книги, ноты, даже рэп, прочитаю без проблем!

(дети сначала недоуменно смотрят на вожатую, мол что она делает но рэп начинает им нравится, и они начинают качать зал)

Этот реп я вам дети посвящаю,

Ведь вас так сильно обожаю -

Быть лучшим вожатым обещаю!

- Вы что такие не позитивные ребята, смотрю, скучаете здесь, не веселитесь, и как-то у вас не дружно!

Дети: Мы хотели подружиться друг с другом, но у нас не вышло и у нас страдает дисциплина!

Вожатая: Для этого меня прислали к Вам сюда в этой посылке! Сначала нужно навести дисциплину, для этого нужно встать в строй, отряд становись! Отряд, шагом марш!!!

ВОЖАТЫЙ ВПЕРЕДИ ШАГАЕТ, ЗА НИМ ВСЕ ДЕТИ!!!!

Вожатый: А теперь отряд, танцуй!!!! Дети начинают танцевать очень классно!!! Дети танцуют от души!!!

Дети: Настя, ты такая хорошая, ты даришь нам радость, мы не хотим никогда с тобою расставаться, и мы думаем, что смена пройдет классно!

Потом ребята подбегают к вожатой и обнимают ее со всех сторон. Звучит жизнерадостная музыка!

"Поиск клада"

Название и форма КТД	"Поиск клада", игра-квест
Цель	- создание условий для сплочения детского коллектива, показать необходимость жертвовать личными интересами на благо коллектива.
Возраст участников	Средний, старший
Оборудование	Ключ, скамейка, булочка, 3 шарика
Подготовительный этап	Обсуждение идеи мероприятия, выбор идеи и формы мероприятия с помощью метода «Мозговой штурм»
Организационный этап	Станции: «Поле богатырское»; «Марья Искусница»; «Ярмарка»; «Русская печь»; «Кони дивные»; «Царевна - Несмеяна»; «Лестница в небо»; «Радуга»; «Путанка»; «Сокровища сказок»
Проведение КТД	<p>Мероприятие начинается неожиданно: при общем сборе детей воспитатель запускается в воздух самолет – письмо следующего содержания:</p> <p style="text-align: center;">УКАЗ</p> <p>В некотором царстве-государстве «УЛЫБАЕВСК» 15 июня 2019 объявляется заколдованным днем.</p> <p>В этот день запрещается:</p> <p style="padding-left: 40px;">Ходить по одному; Думать и отвечать поодиночке; Бегать в разные стороны; Кричать в людных местах.</p> <p>Разрешается:</p> <p style="padding-left: 40px;">Ходить по 40 человек; Думать и делать сообща с сударями и сударынями; Активно участвовать во всех конкурсах и играх; Вести себя прилично.</p> <p>Кто будет соблюдать все вышеперечисленные пункты, тот сможет открыть тайну пиратского клада.</p> <p>А первые условия ты найдешь вместе с картой, которая спрятана в темнице. Ключ от этой темницы находится у главной Радуги лагеря.</p> <p>Разгадка: нужно найти и снять ключ от кабинета, где лежит карта - маршрут начала игры. Ключ у главной Радуги - ключ, который висит на гвоздике возле вывески лагеря.</p> <p>А условия на карте такие:</p> <p>«Во широком поле, где добры молодцы силушкой меряются и богатырскую удаль свою показывают, стоят деревянные кони. Обойдите широкое поле, найдите нужного скакуна, который подскажет вам нужную дорожку».</p>

	<p>Разгадка: стадион, на котором по одну сторону расположены трибуны, а по другую стоят деревянные скамейки. Под одной из скамеек заранее на скотч игротехниками цепляется «подсказка» следующего содержания:</p> <p>«Есть среди вас Марья Искусница. Чтобы получить от нее подсказку о дальнейшем пути – выполните ее условия»</p> <p>Разгадка: дети должны догадаться, что Марья Искусница – это их вожатая Мария Викторовна, которая проводит у них занятия по прикладному творчеству. Когда они догадываются, игротехник (Марья Искусница) дает им поручение: разделиться на 2 отряда и пройти по «мостику» (лавочке) навстречу друг другу никого не уронив «в воду».</p> <p>Когда задача выполняется без потерь, Марья Искусница отдает ребятам подсказку следующего содержания:</p> <p>«Эй! Собирайся, честной народ! Доставай свои пятаки да гривны! Ведь путь – дороженька ведет вас на главную ярмарку! И чего только там нет: ковры-самолеты самотканые, сапоги-скороходы спортивные и домашние, скатерти – самобранки заморские китайские! А среди этого добра стоит русская печь с душистыми хлебами и булками. Подойди к печке попроси вежливо булку с начинкой, она тебе и подскажет путь-дорожку!»</p> <p>Разгадка: магазины. Русская печь – это «Хлебная лавка».</p> <p>Попросить булку с начинкой – спросить у продавщицы дальнейший путь. Продавца предупреждают заранее и в уже купленную булку суют записку. Чтобы получить булку с запиской от продавца – нужно выполнить его задание. Когда задание выполнено - ребята получают булку с подсказкой:</p> <p>«Оглянись вокруг, увидишь большую поляну. Иди туда – стоят там дивные кони и спрятаны они по 300 штук под каждым капотом. Возьмитесь на этой поляне все за руки и встаньте в круг. А дальше – увидите, что будет...»</p> <p>Разгадка: записка указывает на автостоянку перед магазином, где есть большая площадка, отсыпанная гравием. На ней игротехники устраивают массовую игру (игра зависит от возраста детей, можно «Кошки – мышки», можно и «Русскую мафию»)</p> <p>Когда игра окончена – игротехник, отвечающий за эту станцию, отдает следующую подсказку</p> <p>«Подойдите к нужному кучеру и шутками, да прибаутками вежливо попросите указать дорогу».</p> <p>Разгадка: детям нужно угадать, под капотом какой из машин спрятана очередная подсказка, для этого нужно выполнить задание водителей, присутствующих здесь же. Определив водителя, при этом придется и отвечать на вопросы водителей и может даже станцевать, нужно попросить у него следующую подсказку и выполнить его условия. Опять же все зависит от водителя, который вам попадется, нам попался водитель школьного автобуса, который загадал детям следующую загадку:</p> <p>«3 женщины решили купить чайник, который стоит 30 долларов, и скинулись по 10 долларов. Потом менеджер узнал, что чайник стоит 25 долларов, он получил из кассы 5 долларов и решил отдать их женщинам. Но как поделить 5 на 3. Поэтому он каждой женщине отдал по 1 доллару (всего получается 3), а себе взял 2.</p>
--	--

	<p>Итак, каждая женщина получила обратно по 1 доллару. То есть вместо 10 потратила 9 долларов.</p> <p>Во сколько обошелся чайник женщинам?.. Правильно, в $9 \times 3 = 27$ долларов. К ним прибавляем 2 доллара, которые менеджер положил себе в карман. Получается 29. Вопрос: где тридцатый доллар?»</p> <p>Ответ: чайник обошелся женщинам в 25 долларов. А 2 доллара от 27 надо отнимать, А не прибавлять.</p> <p>После отгадывания водитель отдает подсказку с дальнейшим маршрутом.</p> <p>«А путь ваш дальнейший лежит к белому терему, что стоит неподалеку, цепями окованный. Напротив того терема в двухэтажных палатах живет Царевна - Несмеяна! И ходят к ней и ее помощникам дети обучаться разным премудростям. Рассмешите ее своими потешками, и подскажет она вам путь к заветному кладу»</p> <p>Разгадка: белый терем – цепями окованный – здание. Царевна Несмеяна встречает ребят с грустным выражением лица. Дети должны придумать, как рассмешить царевну.</p> <p>Когда Несмеяна рассмеется – она загадает им следующую загадку.</p> <p>«Есть в моем царстве – государстве лестница в небо и растет она корнями в земле. Пошлите гонца на эту лестницу, пусть он добудет вам верную подсказку! А если ошибется гонец, попадет он ко мне в темницу глубокую и выручит его только мудрый человек».</p> <p>Разгадка: На территории детского центра растет много деревьев, среди них есть 2 сросшиеся у корня березы, из стволов которых туристы соорудили нечто в виде перекладин так, чтобы можно было на тренировках залезть высоко на дерево. Над последней переладиной подвешиваются 3 зеленых воздушных шарика надутых не до конца, чтоб их снизу было плохо видно и чтоб подсказка, написанная на бумажке и спрятанная в одном из шариков, была плохо видна. Гонец должен выбрать только один шарик. Ребята должны в точности исполнять то, что там написано. Если подсказка не верная, а человек, который шел по этой подсказке упирается лбом в лагерный флашток с флагом лагеря, гонец «садится за решетку», т.е. закрывается на ключ в одном из кабинетов. Посылается следующий гонец на лестницу за другой подсказкой и так пока не найдут верную.</p> <p>Подсказки для шариков:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Стоит в поле пенек, встань на этот пенек лицом к главным воротам и отсчитай 10 шагов, повернись налево – сделай 3 шага, повернись еще раз налево и путь твой лежит прямо, иди и не оглядывайся... (верная подсказка) 2. Встаньте на крыльцо терема лицом к воротам. Отсчитайте 12 шагов прямо, повернитесь налево, пройдите 20 шагов, повернитесь направо, сделайте еще 10 шагов, еще раз направо и 9 шагов. Теперь налево повернись и 9 шагов пройди, еще раз налево – 2 шага, повернись налево и еще 2 шага, и еще раз налево -20 шагов! Увидишь раду!.. (флаг лагеря) – подсказка не верна! <p>Разгадка правильной подсказки: отсчитав шаги, дети упрутся прямо в березу, на которой висит записка:</p> <p>«А сокрыт-то клад глубоко в земле, пойдй – отыщи его...</p>
--	---

	<p>Встань спиной к волшебной лестнице, лицом к главной радуге, сделай 20 шагов, повернись направо - еще 20 шагов. Возьмитесь все за руки и встаньте в круг. А дальше – тайна великая, и откроется она вам после условий главного градоначальника «Радуги»</p> <p>Разгадка: встать спиной в 2-ум сросшимся березам и сделать 20 шагов в сторону крыльца ДЦТ, где висит вывеска лагеря. От крыльца, сделав 20 шагов, дети получают в середине поляны для игр на территории центра, где их ждет следующий игротехник, который проводит с ними игру «Я змея, змея, змея...»</p> <p>По окончании игры, игротехник отдает последнюю подсказку детям.</p> <p>«Найди на этой поляне одинокую березу со скворечником. Встань к березе спиной – увидишь пенек. Дойди до нужного пенька 10 шагов. Повернись направо, сделай 3 шага. УРА! Вы открыли тайну сокровищ!!!»</p> <p>Разгадка: в 3-х шагах от пенька находится клумба, а возле ее бордюра зарыты сладости.</p>
Анализ КТД	<p>Участники и организаторы игры проводят коллективный анализ по вопросам:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Что понравилось в игре и почему? - Что учесть на будущее? Ваши предложения. - Оценка коллективно-творческой деятельности.

«Путешествие в Солнечном городе»

Название и форма КТД	«Путешествие в Солнечном городе», станционная игра
Цель	-развитие творческих способностей детей
Возраст участников	Средний
Оборудование	Комплект карточек с буквами Е, К, К, С, Б, О, З, Ы, Р, А, конверты с заданиями, Ромашка-на лепестках задания- спеть песню, частушки или станцевать, мяч, ведро, дартс, кегли, грамоты
Подготовительный этап	Обсуждение идеи мероприятия, выбор идеи и формы мероприятия с помощью метода «Мозговой штурм»
Организационный этап	<p>Каждая команда выбирает название, командира, девиз.</p> <p>После 2-ой станции – Музыкальная пауза-</p> <p>В рекреации коллективное исполнение танцев:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Танец маленьких утят 2. Ламбада 3. Калмыцкий танец <p>Подготовка маршрутного листа каждой команде.</p>
Проведение КТД	<p>В маршрутных листах ответственные за станции проставляют баллы 1-10</p> <p>«Станция №1</p> <p>«Путаница»</p> <p>Каждой команде раздается комплект карточек с набором следующих букв:</p> <p>Е, К, К, С, Б, О, З, Ы, Р, А.</p> <p>Выполнение задания напоминает заполнение кроссворда. Ведущий</p>

даёт определения слов (по одному), которые можно выложить из этого набора букв. Команда, которая первой поднимет над головой заданное слово, перекладывает одну из частей своего корабля на карту цветных морей.

