

Гимаева Ильнара Разилевна

ВОЖАТСКИЙ КЕЙС



2019 г.

СОДЕРЖАНИЕ ВОЖАТСКОГО КЕЙСА

1. Клятва вожатого
2. «Мотивация в ДОЛ»
3. «Воспитательная работа»
4. Кричалки
5. «Самоуправление в отряде»
6. «Огоньки»
7. Легенды для огоньков
8. Песенник
9. КТД
10. Игры

КЛЯТВА ВОЖАТОГО

Вожатыми хотим мы стать!
Для этого НАМ нужно знать:
Ребятам нужно помогать
Их всех любить и уважать
Играть, плясать и развлекать.
Но вам не нужно забывать
Что вас мы можем наказать!
Для этого ВАМ нужно знать:
Всегда вам нужно есть и спать
Про режим не забывать и отряду помогать
Никого не обижать, за буйки не заплывать!
Про печали забывать, никогда не унывать!
Будем всё мы соблюдать, чтобы друзьями с вами стать!
Обещаем вам, ребята, быть:
Позитивными, активными,
Добрыми и сильными.
Мы поможем вам всегда,
Разбил коленку? Не беда!
Захотелось домой вдруг? Позови меня, мой друг!
Я скучать тебе не дам, всю энергию отдам!
В свою очередь должны вы:
Быть дружными, послушными,
Отзывчивыми и улыбчивыми.
А мы будем примером для вас всегда
Нам всем никакая беда не страшна.
Клянемся! Клянемся! Клянемся!

«МОТИВАЦИЯ В ДОЛ»

ВОЗРАСТ	СПОСОБ ПОВЫШЕНИЯ МОТИВАЦИИ
<p>Младший школьный возраст (7-10 лет)</p>	<p><u>1. Конструкторский метод мотивации</u> Метод подразумевает, что тот объект, к созданию которого стремиться ребенок, уже известен и понятен. Скажем, вот результат, созданный собственной деятельностью! Какой восторг вызывает это и у самого ребенка, и у зрителей! Эти яркие эмоции и являются двигателем для мотивации на новые, более амбициозные планы и решения.</p> <p><u>2. Игровой метод</u> Каждый возраст находит в игре свое, и в целом игровая деятельность оказывает огромный эффект в деле формирования личности человека, его знаний и мышления. Младшие более управляемы. Игры младшего возраста более линейны - подразумевают яркую реализацию в личных поступках.</p> <p><u>3. «Научи меня»</u> Основан на желании ребёнка чувствовать себя знающим и умеющим. Создание этой мотивации осуществляется по схеме: вы сообщаете детям, что собираетесь заняться какой-либо деятельностью и просите детей научить вас этому; вы спрашиваете, согласны ли они помочь вам; каждому ребёнку, даётся возможность научить вас делу. По окончании игры каждому ребёнку даётся оценка его действий и обязательно следует похвалить его.</p>
<p>Средний возраст (подростковый возраст) (11-14 лет)</p>	<p><u>1. Игровой метод</u> Каждый возраст находит в игре свое, и в целом игровая деятельность оказывает огромный эффект в деле формирования личности человека, его знаний и мышления. Средний возраст надо цеплять чем-то азартным и вдохновенным. В лагере можно использовать настольные, ситуационные игры; игры дискуссии и игры-погружения, павильонные, полигонные и многие другие типы игр.</p> <p><u>2. Клубный метод мотивации</u> Известно, что, если группа становится значимой для ребенка, он стремится соответствовать ее ценностям, дабы удовлетворять общим значимым для всех критериям и получить признание. Референтность группы, таким образом, может стать очень значимым мотивом для деятельности человека.</p> <p><u>3. Административный метод мотивации</u> Грубо говоря, надо найти все самое ценное для ребенка и ограничить его доступ к этому, далее нужно просто определить условия обмена успехов в тренировочном процессе на ценного ребенка и все.</p>
<p>Старший возраст (15-17 лет)</p>	<p><u>1. Исследовательский метод мотивации</u> Исследование само по себе дело очень увлекательное. "Что получится, если...?" - подход этот будоражит умы и зажигает детские глаза. Происходит это уже в старших отрядах и является, кроме всего прочего, хорошим настроением к лагерной жизни. Связаны они, как правило, с анализом своей</p>

	<p>референтной группы и себя.</p> <p><u>2. Административный метод мотивации</u></p> <p>Грубо говоря, надо найти все самое ценное для ребенка и ограничить его доступ к этому, далее нужно просто определить условия обмена успехов в тренировочном процессе на ценного ребенка и все.</p> <p><u>3. Игровой метод</u></p> <p>Каждый возраст находит в Игре свое, и в целом игровая деятельность оказывает огромный эффект в деле формирования личности человека, его знаний и мышления. В старших отрядах становится важным отыгрыш и реконструкция незнакомых образов, интересные и необычные модели действительности. В лагере можно использовать настольные, ситуационные игры; игры дискуссии и игры-погружения, павильонные, полигонные и многие другие типы игр.</p>
--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

«ВОСПИТАТЕЛЬНАЯ РАБОТА»

Возрастная группа	Темы воспитательных бесед
Младший школьный возраст	<p>1. «Коллективная помощь и сочувствие» Цель: формирование правильного представления о сочувствии (умение анализировать нравственные проблемы, умение сочувствовать); воспитание сострадания и уважительного отношения к людям; привитие детям такого качества, как помощь всем отрядом или микрогруппой.</p> <p>2. «Честность и умение держать слово» Цель: объяснение истинного понятия слова «честность»; повторение знаний о различных вариантах проявления честности в повседневной жизни; воспитание необходимости отказа от лживости.</p> <p>3. «Твои права и обязанности в лагере» Цель: разделение понятий «права» и «обязанности»; объяснение единства прав и обязанностей; профилактика нарушений.</p>
Средний школьный возраст	<p>1. «Культура поведения и общения» Цель: развитие умения правильно оценивать свое поведение и поведение других; применение навыка культурного поведения и общения в повседневной жизни; воспитание уважительное отношение к окружающим.</p> <p>2. «Способы урегулирования конфликта» Цель: формирование у детей конструктивных навыков решений конфликтных ситуаций; ознакомление с понятием «конфликт»; развитие умения работать в группе, анализировать ситуацию и самостоятельно принимать решения в конфликтных ситуациях; воспитанию уважительного отношения к товарищам из отряда и лагеря в целом.</p> <p>3. «Правонарушение, проступок, преступление» Цель: формирование представления о проступке, правонарушении, преступлении, наказании за них; формирование знаний об этих понятиях; формирование представления о том, что проступок, правонарушение, преступление отрицательно влияют на окружающих людей, совершение подобных действий может караться законом; воспитание позитивного отношения к окружающему миру.</p>
Старший школьный возраст	<p>1. «ЗОЖ – что это такое?» Цель: закрепление знаний и умений по соблюдению принципов здорового образа жизни, формирование убеждения о необходимости сохранения</p>

	<p>личного здоровья.</p> <p>2. «Чистота разговорной речи»</p> <p>Цель: формирование навыков культуры общения; развитие коммуникативных навыков; привитие этических норм бесконфликтного общения; воспитание нравственно-этических чувств, уважительного отношения друг к другу.</p> <p>3. «Мы разные, но мы дети одной страны»</p> <p>Цель: воспитание толерантного отношения друг к другу; формирование умения жить в мире с другими людьми; воспитание интереса и уважения к людям разных национальностей, к их культуре и деятельности.</p>
--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Беседа «Коллективная помощь и сочувствие»

Ход беседы:

Посадить детей в круг. Дождаться тишины.

- Ребята, сегодня наша беседа начнется с необычного задания. Вам нужно разделиться на две группы.

1 группа, ваша задача продолжить высказывание «Когда ко мне обратятся с просьбой дать совет в трудную минуту, то я...».

2 группа, ваша задача продолжить высказывание «Если я увижу больного престарелого человека, то я...».

Дается 2-3 минуты на обсуждение.

- Теперь один представитель от каждой группы выйдет и прочитает, что у вас получилось.

- Молодцы! Все верно. Ребята, вы все сказали о том, что обязательно поможете, не оставите человека одного в трудной ситуации. Как вы думаете, о какой проблеме мы сегодня будем говорить? (О сочувствии и помощи)

- Да. Сегодня мы с вами побеседуем о коллективной помощи и сочувствии. Как вы думаете: это касается всех нас? Часто ли возникают такие ситуации в повседневной жизни? (Да)

- Какие примеры из жизни вы можете привести? Возможно такие ситуации возникают у вас в классе или даже у нас в отряде?

- Спасибо. Благодаря вашим примерам мы можем смело говорить, что эта проблема актуальна для нас.

- А что вы понимаете под словом «сочувствие»? (помощь, сострадание)
- Итак, мы с вами выяснили, что сочувствовать - значит сопереживать, понимать чувства и мысли другого человека.
- А что вы понимаете под словом «коллективно»? (вместе, едино)
- Коллективно – это значит сообща, вместе, дружно выполнять общее дело, где на первом плане не личные интересы, а общие.
- Верно! Молодцы!
- Сочувствие означает способность почувствовать боль и страдания другого человека или живого существа. Этой чертой характера может обладать только добрая и отзывчивая личность, внимательная к окружающим.
- Сочувствие – это умение выслушать того, кто в беде. Когда человек рассказывает о случившемся и видит, что его внимательно слушают и переживают за него, то проблема кажется уже не такой страшной. В кругу близких и чутких людей человек не чувствует себя одиноким, он понимает, что может рассчитывать на поддержку и помощь. Члены семьи и настоящие друзья всегда проявляют сострадание по отношению друг к другу.
- Например, человек поскользнулся и упал, проходящие мимо него люди помогают подняться и уточняют, не сильно ли он ушибся, не нужно ли вызвать скорую помощь. Главными препятствиями для сострадания являются эгоизм, гордыня, а также жалость к себе, мысли о том, что другие живут лучше. Человек никогда не должен забывать, что в мире есть люди, которым не так повезло в жизни: у них нет дома, они голодают, имеют серьезные увечья и т.д.
- Что вы поняли из этого текста?
- Приведите примеры из жизни, когда вы проявляли сочувствие или к вам проявляли сочувствие. Помогало ли это вам?
- Спасибо.
- Нас с детства учат дружить и строить свои отношения со всем коллективом, мы совместно решаем проблемы, потому что нас учат, что чужой беды не бывает и без этого не представляем своей жизни. И если каждый будет думать только о своем благе, наше общество развалится на мелкие осколки, потому что это противоречит нашим принципам.

- Как вы думаете, можно ли назвать наш отряд коллективом? Нужно ли соблюдать какие-то правила, помогать друг другу? (Да)
- Ребята, действительно это очень важно. Нужно всегда оставаться единым коллективом, и поддерживать друг друга в трудных ситуациях. Если кому-то нужна помощь, то не оставайтесь в стороне и поспешите помочь этому человеку.

Вопросы:

- Что такое коллективизм?
- Что такое сочувствие?
- Важно ли проявлять сочувствие?
- Отряд – это коллектив? Важен ли он?

Опорные слова для разговора: коллектив, помощь, сочувствие.

Аргументы присутствуют в тексте

Место проведения: актовый зал, отрядная комната, холл.

