

ГБПОУ «Челябинский педагогический колледж №1»

Паниковская Анастасия Сергеевна

# ВОЖАТСКИЙ КЕЙС



2019 г.

## ***Клятва вожатого***

**В лагерь мы приехали, чтобы удивлять  
Будем всё мы выполнять и клятву эту соблюдать:**

**Слушать и выполнять поручения старшего вожатого (организатора) – Клянёмся!**

**Помогать каждому ребёнку, если случилась неприятность – Клянёмся!**

**Выполнять все требования, которые диктовал детям – Клянёмся!**

**Участвовать в мероприятиях со своим лагерем – Клянёмся!**

**Дарить улыбки детям и заряжать оптимизмом – Клянёмся!**

**Всегда быть вместе с любимым отрядом – Клянёмся!**

**Организовывать досуг детей – Клянёмся!**

**Учиться новому и нужному – Клянёмся!**

**Отвечать за здоровье детей – Клянёмся!**

**Быть искренними с детьми – Клянёмся!**

**Быть честными вожатыми – Клянёмся!**

**Заинтересовывать отряд – Клянёмся!**

**Соблюдать режим дня – Клянёмся!**

**Сплотить детей – Клянёмся!**

**БЫТЬ ЛУЧШИМИ ВОЖАТЫМИ – КЛЯНЁМСЯ! КЛЯНЁМСЯ! КЛЯНЁМСЯ!**

## «Кричалки моего отряда»

### 1. «Еду на танке» («Корова»)

Еду на тан-ке,  
Ви-жу ко-ро-ву,  
В шап-ке-ушан-ке,  
С ро-гом здо-ро-вым.  
Здрав-ствуй, ко-ро-ва,  
Как по-жи-ва-ешь?  
Do you speak English?  
Чё об-зы-ва-ешь?  
Плы-ву в под-вод-ной лод-ке,  
Сно-ва ко-ро-ва,  
В мас-ке и лас-тах,  
С ро-гом здо-ро-вым.  
Здрав-ствуй, ко-ро-ва,  
Как по-жи-ва-ешь?  
Sprechen Sie Deutsch?  
Чё об-зы-ва-ешь?  
Ле-чу на вер-то-лёт-е,  
Сно-ва ко-ро-ва  
На па-ра-шю-те,  
С ви-дом су-ро-вым.  
Здрав-ствуй, ко-ро-ва,  
Ку-да про-ле-та-ешь?  
Ас-са-лам Але-кум,  
Чё об-зы-ва-ешь?

### 2. «Чика-бум»

Чика-бум - крутая песня.  
Чика-бум поём все вместе.  
Если нужен классный шум,  
Пойте с нами чика-бум!  
Пою я: «Бум, чика-бум»!  
Пою я: «Бум, чика-рака, чика-рака,  
      чика-бум!»

О-е!

О-ё!

Ага!

А еще раз?!

А все вместе?!

А быстрее?!

(Повтор: очень громко (тихо, медленно,  
быстро и т.д.)

### 3. «О - пери - тики - томба» («Африка»)

О - пери - тики - томба!  
О - муса - муса - муса!  
Ле - о - ле - ле!  
О - пикеля, о - бэба!  
Ле - о - ле, о - ле - баба - лае!  
О, я бананы ем!  
О, апельсины ем!  
О, пионеров ем!  
Ема, ема, ема, ем!

### 4. «Гиппопотам»

А меня укусил гиппопотам!  
И от страха я на веточку залез!  
И сижу я здесь, а нога моя там!  
А меня укусил гиппопотам!  
А! Тетя Маня! Тетя Маня! Тетя Маня!  
А! Дядя Саня! Дядя Саня! Дядя Саня!  
А! Баба Дуня! Баба Дуня! Баба Дуня!  
А меня укусил гиппопотам!  
(Можно называть любые имена.)

### 5. «О-о-але!»

О-о - але!  
Балис бамба ла-е!  
О, кикилис бамба!  
О, сава вавабимба!  
О-о, я бананы ем!  
Ай-вай лизи!  
Ай-вай лизи лизе!  
Пре-ере-ере-о!  
О, о, о!  
Комалуму-комалуму  
Комалуму виста!  
Отм-дотм-битм-били!  
Пуба – побитм – били!  
С-с-с-с виста!

## 6. «Бала – бала – ми!»

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

## 7. «Парам – парэра»

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!»)

## 8. «От Сухуми до Батуми»

От Сухуми до Батуми (все: «Ай-ай-  
ай!»),  
От Батуми до Сухуми (все: «Ай-ай-ай!»)  
От Москвы до Ленинграда (все: «Ай-ай-  
ай!»),  
Тумба-тумба-тумба (повторяют),  
Тара-мара, тара-мара (повторяют),  
Пум, тарабум, тарабум (повторяют)  
Все вместе: «Ба-бах!»

## 9. «Эге-гей»

Эге-гей!  
В столовую (на прогулку) скорей!  
Хим-дара-дара-хим!  
Мы устали есть (гулять) хотим!  
Мы в столовую идём (На прогулку мы  
идём!)  
Дружно песенку поём:…  
(Далее можно спеть модную песню -  
повторяшку.)

## 10.

Раз – два Мы не ели  
Три – четыре Есть хотим  
Открывайте шире двери  
А то повара съедим  
Поворотами закусим,  
А вожатыми запьем!  
Ложки – вилки поломаем,  
А столовую взорвем!  
А директора в подвал,  
Чтобы кушать не мешал!

## 11. На зарядку

Раз, два! — По порядку…  
Три, четыре! — Стройся в ряд!  
Три, четыре! — На зарядку!  
Раз, два! — Все подряд!  
Левая — правая!  
Бегая — плавая!  
Растем мы смелыми,  
На солнце загорелыми.  
Наши ноги — быстрые  
Метки — наши выстрелы.  
Крепки — наши мускулы,  
И глаза не тусклые.  
Раз, два! — По порядку,  
Три, четыре! — На зарядку!

## 12. В столовую

Команде наших поваров  
Мы говорим: «спасибо»!  
Все было круто, просто класс,  
На славу и на диво!

13. Эй, лихая детвора,  
Собираться нам пора.  
Бим — бом! Та — ра — ра!  
Никогда не скучно нам.  
Солнце светит ярко — ярко,  
Нам от солнца жарко — жарко!  
Лето, воздух и вода — Наши лучшие  
друзья!

14.

Чтобы быть сильнее всех, надо  
заниматься,  
Плавать, бегать и нырять, только не  
валяться!  
Мышцы будем мы качать, эй, хватай  
гантели!  
Песню можно запевать, будет веселее!

15.

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.

16.

По утрам мы все встаем,  
Чтобы веселиться.  
Будем прыгать и играть,  
Чтобы всем взбодриться.

17.

Всем спасибо поварам.  
Очень вкусно было нам.  
Мы сейчас пойдем играть,  
Но придем мы к вам опять.  
Чтобы силы обретать,  
Нам не надо голодать.

18.

На дискотеку мы идем,  
Чтобы танцевать.  
Плавно руки поднимай  
И в стороны качай!  
Раз – два – три – четыре  
И в стороны качай!

19.

Приготовили мы номер,  
Чтобы удивлять!  
Очень сильно мы трудились,  
Чтобы зажигать!

20.

Утром плохо нам вставать.  
Очень хочется нам спать.  
На зарядку мы идем,  
Кучу сил мы обретём.

# Легенды для огоньков

## *Легенда об орлятском круге*

В былые времена, в старинные годы... Жили на берегу моря люди. Это было племя красивых и сильных людей, любящих жизнь и красоту, любящих друг друга... Но ничто не длится долго. Пришла война. Пришла необходимость всем мужчинам уйти воевать. А как же любимые женщины, матери, сестры, дочери? Не забрать же их с собою! И тогда все мужчины, чтобы не мерзли их любимые, сложили посреди пещеры свои горящие сердца. И ушли... Ушли воевать, защищать свой дом, свои семьи. Сердца горели ровным и теплым огнем. Но ворвался злой ветер и начал тушить сердца мужские. И тогда женщины, дочери, матери, сестры встали в круг вокруг горящих сердец и загородили их от ветра. Много они простояли, но защитили сердца от ветра. А когда мужчины вернулись домой, то были встречены своими любимыми. И вот с тех пор повелась традиция - вставать в круг, который и называли впоследствии орлятским. Встают в этот круг только самые близкие друзья. Встают не просто так. Встают, чтобы поговорить, пообщаться. Сказать друг другу что-то самое сокровенное, самое важное. В орлятском кругу есть свои традиции и свои законы:

Слева друг и справа друг,

Чуть качнулся орлятский круг.

Тут лишь о главном услышишь слова.

Руки в размахе крыльев орла:

Справа на плечи, а слева на пояс.

Тихо звучит о серьезном твой голос.

Круг неразрывный нельзя разорвать.

В центр, лишь прощаясь, можно ступать.

Эти правила объясняются очень просто. Правая рука лежит на плече соседа справа, чтобы ты знал, что в трудную минуту ты всегда можешь опереться на своего друга. Левая рука лежит на поясе соседа слева, чтобы твой друг всегда был уверен в твоей поддержке. Когда хочешь выйти из круга или войти в него, то дождись окончания разговора или песни и сделай это так осторожно, чтобы злой ветер не смог ворваться в круг и затушить горящие орлятские сердца, лежащие в центре круга. Потому и нельзя топтаться в центре - кто же ходит по сердцам. А когда уезжают друзья, то сумки и чемоданы ставятся в центр круга, чтобы увезти с собою частицу большого отрядного сердца, бьющегося ровно и горящего большим теплым огнем.

## *Легенда о друзьях*

Жил в одном ауле старик. Однажды он собрал свои вещи и отправился высоко в горы, чтобы построить там дом и стать отшельником. Как-то вечером он сидел в своем доме, вдруг в дверь постучали «Кто там?» - спросил старик. «Это счастье», - услышал он в ответ «Зачем мне счастье, я уже очень стар - отправляйся в аул, там живут мои дети и внуки, счастье им пригодится», - сказал старик и не открыл дверь. Прошло время, и однажды в дверь постучали снова. «Кто там?» - снова спросил старик. «Это богатство», - услышал он в ответ. «Зачем мне богатство, я очень стар - отправляйся в аул, там живут мои дети и внуки, богатство им пригодится», - сказал старик и снова не открыл дверь. Через некоторое время снова раздался стук в дверь. «Кто там?» - опять спросил старик. «Это здоровье», - услышал он в ответ. «Зачем мне здоровье, я уже очень стар - отправляйся в аул, там живут мои дети и внуки, здоровье им пригодится», - сказал старик и не открыл дверь. Шло время и однажды вечером в дверь его дома снова постучались. «Кто там?» - в очередной раз спросил старик. «Это твой лучший друг», - услышал он в ответ. Старик подошел к двери и открыл ее. Лучший друг вошел и вместе с ним вошли Счастье, Богатство и Здоровье!

## *Брат и сестра*

Жили-были брат и сестра. Хоть они и приходились друг другу близкими родственниками и жили в одном доме, они были совсем чужими людьми. У каждого была своя жизнь. Они однажды встретились на лесной тропинке. Сестра равнодушно посмотрела на брата, тот на нее, и оба разошлись, как будто не знакомы. Брат шел и не о чем не думал, как вдруг сзади сверкнула молния, и грянул гром, разразилась буря. У брата внезапно защемило в груди, и он бросился в ту сторону, куда ушла сестра. Он нашел ее окруженную пожаром. Огонь подбирался все ближе и ближе. Брат бросился сквозь пламя, подхватил сестру и вынес ее из огненного круга, Сестра была без сознания. Брат испугался, что она умрет, и впервые за много лет ему вдруг стало одиноко. Но тут сестра открыла глаза и, заплакав, прижалась к брату. Между ними больше не было стены непонимания, и в их домике навсегда поселился мир, доброта и забота друг о друге. Каждый понял, что есть на земле человек, жизнь которого дороже его собственной. Ведь только заботясь о чужом счастье, мы находим свое.

## *Легенда о добре и зле*

Давным-давно жила прекрасная птица. Возле ее гнезда находились дома людей. Каждый день птица исполняла их заветные желания. Но однажды счастливая жизнь людей и птицы-волшебницы кончилась. Так как в эти места прилетел злой и страшный дракон. Он был очень голоден, и его первой добычей стала птица Феникс. Съев птицу, дракон не утолил свой голод и стал поедать людей. И тогда произошло великое разделение на два человеческих лагеря. Одни люди, не желая быть съеденными, перешли на сторону дракона, и сами стали людоедами, а другая часть людей постоянно искала надежное убежище, страдая от притеснений жестокого чудовища. Наконец дракон, насытившись, улетел в свое мрачное царство, а люди стали населять всю территорию нашей планеты. Они не остались под одним кровом, потому что не могли жить без доброй птицы, кроме того, они постоянно ссорились. Так на свете появились добро и зло.

## *Легенда о дружбе*

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

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

Тот, кто дал пощёчину и который спас жизнь своему другу спросил его: "Когда я тебя обидел, ты написал на песке, а теперь ты пишешь на камне. Почему?" Друг ответил: "Когда кто-либо нас обижает, мы должны написать это на песке, чтобы ветры могли стереть это. Но когда кто-либо делает что-либо хорошее, мы должны выгравировать это на камне, чтобы никакой ветер не смог бы стереть это".

Научись писать обиды на песке и гравировать радости на камне.

## *Легенда о дереве добра*

Давным-давно люди заметили, что растения дают плоды в зависимости от того, какие семена посеяли, в какую почву они легли, как за ними ухаживали, сколько внимания им уделяли. Так, оказалось, что семена зла и ненависти, дающие побеги и плоды, засоряют почву, сводя на нет результаты человеческого труда. И, наоборот, семена Добра, посеянные в подготовленную почву, за которыми ухаживают, окружают теплом, лаской, добротой, дают самые зрелые и сочные плоды. Самым упорным и трудолюбивым удастся вырастить Дерево Добра, от которого идет свет, тепло и доброта ко всем, кто в этом нуждается.

Так и повелось на Земле - судить о человеке по тому, что оставляет он после себя другим, а люди, чтобы о них долго помнили и память эта была доброй, стараются сеять вокруг себя только хорошее.