Например:

Молочный продукт СЫР

Плотницкий инструмент РЕЗАК

Обитатель водомов РЫБА

Рабочее платье матроса РОБА

Обитатель морских глубин, имеющий клешни КРАБ

Жесткое покрытие на книгах и тетрадях КОРКА

Бывает на воде, на голове, нужна для заготовки сена КОСА

Головной убор матроса БЕСКОЗЫРКА

Станция № 2 **«Повтори-ка!»**

(Задания в конвертах).

1. Изобразить (зрителям угадать): - утюг, - будильник, - чайник, - телефон, - кофемолку.

2. Изобразите походку человека: - хорошо пообедавшего, - у которого жмут ботинки, - неудачно пнувшего кирпич, - с острым приступом радикулита, - одного оставшегося ночью в лесу.

3. Мимикой и звуками изобразить: - встревоженного кота, - грустного пингвина, - восторженного кролика, - хмурого орла, - разгневанного поросенка.

4. Мелодию песни "Солнечный круг": - прогавкать, - промяукать, - промычать, - прокрякать, - прокудахтать (прокукарекать).

5. Прочитать стихотворение "Идет бычок, качается..." словно: - оправдываясь перед товарищем, - обиделись на бабушку, - хвастаются перед ребятами, - рассердились на младшего брата, - испугались собаки.

6. Попрыгать как: - воробей, - кенгуру, - лягушка, - кузнечик, - бегемот.

7. Нарисовать животное или растение, которое никогда не существовало и дать ему название.

8. Песню "В лесу родилась елочка" поют: - африканские аборигены, - индийские йоги, - кавказские горцы, - оленеводы Чукотки, - индейцы племени апачи, - английские джентльмены.

Станция № 3 **«Сочинялки»**

1. Придумайте стихи с рифмами: - кошка, ложка, окошко, немножко, - стакан, банан, карман, обман, - бег, век, снег, человек, - кружка, подружка, лягушка, частушка, - конь, гармонь, огонь, ладонь.
2. Придумать новый конец сказке: "Колобок", "Курочка Ряба", "Теремок", "Репка", "Волк и семеро козлят".
3. Сочинить историю про: - собаку, которая жила в холодильнике; - ворону, которая любила кататься на велосипеде; - шуку, которая играла на гитаре; - березу, которая хотела научиться плавать; - майского жука, который очень боялся высоты.

	<p>4. Придумать новые названия урокам: - математики, - музыки, - истории, - труда, - физкультуры и т.д.</p> <p>5. Принести стул: - совершенно не касаясь пола ногами, - без помощи рук, - как будто это таз с водой, - как будто вы Чарли Чаплин, - словно вы идете по минному полю.</p> <p style="text-align: center;">Станция № 4 «Музыкальная»</p> <p>Ромашка-на лепестках задания- спеть песню, частушки или станцевать</p> <p style="text-align: center;">Станция № 5 «ЗДОРОВЫЙ ДУХ»</p> <p>Суммируется общее количество забитых очков:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Кинуть мяч в ведро 2. Сбить кегли 3. Дартс
Анализ КТД	<p>Жюри подсчитывают баллы, награждают команду-победителя.</p> <p>Участники и организаторы игры проводят коллективный анализ по вопросам:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Что понравилось в игре и почему? - Что учесть на будущее? Ваши предложения. - Оценка коллективно-творческой деятельности.

Для отряда

Тема: «Уголок»

ЦЕЛЬ: сопровождение и отражение результативности учебно-воспитательного процесса, выявление творческих способностей, сплочение коллектива.

ВОЗРАСТНАЯ КАТЕГОРИЯ: средняя.

МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКАЯ БАЗА: краски, цветная бумага, кисточки, карандаши, фломастеры, фотографии, вырезки.

ОПИСАНИЕ:

Наш уголок отряда представляет собой живописный пейзаж в центре, в котором изображен дом.

На крыше дома представлена эмблема нашего отряда (дети, держащиеся за руки и образующие круг, в центре которого написано: «Супер-семейка»).

На самом доме представлены:

НАЗВАНИЕ ОТРЯДА: «Суперсемейка»

(Мы выбрали это название «Суперсемейка», потому что наш отряд очень дружный, сплоченный, в нем царит уважение друг к другу и душевная атмосфера, что характерно для семьи. Именно в «семье» считаются с мнением каждого человека и принимают его таким, какой он есть. А «Супер» мы, потому что способны преодолевать самые тяжелые трудности трудности, но только все вместе).

ДЕВИЗ ОТРЯДА:

Мы чудесная семейка

Друг за друга встанем вместе

Наша цель: творить, чудить,

Радость детям подарить

Помогать в минуту грусти,

Быть со всеми очень чутким.

Никогда не унывать,
После трудностей вставать!
Мы поместили дом в центре, т.к. слово «семья» ассоциируется нам с теплом, уютом, спокойствием. Именно это мы находим дома.
Над Домом мы изобразили солнце, лучи которого содержит РАСПОРЯДОК ДНЯ ОТРЯДА.

В левом верхнем окошке Дома размещены фотографии отряда. Напротив фотографий с правой стороны изображены ЗАКОНЫ НАШЕГО ОТРЯДА:
«Суперсемейка» зовемся мы,
И законы у нас таковы:
Просим их соблюдать
И никогда не нарушать!

Прислушивайтесь к мнению каждого!
Ведь мы все здесь равны –
Будь всегда вежлив и не груби.

Смеяться не стесняйся,
Со всеми ты общайся,
Будь добрей
И всегда улыбайся!

«Каждый добрый человек,
Проживи он хоть целый век,
Должен делать всем добро,
Людям, зверям – всё равно!»

Всё нужно делать вовремя,
С отрядом своим быть,
И просим не опаздывать
Всегда на месте быть!

О важных делах оповещай,
И ничего в тайне не укрывай!
Идея появилась?
Ну же, излагай!
Мы все тебя поддержим
Об этом не переживай!

Слева в нижнем окошке Дома расположен ГРАФИК НАСТРОЕНИЯ, который позволяет отмечать свое настроение строчками из известной музыки за прошедший день и анализировать причину изменения настроения.

На противоположной стороне, справа, расположен РЕЙТИНГ ЧИСТОТЫ. С помощью данного рейтинга легче следить за чистотой в комнатах и выявлять лидера чистоты дня. Слева от Дома растёт яблоня. Яблоня это непростая, на каждом яблоке написаны наши имена и фамилии.

Над яблоней плывут облака. В первом облаке таится ГРАФИК ДЕЖУРСТВ. Во втором облаке находится программа мероприятий. От этого облака исходит радуга. Радуга показывает наши успехи и достижения (грамоты, дипломы и т.д.).

Справа от дома находится ПОЧТОВЫЙ ЯЩИК. Он нужен для осуществления анонимного общения в отряде.

Конкурс актерского мастерства

Название и форма КТД	«Актерское мастерство», конкурс
Цель	-развитие творческих способностей
Возраст участников	Младший, средний
Оборудование	-
Подготовительный этап	Обсуждение идеи мероприятия, выбор идеи и формы мероприятия с помощью метода «Мозговой штурм»
Организационный этап	Заранее вывешивается объявление о кастинге на фильм.
Проведение КТД	<p>1-ый конкурс – Представьте ситуацию:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Вокзал, неразбериха, поезда приходят и уходят. Сейчас по сигналу покажите действия человека, который опаздывая, запрыгнул в отправляющийся поезд, и через некоторое время узнает, что поезд идёт в обратную сторону 2. Вы вышли из вагона, поезд ушёл. Вдруг выясняется, что это не ваша станция, а поезда не будет целую неделю. <p>2-ой конкурс – Изобразить следующие предметы без слов:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. чемодан с молнией 2. фонтан 3. паровоз 4. самовар 5. гитара 6. форточка 7. растекающееся мороженое 8. шланг <p>3-ий конкурс – Мелодию песни «Солнечный круг»</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. прогавкать 2. промяукать 3. промычать 4. прокякать 5. прокукарекать 6. хрюкать <p>4-ый конкурс – Придумать рекламу для:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. старого носка 2. лопнувшего шарика 3. съедобных тарелок 4. пустой консервной банки <p>5-ый конкурс – Изобразить голосом без движений:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. заводящийся трактор 2. взлетающий самолет 3. сливочный бачок 4. плеча 5. сдувающийся воздушный шарик 6. тормозящий автомобиль 7. капающая вода

8. плачущий младенец

6-ой конкурс – изобразите походку:

1. человека, которому жмут ботинки
2. человека, который неудачно пнул кирпич,
3. хорошо пообедавшего человека
4. человека с острым приступом радикулита

7-ой конкурс – За столом подают блюда, участники должны показать их съедание.

1. конфета «Коровка»
2. мороженое
3. «резиновый» бифштекс
4. яблоко с червяком
5. банан
6. клубничное варенье

8-ой конкурс – Участники должны произнести фразу как

а) солдат в строю

б) диктор телевидения

- улыбнитесь, за вами следят
- спокойно, Маша, я Дубровский
- скоро будет совсем по-другому
- летите, голуби, летите
- Люся, у меня тут лампочка не зажигается
- Я жду тебя уже целый день

9-ый конкурс – Инсценировать сказку «Курочка Ряба» если она:

- комедия
- драма
- фильм ужасов
- балет

10-ый конкурс – стихотворение А.Барто «Лошадки»

Я люблю свою лошадку

причешу ей шерстку гладко

гребешком приглажу хвостик

и верхом поеду в гости

прочитать с выражением, как будто на митинге, диктор телевидения, с дефектом речи.

Для оставшихся участников следующее задание:

А) вы молодой спортсмен, у вас:

- колики в животе,
- не сгибается правая нога,
- постоянно чешется спина,
- в правой руке 2-хпудовая гиря,
- одна пола вашего пиджака короче другой, и вы пытаетесь это скрыть

б) вы симпатичная девушка, у вас:

- нервный тик правого глаза
- мимо вас проходит красивый мужчина
- в руках сетка с мелкой картошкой, которая постоянно рассыпается
- на голове парик, который постоянно падает
- высокие каблуки, которые ломаются

Подведение итогов: вы хорошо поработали и справились со всеми

	заданиями.
Анализ КТД	Обсуждение мероприятия на огоньке: Ваши впечатления, мнения Понравилось/не понравилось Плюсы/ минусы

Детектив-шоу

Название и форма КТД	«Детектив-шоу», игра-конкурс
Цель	- создание условий для формирования убежденности о необходимости безопасного и ответственного поведения.
Возраст участников	Младший/средний/старший
Оборудование	Набор фрагментов звуков. Пакетики с «белым веществом» (сахар, соль, мука, стиральный порошок, манная крупа). Карточки заданий « <i>Слушается дело</i> ». Карточки заданий « <i>Войди в образ</i> ». Карточки заданий « <i>Осторожно, розыск!</i> ». Набор таблиц для работы жюри.
Подготовительный этап	Обсуждение идеи мероприятия, выбор идеи и формы мероприятия с помощью метода «Мозговой штурм»
Организационный этап	Заранее размещается объявление: «Объявление! В нашей сельской местности открываются детективные агентства. Набираются ребята смелые, ловкие, сообразительные, любящие справедливость и правду, умеющие работать в команде.»
Проведение КТД	<p>Ведущий. Добрый день! Вам, наверное, не терпится узнать, что же сегодня будет происходить? Мы решили открыть детективное агентство и пригласили сюда к нам юных детективов</p> <p>1. ПРЕДСТАВЛЕНИЕ «ДЕТЕКТИВНЫХ АГЕНСТВ»</p> <p>Визитная карточка детективных агентств (домашнее задание) – 5 минут</p> <p>Хороший детектив обладает такими качествами как: внимание, хорошая память, чувство времени, сообразительность, интуиция, логическое мышление, способность к перевоплощению. Чтобы определить сильнейшее детективное агентство, мы предлагаем ряд испытаний.</p> <p>2. ЗАДАНИЕ «СЛЕНГ»</p> <p>Ведущий. Любой детектив должен уметь пользоваться профессиональным сленгом. Командам поочередно предлагаются по 3—4 вопроса, на которые надо дать ответ-формулировку в течение 30 секунд:</p> <p>то с чего начинается детектив: (преступление); ручной портрет преступника: (отпечатки пальцев); самый "элементарный" сыщик в мире: (Холмс); браслеты, не украшающие дам: (наручники); участковый с дикого запада: (шериф); нечто бессмертное, как уверяют многие: (мафия);</p>

полицейский по-египетски: **(фараон)**;
то, что под силу только ЗнаТоКам **(следствие)**;
если это имеешь - спи спокойно! **(алиби)**;
тет-а-тет по - полицейски: **(допрос)**; 11. в каком
мультипликационном фильме был сыщик с «нюхом как у собаки
и глазом, как у орла» **(Приключения поросенка Фунтика)**.

