

ГБПОУ «Челябинский педагогический колледж №1»

Кочурко Екатерина Анатольевна, 32 группа

# ВОЖАТСКИЙ КЕЙС



Челябинск, 2020

## СОДЕРЖАНИЕ

1. ОТРЯДНЫЕ РЕЧЕВКИ	3
2. ИГРОТЕКА ВОЖАТОГО	5
3. ОГОНЬКИ	12
4. ОТРЯДНЫЕ ОБЩЕЛАГЕРНЫЕ КТД	14
5. ЛАГЕРНЫЕ ПЕСНИ И ЛЕГЕНДЫ	30

## 1. ОТРЯДНЫЕ РЕЧЕВКИ

для похода в столовую	для похода на общелагерное КТД	для похода на спортивное мероприятие
Еле ночь мы пережили, И дождались мы утра, Потому что завтрак ждали, Дорогие повара.	Чика-бум - крутая песня - Чика-бум - крутая песня Будем петь её все вместе - Будем петь её все вместе Если нужен классный шум - Если нужен классный шум Пойте с нами - чика-бум - Пойте с нами - чика-бум Пою я - бум-чика-бум - Пою я - бум-чика-бум Пою я - бум-чика-рака-чика-така-чика-бум - Пою я - бум-чика-рака-чика-така-чика-бум	Пейте дети молоко, Вам до наших далеко. Пейте дети простоквашу, Все равно победа - наша!
Мы проголодались страшно, Что поесть уже не важно. Мы съедаем все подряд. Вот такой у нас отряд.	Еду на танке 2р Вижу корову, 2р В шапке ушанке 2р С рогом здоровым 2р Здравствуй корова 2р Как поживаешь? 2р Ду ю спик англишь? 2р (Do you speak English?) Чё обзываешь??? 2р....	Ведущий: Раз, два! Все: Три, четыре! Ведущий: Раз, два! Все: Три, четыре! Ведущий: Кто идет? Все: Отряд здоровых смелых и веселых задорных друзей. Ведущий: Раз, два! Все: Три, четыре! Ведущий: Мы здоровье сохраним, Мы здоровьем дорожим. И даем мы всем рецепты, Все: Как здоровье сохранить, Чтобы бодрым и веселым Нам до старости прожить.
1,2 – помидоры 3,4 – огурцы 5,6 – мы обжоры	Эй, ребята, шире шаг! Нам нельзя скучать никак! Нет, наверно, в целом мире	Побеждать — наша судьба, Победим вас как всегда.

7,8 – молодцы 1,2 – яблоки 3,4 – груши Мы идём в столовую, Мы хотим покушать!	Веселей, Дружней ребят. Не грустим в семействе нашем, Мы поем, танцуем, пляшем. Все занятия хороши — веселимся от души!	
Вау! Вау! Чики, пуки! Вау! Вау! Что за звуки?! Это мы идем в столовку! Это мы кричим речевку!	Не грустят в семействе нашем, Мы поем, танцуем, пляшем! Все занятия хороши, Веселимся от души!	Сорок восемь, двадцать шесть Руки есть и ноги есть Сорок восемь, двадцать пять Значит, надо побеждать!
1,2 – помидоры 3,4 – огурцы 5,6 – мы обжоры 7,8 – молодцы 1,2 – яблоки 3,4 – груши Мы идём в столовую, Мы хотим покушать!	Кто шагает дружно в ряд? Это первый наш отряд. Смелые, умелые, под солнцем загорелые. Мы шагаем дружно в ногу, Уступите нам дорогу!	Левая! Правая! Бегая плавая. Вырастем смелыми, на солнце загорелыми.

## 2. ИГРОТЕКА ВОЖАТОГО

Младший возраст (6-8 лет)								
На знакомство	На доверие	На сплочение	Игры-шутки	Подвижные	На пляже	На дискотеке	В помещении	Прощальные
<b>«Название игры»</b> <b>содержание</b>	<b>«Зеркало»</b> Группа разбивается на пары. Первые номера - <зеркала>, вторые - люди перед зеркалом. Игра проходит в полной тишине. Задача: добиться взаимопонимания и синхронизировать действия. Затем ребята меняются ролями.	<b>“Хлопаем вместе”</b> Ведущий дает участникам задание расположиться по кругу и назначает игрока, с которого начинается игра. По сигналу все должны как можно быстрее по очереди хлопнуть в ладоши. Ничего сложного, но эта игра хорошо развивает чувствительность, понимание невербальных сигналов и командный	<b>“Имя движение”</b> Дети стоят по кругу. Ведущий называет свое имя и показывает движение, дети повторяют, и так далее, каждый раз начиная с имени и движений ведущего и повторяя все имена и движения последующих участников.	<b>“Чай-чай-выручай”</b> Выбирается водящий, игроки разбегаются, в случае, если водящий осалит кого-то, игрок должен замереть, расставив руки в стороны и кричать: <i>«Чай-чай-выручай!»</i> Другой игрок может подбежать к «заколдованному» и дотронувшись «освободить» его. «Расколдованный» игрок вновь в игре. Игра	<b>«Закопанное сокровище».</b> Обозначить небольшую площадку, на которой будет происходить игра. Один из детей прячет хорошо заметную раковину или другой небольшой предмет, зарыв их неглубоко в песок и разровняв это место. (Никто не должен подглядывать.) Затем он медленно отсчитывает время, пока	<b>«Делай как я»</b> Если дискотека дружинная, принимать участие в игре могут группы от отряда или отряд целиком, если это отрядная дискотека выбираются танцующие группы лучше если по симпатиям друг к другу. Каждая танцующая группа должна во время танца повторять в течении определённого времени (20-30с) движения представителя (лидера)	<b>«Ассоциации»</b> начала вожатый 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	<b>«Портрет»</b> Ребятам заранее дается задание нарисовать чей-то портрет. Мы дарим портреты, в знак дружбы, при этом говорим что нам нравится в этом человеке, каким он показал себя в этой смене. Выберите те качества, которые ему нужно будет пересмотреть, а может изменить.

		дух.		заканчивается, когда все игроки заколдованы. Водящим становится тот, кого осалили первым (если это удастся вспомнить), или вновь выбирается считалочкой.	другой игрок или игроки протыкают песок палочкой от мороженого, пытаюсь найти спрятанный предмет. Дети могут меняться ролями, или пусть взрослый закопает несколько предметов, а дети ищут их все вместе.	другой танцующей группы и так по очереди. Победителя выявляют по аплодисментам каждой группе после танца.	ребёнка, ведущий меняется или ведущий загадывает другого ребёнка.	
<b>Младший возраст (9-11 лет)</b>								
<b>На знакомство</b>	<b>На доверие</b>	<b>На сплочение</b>	<b>Игры-шутки</b>	<b>Подвижные</b>	<b>На пляже</b>	<b>На дискотеке</b>	<b>В помещении</b>	<b>Прощальные</b>
<b>«Название игры» содержание</b>	<b>«Вождение»</b> Ребята разбиваются на пары. Затем первые номера закрывают глаза. Это - "ведомые". Вторые номера - "ведущие". "Ведущие" ведут	<b>“Говорящие вещи”</b> Ведущий «раздает» предметы и не только. Кому-то Солнце, кому-то линейка, кому-то телефон и т.д. Ребята должны за	<b>“Смена”</b> Играющие становятся в круг. В центре водящий, который называя какой-либо признак для нескольких играющих, говорит: «Поменяйтесь	<b>“Третий лишний”</b> Игроки стоят в кругу лицом друг к другу, взявшись парами под руки. Одна пара начинает игру. Они разъединяются, и один убегает,	<b>«Чья нога»</b> За одеялом помещается группа детей. По очереди они вытягивают ноги, а водящий должен угадать, чья нога. Если	<b>"Меньше ног"</b> Танцевальная игра, условия вот какие: команды танцуют в кругу, пока играет музыка, но как только в музыке пауза, звучит команда "Меньше ног" -	<b>«Сделай шаг вперед»</b> Ребята становятся в круг пошире, и им предлагается сделать шаг вперед, но только 15 человек. Затем только	<b>"Ленточки на память".</b> Иногда после нескольких дней, проведенных вместе, люди настолько сближаются друг с другом, что им непременно