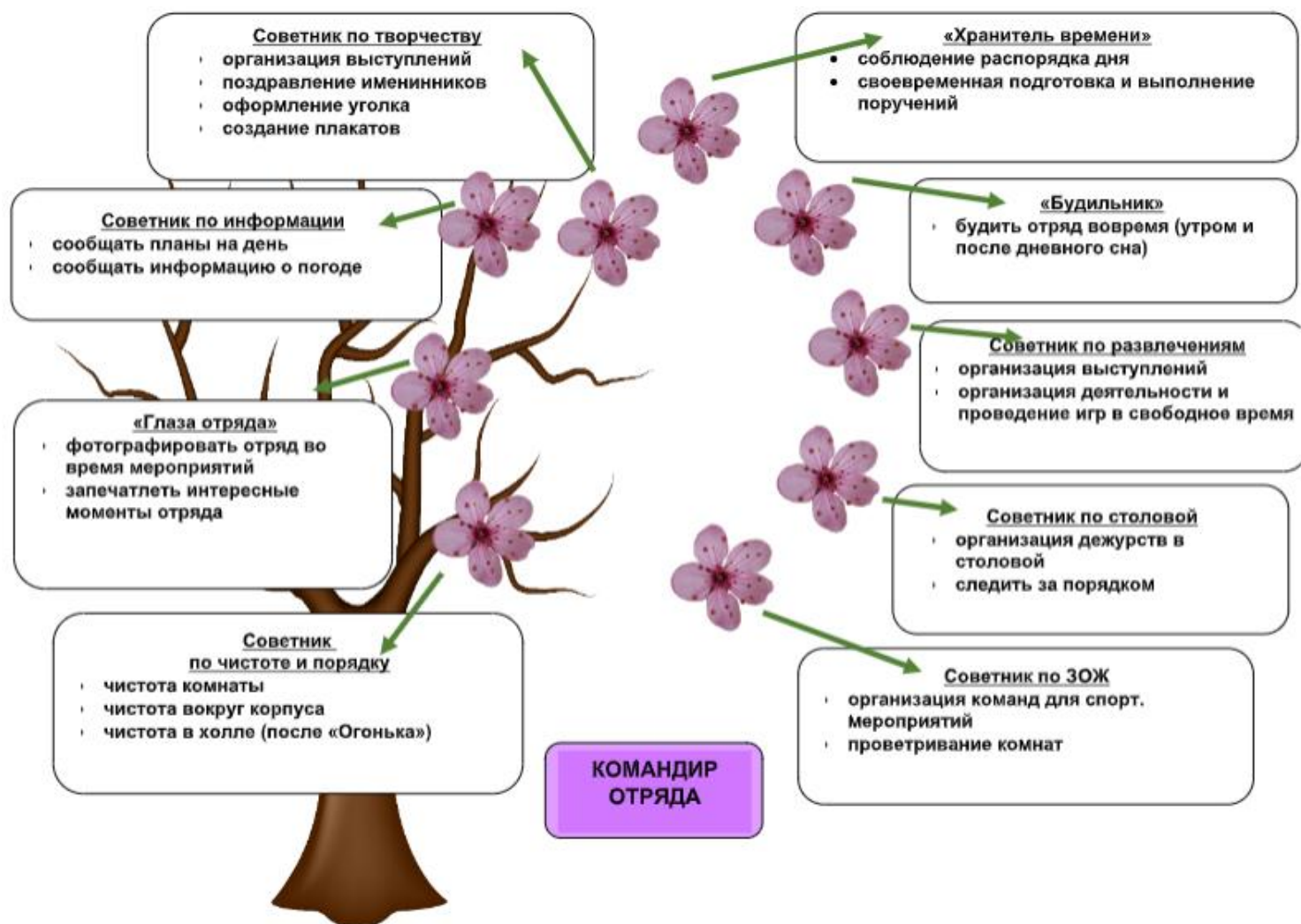
КРИЧАЛКИ

№	Найденные	Придуманные
1	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.	Посмотрите все на нас, Наши ребята просто класс! Всех сейчас мы победим, Первое место не дадим!
2	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?!	Раз, два! Три, четыре! Три, четыре! Раз, два! Мы идём все выступать, Себя на сцене показать! Когда на сцену мы взойдем, Вам счастье, радость принесём!
3	Раз, два — есть хотим, Три, четыре – все съедим. Не дадут картошки, Мы съедим все ложки. Не дадут нам чайника, Мы съедим начальника.	Пили кофе, пили чай, Ты столовка, не скучай Будем часто приходить, Будем мы тебя любить.
4	Раз, два, Раз, два. Три, четыре, Три, четыре! Четче шаг, шаги пошире! Четче шаг, шаги пошире! Мы идем отрядом дружным Мы идем отрядом дружным, На любимую зарядку! На любимую зарядку! Будем вместе заниматься, Будем вместе заниматься! И здоровьем наполняться! И здоровьем наполняться!	На встречу спорту мы шагаем, Команду сильную собрали. Увидите вы нашу мощь, У всех от нашей силы дрожь!
5	«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!»)	На зарядку мы бежим, Иммунитет мы укрепим. Вставай ты с нами в ряд, Каждому рад наш отряд. Будем вместе разминаться, Сил на день нужно набраться!
6	Тити-тили, трали-вали! В эту смену отдохали, В славный лагерь мы попали!	

	Времени скучать не дали.	
7	Тым-тыгыдым, тым-тыгыдым. Кто шагает дружно в ряд – Это первый наш отряд! Кто шагает дружно в ногу – Уступите нам дорогу!	
8	Наш отряд, идем мы в ногу! По широкой по дороге! Никого мы не пропустим! Своих шансов не упустим	
9	Ну-ка, дружно все пойдем, Ну-ка, дружно все пойдем, На ближайший водоем, На ближайший водоем, Будем там играть, купаться, Будем там играть, купаться, И от солнца заряжаться! И от солнца заряжаться!	
10	Раз, два, три, четыре, Пять, шесть, семь, восемь. Мы идем сейчас обедать, И добавочки попросим! Кто впереди? Мы впереди! А слабаки всегда позади! Мы обеды кушать любим, И сильнее всех мы будем! Повар, повар, не зевай! На столы нам накрывай!	
11	Раз, два, три, четыре, пять! Мы готовы побеждать / Победили вас опять!	
12	Мы поели, мы попили, Червячка мы заморили, Мы пойдём, передохнём И опять поесть придём!	
13	Эй, лихая детвора, Собираться нам пора Бим-бом! Та-ра-рам! Никогда не скучно нам. Солнце светит ярко - ярко, Нам от солнца жарко - жарко! Лето, воздух и вода - Наши лучшие друзья!	
14	Мы пришли сюда не зря В нечётный (чётный) день календаря Повеселиться, поиграть, Свои таланты показать Хоп-хей-ла-ла-лей Хлопай, топай веселей Мы ребята первый класс Этот праздник здесь для нас	
15	Раз – два! Мы не ели. Три – четыре! Есть хотим. Открывайте шире двери А то повара съедим Поварятами закусим, А вожатыми запьем!	

	Ложки – вилки поломаем, А столовую взорвем! А директора в подвал, Чтобы кушать не мешал!	
--	---------------------------------------------------------------------------------------------------	--

«САМОУПРАВЛЕНИЕ В ОТРЯДЕ»



«ОГОНЬКИ»

Орг. период:

- ❖ «Визитки»
- ❖ «Звезды откровений»

Цель (на 2 темы): знакомство и сближение отряда; развитие дружелюбия друг к другу.

Осн. период:

- ❖ «Культура поведения и общения»

Цель: развитие умения правильно оценивать свое поведение и поведение других; применение навыка культурного поведения и общения в повседневной жизни; воспитание уважительное отношение к окружающим.

- ❖ «Мы разные, но мы дети одной страны»

Цель: воспитание толерантного отношения друг к другу; формирование умения жить в мире с другими людьми; воспитание интереса и уважения к людям разных национальностей, к их культуре и деятельности.

Итог. период:

- ❖ «Тайнопись»
- ❖ «Цепочка»
- ❖ «Живой уголёк»

Цель (на три темы): снятие эмоционального напряжения, связанного с прощанием; мягкий выход детей в другую систему из системы отряда.

ЛЕГЕНДЫ

СЛЕПЫЕ И СЛОН.

За горами был расположен большой город. Все его жители были слепыми. Однажды какой-то чужеземный король со своим войском расположился лагерем неподалеку от города в пустыне. В королевском войске был огромный слон, прославивший себя во многих битвах. Одним своим видом он повергал врагов трепет.

Всем жителям города не терпелось узнать, что же это такое - слон, и несколько слепых этого сообщества побежали, как безумные, чтобы узнать это.

Не имея никого понятия о том, какими бывают слоны, они принялись ощупывать его со всех сторон. Каждый из них, ощутив какую-нибудь его часть, решил, что теперь он знает что.

Когда они вернулись, их окружила толпа нетерпеливых горожан. Пребывая в глубоком заблуждении, слепцы страстно желали узнать правду от тех, кто сам заблуждался. Люди расспрашивали о форме и размерах слона и выслушивали из объяснения. Человек, трогавший ухо слона, сказал: «Слон - это нечто большое, широкое и шершавое, как ковер». Но тот, кто, ощупывая хобот, сказал « у меня есть о нем подлинные сведения. Он похож на прямую пустотелую трубу, страшную и разрушительную». «Слон могуч и крепок, как колонна», - возразил другой, ощупавший ногу и ступню слона.

Каждый из них ощупывал одну из многих частей слона. Каждый воспринял его ошибочно. Они не могли умом охватить всего: знание не бывает спутником слепцов. Все они что-то вообразили о нем, но были одинаково далеко от истины. Созданное умом не ведает о божественном. Нельзя проложить путь в этой науке с помощью обычного интеллекта.

КАК ПОЯВИЛСЯ ОГОНЕК.

Эта история произошла давным-давно во лагере «Еланчик». Лагерь был еще очень молодым. Первые отряды не были дружные, но прошло некоторое время, и все стали замечать, что с одним отрядом что-то твориться. Все мальчики и девочки в отряде были не такими как другие. Они относились друг к другу не так как остальные; мальчики всегда брали на себя трудную работу, помогали девочкам, девочки всегда заботились о мальчиках, и никто не оставлял никого в беде.

Долго сначала не могли понять причины такой перемены, а потом стали замечать, что каждый вечер эти ребята приходят счастливыми и оживленными. И вожатые других отрядов решили проследить за ними, они шли по следам и вдруг между темных стволов сосен перед ними блеснуло высокое пламя костра. Вожатые увидели, что мальчики и девочки сидят вокруг костра плечом к плечу, поют песни, говорят о разных вещах: о любви, о дружбе, о беде и радости, о добре и зле - о том, что их волнует, и чем они хотят поделиться с другими.

И как не странно, безмолвный огонь тоже был участником их разговора. Он освещал лицо говорящего, если разговор волновался. пламя тоже волновалось, костер часто вспыхивал, бросал в небо искры; если же разговор затихал или пелась не громкая песня, то костер горел плавно, чуть подрагивая языками пламени. А когда приходило время возвращаться, ребята брались за руки, и над лесом разносились тихие слова: «День отшумел...»

И домой они возвращались, держась за руки. Вожатым было над чем задуматься. И с того самого дня все больше костров вспыхивало вокруг лагеря, и маленькие искорки от них селились в душах ребят.

ДОБРЫЙ ВОЛШЕБНИК.

Жил когда-то на земле добрый волшебник. И вот однажды решил он сделать людям подарок - исполнить их самое заветное желание. Одни люди попросили достатка, другие - здоровья, третьи - любви. Никому не отказал волшебник. Исполнял все, что у него просили (кроме зла) и всем людям казалось, что они стали самыми счастливыми в мире. Как-то утром волшебник услышал негромкий

стук. Он открыл дверь. На пороге стоял еще один искатель счастья. Но его желание было довольно странным. Человек просил, чтобы с ним ничего не случилось. Удивился волшебник, но выполнил эту просьбу. Человек считал, что, наконец, обрел свое счастье и спокойно отправился домой. Сначала он действительно жил не тужил, все неудачи и горести обходили его строной. Прошло время, пестрой цепочкой пролетели дни. Но вот как-то человеку стало страшно, что нет у него горя, а, следовательно, и счастья. Вот как узнать счастье, не сравнивая его с горем. Побежал человек к доброму волшебнику, стал его умолять, чтобы тот сделал его самым несчастным человеком в мире, а значит самым счастливым. Добрый волшебник не удивился. Он знал, что рано или поздно человек поймет свою ошибку и захочет ее исправить. Поэтому выполнил желание и только после этого человек стал нормально жить, теперь он узнал, что такое счастье. Все познается в сравнении.