3. ЗАДАНИЕ «ЗВУКИ»

Ведущий. Любой детектив должен иметь представление о предметах, которые его окружают, и о тех звуках, которые они издают. Сейчас вы услышите 10 различных звуков. Прослушав, вы должны записать, что это за звуки и в конце прослушивания передать записи жюри для оценивания. Внимание — слушаем!

Звучат записи

Правильные ответ:

авария;
бормашина;
вертолет;
волк;
голуби;
дождь;
погремушка;
храп;
посуда;
стрельба;
скрип двери.

4. ЗАДАНИЕ «БЕЛОЕ ВЕЩЕСТВО»

Ведущий. Поскольку детективу следует обладать острым зрением, отличным слухом, и другими качествами, следующее задание покажет, в какой степени уважаемые участники развили свои природные качества.

Помощник выносит на подносе 5 баночек с веществами.

Перед вами в пяти пронумерованных банках находятся вещества белого цвета. Простой человек скажет, что все вещества одинаковые, но детектив, внимательно посмотрев на эти склянки, с точностью определит их содержимое. Открывать банки нельзя. Вам даны таблички с названием веществ.

По моему вопросу: «Что в банке №1?» — каждое агентство поднимает свою табличку.

Командам выдают таблички с надписями: «Сахар», «Соль», «Мука», «Стиральный порошок», «Манная крупа».

5. ДОМАШНЕЕ ЗАДАНИЕ «УЛИКИ ГОВОРЯТ».

Ведущий. Находясь на месте преступления, опираясь на собранные улики, детектив должен представить версию произошедшего. Представьте, что на месте преступления вы обнаружили ряд улик (команда заранее получила карточки с описанием). Предложите свою версию преступления по имеющимся уликам:

- билет до Варны; накладные усы, пуля в стене, разбитые очки;

- отравленная стрела, алмазная брошь, карта неизвестной местности;
- женский парик, 8 паспортов на одно имя, бутылочка из-под снотворного, обгоревшее письмо в камине.

Ведущий. У сыщика должна быть хорошая память очень часто бывает, что одно и то же преступление совершает один и тот же преступник. Нашим командам мы предлагаем описание дел из архивов. Задача – узнать и назвать художественное произведение (сказку), описанное в виде ряда фактов преступления.

5. ЗАДАНИЕ "СЛУШАЕТСЯ ДЕЛО".

Ведущий читает небольшие тексты. Задание: назвать героев и художественное произведение.

Гражданка Л., ведущая сомнительный образ жизни, обманным путем завладела жилплощадью гражданина З. После того, как действия гражданки Л. были квалифицированы как незаконный захват жилища, пришел гражданин П. и выселил гражданку Л. с жилой площади гражданина З. "

Лиса, Петух, Заяц. Сказка "Заячья избушка"

Некий долгожитель, гражданин К., не пользующийся успехом у женщин, похитил молодую, красивую гражданку В. с целью насильственного вступления в брак. Не имеющий достаточного жизненного опыта гражданин И. раскрывает секрет долгожителя К. и убивает его. После чего гражданин И. вступает в семейный союз с освобожденной гражданкой В.

Кашей Бессмертный, Василиса Прекрасная, Иванушка

Красивая, но коварная госпожа, устраняет со своего пути еще более красивую госпожу - свою соперницу. Тяжкие последствия этого преступления повлекли за собой недопустимо большие затраты на погребение последней. Но умершая воскресла благодаря необычному средству реанимации, которое до сих пор не используется в медицине. "

"Сказка о Спящей царевне и о семи богатырях"

Гражданин С.Б. категорически запретил своей супруге проникать в определенное жилое помещение. Вследствие неумного любопытства она нарушила запрет. Гражданин С.Б. по этой причине совершил покушение на свою супругу, но убить ему помешали ее близкие родственники. "

«Синяя Борода»

Ведущий. Чтобы установить личность преступника, многие детективы вживаются в его образ. То же самое предстоит сейчас нашим участникам. Я зачитываю описание преступника, один представитель от команды слушает, затем изображает этого преступника средствами мимики и пантомимики.

6. ЗАДАНИЕ «ВОЙДИ В ОБРАЗ»

Его походку нельзя было спутать ни с какой другой, так как он передвигался как-то скачкообразно, а голова была всегда наклонена несколько вправо. И еще он постоянно напевал: «А я

девушек люблю...»

Это был высокий мужчина с гордо поднятой головой и широкой грудью. Руки он постоянно держал в карманах и лишь изредка вынимал левую руку, чтобы почесать в затылке. При этом его глаза бегали в разные стороны, а правая нога изредка подергивалась.

У него была обаятельная улыбка. Он немного прихрамывал на левую ногу. Слабостью в его характере было то, что он постоянно расстегивал и застегивал пуговицы на воротнике рубашки.

Походку его можно было назвать тараканий шаг. Одна штанина была закатана выше колен. Первое, что бросалось в глаза при встрече с ним, это то, что он трясся как осиновый лист и бормотал что-то себе под нос.

Высокая женщина, правая нога короче левой. Одна бровь выше другой. Часто плачет, плач переходит в смех.

Старушка, голова и ноги трясутся при ходьбе. Походка прыгающая. Старушка подозрительно часто оглядывается, покашливает.

Маленькая женщина с кривыми ногами. При ходьбе часто посапывает и посвистывает.

Ведущий. Спасибо ребятам за показ. Образы были переданы очень верно.

7. ЗАДАНИЕ "ОСТОРОЖНО РОЗЫСК!"

Многоуважаемые детективы! Нам поступило сообщение, что из тюрьмы бежала банда преступников. Поступили приметы по которым вы должны догадаться, кто это:

Это - главарь, крестный мафии. Маленького роста, круглый, хитрый (очень хитрый!). Глазки бегают туда-сюда, размер ноги - маленький, хорошо маскируется под кактус. Давно не брился. («Ежик»).

Этот преступник берет всех не умом, а силой. Некоторые считают его добрым. Но злом состояния - он опасен! Подпольная кличка - Вышибало. Работает только в сезон процветания "малины" - незаконного подпольного бизнеса. Остальное время живет на собственные сбережения. («Медведь»).

Стукач, так как имеет для подслушивания дар, которым его наградила природа. Для серьёзного дела он не подходит потому, что постоянно "косит", натываясь на двери, столбы, полицию. («Заяц»).

Этот преступник является посыльным между главарями известных банд, так как имеет быстрые ноги. Но у него имеются враги - Банда серых. Внимание! Особая примета: раз в год на месте преступления он теряет одно и то же. («Лось»).

8. ДОМАШНЕЕ ЗАДАНИЕ «СКУЛЬПТУРНАЯ ГРУППА»

Командам предлагается "посетить" художественную галерею полиции некоего города. Задача: изобразить скульптурную группу, прославляющую вид деятельности и провести мини-экскурсию по галерее образов:

- эксперта-криминалиста;

- следователя;
- постового;
- группы захвата.

9.ЗАДАНИЕ «10 предметов». Перед вами на столе разложены 10 предметов. В течении 1 мин. Необходимо запомнить эти предметы, а потом написать их названия на листке. Кто воспроизведёт большее количество предметов, лежащих на столе, получит приз и сможет принести звезду команде, за которую болеет. Итак, условия понятны всем? Хорошо. Я отрываю стол. Время. Время вышло. Вот вам листы и ручки.

Кроме того, что детектив должен быть умным, он должен обладать развитым осязанием, ведь ему, возможно, придется в темноте следить за преступником или находить улики. Поэтому второй конкурс этого тура мы назвали «**Что это?**». (на сцену выходит помощница с мешочком, в котором лежат 9 предметов)

Все просто: в этом мешочке лежат 9 предметов. В конкурсе принимает участие 1 представитель от каждой команды. Все представители по очереди засовывают руку в мешок, находят предмет, ощупывают его, называют его, и потом достают из мешка и мы определяем угадали или нет. За каждый угаданный предмет команда получает звезду.

Ведущий: А теперь все внимание на экран.(показ презентации) Сейчас вам будут представлены улики, а вы должны определить, кто их потерял.

Слайды 2-8

Золотой ключик (**Буратино**)

Хрустальная туфелька (**Золушка**)

Круглое изделие из теста (**Дед и баба**)

Разбитое корыто (**Старуха**)

Щука (**Емеля**)

Сапоги (**Кот в сапогах**)

Шапочка яркого цвета (**Красная шапочка**)

Ведущий: Перед нами представители детективных агентств:

И сейчас они нам дать свои ответы что такое «Логика» и

«Дедукция»

Ответы детей.

Слайд 10

Логика – наука о законах правильного мышления.

Дедукция – умение находить решения методом от сложного к простому.

Быть детективом очень интересно, но и опасно: никогда не знаешь, что тебя ждет. Настоящий детектив должен быть не только умным, но и изобретательным и уметь логически мыслить, проявить смекалку.

И вниманию гостей и участников представляется логическая задача.

10 задание «Реши логическую задачку» В бокал, составленный из четырех спичек, помещена вишня. Переложите две спички таким образом, чтобы вишня оказалась снаружи. Бокал может быть размещен боком или верх дном. Только вишня не должна поменять своего положения.

Вот вы показали, как можете логически мыслить и находить простые решения.

А теперь проверим, насколько вы внимательны.

Ведущий:

Хороший детектив обладает такими качествами: внимание, хорошая память, чувство времени, сообразительность, интуиция.

11.Конкурс: «Попробуй – не ошибись».

Эта игра на внимание. Ведущий спрашивает ребят, сидящих в зале:

- Сможете ли вы сейчас повторить за мной три коротенькие фразы?

Никто, конечно, в этом не сомневается. “Дважды два - четыре”, - говорит ведущий. Все уверенно повторяют эту первую фразу.

“Трижды три девять”, - говорит он. Ошибки снова нет, все повторили.

“Вот вы и ошиблись”, радостно заявляет ведущий. Ребята в недоумении: “Почему?”. Ведущий объясняет: “Вот вы и ошиблись” - это и была моя третья фраза. Никто её не повторил”. Ну а, если нашелся очень внимательный и повторил ее, то ему полагается приз - конфета.

Ведущий:

Молодцы, вы показали прекрасные знания в области криминалистики.

А как называется отдел полиции, где работают сыщики? (*Уголовный розыск*)

12.«Шоколадная» игра

Ведущий держит в руках плитку шоколада и задаёт зрителям вопрос: «Сколько плиточек в этой шоколадке?» Конечно, ведущий должен знать их количество. Каждый желающий выкрикивает свое число. Кто угадает, тот и получает шоколадку!

Ведущий:

Все ребята молодцы.

А теперь, посмотрим, какие вы сообразительные (во время игры жюри подводит итоги).

Ведущий просто рассказывает некую историю предложениями, в которых есть подлежащее и сказуемое, делая между предложениями паузы, во время которых зал кричит: «И Мы!». Например.

Ведущий: — Однажды, я пошел гулять в лес.

Зал: — И Мы!

Ведущий: — Там я увидел белку!

Зал: — И Мы!

Ведущий: — Но она испугалась и спряталась от меня в дупло.

Зал: — И Мы! — все смеются.

Ну, вот мы и повеселились. Пришла пора узнать. У какой из команд получилось лучшее детективное агентство, *Слово предоставляется жюри. Оглашаются результаты.*

Ведущий:

Таким образом, по результатам игры все детективные агентства сегодня показали свои лучшие качества: стремление к победе, смекалку, ум, любознательность, наблюдательность, умение работать в группе. Но, напоследок, мне хотелось бы дать задание. Это будет загадка. «Одного мудреца, по ложному наговору,

	<p>должны были казнить утром. Но казни можно было избежать. Утром, на площади выставляли два кувшина, в одном черный камушек, в другом – белый. Если мудрец наугад вынул бы из кувшина белый камешек (как помните, мы вынимали из мешочка предметы), то его бы помиловали, а если черный, то казнили. Но мудрецу сообщили его друзья, что камешки подменили и в обоих кувшинах лежат черные камни. Мудрец ответил, что не стоит беспокоиться. А наутро он вышел на площадь и ... избежал казни. Как у него это получилось?»</p> <p>Ответ: он достал камешек и быстро его проглотил, во втором кувшине остался черный камень, значит, в первом был белый (ведь судьи не знали, что камни подменили).</p> <p>Ведущий. Команды проявили себя как высокие профессионалы, хочется надеяться, что участие в сегодняшнем «Детектив-шоу» поможет не только им, но и зрителям более ответственно относиться к своему поведению, ведь «сказка – ложь, да в ней – намек», но и, возможно, определиться с выбором профессии. А сейчас – слово жюри для подведения итогов.</p> <p>Рефлексия: Понравилось вам сегодня быть детективами? Какими качествами должен обладать детектив? Какие качества вы проявили в ходе игры? Хотели бы вы в будущем выбрать профессию полицейского, детектива? Я желаю вам во всех жизненных ситуациях применять ум и смекалку. Спасибо за внимание!</p>
Анализ КТД	<p>Обсуждение мероприятия на огоньке: Ваши впечатления, мнения Понравилось/не понравилось Плюсы/ минусы</p>

Игры в ДОЛ

Художественные игры

1) Музыкальные

«Предмет по кругу»

Участники образуют большой круг. Одному из участников передаётся предмет: мяч, воздушный шарик. Включается быстрая фонограмма, и предмет передаётся от участника к участнику по кругу. Мелодия неожиданно останавливается, и участник, который в этот момент держит предмет в руках, выбывает из игры.