	<p>"ведомых" через различные препятствия, которые показывает им вожатый. Потом ребята меняются ролями (водить человека не меньше 15 -20 минут)</p>	<p>короткое время понять, что сказал бы этот предмет, если бы мог говорить; и озвучить монолог предмета.</p>	<p>местами те, у кого есть значок, кто сегодня чистил зубы, кто ходил в столовую, у кого плохое настроение ...» В то время, как играющие меняются местами, водящий стремится занять освободившееся место одного из них. Кто остался без места, становится водящим.</p>	<p>а второй догоняет, пытаясь осалить. Чтобы не быть осаленным, убегающий может взять под руку любого человека, партнер которого теперь начинает убежать. Если убегающего осалили, то роли меняются. Если догоняющий не может осалить, то он кричит: «Поменялись», - и роли меняются.</p>	<p>угадал, то он идет за одеяло, а игрок, чья нога была опознана, становится водящим.</p>	<p>делайте, что хотите, но на полу должно остаться как можно меньше ног! Получившиеся "скульптурные группы" комментируешь, сравниваешь, можно по аплодисментам выбрать лучшую команду и ей какой-то приз вручить...</p>	<p>10, 5, 3, 1. Поверьте, что лидеры – организаторы и эмоционалы сразу хорошо выявляются.</p>	<p>хочется как-то выразить свои дружеские чувства, сказать добрые слова. Приготовьте много ленточек одинаковой длины (примерно 25-30 см). Рассчитывайте так, чтобы на одного человека приходилось примерно 7 ленточек. В конце заключительного вечера раздайте ленточки всем присутствующим по 7 штук каждому. Скажите людям, что они могут подойти к любому человеку и в знак</p>
--	--	--	--	---	---	---	---	--

								признательности повязать ему на руку одну ленточку, а также сказать теплые слова, поблагодарить, а может и обменяться адресами!
<b>Средний возраст (12-14 лет)</b>								
<b>На знакомство</b>	<b>На доверие</b>	<b>На сплочение</b>	<b>Игры-шутки</b>	<b>Подвижные</b>	<b>На пляже</b>	<b>На дискотеке</b>	<b>В помещении</b>	<b>Прощальные</b>
<b>«Название игры» содержание</b>	<b>«Магнит»</b> 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	<b>“Квадрат”</b> Правда, сама фигура здесь может быть и кругом, и треугольником (на выбор ведущего). Вожатый разделяет деток по командам и говорит, в какую фигуру им выстроиться (каждой команде свою). А потом раздает задание:	<b>“Крокодил”</b> Игрок показывает слово, используя только мимику, жесты, движения. Ему запрещается произносить слова (любые, даже «да», «нет» и т.п.) и звуки, особенно те, по которым легко угадать слово.	<b>“Золотые ворота”</b> Избираются 2 участника, что образуют ворота, взявшись за руки и подняв их вверх. Это ведущие. Остальные игроки, проходят под такими “воротами”. Те, же, в свою очередь, проговаривают: «Золотые ворота, проходите,	<b>«Тяни-толкай»</b> Держась за руки, играющие стоят снаружи начерченного круга. По сигналу ведущего они начинают вталкивать друг друга в круг. Если игрок заступает за круг, то он выбывает из игры.	<b>«Перепевка»</b> Включается очень популярная песня. Ведущий поочередно показывает рукой или то на одну, то на другую команду. Их задача (в свою очередь) – всей командой петь эту песню. Вариант игры: Можно использовать какой-либо	<b>«Сторож»</b> Ребята садятся на стульях так, чтобы был образован круг. Позади каждого сидящего на стуле должен стоять игрок, и один стул должен быть свободным. Игрок, стоящий за ним, должен незаметно подмигнуть любому из сидящих в	<b>«Письмо себе».</b> В первый день программы каждый ребёнок пишет письмо самому себе, которое он получит в последний день смены. Таким образом, происходит внутренний диалог человека с самим собой, ответ на



	к магниту и они начинают тянуть вместе. Наблюдая порядок, в котором люди будут "отлипать" от стены можно смотреть на отношение группы к человеку "магниту".	«Квадрат садится», «Круг идет налево», «Треугольник прыгает на одной ноге».		господа. Первый раз прощается, второй раз – допускается, а на третий раз, не пропустим вас!». По завершению реплики, руки ведущих резко опускают, и те, дети, что не успели выйти из «ворот», оказываются пойманными. Они пополняют число ведущих, “ворота” становятся шире. Так игра длится до того момента, пока за воротами остаётся 2 “свободных” игрока. Они признаются победителями. Эти чудо-участники теперь будут “воротами”, игра идёт по		предмет (воздушный шарик, мячик, мягкую игрушку и т.п.) который танцующие группы поочерёдно перебрасывают друг другу. Примечание: Ни в коем случае не убавляйте и тем более не выключайте громкость звучащей песни!	кругу. Все сидящие участники должны смотреть на игрока со свободным стулом. Сидящий участник, увидев, что ему подморгнули, должен быстро занять свободное место. Функции игроков, стоящих сзади сидящих, заключаются в том, чтобы не пропускать своих подопечных к свободным местам. Для этого им стоит только положить руку на плечо	вопросы, естественно, возникают в разных формах.
--	---	---	--	---	--	---	---	--

				той же схеме.			сидящему. Если «сторож» не выпустил «беглеца», они меняются местами.	
<b>Старший возраст (15-17 лет)</b>								
<b>На знакомство</b>	<b>На доверие</b>	<b>На сплочение</b>	<b>Шуточные игры</b>	<b>Подвижные</b>	<b>На пляже</b>	<b>На дискотеке</b>	<b>В помещении</b>	<b>Прощальные</b>
<b>«Название игры» содержание</b>	<b>«Проникнуть в круг»</b> Все участники встают в плотный круг; плечом к плечу, лицом к центру. Один человек — за кругом. Он должен проникнуть в круг, воздействуя на окружающих любыми способами: уговорами, лаской, приказами, мимикой, позами и т. д.	<b>“Найди признак”</b> Водящий уходит за дверь, все остальные делятся на 2-3 команды по какому-либо признаку – по причёскам, по деталям одежды и т.п. Например, в одном команде игроки с часами, в другой – без. Когда команды разделились, водящий заходит. Он должен	<b>“Штирлиц”</b> Игроки замирают в разных позах. Ведущий запоминает позы играющих, их одежду и выходит из комнаты. Играющие делают пять изменений в своих позах и одежде (не у каждого пять, а всего пять). Ведущий должен вернуть все в исходное положение.	<b>“Не зевай”</b> Играющие сидят на стульях вдоль стены. Водящий, стоя перед ними, придумывает рассказ (импровизацию) с приключениями и. Внезапно, обрывая рассказ в интересном месте, он восклицает: «НЕ ЗЕВАЙ!» Все играющие должны вскочить, добежать до	<b>«Картошка»</b> Играющие встают кругом. Быстро перебрасывают друг другу мяч. Игрок, плохо кинувший мяч или не поймавший его, садится в центр круга на корточки. В ходе игры игроки, сидящие в круге, если смогут поймать летящий мяч, освобождают	<b>«Стеночки»</b> Одинаковое количество девушек и юношей встают против друг друга. Девушки, задумав жест, хлопают в такт музыке и подходят к юношам, показывая этот жест, разворачиваются и уходят на место. Юноши демонстрируют свой жест в ответ. Выигрывает та	<b>«Части тела»</b> Раздают бумажки с частями тела, нужно ее описать у определенного человека, не произнося вслух ее.	<b>«Пожелания»</b> На спину каждого человека крепят листок бумаги. Другие подходят к этому человеку и пишут хорошие пожелания данному человеку.