ПОДНЯТАЯ РУКА.

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

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

И вот тогда один старый и мудрый человек сказал: "Люди вы можете считать меня трусом. Вот вам моя правая рука и если вы сочтете, что это трусость, вы можете стрелять, но прежде выслушайте". И он предложил заключить мир и отправился с этим предложением в другое племя, вытянув вперед правую руку.

Вот так был рожден закон правой руки, который гласит: "Люди! Я хочу сказать вам что-то важное. Вот вам моя правая рука. Если вы сочтете мое предложение недостойным, то можете стрелять, но прежде выслушайте".

СТЕНА ХАРАКТЕРОВ.

В одном городе есть стена, на которой изображены различные животные. Кого там только не найти? И веселый заяц, и грозный лев, и спокойный бык, и медлительная черепаха, и молчаливая рыба, и хитрая змея... Много различных животных есть на этой стене. Но говорят, что это не просто рисунки. Говорят, что каждый рисунок обозначает характер человеческий. Если вы попадете к этой стене, то обязательно сможете отыскать себя, а коли затрудняетесь, то попросите своего товарища помочь вам. А еще лучше сравнить свое представление о своем характере с чужим. Оно может совпасть, а может быть диаметрально противоположным. Вы можете себе казаться сильным львом, а друзья вас видят молчаливой рыбой. А ведь это пища для размышлений. Сравните, оцените себя со стороны.

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 ступить.

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.

ПРОЩАЛЬНАЯ ЛЕГЕНДА О КОСТРЕ

Ребята, взгляните на этот костер. Сейчас он горит ярким пламенем, а через некоторое время погаснет. Погаснет здесь, но в другом месте он разгорится с новой силой. Это говорит о том, что костер никогда не погаснет, если был когда-то разожжен. Посмотрите на искры, вылетающие из него. Именно сейчас в каждом из нас поселяется частичка этого костра - искорка. Когда мы с вами разъедемся по домам, в каждом из нас будет тлеть эта искра, и в трудную минуту она превратится в большой костер, который согреет наши души и сердца. И так будет всегда. Эта искра не погаснет никогда и всегда будет разгораться в пламя, обогревающее и ободряющее нас. Также она всегда будет напоминать каждому об этих чудесных днях, проведенных в этом лагере вместе. Если мы когда-нибудь соберемся вместе, то наши искорки соединятся и превратятся в пламя, мы образуем красивый большой огонь, состоящий из нашей любви, тепла и взаимопонимания. Всегда помните, что в трудные минуты мы вместе, ведь у каждого из нас в сердце искорка. Пусть так будет всегда.

ПРОЩАЛЬНЫЕ ЛЕГЕНДА О ГОРЕ

Давным-давно на горе Олимп жили боги. Свысока они следили за деяниями людей. За добрые поступки боги награждали, злые - карали. Так вот, одним из таких наказаний являлся дождь. Сильный, продолжительный, который мог уничтожить урожай. Но боги были отходчивы, и вслед за несносной стихией приходило яркое солнце, а иногда, в знак особого расположения к людям, боги посылали радугу. Так вот за эти три недели, я думаю, мы не сильно прогневали богов и они будут к нам благосклонны. И каждый раз, когда вы будете видеть радугу, вы будете вспоминать мой рассказ и всех тех, с кем хорошо провели время в лагере, за что боги и посылают вам это красивое зрелище.

ЛЕГЕНДА О ВОЖАТСКОМ ГАЛСТУКЕ

Давным-давно в одной стране жили очень добрые люди. Они приносили всем людям радость, дарили добро, всегда первыми приходили туда, где случалось несчастье. И когда они поняли, что все вокруг стали счастливы, то сели на корабль и решили плыть в другие страны, помогать другим людям. А чтобы их повсюду узнавали, символом добра и счастья они выбрали алые паруса.

И с тех пор люди стали ждать алые паруса. Каждое утро на рассвете на горизонте появлялся парус надежды.

Но однажды на море разразился большой шторм. Целую ночь бушевала стихия. Корабль, как щепку, носило по волнам. А наутро, когда шторм утих, и появилось солнце, жители, как обычно, вышли на берег встречать алые паруса. Но горизонт был чист. И только волны вынесли на берег сорванные с мачт косынки. Люди стали носить их на шее как символ надежды, счастья, веры и добра. И люди в красных галстуках стали как бы частью этого корабля, и повсюду, где бы они ни появлялись, помогали окружающим, приносили добро и справедливость.

ЛЕГЕНДА О ЗВЕЗДЕ

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

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

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

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

ПЕСЕННИК

ГИМН ЕЛАНЧИКА

Здесь сосны задевают облака
И здесь друзей найдёшь наверняка.
Здесь горы и уральский наш магнит
И озеро так ласково манит.
А на тропиночке маленький мальчик
Он влюбился в наш милый Еланчик.
А на тропиночке маленький мальчик
Он влюбился в наш милый Еланчик.
Здесь чудеса бывают каждый день
И здесь живёт тот сказочный олень.
Здесь вечером невиданна краса
И звёздами распишут небеса.
И золотистый цветёт одуванчик
Я люблю тебя добрый Еланчик.
И золотистый цветёт одуванчик
Я люблю тебя добрый Еланчик.
Здесь радуга играет и цветёт
И хочется сюда нам каждый год.
Здесь люди небывалой красоты
И здесь всегда сбываются мечты.
А на озере солнечный зайчик
Я люблю тебя славный Еланчик.
А на озере солнечный зайчик
Я люблю тебя славный Еланчик

ОРКЕСТР

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

Смотрели мы в одно окно
И иногда даже получалось.

припев:

Не забывайте, что мы все вместе!

Не забывайте, что мы друзья!

Не забывайте, что мы оркестр!

Не забывай, что ты -это я!

Мы все вырастем

Это не изменить...

Уходит детство в никуда.

У нас у всех тревоги свои,

Но мы же вместе навсегда.

припев:

Не забывайте, что мы все вместе!

Не забывайте, что мы друзья!

Не забывайте, что мы оркестр!

Не забывай, что ты -это я!

Не разойтись нам никогда.

На небе встретимся мы снова.

Ведь вы же все мои друзья

У нас у всех одна дорога.

припев:

Не забывайте, что мы все вместе!

Не забывайте, что мы друзья!

Не забывайте, что мы оркестр!

Не забывай, что ты -это я!

МЫ-ВОЖАТЫЕ

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

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

И живется нам на свете интересно,
Нам нагрузки перегрузки нипочём,
Мы - вожатые, а значит всем известно.
Что кипит из нас энергия ключом.

Мы наверно не смогли бы жить иначе.
Наш характер нам покоя не дает.
Мы вожатые, а что же это значит,
Значит мы не унывающий народ.

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

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

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

АЛЫЕ ПАРУСА

Ребята, надо верить в чудеса,
Когда-нибудь весенним утром ранним
Над океаном алые взметнутся паруса,
И скрипка пропоёт над океаном.
Над океаном алые взметнутся паруса,
И скрипка пропоёт над океаном.
Не три глаза, ведь это же не сон,
И алый парус правда гордо реет,
В той бухте, где отважный Грей
Нашел свою Ассоль,
В той бухте, где Ассоль
Дождалась Грея.
В той бухте, где отважный Грей
Нашел свою Ассоль,
В той бухте, где Ассоль
Дождалась Грея.
С друзьями легче море переплыть
И есть морскую соль, что нам досталась,
А без друзей на свете
Было б очень трудно жить,
И серым стал бы даже алый парус.
А без друзей на свете
Было б очень трудно жить,
И серым стал бы даже алый парус.
Узнаешь зло, без этого нельзя,
Ведь люди не всегда бывают правы,
Но зла вы никому не причиняйте никогда,
И пусть не станет серым алый парус.
Но зла вы никому не причиняйте никогда,
И пусть не станет серым алый парус.
Когда-то, где-то счастье ты найдёшь,
Узнаешь Грея и Ассолью станешь,
В свою мечту ты веришь,
И её ты не предашь,
Гори, гори под солнцем алый парус.
В свою мечту ты веришь,
И её ты не предашь,
Гори, гори под солнцем алый парус.
Ребята, надо верить в чудеса,
Когда-нибудь весенним утром ранним
Над океаном алые взметнутся паруса,
И скрипка пропоёт над океаном.
Над океаном алые взметнутся паруса,
И скрипка пропоёт над океаном.

ЭТОТ ЛАГЕРЬ САМЫЙ ЛУЧШИЙ

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

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

Припев:

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

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

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

Припев:

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

Припев:

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

КТД

Название и форма КТД	«Давайте познакомимся!» – игра.
Цель	-создание условий для сплочения детского коллектива; -создание условий для выявления лидеров детского коллектива; -формирование у детей навыка работы в группах, умения принятия коллективных решений в процессе обсуждения.
Возраст участников	старший
Оборудование	Карточки для команд,
Подготовительный этап	Обсуждение и выбор идеи мероприятия, формы мероприятия с помощью метода «Шести шляп»
Организационный этап	Сбор информации, предупреждение вожатых других отрядов и администрации, подготовка раздаточных материалов
Проведение КТД	<p>Вожатый 1: К нам! Сюда! Собирайся народ!</p> <p>Вожатый 2: Ну вот, наконец, явились! А мы думали – вы заблудились!</p> <p>Вожатый 1: А всё-таки на свете придумано не зря, Что приезжают дети на лето в лагеря.</p> <p>Вожатый 2: Входите сюда весёлой гурьбой, Улыбку и песню возьмите с собой!</p> <p>Вожатый 1: Ну, что, ребята! Вы приехали в лагерь, и именно здесь ожидают вас таинственные приключения, незабываемые встречи и удивительные испытания. Сейчас вас ждет небольшое испытание, оно поможет вам лучше узнать лагерь и людей, который будут вас окружать на протяжении смены!</p> <p>Вожатый 2: Вам нужно поделиться на 3 команды. Я вам дам листочек с необычными вопросами. Ваша задача: как можно быстрее найти ответы на вопросы. Как только найдете все ответы, возвращаетесь в корпус. Мы вас будем здесь ждать!</p> <p><u>Образец:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Сколько урн на территории лагеря? 2. Как зовут начальника лагеря? 3. Какой размер обуви у физрука? 4. Какой адрес у нашего летнего лагеря? 5. Любимый цвет начальника лагеря? 6. Сколько метров в самой длинной заасфальтированной дорожке лагеря? 7. Какого цвета занавески в комнате медика? 8. Умеет ли плавать шеф-повар? 9. Как зовут шеф-повара? 10. Сколько окон в здании столовой? 11. Сколько ступенек у парадного входа? 12. Как зовут организаторов? 13. Сколько скамеек на игровой площадке? 14. Как зовут старшую вожатую? 15. Какого цвета глаза у воспитателя 1 отряда?