Выбывание происходит каждый раз, когда мелодия останавливается, пока не останется последний участник, который и становится победителем.

«Чунга-Чанга»

Звучит фрагмент песни В. Шаинского на стихи Ю. Энтина «Чунга - Чанга».

Ведущий предлагает эту песню превратить в игру. На слове «Чунга» - нужно всем мальчишкам подпрыгнуть на месте. На слове «Чанга» - подпрыгивают на месте девочки. В первой части припева руками изображаем танцующих жителей острова. А во второй части припева руками изображаем «колесо».

2) Актерские

«Актерская пантомимика»

Игра на развитие взаимодействия и невербального общения, а также развитие пантомимики. Дети разбиваются на две равные по численности группы, конкурирующие между собой за то, чтобы собрать в свою группу как можно больше участников другой группы. Для этого группа приглашает одного из участников конкурирующей группы и дает ему задание показать загаданный ими предмет. Обязательное условие — этот предмет должен быть показан без помощи речи, звуков и немного проговаривания (артикуляции). Если участник справился с заданием, и его группа угадала этот предмет, то право хода переходит к ней, и уже она приглашает участника конкурирующей группы. Если же участник не справился с заданием с трех попыток, и группа не угадала предмет, то участник переходит в другую команду, а право хода остается у нее.

Чтобы дети не загадывали простые предметы, которые легко угадать, можно усложнить задание, прибавив к предметам какое-либо их качество. Например: сломанный пылесос, бешеная курица, глухой музыкант, веселый молочник и т. д.

Необходимо перед игрой договориться с детьми о том, что если противник называет близкое по смыслу значение предмета (неисправный пылесос, ненормальная курица, слабослышащий музыкант и т. д.), то ответ засчитывается.

«Этюды с воздушным шариком»

Данная группа этюдов служит для развития выразительности мимики, пластики, умения входить в образ и выстраивать заданный сюжет. Игра может проводиться как с одним участником, так и в группе. Для ее проведения необходим один или несколько надутых воздушных шариков, которые раздаются участникам.

Ведущий дает задание создать этюд с шариком на конкретную тему. Например:

- Человек, смотрящийся в зеркало;
- Объяснение в любви;
- Расставание с любимым человеком;
- Начальник и подчиненный;
- Влюбленная парочка;
- Ребенок в зоопарке перед клеткой какого-либо животного;
- Родитель, отчитывающий сына-двоечника;

- Шахматисты, играющие партию;
- Покупатель и продавец.

3) Изобразительные

«Лицо с закрытыми глазами»

Сидя в кругу за столом, участники игры несколько секунд внимательно разглядывают своих соседей напротив (каждый выбирает одного человека). Теперь все закрывают глаза, и каждый играющий рисует на подготовленном листе бумаги лицо выбранного человека, стараясь показать все детали, а также не забыть про выражение лица. По завершении работы рисунки рассматриваются. Вряд ли здесь уместна соревновательность – гораздо интересней просто поглядеть, что у кого вышло.

«Нарисуй зверя»

Ведущий предлагает двум командам по листу бумаги, на котором коллективно, с закрытыми глазами, рисуется слон: один рисует тело, другой голову, третий ноги и т.д. Кто быстрее и схожее нарисует – получает очередное очко. Игроки берут по одному листу бумаги с надписями и рисуют то, что там написано.

Список с надписями: глаза, уши, нос, усы, лапы, морда, туловище, хвост, ошейник, зубы, пятна, голова.

3) Литературные

«Литературный аукцион»

Руководитель (или выбранный играющими ведущий) называет фамилию какого-либо известного писателя, написавшего много произведений. Играющие один за другим должны называть произведения этого писателя. Вначале перечень произведений идет довольно быстро, но, после того как наиболее известные произведения уже названы, вспоминать новые становится все труднее и труднее. Руководитель после каждого названия медленно считает: «Раз... два... три...». Если, пока он считает, никто из играющих не сможет назвать ни одного нового произведения (ранее названные повторять нельзя), то последний, назвавший произведение, считается победителем. Для литературного аукциона можно подобрать и другие темы. Если условиться о какой-либо начальной букве (например, «л» или «р»), то можно предложить играющим называть на эту букву все известные им фамилии писателей или названия произведений, имена литературных героев, названия кинофильмов и т. п. Победителем литературного аукциона во всех случаях считается тот, кто предложит свое название последним.

«Полслова за вами»

Игра проводится так же, как и предыдущая, но она более проста и доступна по содержанию для детей младшего возраста. Играющие садятся в круг и перебрасывают друг другу мяч. При этом бросающий громко говорит половину какого-нибудь слова; тот, кто ловит, должен назвать вторую половину (например: паро-воз, маска-рад, теле-фон и т. п.). Бросать мяч можно любому игроку. Отвечать нужно быстро. За каждую ошибку или задержку ответа игрок штрафует, например должен встать со стула или опуститься на колени, причем сесть на место или подняться можно только после того, как кто-либо «выручит», то есть бросит провинившемуся мяч, а он правильно ответит. Можно условиться подбирать только двухсложные или многосложные слова, или слова, начинающиеся с какой-либо определенной буквы, слова на определенную тему и т. д.

Спортивные игры

1) Игры на местности

«Украти 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 заляпали на территории противника, то он остается на этом месте до того момента, пока игрок из его команды не выручит его (заляпает). Игра прекращается по команде.

«Фыфки-пыфки»

Дети встают в два круга (внутренний – «Пыфки» и внешний – «Фыфки») лицом в центр круга, образуя пары (игроки внутреннего круга стоят спиной к напарникам). Желательно, чтобы один круг составляли девочки, а другой - мальчики. Обязательно, чтобы фыфек и пыфек было одинаковое количество. По команде ведущего: «Пыфки», - игроки внутреннего круга должны поменяться местами, заняв место у свободного игрока внешнего круга («Фыфки»), при этом не занимая мест своих ближайших соседей. По команде: «Фыфки», - местами меняются игроки внешнего круга. Ведущий стремится первым занять свободное место, оставшийся без пары игрок становится ведущим.

2) Эстафеты

«Встречная эстафета»

Играющие делятся на две команды. Каждая в свою очередь делится пополам. Играющие выстраиваются друг против друга за линиями. Игрокам, возглавляющим команды на одной стороне площадки, дается по эстафетной палочке (теннисному мячу). По команде: «Марш!» они начинают бег. Бегуны, подбежав к головным игрокам противостоящих команд, передают им эстафету и встают сзади. Получивший эстафету бежит вперед и передает ее следующему игроку, стоящему напротив и т. д.

Эстафета заканчивается, когда команды поменяются местами на площадке. Выигрывают те, кто закончил пробежки раньше.

«Эстафета – поезд»

Перед командами, стоящими в колоннах проводится линия, а в 10 — 12 м от каждой из них ставятся стойки (набивные мячи). По сигналу первые номера команд оббегают стойки (против часовой стрелки) и направляются к стартовой черте. Они пробегают мимо своей колонны, огибают ее сзади и снова бегут к стойкам. Когда они пробегают стартовую черту, к ним, обхватив за пояс, присоединяются вторые номера, и теперь уже игроки вдвоем оббегают препятствие. После поворота вокруг команды к ним присоединяются третьи номера и т. д. Игра заканчивается, когда вся команда, изображающая вагончики поезда (не расцепляя рук), финиширует, то есть последний игрок пересечет линию старта. В игре большую нагрузку получают первые номера, поэтому при повторении участники в колоннах располагаются в обратном порядке.

3) Игры-упражнения, тренирующие координацию движений, ловкость, реакцию.

«Сети»

На ограниченной территории участники разбегаются (они рыбы), а один человек (это сеть) их догоняет. Тот, кого он догнал, берет сеть за руку и они, держась за руки, идут догонять следующего. Догоняющих становится двое. Все, кого они догоняют, присоединяются к ним с любой стороны. Сеть растет в ширину с каждым пойманным

человеком. Последний не пойманный из рыб становится началом сети для следующей игры.

«Третий лишний»

Участники разбиваются на группы по два человека. Одна пара - это водящий и убегающий. Другие пары располагаются по окружности, выстраиваясь в колонны в затылок друг другу лицом к середине (как показано на рисунке). Водящий начинает догонять убегающего, а убегающий может встать в любую колонну перед первым человеком. Тогда стоящий последним становится новым убегающим. Если водящий кого-то догнал, то он с убегающим меняется ролями. Ограничение: нельзя пробегать через круг.

Интеллектуальные игры

1) Игры, развивающие память

«Скопируй позы»

Двое ребят становятся лицом друг к другу. Один принимает на 5 секунд какую-либо позу, затем возвращается в исходное положение, после этого другой должен точно ее повторить, далее они меняются ролями. Затем выходят две пары и тоже становятся лицом друг к другу. Оба игрока одной пары принимают на 2-3 секунды каждый свою позу, любой участник другой пары по знаку ведущего должен показать их одну за другой. И вновь пары меняются ролями. Победителем считается тот или те, кто точнее воспроизвел позы. После этого трое выходят против троих, четверо против четверых, пятеро против пятерых и т.д., и игра продолжается по тем же правилам.

«Вспомни, не глядя»

Каждый ли из нас хорошо представляет то, что у него почти всегда перед глазами в комнате, где он живет, в классе, где учится? Внезапно, никого не предупредив, проведите соревнование, кто точнее скажет, сколько картин на стене, какие занавески на окне, какой рисунок на обоях, кто выше - Коля или Витя и т.п.

2) Игры, развивающие внимание и наблюдательность

«Делай наоборот»

Преподаватель показывает упражнение, а дети должны выполнить его в противоположную сторону. Например, преподаватель выполняет наклон вперед, а дети – наклон назад; преподаватель делает шаг вперед, а дети – шаг назад и т.д.

«Тик-так-тук»

Дети идут колонной друг за другом. Преподаватель подает сигнал «Тик», тогда все делают наклон влево-вправо; по сигналу «так» - останавливаются, а по сигналу «Тук» - подпрыгивают на месте. Все сигналы повторяются 5-8 раз. Тот, кто ошибся, выходит из игры. Последовательность сигналов должна меняться. По окончании игры нужно отметить самого внимательного игрока.

3) Игры, развивающие логическое мышление, воображение

«Клякса»

Количество игроков: любое Дополнительно: листы бумаги, на которых нанесены кляксы

Дети должны придумать на что похожа клякса и дорисовать ее. Выигрывает тот, кто назовет больше предметов.

«Кто я?»

Количество игроков: любое.

«Кто я?» - спрашивает ведущий у игроков и изображает (жестами, мимикой, звуками и т.п.) поезд, машину, чайник, самолет, продавца, врача, собаку, кошку и т.п.

Естественно, что возможности такого показа почти безграничны и зависят только от житейского опыта ребенка.

Познавательные игры

1) Викторины, конкурсы

Викторина «Лето красное»

В состязании участвуют две команды «Ромашки» и «Землянички». Командам будут предложены разные вопросы, за каждый правильный ответ команда получит жетон (солнышко).

1.Конкурс «Цветов». Отгадайте название цветов.

Как зовут меня, скажи?

Часто прячусь я во ржи.

Скромный полевой цветок,

Синеглазый (Василёк)

Ой, звоночки, синий цвет.

С язычком, а звону нет. (колокольчик)

На зеленом шнурочке,

белые звоночки. (ландыш)

Кто живет весною

С желтой головою?

Солнце ярче греет,

Голова белеет.

Ветер налетает,

пух с него срывает. (одуванчик)

2.Конкурс «Пословицы о лете».

Команды получают набор слов, из которых нужно составить пословицы.

Что летом соберешь, то зимой на столе найдешь.

Лето крестьянину – мать и отец.

Летний день – год кормит.

3.Конкурс «Загадки»

1)Морское желе (медуза)

2)Лесной недотрога (еж)

3)Комариная ловушка (лягушка)

4)Живые нотки (ласточки, сидящие на проводах)

5)Обидчивое дерево (ива)

4. Разминка

Ведущий: А теперь давайте поиграем. Я буду хлопать в ладоши. 1 хлопок означает сирень (нужно поднять руки вверх), 2 хлопка- лягушка (нужно прыгать), 3 хлопка- чайка (нужно поднять руки в стороны). Будьте внимательны.