	<p>Единственное условие, которое нельзя нарушать ни при каких обстоятельствах, — запрещается применять физическую силу и угрозы.</p> <p><i>Замечания.</i></p> <p>Участник должен сам найти слабое звено, т. е. того человека, который пропустит его в круг. Иногда эти попытки могут длиться очень долго. В таком случае ведущий может прервать игру и выбрать другого водящего.</p>	<p>догадаться, по какому признаку они разделены.</p>	<p>Если ведущий нашел все пять изменений, то в награду игроки исполняют какое-нибудь его желание. В противоположном случае нужно водить еще раз.</p>	<p>противоположной стены, дотронуться до нее рукой и вернуться на свое место. Водящий бежит вместе со всеми и стремится поскорее занять одно из свободных мест. Тот, кто останется без стула, становится водящим и продолжает начатый рассказ.</p>	<p>ся. Освободить сидящих в круге игроков можно и другим способом. Нужно, не ловя летящий в руки мяч, отбить его так, чтобы он, отлетая, задел хотя бы одного игрока, сидящего в круге. Тогда все игроки, сидящие в центре круга и держащиеся за руки, освобождаются</p>	<p>команда, которая последней до окончания мелодии продемонстрирует свой жест. Варианты жестов: задеть кончик носа игроков противоположной команды, послать воздушный поцелуй, подмигнуть и т.д.</p> <p>Вариант игры: половина делает одинаковые движения, жесты, в то время когда подходит к другой половине.</p>		
--	--	--	--	--	--	--	--	--

### 3. ОГОНЬКИ

Возраст/ варианты «огоньков»	Младший возраст 6-8 лет	Средний возраст 9-11 лет	Старший возраст 12-14 (16) лет
<b>«Огоньки» организационного периода</b>			
<b>«Огонек» знакомства</b>	«Теплый дом» Всем вам известно, что дом начинается с фундамента. И я предлагаю Вам, построить «теплый дом». Расскажите, что вы больше всего любите делать дома.	«Звездочка» Детям читается легенда о падающей звезде и говорится о том, что когда падают звезды, можно загадывать желание и оно обязательно сбудется. Каждый пишет на своей звезде из картона, чего они ждут от этой смены. Вожатый собирает все звезды и вешает их на стену. В конце смены их снимают, читают пожелания, и все вместе обсуждают, что сбылось, а что нет.	«Сажаем семена» В центре стоит горшочек с землей куда каждый из участников сажает семена, тем самым закладывая основу для проведения смены. При посадке семян каждый высказывается, что он ждет от смены/заезда, какие у него цели и т.д.
<b>Тематические «огоньки»</b>	«А это интересно» Ребятам выдаются карточки разного цвета. Получив желтую карточку, человек рассказывает забавную историю из своей жизни. Если досталась зеленая карточка, нужно вспомнить случай из жизни, когда ты испытывал гордость. А тот, у кого красная карточка, должен рассказать о поступке, за который пришлось когда-то краснеть.	«Строители своей жизни» Мы с вами строители своей жизни. Очень хочется сегодня, чтобы вы залезли вглубь себя и нашли там то, что бы вы хотели изменить, исправить или улучшить в своей жизни. Каждый по очереди берет деталь конструктора, и крепит её по-своему, при этом рассказывает историю из жизни.	«Образы моей жизни» Участники рассказывают про свое детство. После своего высказывания ребята рассказывают о своем кумире чьи взгляды, мышление, образ жизни вас больше всего привлекает, и к чему вы стремитесь. Это может быть, предмет, человек, какая то методика. Главное высказаться, почему ты хочешь жить или поступать так же.
<b>«Огоньки» основного периода:</b>			
<b>«Огоньки» - анализ дня</b>	«Кирпичики» Каждому раздаётся кирпичик. И на ватмане строится дом из кирпичей разного цвета. Какое настроение у ребёнка, таким он и закрашивает свой кирпичик. Потом идёт объяснение, почему такой цвет и т.д.	«Три лица» Вожатый показывает карточки с изображением трех лиц: веселого, нейтрального и грустного. Учащимся предлагается выбрать рисунок, который соответствует их настроению за прошедший день.	«Книга» Берётся книжка (а лучше сказка), каждый ребёнок берёт её, открывает на любой страничке и читает любую строчку. Пытается её проанализировать, похожа ли она на сегодняшний день.

<b>Проблемные «огоньки»</b>	«Игрушки» Лежит много разных вещей, ребята смотрят на них, выбирают, какой больше всего понравился и объясняют почему.	«Пакет откровений» Вожатый заранее готовит необычно оформленный конверт с необычными вопросами. Ребята по-очереди достают из него вопросы и откровенно отвечают на них. В процессе разговора происходит раскрытие личности с необычной стороны.	«Любовь» Ребята рассказывают о том, что, по их мнению, такое любовь. И как на протяжении дня они видели проявление любви. Им предлагается поразмышлять на эту тему
<b>Тематические «огоньки»</b>	«Огонек души моей» Ребята отправляются в путешествие, где встретиться 4 остановки, на каждой из которых будет звучать своя мелодия, их задача, выйти на понравившейся им остановке и нарисовать на белом листе состояние своей души.	«Сердце отряда» Дети тянут из шкатулки кусочки цветного картона; в это время вожатый рассказывает легенду про сердце. После легенды дети собирают одно общее сердце из кусочков. Это сердце необходимо склеить, ведь это сердце отряда. После этого его следует повесить на отрядный уголок. Огонек проводится примерно в середине смены.	«Где я» Вырезать и наклеить 1-3 образа/кумира, чьи взгляды, мышление, образ жизни вас больше всего привлекает, и к чему вы стремитесь. Это может быть, предмет, человек, какая то методика. Главное высказаться, почему ты хочешь жить или поступать так же.
<b>«Огоньки» итогового периода:</b>			
<b>Тематические «огоньки»</b>	«Зеркало» Каждый получает конверт, в конверте – вырезанные фигурки предметов маленькие и большое бумажное зеркало. Участникам зачитывается легенда о том, что каждый день и события каждого дня – это отражение того, как мы относимся к нему, насколько мы активны и какое у нас настроение. Каждый высказывает о своем самом счастливом моменте в лагере.	«Концентрация счастья» Ребята делятся моментом из смены в лагере, когда поняли, что это - то самое счастье, что он самый счастливый.	«Время» Каждый желающий высказаться говорит о том, что полезного и интересного они узнали за целый день, какие эмоции и впечатления испытали, пока течет песок в песочных часах.
<b>Прощальный «огонек»</b>	«Следы» Заготавливаются изображения следов, на них пишутся пожелания. Следы складывают в коробку или просто кладут перевернутыми в центр круга. Каждый вытягивает и дарит тому, кому хочет, аргументируя выбор. Это следы в сердце, которые будут напоминать о лагере.	«Патронус» Каждый по очереди садится на отдельный стул (в центр круга) и берет в руку свечку. Вспоминая самое счастливое воспоминание с прошедшей смены, произносит “Экспекто патронум” и передает дальше свечку.	«Что я почти забыл...» Закрывают на минуту глаза и садятся поудобнее. Нужно представить, что ребята возвращаются домой, вспоминают группу и что-то остается недосказанным. Когда открывают глаза, они говорят то, что не успели раньше сказать.