Эта история передается из поколения в поколение, от сердца к сердцу, из уст в уста.

Какое дерево мы посадим, такие плоды оно и даст, и зависит это от всех нас!



## *«Легенда о разбитом вожатском сердце»*

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

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

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

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

Еще через год ребята пришли не все. Кто-то не смог из-за каких-то дел, кто-то... На следующий год ребят пришло еще меньше. Потом - еще меньше... И вот наступил день, когда на берег реки пришел один Вожатый. Он ждал весь день, но никто из ребят не появился. И тогда Вожатый понял, что вся его вера в Настоящую Дружбу оказалась просто вымыслом, сказкой, которая не выдержала испытания разлукой... Сердце Вожатого не могло вынести убийства его веры, его идеалов. Вожатый упал на влажный прибрежный песок и умер. Из его груди выкатилось его горячее сердце, от пережитого разочарования оно расколосось, а от соприкосновения с ледяными волнами озера окаменело. И с тех пор на берегу реки лежит камень, который называют Разбитым Сердцем...

## *Ёжик и звёздочка*

В одном лесу жил Ёжик. Ты знаешь, какие обычно бывают ежики – деловитые и солидные, часто они любят шуршать по ночам иголками в траве. А этот Ёжик любил по ночам мечтать. Иногда он делал это не один – у Ёжика была знакомая Звезда. Это хорошо, когда у тебя есть с кем разделить свои мечты. К сожалению, они не могли часто видиться: иногда им препятствовали тучи, а иногда Земля поворачивалась не тем боком и мешала им встретиться. "Подумать только, - восклицала иногда Звездочка, - нас РАЗЛУЧАЕТ закон всемирного ТЯГОТЕНИЯ!"

После долгой разлуки Ёжик обычно говорил:

Звездочка, я очень соскучился. Я так долго ждал тебя – почти вечность!

Ты же знаешь, насколько сильными бывают иногда обстоятельства, - говорила Звезда.

Да, я знаю, - вздыхал Ёжик.

А больше они не говорили ничего. Они тихо мечтали вместе.

А когда приближалось утро, Звезда говорила:

Мне пора.

Я буду ждать тебя, - говорил Ёжик, - я знаю, что это опять будет очень долго, но я все равно буду ждать тебя, возвращайся скорее!

Я вернусь, ты же знаешь, - говорила Звезда.

Да, я знаю, - улыбался Ёжик.

Ведь это так важно – знать, что тот, кого ты ждешь, обязательно вернется, несмотря даже на всемирные законы.

## *Созвездие орла*

Было это давным-давно. Тогда люди и звери жили дружно, и никто никого не обижал. Но постепенно дружба начала угасать. И вот между людьми началась война, жестокая и длительная. А далеко в лесу жил один человек. Он не был похож на других - он был удивительно добр ко всем: и к людям, и к животным. Однажды он нашел в лесу маленького беспомощного орленка. Человек вылечил его, и они подружились. Постоянно они были вместе. Казалось, что война их не касается, но она докатилась и до них. Звери решили уничтожить всех людей на земле. Толпа зверей все сметала на своем пути. И вот она докаталась до того места, где жили человек и орел. Звери решили, что и этот человек должен умереть. Орел попытался заступиться, но его никто не слушал. Тогда орел схватил человека и понес его высоко в небо. Звери бросились в погоню, но так и не смогли их догнать. А орел летел все выше и выше, до самых звёзд, пока сам не превратился в звезду. С тех пор на небе есть созвездие Орла созвездие, напоминающее людям о крепкой настоящей дружбе.

## *Легенда о бабочке*

Один мудрец взял пустой кувшин и наполнил его доверху небольшими камнями. Собрал своих учеников и задал им первый вопрос: «Скажите, уважаемые, полон ли мой кувшин?» На что те ответили: «Да, полон». Тогда мудрец взял полную банку с горохом и высыпал содержимое в кувшин с камнями. Горох занял свободное место между камнями. Задал мудрец второй вопрос: «Полон ли теперь мой кувшин?» Ученики вновь подтвердили, что полон. Тут мудрец взял коробку с песком и его тоже высыпал в кувшин. Песок просочился сквозь горох и камни и занял все свободное место. Сказал мудрец: «Я хотел, чтобы Вы осознали, что кувшин – это наша жизнь. Камни – самые главные составляющие жизни каждого. Горох – это вещи, которые иметь приятно, но это не самое важное. Песок символизирует мелочи, которых полно в жизни любого человека. Если сначала кувшин наполнить песком, не останется места для гороха и тем более камней. Так же и в жизни: если тратить время на пустяки, не останется времени на самое главное.

Темы отрядных огоньков:

Период	Темы
Организационный период	«Давайте познакомимся»
	«Что такое огонёк?»
	«Коробочка откровений»
Основной период	«Удачи и неудачи нашего отряда»
	«Конверт откровений»
	«Каждый из нас личность»
Итоговый период	«Что ты запомнил обо мне?»
	«Не теряйте друзей!»
	«Круг пожеланий»

# Воспитательная работа

## Задание 1

Возрастная группа	Темы воспитательных бесед
Младший школьный возраст	1. «Что такое коллектив? Дружба и товарищество»; 2. «Экология и человек»; 3. «Спорт, здоровье, красота – наши лучшие друзья!».
Средний школьный возраст	1. «Искусство каждодневного общения»; 2. «Ответственность за проступки»; 3. «Планы на будущее».
Старший школьный возраст	1. «Что есть человек?»; 2. «Уверенность в себе»; 3. «Опасные привычки».

## Задание 2

Я предлагаю рассмотреть одну из тем воспитательной беседы **«Что такое коллектив? Дружба и товарищество»**, которую можно провести на младшем школьном возрасте.

**Цель беседы:** раскрытие сущности нравственных отношений между людьми на конкретных, доступных детскому восприятию примерах.

**Значение беседы:** в ходе беседы дети испытывают этические переживания, тем самым выявляются нравственные идеалы и система нравственных оценок.

**Ход беседы:** необходимо начать со значения темы беседы. Постепенно вожатый предлагает ответить на важные и основные вопросы. Важно, чтобы мнение каждого учитывалось, тем самым возникнет дискуссия. Слова вожатого можно подкрепить цитатами известных личностей, притчами о дружбе и товариществе, рассказами людей из жизни, стихотворениями и произведениями писателей. Если вожатый сможет правильно организовать беседу, то отряд выйдет на главные мысли, которые необходимы в жизни любого человека. Можно предложить написать каждому мини-сочинение и зачитать перед всеми в группе. После беседы следуют задания, которые могут сплотить всех детей отряда, тем самым показать им, что они товарищи друг для друга. Но нужно учесть, что главным началом для воспитания ребёнка служит беседа, после которой он должен сам понять суть дружбы и товарищества и открыться новому коллективу.

## ***Вопросы, которые необходимо поднять с отрядом:***

- Что такое дружба?;
- Чем отличаются понятие друг и товарищ?;
- Сколько у человека может быть настоящих друзей?;
- Кто же такой настоящий друг? Какими качествами он должен обладать?;
- Что считают настоящей дружбой?;
- Может ли дружба сделать человека лучше, избавить его от недостатков?;
- Что такое коллектив?;
- Как же добиться, чтобы в отряде были товарищи и друзья? Что для этого необходимо?.

***Опорные слова для разговора:*** дружба, товарищество, коллектив, товарищ, друзья, настоящий друг, верность, честность.

***Аргументы:*** необходимо убедить отряд в том, что дружба - это общность интересов, убеждений, устремлений, взаимная симпатия, готовность оказать помощь другу, разделить с ним неудачу, поступиться ради него собственным благополучием или временем. Человек по своей природе существо общественное. Однажды немецкий драматург Бертольд Брехт не без юмора заметил: «Все-таки один человек — это еще ничто. Кто-то другой должен его окликнуть, чтобы он стал человеком». Коллективизм — это качество, которое в ходе многовековой эволюции способствовало формированию человека, его сознания и цивилизованного общества. Жизнь человека — сложная система совместных шагов, контактов, связей с множеством людей. И по ней идти легче, когда рядом друг. Аргументы могут быть не только сказаны цитатами людей, но и сами участники могут их вывести после дискуссии из своего опыта.

***Место проведения беседы:*** эта тема актуальна в современном мире и её необходимо провести отряду в лагере. Наиболее эффективно сложится беседа, если участники будут сидеть в кругу, так как это удобно для обсуждения и именно это посадка помогает участникам вести диалог, потому что в первую очередь это значит, что мнение и чувства важны для всех присутствующих. Само место не так важно. Это может быть как на природе, так и в здании, но важна рассадка, о которой я написала ранее.

## **Способы повышения мотивации в разновозрастных группах**

ВОЗРАСТ	СПОСОБ ПОВЫШЕНИЯ МОТИВАЦИИ
<p><b>Младший школьный возраст (7-10 лет)</b></p>	<p><b>1. Игровой метод мотивации</b> (в младшем школьном возрасте ведущим видом деятельности является игра, поэтому она будет уместна в повышении мотивации у детей; применяются разные виды игр, такие как «Сколько?», «Ищите его», «Ай, да я...», «Помнишь там?», «Диалог» и т.д. Именно эти игры оказывают огромный эффект в деле формирования личности человека, его знаний и мышления).</p> <p><b>2. Исследовательский метод мотивации</b> (именно этот возраст характеризуется тем, что дети любят с помощью исследования познавать окружающую среду; вожатому можно провести интересную и увлекательную беседу на тему «Ориентирование по местности», «О чём нам могут рассказать птицы» и т.д.).</p> <p><b>3. Конструкторский метод мотивации</b> (яркие эмоции являются двигателем для мотивации на новые планы и их решения; вместе с детьми можно создать из подручных материалов архитектурное здание, а также изготовить наряд из, казалось бы, ненужных вещей, а также создать фильм на тему «Мы за здоровый образ жизни»).</p>
<p><b>Средний возраст (подростковый возраст) (11-14 лет)</b></p>	<p><b>1. Игровой метод мотивации</b> (считается, что этот метод эффективен в среднем возрасте. Все дети в этот период целеустремлены, поэтому их нужно цеплять чем-то азартным. «Город», «Три команды», «Кто первым собьёт мяч?» и т.д. это те игры, которые направлены именно на то, чтобы командные соревнования повышали уровень мотивации).</p> <p><b>2. Клубный метод мотивации</b> (этот метод будет продуктивным в повышении мотивации, так как в среднем возрасте детям хочется быть в курсе всего, в эпицентре событий и наравне с остальными. Но необходимо помнить, что метод будет воплощён в реальность, если вожатый будет активен с группой, то есть проводить мероприятия и праздники, объединять всех на совместное дело и т.д. Например, можно организовать отрядный квест «Остров сокровищ», в котором организаторы будут все дети или провести игру «Говорят все», где необходимо разрешить ситуацию героя из фильма, сериала, книги и т.п.).</p>

	<p><b>3. Конструкторский метод мотивации</b> (яркие эмоции являются двигателем для мотивации на новые планы и их решения; в этом возрасте детям будет интересно создавать что-то новое и интересное. Создать из подручных материалов архитектурное здание, а также изготовление наряда из, казалось бы, ненужных вещей, а также создание фильма на тему «Мы за здоровый образ жизни», «Будь всегда честным» и т.п.).</p>
<p><b>Старший возраст (15-17 лет)</b></p>	<p><b>1. Клубный метод мотивации</b> (Всем детям хочется быть в курсе всего, в эпицентре событий и наравне с остальными, поэтому водителю необходимо заинтересовывать группу в совместной деятельности. Например, провести игру «Да или нет», где каждый должен предположить причину возникновения какой-либо ситуации).</p> <p><b>2. Исследовательский метод мотивации</b> (В старших отрядах является хорошим настроением к лагерной жизни. Именно с этого момента можно увлечь опытами и т.п. Например, провести игру по группам «Если заблудился в лесу...» ).</p> <p><b>3. Административный метод</b> (Ребёнок должен социализироваться. Надо увидеть разные стороны жизни, получить иммунитет к негативным проявлениям, научиться делать из них организационные выводы и корректировать на их основе собственную жизнь. Цель метода – сформировать ответственность за собственную деятельность перед, собой, другими людьми, водителями и администрацией лагеря. Например, провести мероприятие «Экономическая игра», где каждый получит свою роль в общем деле).</p>



## Общелагерное КТД

<b>Название и форма КТД</b>	«Один в один», концерт
<b>Цель</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- развитие творческого потенциала детей;</li> <li>- создание условий для организации досуга детей;</li> <li>- формирование сплочённого коллектива.</li> </ul>
<b>Возраст участников</b>	Младшие, средние и старшие отряды
<b>Оборудование</b>	Украшенная сцена, музыкальная техника (колонки, микрофоны и т.п.)
<b>Подготовительный этап</b>	Обсуждение идеи мероприятия, выбор идеи и формы мероприятия с помощью метода «Мозговой штурм»
<b>Организационный этап</b>	<p>Перед началом мероприятия распределяются роли для организации мероприятия: ведущие (2), ди-джей (1), главный организатор (ему необходимо оповестить все отряды о проведении концерта, а также приготовить карточки для жеребьёвки.</p> <p>Каждый отряд на жеребьевке вытягивает карточку с названием музыкальной группы, которую он будет представлять. Ребятам дано задание – подготовить совместный номер «выступление музыкальной группы».</p>
<b>Проведение КТД</b>	<p style="text-align: center;"><i>Фанфары на выход ведущих</i></p> <p><b>Ведущий 2:</b> Здравствуйте, уважаемые отряды, и гости нашего праздника!</p> <p><b>Ведущий 1:</b> Мы рады приветствовать вас на нашей шоу-программе «Один в Один», где у вас появится возможность еще раз убедиться в неисчерпаемом таланте нашей детей.</p> <p><b>Ведущий 2:</b> И наши сегодняшние участники будут перевоплощаться в своих любимых <b>артистов из разных музыкальных групп.</b></p> <p><b>Ведущий 1:</b> Казалось бы, чем еще можно удивить аудиторию нашего зала, которые видели с этой сцены уже все.</p> <p><b>Ведущий 2:</b> А, нет! Есть по-настоящему грандиозное, уникальное Шоу, аналогов которого у нас еще не было.</p> <p><b>Ведущий 1:</b> И называется оно «<b>Один в один</b>»!</p> <p><b>Ведущий 2:</b> Впрочем, мы могли назвать наше шоу по-другому, к примеру: «Тютелька-В-тютельку» или например: «Ну, прямо вылитый!», ну или даже «Ух, как похожи!» - и все эти чудесные высказывания выражали бы суть того, что будет происходить здесь на этой сцене.</p> <p>Когда мы готовили это шоу, перед нами встала непростая задача, собрать в жюри людей, которые смогут профессионально оценить каждого из участников по различным категориям, актёрское мастерство, пластика, и попадание в образ. Было нелегко, но мы справились. Я спешу вам представить авторитетное, компетентное, строгое и вместе с тем любимое жюри, каждый из которых по-своему уникален своим мастерством, опытом и профессионализмом.</p> <p>Друзья, мы рады видеть вас</p> <p><b>Ведущая 1:</b> Наше шоу мы начнем сейчас.</p> <p>Напомним лишь для зрителя...</p> <p>На шоу коли прибыл ты, Участников поддерживай, Будь благосклонен и радушен И не останься равнодушен.</p> <p><b>Ведущий 2:</b> В конкурсе оценивается: оригинальность, содержательность, идея; художественный и режиссерский уровень номера; разнообразие использованных выразительных средств</p>

(музыка, костюмы, сценография); выразительность, артистичность исполнения; степень эмоционального и эстетического воздействия на зрителя; зрелищность, оригинальность, профессионализм.