	<p>16.Какой размер обуви у воспитателя 2 отряда?</p> <p>17.Какого цвета скамейка возле медпункта?</p> <p>18.Какая любимая песня у воспитателя 4 отряда?</p> <p>19.Сколько дверей в музыкальном зале?</p> <p>20.Какие фрукты любит воспитатель 5 отряда?</p> <p>Вожатый 1: Сейчас, когда обе команды закончили, мы проверим верность ваших ответов! Нам нужно 5 минут на проверку.</p> <p>Вожатый 2: Ребята, мы всё проверили! Обе команды выполнили всё верно! Молодцы!</p>
Анализ КТД	<p>Проведение рефлексии с помощью метода «Незаконченное предложение».</p> <p><i>Больше всего мне понравилось...</i></p> <p><i>Мне не понравилось...</i></p> <p><i>Я думаю, что нам нужно поработать над...</i></p>

Название и форма КТД	«Канцелярские потехи!» – игра-турнир.
-----------------------------	---------------------------------------

Цель	-создание условий для сплочения детского коллектива; -формирование у детей навыка работы в группах, умения принятия коллективных решений в процессе обсуждения; -воспитание целеустремленности, быстроты, смелости в преодолении препятствий, командного духа.
Возраст участников	младший/средний/старший
Оборудование	Канцелярия, газеты
Подготовительный этап	Обсуждение и выбор идеи мероприятия, формы мероприятия с помощью метода «Мозговой штурм»
Организационный этап	Подготовка раздаточных материалов и помещения для проведения
Проведение КТД	<p>Вожатый: Ребята скажите, пожалуйста, а что такое канцелярские принадлежности?</p> <p>- А что такое канцелярия, как известно, это отдел учреждения, ведающий служебной перепиской, оформлением текущей документации. Но нельзя вести всю «бумажную работу без канцелярских принадлежностей. А под потехой понимаем забаву, развлечение. Так давайте устроим развлекательную программу, воспользовавшись канцелярскими принадлежностями. Ведь канцелярскими товарами можно выполнять другие работы, например, карандашом почесать спину. Ну что ж, а для нашей игры мне понадобится две команды. Для начала я попрошу вас придумать название для своих команд.</p> <p>Вожатый: приступим к первому испытанию:</p> <p>«Угадай, сколько!» В коробках лежат скрепки и кнопки. Игроки должны на глаз определить, сколько предметов находится в каждой коробке: выигрывает тот, кто наиболее точно угадает.</p> <p>«Путешествие с газетой в руках» Участники конкурса садятся в плотную между двумя соседями. Каждому участнику выдается многостраничная газета, в которой перепутаны все страницы, а некоторые перевёрнуты вверх тормашками. По команде игроки должны привести газету в надлежащий вид, не покидая своих мест: кто быстрее справится с задачей.</p> <p>«Собери самую длинную!» Каждая команда должна за определенный участок времени собрать цепь из скрепок: у кого длиннее.</p> <p>«Собери ручки» Каждой команде предлагается куча разобранных ручек, разных по форме, цвету, размерам. Необходимо из отдельных частей собрать эти целые пишущие принадлежности: кто быстрее.</p> <p>«Быстрый ластик» Участники команды должны взять в руки ластик и как можно быстрее удалить все линии от карандаша на представленном чертеже.</p> <p>«Картина из кнопок» Рисовать можно многими вещами. В том числе кнопками. Нарисовать кнопками картину на определенную тему: у кого интереснее.</p> <p>«Длинная спираль» Необходимо заточить точилкой карандаш так, чтобы образовалась</p>

	<p>непрерывная стружка: у кого длиннее.</p> <p>«Бумага» Вырезать ножницами из бумаги оригинальную фигуру: кто интереснее.</p> <p>«Линейка» Раздаются для каждой команды рисунок длинной ломаной кривой (одинаковые каждой команде). Взяв линейки, они должны, измеряя длины отдельных прямых, определить длину всей ломаной: кто точнее.</p> <p>«Лекало» Командам нужно нарисовать рисунок через заданные точки, состоящий из кривых линий. Командам нужно нарисовать рисунок через заданные точки, состоящие из кривых линий. Для этого ведущий раздаёт листы с нанесенными точками. У кого кривые линии образуют наиболее красивый рисунок – победитель.</p> <p>«Собери тетрадь» перед каждой командой лежит разобранная тетрадь: листы и две скобки. Участникам необходимо выполнить нелёгкую задачу – быстрее других собрать целую тетрадь.</p> <p>«Конверт» командам предлагается разработать эскиз новой формы почтового конверта: у кого оригинальнее.</p> <p>«Органайзер» Играет один участник, которому завязывают глаза. На столе расположены канцелярские принадлежности, но помимо них есть и лишние предметы. Участники на ощупь должны выбрать только необходимые принадлежности.</p>
Анализ КТД	<p>Проведение рефлексии с помощью метода «Незаконченное предложение».</p> <p><i>Больше всего мне понравилось...</i></p> <p><i>Мне не понравилось...</i></p> <p><i>Я думаю, что нам нужно поработать над...</i></p>

Название и форма КТД	«Кросс-вопрос!» – интеллектуальный марафон.
Цель	<p>-развитие интеллектуальных способностей;</p> <p>-создание условий для сплочения детского коллектива;</p> <p>-формирование у детей навыка работы в группах, умения принятия коллективных решений в процессе обсуждения;</p> <p>-воспитание целеустремленности, быстроты, смелости в преодолении</p>

	препятствий, командного духа.
Возраст участников	средний/старший
Оборудование	Карточки для команд, раздаточный материал
Подготовительный этап	Обсуждение и выбор идеи мероприятия, формы мероприятия с помощью метода «Мозговой штурм»
Организационный этап	Подготовка карточек, раздаточных материалов и помещения для проведения мероприятия, распределение обязанностей между вожатыми
Проведение КТД	<p>Ведущий:</p> <p>- Поспешите все на кросс! Начинаем «кросс-вопрос»! Участники кросса, Не бойтесь вопросов, Решайте задачи, Желаю удачи!</p> <p>- Дорогие зрители, бурными аплодисментами поприветствуем участников интеллектуальной игры «Кросс-вопрос». Это команды...(названия отрядов).</p> <p>- А это самое справедливое в нашем лагере жюри, которое будет оценивать знания и способности наших игроков. (Представляет жюри.)</p> <p>Конкурс «Самые-самые»</p> <p>Ведущий. Я вручаю капитанам команд свистки. Ими они будут оповещать о готовности своей команды к ответу. Кто первый правильно отвечает, тот приносит своей команде 1 балл. Условия понятны? Начали!</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Самый известный мультипликатор? (Уолт Дисней) 2. Самая веселая цирковая профессия? (Клоун) 3. Самая высокая океанская волна? (Цунами) 4. Самая близкая к Земле звезда? (Солнце) 5. Самая вкусная защита от кариеса? («Орбит») 6. Самая знаменитая картина Леонардо да Винчи? (Джоконда) 7. Самый тяжелый период в жизни бородатых мужчин? (Эпоха Петра I) 8. Самая ядовитая вдова? (Паук «Черная вдова») 9. Самое первое одеяние человека? (Пеленка) 10. Самое «находчивое» соревнование? (КВН) 11. Самая высокая гора на Земле? (Эверест) 12. Самое упрямое домашнее животное? (Осел) 13. Самая длинная змея? (Анаконда) 14. Самое глубокое озеро на Земле? (Байкал) 15. Самая умная машина? (Компьютер) 16. Самый южный материк? (Антарктида) 17. Самое колючее растение на подоконнике? (Кактус) 18. Самый главный бог древних славян? (Перун) 19. Самый большой остров? (Гренландия) 20. Самая крупная ягода? (Тыква) 21. Самое высокое сооружение Москвы? (Останкинская телебашня.) 22. Самый короткий месяц в году? (Февраль) 23. Самый веселый жанр пьесы? (Комедия) 24. Самая хищная рыба? (Акула) 25. Самый распространенный механизм времени? (Часы)

26. Самый первый космонавт, вышедший в открытый космос? (Леонов)
27. Самые известные соревнования в Элладе? (Олимпийские игры.)
28. Самый известный роман в стихах? (А. С. Пушкин. «Евгений Онегин».)
29. Самый известный враль? (Барон Мюнхгаузен.)
30. Самое медлительное животное? (Трехпалый ленивец.)
31. Самый смешной день в году? (1 апреля)
32. Самое высокое растение мира? (Эвкалипт)
33. Самое толстое растение мира? (Баобаб)
34. Самые известные слова Ю.Гагарина? («Поехали!»)

Подведение итогов.

Конкурс «Мульти-пульти»

Ведущий. Все вы любите мультфильмы и хорошо знаете реплики мультперсонажей. Ответьте, кому из героев мультфильмов принадлежат слова:

1. «Дело житейское!» (Карлсон)
2. «Это неправильный бутерброд!» (Кот Матроскин.)
3. «Ни-че-го я не хочу!» (Принцесса из м/ф «Бременские музыканты».)
4. «Ребята, давайте жить дружно!» (Кот Леопольд)
5. «Ну, чумадан, погоди!» (Волк)
6. «Скушай, доченька, яйцо диетическое» (Король из м/ф «Бременские музыканты».)
7. «Я на солнышке лежу». (Черепаша и Лвенок.)
8. «А вы были на Таити?» (Попугай Кеша.)
9. «Живу я как поганка, а мне летать охота». (Водяной)
10. «Расскажи, Снегурочка, где была?» (Заяц)

Подведение итогов.

Конкурс «Говорящие фамилии»

Ведущий. Занятия этих людей являются анаграммами их имен и фамилий. Ваша задача — по фамилии вычислить профессии.

1. Рапов (повар).
2. Катадов (адвокат).
3. Кологин (кинолог).
4. Печкин (печник).
5. Реженин (инженер).
6. Досадов (садовод).
7. Вертерина (ветеринар).
8. Тильдоев (водитель).
9. Процедова (продавец).
10. Лобыров (рыболов).
11. Архипова (повариха).

Подведение итогов.

Конкурс «Вопросы с подвохом»

1. Когда человек бывает в комнате без головы? (Когда высовывает ее из окна.)
2. Что надо делать, чтобы четыре парня остались в одном сапоге? (Снять с каждого по сапогу.)
3. Когда коня купают, какой он бывает? (Мокрый)
4. В каком году люди едят больше обыкновенного? (В високосном)
5. Какой болезнью на земле никто не болел? (Морской)
6. Что становится больше, если его поставить вверх ногами? (Число 6)
7. Когда часовой ходит вверх головой? (Всегда)
8. Что общего у крокодила и чемодана? (Кожа)
9. Что у зайца позади, а у цапли впереди? (Буква Ц)

10. Как спрыгнуть с десятиметровой лестницы и не ушибиться? (Нужно прыгать с нижней ступеньки.)
11. Сколько месяцев в году имеют 28 дней? (Все месяцы)
12. Собака была привязана к десятиметровой веревке, а прошла 300 метров. Как ей это удалось? (Веревка не была ни к чему привязана.)
13. У трех трактористов есть брат Иван, а у Ивана братьев нет. Может ли такое быть? (Да, если трактористы — женщины.)
14. Что в России на первом месте, а во Франции на втором? (Буква Р)
15. Маленький, серенький, на слона похож. Кто это? (Слоненок)
16. Как называется костюм для тех, кто бывает выше всех и ниже всех? Это слово переводится с греческого, как «человек в лодке». (Скафандр)
17. Всем известно, что у Чебуручки две правые ноги, две левые ноги, две ноги спереди и столько же сзади. Сколько ног у Чебуручки? (Четыре)
18. Как нужно бросить камень, чтобы он вернулся? (Вверх)
19. У меня две монеты на общую сумму 15 копеек. Одна из них не пятак. Что это за монеты? (Другая монета пятак, а первая — 10 копеек.)
20. Что можно приготовить, но нельзя съесть? (Уроки)

Подведение итогов.