5. Конкурс «Отгадай сказку».

Ведущий: На столе лежат предметы, прикрытые салфеткой. Один член команды подходит к столу, приподнимет салфетку и по набору предметов называет сказку и её автора.

- 1) Дудочка, клубника («Дудочка и кувшинчик». В. Катаев)
- 2) Несколько лепестков разного цвета («Цветик – семицветик» В. Катаев)
- 3) Горошина, подушка («Принцесса на горошине Г.Х.Андерсен)
- 4) Луковица («Приключение Чипполино» Дж. Родари)

6. Командный конкурс. Каждая команда получает вопросы, на которые нужно ответить в течение 3-х минут.

Вопросы для первой команды:

- 1) Лекарственное растение заживляет ранки, обычно растет по краю дороги. (подорожник)
- 2) Сколько крыльев у жука. (две пары)
- 3) Продолжите: «и юлило, и мылило, и кусало как (оса)
- 4) Какая нить в природе самая тонкая? (паутина)
- 5) Где у кузнечика ухо? (на ноге)
- 6) Сколько ног у паука? (восемь)

Вопросы для второй команды:

- 1) Что за трава. Которую узнает даже слепой? (крапива)
- 2) Нос как спица, острый, тонкий, а голос звонкий. (комар)
- 3) Сколько ног у насекомых? (шесть)
- 4) Сколько глаз у стрекозы? (два)
- 5) Какое насекомое унесло Дюймовочку на дерево? (майский жук)
- 6) Целый день летает, всем надоедает. (муха)

7.Конкурс. Творческий.

Первая команда рисует 3 садовых цветка, а вторая 3 луговых.

Конкурс «Миксер»

ПОСЧИТАЙ.

Командам выдается комплект небольших карточек с написанными на них цифрами. Задача — найти сумму всех чисел и назвать результат. Выигрывает более точная команда.

ЧТО ТАКОЕ?

Командам раздаются карточки с названиями 3—4-х предметов. Задача для каждой команды: после краткого обсуждения задать присутствующим вопрос о предмете, не называя его, так чтобы все остальные дали ответ. Например, что это такое?

- Удобное сиденье с подставками для рук? (Кресло.)
- Жидкость, предназначенная для соединения деталей? (Клей.)
- Молоко, телефон, дождь.
- Хлеб, ножницы, луна.
- Жираф, ложка, снег.
- Машина, ночь, сахар.

ПОКАЖИ.

Необходимо изобразить, используя всех участников команды:

- оркестр, электричку, сороконожку, зоопарк, телевизор, телефон;
- болельщиков, команда которых проигрывает, зрителей, смотрящих крутой боевик, людей в очереди за колбасой, пациентов из палаты перед операцией;
- крутых зайцев, диких поросят, одиноких волков, сумасшедших куриц;
- Пизанскую башню. Китайскую стену. Кремль, мост над Темзой;
- буквы «А», «К», «Ш», «Р», «Ю»;
- картину «Медведи в сосновом бору», «Бурлаки на Волге», «Иван Грозный убивает своего сына» и т.п.

РУССКИЕ ПИСАТЕЛИ И ПОЭТЫ.

На листах бумаги команды в течение 2—3 минут записывают имена русских писателей и поэтов. Затем листы сверяются методом исключения. Выигрывают те, у кого фамилий останется больше.

МАСТЕРА ПАНТОМИМЫ.

Игрок одной команды для своих соперников должен, используя мимику, жесты и не произнося ни звука, изобразить заданное животное, так, чтобы все догадались, кто это.

ВЕСЕЛЫЙ СЧЕТ.

Для проведения этого конкурса заранее заготавливается комплект карточек с цифрами от 0 до 9 на каждую команду. Команды выстраиваются в шеренгу напротив ведущего, перед которым стоят по два стула. Каждый игрок получает карточку с одной из цифр. После того, как ведущий для команд зачитает пример, игроки с цифрами, составляющими результат» выбегают к ведущему и садятся на стулья так, чтобы можно было прочитать ответ. Допустим, это был пример: $32 + 4$. На стулья рядом с ведущим должны сесть ребята, у которых в руках карточки с цифрами 3 и 6, так как сумма 32 и 4 равна 36. Команда, у которой получилось сделать это быстро и правильно, зарабатывает очко. Счет идет до пяти очков.

КТО БЫСТРЕЕ?

Команда выполняет задания быстро и четко.

1-й вариант. Постройте, используя всех игроков команды:

- квадрат;
- треугольник;
- круг;
- ромб;
- угол;
- букву;
- птичий косяк.

2-й вариант. Построиться в шеренгу по:

- росту;
- цвету волос;
- алфавиту имен;
- размеру ноги.

Конкурс «Эрудиты»

Эрудиты

«Живая типография»: на спине у каждого игрока команды прикреплен лист бумаги с буквой. Игроки совещаются и составляют слова, показывая их жюри, которое следит за

правильностью составленных слов и за их количеством. Все команды работают одновременно.

Игра продолжается 5 минут.

«Веселая академия». Нужно отгадать слова:

- без этого не играют в хоккей:
- _лю_к_(клюшка);
- а в этом гулять веселей и вольней:
- __лю_к_(полюшко);
- а это в руке у Бабы-Яги :
- _люк_(клюка);
- а это пекут, как пекут пироги:
- _лю_к_(плюшка);
- этот не знает, что значит улыбка:
- _люк_(злюка);
- это в гнезде живущая рыбка:
- __лю_к_(колюшка).
- это лев властитель домны:
- __лев_(сталевар);
- а второй-цветочек скромный:
- лев___(левкоя);
- третий «лев» пасет оленей:
- _ле__в_(оленовод);
- этот острый в мыльной пене:
- ле_в_(лезвие);
- пятый корм для лошадей:
- _лев_(клевер);
- «лев» источник новостей:
- __лев___(телевизор).

«Мини выступление на научной конференции».

Дайте научный ответ на вопрос:

- Что такое НЛО?
- Какую пользу приносит снег?
- О вреде пользе сахара?
- Почему на Южном полюсе холоднее, чем на Северном?

«Интервью с историческими личностями».

Каждая команда готовит по 5 оригинальных вопросов:

- Наполеону;
- Остапу Бендеру;
- Мюнхаузену.

Команда соперников готовит оригинальные ответы на эти вопросы.

Придумайте как можно больше слов, которые одинаково читаются слева направо и справа на лево.

Восстановите фамилии известных композиторов, писателей, художников:

- ц о р а т м (Моцарт);
- б р ш е т у (Шуберт);
- р у т а с ш (Штраус).

Загадайте три оригинальные загадки команде противников.

Вспомните пословицы и поговорки по опорным словам:

- коса-камень;
- лес-дрова;
- шило-мешок;

- дело-мастер;
- труд-лень.

Вспомните и назовите пословицы, названия сказок, в которых встречаются числительные.

Ведущий выкладывает предметы на стол, а игрок в это время вслух считает их, но каждую группу предметов отдельно. (первый карандаш, первая ручка, второй карандаш, вторая ручка, первый листик, третий карандаш и т. д.)

Сочините небольшой рассказ, в котором все слова начинаются на букву: «О», «С», «П».

Отгадайте загадку перевертыш:

- «лежит яблоко можно скушать»;
- «над грушами, над тополем лежит кулек с иглолками»;
- «над равниной, над травой, лежит майка и кафтан»;
- «большая девочка сквозь землю не прошла - зеленую косынку потеряла»;
- «черная старуха висит на улице, а коса в доме».

Составьте загадку-перевертыш для команды соперников.

Составьте кроссворд для команды соперников на тему:

- 1-ое сентября;
- 8-ое марта;
- Новый год;
- День рождения.

Составьте свод правил и законов для поведения:

- в столовой;
- в библиотеке;
- в кабинете начальника лагеря;
- в медпункте.

2) Загадки и головоломки

«Тест на сообразительность»

1. Вы зашли в темную кухню, где есть свеча, газовая плита и керосиновая лампа. Что вы зажжете в первую очередь? - спичку
2. Какое слово из 11 букв все ученики и даже учителя пишут неправильно? – неправильно
3. Еще Колумб решал знаменитую задачу: как поставить яйцо на острый конец? – Колумб разбил яйцо и без скорлупы легко поставил на острый конец
4. Можно ли пустое ведро наполнить три раза подряд, ни разу не опорожня? – сначала наполнить большими камнями, потом песком, затем – водой.
5. Что находится внутри квадрата? – его площадь
6. Банка с широким горлом закрыта тонкой пробкой, слегка утопленной в ней. Как вытащить пробку рукой? – нужно нажать на пробку сбоку, повернуть ее поперек и вытащить двумя пальцами.
7. Можно ли так бросить мяч, чтобы он, пролетев некоторое расстояние, остановился и начал двигаться в обратном направлении? – можно, если бросить вертикально.
8. Через четыре точки (как бы вершины квадрата) проведите три прямые линии, не отрывая карандаша от бумаги. – можно, если выйти за пределы квадрата.
9. Как наполнить бочку ровно на половину водой, не пользуясь ничем для измерения? – если вода в бочке налита ровно до половины, то наклонив бочку так, чтобы уровень воды был как раз у края бочки, мы увидим, что высшая точка дна находится также на уровне воды.

10. Два мужика подошли к реке и просят у бакенщика лодку, чтобы переправиться. Тот выдвигает условия: переплыть по одному, а затем лодку поставить на место. Как это сделать? – если они подошли к реке с двух сторон, то такая переправа реальна

11. Прорицатель берется предсказать с точностью 100 % счет любого матча до того, как он начнется. В чем секрет его безошибочного предсказания? – до начала встречи счет всегда 0:0

12. Объясните телетрюк в киносказке “Морозко” Баба-Яга выпускает на снег самодвижущиеся санки со свиным рылом, здесь же бегают-прыгают корявые пни, туда-сюда поворачивается избушка на курьих ножках, улетают в небо и возвращаются спустя долгое время на головы разбойников дубинки. – санки везли за леску, внутри пней – люди, у избушки было поворотное устройство, возвращение дубин можно показать, когда угодно.

13. По радио передали: ожидаются осенние заморозки. На большом опытном участке растения, которые любят тепло, могут погибнуть. Один изобретатель предложил идею, для чего попросил вызвать пожарников. Что это за идея? – идея: покрыть участок пеной из брандспойта.

14. Даны весы, гири, пробка, свечка, спички, две дощечки, ножницы, умывальник. Как сделать так, чтобы минуту весы находились в равновесии, а потом нарушить их равновесие, не прикасаясь к ним и к тому, что есть на их чашках? Никакие другие предметы брать нельзя. – надо поставить на чашку весов свечку, уравновесить ее гирями, а потом зажечь. Сгорев, она нарушит равновесие.

15. Переведите с древнерусского на современный язык сообщение очевидцев падения метеорита 25 июня 1290 г. “Бысть же о полудни внезапно над градъ Устюгъ облакъ темень и бысть яко ношь темная... И посемъ явишася и востаха со все четыре страны тучи великия, изъ нихъ же исхождание молния огненная без престали и грому убо многу и страшну бывшу надъ градомъ Устюгом, яно же не слышати, что другъ с другом глаголити”. – Дословный перевод: “Было в полдень внезапно над городом Устюгом облако темное и было как ночь темное, потому явились и восстали со всех черырех сторон тучи великие, из них же исходила молния огненная беспрестанно, и грома так много и страшно было над городом Устюгом, что не слышно, что друг с другом говорили”. Возможен вольный перевод.

16. Назовите пять дней, не называя чисел и дней недели. – позавчера, вчера, сегодня, завтра, послезавтра.

17. Что будет делать ворона, прожив три года? – жить четвертый год.

18. Сколько на березе яблок, если на ней 8 сучков, на каждом сучке весит по 5 яблок. – на березе не растут яблоки.