**Ведущий 1:** Ну, что ж теперь пора познакомиться с участниками нашего шоу. Давайте поддержим их и не будем очень придирчивыми, ведь они очень волнуются. (Представление участников).

**Ведущая 2:** Наш зритель уже в ожидании потрясающих номеров. Так давайте начнём! На сцену приглашается музыкальная группа «Ранетки»!

Выступление группы «Ранетки».

**Ведущая 1:** Это было прекрасное выступление! Но показать все свои таланты спешит группа «Руки вверх». Встречаем!

Выступление группы «Руки вверх».

**Ведущая 2:** Здорово! Жюри будет очень сложно решить, какой отряд был лучше в своих перевоплощениях.

**Ведущая 1:** Да, ты права! Но, а я приглашаю покорить эту сцену группу «Потап и Настя Каменских».

Выступление группы «Потап и Настя Каменских».

**Ведущая 1:** Это просто невероятно, но сейчас на эту сцену выйдет ещё одна группа «Sivesta Family».

Выступление группы «Sivesta Family».

**Ведущая 2:** Всё-таки наши отряды хорошо подготовились к этому концерту. И уже друга группа спешит показать себя во всей красе. И это группа «Пицца».

Выступление группы «Пицца».

**Ведущая 1:** Приглашаем на эту сцену музыкальную группу «Ласковый май»

Выступление группы «Ласковый май».

**Ведущая 2:** «Ласковый май» всех удивил и ,наверно, вы ждёте, когда мы объявим следующую группу. И это музыкальная группа под названием «Корни».

Выступление группы «Корни».

**Ведущая 1:** Я уже слышу, как на сцену поднимается следующая группа «Дискотека Авария».

Выступление группы «Дискотека Авария».

**Ведущая 2:** Давайте мы с вами проскандируем название следующей группы, которая выйдет на эту сцену. Вы готовы? Сейчас я покажу название этой группы на листочке, а после мы все вместе позовём её.

Выступление группы «Звери»

	<p><b>Ведущая 1:</b> И последняя музыкальная группа на сегодняшний вечер «A`Studio»</p> <p>Выступление группы «A`Studio».</p> <p><b>Ведущая 2:</b> Наши сегодняшние исполнители перевоплощались в известных артистов нашей эстрады. Вы не представляете, как трудно быть в чужом образе, чужом гриме, быть то на 30 лет моложе, то на 30 лет старше, менять голос, походку, иногда пластику и чего хуже там и даже пол.</p> <p><b>Ведущая 1:</b> И вот, через все это пришлось пройти нашим участникам. И все это для того, чтобы вам понравиться. Вот какие таланты есть в нашей большой и дружной семье под названием «Лагерь». Слово предоставляется нашему многоуважаемому жюри.</p> <p style="text-align: center;"><b><u>ПОЗДРАВЛЕНИЕ КОНКУРСАНТОВ</u></b></p> <p><b>Ведущий 1:</b> Вот теперь наша церемония награждения конкурсантов подошла к концу.</p> <p><b>Ведущий 2:</b> Что такое счастье? Это очень просто. Это когда люди зажигают звезды. Пусть же вашей жизни сопутствует всегда, Согревая души, счастливая судьба.</p> <p><b>Ведущий1:</b> Вы все родились под счастливой звездой. И дай вам бог счастливого и звездного пути в жизни. До свидание! До скорых встреч!</p>
Анализ КТД	Анализом КТД будут являться результаты мероприятия «Один в один». А также огонёк, на котором будут обсуждаться удачи и неудачи выступления, а также подготовки к нему.

## Общелагерное КТД

<b>Название и форма КТД</b>	«День здоровья», станционная игра
<b>Цель</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- развитие у учащихся потребности в здоровом образе жизни. ;</li> <li>- создание условий для организации досуга детей;</li> <li>- формирование сплочённого коллектива.</li> </ul>
<b>Возраст участников</b>	Младшие, средние и старшие отряды
<b>Оборудование</b>	Плакаты на тему: “Мы - за здоровый образ жизни!”, на стенах спортивного зала плакаты: “Здоровье в порядке – спасибо зарядке!”, “Здоровье – всему голова”, “Спорт и движение – жизнь!”, “Чтоб здоровым, сильным быть, нужно спорт, друзья, любить”, спортивный инвентарь.
<b>Подготовительный этап</b>	Обсуждение идеи мероприятия, выбор идеи и формы мероприятия с помощью метода «Мозговой штурм»
<b>Организационный этап</b>	Подготовка каждой станции и маршрутных листов, а также выбор ответственных, ведущих.
<b>Проведение КТД</b>	<p><b>Ведущий 1:</b> Добрый день, дорогие друзья! Сегодня день здоровья. Во всем мире проходят спортивные соревнования и праздники, чтобы дети всей планеты росли здоровыми и крепкими, смелыми и отважными, ловкими и сильными!</p> <p>А почему такой день существует? Да, потому, что здоровье – это самое дорогое, что есть у человека. Но, что, же такое здоровье?</p> <p>Здоровье – это когда тебе хорошо!</p> <p>Здоровье – это когда ничего не болит!</p> <p>Здоровье – это красота!</p> <p>Здоровье – это сила!</p> <p>Здоровье – это гибкость и стройность!</p> <p>Здоровье – это выносливость!</p> <p>Здоровье – это гармония!</p> <p>Здоровье – это когда утром просыпаешься бодрым и веселым!</p> <p>Здоровье – это когда ты без труда можешь подняться на 4 этаж!</p> <p>Здоровье – это когда ты с радостью выполняешь любую работу!</p> <p>Здоровье – это когда ты радуешься жизни!</p> <p><b>Ведущий 2:</b> Здоровье надо беречь, заботиться о нем с ранних лет.</p> <p><b>Ведущий 1:</b> Ребята! Все слышали, чтобы быть здоровым необходимо как можно больше двигаться. Ведь недаром говорят: “Движение – это жизнь”. Я предлагаю вам всем немного подвигаться, размять свое тело. Ведь утро нужно начинать с зарядки. Для чего нужна зарядка?</p> <p><i>Совместная зарядка отрядов.</i></p> <p><b>Ведущий 2 :</b> Молодцы, ребята! Вижу, что многие из вас делают физзарядку, занимаются спортом.</p> <p>Спорт, ребята, всем нам нужен.</p> <p>Мы со спортом крепко дружим!</p> <p>Спорт – помощник!</p> <p>Спорт – здоровье!</p> <p>Спорт – игра!</p> <p>Всем физкульт – ура!</p>

### **Ведущий 1:**

Приветствуем всех,  
Кто время нашел  
И в школу на праздник здоровья пришел!  
Мы будем здоровы, с зарядкой дружны,  
Нам спорт с физкультурой, как воздух нужны!

**Ведущий 2:** А теперь продолжаем день здоровья, и приступаем к нашим эстафетам. Каждый отряд получает маршрутный лист, где указана последовательность эстафет. Вы проходите их и получаете баллы, а после мы их суммируем.

#### **1.Эстафета: «Прыжки на скакалке»**

(Прыгаем на скакалке до конуса и обратно)

Инвентарь: (скакалки, конусы)

#### **2.Эстафета: «Скамейки»**

(пробежать по скамейке, 2ва кувырка на матах, оббежать конус)

Инвентарь: ( скамейки, маты, конусы)

#### **3.Эстафета: «Прыжки»**

(прыжки через барьеры, возвращение назад ведение мяча)

Инвентарь: (барьеры, мячи б/б, конусы)

**А теперь пока команды выполняют задания вопросы для болельщиков:**

1.Как называется начало забега? (**старт**)

2.Как называется окончание забега? (**финиш**)

3.Назовите виды спорта начинающиеся на букву «б» ?

( **баскетбол, бадминтон, бейсбол, биатлон, бобслей, бокс, борьба**)

4.Назовите виды спортивных мячей?

( **баскетбольный, футбольный, волейбольный, гандбольный, ватерпольный, теннисный, бейсбольный, для хоккея на траве, гольф, конное поло**)

5.Назовите Родину олимпийских игр? (**Греция**)

6.Где и как зажигается олимпийский огонь?

(**в Греции от солнечных лучей**)

7.Что такое параолимпийские игры? (**игры для инвалидов**)

8.Назовите цвета олимпийских колец?

( **зеленый-Австралия, черный-Африка, красный-Америка, желтый-Азия, голубой-Европа**)

#### **Загадки:**

Воздух режет ловко-ловко,

Палка справа, слева палка,

Ну а между них веревка.

Это длинная... (**скакалка**)

Соревнуемся в сноровке,

Мяч кидаем, скачем ловко,

Кувыркаемся при этом.  
Так проходят... **(эстафеты)**

Мы, как будто акробаты,  
Делаем прыжки на мате,  
Через голову вперед,  
Можем и наоборот.  
Нашему здоровью впрок  
Будет каждый... **(кувырок)**

Мы физически активны,  
С ним мы станем быстры, сильны...  
Закаляет нам натуру,  
Укрепит мускулатуру.  
Не нужны конфеты, торт,  
Нужен нам один лишь... **(спорт)**

Выиграть в соревнованиях —  
Это наше кредо.  
Мы не требуем признания,  
Нам нужна... **(победа)**

Победитель в спорт соревнованиях,  
Впереди все время только он.  
Как звучит, скажите, гордое название?  
Знают все, что это... **(чемпион)**

На команды нас разбили  
И дают задание.  
Мы участвуем впервые  
В спорт... **(соревнованиях)**

Спортивный снаряд этот — две жерди,  
На стойке шарнирами прикреплены.  
С ними сильным стану я.  
Снаряд называется коротко — ... **(брусья)**

Громко музыка играет.  
Класс движенья выполняет.  
Не просты движения,  
Это упражнения.  
Гимнастика под музыку

Оздоровляет нас.  
Скажите-ка название  
Ее мне дружно, класс! (**Аэробика**)

Подтянуться мне непросто,  
Я же небольшого роста.  
Знает каждый ученик,  
Что подтянет нас... (**турник**)

На уроке с ним можно играть,  
Катать его и вращать.  
Он будто бы буква «О»:  
Круг, а внутри — ничего. (**обруч**)

Ноги и мышцы все время в движении -  
Это не просто идет человек.  
Такие вот быстрые передвижения  
Мы называем коротко — ... (**бег**)

Ноги, руки — все в движении,  
Я ползу под потолок,  
Мышцы — просто напряжение —  
Сам себя поднять я смог.  
Подо мной постелен мат,  
Вверх я влез. Помог... (**канат**)

Мяч в кольце! Команде гол!  
Мы играем в... (**баскетбол**)

#### **4.Эстафета «Перекасти-поле».**

(Бежать спиной вперед и с помощью обруча катить мяч до конуса и обратно)

Инвентарь: (обручи мячи конусы)

#### **5.Эстафета «Прыжки на надувных мячах».**

Инвентарь: (надувные мячи конусы)

#### **6.Эстафета «Тараканчики».**

( На руках дойти до конуса обратно бегом.)

#### **7.Эстафета: «Посиделки».**

( Участники садятся на гимнастическую скамейку в затылок друг за другом и передают над головой сидящему сзади мяч последний с мячом бежит и садится вперед перед командой опять передавая мяч.)

Инвентарь: (скамейки, мячи).