## 4. ОТРЯДНЫЕ, ОБЩЕЛАГЕРНЫЕ КТД

### ОТРЯДНЫЕ КТД (1)

<b>Название и форма КТД</b>	«Ассорти талантов» (игра)
<b>Цель</b>	- развитие творческих способностей у детей.
<b>Возраст участников</b>	Младший/средний.
<b>Оборудование</b>	Ведро, шишки и др.
<b>Подготовительный этап</b>	Определение целей и задач; подбор конкурсов; определение плана проведения КТД; оформление КТД.
<b>Организационный этап</b>	Весь отряд делится на две команды, которые в ходе мероприятия должны зарабатывать баллы. В конце мероприятия ведущий объявляет результат. Каждая команда придумывает название. В каждом конкурсе выигравшая команда получает по 1 баллу.
<b>Проведение КТД</b>	<p><b>1-й конкурс. «Пойми меня»</b> Изобразить без слов, при помощи жестов, мимики, поз: а) наш отряд на речке; б) наш отряд во время тихого часа.</p> <p><b>2-й конкурс. «Кто кого перепоеет»</b> Команды называют песни на тему «Деревья». Побеждает та команда, которая назовет больше песен.</p> <p><b>3-й конкурс. «В мире животных»</b> Выходят по одному человеку от каждой команды. Ведущий загадывает им животное, которое они должны изобразить (например: заяц лягушка, медведь), а команда должна угадать это животное.</p> <p><b>4-й конкурс. «Сказочные загадки»</b> Командам по очереди загадываются загадки на тему «Сказки», а они их угадывают. Вот книжку, ребята, в руках я держу, Но как называется, вам не скажу. Но все ж догадаетесь сами,</p>

Вот дедушка в лодке поплыл за дровами...  
И вот островок небольшой на воде,  
Зверюшки на нем.  
Ой, зверюшки в беде.  
Вода прибывает, зверюшек снесет...  
Нет, дедушка добрый сейчас их спасет!  
Усядется в лодку команда косая...  
А книжка, ребята, про деда... (Мазая).

Девочка хорошая по лесу идет,  
Но не знает девочка, опасность ее ждет...  
За кустами светится пара хищных глаз.  
Кто-то страшный встретится девочке сейчас.  
Кто расспросит девочку о ее пути?  
Кто обманет бабушку, чтобы в дом войти?  
Кто же эта девочка? Кто же этот зверь?  
На загадку можете отвечать теперь!  
(Красная Шапочка, Серый волк.)

Сидит в корзине девочка у Миши за спиной,  
Он, сам того не ведая, несет ее домой.  
Ну, отгадай загадку! Ты поскорей ответь  
Название этой сказки... («Маша и медведь»).

Скорей бы близился вечер,  
И час долгожданный настал,  
Чтоб мне в золотистой карете  
Поехать на сказочный бал...  
Никто во дворце не узнает  
Откуда я? Как я зовусь?  
Но только лишь полночь настанет,  
К себе на чердак я вернусь. (Золушка.)

А мои помощники скоро прибегут,  
Победит упряму дружный, общий труд...

	<p>Кто-то за кого-то ухватится крепко, А пока не вытянуть... что же это? (Репка.)</p> <p>Перед волком не дрожал, От медведя убежал, А лисице на зубок Все ж попался... (Колобок).</p> <p><b>5-й конкурс. «Замок»</b> Команды должны набрать как можно больше шишек за 2 минуты. Та команда, у которой куча с шишками окажется больше, побеждает.</p> <p><b>6-й конкурс. «Конкурс на воображение»</b> Обоняние: запах ландыша, нашатырного спирта, чеснока, жареных пирожков. Осязание: гладите кошку, берете в руки лягушку, берете стакан с горячим чаем, принимаете холодный душ. Вкус: шоколада, апельсина, соли, таблеток. Проводится подведение итогов, награждение победителей и активных участников.</p>
<b>Анализ КТД</b>	<p>Понравились вам наши конкурсы?</p> <p>Интересно ли вам было?</p>

## ОТРЯДНЫЕ КТД (2)

<b>Название и форма КТД</b>	«Эти забавные животные» (конкурс)
<b>Цель</b>	развитие фантазии и нестандартного мышления, актерских способностей детей, сплочение коллектива.
<b>Возраст участников</b>	Младший/средний.
<b>Оборудование</b>	набор букв для составления слова «СВИРИСТЕЛЬ» (по количеству команд), табло для вписывания результатов, награды командам. Реквизит для домашнего задания у каждой команды свой.



<b>Подготовительный этап</b>	Определение целей и задач; подбор конкурсов; определение плана проведения КТД; оформление КТД.
<b>Организационный этап</b>	Весь отряд делится на команды, которые в ходе мероприятия должны зарабатывать баллы. В конце мероприятия ведущий объявляет результат. Каждая команда придумывает название.
<b>Проведение КТД</b>	<p><b>Ведущий:</b>  Дорогие ребята, сегодня у нас очень веселый конкурс под названием «Эти забавные животные»!  И в начале конкурса я говорю вам: «Трям!»,- что в переводе с тилимилитрямского обозначает «Здравствуйте!». Итак, трям, дорогие участники, болельщики и зрители. Я прошу команды под дружные аплодисменты болельщиков занять свои места. А сейчас нас приветствуют участники нашего веселого состязания.</p> <p>1. Представьте, что вы – вежливые звери, которые всегда здороваются. Придумайте и покажите, как могли бы приветствовать друг друга:  -крокодилы;  -жирафы;  -львы;  -павлины;  -слоны.</p> <p>2. Все-таки звери разговаривают очень редко, но у них так же, как и у людей, бывает разное настроение: грустное и веселое, задумчивое и тревожное. Мимикой, походкой, звуками изобразите:  -встревоженного кота;  -грустного павлина;  -восторженного кролика;  -хмурого орла;  -разгневанного поросенка.</p> <p>3. Определить настроение животного достаточно трудно, а вот повадки у всех животных разные. Все вместе попрыгайте, но не так, как вы это делаете обычно, а как:  -воробей;  -кенгуру;  -заяц;  -лягушка;  -кузнечик.</p>

4. Дорогие участники и болельщики! Пожалуйста, послушайте стихи, но стихи необычные, к ним требуется юмористический перевод. Это стихи из сказки Льюиса Кэрролла «Алиса в стране чудес»:

Варкалось, хливные шарьки  
 Пырялись по наве.  
 И глюкотали зелюки,  
 Как мумзики в мове.

А теперь вам предоставляется возможность придумать фантастическое животное:

-шарьки;  
 -зелюки;  
 -мумзики;  
 -мерошвабрик;  
 -трям-трячик.

Пожалуйста, нарисуйте его.

5. Пока команды рисуют, я предлагаю поработать болельщикам. Я буду загадывать загадки, а вы хором отвечайте:

Летом много их бывает,  
 А зимой все вымирают.  
 Прыгают, жужжат над ухом.  
 Как они зовутся? (Мухи).

И в лесу мы, и в болоте,  
 Нас везде всегда найдете:  
 На поляне, на опушке-  
 Мы зеленые... (Лягушки).