Конкурс «Алфавитная всякая всячина в загадках»

- А. Полосатый карапуз. (Арбуз)
- Б. Надрывается, орет, соням спать не дает. (Будильник)
- В. Закружу, заверчу, в небеса улечу. (Вертолет)
- Г. Ящик на коленях скачет — то поет, то горько плачет. (Гармонь) Д. Никого не обижает, а все ее толкают. (Дверь)
- Е. Что за девица?
Ничего сама не шьет,
А в иголках круглый год. (Ежиха)
- Ё. Колюч, да не еж. (Ерш)
- Ж. В золотой клубочек спрятался дубочек. (Желудь)
- З. Свернешь — клин, развернешь — блин. (Зонт)
- И. Одежду всем дала, а сама гола. (Игла) К. Сделал дыру, вырыл нору,
Солнце сияет, а он и не знает. (Крот) Л. Себе ничего не берет — все другим отдает. (Ложка)
- М. Раскаленная стрела дуб свалила у села. (Молния)
- Н. На пяти проводах отдыхает стая птах.
(Ноты)
- О. Что такое перед нами:
Две оглобли за ушами,
На глазах по колесу
И сиделка на носу? (Очки)
- П. В поле лестница лежит,
Дом по лестнице бежит. (Поезд)
- Р. Кто ни прикасается —
За того цепляется. (Репейник)
- С. На сучках висят шары, посинели от жары.
(Сливы) Т. Нахмурится, насупится,
В слезы ударится — ничего не останется. (Туча)
- У. От огня происхожу, от огня и умираю. (Уголь)
- Ф. Днем спит, ночью летает,
Прохожих пугает. (Филин)
- Х. В нашей кухне целый год
Дед Мороз в шкафу живет. (Холодильник)

	<p>Ц. Сговорились две ноги Делать дуги и круги. (Циркуль) Ч. Из горячего колодца Через нос водица льется. (Чайник) Ш. На квадратиках доски Короли свели полки. Нет для боя у полков Ни патронов, ни штыков. (Шахматы) Щ. Костяная спинка, На спине щетинка. (Щетка зубная) Э. К нам во двор забрался крот, Роет землю у ворот. Тонна в рот земли войдет, Если крот раскроет рот. (Экскаватор) Ю. Кручусь, верчусь, И мне не лень Вертеться целый день. (Юла) Я. Если б не было его, Не сказал бы ничего. (Язык) Подведение итогов.</p> <p>Жюри объявляет результаты игры. Поощрение и награждение участников.</p>
Анализ КТД	<p>Проведение рефлексии</p> <ul style="list-style-type: none"> - Что понравилось в игре и почему? - Что учесть на будущее? Ваши предложения. - Оценка коллективно-творческой деятельности.

Название и форма КТД	«Веселая ярмарка» – станционная игра.
Цель	-выявление спортивных, творческих и интеллектуальных способностей детей; -гармоничное развитие всех сторон личности
Возраст участников	младший/средний
Оборудование	реквизит для конкурсов на станциях; карта станций; призы для аукциона; игрушечные деньги; призы «на продажу».
Подготовительный этап	Обсуждение и выбор идеи мероприятия, формы мероприятия с помощью метода «Шести шляп»
Организационный этап	Подготовка реквизита и площадки для проведения мероприятия, распределение обязанностей между вожатыми
Проведение КТД	<p>Вожатый: сообщение ребятам правил праздника, показ на карте станций, где расположены «магазины».</p> <p>Хождение по станциям: («Плата» за выполнение задания может зависеть от его сложности. Если</p>

задание предполагает соревнование между несколькими участниками, победитель получает основной «денежный» приз, остальные участники обязательно награждаются небольшими поощрительными призами. Участник, заработавший «деньги» на «станции», не может повторно участвовать в том же конкурсе.)

1. Станция скороговорок.

Участникам предлагается вытянуть из мешочка листок с написанной скороговоркой и произнести ее.

Примеры скороговорок

На мели мы лениво налима ловили.

Налима сменяли вы мне на линия.

Полили ли лилию? Видели ли Лидию?

Кавалеры к королеве

Приплывали в каравелле.

Шакал шагал, шакал скакал.

Стоит поп на копне, колпак на попе,

копна под попом, поп под колпаком.

Пакет под попкорн.

У Сашки в кармашке шишки и шашки.

Все скороговорки не переговоришь, не перевыскаговоришь.

Купили Валерику и Вареньке

Варежки и валенки.

Купи кипу пик.

2. Станция частушек.

Участникам предлагается спеть любую частушку и получить за это приз.

3. Станция загадок.

Участникам предлагается отгадать загадку. Отгадавшие (возможно, сразу несколько человек) получают приз.

Примеры загадок с подвохом

Кто любит по ветвям носиться?

Конечно, рыжая... (*Белка*)

В малине понимает толк

Хозяин леса, бурый... (*Медведь*)

Кто стучит, как в барабан?

На сосне сидит... (*Дятел*)

Кто не дружит с ярким светом,

Под землей зимой и летом?

Носом он изрыл весь склон.

Это просто серый... (*Крот*)

Кто в лесу дрожит под елкой,

Чтоб не встретиться с двустволкой?

Скачет полем, осмелев.

Этот зверь зовется... (*Заяц*)

Этот зверь зимою спит,

Неуклюжий он на вид.

Любит ягоды и мед.

А зовется... (*Медведь*)

В чаще, голову задрав,

Воет с голоду... (*Волк*)

Дочерей и сыновей

Учит хрюкать... (*Свинья*)

С пальмы вниз, на пальму снова,

Ловко прыгает... (*Обезьяна*)
Хвост веером, на голове корона,
Нет прекрасней птицы, чем... (*Павлин*)

4. Станция оригами.

Участникам предлагается сделать фигурку из бумаги (с помощью ведущего или самостоятельно).

5. Аттракцион «Ручной гольф».

Для конкурса необходимо изготовить из обувной коробки ручной гольф. Для этого коробка переворачивается вверх дном и на дне вырезается отверстие, в которое должен свободно проходить мячик для большого тенниса. Крышка от коробки укладывается на нее горкой, чтобы по крышке можно было вкатить мячик.

Задание участникам — закатить мячик в коробку.

6. Аттракцион «Лопни, шарик!».

Каждому игроку к правой ноге (к щиколотке) привязывается воздушный шарик. После стартового сигнала все участники стараются пробить шарики других игроков и уберечь свой шарик. Игроки, у которых лопнул воздушный шарик, выбывают из игры. Последний человек, оставшийся в игре, объявляется победителем. Поощрительные призы получают все участники.

7. Аттракцион «Петушки».

На земле рисуется круг диаметром 2 м. В конкурсе одновременно участвуют два человека. Каждый участник становится на правую ногу, придерживая за щиколотку левую ногу правой рукой. Левая рука прячется за спину. Цель игроков — вытолкнуть соперника за пределы круга. Сделавший это объявляется победителем. Кроме того, проигравшим считается участник, во время «боя» отпустивший левую ногу или воспользовавшийся помощью рук.

8. Аттракцион «Сорви шапку».

Ведущий вызывает двух соперников и надевает им на голову шапки. Левую руку каждый участник прижимает к телу и не имеет права пользоваться ею во время игры. Задача игроков — правой рукой сорвать шапку соперника, сохранив при этом на голове собственную. Выигравшим объявляется участник, первым выполнивший игровое задание.

9. Аттракцион «Кольцеброс».

Для игры необходимо сделать несколько колец из толстой веревки. Задание участникам — накинуть веревочное кольцо на врытую в землю палку.

10. Станция Скоморохи.

На этой станции участникам предлагается показать короткий эстрадный номер (спеть песню, рассказать стихотворение, показать пантомиму и т.п.).

11. Станция хитрых задач.

Участникам предлагается решить задачу. Нашедшие правильный или оригинальный ответ к задаче (возможно, сразу несколько человек) получают приз.

Примеры задач

Какие часы показывают точное время только два раза в сутки?

Ответ: часы, которые остановились.

Что легче: килограмм ваты или килограмм железа?

Ответ: они имеют равный вес.

Когда черной кошке легче всего пробраться в дом?

Ответ: когда дверь открыта.

Как написать слово «мышеловка» пятью буквами?

Ответ: кошка.

Каких камней в море нет?

Ответ: сухих.

Какие три числа, если их сложить или перемножить, дают один и тот же результат?

Ответ: 1, 2 и 3.

Когда руки бывают местоимениями?

Ответ: когда они вы-мы-ты.

Какое женское имя состоит из двух букв, которые дважды повторяются?

Ответ: Анна, Алла.

Одно яйцо варится 4 минуты. Сколько минут надо варить 6 яиц?

Ответ: 4 минуты.

Где край света?

Ответ: там, где начинается тень.

12. Станция Стихоплеты.

Участникам предлагается сочинить четверостишие, содержащее пару заданных рифм.

13. Станция Географическое общество.

Участникам задаются вопросы. Ответившие на вопрос получают приз.

Примеры вопросов

Сколько всего материков? (*Шесть*)

Какие вы знаете океаны? (*Тихий, Индийский, Атлантический, Северный Ледовитый*)

Где находится Бразилия? (*В Латинской Америке*)

Столица Франции? (*Париж*)

Столицей какого государства является город Брюссель? (*Бельгии*)

Жители этой страны называют ее Суоми, а как мы называем эту страну? (*Финляндия*)

Какую страну называют Страной восходящего солнца? (*Японию*).

Самая высокая в мире гора? (*Эверест*).

В какой стране находится город Сидней? (*В Австралии*)

Как называется нулевая параллель? (*Экватор*).

15. Конкурс Попади в цель.

Для конкурса необходима игра «Дартс». Участники соревнуются в бросании дротиков в цель и получают вознаграждение, зависящее от меткости их броска.

16. Конкурс Поймай конфету.

К одному концу нитки привязывается конфета, другой конец необходимо закрепить на козырьке кепки так, чтобы конфета оказалась на уровне подбородка человека, надевшего кепку. Участники конкурса по очереди надевают на голову кепку и стараются ртом, без помощи рук, поймать конфету. Тот, кому это удастся, получает приз.

Одновременно со станциями начинают работать «магазинчики». Их лучше всего разместить в различных местах и разделить по ассортименту «продаваемых» товаров.

Образец:

- кафе («продажа» соков, газированной и минеральной воды (в стаканах), различных булочек и бутербродов). Желательно рядом с ним поставить несколько столиков или организовать «кафе» прямо в столовой;
- продуктовый киоск («продажа» шоколадок, конфет, жвачек);
- «тысяча мелочей» («продажа» мелких призов — канцелярских принадлежностей, небольших игрушек и т.п.);
- книжная лавка («продажа» небольших книжек, кроссвордов, журналов);

	<ul style="list-style-type: none"> • беспроигрышная лотерея (розыгрыш различных призов). <p>Аукцион «Кот в мешке» Аукцион проводится для ребят, не успевших истратить заработанные «деньги». Интерес аукциона состоит в том, что лот не показывается участникам до конца розыгрыша. Ведущий лишь дает примерное или шуточное описание предмета и называет его начальную стоимость. Участники предлагают свои ставки и тот, кто сообщит наибольшую сумму, получает разыгрываемый предмет и узнает, что это такое. Таким образом, в аукционе может быть разыграно 5—10 лотов. При этом необходимо чередовать ценные и смешные призы.</p> <p><i>Образец лотов и шуточных описаний к ним:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • предмет съедобный и всем нам необходимый (<i>соль</i>); • нечто липкое (<i>конфета</i>); • маленькое, которое может стать большим (<i>воздушный шарик</i>); • предмет делового человека (<i>блокнот</i>); • предмет для тех, кто хочет оставить свой след (<i>цветной мелок</i>); • набор юного художника (<i>карандаш и лист бумаги</i>); • набор юного писателя (<i>карандаш и лист бумаги</i>); • набор юного математика (<i>карандаш и лист бумаги</i>); • предмет для утоления голода (<i>хлеб</i>).
Анализ КТД	<p>Проведение рефлексии</p> <ul style="list-style-type: none"> - Что понравилось в игре и почему? - Что учесть на будущее? Ваши предложения. - Оценка творческой деятельности.