Вопросы на знание

1. Какая великая балерина написала книгу о своей жизни, чтобы «восстановить правду собственной жизни»? /Майя Плисецкая/
2. Как квалифицируется ограбление банка при помощи игрушечного пистолета? /разбой/
3. Как зовут самого крупного из телепузиков? /Тинки-Винки/
4. Кто изобрёл акваланг? /Кусто/
5. Как называется коллекционер монет? /нумизмат/
6. Как по-научному называется воспаление уха? /отит/
7. Как называется работающий в ресторане специалист по винам? /сомелье/
8. Какой монарх считается самым богатым в мире? /султан Бруней/
9. Как называется одним словом переносная приемо-передающая коротковолновая радиостанция? /рация/

10. Был ли возлюбленный Изольды Тристан рыцарем круглого стола? /нет/
11. Какая была последняя буква глаголицы и кириллицы? /ижица/
12. Как называется вид церковной литературы – жизнеописание святых? /агиография/
13. Как назывался в средние века в Западной Европе глашатай, церемониймейстер при дворах королей и крупных феодалов, распорядитель на торжествах, рыцарских турнирах? /герольд/
14. Как в жарких испаноязычных странах и в Италии называется полуденный послеобеденный отдых? /сиеста/
15. Как называется напиток, обычно спиртной, для возбуждения аппетита? /аперитив/
16. На территории какого государства находится Южно-Каспийская низменность? /Иран/
17. Как в Древнем Риме называли группу рабов, принадлежащих одному хозяину? /фамилия/
18. Что принесли волхвы в подарок новорожденному Иисусу? /Смирну, ладан, золото/
19. Кто изобрел телефон? /Белл/
20. Как называется американский луговой волк? /койот/
21. Какое огородное растение по-другому называется земляная груша? /топинамбур/
22. Самая морская бабочка? /Адмирал/
23. Какую птицу называют «лесным доктором»? /дятел/
24. Единственная ядовитая змея наших лесов? /гадюка/
25. Ближайший «дикий» родственник розы? /шиповник/
26. Как называется навязчивый страх открытого пространства? /агорафобия/
27. В Китае все собаки делятся на три вида: охотничьи, сторожевые и... /съедобные/
28. Как на греческий перевести "Работа руками"? /хирургия/
29. Какой стране принадлежит остров Эльба? /Италия/
30. Самое распространенное заболевание в мире? /насморк/
31. В какой стране денежная единица – толар? /Словения/
32. Кто такой белёк? /Детеныш тюленя/
33. Как звали доктора в сказке «Три Толстяка»? /Гаспар Арнери/
34. Как называются остроконечные известковые образования на полу пещер? /сталагмиты/
35. Какую женщину-политика называли "железная леди"? /Маргарет Тетчер/
36. Сколько сосков на вымени у коровы? /4/
37. В какой стране находится самый высокий водопад? /Венесуэла/
38. Чего нет у городских зайцев? /билета/
39. Что такое музыка-фолк? /музыка, основанная на народных традициях/
40. Как называется стихотворение, первые буквы которого образуют слово или фразу? /акrostих/
41. Что начиналось коллежским регистратором, а заканчивалось канцлером? /Табель о рангах/
42. Что Петр I называл «земным яблоком»? /глобус/
43. Какое вещество отвечает за фотосинтез в зеленых растениях? /хлорофилл/
44. Назовите отчество Юрия Гагарина? /Алексеевич/
45. Кто просил у волшебника Изумрудного города настоящее сердце? /Железный дровосек/
46. Как называют офицера черно-белых полей? /слон/
47. Как называется табун кобылиц с жеребятами и одним жеребцом? /косяк/
48. Как называется обувь младенцев? /пинетки/
49. Какая известная домоуправительница не выносила ни детей, ни собак? /фрекен Бок/
50. Кто просил брата "Только не бросай меня в терновый куст"? /Братец Кролик/
51. Какого ужасного зверя безуспешно ловил Винни Пух? /слонопотам/

52. Как называлось самое зеленое из семи чудес света? /висячие сады Семирамиды/
53. Как назывался цветок, в котором родилась Дюймовочка? /тюльпан/
54. Назовите отчество Пушкинского князя Гвидона? /Салтанович/
55. Сколько букв "в" в слове "участвовать" /две/
56. Чье имя дали норвежскому(шотландскому?) озеру, хотя, возможно, она там и не живет? /Несси/

1. На какое слово Незнайка не смог придумать рифму? (Пакля)
2. В каком городе жил Незнайка? (В Цветочном городе)
3. Где Винни-Пух нашел хвост? (На двери у Совы)
4. У кого в дверях застрял Винни-Пух? (У Кролика)
5. Экзамен по какому предмету сдавал Волька Костыльков и провалился? (По географии)
6. Как звали мальчика, которого Старик Хоттабыч заставил лаять? (Гога)
7. Какое лекарство предпочитал Карлсон? (Варенье)
8. Любимое животное Фрекен Бок? (Кошка Матильда)
9. Сколько заплатил Буратино за обед в харчевне "Трех пескарей"? (Ни сольдо)
10. Сколько дней пролежали деньги Буратино на Поле чудес? (Ни дня)
11. Что послужило выкупом за жизнь Маугли? (Буйвол)
12. Как звали мудрого жителя джунглей? (Слон Хатхи)
13. За кем побежала Алиса в страну чудес? (За кроликом)
14. Кого подарили в чайнике? (Мышь Соню)
15. Кого маленькая разбойница дала в помощь Герде? (Оленя)
16. Осколок чего попал в глаз Каю? (зеркала троллей)
17. Кто помог Чиполино освободить своих друзей из тюрьмы? (Крот)
18. За что отца Чиполино посадили в тюрьму? (Он наступил на мозоль принцу Лимону)

1. Что родилось в лесу: Елочка
2. Кто приходит в ночь с 31 декабря на 1 января: Дед мороз
3. Как зовут внуку Деда Мороза Снегурочка
4. Что обычно кладут под елку? Подарки
5. Что бьет 12 часов в новогоднюю ночь? Куранты
6. В какой стране новогоднего старика зовут Санта Клаус? США
7. Что можно увидеть с закрытыми глазами? (Сон).
8. Сколько нот в звукоряде (гамме). Какие?
9. Какой вальс любят собаки?
10. Приспособление для передвижения по воздуху. (ковер)
11. Событие, происшедшее между Дядей Федором и его родителями и послужившее причиной его отъезда в Простоквашино. (ссора)
12. Материал, из которого был изготовлен солдат. (олово)
13. Шелковая ткань, из которой были сшиты платья дочерей купца в сказке "Аленький цветочек". (атлас)
14. Предмет, делающий человека невидимым. (шапка)
15. Историческая муза.(Клио)
16. Муж Дюймовочки.(Эльф)
17. Хорошая вещь при плохой игре.(Мина)
18. Шпионская биография.(Легенда)
19. Птица, живущая в газетах.(Утка)
20. Ушастый эталон упрямства.(Осел)
21. Подслушивающее насекомое.("Жучок")
22. Обед в монастыре.(Трапеза)

23. "Стадное" насекомое - вредитель в сельском хозяйстве.(Саранча)
24. Шашка, сделавшая карьеру.(Дамка)
25. Животный мир.(Фауна)
26. Орех пальмы.(Кокос)
27. Сплоченная группа людей.(Команда)
28. Определенный режим питания.(Диета)
29. Самый легкий газ.(Водород)
30. Высокоодаренный ребенок.(Вундеркинд)
31. Начало утра.(Рассвет)
32. Бурные аплодисменты.(Овация)
33. Легкая спортивная лодка.(Каноз)
34. Начало реки.(Исток)
35. Небольшое опахало.(Веер)
36. Высшее достижение в спорте.(Рекорд)
37. Красная строка.(Абзац)
38. Театр легкого жанра.(Варьете)
39. Ваза для цветочного горшка.(Кашпо)
40. Шоколадное дерево.(Какао)
41. Задор, увлечение.(Азарт)
42. Верхний слой почвы.(Дерн)
43. Совокупность действий, событий романа.(Сюжет)
44. Белый гриб.(Боровик)
45. Место за окном магазина.(Витрина)
46. Торжественный танец-шествие.(Полонез)
47. То, чего набираются всю жизнь.(Опыт)
48. Печная прилипала.(Сажа)
49. Морской хищник и поверхность крыши.(Скат)
50. Певческое искусство.(Вокал)
51. Самая крупная человекообразная обезьяна.(Горилла)
52. Дорога с деревьями по обеим сторонам.(Аллея)
53. Очковая змея.(Кобра)
54. Земноводное.(Амфибия)
55. Русская мера длины, равная 0, 71 м.(Аршин)
56. Дом в виде башни в Древней Руси.(Терем)
57. Морское путешествие.(Круиз)
58. Фиговое дерево.(Инжир)
59. Крупная пчела.(Шмель)
60. Мешок с овсом для кормления лошади.(Торба)
61. Словарь, запас слов.(Лексикон)
62. Большой круглый хлеб.(Каравай)
63. Купол церкви.(Глава)
64. Документ о страховании.(Полис)
65. Строительное искусство.(Архитектура)
66. Богатый загородный дом.(Вилла)
67. Углубление на вершине вулкана.(Кратер)
68. Садовые ножницы.(Секатор)
69. Костюм космонавта.(Скафандр)
70. Красноречивый человек.(Оратор)
71. Парламент в США.(Сенат)
72. Водоворот на реке.(Омут)
73. Иностранные деньги.(Валюта)
74. Способ внушения словом.(Гипноз)

3) Ребусы, шарады и т.п.

Шарады

Шарада – это загадка, в которой загадывается какое-нибудь слово, но загадывается оно не сразу, а по частям. При этом каждая часть может быть самостоятельным словом.

1. Три буквы – термин при игре. Другие три – победный крик. А в целом – встретишь на дворе, Услышав вдруг собачий рык. (кон + ура = конура)

2. Слог первый – восклицанье, Второй достоин порицанья, А все на севере далеком обитает И жителей тех мест и греет, и питает. (О-лень)

3. Первое можно засеять вторым, А в целом мы часто на даче лежим. (Га-Мак)

4. Часть первую в лесу слышали вы, Вторая – город и приток реки Москвы. А целое вы видели в полях И пробовали вкусные початки. (Ку-Ку-Руза)

5. Первое – предлог, Вторым капусту рубят. А целое стрелки Боятся и не любят. (О-Сечка)

6. Шаг танцевальный Прибавьте к ноте – И между бревен Меня воткнете. (Па-к-Ля)

7. С “Ч” я над водой летаю С “Т” навинченной бываю. (Чайка-Гайка)

8. Когда я с “д” - меня сорвут. Когда я с “т” - на мне плывут. (Плод - Плот)

9. Не раз я в оркестрах звучала: Мой голос струнный так певуч. Но “ф” мое поставь с начала, И я во тьму направлю луч. (Арфа-Фара)

10. С “м” я в море, С “в” я в поле, С “п” я в доме, С “г” в футболе (Мол, Вол, Пол, Гол)

1. Я по России протекаю, Я всем известна, но когда Ко мне прибавишь букву с краю. Свое значение я меняю И птицей становлюсь тогда. (Волга, Иволга)

2. Я книжку взял, прибавил “А” И стало вдруг мучительно обидно: От книги не осталось и следа, И даже в микроскоп ее не видно. (Том - Атом)

3. На дне реки в прохладной тьме Скрываюсь я века. Но вот ты “н” прибавил мне – И я уже река. (Ил - Нил)

4. Мы всех – и взрослых и детей – В часы досуга развлекаем. Но если нам приставить “т”, Мы их ужасно напугаем. (Игры - Тигры)

5. Я смерть с безумным гулом сею, Я сею гибель в дни войны, Но “о” прибавь, и повею Покоем мирной тишины. (Пушка - Опушка)

6. Я похож на быка, И известен я всем, Но прибавьте мне “к”, И я сам себя съем (Вол - Волк)

7. Легко дыша в моей тени Меня ты жестом часто хвалишь, Но буквы переставь мои – И целый лес ты мною свалишь (Липа - Пила)

8. Я дерево в родной стране, Найдешь меня в лесах ты всюду. Но слоги переставь во мне – И воду подавать я буду (Осина - Насос)

9. Вдоль по проволоке мчусь Ночи я и дни, А с конца меня прочтут – Тигру я сродни. (Ток - Кот)

10. Я крошу, снося с пути, Все, что нам разрушить надо. А с конца меня прочти – Я морским волнам преграда. (Лом - Мол)

11. Лежу я на земле, Прибитая к железу, Но буквы переставь, - В кастрюли я полезу. (Шпала - Лапша)

12. Задачу ты решишь свободно; Я – небольшая часть лица, Но если ты прочтешь меня с конца, Во мне увидеть можешь что угодно. (нос - сон)

13. Географию со мной Изучают в школе дети, Дай порядок букв иной – И найдешь меня в буфете. (Атлас - Салат)

14. Скрывается мой плод румяный Тенистою листвою – А буквы переставь, Я окажусь рекою.

15. Мы резким голосом кричим, И ковыляем так комично, Но вставь нам “л” и зазвучим Тогда довольно мелодично. (Гуси - гусли)

16. мой первый слог средь цифр найдите. Конец ищите в алфавите, А целое – не трудно отгадать, Взирая на детей, на их отца и мать... (семья)

17. Первое – фигура танца, второе – гласный звук, третье – подводная зелень, целое – сеть, которую плетет насекомое.