Кто найдет мой длинный ход,  
 Сразу скажет: это... (Крот).

Кто по свету ходит в каменной рубахе?  
 В каменной рубахе ходят... (Черепахи).

Огромная кошка мелькнет за стволами  
 Глаза золотые и уши с кистями.  
 Но это не кошка – смотри, берегись!  
 Идет на охоту коварная ... (Рысь).

6. А теперь «Птичий конкурс» - конкурс капитанов. Каждый капитан сразу должен ответить на вопрос, как называется:

-дом птицы (гнездо);  
 -«руки птицы» (крылья);

	<p>-птичьи дети (птенцы);</p> <p>-«рот» птицы (клюв);</p> <p>«ноги» водоплавающей птицы (лапы).</p> <p>А сейчас каждому капитану предстоит составить название красивой лесной птицы, которая с наступлением зимы собирается в стаи и кочует в поисках ярких плодов калины, рябины и других ягод.</p> <p>Каждый капитан составляет из предложенных ему букв слово «свиристель», кто быстрее составит.</p> <p>7. Последний конкурс – домашнее задание. Конкурс скульпторов и архитекторов. Создайте памятник и произнесите хвалебную речь на его открытие:</p> <p>-первому организатору спортивных соревнований Балде;</p> <p>-младшему брату Ивану (из сказки «Конек-горбунок» за ответственное отношение к охране отцовского поля;</p> <p>-первому воздухоплавателю на воздушном шаре –Винни Пуху;</p> <p>-Кощею Бессмертному – за бережливое и ответственное хранение ценностей;</p> <p>-коту Матроскину – за образцовое ведение фермерского хозяйства</p>
<b>Анализ КТД</b>	<p>Подведем итоги нашего конкурса.</p> <p>Награждение команд грамотами по номинациям.</p>

### ОТРЯДНОЕ КТД (3)

<b>Название и форма КТД</b>	<p>«Нарисованное кино»</p> <p>Форма: Коллективно-творческое дело.</p>
<b>Цель</b>	<p>-развитие творческих способностей.</p> <p>-создание условий для формирования эмоционального настроения в отряде.</p> <p>-формирование организаторских способностей</p>
<b>Возраст участников</b>	7-12 лет.
<b>Оборудование</b>	<p>полосы бумаги шириной в 40см, длиной в 4-5м, фломастеры, гуашь, кисточки, карандаши и т.п. “Киноленты” расчерчиваются так, чтобы получились</p>

	“кинокадры” 40х4см (не менее 10 кадров) грамоты, призы для победителей.
<b>Подготовительный этап</b>	<p>Викторина</p> <p>Назовите имена популярных киноактеров и те роли, в которых они вам запомнились.</p> <p>Каких режиссеров вы знаете?</p> <p>Чем занимается сценарист, режиссер, художник, звукооператор?</p> <p>По окончании викторины вожатый предлагает: “А теперь создадим центр по производству фильмов”.</p>
<b>Организационный этап</b>	<p>Отряд делится на 4-5 групп, которым предлагается выбрать режиссера для руководства всей работой, сценариста, художника-оформителя, звукооператора. Нет только “актеров” - ведь это рисованные фильмы! Группы придумывают названия своим “студиям” и будущему фильму.</p> <p>Тематика общая для всех: “С первого взгляда...(впечатления о лагере).</p> <p>Когда темы определены, “режиссеры” представлены, “студии” получают все необходимое для выпуска фильма: “Режиссеры” образуют “художественный совет” киноцентра во главе с вожатым. “Худсовет” уславливается: при оценке фильма обращать внимание главным образом на содержание сценария, на качество рисунков, режиссуру (остроумное решение, интересную организацию демонстрации фильма).</p> <p>Рождение фильма начинается с обсуждения киносюжета. Когда он принят, начинается работа, в которой каждому отведена определенная творческая роль. Художники заполняют кадры иллюстрациями. Сценаристы подрабатывают сюжет: пишут реплики героев. Звукооператоры изобретают шумовое и музыкальное сопровождение. Режиссер сводит все воедино.</p>
<b>Проведение КТД</b>	Сроки сжатые: на одну подготовку лент отводится от 45 минут до 1,5 часа. По условному сигналу все собираются на отрядном месте, и начинается показ “фильмов”. Крепятся они на иголочках вдоль стены перед зрителями. Оживляются литературным комментарием, звуковым оформлением и т.д.
<b>Анализ КТД</b>	По окончании показа, как и положено, “худсовет” выносит решение о достоинствах и недостатках “фильмов”, лучшие премируются, а ленты вывешиваются в отрядном уголке.

## ОТРЯДНОЕ КТД (4)

<b>Название и направление ОД</b>	«Летим в космос» (игра-путешествие)
<b>Цель</b>	<p>-развитие логического мышления;</p> <p>-создание условий для формирования коммуникативных способностей и умения работать в команде;</p> <p>-формирование знаний о космосе, населении планеты Земля.</p>
<b>Возраст участников</b>	Младший
<b>Оборудование</b>	Карта, листы А4 с пишущими принадлежностями (для создания картинок животных), отдельные буквы, кроссворды, 2 стула.
<b>Подготовительный этап</b>	Совместно с детьми: определение темы, постановку целей; составление плана подготовки; определение содержания; составление сценарного плана, разработка и оформление сценария; подготовка дидактического и раздаточного материала, атрибутов, реквизита.
<b>Организационный этап</b>	Вожатый заранее выбирает желающих быть членами экипажа и раздает им слова, которые они должны прочитать.
<b>Проведение</b>	<p><b>Ведущий:</b> Сегодня наш отряд юных космонавтов отправляется в путешествие. Мы совершим полет к Марсу. Посмотрим на карту. Нам предстоит стартовать с земли, сделать вокруг нее 3 витка, посетить Луну. Затем мы совершим посадку на двух спутниках Марса - Деймосе и Фобосе и, наконец, побываем на Марсе. Потом мы вернемся на Землю.</p> <p>Наш отряд разделится на 3 экипажа, в каждом из них свой командир. Космонавты! Во время полета будьте очень внимательны! Слушайте команды своих командиров и мои задания. Начинается подготовка к полету.</p> <p><b>Член 1-ого экипажа.</b></p> <p>1. Не зевай по сторонам, Ты сегодня космонавт!</p>

	<p>Начинаем тренировку,  Чтобы сильным стать и ловким.  (звучит музыка, физические упражнения)</p> <p><b>Член 2-ого экипажа.</b>  2. Далекие звезды над нами горят,  Зовут они в гости ребят.  Собраться в дорогу не трудно для нас  И вот мы к полету готовы сейчас.</p> <p><b>Член 3-его экипажа.</b>  3. Скомандует диктор «Внимание! Взлет!»  И наша ракета помчится вперед.  Прощально мигнут и растают в дали  Огни золотые любимой Земли.</p> <p><b>Член 1-ого экипажа.</b>  4. Хотим мы с тобой подружиться Луна,  Чтоб ты не скучала все время одна!  Таинственный Марс, подожди нас чуть-чуть.  Сумеем в пути и к тебе заглянуть.</p> <p><b>Член 2-ого экипажа.</b>  5. Ждет нас быстрая ракета  Для полета на ракету.  Отправляемся на Марс  Звезды, в гости ждите нас!</p> <p>Действительно, чтобы лететь, нам нужен космический корабль. Знаете, придется воспользоваться чертежами, которые делал Незнайка.</p> <p><b>Ведущий:</b> Придумал Незнайка корабль межпланетный,  Чертил чертежи в обстановке секретной,</p>
--	--

Чтоб Винтик и Шпунтик секрет не узнали,  
Чертил на отдельных листах все детали.  
А ты рассмотри все его чертежи  
И полный чертеж из деталей сложи.  
Все надо заметить, все надо учесть.  
Быть может не нужное, лишнее есть?  
(Открывается рисунок ракеты на плакате.)