Название и форма КТД	«Стартинэйджер» - конкурс
Цель	<ul style="list-style-type: none"> - Пропаганда здорового образа жизни. - Сплочение коллектива через совместную деятельность, создание условий для раскрепощения, выявление лидеров. - Развитие творческих способностей.
Возраст участников	младший
Оборудование	Плакаты, презентация, музыка
Подготовительный этап	Обсуждение и выбор идеи мероприятия, формы мероприятия с помощью метода «Мозговой штурм»
Организационный этап	Подготовка раздаточных материалов, музыки, помещения для проведения
Проведение КТД	<p>Ведущий 1: Добрый вечер, Еланчик! Мы приветствуем Вас в программе «Орел и Решка. Кругосветное путешествие!»</p> <p>Ведущий 2: Правила изменились и сегодня мы с вами посетим страны, где так любят танцевать, а от танцев становится жарко даже в тех странах, где -40</p> <p>Вед 1: Но сначала правила</p> <p>Самое главное: танцевать, танцевать и еще раз танцевать, и никогда не останавливаться</p> <p>Вед 2: Наше путешествие будет состоять из 5 этапов, жюри будет ходить и раздавать жетоны за самые интересные и жаркие танцы. Они оценивают ваши костюмы и то, как Вы танцуете.</p> <p>Представляем Вам наше многоуважаемое жюри:</p> <p>Ирина Фавадисовна – старший воспитатель</p> <p>Екатерина – спортивный инструктор</p> <p>Варвара – старший вожатый</p> <p>Ведущие оба: И мы начинаем!</p> <p>Вед 1: А первый этап – это визитки наших стран. Мы узнаем какая культура в этих странах и чем так манит туристов в эти замечательные страны!</p> <p>Вед 2: Давай начнем с жаркой Бразилии? И мы приглашаем 13 отряд (Бразилия)</p> <p>Вед 1: Ох, ну и жарко же стало, и это от танцев, а не только из-за погоды!</p> <p>Вед 2: Да, ты совершенно права, давай полетим в Норвегию, немного охладимся!</p> <p>Вед 1: Хорошая идея! Ждем на сцене 12 отряд! (Норвегия)</p>

Вед 2: Ты заешь, а от таких танцев, мне совсем не холодно, как я думала.

Вед 1: Даа, я тоже совсем не замерзла, ну что полетели путешествовать дальше?

Вед 2: Полетели в Европу, а именно в Германию! Говорят, там очень все строго, но только не в танцах! Они вкладывают туда свою душу.

Вед 1: Полетели, всегда мечтала там побывать! Приглашаем на сцену 18 отряд (Германия)

Вед 2: И правда, ты была права! Очень эмоциональный танец! О, а полетели на Восток? В Индию?

Вед 1: Здравствуй! Наконец увижу индийский танец вживую, а не в телевизоре, смотря сериал! (14 отряд – Индия)

Вед 2: Дааа, увидеть такой танец вживую очень многого стоит! Хочу научиться танцевать также!

Вед 1: А я бы хотела научиться танцевать Шотландский танец, юбки в клетку, под знамениту волынку!

Вед 2: Так чего же мы ждем, летим скорее туда! А представит нам эту страну 15 отряд (шотландия)

Вед 2: Куда мы отправимся дальше?

Вед 1: Хмм.. Во Францию!

Вед 2: Увидеть Париж и умереть! – крылатая фраза, любимая поэтами и людьми искусства. Кроме этого Франция всегда будет ассоциироваться с Орлеанской девой, тремя мушкетерами и парижскими тайнами.

Вед 1: А представит нам эту страну 16 отряд (Франция)

Вед 2: Ты заметила какая музыка? Красивая и нежная

Вед 1: Конечно, как сам танец.

Вед 2: Смотри мы на восток. Нас встречает Китай.

Вед 1: Восток – дело тонкое, утверждают древние мудрецы. И эта фраза, о такой стране, как Китай. Одним из самых главных достояний этого народа является Великая Китайская стена – архитектурный памятник.

Вед 2: А представит нам эту страну 17 Отряд (Китай)

Вед 1: Какой красивый танец, прям заряжает!

Вед 2: Смотри, мы познакомились со всеми странами, узнали их культуру и кто как танцует!

Вед 1: Да ты права, и мы начинаем 2 этап.

Вед 2: Задание очень простое. Мы называем фигуру, а вы танцуя её нам показываете. Не бойтесь креативить! Жюри это точно оценит!

- Квадрат
- Тугольник
- Овал
- Ромб
- Круг

Вед 1: Ребята, вы большие молодцы! А что на счет конкурса капитанов?

Вед 2: Совсем забыла, конечно же он будет, и так ребята слушаем правила 3 этапа. Лидеры каждого отряда в течении 1 музыкальной композиции танцуют в кругу отряда, как только музыка меняется лидеры, переходят в круг другого отряда и продолжают задавать ритм и движения другому отряду. Лидеры двигаются 1 круг (по всем отрядам) по часовой стрелке

Вед 1: Вот это да, ты видела какие сложные и красивые движения были в их танцах!

Вед 2: Конечно, это невозможно было не заметить, Ведь так, Жюри?!

Вед 2: А теперь давай посмотрим знают ли они танцы народов мира!

Включается музыка, команды слушают музыку и исполняют отрывки

	<p>народных танцев.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Цыганочка • Лезгинка • Восточный • Ламбада • Рок-н-рол • Танец маленьких утят <p>Жюри оценивает точность исполнения танцев, разнообразие танцевальных движений.</p> <p>Вед 1: А мы приблизились к завершающему 5 этапу. Вам предстоит показать танец тех личностей, которых мы назовем</p> <p>Вед 2: Вы готовы? Тогда мы начинаем!</p> <ul style="list-style-type: none"> • Танец роботов • Танец фикисков • Танец человека, у которого сломана рука • Танец человека, которому холодно <p>Вед 1: Вот и закончился наш завершающий 5 этап, и пока жюри подводит итоги, мы предлагаем станцевать танец, который знают все дети и вожатые!</p> <p>Вед 2: (Подведение итогов)</p> <p>Вед 1: Вот и закончилась наша программа «Орел и решка. Кругосветное путешествие» До новых встреч, дорогие друзья</p>
Анализ КТД	<p>Проведение рефлексии с помощью метода «Незаконченное предложение».</p> <p><i>Больше всего мне понравилось...</i></p> <p><i>Мне не понравилось...</i></p> <p><i>Я думаю, что нам нужно поработать над...</i></p>

Название и форма КТД	«День смеха»
Цель	<ul style="list-style-type: none"> - создание праздничной атмосферы; - активизация досуговой деятельности детей; - формирование положительных чувств и эмоций; - выявление творческих и артистических способностей детей.
Возраст участников	средний/старший
Оборудование	Одежда, ведра, тряпки
Подготовительный этап	Обсуждение и выбор идеи мероприятия, формы мероприятия с помощью метода «Мозговой штурм»
Организационный этап	Подготовка помещения для проведения, распределение ролей
Проведение КТД	<p>Уборщица: (ходит, убирается по сцене, в это время на сцене стоят команды) Намусорили, ходи теперь убирай за ними, что за люди?! Нет, ты посмотри! Бумажек то сколько!</p> <p>Один из участников команды (тихо, заикаясь): Извините, у нас тут КВН идет.</p> <p>Уборщица: А мне то что, вы мне не мешаете.</p> <p>Другой участник команды (нагло): А вы нам немного да. Вообще-то трансляция на всю страну идет.</p> <p>Уборщица (уборщица, поднимает голову, делает удивленные глаза): На всю страну?! А что ж вы раньше то не сказали?</p> <p>Третий участник команды: Вот сейчас говорим (смеются).</p> <p>Уборщица: И что вы будете показывать?</p> <p>Четвертый участник команды (громко): А сейчас — танец!</p> <p>Ведущий (громко): А сейчас у нас разминка — танец!</p> <p>Уборщица (довольно): А я пока посижу, погляжу на вас.</p> <p>Выступление 1 команды.</p> <p>Уборщица (с презрением): Не, мне не понравилось. (с иронией) Уважаемые члены жюри, а вам?</p> <p>Члены жюри делают недовольные гримасы, качают головой.</p> <p>Уборщица: Что вы еще приготовили?</p> <p>На сцену выходит другая команда.</p> <p>Участник команды (не смело): У нас сценка.</p> <p>Ведущий: Время сценки.</p> <p>Выступление 2 команды.</p> <p>Кто-то из членов жюри: Уже лучше, но не смешно.</p> <p>Остальные члены жюри соглашаются, и молча кивают головой.</p> <p>Другой член жюри: Что вы нам еще покажете.</p> <p>Из-за кулис участник третьей команды говорит (очень тихо и сильно заикаясь, даже не показал лица): Песня.</p> <p>Ведущий (с иронией): А мы еще умеем петь.</p> <p>Выступление 3 команды.</p> <p>Уборщица: Если я посмеялась, это еще не значит, что мне понравилось (в конце широко улыбается).</p>

	<p>Ведущий: А сейчас, дорогие жюри, вам нужно оценить наши участников и выбрать победителя.</p> <p>Уборщица: Пока вы решаете, я тоже покажу, что умею (выходит на сцену с сольным номер, рассказывает очень смешной анекдот).</p> <p>Звучит анекдот от уборщицы.</p> <p>Ведущий: Приглашаем на сцену жюри.</p> <p>Уборщица (красиво одетая): Дорогие участники, от лица всех членом жюри (перечисляет всех) хочу сказать вам спасибо за праздник, который вы нам подарили. Вы все большие молодцы. Мы долго не могли решить, кто лучше и решили вам всем дать 1 место!</p> <p>Подходит один участник от команды, забирает грамоту и сладкий приз.</p> <p>Уборщица (серьезно): Убрать после себя не забудьте! Шучу (улыбается).</p> <p>Всем спасибо, все свободны.</p> <p>Фото на память</p>
Анализ КТД	<p>Проведение рефлексии с помощью метода «Незаконченное предложение».</p> <p><i>Больше всего мне понравилось...</i></p> <p><i>Мне не понравилось...</i></p> <p><i>Я думаю, что нам нужно поработать над...</i></p>

ИГРЫ

Художественные игры:

- музыкальные
 - “Паровозики”
Выбираются 2-3 локомотива из активных участников. Их задача: после включения музыки образовать живой паровозик, двигаясь по залу, и, продолжая набирать новых участников в свой паровозик, не распасться до окончания мелодии. Побеждая паровозик, в котором окажется больше участников, чем в других.
 - “Зонтики” или “Предмет по кругу”.
Образуется большой круг. Одному передается предмет: мяч, воздушный шарик. Включается быстрая фонограмма, и предмет передается от участника к участнику по кругу. Мелодия неожиданно останавливается, и участник, который в этот момент держит предмет в руках выбывает из игры.
- актерские
 - Изобразить героя любимого мультфильма.
 - Используя пантомиму, изобразить: как вас облили супом в столовой; на вас в лесу напала стая комаров; вы входите в узкую дверь вдвоем
- изобразительные
 - Конкурс «Крокодил» Нужно также помнить и о том, что конкурсы в лагере для детей должны быть еще и очень веселыми. Так почему бы не поиграть с детками в старого доброго «Крокодила»? Для этого нужно выбрать одного человека, который будет ведущим. Детки из разных команд садятся перед главным игроком и пытаются угадать, что тот показывает. При этом ведущий не должен использовать слов или же иных звуковых подсказок. Побеждает та команда, которая за весь конкурс наберет больше очков. Каждое угадывание члена команды – 1 балл.
- литературные
 - Игра посвящена творчеству Александра Сергеевича Пушкина.
 1. Какой кот курсирует у Лукоморья? /Учёный/
 2. Сколько лет прожили вместе старик со старухой? / «Ровно 30 лет и 3 года»/
 3. Кто принёс царевне отравленное яблоко? /Чернавка/
 4. Какое свойство имело зеркальце из сказки «О мёртвой царевне»? /«Говорить оно умело»/
 5. Как обозвала старуха старика, когда узнала, что он отпустил золотую рыбку? /«Дурачина ты, простофиля»/
 6. Какая сказка заканчивается словами «Сказка ложь, да в ней намёк! Добрым молодцам урок!»? / «Сказка о золотом петушке»/
 7. Какую песню пела белка в «Сказке о царе Салтане»? («Во саду ли, в огороде»).
 8. Кто был предводителем тридцати трех богатырей? (Черномор.)
 9. Кто носился в море над Лебедью? (Коршун.)
 10. Кем оказался застреленный Гвидоном коршун? (Чародеем.)
 11. Что случилось со старым корытом старухи? (Расколосось.)
 12. Какого цвета были сапоги у старухи, когда она была столбовою дворянкой? (Красного.)
 13. Что приказала царица Чернавке сделать с царевной? (Увести в лес на съедение волкам.)
 14. Где захотела жить старуха, чтобы рыбка золотая была у нее на посылках? («В Окияне-море».)
 15. Что попросила старуха у золотой рыбки во второй раз? (Новую избу.)
 16. В какой гроб семь богатырей положили царевну? (Хрустальный.)
 17. Что сделала царица с волшебным зеркальцем, когда узнала, что царевна ожила? (Разбила.)