Антифразы

Что такое "антифраза"?

Возьмем любое крылатое высказывание, все слова заменим на антонимы (слова, противоположные данным по смыслу), согласуем эти антонимы между собой так, чтобы получилась относительно осмысленная фраза... антифраза.

Для того, чтобы увидеть ответ, выделите строчку под заданием.

1. Пятьдесят четыре - мужик огурец впервые
Сорок пять - баба ягодка опять.
2. Мужик на лыжах - оленю тяжело!
Баба с возу - кобыле легче.
3. Привет Израиль после бани.
Прощай немытая Россия.
4. Голый твой расширенный.
Ряженный мой суженый.
5. Умный страус храбро достаёт мысли тощие из ямы.
Глупый пингвин робко прячет тело жирное в утесах.
6. Тело лежит в Америке.
Призрак бродит по Европе.
7. Безделье любителя пугает.
Дело мастера боится. (или работа дураков любит)
8. Наряду с Господом есть и черт, но Иисус -- не его склеротик.
Нет бога кроме Аллаха и Магомет - пророк его.
9. 10, 9, 8, 7, 6, ушел волк домой.
1, 2, 3, 4, 5 вышел зайчик погулять.
10. Гигант-отец покинул сына, но промолчал великан...
Крошка сын к отцу пришел, и спросила Кроха...
11. Всяк, кто тускл, - дерьмо.
Не все то золото, что блестит.
12. Господа, прогоняйте подруг.
Дамы, приглашайте кавалеров.
13. Евреи тихим пешим строем прописаны по всей Чукотке.
Цыгане, шумною толпой, по Бессарабии кочуют.
14. Слышу, быстро спускается из ямы извозчик, оседлавший цистерну воды.
Гляжу, поднимается медленно в гору лошадка, везущая хвороста воз.
15. Приземляйтесь лужами, желтые дни.
Взвейтесь кострами, синие ночи.
16. Убери руки со своей лени.
Не суй нос в чужие дела.
17. Невидимое пространство оригинальной тупости...
С точки зрения банальной эрудиции...
18. Не так, как высушить один язык
Как два пальца... об асфальт
19. Приделала щука молодцу мозги.
Снесла курочка дедушке яичко.
20. Некоторые жертвы могут догадаться, откуда прыгают ёжики.

Каждый охотник желает знать, где сидит фазан.

21. Расслабься, стенки растворяются!

Осторожно, двери закрываются.

22. Покрывается темнотой куча весел.

Белеет парус одинокий.

23. Черт, уберите этих демократов!

Боже, храни королеву!

24. Но после - самый стройный! Ты слышишь? Самый стройный!

А теперь - горбатый! Я сказал, горбатый!

25. Вдали от Красной Пустыни погибли молодожены...

У самого синего моря жили старик со старухой...

26. Забыл бы сдачу - помер бы на Колыме.

Знал бы прикуп - жил бы в Сочи.

27. Из собственного мужа Бог бочку дёгдя добывает.

В чужую жену чёрт мёд кладёт.

28. Что помогает мне сделать спирт влажный?

Кто мешает тебе выдумать порох непромокаемый (с) К.Прутков

29. Пресмыкайся, стоя под задом.

Царствуй, лёжа на боку.

30. Длинный бездарный брат.

Краткость - сестра таланта.

ВСЕ НАОБОРОТ

1. Отвратительный мой в луна степная

(Милая моя в солнышко лесное)

2. Уполз, ослеп, продул.

(Пришел, увидел, победил)

3. Охаивание - тормоз грабежа.

(Реклама двигатель торговли)

4. Преступление запутывают тупицы.

(Следствие ведут знатоки)

5. Радость ушла - заколотил ворота.

(Пришла беда в отворяй ворота)

6. Ах, жара, жара, да зажарь его, да зажарь его и его слона.

(Ой, мороз, мороз -)

7. Над землей розовой нет деревни серебрянной.

(Под небом голубым, есть город золотой -)

8. До свидания, вы чужой дядя.

(Здравствуйте я ваша тетя!)

9. Цент доллар ворует

(Копейка рубль бережет)

10. Дворец, дворец, отвернись от него копчиком, от поляны в личиком.

(Избушка, избушка -)

11. Жара без Луны! Ночь ужасна -

(Мороз и солнце! День чудесный -)

12. Однако, два, потом три, уже мало-мало пять.

13. (Эх раз, еще раз -)

14. День бесконечен, проснулось солнце, не лезет к тебе в карман знаменитый мой нос.

(Ночь коротка, спят облака и лежит у меня на -)

15. Враги чужие, ужасен ваш развал!

(Друзья мои, прекрасен наш союз)

16. Слона! Две дачи против слона!

(Коня! Пол царства за коня!)
17. Ты воскреси меня! Стюард!
(Я убью тебя! Лодочник!)
18. Ты холмик, холмик, холмик,
И действительно заяц.
Ой, как противно холмику
Под землей ползти
(Я тучка, тучка, тучка, а вовсе не медведь -)
19. В пустой степи засохший кактус
И ржавый гвоздь в тот кактус вбит.
В жару да в холод глупый страус
Верхом на кактусе сидит
(У лукоморья дуб зеленый -)
Якорь грустно тормозит
Прямо к берегу Тихояна
Графству гнусного Братана
(Ветер весело шумит/ Судно весело бежит/ Мимо острова Буяна -)

Психологические игры

1) На осознание себя, самопознание "Выбор"

Все участники рассаживаются в круг. По команде ведущего каждый из них должен указать пальцем на одного из своих товарищей по группе - допустим, на того, с кем он хотел бы составить пару в какой-то другой игре. Цель играющих - добиться в одной из попыток такого выбора, при котором группа распалась бы на пары взаимно выбравших друг друга участников.

Эта игра требует от участников учета очень многих моментов и завершается обычно лишь после долгих и безуспешных попыток.

Потерпевшие кораблекрушение

Вы дрейфуете на яхте в южной части Тихого океана. В результате пожара большая часть яхты и ее груза уничтожена. Яхта медленно тонет. Ваше местонахождение неясно из-за поломки основных навигационных приборов, но примерно вы находитесь на расстоянии 1000 миль к юго-западу от ближайшей земли. Дан список 15 предметов, которые остались целыми и неповрежденными после пожара. В дополнение к этим предметам вы располагаете прочным надувным спасательным плотом с веслами, достаточно большим, чтобы выдержать вас, экипаж и все перечисленные предметы. Имущество оставшихся в живых людей составляет пачка сигарет, несколько коробков спичек и пять однодолларовых банкнот. Ваша задача - классифицировать 15 ниже перечисленных предметов в соответствии с их значением для выживания. Поставьте цифру 1 у самого важного предмета, цифру 2 - у второго по значению и так далее до 15, наименее важного для вас. Список:

- Зеркало для бритья.
- Пятигаллоновая канистра с водой.
- Противомоскитная сетка.
- 1 коробка с армейским рационом США.
- Карты Тихого океана.
- Подушка (плавательное средство, санкционированное береговой охраной).
- Двухгаллоновая канистра нефтегазовой смеси.

- Маленький транзисторный радиоприемник.
- Репелленты, отпугивающий акул.
- 20 кв. футов непрозрачного пластика.
- 1 л рома (80 градусов).
- 15 футов нейлонового каната.
- 2 коробки шоколада.
- Рыболовная снасть.

Рекомендации:

После выполнения задания в группах необходимо провести обсуждение процесса принятия решения: какие виды поведения мешали или помогали процессу достижения согласия; кто участвовал, а кто нет; кто оказывал большее влияние и почему; какова была атмосфера в группе во время дискуссии; оптимально ли использовались возможности группы; какие действия предпринимали участники группы для «протаскивания» своих мнений.

Приложение.

Согласно экспертам, основными вещами, необходимыми человеку, потерпевшему кораблекрушение в океане, являются предметы, служащие для привлечения внимания, и предметы, помогающие выжить до прибытия спасателей. Навигационные средства имеют сравнительно небольшое значение: если даже маленький спасательный плот и в состоянии достичь земли, невозможно на нем запасти достаточно пищи и воды для жизни в течение этого периода. Значит, самыми важными являются зеркало для бритья и канистра нефтегазовой смеси. Эти предметы могут быть использованы для сигнализации воздушным и морским спасателям. Вторыми по значению являются такие вещи, как канистра с водой и коробка с армейским рационом.

1. Зеркало для бритья (средство сигнализации морским и воздушным спасателям).
2. Канистра нефтегазовой смеси (сигнализация - может быть зажжена долларovým банкнотом и спичкой вне плота и будет плыть по воде, привлекая спасателей)
3. Канистра с водой (утоление жажды).
4. Коробка с армейским рационом (основная пища).
5. 20 кв. футов непрозрачного пластика (сбор дождевой воды, обеспечение и защита от стихии).
6. 2 коробки шоколада (резервный запас пищи).
7. Рыболовная снасть (оценивается ниже, чем шоколад, так как нет уверенности, что вы поймаете рыбу).
8. Нейлоновый канат (можно использовать для связывания снаряжения, чтобы оно не упало за борт).
9. Плавательная подушка (это спас, средство за бортом).
10. Репелленты от акул (отпугивание).
11. Ром (содержит 80% алкоголя, что достаточно для использования в качестве возможного антисептика при любых травмах, использовать в других целях (в данном случае внутрь) вызывает обезвоживание).
12. Приемник (имеет малую ценность, так как нет передатчика).
13. Карты Тихого океана (бесполезны без доп. навигационных приборов, важнее знать, не где находитесь вы, а где находятся спасатели).
14. Противомоскитная сетка (в Тихом океане москитов нет).

Основная причина более высокой оценки сигнальных средств по сравнению с предметами поддержания жизни (пища, вода) заключается в том, что без средств сигнализации почти нет шансов быть обнаруженными и спасенными. К тому же, в большинстве случаев спасатели приходят в первые 36 часов, а человек этот период может прожить без воды и пищи.

2) Игры на доверие, взаимопонимание

«Робот»

Играющие разбиваются на пары. Один человек в паре – “робот”, второй – “оператор”. “Робот” может делать только то, что говорит ему “оператор”, глаза у него закрыты. Вместе пара должна, например, взять какой-то предмет и переложить в другое место. Затем играющие меняются ролями.

3) На умение слушать

Собери чемодан.

Описание упражнения.

Участники садятся на пол или на стульчики, образуя круг.

Воспитатель говорит:

- Представьте себе, что мы отправляемся в путешествие. Давайте собирать чемодан. Подумайте, что можно взять с собой в дорогу. Первый «путешественник» называет предмет, который он возьмет с собой, второй повторяет то, что сказал первый, а затем называет свой предмет. Третий припоминает, что взял второй «путешественник» и добавляет свой предмет и так далее. Помните, что повторяться нельзя.

** упражнение можно усложнить, попросив детей повторять название всех предметов, которые прозвучали до них.*

Взаимное цитирование.

Описание игры.

Играющие садятся на стульчики или на пол, образуя круг.

Вожатый говорит:

- Давайте поиграем в такую игру. Я два раза стучу ладонями по коленям и дважды произношу свое имя «Лена – Лена», а затем хлопаю в ладоши над головой, называя кого-нибудь другого, например: «Ваня-Ваня». Ваня, услышав свое имя, сначала стучит по коленям два раза, называя себя «Ваня – Ваня» а потом хлопает в ладоши и называет кого-нибудь другого, например: «Катя-Катя». Теперь Катя перенимает ход и так далее. Постарайтесь не смотреть на того участника, которого вы называете. Произносите его имя, например, глядя куда-то вверх.

Скажи по –другому.

Оснащение: фишки.

Описание игры.

Играющие садятся на пол или на стульчики, образуя круг.

Вожатый говорит:

- Я буду произносить предложения, в каждом из которых буду голосом выделять слово. Ваша задача заменить это слово другим, по значению словом.

Будьте внимательны – смысл предложения не должен измениться.

Примеры предложений:

- *Девочка торопится в школу:*

- *Мама смотрит в окно:*

- *Вчера Толя был грустным;*

- *Сегодня Толя весело хохочет. И так далее.*

Ребенок, который первым дал верный ответ, получает фишку. Выигрывает тот, кто к концу игры соберет больше фишек.

4) На достижение согласия и разрешение конфликтов

Солнышко

Один человек становится в центре и закрывает глаза. Это "солнце". Группа ("планеты") становится на том расстоянии, на котором им комфортно. Также можно принимать различные позы. Затем "солнце" открывает глаза и смотрит на образовавшуюся картинку. После этого человек, стоящий в центре может передвинуть людей на то расстояние, на котором было бы комфортно ему. В результате все видят реальную и желаемую картину отношений группы к человеку и человека к группе. Это некий вариант социометрии.