	<p>Наши эстафеты закончены и мы переходим к награждению.</p> <p><b>Определение победителей соревнований, награждение:</b></p> <p>Победителей определяют по лучшим результатам и награждают медалями и дипломами.</p> <p><b>Ведущий 1:</b> Друзья! Несмотря на результаты сегодняшних состязаний, все участники и болельщики получили заряд бодрости и хорошего настроения! Вот и закончился наш спортивный праздник, сегодня мы стали еще более сильными, выносливыми и смелыми. Мы желаем Вам, чтобы “День Здоровья” у вас был каждый день: и в школе, и дома.</p> <p>Растите крепкими, здоровыми и ловкими!</p>
<b>Анализ КТД</b>	<p>Анализом КТД будут являться результаты мероприятия «День здоровья». А также огонёк, на котором будут обсуждаться удачи и неудачи выступления, а также подготовки к нему.</p>



## Общеотрядное КТД

<b>Название и форма КТД</b>	«Сinema», творческий вечер
<b>Цель</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- развитие творческого потенциала детей;</li> <li>- создание условий для организации досуга детей;</li> <li>- формирование сплочённого коллектива.</li> </ul>
<b>Возраст участников</b>	Средние отряды
<b>Оборудование</b>	Украшенная сцена, музыкальная техника (колонки, микрофоны и т.п.), экран с проектором.
<b>Подготовительный этап</b>	Обсуждение идеи мероприятия, выбор идеи и формы мероприятия с помощью метода «Мозговой штурм»
<b>Организационный этап</b>	<p>Перед началом мероприятия распределяются роли для организации мероприятия: вожатый (ему необходимо разделить отряд на группы, а также приготовить карточки для жеребьёвки).</p> <p>Каждая группа вытягивает карточку с названием мультфильма и жанра, которую она будет представлять. Ребятам дано задание – подготовить видео мультфильма «Колобок» в разных жанрах (комедия, мелодрама, ужасы, фантастика, боевик).</p>
<b>Проведение КТД</b>	<p style="text-align: center;"><i>Фанфары на выход ведущих</i></p> <p><b>Вожатый:</b> Добрый вечер, мои юные режиссёры. Сегодня необычный вечер. Мы с вами будем просматривать мультфильм «Колобок» в разных жанрах кинематографа, а другие будут угадывать. Но для начала каждая группа придумает название своей «киностудии» и нарисует эмблему.</p> <p><i>Каждая группа придумывает название своей «киностудии» и рисует эмблему.</i></p> <p><b>Вожатый:</b> Итак, мы можем начинать.</p> <p><i>Представление «киностудий», а также показ мультфильма в определённом жанре.</i></p> <p><b>Вожатый:</b> У вас получились интересные мультфильмы, которые останутся на память. Все подготовились отлично, поэтому я хочу вас поздравить с первой в вашей жизни «киностудией» и вручить памятные призы.</p>
<b>Анализ КТД</b>	Анализом КТД будут являться результаты мероприятия «Сinema». А также огонёк, на котором будут обсуждаться удачи и неудачи выступления, а также подготовки к нему.

## Общеотрядное КТД

<b>Название и форма КТД</b>	«Я юный композитор», творческий вечер
<b>Цель</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- развитие творческого потенциала детей;</li> <li>- создание условий для организации досуга детей;</li> <li>- формирование сплочённого коллектива.</li> </ul>
<b>Возраст участников</b>	Средние отряды
<b>Оборудование</b>	Украшенная сцена, музыкальная техника (колонки, микрофоны и т.п.).
<b>Подготовительный этап</b>	Обсуждение идеи мероприятия, выбор идеи и формы мероприятия с помощью метода «Мозговой штурм»
<b>Организационный этап</b>	<p>Перед началом мероприятия распределяются роли для организации мероприятия: вожатый (ему необходимо разделить отряд на группы, а также приготовить карточки для жеребьёвки).</p> <p>Каждая группа вытягивает карточку с жанром, которую она будет представлять. Ребятам дано задание – подготовить представления собственной песни в разных жанрах (поп, рок, классика, джаз, рэп).</p>
<b>Проведение КТД</b>	<p style="text-align: center;"><i>Фанфары на выход ведущих</i></p> <p><b>Вожатый:</b> Добрый вечер, мои юные композиторы. Сегодня необычный вечер. Мы с вами будем просматривать номера групп, а именно они все приготовили собственные песни в разных жанрах. Но для начала каждая группа придумает название своей «музыкальной группы» и нарисует эмблему.</p> <p><i>Каждая группа придумывает название своей «музыкальной группы» и рисует эмблему.</i></p> <p><b>Вожатый:</b> Итак, мы можем начинать.</p> <p><i>Представление «музыкальных групп», а также показ творческих номеров.</i></p> <p><b>Вожатый:</b> У вас получились прекрасные песни, которые останутся на память. Все подготовились отлично, поэтому я хочу вас поздравить с первой в вашей жизни пародией на «музыкальную группу» и вручить памятные призы.</p>
<b>Анализ КТД</b>	Анализом КТД будут являться результаты мероприятия «Я юный композитор». А также огонёк, на котором будут обсуждаться удачи и неудачи выступления, а также подготовки к нему.

# Песенник



## «Аленушка»

1) Девчонка в домике над кручею  
Среди волшебников жила,  
Но вдруг ей в сказке жить наскучило:  
Открыла книжку... и ушла.  
А в жизни жарче грело солнышко,  
Была студёнее вода.  
«Алё-алё-алё-Алёнушка!» –  
В пути гудели провода.

2) Летали в сказке гуси-лебеди,  
А в жизни – чудо-корабли.  
Туда, где жизнь казалась небылью,  
Они девчонку принесли.  
Вела канал в степной сторонushке,  
Сшивала радуги-мосты.  
Алё-алё-алё-Алёнушка,  
В каком краю сегодня ты?

3) Нередко, сны смущая девичьи,  
Ей пишут письма и стихи  
Не королевичи-царевичи,  
Простые наши пареньки.  
Девчонка, светлая головushка,  
Готовит к старту звездолёт.  
Алё-алё-алё-Алёнушка  
Обратно в сказку не придёт.  
Алё-алё-алё-Алёнушка,  
Её напрасно сказка ждёт.

## «Оркестр»

1) Мы все знакомы очень давно,  
Хоть и не часто, но все-таки случалось.  
Смотрели мы в одно окно,  
И иногда даже получалось.

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

2) 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!

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

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

## «Мы – вожатые!»

1) 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 ни минуты,  
Наш отряд не позволяет нам скучать,  
Мы вожатые, а значит не зануды.  
Нам по штату не положено ворчать!

Припев:

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

2) И живется нам на свете интересно,  
Нам нагрузки перегрузки нипочем,  
Мы - вожатые, а значит всем известно.  
Что кипит из нас энергия ключем.  
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.

Припев:

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

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

Припев:

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

## «Алые паруса»

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

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

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

Припев:  
Алые паруса... Ассоль!  
Алые паруса... Плюс Грей!  
Алые паруса, паруса...

3) И вечером поздним,  
Когда все уснули,  
На небе зажглись  
Миллионы огней.  
И этой же ночью  
Свершилось чудо,  
Тот парень с девчонкой  
Влюбились друг в друга!

## **«Этот лагерь самый лучший»**

- 1) Этот лагерь самый лучший лагерь на Земле  
Он как будто нарисован мелом на стене  
Нарисованы аллеи ,реки и мосты  
Разноцветные веснушки белые банты.
- 2) Этот лагерь просыпаясь смотрит в облака  
Где то там совсем недавно пряталась луна  
А теперь взрывают птицы крыльями восход  
И куда исчезает хмурый небосклон.
- 3) Этот лагерь не похожий ни на что вокруг  
Улыбается вожатый и за пять минут  
Помогая человеку верить в чудеса  
распускаются фонтаны прямо в небеса.

Припев:

Я, не знаю где еще, на этом свете есть, такая же Заря  
Я, пожалуй закуплю еще путевки , останусь навсегда .

4) Голубые тротуары , синие цветы  
Красно - 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 Заря  
Я, пожалуй закуплю еще путевки, останусь навсегда.



# Игры



# Художественные игры

## Музыкальные игры:

### 1. «Рисуем музыку»

Включайте классическую музыку и слушайте вместе с детьми. Спросите их, как им кажется, про что эта музыка. О чем думал музыкант, когда писал или играл ее. Ставьте композицию на повтор и рисуйте. Всё, что приходит в голову, когда слышите эту музыку. Вы – на своем листочке, дети – на своем.

*Рекомендую брать для этой игры композиции из детских альбомов классиков. Интересно слушать разные по настроению и ритму мелодии. К примеру, «Баба Яга» и «Мама» П.И.Чайковского.*

### 2. «Узнай песню»

Раздаются конверты, в которых лежат разрезанные на слоги строчки из известных песен. Команде необходимо как можно быстрее собрать строчку и назвать песню, из которой взята эта строчка.

### 3. «Поймай ноту»

Итак, ребята становятся парами и начинают танцевать. Неожиданно музыка прерывается, но танец необходимо продолжать (это заранее объясняется ведущим). Выигрывает пара, которая точно попадает в такт музыки, когда мелодия вновь зазвучит.

То же самое можно попробовать и с хором. Несколько человек начинают вслух петь песню, затем по сигналу каждый продолжает петь ее про себя, а затем и далее по команде все опять начинают петь вслух. Иногда получается смешная разноголосица.

### 4. «Вспомни песню»

Звучат отрывки из различных песен. Ребятам необходимо записать названия тех, которые они узнали и вспомнили. Побеждает тот, у кого окажется наибольшее количество правильных записей.

### 5. «Угадай-ка»

Выбираются водящие (один или несколько), они уходят за дверь. Все оставшиеся участники делятся на несколько групп. Из выбранного куплета песни каждая группа получает по одной строчке. Когда водящие (или водящий) входят, все группы поют одновременно свои строчки. Задание - узнать, какая песня исполняется.

## Актёрские игры:

### 1. «Насос и мяч»

Игра на организацию взаимодействия в парах и развитие актерских качеств. Дети разбиваются на пары. Один из пары исполняет роль Насоса, а другой — Мяча. Мяч перед началом упражнения сидит на коленях, с опущенными руками и головой, выглядит обмякшим, вялым (сдутым). Насос начинает имитировать надувание Мяча, который наполняется воздухом и постепенно встает с колен, расправляя руки и поднимая голову. Одновременно меняется и выражение его лица (от крайне грустного до веселого). Далее дети могут поменяться ролями.

### 2. «Актёрская 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 немого 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 гадали 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.

### 3. «Прогноз погоды»

Игра на развитие выразительности речи и групповой коммуникации. Ведущий заранее составляет прогноз погоды на предстоящий день (реальный или воображаемый). Вызываются пять-семь участников, желающие принять участие в конкурсе. Их задача — прочесть данный прогноз с заданной интонацией, передав настроение и характер воображаемого диктора. Например:

- Телевизионный диктор;
- Футбольный комментатор;
- Диктор справочной службы вокзала;
- Учитель русского языка на изложении;
- Докладчик на торжественном собрании;
- Рядовой, докладывающий командиру;
- Провинившийся двоечник;
- Сказочник.

## Изобразительные игры:

### 1. «Принцесса была...ужасная»

В компании ребят любого возраста, среди девочек и мальчиков очень весело проходит этот конкурс. Для конкурса подготовь два рисунка силуэта принцессы на листах ватмана и фломастеры.

Сообщи участникам конкурса: «А сейчас вы, юные художники, поможете мне дорисовать прекрасную принцессу. Я не успел нарисовать ее лицо и раскрасить платье».

Ребята делятся на две команды. Капитанам завязываются глаза, вручаются фломастеры. Их подводят к листам ватмана, на которых нарисованы силуэты принцессы. Капитаны рисуют, а команды подсказывают им. Царит веселая неразбериха, слышны только: «Нос выше, ниже, губы левее!» и громкий смех. Через 2–3 минуты ведущий предлагает «художникам» взглянуть на картины. Принцессы действительно получаются ужасными, но очень смешными.

### 2. «Вот так зоопарк»

Много веселых минут подарит соревнование художников... с завязанными глазами. Предложи ребятам нарисовать всяких животных фломастером на листах ватмана. Каждому конкурсному завязывают глаза и по секрету сообщают название животного, которое он должен изобразить. Конкурс продолжается 1–3 минуты. Чтобы «зоопарк» получился представительным, участников конкурса должно быть не меньше 5 человек. Сколько радости будет у ребят, когда они увидят свои «художества»! «Зоопарк» можно оставить на память победителю конкурса.

## Литературные игры:

### 1. «Прикольный рассказ»

Это забава, в которой могут участвовать сразу все желающие, и все становятся соавторами. Накануне составь небольшой рассказ о предстоящем празднике или о каком-нибудь событии. Замени все использованные в рассказе прилагательные на многоточия. Во время праздника попроси ребят назвать любые прилагательные и впиши их вместо многоточий в той очередности, как ребята их произносят. Получившийся забавный коллективный рассказ зачитай. Чаще всего рассказ ожидает шумный успех.

### 2. «Любимые сказки»

Суть игры заключается в том, что детям предлагается изменить конец их любимой сказки, а после прочитать всему отряду. Участвует весь отряд. Вожатому можно предложить персонажей, которые должны использоваться в сказках.

# Спортивные игры

## Игры на местности:

### 1. «Остаться незамеченным»

На местности с густой травой и кустарником на расстоянии 100-150 м, от места нахождения группы играющих устанавливается флажок. Около него становится руководитель. Играющие по команде ползут к флажку, стараясь остаться незамеченными руководителем. Тот, кто будет им обнаружен, поднимается и остается на том же месте до конца игры. Через некоторое время руководитель дает свисток, по которому все остальные поднимаются. Победителем объявляется тот, кто оказался ближе к флажку.

### 2. «Север, юг, запад, восток»

Играют 10-15 человек, построенные в 2 шеренги и разомкнувшиеся на один шаг. По компасу или по солнцу указывают играющим стороны горизонта: север, юг, запад, восток. Затем громко называют какую-либо сторону горизонта, например <север>, а все играющие должны быстро и четко сделать поворот, став лицом к северу. Кто ошибается, получает штрафное очко. Руководитель называет другие стороны горизонта. Выигрывает тот, кто получит меньше штрафных очков.

### 3. «Знаки в лесу»

Играющие идут по лесу за руководителем игры и внимательно присматриваются к окружающей обстановке. Пройдя определенное расстояние руководитель оставляет играющих на месте, а сам возвращается к исходной позиции прежней дорогой. Свой путь он отмечает различными знаками, которые не бросаются в глаза: кладет на землю мелкий пучок травы, надламывает сухую ветку дерева, разбрасывает сорванные листья, мелом ставит крестик на коре дерева и т.д. Всего делает отметки в 12 местах и записывает какие следы оставил. Придя к исходному пункту, дает сигнал, по которому играющие отправляются в обратный путь. Каждый старается заметить и запомнить знаки, оставленные руководителем. Когда все ребята соберутся, им предлагается записать какие знаки они видели на дороге. Выигрывает тот, у кого список окажется более полным.

#### 4. «Большая охота»

Лагерь делится на три-четыре команды. Задача каждой - собрать достаточное количество (например, 50) зубочисток или любых других мелких одинаковых предметов. Зубочистки находятся у некоторых вожатых, но у каких именно - ни одна из команд не знает. Это должны выяснить сами игроки, т.к. эти вожатые ничем себя не выдают, стараются быть неприметными или могут даже маскироваться. Среди вожатых есть и "убийцы", в задачу которых входит вывести участника из игры, прочертив на открытом участке его тела полосу.