**Ведущий:** Вот теперь можно лететь!

По ступенькам поднялись,  
Дружно за руки взялись,  
Аккуратно нужно сесть,  
Чтоб приборы не задеть.

Космонавты! Надеть шлемы! Занять кресла, пристегнуть ремни! 3,2,1-пуск! Летим! (звучит музыка)

**Ведущий:** Пока мы совершаем витки вокруг земли, нам хорошо видно, что происходит на нашей планете. Космонавты 3 экипажа, что вы видите?

*Член 3-его экипажа.*

6.Мы пролетаем над Россией, наша страна очень большая раскинулась от Балтийского моря на западе, до Чукотки и Беренгова пролива - на востоке.

**Ведущий:** Сейчас мы приближаемся к Луне. Луна - спутник Земли. Это тоже планета, но очень маленькая. Она не может самостоятельно двигаться и, как бы привязана к Земле. (Танец «Волшебный полет» - по 2 члена с каждого экипажа).

*Член 3-его экипажа.*

7.Прощай Луна! Вперед к Деймосу! (космическая игра)

В невесомости плывем

Мы под самым потолком

Корабль качается раз!

Корабль качается два!

Корабль качается три!

	<p>В космическом танце - замри!</p> <p>И так, мы подлетаем к спутнику Марса - Деймосу. Космонавты, внимательно смотрите в иллюминаторы! А сколько здесь невиданных животных.</p> <p>Задание: сфотографировать животное, назвать, рассказать чем питается, как передвигается.</p> <p><b>Ведущий:</b> Теперь наш путь лежит к Фобосу. Этот спутник Марса чуть больше Деймоса и имеет такую же неправильную овальную форму.</p> <p><i>Член 1-ого экипажа.</i></p> <p>8. На борт нашего корабля поступили какие то странные зашифрованные телеграммы.</p> <p>Задание: прочитать телеграмму.</p> <p>1. Внимание... 2. Посадка... 3. Невозможна... (каждый экипаж получает по одному набору букв, из них нужно сложить слова).</p> <p><b>Ведущий:</b> Я совсем забыла вам сказать: если перевести с греческого языка название спутников, то получаются слова Ужас и Страх. Что же, тогда попробуем совершить посадку на Марс! Марс - четвертая по счету планета от Солнца.</p> <p><b>Ведущий:</b> Здесь марсиане приготовили нам кроссворд. Только если мы отгадаем, сможем вернуться обратно на Землю.</p> <p><i>Член 2-ого экипажа.</i></p> <p>9. К Марсу путь был очень длинным.</p> <p>Стоп! Выходим из кабины!</p> <p>Путь неровный - рвы, канавы, Их преодолеть нам надо.</p> <p>Задание: (отгадывать кроссворды)</p> <p>Игра: «Займи место» (2 стула, закрыть глаза, с одного стула перейти на 2-ой стул).</p> <p><b>Ведущий:</b> Возвращаться нам пора По местам, мои друзья. Командиры: Из полета возвратились.</p>
--	--



	Мы на Землю приземлились.
<b>Анализ</b>	Что запомнили, что нового узнали в полете? Что больше запомнилось? Что понравилось? Кому главный приз?

## ОБЩЕЛАГЕРНОЕ КТД

<b>Название и форма КТД</b>	Военно-патриотическая игра
<b>Цель</b>	<p>-развитие наблюдательности, сообразительности, находчивости и ловкости;</p> <p>-создание условий для выявления своих индивидуальных возможностей, для военно-патриотического воспитания;</p> <p>-формирование стремления к физическому самосовершенствованию.</p>
<b>Возраст участников</b>	средний/старший
<b>Оборудование</b>	Лежни, бинты, пластиковые, полуторалитровые бутылки, наполненные водой, деревянные колья, волейбольная сетка, флажки, мины, пневматическая винтовка, веревка (20 м), щупы, пластиковые 5- и 3-литровые бутылки, дот, гранаты, пакеты с зашифрованным словом.
<b>Подготовительный этап</b>	В подготовке мероприятия задействованы вожатые, мед.сестра и спротинструкторы.
<b>Организационный этап</b>	Для участия в игре каждый отряд готовит команду — отделение из самых спортивных мальчиков (10 чел.) и девочек (10 чел.) и 1 вожатого, выбирает капитана. Все дети должны иметь медицинский допуск к участию в игре. Форма одежды — спортивная. Перед игрой спротинструктор собирает капитанов и раздает маршрутные карты, объясняя местонахождение каждой станции, правила передвижения.
<b>Проведение КТД</b>	<b>Ведущий:</b> Итак, начинаем военно-патриотическую игру, посвящённые тем, кто служил и будет служить в рядах Вооружённых сил Российской Федерации, кто охраняет и кому предстоит охранять покой граждан и мирное небо над головой!

- Прошу команды на построение!

*Звучит военная музыка. На спортивной площадке строятся дети. Они имеют эмблемы, элементы военной формы (погоны).*

**Ведущий:**

Одной семьёй живут народы,

Крепка Россия как гранит.

На страже мира, счастья и свободы

Солдат Российской армии стоит!

Кто умеет состязаться,

Кто без дела не сидит,

Кто хочет силой потягаться,-

Для тех наш праздник открыт!

**Руководитель штаба:** Здравствуйте товарищи бойцы!

**Дети:** Здравствуйте!

**Руководитель штаба:** Поздравляю Вас с началом спортивно - патриотической игры.

**Дети:** Ура! Ура! Ура!

**Руководитель штаба:** Командирам отрядов сдать рапорты.

*Командиры отрядов по одному сдают рапорт.*

**Командир отряда:** «Товарищ руководитель штаба, отряд «\_\_\_\_\_» в количестве ... человек для участия в военно-спортивной игре «Зарница» построен. Командир отряда «\_\_\_\_\_»

**Руководитель штаба:** Сегодня, как в былые времена, наша армия славится своими воинами. У неё славное прошлое, и надеемся достойное будущее. А будущее нашей Армии – это вы, сегодняшние мальчишки и девчонки. И от того, какими вы вырастаете, и зависит мощь нашей Армии. Поздравляю вас с Днём Защитника Отечества. Сегодня наш Центр переводится на «военное положение». Наша задача – пользуясь маршрутным листом, пройти все этапы, набрать наибольшее количество баллов, в кратчайшие сроки вернуться в штаб с флагом вашей команды. Команда, которая больше всех наберёт баллов и за самое короткое время вернётся в штаб, будет являться победителем. Военно-патриотическую игру прошу считать открытой.

*Каждый отряд получает маршрутный лист*

### **Этапы**

**1. Гать.** Судья выдает отделению 4 лежни — бруски, длиной 2 м и шириной 10 см. Вся команда встает на 2 бруска. Задача ребят: пройти расстояние 6 м по лежням, передавая и бросая их вперед. За срыв каждого игрока начисляется штрафной балл.

**2. Перевязка.** На этом этапе судья выдает отделению бинты и просит перевязать 3 участников команды, которые получили ранение в ногу, голову и плечо. За каждую неправильную перевязку начисляется 3 штрафных балла.

**3. Шкуродер.** На шести вбитых кольях судья крепит сетку так, чтобы ее высота от земли не превышала 30 см. Задача каждого участника команды: проползти под сеткой (длина пути не менее 5 м) так, чтобы ее не задеть. За каждое касание начисляется штрафной балл.