18. К какому месяцу должна, по словам царя, родить ему сына-богатыря красна девица? («К исходу сентября».)

19. Что говорит ученый кот, когда идет налево? (Сказки.)

20. Каково имя няни Александра Пушкина? (Арина Родионовна.)

Спортивные игры:

- игры на местности
 - Вышибалы
Выбирается двое водящих. Это вышибалы. Они встают по разным сторонам большой площадки. Остальные игроки перемещаются между ними, стараясь увернуться от удара. Вышибалы стремятся мячом выбить всех участников игры с поля. Неловкий выходит из игры. Двое самых быстрых становятся вышибалами.
 - Картошка
Игра проводится в кругу. Участники играют мячом по правилам пляжного волейбола. "Картошка" — это уронивший мяч участник. Он должен сесть на корточки в центре и ждать, когда по нему попадут мячом (специально или случайно) — "соберут урожай". "Картошка" может поймать мяч в любой момент, не вставая с корточек. В таком случае на его место садится тот, с чьей подачи был перехвачен мяч. Все "картошки" при этом возвращаются в игру.
- эстафеты
 - Эстафета с карандашом
Условия: карандаш; количество участников — от двух человек.
Отмечается начало и конец игровой площадки. Игроки встают у старта параллельно друг другу. Можно соревноваться вдвоем или командами. Участники плотно, одна к другой, ставят ноги, а между колен вставляют карандаш. Игра начинается по сигналу ведущего.
Задача игроков: пройти дистанцию от старта до финиша быстрее соперника и при этом не выронить карандаш.
Если карандаш падает, его можно поднять и вставить назад. Это, конечно, отнимет время.
Кроме того, ведущий каждое падение карандаша засчитывает как штрафное очко.
- игры-упражнения, тренирующие координацию, ловкость
 - «Пестрая лента»
Описание игры: в разных сторонах друг от друга находятся столы каждой команды, вокруг которых по земле чертится круг — это зона безопасности каждой команды, в ней находится можно не более 10 сек. На столах лежат ленточки по 2 штуки на каждого игрока. Задача состоит в том, чтобы, забежав в свою зону и взяв одну ленточку, выбежать из нее, чтобы наклеить эту ленточку на тело противника. Отдирать наклеенную ленту нельзя. Выигрывает та команда, у которой наклеено меньше всего ленточек.

Интеллектуальные игры:

- на тренировку памяти
 - Все садятся за стол или по кругу. Один из участников называет какой-нибудь предмет, например "стол". Следующий участник повторяет названный предмет и добавляет к нему новый - "стол, диван". И так все по очереди повторяют и добавляют названия предметов. Тот, кто не смог перечислить всех предметов, выходит. Таким образом, в конце игры остается победитель, обладающий самой выдающейся памятью среди участников игры.
- на тренировку внимания

- один участник садится спиной к аудитории. Он должен подробно описать внешний вид одного из присутствующих - детали костюма, прическу, обувь и т.д.;
- называется один из участников. Все вместе должны восстановить его поведение, настроение, высказывания с самого начала занятия до настоящего момента;
- всех участников просят разбиться по парам и встать спиной друг к другу. Ведущий обходит всех участников и задает каждому по одному вопросу о напарнике (о внешности, об одежде и т.д.).
- на тренировку наблюдения
 - "Игра индейцев" ("Ясновидец")

Участники садятся в круг. При себе иметь ручку и лист бумаги. На середину круга раскладывается 15-20 вещей, при этом участники закрывают глаза или отворачиваются. Предметы накрываются чем-либо так, чтобы их не было видно. После того, как все участники настроятся на упражнение, ведущий открывает вещи и засекает 15-30 секунд (в зависимости от количества участников) на запоминание. Затем вещи закрываются. Каждый участник должен отметить как можно больше предметов, их особенности (как они лежат или стоят, какого цвета предмет, из чего сделан, сколько предметов и т.д.). Для проведения конкурса можно использовать: - домино (по всякому разложить и расставить); - шашки; - шахматы.
- на тренировку логического мышления
 - «Шифровка»

Расшифруйте слова, поместив вместо звездочек букву, которая должна стоять между данными буквами в алфавите:
*БК*М У*Х*ББГЗ*КС*У (Алфавит)
 - «Из одного имени несколько»

Например: Анна (Алиса, Надя, Алла, Нина, Антон, Никита, Николай, Андрей)
 - «Твое любимое блюдо»

Два или три гурмана из числа участников выходят за дверь или отходят на расстояние. Ведущий договаривается с группой, что на все блюда, которые будут называться как любимые блюда каждого из гурманов группа дружно будет отвечать отрицательно. Только после «кодового» слова, например, «Клубника со сливками» или «хлеб с маслом» будет названо действительно любимое блюдо гурмана. Так как таких блюд всего три игра идет быстро. Гурман должен угадать как группа узнала от ведущего его любимое блюдо. В противном случае гурману придется признать необыкновенные способности ведущего передавать мысли на расстоянии.
- на тренировку воображения
 - "Лабиринт"

Группа разбивается на пары. В каждой паре один из участников с помощью устных указаний-команд "заводит" своего партнера в воображаемый лабиринт, схему которого в виде ломаной линии с прямыми углами он держит перед собой, но не показывает своему "ведомому". Всего используется три команды. Первая, обозначающая вход в лабиринт, - "Прямо!". Далее, в зависимости от формы лабиринта, следуют команды "Направо!" или "Налево!", после которых идущий по воображаемому лабиринту должен повернуть соответственно в правую или левую сторону. Пройдя лабиринт, "ведомый" должен развернуться на 180 градусов и мысленно выйти из него, вслух сообщая обо всех своих перемещениях (посредством тех же трех команд). В это время "заводящий" по своей схеме контролирует путь партнера. Если "ведомый" справился с заданием успешно, то ему предлагается лабиринт с большим количеством поворотов, и так далее. Затем напарники меняются ролями. В некоторых случаях с "Лабиринтом" лучше работать не парами, а всей группой. При этом часть сидящих в кругу участников (четные) будет заводить в лабиринт, а оставшаяся часть - выводить из лабиринта. Тогда каждому как из "заводящих", так и из "выводящих" достается лишь часть общего пути.

В ходе обсуждения результатов ведущему следует обратить особое внимание на то, каким образом каждый участник справлялся со своим заданием. Участники, у которых

преобладает зрительная ориентировка в пространстве, используют обычно воображаемого человечка, который, послушно выполняя команды, идет по лабиринту. Тем же, у кого преобладает двигательный тип, этого бывает недостаточно. Для того чтобы определить, где же это "налево", а где "направо", они вынуждены каждый раз представлять себя самого на месте "человечка", мысленно влезать внутрь лабиринта и проделывать там воображаемые повороты. Представляя себе различные движения, люди с двигательным типом ориентировки не столько видят эти движения, сколько чувствуют их своим телом. Оценивая работу участников, ведущий может исходить из следующих нормативов: прохождение лабиринтов в 6-8 колен - "удовлетворительно", 9-12 - "хорошо", свыше 12 - "отлично". Опыт показывает, что большинство людей при известном старании достигает отличного результата.

Познавательные игры:

- викторины, конкурсы

- Викторина: "Весёлое лето"

1. На цветке цветок пьет цветочный сок. Кто это? Бабочка
2. Как называется слабый дождь, при котором на небе нет туч, и часто светит солнце ?
Грибной дождь
3. Что, согласно пословице, лучше готовить летом, если телегу лучше готовить зимой?
Готовь сани летом, а телегу – зимой
4. Чем пахнет август согласно поговорке: «Месяц август... пахнет»? (Яблоками)
5. Если вокруг муравейника много муравьев, какая погода, согласно народным приметам, нас ждет? Хорошая, без дождя
6. Этот месяц называют закатом лета. Какой? Август
7. Как называют летнюю заготовку сена на корм домашним животным? (Сенокос)
8. Чем занималась все лето Стрекоза из басни И.А. Крылова «Стрекоза и муравей»? (Пела и плясала)
9. Куда отправился Лев Бонифаций во время летнего отпуска (мультфильм «Каникулы Бонифация»)? (К бабушке в Африку)
10. Теплым летним утром на траве можно увидеть огромное количество капель воды. Как называется это явление природы? (Роса)
11. В каком порядке расположены цвета радуги?
(Красный, оранжевый, желтый, зеленый, голубой, синий, фиолетовый)
12. Какого цвета шубка у зайца летом? (Серая)
13. В канун какого летнего праздника, по славянскому поверью, ночью зацветает папоротник? (Праздник Ивана Купалы)
14. Какой летний цветок вырастает на месте лесных пожарищ? Иван-чай
15. Пух от какого дерева летает на улице летом? (тополь)
16. Кому дети решили показать лето в одном из мультфильмов, напевая песенку со словами «Вот оно какое, наше лето. Лето яркой зеленью одето...»? (Деду Морозу).
17. На чём лежал львёнок из песенки Львенка и Черепахи? (На солнышке).
18. Дрожащее или трусливое дерево (осина)
19. Где находится Море дождей? (На Луне)
20. Сколько дней длится лето? (92 дня)

- загадки и головоломки

- «Конкурс загадок»

Я соткано из зноя,
Несу тепло с собою,
Я реки согреваю,
«Купайтесь!» — приглашаю.
И любите за это

Вы все меня. Я — ...(Лето)

Ну-ка, кто из вас ответит:
Не огонь, а больно жжет,
Не фонарь, а ярко светит,
И не пекарь, а печет? (солнце)

Утром бусы засверкали,
Всю траву собой заткали,
А пошли искать их днем,
Ищем, ищем — не найдем. (роса)

Летит огненная стрела.
Никто ее не поймает:
Ни царь, ни царица,
Ни красная девица. (молния)

Он зеленый, попрыгучий,
Совершенно неколючий,
На лугу весь день стрекочет,
Удивить нас песней хочет. (кузнечик)

Шевелились у цветка
Все четыре лепестка.
Я сорвать его хотел,
А он вспорхнул и улетел (бабочка)