Раненый игрок не имеет права искать зубочистки до тех пор, пока не сбегает на базу и не "вылечится". На базе его излечивают, перечёркивая чёрную полосу красной. После этого он продолжает собирать зубочистки. Команда, собравшая нужное количество зубочисток, получает план-схему (все команды получают эту план-схему после того, как соберут нужное количество зубочисток), используя которую ей первой предоставляется возможность найти настоящее лагерное сокровище - коробку со сладостями.

#### 5. «Бег по станциям»

В этой игре проверяется возможность выполнять задания быстро и хорошо. Маршрут следования идёт вдоль лесной дороги. Группы отправляются одна за другой. У каждой - свой путевой лист, где отмечается время старта и финиша, а также делаются пометки на станциях (если нужно). Станции:

- 100 - в песке зарыты теннисные шарики. Нужно найти как можно больше за 30 секунд;
- 200 - перевязать несчастного раненого;
- 400 - всей группой задуть свечу, стоящую на определённом расстоянии;
- 500 - в близлежащих кустах найти знакомого человека;
- 600 - за 1 минуту закидать шишками как можно больше шариков, подвешенных на дереве, шарики должны лопнуть;
- 700 - за 30 секунд написать как можно больше качеств человека;
- 800 - собрать определённое количество рассыпанных горошин за 1 минуту;
- 900 - встать в круг и по кругу сказать друг другу что-нибудь приятное;
- 1000- финиш.

## Эстафеты:

### 1. «Большая эстафета»

На четырёх углах площадки ставят флажки, а в центре – большой флаг. Игроки делятся на три команды, которые строятся в колонны по одному недалеко от линии старта. От каждой команды вызываются к линии старта по одному бегуну. По сигналу они обегают четыре флажка и обежав до линии финиша (рядом со стартовой линией), передают эстафетную палочку вторым номерам, занявшим исходное положение на старте. Выигрывает команда, замыкающий игрок которой раньше закончит бег вокруг флажков. Он должен первым подбежать к центральному флагу и постучать по древку эстафетной палочкой. Малые флажки обегают с наружной стороны. Последний в команде игрок, прежде чем бежать к центральному флагу, должен обежать четвертый угловой флажок.

### 2. «Эстафета-чехарда»

Играющие делятся на две команды, которые становятся в колонны по одному параллельно одна другой. Расстояние между командами 3 – 4 м. Впереди каждой колонны на расстоянии 8—12 м от начальной линии проводится круг (диаметром 1,5 м) или чертится прямоугольник. В него встают первые номера команд. Каждый опирается руками на одну ногу и, наклонившись вперед, прячет голову. По сигналу ведущего игроки, стоящие впереди в колоннах, бегут вперед и совершают опорный прыжок, отталкиваясь двумя ногами и опираясь руками о спину товарища (прыжок чехардой), и встают затем на его место. Игроки, через которых прыгали, бегут обратно к своим колоннам, касаются ладонью следующих игроков, после чего встают сзади своих команд. Получившие касание рукой, бегут вперед, совершают опорный прыжок и остаются в кружках и т. д. Игра кончается, когда все игроки закончат прыжки, то есть игрок, через которого совершили первый прыжок, перепрыгнув через товарища по команде, останется стоять в кружке, а тот, через которого прыгнули, пересечет линию старта, откуда игроки начинали бег.

### 3. «Эстафета с мячом»

Игроки в командах построены в колонны по одному, дистанция между игроками 1—2 шага (в зависимости от способа передачи мяча). Мяч в руках у направляющего. По сигналу мяч передается из рук в руки обусловленным способом и так же возвращается назад. Эстафета выполняется несколько раз подряд. Выигрывает команда первой закончившая передачи.

## Игры-упражнения:

### 1. «Картошка»

Водящий ("картошка") садится на корточки, остальные игроки располагаются вокруг него и перебрасываются мячом, так же, как при игре в волейбол. Уронивший мяч присоединяется к картошке — картошка растет. Игроки могут не только перебрасываться мячом, но и глушить картошку, то есть с силой ударять ладонью по мячу, стараясь попасть в сидящих. Если игрок промахивается, то присоединяется к картошке. Сидящие игроки имеют право выпрыгивать с корточек, пытаясь поймать пролетающий мяч. Если это удастся, поймавший меняется местами с тем, чью передачу он перехватил. В упрощенном варианте стоящие игроки могут отбивать мяч не сразу, а его разрешается предварительно ловить, и потом кидать партнеру.

### 2. «Золотые ворота»

Пара игроков встают лицом друг к другу и поднимают вверх руки — это ворота. Остальные игроки берутся за руки так, что получается цепочка. Игроки-ворота говорят считалку, а цепочка должна быстро пройти между ними. Считалка:

«Тра-та-та, тра-та-та.

Отворяем ворота,

Золотые ворота.

Поспешите все сюда.

Пропускаем раз.

Пропускаем два,

А на третий раз —

Не пропустим вас».

С этими словами руки опускаются, ворота захлопываются. Те дети, которые оказались пойманными, становятся дополнительными воротами. «Ворота» побеждают, если им удалось поймать всех игроков.

### 3. «Статуя»

На земле очерчивается достаточно большая площадка, а сами участники делятся на ловцов и убегающих. На каждые 5 игроков назначают одного ловца. Ловцы выходят за пределы поля, а убегающие свободно располагаются на площадке. По сигналу ловцы преследуют остальных игроков, стремясь одного из них осалить. Осаленный должен сразу же замереть на месте, в том положении, в котором его осалили, становясь "статуей". Осаленного, может попытаться "освободить" касанием любой игрок. Убегающим запрещено покидать пределы поля. Игра ведется до тех пор, пока все убегающие не будут осалены. После чего выбирают других ловцов, и продолжают игру.



# Интеллектуальные игры

## Память:

### 1. «На ком оборвётся?»

Число играющих должно быть четное. Все садятся в круг и рассчитываются на первый-второй. Первые - одна команда, вторые - другая. Начинает любой играющий: он говорит какое-нибудь слово, сидящий рядом с ним повторяет его и называет другое слово, не связанное по смыслу с первым; третий повторяет первые два слова и говорит свое (например: крыша, булка, Иван и т.д.). Так говорят по кругу все подряд, пока кто-либо не забудет последовательности слов, и тогда его команда проигрывает. Игра начинается снова, и первым говорит тот, кто сидит рядом с проигравшим.

### 2. «Увидел, услышал, запомни!»

Память на числа очень часто нужна на практике. Играющие садятся вокруг стола. Кто-то записывает для себя пять однозначных чисел, затем один раз четко их произносит. После этого каждый должен написать их на своей бумажке в том же порядке. Продиктовавший числа проверяет их у всех. Затем его сосед, написав 5 других однозначных чисел, показывает их играющим в течение 5-7 секунд. Когда его бумажка уже спрятана, каждый пишет эти числа у себя, и вновь происходит проверка. Затем один за другим играющие последовательно пишут 6, 7 однозначных, 3,4,5 двузначных, 2,3,4 трехзначных числа, все время чередуя тренировку зрительной и слуховой памяти. Игра проводится в течение 7-10 минут.

### 3. «Цвет и форма»

У каждого играющего несколько листков бумаги и цветные карандаши. Кто-то, отойдя в сторону, быстро чертит на листке две незамысловатые линии разного цвета и в течение 5-10 секунд показывает остальным играющим свой рисунок. Все должны возможно точнее его скопировать. Трое, сделавших это лучше других, поощряются. Теперь другой игрок за несколько секунд делает свой рисунок, другие копируют его по памяти. Игра продолжается до тех пор, пока то же самое не сделают 5-8 человек, причем рисунок должен с каждым разом становиться чуть сложнее и, если нужно, на его рассматривание и копирование дается больше времени.

### 4. «Движение по памяти»

Двое играющих чертят сами для себя на полу или на земле одну зигзагообразную линию. Один чертит два метра, другой продолжает эту линию тоже на два метра. Они могут несколько минут изучать ее, чтобы хорошо запомнить, и после этого пройти по ней из конца в конец спиной вперед. Один движется по линии, а другой громко считает, сколько раз тот с нее сошел, затем они меняются ролями.

## 5. «Запомни фигуры»

Ведущий рисует одну за другой (стирая поочередно) 6 простых геометрических фигур. Каждая из них демонстрируется секунд семь, затем стирается, и на ее месте рисуется новая. Условия игры: просмотрев все 6 фигур, ребята должны в течение 5 минут на своем листке бумаги восстановить по памяти увиденное. Игру можно усложнить, разделив всех играющих на две команды и устроив соревнование, какая из них быстрее и точнее выполнит задание. (Как вариант - все фигуры могут быть нарисованы заранее на отдельных листах и показываться ребятам по очереди. Какие это могут быть фигуры? Равносторонний треугольник; квадрат; окружность, вписанная в квадрат; окружность, описанная вокруг равностороннего треугольника; квадрат с крестиком внутри; квадрат с одной диагональю; окружность с воткнутым в нее крестом; маленький круг внутри большого; крест и т.п.

## 6. «Где стереть?»

На классной доске или листке бумаги каждый ребенок должен нарисовать "рожицу". Затем, зажмурившись или закрыв глаза повязкой, стереть в той последовательности и только те, которые попросит ведущий, например: сначала левый глаз, затем подбородок, волосы...

## 7. «Восстанови память»

Для игры нужно заранее приготовить один большой лист разлинованной в клетку бумаги и маленькие листы по количеству участников с таким же количеством клеток, как и большой. (Можно нарезать их из тетради в клетку.) На большом листе зачеркнуто несколько клеток в разных местах. Смысл игры заключается в том, что играющие в течение минуты должны запомнить, какие именно клетки зачеркнуты на большом листе, и после того, как большой лист убирается, зачеркнуть на своих листочках те же самые клетки. Выигрывают те ребята, которые выполнили это задание правильно. Игру при желании можно усложнить, зачеркивая клетки на большом листе разными цветами. В этом случае участники игры должны не только запомнить, какие клетки зачеркнуты, но еще и то, какого они цвета.

## 8. «Рисование со слов»

Для проведения игры необходимо, чтобы один из играющих схематично изобразил на бумаге что-то не очень сложное, например, дом, из трубы которого идет дым, а в небе летают птицы. Ведущий показывает картинку одному из играющих и затем прячет ее. Тот, кто ее увидел, шепотом рассказывает второму, что на ней изображено. Второй шепотом пересказывает услышанное третьему и т. д. Последним узнает содержание картины тот, кто будет ее изображать. То, что им нарисовано, сравнивается с самой картиной, затем оценивается качество устного рассказа о ней, в котором участвовали все играющие.

## Внимание:

### 1. «Запрещённая буква»

Одного из участников игры назначают водящим. Поочередно обращаясь к играющим, водящий каждому задает какой-нибудь несложный вопрос, требуя на него немедленного ответа. Например: "Сколько тебе лет?", "С кем ты сидишь на парте?", "Какое ты любишь варенье?" и т. п. Тот, к кому обращен вопрос, должен тотчас же дать любой ответ, но не употребляя в своей фразе буквы, которая по уговору объявлена запрещенной

Предположим, что запрещенной объявлена буква "А". Разумеется, водящий постарается подыскать каверзные вопросы, отвечая на которые обойтись без буквы "А" было бы затруднительно. "Как тебя зовут?" — спросит он, скажем, товарища, которого зовут Ваня. Ясно, что тот не может назвать своего имени. Придется ему отделаться шуткой. "Не могу вспомнить!" — ответит он, находчиво обходя приготовленную для него ловушку. Тогда водящий с таким же неожиданным вопросом обратится к другому участнику игры.

Игра ведется в быстром темпе, долго раздумывать не разрешается. Замешкался, не ответил сразу или же, растерявшись, употребил в своем ответе запрещенную букву, становись на место водящего и задавай вопросы. Победителями мы будем считать тех, кто ни разу не попал в ловушку и давал быстрые, находчивые ответы.

### 2. «Сколько»

"Посчитайте сколько предметов на букву "п" ("р", "л" и т.п.) есть в этой комнате". Называем по очереди. Предметы не должны повторяться. Выигрывает тот, кто продержится дольше всех.

### 3. «Ищите его»

Участникам предлагается короткое слово. Они должны вспомнить и записать за определенное время как можно больше слов, в которых содержится данное слово. Например: мак – гамак, тумак, смак, макака. Потом устраивается соревнование, все по очереди зачитывают. Можно сделать по командам. "Ай да я" (или "Ква-ква", "Карамба" и еще что угодно) Ведущий: "Мы сейчас будем по очереди называть числа по порядку, но вместо чисел, которые делятся на 3 (5, 7, 4) и содержат три в своем написании, мы будем говорить "Карамба" (например: 1, 2, Карамба, 4, , Карамба, 7, 8, Карамба, 10, 11, Карамба, Карамба, 14,...). Тот, кто ошибается – вылетает из игры". Можно усложнить задачу - взять две цифры и говорить при одной цифре одно слово, а при другой - другое, если они встретились вместе, то оба слова.

## Наблюдательность:

### 1. «Свисток»

Участники располагаются по кругу, выбирается водящий. Ведущий объясняет ему правила игры. "Когда ты отойдешь, мы загадаем человека, у которого будет свисток. Свисток можно предавать соседям и т.д. Твоя задача – назвать этого человека."

После того, как водящий выходит из круга, ведущий говорит, что человека загадывать не надо, свисток будет висеть у него на шее сзади (под воротником не видно шнура). Когда ведущий подходит к какому-либо участнику, тот должен быстро и незаметно свистнуть. От водящего в этой игре требуется внимательность и сообразительность, поскольку он не знает настоящих правил игры.

### 2. «Хлопки»

Участники группы встают в линию, колонну, круг. По команде, начиная с первого, каждый участник последовательно делает один хлопок. Хлопки должны идти друг за другом. Один участник делает только один хлопок, ни больше, ни меньше. Оптимальное время выполнения группой из 20 человек составляет 3 секунды.

### 3. «Калейдоскоп»

Все игроки выстраиваются полукругом. Водящий становится лицом к участникам, и игроки называют водящему по очереди цвет, который каждый из них предпочитает. Затем водящий отворачивается, игроки быстро меняются местами. Когда водящий повернется, ему нужно сказать, какому игроку какой цвет нравится.