**4. Глазомер.** На этом этапе судья определяет точку, которую отмечает на земле. Затем берет 3 красных флажка и устанавливает их на разном расстоянии от точки, измеряет его. Команда, придя на этап и встав на точку, должна сказать, сколько метров до каждого флажка. За ошибку в 1 метр начисляется штрафное очко.

**5. Мины-растяжки.** На этом этапе судья устанавливает десять мин-растяжек (отрезанная верхняя часть полуторалитровой

	<p>бутылки, к которой леской привязан колышек).</p> <p>На доньшко мин кладутся камушки или наливается вода. Расстояние между первой и последней растяжкой должно быть не менее 20 м. Задача отделения: пройти этап, не задев ни одной мины-растяжки. (Она считается взорванной, если проливается вода или гремят высыпавшиеся камешки.) За каждую взорванную мину, команда получает 3 штрафных балла.</p> <p><b>6. Стрельба из винтовки.</b> Судья на этом этапе заряжает пневматическую винтовку и дает возможность каждому члену команды сделать 1 выстрел по мишени (пластиковые бутылки, установленные на расстояние 15 м от места стрельбы). Штрафные баллы начисляются за несбитые бутылки.</p> <p><b>7. Перенос пострадавшего.</b> На этом этапе судья просит отделение перенести 2 участников команды, получивших повреждение ноги. За неправильную переноску или срыв начисляется 5 штрафных баллов.</p> <p><b>8. Снайпер.</b> На расстояние 80-90 см от земли судья закрепляет веревку длиной в 20 м — это тот самый отрезок, на котором работает снайпер. Штрафное очко получает каждый, кто поднимется выше веревки.</p> <p><b>9. Минное поле.</b> На песочной площадке длиной 5 м и шириной 3 м судья закалывает на глубину 5 см 10 пластиковых полторалитровых бутылок. Отделение, придя на этап, выбирает 3 саперов, которые должны обнаружить мины за 4 минуты. Для этого судья выдает им деревянные щупы с закрепленными на конце стальными стержнями длиной 10 см. Штрафной балл начисляется за каждую ненайденную мину.</p> <p><b>11. Дот.</b> Судья выдает отделению гранаты (пол-литровые пластиковые бутылки с песком). Задача каждого участника поразить гранатой дот (мальчики кидают лежа, девочки стоя). За каждый промах судья зачисляет команде штрафной балл.</p> <p><b>12. Расшифровка.</b> На последнем этапе судья выдает команде пакет с зашифрованным словом (пароль). Шифр заключается в наборе цифр, например 14.1.5.1.4.1.19.12.1.18. Ключ к шифру — алфавит. Каждая цифра — это порядковое число букв в алфавите — А — 1, Б — 2 и т. д. В результате расшифровки получается слово (Мадагаскар). После того как отделение назовет пароль, судья останавливает время и забирает ценный груз.</p> <p><b>Ведущий:</b> Молодцы, ребята! Вы отлично справились с заданиями! Отправляйтесь вместе со своими отрядами в корпуса, результаты мы объявим вечером!</p> <p>После окончания игры все судьи собираются и подсчитывают штрафные баллы каждой команды. И на вечернем мероприятии</p>
--	--

	главный судья награждает победителей.
<b>Анализ КТД</b>	После окончания игры все судьи собираются и подсчитывают штрафные баллы каждой команды. И на вечернем мероприятии главный судья награждает победителей.

## 5. ЛАГЕРНЫЕ ПЕСНИ И ЛЕГЕНДЫ

### «Изгиб гитары желтой»

Изгиб гитары жёлтой ты обнимаешь нежно,  
Струна осколком эха пронзит тугую высь,  
    Качнётся купол неба  
    Большой и звёздно-снежный,  
    Как здорово, что все мы здесь  
    Сегодня собрались.  
    Как здорово, что все мы здесь  
    Сегодня собрались.  
Как отблеск от заката костёр меж сосен пляшет,  
Ты что грустишь бродяга, а ну-ка улыбнись,  
И кто-то очень близкий тебе тихонько скажет,  
    Как здорово, что все мы здесь  
    Сегодня собрались.  
    Как здорово, что все мы здесь  
    Сегодня собрались.  
И всё же с болью в горле мы тех сегодня вспомним,  
    Чьи имена как раны, на сердце запеклись,  
Мечтами их и песнями мы каждый вздох наполним,  
    Как здорово, что все мы здесь  
    Сегодня собрались.  
    Как здорово, что все мы здесь  
    Сегодня собрались.  
Изгиб гитары жёлтой ты обнимаешь нежно,

Струна осколком эха пронзит тугую высь,  
    Качнётся купол неба  
Большой и звёздно-снежный,  
Как здорово, что все мы здесь  
    Сегодня собрались.  
Как здорово, что все мы здесь  
    Сегодня собрались.

**«Ты, да я, да мы с тобой»**

Ты, да я, да мы с тобой!  
Ты, да я, да мы с тобой!  
Здорово, когда на свете есть друзья.  
Если б жили все в одиночку,  
    То уже давно на кусочки  
Развалилась бы, наверное, земля.  
Если б жили все в одиночку,  
    То уже давно на кусочки  
Развалилась бы, наверное, земля.  
Ты, да я, да мы с тобой!  
Ты, да я, да мы с тобой!  
Землю обогнём, потом махнём на Марс.  
    Может, у оранжевой речки  
    Там уже грустят человечки  
От того, что слишком долго нету нас.  
    Может, у оранжевой речки

Там уже грустят человечки  
От того, что слишком долго нету нас.  
Ты, да я, да мы с тобой!  
Ты, да я, да мы с тобой!  
Нас не разлучит ничто и никогда.  
Даже если мы расстаёмся,  
Дружба всё равно остаётся,  
Дружба остаётся с нами навсегда.  
Даже если мы расстаёмся,  
Дружба всё равно остаётся,  
Дружба остаётся с нами навсегда.  
Ты, да я, да мы с тобой,  
Ты, да я, да мы с тобой,  
Ты, да я, да мы с тобой,  
Ты, да я, да мы с тобой...

### **«Землю обмотали»**

Землю обмотали тоненькие нити,  
Нити-параллели из лесов и рек.  
Совершите чудо, руку протяните,  
Надо, чтобы в дружбу верил каждый человек.  
Совершите чудо, руку протяните,  
Надо, чтобы в дружбу верил каждый человек.

Обогрейте словом, обласкайте взглядом,



От хорошей шутки тает даже снег.  
Это так чудесно, если с вами рядом  
Станет добрым и весёлым хмурый человек.  
Это так чудесно, если с вами рядом  
Станет добрым и весёлым хмурый человек.

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

### **«Я вожатый, ты вожатый»**

Первые дни и первые ночи.  
Дети шалят, не желая уснуть...  
3 часа ночи, устала я... Впрочем  
Ты успеваешь ко мне заглянуть.  
Робко боишься в глаза посмотреть,  
Припоминая свои неудачи.  
Знаешь, вожатый, надо терпеть.  
Смена пройдёт, тогда и поплачем.  
Нет пути обратно.  
Я – вожатый, ты – вожатый.  
Но у костра в ночи

Расскажи, не молчи.  
Верь, друг, ты вожатый.  
За тобой идут ребята.  
Но у костра в ночи  
Не молчи.