Интервью

Вызывается 2 человека из отряда. Остальные по очереди задают одному из них вопросы, а он на них отвечает, но не о т своего лица, а от лица своего оппонента, как бы это сделал он. Потом анализируется, насколько ответы отвечающего были близки к ответам оппонента, насколько он был точен, хорошо вошёл в роль и почувствовал другого человека.

Дальше пусть оппонент сам ответит на самые интересные вопросы. Вожатый может спросить, какой вопрос был самым интересным, неожиданным, какой не был задан, но хотелось услышать и т.д.

Чёрно-белый стул

Каждый ребёнок по очереди по своему выбору садится на белый, или на чёрный стул. В зависимости от этого все остальные говорят ему по одному положительному качеству (если стул белый) или то, что они хотели бы в нём изменить (если стул чёрный).

Можно сделать, чтобы все по очереди садились сначала на чёрный, а потом – на белый стул.

При проведении подобных упражнений провайдер должен быть как никогда внимательным, ведь главное – предотвратить или решить конфликт, а не обострить его. Поэтому обязательно менять чёрный стул на белый, комментировать все ответы, перефразировать негативные комментарии и послы, обязательно позитивное завершение.

Организаторские игры

1) Игры на знакомство с людьми и местностью

«Собиралочка»

Содержание листов с заданиями:

1. Написать имена всех сотрудников лагеря (наставников, директора, координаторов, музыкального работника, спорт инструктора, библиотекаря и т.д.).
2. Узнать, кто самый старший в нашем лагере.
3. Узнать, кто самый младший в нашем лагере.
4. Найти что-нибудь съедобное (не из столовой).
5. Узнать любимое занятие вожатого.
6. Узнать размер обуви повара.
7. Узнать, какую последнюю книгу прочитал библиотекарь.
8. Узнать, в каком кармане носит свисток спортивный инструктор.
9. Кто лучший друг директора лагеря?
10. Кто самый высокий в вашем отряде?
11. Какие деревья растут вокруг?
12. Узнать дату рождения спортивного инструктора.
13. Принести 3 пера.
14. Узнать любимую песню музыкального работника.

15. Узнать любимый цветок... (любого из лагеря).

16. Узнать любимое блюдо директора и т.п.

Необходимый инвентарь: Листы с заданиями, вопросами для каждой из команд.

«Мы похожи»

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...

Другой вариант: в парах 4 минуты вести разговор на тему "Чем мы похожи"; затем 4 минуты - на тему "Чем мы отличаемся". По окончании проводится обсуждение, обращается внимание на то, что было легко и что было трудно делать, какие были открытия. 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.

2) Разбивка на группы

Найди пару

Ведущий каждому участнику раздает карточки, на которых написано название животного. Название повторяется на двух карточках. Задача игроков: отыскать свою пару, при этом можно пользоваться любыми выразительными средствами, нельзя только ничего говорить и издавать характерные звуки животного.

Поросята и котята

Ведущий предлагает участникам игры представить, что они случайно попали на скотный двор и превратились в животных. Задача игроков состоит в том, чтобы найти своих сородичей, произнося звуковые сигналы соответствующих животных. Какое это будет животное - скажет ведущий на ушко каждому игроку. Причем название животных повторяются столько раз, на сколько групп вы хотите разбить группу. После сигнала ведущего: «Начали!», все участники закрывают глаза, и произносят звуки, пытаясь найти своих сородичей. Итогом игры является объединение всех участников в мини-группы.

Участники делятся на «поросят», «котят» и «утят». Все закрывают глаза и издавая соответствующие звуки должны найти своих собратьев. Ведущий заранее говорит, что он не будет играть

Атомы

Все играющие хаотично бродят по площадке, по команде ведущего они должны объединиться в молекулы с заданным числом атомов (например, по пять). Игра “на вылет”.

Ведущий постоянно говорит цифры, а дети становятся в группы (точнее хватаются друг за друга, например, ведущий сказал 5 и дети сбегаются по 5 человек). Кто не успел собраться по 5 человек, тот выходит из игры

Предлагает всем участникам представить себя атомами, задача которых, перемещаясь по комнате, собраться в различные молекулы, соблюдая разные условия, например, собраться в молекулу из 5 атомов и т.д.

!!!!!! Совет: Разбивка на группы может также осуществляться по знаку зодиака, по месту жительства, по увлечению и т.д. Интересен вариант, когда разбивка происходит следующим образом: всем участникам в случайном порядке раздаются заранее заготовленные треугольники, квадратики, кружочки (разнообразие форм зависит от количества групп, которые вы хотите создать). И у вас готовы мини-группы: те, кто получили квадратики – одна группа, треугольники – другая и т.д. Возможен другой

вариант – разрежьте 5 открыток на столько частей, сколько участников предполагается в каждой из 5 групп и раздайте их ребятам – у вас готовы пять мини-групп.

6.3. Игры на выявление лидера

«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 приняты коллективом.

6.4. Игры на раскрепощение, сплочение группы

«Гусеница»

Отряд становится друг за другом в колонну, держа соседа впереди за талию. После этих приготовлений, ведущий объясняет, что отряд – это гусеница, и теперь не может разрываться. Гусеница должна, например, показать, как она спит; как ест; как умывается; как делает зарядку и т.д.

5) планирование

6) Игры с залом Ребята, встаньте

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

Рыбка

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

Замотало

Ведущий предлагает всем в зале представить себя шарфами. Но шарфами не обычными, а умеющими выполнять целых две простые команды: замотало и размотало. По команде ведущего "Замотало!" все "шарфы" обнимают предмет или человека, которого назовет ведущий, по команде "Размотало!" - разводят руки в стороны. Далее ведущий начинает всячески заматывать и разматывать шарфы, например, так:

- Замотало на себя... - размотало!
- Замотало на спинку переднего сиденья... - размотало!
- Замотало на руку соседа слева... - размотало!
- Замотало на соседа... - размотало!

Трудовые

1) Экономические игры

Экономическая игра.

Все участники становятся в этой игре или транжирами, или накопителями. Организатор является банкиром с немереным количеством денежных знаков(вы можете назвать деньги по своему). Каждому участнику банкир выдает начальный капитал (желательно чтобы деньги в нем были разнозначными, т.е. для выдачи сдачи и размена). После того как все получили деньги каждый участник может создать предприятие(участники могут объединяться). Они могут начинаться от общепита до развлекательных заведений. В общем каждый придумывает в пределах своей фантазии. Организатор может столкнуться с тем, что покупательская способность будет на нуле (т.е. все превратятся в накопителей). Для решения этой проблемы банкир берет все что он нажил непосильным трудом и просто просаживает до последнего гроша, давая тем самым прибыль предприятиям. Если игра проводится с детьми, то в игру нужно ввести контролирующие органы, типа милиции и налоговой. Т.к. некоторые участники могут стать криминальным элементом, по типу налетчиков на предприятия и просто бандитов. В обязанности милиции так же должны входить ликвидация нелегальных предприятий или аморальных. Налоговая должна делать сборы и не в чем себе не отказывать. Для усложнения игры можно ввести обязательную вывеску, рекламу предприятия и т. д.. Игру стоит заканчивать на ее пике или по крайней мере на ее начавшемся спаде, дабы сохранить хорошее впечатление и желание играть в следующий раз. Цель игры заработать как можно больше денег, но не надо заикливаться только на ней, самое главное веселое препровождение времени. После игры можно провести Ярмарку или аукцион ненужных вещей. Чтобы применить накопленные деньги. Игра рассчитана на 2-3 часа.

Биржа труда

Цель:

1. Показать детям игровую модель некоторых культурных элементов рыночных отношений;
2. Решить проблемы занятости детей;
3. Создать условия для саморазвития и самореализации детей.

Продолжительность игры:

игра рассчитана на всю смену и проводится в течение всего дня.

Структура:

1. Монетный двор.
2. Служба менеджмента и маркетинга.
3. Биржа труда.
4. Производственные мастерские.

Описание игры.

1. Монетный двор выпускает денежные знаки, которые имеют хождение только на территории летнего оздоровительного лагеря. Выпускаются знаки достоинством одна чудесенка, три чудесенки, пять чудесеинок и десять чудесенок.



2. Служба маркетинга принимает заявки на работу, находит объекты труда и т. д.

3. Наличие вакансий рабочих мест оглашается на линейке. Существует и предварительная запись на работу. При направлении на работу дается наряд, где указывается ее характер, оплата и ответственный работодатель. Оплата производится сразу после исполнения задания или

во время подведения итогов дня.

Расценки некоторых видов работ:

- уборка территории лагеря — 1 чудесенка;
- поливка клумб - 2 чудесенки;
- подготовка инвентаря для какого-либо массового мероприятия - 1 чудесенка;
- оформительская работа лагерного мероприятия (изготовление призов, сувениров, медалей) - 2 чудесенки;
- участие в районном (межлагерном) мероприятии - 1 чудесенка, за занятое призовое место - 5 чудесенок;
- участие в мероприятии лагеря - 2 чудесенки, за занятое призовое место - 5 чудесенок;
- участие в конкурсном мероприятии лагеря - 5 чудесенок, за 1 место - 10 чудесенок.

4. Чудесенки зарабатываются как индивидуально, так и коллективно, помещаются в общую копилку отряда. Проводится конкурс на лучшее оформление отрядной копилки.

5. Подсчет заработанных денежных единиц производится в предпоследний день лагерной смены, оглашается во время подведения итогов дня.

6. В предпоследний день пребывания в лагере каждый отряд упаковывает в пакет и закапывает свои чудесенки на «Поле чудес».

7. В последний день лагерной смены из закопанных чудесенок «вырастает» клад соразмерно заработанным денежным единицам.

На утренней линейке в последний день лагерной смены в адрес каждого отряда по лагерной почте приходят конверты. В конвертах зашифрованное задание:

- для 1 отряда: «Клад уже близко! Двигайтесь к нему по красным стрелкам. Вы молодцы!»;
- для 2 отряда: «Клад уже близко! Двигайтесь к нему по синим стрелкам. Вы молодцы!».

Дети получают это послание в таком виде:

Для отряда № 1			Для отряда № 2		
Прочтите зашифрованный текст:			Прочтите зашифрованный текст:		
12 13 1 5 21 8 6 2 13 10 9 12 16 !			12 13 1 5 21 8 6 2 13 10 9 12 16 !		
5 3 10 4 1 11 20 6 19 30 12 15 6 14 21 17 16			5 3 10 4 1 11 20 6 19 30 12 15 6 14 21 17 16		
<u>12 18 1 19 15 29 14</u> 19 20 18 6 13 12 1 14.			<u>19 10 15 10 14</u> 19 20 18 6 13 12 1 14.		
3 29 14 16 13 16 5 24 29 !			3 29 14 16 13 16 5 24 29 !		
Возможно, этот шифр вам поможет:			Возможно, этот шифр вам поможет:		
1 – а	12 –	23 –	1 – а	12 –	23 –
2 – б	13 –	24 –	2 – б	13 –	24 –
3 – в	14 –	25 –	3 – в	14 –	25 –
4 – г	15 –	26 –	4 – г	15 –	26 –
5 –	16 –	27 –	5 –	16 –	27 –
6 –	17 –	28 – ь	6 –	17 –	28 – ь
7 –	18 –	29 – ы	7 –	18 –	29 – ы
8 –	19 –	30 – ь	8 –	19 –	30 – ь
9 –	20 –	31 – э	9 –	20 –	31 – э
10 –	21 –	32 – ю	10 –	21 –	32 – ю
11 –	22 –	33 – я	11 –	22 –	33 – я

1 отряда – красными стрелками:



2 отряда – синими стрелками:



Местонахождение клада помечено значками:



Путь следования на территории лагеря обозначен для каждого отряда:

Дети выкапывают свой клад и находят там большой сладкий подарок для всего отряда!

Имитационная игра «Музей»

Цели и задачи:

- помочь детям в самовыражении и самореализации в процессе творческой деятельности;

- сплотить детей в отрядах при подготовке выставки музейных экспонатов;
- развить художественно-эстетические, творческие способности детей.

Игра проходит в корпусах, где живут ребята. Каждый отряд у себя в комнатах, холле, коридоре должен подготовить выставку музейных экспонатов на любую тему. Это может быть музей восковых фигур, сокровищ моря, древнего Египта, второго ужина, зубной пасты и т. д. На подготовку к этому конкурсу дается 2-3 часа. В каждом отряде выбирают гида, который будет проводить экскурсию для посетителей музея. В назначенное время выставки открываются и их посещают все желающие (не забудьте о рекламе на фасаде корпуса). Жюри обходит все музеи, отмечая для себя самые лучшие, а на вечернем мероприятии награждает победителей.