### 4. «Карусель»

Группа разбивается на две равные части. "Концентрирующиеся" рассаживаются в круг и готовятся к полной концентрации на задание. Задание может заключаться мысленно в решении задач, заучивании стихотворения, концентрации на мысленном образе, на одной из частей тела и т.д. "Мешающие" становятся лицом к "концентрирующимся" – каждый напротив своей "жертвы". По команде "Начали!" "концентрирующиеся" приступают к заданию, а "мешающие" начинают мешать (в пределах оговоренных ведущим). По хлопку ведущего "мешающие" сдвигаются на одного человека вправо так, чтобы каждый из них сменил свою "жертву", и игра продолжается дальше. После нескольких "поворотов" ведущий останавливает "карусель". Все переходят к обсуждению.

## Логическое мышление:

### 1. «Прошлое и будущее»

Называете любой предмет и задаёте ребёнку вопрос: «Чем этот предмет был в прошлом?». Затем начинаем фантазировать «Чем этот предмет может стать в будущем?»

Например: стул

— Чем этот предмет был в прошлом?

— Деревом/ростком дерева/семечкой от дерева (в зависимости от того, насколько глубоко копнуть).

— Чем он может стать в будущем?

— Дровами/дубинкой из ножки/качелей, если повесить куда-то и т. д.

### 2. «Из чего состоит?»

Представляем любой предмет и называем его составляющие.

### 3. «Включи вариативность»

Представляем любой предмет. Придумываем, как его можно использовать, помимо его прямого назначения.

### 4. «Полезно и вредно»

Выбираем ситуацию и поочерёдно перечисляем, что в ней вредного и что полезного.

Например:

— Дождь полезный, потому что растут растения.

— Дождь вредный, потому что может затопить что-то.

— Дождь полезный, потому что в жару может освежить воздух.

— Дождь вредный, потому что можно промокнуть и заболеть...и т. д.

## Воображение:

### 1. «Закорючки»

Рисуем, друг для друга произвольные закорючки, а потом меняемся листочками. Кто превратит закорючку в осмысленный рисунок, тот и победит.

### 2. «Несуществующее животное»

Если существование рыбы-молот или рыбы-иглы научно доказано, то существование рыбы-наперстка не исключено. Пусть ребенок пофантазирует: "Как выглядит рыба-кастрюля? Чем питается рыба-ножницы и как можно использовать рыбу-магнит?"

### 3. «Продолжи рисунок»

Простую фигуру (восьмерку, две параллельные линии, квадрат, треугольники, стоящие друг на друге) надо превратить в часть более сложного рисунка. Например, из кружка можно нарисовать рожицу, мячик, колесо машины, стекло от очков. Варианты лучше рисовать (или предлагать) по очереди. Кто больше?

### 4. «Клякса»

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

### 5. «Пять точек»

На рисунке без всякого порядка нарисовано пять точек. Нужно нарисовать человечка таким образом, чтобы на двух точках он стоял ногами, еще две приходились на центр ладоней, а пятая – на центр головы.

### 6. «Оживление предметов»

Представить себя новой шубой; потерянной варежкой; варежкой, которую вернули хозяину; рубашкой, брошенной на пол; рубашкой, аккуратно сложенной.

Представить: пояс - это змея, а меховая рукавичка - мышонок. Каковы будут ваши действия?

### 7. «Имитация действий»

Варим суп. Показать: вы моете и вытираете руки перед приготовлением пищи.

Наливаете воду в кастрюлю. Зажигаете горелку газовой плиты и ставите кастрюлю на конфорку. Чистите и режете овощи, засыпаете их в кастрюлю, солите, помешиваете суп ложкой, черпаете суп поварешкой.

Показать, как надо осторожно нести чашку, наполненную горячей водой. Представить и показать: вы поднимаете горячую сковороду, передаете по кругу горячую картофелину.

# Познавательные игры

## Викторины, конкурсы:

### 1. Конкурс «Кто лучше умеет считать?»

Первая шуточная игра-конкурс расскажет о том, какая команда умеет лучше считать. Для этого надо создать две группы детей, в которых будет по 8 человек. Ребята выстраиваются в шеренгу, а на спину им прикрепляются номерки от 1 до 8, вразброс. Дети не знают, какой номер у них на спине, но могут видеть номер впереди стоящего игрока. Суть конкурса: как можно скорее выстроиться так, чтобы счет был верным.

### 2. Конкурс «Робинзон Крузо»

Предлагает помочь ему построить из подручных средств жилище, из предложенного набора различных вещей сделать что-то полезное для жизни на острове, придумать и продемонстрировать способ защиты от диких животных. А возможно, он примет играющих за туземцев и попытается научить их своему языку, а игроки должны будут добросовестно сыграть эту роль и рассказать о своем племени.

### 3. Викторина «Кто дал полезный совет»

1. Не открывай двери незнакомым людям.
2. Чисти зубы, мой руки, принимай регулярно душ.
3. Покушал, вымой за собой посуду.
4. Не ходи по лесу один.
5. Помогай друзьям в трудных ситуациях.
6. Тщательно пережевывай пищу, не торопись и не разговаривай во время еды.
7. Не выполняй просьбы малознакомых людей.
8. Пей только чистую воду.
9. Попад в трудную ситуацию, не паникуй, а постарайся найти из нее выход.
10. Хорошо учись.
11. Читай художественные и научные книги.
12. Не ешь много сладкого.

**Ответы:** 1. Семеро козлят. 2. Мойдодыр. 3. Федора. 4. Красная Шапочка. 5. Репка и Аленушка из сказки «Гуси-лебеди». 6. Курочка из сказки «Бобовое зернышко». 7. Колобок. 8. Братец Иванушка. 9. Маша из сказки «Маша и медведь» и Герда («Снежная королева»). 10. Буратино. 11. Знайка (сказка «Незнайка в Цветочном городе»). 12. Винни-Пух.

## Загадки и головоломки:

### 1. Головоломка «Сходность»

Назовите предметы, приборы, машины, сходные по значению со следующими:

- а) батарея водяного отопления,
- б) шариковая ручка,
- в) глобус,
- г) оконное стекло.

Например: с портфелем сходны: ранец, рюкзак, чемодан, сумка.

### 2. «Кто больше разгадает загадок?»

Телятки-ребятки, привязаны к грядке. (Огурцы.)

Сначала - блеск,  
За блеском - треск,  
За треском - плеск. (Молния, гром, дождь.)

Шарик беленький, пушистый  
Повстречался в поле чистом.  
Ветер дунул - стал, как дед  
В девяносто девять лет. (Одуванчик.)

Поднялись ворота,  
Всеми миру красота. (Радуга)

В лесу котелок кипит,  
А накипи нет. (Муравейник.)

На синюю дорожку  
Насыпали горошку. (Звездное небо)

Упадет - подскочит,  
Ударишь - не плачет. (Мяч)

Белый-белый пароход  
Над деревьями плывет.  
Если станет синим –  
Разразится ливнем! (Облако)



## Ребусы, шарады:

### 1. «Весёлые шарады»

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 водёй летаю

С “Г” 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 —

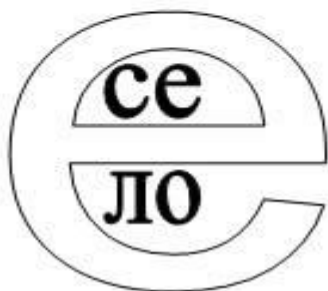
И найдешь меня в буфете. (Атлас - Салат)

## 2. «Весёлые ребусы»

Быс 3' о \_\_\_\_\_ Бе  г

Быстро

Берег



Весело



Ветер



Город

' од \_\_\_\_\_

Де



''''

ный

Дежурный

# Психологические игры

## Игры на осознание себя, самопознания:

### 1. «Неоконченные предложения»

Вожатый предлагает детям предложения, которые нужно закончить:

- «Я люблю...»
- «Меня любят...»
- «Обо мне заботятся...»
- «Я забочусь...»
- «В меня верят...»

### 2. «Наедине с собой»

Вожатый предлагает детям приложить руку к сердцу и послушать, как оно бьется.

– Послушаем свое сердце. Помолчим и подумаем...

Воспитатель тоже прикладывает руку к сердцу.

– В моем сердце живет любовь. Я думаю, что в ваших сердцах тоже живет любовь.

Только человек с добрым и открытым сердцем может быть отзывчивым и чутким.

### 3. «Волшебное зеркало»

– Фея Любви прислала нам волшебное зеркальце. Посмотрите, кого вы в нем увидели?

– Как вы думаете, есть на земле еще такой же человек, как вы?

– Каждый из нас – единственный, каждый из нас неповторим.

Солнце, Небо и Земля!

Хорошо, что с вами – Я!

Всему миру прокричу:

Очень я себя Люблю! Я самый умный!

Я – самый хороший! Я самый-самый!

Я – самый красивый! Я очень люблю себя!

### 4. «Чего я хочу достичь?»

Вожатый предлагает детям посидеть несколько мгновений в тишине и подумать о том, чего бы они хотели достичь в своей учебе, в своей жизни? Чему бы им хотелось научиться? Затем просит кого-либо из детей рассказать об этом без слов, с помощью мимики и жестов. Остальные же дети должны догадаться, о чем идет речь.

### 5. «Пирог счастья»

– Чтобы всем было радостно, давайте испечем пирог счастья!

– Как вы думаете, из чего получается такой пирог? Что нужно добавить в пирог счастья?

– Можно добавить в пирог чуть-чуть радости, доброты, здоровья, веселья и три ложечки смеха.

Дети сопровождают стих движениями.

## Игры на доверие и взаимопонимание:

### 1. «Каблук»

В игре участвует равное количество девочек и мальчиков, они садятся рядами лицом друг к другу на расстоянии 2-3 метров. Девочки совещаются и распределяют, кто какого мальчика загадал. Мальчики по очереди подходят к ряду девочек, стараясь разыскать ту, которая загадала его. Для этого мальчик прохаживается около девочек и топаёт ножкой рядом с той, которая, по его мнению, его загадала. Если это так, девочка и мальчик идут танцевать, если нет, то девочка в ответ тоже стучит каблук, а мальчик возвращается на место ждать очереди для следующей попытки.

### 2. «Твой тайный друг»

Это ролевая игра. Ведущий собирает в одну коробку имена девочек, в другую - юношей. Предлагает всем поучиться быть тайными друзьями, приходить на помощь в трудную минуту, делать сюрпризы и подарки, оставаясь незамеченным. После этого предлагает юношам вытянуть имена девочек, а девушкам - имена юношей. Игра проходит в течение 1-2 дней. В конце второго дня тайные друзья могут раскритиковаться и назначить встречи. Важно, чтобы никто не остался без внимания, поэтому ведущий должен заранее придумать сюрпризы, которые он будет рассылать он имени тайных друзей.

### 3. «Башня»

Необходимо: набор для каждой группы: 1 пачка скрепок, 2 набора соломы для коктейля, 10 листов бумаги, 1 скотч. Группам выдается одинаковый набор материалов для строительства «башни». Группе необходимо построить башню из данного материала. Башня должна быть устойчивой. 10 минут дается на обсуждение задания, 10 минут на постройку башни, при этом все члены группы должны сохранять молчание. Затем идет представление моделей башни.

### 4. «Ассоциации»

Сначала ведущий объясняет значение слова ассоциация. Затем говорит: «Сейчас я загадаю одного из вас. А вы спрашиваете у меня с каким деревом, камнем, животным, растением и т.д. он у меня ассоциируется».

После того как дети отгадают загаданного ребёнка, ведущий меняется или ведущий загадывает другого ребёнка.

## Игры на умение слушать:

### 1. «Что случилось?»

Один из детей - водящий, остальные - «наблюдатели» и «советчики».

Вожатый предлагает водящему выбрать любую картинку, прикрепить ее к магнитной доске и ответить на вопросы:

*Кто это?*

*Какое у него настроение?*

*Какие чувства (эмоции) он испытывает?*

*Почему? Что с ним случилось?*

*Что ты ему посоветуешь?*

«Наблюдатели» и «советчики» слушают ответы на вопросы и высказывают свое мнение.

Затем водящий меняется, упражнение возобновляется.

### 2. «Собери чемодан»

Участники садятся на пол или на стульчики, образуя круг.

Вожатый 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.*

### 3. «Эхо»

Вожатый разделяет детей на две команды. Одна из команд – «выдумщики», другая – «эхо». Команда «выдумщиков» советуется и решает, кто и какое слово назовет по определенной теме. Затем игроки этой команды поочередно произносят задуманные слова и спрашивают команду «эхо»: «Какое слово сказал Витя (Коля и т.д.)? Команда «эхо» должна дружно отвечать на вопросы команды –соперницы. Затем команды меняются местами, игра возобновляется.

### 4. «Взаимное цитирование»

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.

## Игры на достижение согласия и разрешение конфликтов:

### 1. «Соседи»

Каждый участник пишет на листке предложение: "тот, кто справа он ..." и определяет качество соседа, например: приятный, ленивый, умный и т.д. Он также заполняет еще один листик, где определяет качество соседа слева: "тот, кто слева он...." Собирают все листки, на которых написаны качества соседей справа в одну кучку, а те, в которых описаны качества соседей слева, в другую. После этого начинают читать записки одна за другой из одной из кучек. Вся группа определяет, кому подходит определение. Участник, которому подходит определение, хранит у себя записку до конца игры. Каждый участник получает по одной записке с определением качества. После этого, делают то же самое с другой кучкой записок. В конце, каждый участник читает те записки, которые находятся у него, и определяет насколько они подходят ему, по его мнению.

Если игра может задеть чьи-нибудь чувства, можно немного изменить, например: "лучшее качество того, кто сидит справа - это ...". Записки о соседе слева могут быть такие или наоборот: "основное (отрицательное) качество того, кто сидит слева - это...". В конце игры каждый получит записку с положительным и отрицательным качеством.