Он качели и кровать,
Хорошо на нем лежать,
Он в саду или в лесу
Покачает на весу. (гамак)

Бусы красные висят
Из кустов на нас глядят,
Очень любят бусы эти
Дети, птицы и медведи. (малина)

Как кровь, красна.
Как мед, вкусна.
Как мяч, кругла,
Мне в рот легла. (вишня)

То фиолетовый, то голубой,
Он на опушке встречался с тобой.
Название ему очень звонкое дали,
Но только звенеть он сумеет едва ли. (цветок колокольчик)

Было зеленое платье — атласное,

Нет, не понравилось выбрала красное,
Но надоело также и это
Платье надела синего цвета. (слива)

Я капелька лета на тоненькой ножке,
Плетут для меня кузовки и лукошки.
Кто любит меня, тот и рад поклониться.
А имя дала мне родная земля. (земляника)

- **ребусы, шарady**

- Юмор и фантазия превращают шарady в веселое театрализованное действо. Обычно играющие делятся на две команды, каждая “загадывает” слова по очереди. Выйдя в соседнюю комнату, игроки придумывают слова и то, как его “сыграть”, соперники должны отгадать зашифрованное в сценке слово. Чем больше выдумки, неожиданности, тем веселее представление, вызывающее смех и у участников, и у зрителей. Подростки могут сами придумать слово для шарady и тут же “сыграть” его.
 1. Три буквы – термин при игре. Другие три – победный крик. А в целом – встретишь на дворе, Услышав вдруг собачий рык. (кон + ура = конура)
 2. Слог первый – восклицанье, Второй достоин порицанья, А все на севере далеком обитает И жителей тех мест и греет, и питает. (О-лень)
 3. Первое можно засеять вторым, А в целом мы часто на даче лежим. (Га-Мак)
 4. Часть первую в лесу слышали вы, Вторая – город и приток реки Москвы. А целое вы видели в полях И пробовали вкусные початки. (Ку-Ку-Руза)
 5. Первое – предлог, Вторым капусту рубят. А целое стрелки Боятся и не любят. (О-Сечка)
 6. Шаг танцевальный Прибавьте к ноте – И между бревен Меня воткнете. (Па-к-Ля)
 7. С “Ч” я над водой летаю С “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)

Психологические игры:

- на осознание себя, самопознание
 - Группа разбивается на пары. В каждой паре участники садятся лицом друг к другу. Одному из них отводится роль "передающего", а другому - "принимающего". Ведущий объясняет, что "передающий" должен как можно лучше сосредоточиться на каком-нибудь образе и усилием воли внушить его "принимающему". Задача "принимающего" - проникнуть в то, на чем сосредоточено внимание его партнера.
 - на доверие, взаимопонимание
 - "Монета"
- Вооруженные карандашом, бумагой и монетой участники располагаются друг против друга. В каждом такте игры участники скрытно выкладывают свои монеты (на столе, на полу, у себя на ладони) "орлом" или "решкой" вверх и по сигналу одновременно показывают их друг другу. Время, отводимое на каждый такт, не ограничено: сигнал подается лишь после готовности каждого из игроков. Один из них работает "на согласование". Он выигрывает такт в том случае, если обе монеты выпадают или "решками", или "орлами". Другой участник работает "на рассогласование" и выигрывает такт при выпадении "орел"- "решка" или "решка"- "орел". Исходы каждого такта записываются участниками, что дает им возможность анализа хода борьбы и тактики соперника на всем протяжении игры. Длительность игры устанавливается

заранее и может составлять в зависимости от "квалификации" участников от 25 до 50 тактов. Или же можно условиться играть до тех пор, пока разрыв не составит определенное количество (3-5) очков.

- на умение слушать
 - Участники рассаживаются в круг. Ведущий назначает тему разговора. Один из участников начинает развивать ее, а затем, следуя за случайными ассоциациями, уводит разговор в сторону. Он перескакивает с одной темы на другую, затем на третью, стремится как можно лучше "запутать" свое повествование. Затем говорящий жестом передает слово другому участнику. Слово может быть передано любому, поэтому за ходом игры следят все. Тот, на кого упал выбор, должен "распутать" разговор, то есть кратко пройти по всем ассоциативным переключениям своего предшественника в обратном порядке - от конца к началу. Он возвращается к исходной, предложенной ведущим, теме. Затем сам "запутывает" разговор, передает слово кому-то другому, и так далее.
- на достижение согласия и разрешение конфликтов
 - 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.

Организационные игры:

- на знакомство с людьми и с местностью
 - Поход.
Участники встают в круг. Начинает игру первый участник, называя своё имя и предмет, который он берёт с собой в поход. Ведущий начинает: " Меня зовут Катя, я беру с собой калачи". Всем участникам необходимо догадаться о том, что предмет должен начинаться с той же буквы, с какой и имя. Кто догадался, того ведущий берёт в поход. И так до тех пор, пока все не скажут правильно.
 - Паспорт.
Каждый ребенок получает задание изготовить паспорт (картонная карточка), по которому смогут все участники игры лучше познакомиться друг с другом. В паспорте содержится небольшая информация о владельце. (5–8 фактов). Каждый факт (внешность, интересы, детали личной жизни) описывается в одном предложении. Готовые паспорта складываются в большую шляпу или коробку и перемешиваются. Каждый участник вытягивает один паспорт и по данным, которые в нем описаны, старается узнать о ком идет речь. Содержание всех паспортов прочитывается вслух, и все участники игры стараются выяснить о ком идет речь.
- разбивка на группы

➤ Необитаемый остров

В этой игре ребятам предстоит выступить в роли исследователей необитаемого острова. На небольшом, но быстром корабле, они отправятся в долгий путь к дальним и неизвестным берегам.

Ведущий помогает участникам разбиться на 2-3 небольших команды. Каждая из команд дает название своему кораблю.

Игра состоит из нескольких мини-игр.

Игра первая. Отплытие. В этой игре команды получают задание дружно, всей командой произнести слово "Отчаливаем!". Чтобы это сделать, игрокам придется заранее договориться друг с другом. Как правило, именно лидер берется за управление этим процессом.

Игра вторая. Формирование экипажа. Чтобы отправиться в путь, ребятам нужно создать экипаж, а именно выбрать капитана судна, штурмана и "зайца". Остальные члены команды станут пассажирами. В распределении ролей на корабле наиболее активное участие принимают ребята, стремящиеся к лидерству; для себя они, как правило, выбирают роль "зайца".

Игра третья. Ночлег на острове.

После трехдневного плавания корабль, наконец, оказался у берегов необитаемого острова. Путешественники устали, им нужно расположиться на ночлег. Поскольку остров необитаемый, они предусмотрительно захватили с собой палатки. Членам экипажа и пассажирам нужно разместиться в палатках для ночлега.

У каждой команды есть по две 2-хместные палатки, одна 3-хместная и одна 1-местная палатка.

Если число игроков в команде не равно 8, ведущий должен изменить количество и вместимость палаток так, чтобы общее количество мест было равно числу участников, и чтобы при этом у каждой команды была одна 1-местная палатка, и были в наличии 2-х и 3-хместные палатки.

По тому, кто в какой палатке разместится, ведущий может составить представление о том, какие группы есть в детском коллективе. В 1-местной палатке обычно остаются скрытые, непризнанные лидеры либо "отверженные".

- на выявление лидера

➤ Фотография для семейного альбома

Участники игры должны представить себя большой дружной семьей, которой предстоит фотосъемка для семейного альбома. Чтобы это сделать, ребятам надо определиться с тем, кто какую роль будет выполнять: кто станет фотографом, помощником фотографа, кто будет тем или иным членом семьи. Фотограф вместе с помощником помогают ребятам построиться для фотографии.

Как правило, к роли фотографа и его помощника стремятся дети с лидерскими качествами. Фотограф считает до трех, "семья" весело кричит "Сыр" – фотография готова.

- на раскрепощение, сплочение группы

➤ Путанка

Водящий отворачивается. Участники, стоя в кругу и взявшись за руки, начинают путаться между собой, образуя живой клубок. Задача водящего – распутать этот клубок не разрывая рук.

➤ «Тише-громче»

Вы, наверное, играли в детстве в игру «Холодно-горячо»? Наша игра ей подобна: ребята садятся в круг, водящий выходит из круга, и отворачивается спиной. У кого-

нибудь из членов группы спрятан какой-нибудь предмет. Задача водящего – найти человека, у которого спрятан предмет. Как только он заходит в круг, все начинают петь какую-то песню и тем громче, чем ближе водящий к спрятанному. Соответственно, песня поётся тише, если водящий отдаляется от этого человека. Когда предмет найден, водящий меняется, если нет, то игра продолжается.

- на планирование

- Игра «Русская присядка»

Эта игра коллективная. Участники в ней делятся на группы по 5—6 человек. Они строятся в колонны, в затылок друг другу. Упражнения забавной присядки выполняются под музыку. Там, где нет музыкального сопровождения, можно проводить игру под счет. Поначалу все группы приседают на корточки и кладут руки на плечи находящемуся впереди игроку. До начала игры нужно сказать, с какой ноги начинается игра. Исходное положение — все присели на корточки.

На счет «раз» — выбросить правую ногу вперед.

На счет «два» — вернуться в исходное положение.

На счет «три» — прыжок вверх, оттолкнувшись обеими ногами.

На счет «четыре» — присесть на корточки.

На счет «пять» — вынести вперед левую ногу.

На счет «шесть» — занять исходное положение.

На счет «семь» — прыгнуть вверх, оттолкнувшись обеими ногами.

На счет «восемь» — вновь присесть на корточки.

Выигрывает команда, которая не допустила ошибок и сумела командой дольше других продержаться в такой зарядке.

- игры с залом

- Три движения

Выбирается ведущий, который должен показать детям три несложных движения.

Например, следующие:

Руки подняты и согнуты в локтях, пальцы рук на уровне плеч.

Руки вытянуты вперед.

Руки подняты вверх.

Каждому движению присваивается свой номер, детям предлагается запомнить эти номера. Затем ведущий называет номер одного какого-то упражнения, а делать при этом может другое. Детям нужно повторять за ведущим только те движения, присвоенный номер которых был им назван правильно. Выявляется самый внимательный играющий.

- Летает – не летает

Ведущий называет группе детей разные слова. Если эти предметы могут летать, дети должны сказать: "Летает!". При этом взмахами рук изображают полет. Если ведущий называет предмет, который не может летать, нужно молчать.

Слова ведущий должен произносить достаточно быстро. Названия "летающих" предметов, животных и птиц чередуются в случайном порядке с "не летающими".

Трудовые игры:

- экономические

- Биржа труда

Суть этого мероприятия заключается в том, чтобы дети проявили фантазию и почувствовали себя взрослыми. Эта игра начинается после завтрака и заканчивается перед ужином. Каждому ребенку и вожатому раздаются гагрики (тунгриги и т.д.) деньги. Эти деньги каждый участник может потратить по своему желанию. Каждый

отряд открывает несколько предприятий, которые будут предлагать какие-либо услуги. Именно от этого зависит доход всего отряда. В конце дня подсчитывается количество денег и объявляется самый предприимчивый отряд. Вот перечень нескольких видов услуг.

1. Маникюр. Наверняка Ваши девочки умеют делать маникюр.
2. Услуги парикмахера. Расчистка, шпильки, побольше лака - и все готово.
3. Такси. Если в лагере есть тачки, то их вполне можно приспособить под такси.
4. Гадалка. Почему бы не попробовать себя в роли цыганки-гадалки?
5. ЗАГС. Вы можете регистрировать браки. Заготовьте кольца из бумаги и свидетельства о браке.
6. Глажка белья. Очень полезная услуга.
7. Массаж. Очень неплохо в середине рабочего дня.

- профессионально-имитационные

- Музей

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