### 2. «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.

Магнит Люди стоят в шеренгу у стены, им говорится, что они к ней "прилипли". Один выходит в центр. Это "магнит". Он закрывает глаза, сосредотачивается и начинает "притягивать" людей к себе. Тот, кто чувствует, что его "выдернули из клея" присоединяется к магниту и они начинают тянуть вместе. Наблюдая порядок, в котором люди будут "отлипать" от стены можно посмотреть на отношение группы к человеку "магниту".

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.



# Организационные игры

Игры на знакомство с людьми и местностью:

## 1. «Партнёры»

Ведущий объединяет участников игры, которые плохо знают друг друга, и дает им 10 минут, чтобы заполнить листок "Партнеры". После того, как участники игры заполняют свои Листы, им предлагается сесть в круг и обменяться листками, листки передаются по кругу. Затем каждому предлагается рассказать о своем партнере. Можно задать друг другу разные вопросы, как, например: какая твоя любимая еда? Что ты больше всего любишь делать? Какой твой любимый цвет? Есть ли у тебя братья и сестры? Какой твой любимый предмет в школе? И т.д.

## 2. «Соцопрос»

Каждому ребёнку выдаётся листок бумаги и ручка. Затем им предлагается придумать какой-либо вопрос и опросить всех присутствующих. Ребёнок должен записать на свой листок имя и фамилию человека которого он опросил и его ответ на свой вопрос. Например: Вопрос: Твой любимый фильм? 1.Вася Иванов: Терминатор 2.Маша Петрова: Усатый нянь 3.Петя Сидоров: Властелин колец. Помимо того, что дети опять же знакомятся друг с другом лично, они могут ещё и сразу найти для себя друзей со схожими интересами. Можно после опроса предложить ребятам обобщить то, что у них на листке. Например: Комедии любят 9 человек, ужасы 5 человек и боевики 6 человек.

## 3. «Знакомство»

Каждый участник делит лист бумаги на 6 частей и пишет свое имя 6-ю разными вариантами, как можно более интересными. Закончив, он разрезает лист на 6 частей и аккуратно сворачивает каждую записку.

Вожатый собирает записки, перемешивает их хорошенько и предлагает каждому по кругу вытащить 6 любых записок. По сигналу все открывают записки. Каждый пытается получить обратно все 6 своих записок с помощью переговоров с теми, кто их держит. Нельзя отдавать записку, не получив взамен другую. Побеждает тот, кто нашел свою шестерку первым.

## 4. «Назовись»

Все стоят в кругу, держа вытянутые руки перед собой. Начинаящий игру бросает мяч через центр круга одному из участников и называет при этом свое имя. После броска он опускает руки. После того, как мяч обойдет всех, и все опустят руки, игра начинается по второму кругу. Каждый из участников бросает мяч тому человеку, которому он бросал в первый раз, и снова называет свое имя. Третий раунд этой игры несколько изменен. Опять же все стоят в кругу с вытянутыми руками, но теперь участник, бросавший мяч должен назвать свое имя, поймавший мяч проделывает то же самое и т. д. После проведения этой игры вполне реально запомнить до 20 имен.

## Игры разбивки на группы:

### 1. «Передай другому»

Игра проходит в группах. Дети в своих группах садятся на пол в круг или цепочкой. Каждой группе ведущий сообщает то или иное название предмета (например: горячая картошка, вода, тесто, оладьи и др.). Задача каждой группы передать информацию о своем предмете другим группам, не называя его, используя пантомиму. Задача других групп — отгадать, что это такое.

### 2. «По цвету глаз»

Голубоглазые — одна группа, сероглазые — вторая группа и т.д.

### 3. «По именам»

Например, Маши, Миши, Даши и Димы — одна группа; Тани, Толи, Тимофеи — вторая группа и т.д. Данная разбивка требует, чтобы ведущим был проведен предварительный анализ состава детей.

### 4. «Не повторяй»

Играют парами или тройками. Каждой группе предлагается фраза. Задача: другими словами выразить то, что сказано в первой фразе (например: на улице хорошая погода — во дворе ярко светит солнце).

### 5. «Объявление»

Мальчики (юноши, мужчины) пишут объявление о том, что они хотят познакомиться с девочкой (девушкой, женщиной). Все объявления складываются в коробку или шапку. Девочки по очереди вытаскивают одно из объявлений, зачитывают его вслух, мальчик выходит и, таким образом, пара сформирована.

### 6. «Кто? Где? Когда?»

Игроки становятся в круг. По сигналу ведущего участники перестраиваются так, чтобы имена располагались: 1. в алфавитном порядке. 2. по месяцам рождения. 3. по знакам Зодиака. 4. по увлечениям и т.д.

### 7. «Шумная игра»

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

### 8. «Команда корабля»

Данную разбивку лучше использовать, когда дети уже узнали друг друга. Варианты здесь тоже могут быть разными. Например: пусть выйдут вперед четыре (столько, сколько должно быть групп) самых смелых человека.

## Игры на выявление лидера:

### 1. «Пчёлка»

Чертится круг. Дети становятся по контуру круга. Им предлагается закрыть глаза, жужжать и двигаться 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 чертами лидер, но по ряду причин могут быть и могут не быть лидерами (не всегда стремятся к этому). Те, кто стоит за кругом, не стремятся быть лидерами. Кто стоит очень далеко от круга, одинокие люди.

### 2. «Кто во что горазд»

Эта игра научит серьезно и ответственно относиться к роли лидера. Всем предлагается приказать ведущему что-нибудь сделать. После того как все приказания произнесены вслух, игрокам сообщают правила игры. Они заключаются в том, что каждый играющий сам должен выполнить свое приказание. Если ребенок, придумывая задание, не позаботился о том, легко ли его выполнить, в следующий раз он будет серьезнее.

### 3. «Карабас»

Все сидят. Ведущий показывает определенное количество пальцев на вытянутой руке. Не договариваясь, должно встать со стульев столько же человек, сколько пальцев было показано. Ребята, стремящиеся к лидерству, будут вставать чаще.

### 4. «Счёт»

Всем игрокам прикрепляют на спину определенный номер. Вы предлагаете детям построиться по порядку (четные в одну сторону, нечетным в другую). Тот, кто руководит построением, обладает чертами лидера.

### 5. «Скульптура»

Вожатый предлагает ребятам построить скульптурную экспозицию “Наш отряд в лагере” в течение 5 минут. По тому, кто возьмет на себя роль прораба, судят о лидерах.

### 6. «Делай раз, делай два»

Перед началом обговаривается, что ребята должны все движения совершать одновременно. По команде ведущего: «Делай раз», все должны поднять стулья вверх. После этого ведущий объявляет, что он не будет больше ничего говорить. Важно заметить игрока, который первым подаст команду опустить стулья. Далее по команде ведущего: «Делай два», каждый начинает бегать вокруг своего стула, а по команде одного из игроков все должны одновременно сесть на стулья. У тех играющих, которые подавали команды в первом и во втором случае (особенно если это был один и тот же человек), есть задатки лидера.

## Игры на сплочение и раскрепощение:

### 1. «Кастрюля»

Все встают в круг – это кастрюля. Сейчас будем готовить суп (компот, винегрет, салат). Каждый придумывает, чем он будет (мясо, картошка, морковка, лук, капуста, петрушка, соль и т.д.). Можно раздать картинки. Ведущий выкрикивает по очереди, что он хочет положить в кастрюлю. Узнавший себя выпрыгивает в круг, следующий, прыгнув, берет за руки предыдущего. Пока все «компоненты» не окажутся в круге, игра продолжается. В результате получается вкусное, красивое блюдо.

### 2. «Комплимент»

Сидя в кругу, все берутся за руки. Глядя в глаза соседу, надо сказать ему несколько добрых слов, за что-то похвалить. Принимающий кивает головой и говорит: «Спасибо, мне очень приятно!» Затем он дарит комплимент своему соседу, упражнение проводится по кругу.

### 3. «Я хочу дружить с...»

Водящий произносит слова: «Я хочу дружить с...», а дальше описывает внешность одного из детей. Тот, о ком говорят, должен узнать себя, подбежать к водящему и пожать ему руку. Дал ее водящим становится он.

### 4. «Жадина»

Две команды, две шоколадки (яблоки и т.п.). Все игроки по очереди откусывают по кусочку. Побеждает та команда, которая быстрее съест шоколадку, причем шоколадки должно хватить на всех игроков.

### 5. «Космическая скорость»

Цель игры - передать мяч из рук в руки за три секунды. Обязательное условие - чтобы мяч побывал у каждого только один раз и мяч нельзя передавать (одновременно держать мяч два человека не могут).

### 6. «Не дыши мне в затылок»

Выбирается один «галящий» и два помощника. «Галящий» располагается спиной к остальным игрокам, а помощники - перед «галящим» лицом к аудитории. Один игрок из аудитории подходит и встает за спиной у «галящего»; помощники при помощи мимики и жестов объясняют «галящему» кто у него за спиной, а тот, в свою очередь, называет имя человека, расположившегося у него за спиной. Смена «галящего» и помощников происходит после трех ошибок. Можно устанавливать временные ограничения для помощников (сколько секунд им дается чтобы показать кто за спиной).

## Игры на планирование:

### 1. «Как начинается мой день?»

Каждый ребёнок выходит и показывать без слов начало своего дня и все должны отгадать, что он показал. После выходят другие дети, и так получается последовательность действий правильного режима дня.

### 2. «Мозговой штурм»

#### Задача «Куб с отверстием»

Имеется деревянный куб с размером грани 20 см. В нем нужно проделать отверстие сложной формы, связывающее находящиеся рядом плоскости. Отверстие должно быть постоянного диаметра и иметь как минимум четыре поворота. Предложите возможные варианты решений.

Чем более необычные и разнообразные идеи возникнут у педагогов, тем лучше. Один из возможных вариантов решения (но не единственный!) таков: отверстие сложной формы можно получить с помощью сплава, нагретого до высокой температуры, который прожигает в кубе отверстие под действием силы тяжести. Поворачивая куб, можно менять направление движения сплава.

#### Задача «Время на перекуры»

На одном из японских заводов возникла следующая проблема: из-за частых перекуров токарей производительность труда в цехе была не слишком высокой. Поставить у каждого станка контролера — невозможно. Да и видеокамеру над каждым станком не повесишь. Во время «мозгового штурма», в котором принимали участие менеджеры, было найдено простое и остроумное решение, учитывающее человеческую психологию. Какое?

Эта задача помогает участникам приблизиться к способам решения проблем, которые для них близки. А ответ таков: «курилку» перенесли из дальнего помещения в центр цеха, установили ее на высоком постаменте и сделали стеклянной. Понятно, что на виду у всех особенно долго не покуришь. Производительность труда выросла.

## Игры с залом:

### 1. «Ёжики»

Слова сопровождаются движениями, отражающими смысл слов. Сначала нужно разучить слова игры, потом поиграть.

Два притопа, два прихлопа,

Ёжики, ёжики!

Наковали, наковали

Ножницы, ножницы.

Бег на месте, бег на месте.

Зайчики, зайчики!

Ну-ка дружно, ну-ка вместе:

"Девочки!" (Кричат, визжат девочки).

"Мальчики!" (Кричат, топают мальчики).

В конце игры выясняется кто громче или кого больше девочек или мальчиков.

### 2. «Джон Браун Бой»

Джон Браун Бой намазал лыжи один раз (повторить 3 раза). И поехал на Кавказ. При следующем повторении в сторочках "Джон Браун Бой намазал лыжи один раз" последнее слово "раз" заменяется хлопком. Затем и предпоследнее и т.д. В результате фраза "Джон Браун Бой намазал лыжи один раз" ритмично прохлопывается, а "И поехал на Кавказ" поётся.

### 3. «Светофор»

На красный — молчим, на желтый — хлопаем, на зеленый — топаем. Ведущий старается запутать участников, называя цвета в произвольном порядке.

### 4. «Слон»

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

Первая группа - ящики.

Вторая группа - хрящики.

Третья группа - потащили.

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

### 5. «Гол-мимо»

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

# Трудовые игры

## Экономические игры:

### 1. «Арбат»

"Арбат" является общелагерным мероприятием. Смысл этой игры заключается в том, чтобы каждый отряд посетил несколько различных тематических станций. На станциях стоят вожатые. Каждому отряду необходимо пройти все станции и выполнить все задания. Капитану отряда дают маршрутный лист, на котором вожатые станций выставляют оценки. Главное условие этой игры, чтобы все члены отряда по станциям бегали вместе. Вот примеры станций:

1. Шумовой оркестр. Ребятам выдается ведро, половник, большая крышка от кастрюли, савок и т.д. Им необходимо с помощью этих предметов сыграть, например, песню "В лесу родилась елочка". Главное, чтобы было громко.
2. Танцевальная. Вожатый на этой станции просит весь отряд встать в круг и повторять танцевальные движения. Например, танец маленьких утят.
3. Кричалка. Повторить за вожатым хором кричалку.
4. ЗАГС. Из отряда выбирается пара, которая должна произнести клятву верности, а потом мальчик должен пронести девочку на руках несколько метров.
5. Загадки. Отгадывание загадок.
6. Шарж. Каждый отряд должен нарисовать цветными мелками на асфальте своего вожатого.
7. Песенная. Отряду нужно назвать 10 песен, в которых есть определенное слово, например, лето, море, солнце и т.д.

После того, как все станции пройдены, маршрутный лист сдается организатору для подсчетов.

## Профессионально-имитационные игры:

### 1. «Почта»

Каждый участник игры получает номер (это его адрес). Нужно сделать визитку со своим именем и номером и обязательно ее носить. Все могут писать всем разные веселые записки и складывать в ящик. Раздача почты происходит либо во всеуслышание, либо с помощью специальных почтальонов (заранее выбранных) доставляется прямо в руки адресата. Вожатые должны "разогреть" игру, написав разные веселые и добрые записки как можно большему числу детей.

### 2. «Кукольный театр»

Дети очень любят смотреть кукольные спектакли и любят их ставить. Предложите каждой группе поставить маленький спектакль. Он может быть создан по мотивам художественных фильмов. А можно темы предложить ребятам выбрать самим. Сложно будет с изготовлением кукол, потому подскажите ребятам, что куклами могут быть ложки, носовые платки, стаканы, комнатные тапочки, карандаши – в общем все, что есть под рукой. Главное – приложить к обычным предметам фантазию. Поставьте ширму для кукольников, установите стулья или скамейки (а можно просто коврики) в «зрительном зале», пригласите друзей и начинайте свой фестиваль кукольных театров.



## Квест-игра «Остров сокровищ»

**В игре участвуют 2 актера-сопровождающих** (в течение всей игры поддерживают команду, оказывают помощь ведущим на станциях), 4 ведущих на станциях, команды детей отряда.

**Необходимый инвентарь:** корабли с маршрутными листами

Листы-кочки, 5 обручей, туннель, 4 гимнастических палок, теннисный мяч.

Детей в холле встречают два костюмированных актёра-сопровождающих (П1, П2).

**П1:** Добро пожаловать на наш «Остров сокровищ».

**П2:** Вам необходимо поделиться на две команды.

Дети делятся на 2 команды. Выбирают название.

**П1:** Что бы двигаться по просторам нашего океана полного испытаний и проверок, что вам необходимо? (КОРАБЛЬ)

На корабле указана подсказка, куда отправляться каждой команде.

Дети движутся по маршрутному листу, который находится у сопровождающих. Сами игроки на каждой станции получают подсказку, куда следовать дальше.

<b>Команда 1</b>	Остров <u>«Эрудитов»</u>	Остров <u>«Олимпийских игр»</u>	Остров <u>«Логики»</u>	Остров <u>«Единства»</u>
<b>Команда 2</b>	Остров <u>«Логики»</u>	Остров <u>«Единства»</u>	Остров <u>«Эрудитов»</u>	Остров <u>«Олимпийских игр»</u>

### 1. Остров «Эрудитов»:

**Цель игры:** усвоение и проверка общих знаний.

**Ведущий:** - мы рады приветствовать вас на «Острове эрудиции». Здесь вы можете проявить следующие качества: скорость, мышление, сплочённость.

Вам необходимо ответить на вопросы. Если вы ответите на все вопросы верно, вы получаете кусочек карты, а если ошибаетесь, то получаете дополнительное задание. Желаем удачи!

Что являлось ориентиром для средневекового капитана? (полярная звезда)

1) Кто прокладывает курс корабля?

(Штурман)

2) Стоп-кран у корабля?

(якорь)

3) Почему вода в море кажется синей?

(Она отражает небо)

4) Колумб назвал жителей Америки индейцами, потому что... (Думал, что приплыл в Индию)

5) Кто такой Нептун?

(Древнегреческий бог морей и океанов)

6) Назовите самое мелкое море в мире

(Азовское море- глубина 15 метров)

7) Как называется "пиратское море"?

(Карибское море)

Дополнительные задания: \* Когда вахтенный на морском судне замечал он кричал: «Земля!». А что он замечал, когда кричал: «Свет!»? (Маяк.)

\* Сколько времени провел на необитаемом острове Робинзон Крузо? (28 лет, 2 месяца и 19 дней. Д. Дефо «Приключения Робинзона Крузо»).

## **2. Остров «Логики»:**

**Цель игры:** развитие логического/критического мышления, общей эрудиции.

Игра является аналогом игры на телеканале ТНТ «Где логика?».

На этой станции проходит несколько раундов.

1 раунд – «Найди общее». Даны 3 картинки, необходимо найти, что их объединяет. Смотреть нужно не на сами картинки, а на то, с чем они ассоциируется.

2 раунд – «Потерянное звено». Дана одна картинка, на которой изображён какой-либо предмет. Суть в том, что главного элемента у этого предмета нет.

3 раунд – «Ранние фото». Даны детские фотографии известных личностей, которых мы знаем. Необходимо угадать, чьё имя спрятано за этой фотографией.

4 раунд – «Отгадай пословицу или поговорку». В картинках зашифрованы строчки известных пословиц и поговорок. Нужно проговорить, что именно зашифровано, и объяснить смысл каждой пословицы или поговорки.

5 раунд – «Известный фильм». Даны несколько картинок. Необходимо по ним догадаться какой известный фильм зашифрован.

### 3. Остров «Единства»:

- Здравствуйте, ребята, мы приветствуем вас на 3 станции «остров единства»! Как вы думаете, что вы здесь будете делать?

- Сейчас мы вам предлагаем поиграть в игру «Волшебная тропинка».

Задание будет такое, на полу нарисованы небольшие кружочки. Вы должны пройти всю тропинку (от одного человека: 1 кружок - 1 нога), при этом образовать цепочку, держась за руки.

Важные условия:

- тишина;
- руки не должны расцепляться;
- никто не выходит за рамки нарисованных границ;
- никаких ссор.
- Если вы нарушаете условия, то все возвращаются обратно, и игра начинается снова.



### 4. Остров «Олимпийских игр»:

**Цель игры:** физическое развитие детей.

Прежде чем участник начнет свое выступление, должны быть четко объявлены его имя, фамилия. После вызова у участника есть 10 секунд, чтобы начать выполнение упражнения.

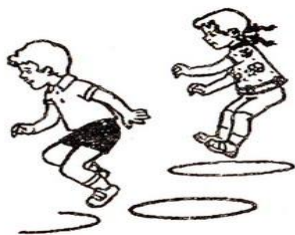
Оценка действий участника начинается с момента принятия исходного положения. Сигналом готовности участника к началу выступления служит поднятая вверх правая рука.

«Полоса препятствий»

# 1. «ПЕРЕПРАВА С КОЧКИ НА КОЧКУ»

**УСЛОВИЯ ВЫПОЛНЕНИЯ:** прямая 10 метров; зоны приземления «кочки» диаметр 40 см, расстояние между «кочками» 70 см. Необходимо преодолеть дистанцию, перепрыгивая с одной кочки на другую.

## 2. Прыжки из обруча в обруч



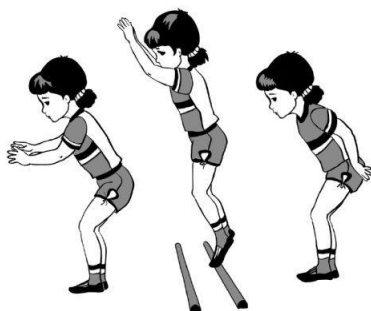
а.

## 3. Лазание через туннель



а.

## 4. Прыжок через препятствие



а.

## 5. Бросок теннисного мяча в обруч до попадания



а.

## 6. Бег по «бревну»

- а. Необходимо максимально быстро пробежать по двум скамейкам, расположенных параллельно друг другу на расстоянии 50 см.

**Инвентарь:** 3 скамейки, 5 обручей, туннель, 4 гимнастических палок, теннисный мяч.

Команды встречаются и проходит награждение победителей.

# Сценарий общелагерного КТД

## “Дружба народов”

**Цель:** организация деятельности отрядов, направленная на взаимодействие коллектива, реализацию и развитие способностей каждого ребёнка, в мероприятии “Дружба народов”

**Возрастная категория:** младшие, средние и старшие отряды

### Этапы проведения:

- 1) Каждый отряд на жеребьевке вытягивает карточку с названием той страны, которую он будет представлять
- 2) Далее отрядам дается установочный план мероприятия:
  - Дефиле в народных костюмах (мальчик и девочка);
  - Народный танец (не более 2-х минут)
  - Творческий видеоролик о кухне народа (не более 1,5 минут)
  - Национальный спорт/традиции народа (сценка, не более 2-х минут)
- 3) Подготовка отрядов
- 4) Генеральная репетиция дефиле, индивидуальные репетиции отрядов
- 5) КТД “Дружба народов”
- 6) Награждение отрядов

### Материально - техническая база:

Место проведения: актовый зал

Реквизит для украшения сцены: флаги народов, в центре - название мероприятия, символ многонациональности.

### Сценарий

*Перед началом общелагерного мероприятия все отряды собираются в актовом зале.*

*На сцену выходят 2 ведущих - туристы. У одного из них карта в руках.*

В1: Посмотри, какая огромная у нас страна! У нас столько разных уголков, которые мы еще не посетили, а ты все про свою Голландию говоришь!

В2: Да на что мы можем в России посмотреть? Везде все одно и то же

В1: Нет, ты совершенно не права, и я могу это тебе доказать!

В2: Как?

V1: Наша страна занимает большую территорию, и на ней проживает более 190 народов!

V2: Ну и что же в этом может быть интересного?

V1: Как это что? Ведь каждый народ - уникальный! У него существуют свои традиции, законы, песни, танцы и многое другое!

V2: Ты хочешь сказать, что они все не однообразны?

V1: Нет, сегодня мы увидим малую часть народов нашей страны, которые познакомят тебя с их культурой и бытом. Какой народ тебе хотелось бы посмотреть в начале?

V2: Я не могу определиться. Может мы сначала посмотрим на их национальные костюмы?

V1: Хорошо, чтобы тебе было легче выбрать, мы устроим настоящий показ мод народов России! Приглашаю представителей от каждого народа нашей необъятной родины!

*На дефиле в народных костюмах каждый представитель выходит под национальную мелодию. После показа всех костюмов все участники показа выстраиваются в ряд. Ведущие называют народ - все остальные приветствуют участников дефиле.*

V1: Ну, что скажешь? Посмотри, сколько разных народов, и каждый отличается друг от друга своей неповторимостью!

V2: Да, мне уже поскорее хочется познакомиться с каждым из них!

V1: Отлично, тогда я приглашаю на сцену представителей народа башкир, которые спешат исполнить свой народный танец! Встречаем их бурными аплодисментами!

*Исполнение танца от представителей народа башкир.*

V2: Этот танец просто чудесен! Я смотрел и не мог “оторвать” глаз.

V1: Что и требовалось доказать, а ты знал, что этот народ из поколения в поколения сохраняет свои традиции и обычаи. И немаловажно, что именно жители Башкортостана с большим размахом проводят разные гуляния и праздники, при этом приглашаю всех, кто хочет окунуться в их культуру.

V2: Но я знаю и другой народ, который также гостеприимен.

V1: Я догадываюсь, о ком ты сейчас говоришь! Это темпераментные армяне.

V2: Тогда мы приглашаем на сцену армянский народ! Давайте поприветствуем их!

*Исполнение танца от представителей народа Армении.*

V1: А следующими к нам спешат татары!

В2: Солнечный Татарстан!

Славься на весь мир, могучий край!

Волею народа ты свободным стал,

С каждым днем все краше расцветай!

*Исполнение танца от представителей народа Татарстана.*

В1: А ты знаешь, что самый маленький по численности народ - это якуты. И не смотря на это у них есть, что нам показать! Встречаем!

*Исполнение танца от представителей народа Якутии.*

В2: Я не ожидал такого яркого танца от народа Якутии. А что им ответят на это жители Грузии?

*Исполнение танца от представителей народа Грузии.*

В1: Цвети, мой край родной!

Цвети, мой Казахстан!

Живи мечтой одной,

Красив твой величавый стан!

В1: Такими прекрасными строками воспевают свой край казахские поэты! И правда, это очень живописный и величественный край.

В2: И сейчас, представители народа Казахстана спешат показать свой национальный танец!

*Исполнение танца от представителей народа Казахстана.*

В1: Мне хотелось присоединиться и вместе с этим народом потанцевать под такую мелодичную музыку.

В2: Тебе захочется потанцевать и со следующим народом, который приготовил танец. Встречаем наших гостей из Азербайджана.

*Исполнение танца от представителей народа Азербайджана.*

В1: Голубые небеса над бескрайними полевыми просторами отражаются на флаге Украины! Ее народ гордится своим знаменем, ведь она — мужественная духом, великая и цветущая страна!

В2: Давайте же посмотрим, как этот народ умеет танцевать! Встречаем!

*Исполнение танца от представителей народа Украины.*

В1: Народ Украины потрясающе исполнил народной танец, что народом Чувашской республики захотелось скорее выйти на эту сцену.

*Исполнение танца от представителей народа Чувашской республики.*

В2: Каждый танец имеет свою изюминку.

В1: Это правда, но у нас остался танец от самого многочисленного народа нашей родины. Встречаем народ России.

*Исполнение танца от представителей народа России.*

В2: Пока мы тут танцевали, у меня разыгрался аппетит!

В1: Кстати, на счет еды. А ты знал, что у каждого народа есть своя национальная кухня, которая, как и танцы, очень отличается друг от друга?

В2: Давай же посмотрим, какой кухней славится каждый из народов!

*Просмотр творческих видеороликов о кухне народа от каждого отряда.*

В1: Как это однако интересно познакомиться с каждым народом Российской Федерации, но у нас будет ещё время посетить другие народы.

В2: Конечно, но сейчас мы не узнали самое главное. Пусть наши народы расскажут...

В1: Или покажут!

В2: Какие традиции сохранились в их крае.

*Выступление всех народов с творческими номерами о традициях их края.*

В1: Вот мы и познакомимся с небольшой частью народов, которые входят в состав нашей великой и могучей страны! Я тебя убедил, что по нашей стране интересно путешествовать?

В2: Я понял, что у нас такая большая страна и мы должны знакомиться с ней, если есть такая возможность, а самое главное с народом, который в ней живёт. Мы единый народ, который должен жить в мире и дружбе.

В1: Еврей и тувинец, бурят и удмурт,

Русский, татарин, башкир и якут.

Разных **народов** большая семья,

И этим гордиться должны мы друзья

**Россией** зовется общий наш дом,

Пусть будет уютно каждому в нем.



Любые мы трудности вместе осилим

Ведь только в единстве сила **России**.

В2: Ребята, давайте возьмемся за руки - это и будет символом единства и дружбы народов, а значит – могущества России.

*Звучит торжественная музыка и на сцену выходят все вожатые под песню “Родина моя” и исполняют танец (Каждый вожатый представляет свой народ).*

В1: Наше мероприятие - это шаг навстречу искренней дружбе и пониманию между Россией и живущими на её территории народами.

В2: Спасибо всем за музыкальные номера, за предоставленное удовольствие. И наверное не ошибусь, если скажу, что теперь, выбирая себе друзей, вы будете стараться понять чем живет твой друг, какие традиции он чтит.

В1: А сейчас слово предоставляется начальнику лагеря - Ирине Николаевне Лихачевой, для награждения всех отрядов!

В1: На этом наш праздник подошел к концу!

В2: До новых встреч!