Утро холодное, дождик и ветер.  
Голосом хриплым объявишь: «Подъём!».  
И, проклиная почти всё на свете,  
Крикнешь: «Отряд, на зарядку идём!».  
Кто-то опять начинает болеть.  
С кем-то подрался обиженный мальчик.  
Знаешь, вожатый, надо терпеть.  
Смена пройдёт, тогда и поплачем.  
Слово за делом, дни пролетели.  
День расставания, значит пора.  
Время разлуки и время потери.  
Город, автобус и все по домам.  
Не успеваешь песню допеть.  
Жаль, только смену вернуть невозможно.  
Знаешь, вожатый, не надо терпеть.  
Плачь, потому что сейчас это можно.  
Парам – пам, парам – пам, пам – пам – пам...  
Нет пути обратно.  
Верь, мой друг, что ты – вожатый.  
Но у костра в ночи  
Не молчи.

## **«Алые паруса»**

У синего моря,  
Где бушуют бураны,  
Жила там девчонка,  
С именем странным.  
И часто бывала  
Она на просторе,  
В мечтах уплывала  
За синее море  
Алые паруса,  
Алые паруса,  
Алые паруса, паруса  
А там за морями,  
За синей чертою,  
Жил парень отважный  
С открытой душою.  
Мечтал он о море,  
О странствиях дальних,  
Мечтал о походах  
В дальние страны.  
И вот как-то ночью,  
Когда все уснули,  
На небе зажглись  
Миллионы огней.  
И этой же ночью  
Случилось чудо

Тот парень с девчонкой  
Влюбились друг в друга!

### «Перевал»

Просто нечего нам больше терять  
Всё нам вспомнится на страшном суде  
Эта ночь легла как тот перевал  
За которым исполнение надежд  
Просто прожитое прожито зря , не зря  
Но не в этом понимаешь ли соль  
Слышишь капают дожди октября , кап кап  
Видишь старый дом стоит средь лесов  
А мы затопим в доме печь , в доме печь  
Мы гитару позовём со стены  
Просто нечего нам больше беречь  
Ведь за нами все мосты сожжены  
Все мосты все перекрёстки дорог  
Все прошёптанные тайны в ночи  
Каждый сделал всё что смог , всё что смог  
Но об этом помолчим помолчим  
И луна взойдёт оплывшей свечой  
Ставни скрипнут на ветру , на ветру  
Ах как я тебя люблю да горячо  
Годы это не сотрут , не сотрут  
Мы оставшихся друзей соберём

Мы набьём картошкой старый рюкзак  
Люди спросят что за шум что за гам  
Мы ответим просто так , просто так  
Просто так идут дожди по земле  
И потеряны от счастья ключи  
Это всё конечно мне , конечно мне  
Но об этом помолчим , помолчим  
Просто прожитое прожито зря , не зря  
Но не в этом понимаешь ли соль  
Слышишь капают дожди октября , кап кап  
Видишь старый дом стоит средь лесов  
Слышишь падают дожди октября,  
Видишь старый дом стоит средь лесов.

### **«Снова в отряд»**

Снова в отряд, снова с тобой,  
Снова мечты ворвутся в реальность.  
Снова откинем проблемы долой,  
И улетим туда, где лето никогда не кончалось.  
И в мир улыбок попав, ты ощутишь самый кайф.  
Здесь можно небо достать и мечту поймать.  
С солнцем вместе пройти эти крутые пути.  
Мы согреты землей и одной целиной  
Снова в отряд, снова с тобой,  
Снова мечты ворвутся в реальность.

Снова откинем проблемы долой,  
И улетим туда, где лето никогда не кончалось.  
58 дней пролетят как один миг,  
И оставит от нас лишь души мощный крик.  
На восточном бойцы, словно солнца лучи  
Светят ярче, чем звезды в самой ясной ночи  
Снова в отряд, снова с тобой,  
Снова мечты ворвутся в реальность.  
Снова откинем проблемы долой,  
И улетим туда, где лето никогда не кончалось

### **«Легенда про дружбу»**

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!

### **«Легенда про ценности»**

Однажды отец богатой семьи решил взять своего маленького сына в деревню, на ферму, чтобы показать сыну насколько бедными могут быть люди.

Они провели день и ночь на ферме у очень бедной семьи. Когда они вернулись домой, отец спросил своего сына:

— Как тебе понравилось путешествие?

— Это было замечательно, папа!

— Ты увидел, насколько бедными могут быть люди? — спросил отец.

— Да.

— И чему ты научился из этого?

Сын ответил:

— Я увидел, что у нас есть собака в доме, а у них четыре пса. У нас есть бассейн посреди сада, а у них — бухта, которой не видно края.

Мы освещаем свой сад лампами, а им светят звёзды.

У нас патио на заднем дворе, а у них — целый горизонт.

Отец лишился дара речи после этого ответа сына. А сын добавил:

— Спасибо, папа, что показал мне, насколько богаты эти люди.

### **«Легенда про команду»**

В джунглях жила стая волков. Вожаком стаи был очень старый. И когда стае надо было выходить на охоту, вожак сказал, что не в состоянии вести стаю. Из стаи вышел молодой, крепкий волк, подошёл к вожаку и попросил, чтобы тот разрешил вести стаю ему. Старый волк согласился, и стая отправилась на поиски пропитания. Через сутки стая пришла с охоты с добычей. Молодой волк рассказал вожаку, что они напали на семерых охотников и без труда одержали над ними верх. Пришло время, стае снова идти на охоту, и повёл её молодой волк. Стаи долго не было. И вот старый волк увидел еле живого возвращающегося молодого волка без стаи. Он рассказал вожаку, что стая напала на троих человек, и в живых остался только он один. Старый волк удивлённо спросил:

— Но ведь в первую охоту стая с лёгкостью одержала верх над семерыми вооружёнными охотниками, и все вернулись целыми и с добычей?

На это молодой волк ответил:

— Тогда было просто семь охотников, а в этот раз были три лучших друга.

### **«Легенда про семью»**

Однажды началась сильная гроза. Все дети прибежали домой, но... самой меньшей дочери не было.

Мать сильно забеспокоилась. Где моя дочка? И тут же пошла искать ее.

Но на улице шел сильный дождь, в небе непрерывно сверкали молнии, громко и раскатисто гремел гром... От этих молний, от этого грома, женщине было жутко страшно.

Она вздрагивала при каждом ударе молнии. Но еще страшнее ей было от того, что нигде не было ее дочери.

Куда идти? Где ее искать?

И... о чудо! Женщина нашла свою дочь. Представляете, девочка бегала прямо посреди улицы. Она, как сумасшедшая, резвилась под дождём.

Вся промокшая, но счастливая она прыгала и танцевала. И каждый раз, когда в небе ударяла молния, девочка поднимала своё лицо к небу и весело смеялась!

Мама была очень удивлена:

— Что ты делаешь? – спросила она. – Тебе не страшно? Неужели ты совсем не боишься грозы?



– А чего здесь бояться? – весело ответила девочка. – Мама, смотри, я танцую, – а небо меня фотографирует!

И в этот момент очередная молния осветила счастливое лицо девочки...

Мама обняла дочь, и они счастливые пошли домой.

### «Легенда про отношения»

Один человек пришел к старцу и попросил:

- Ты такой мудрый. Ты всегда в хорошем настроении, никогда не злишься. Помоги и мне быть таким.

Старец согласился и попросил человека принести картофель и мешок.

- Если ты на кого-нибудь разозлишься и затаишь обиду, – сказал учитель, – то возьми картофель. Напиши на нем имя человека, с которым произошёл конфликт, и положи этот картофель в мешок.

- И это всё? – недоумённо спросил человек.

- Нет, – ответил старец. – Ты должен всегда этот мешок носить с собой. И каждый раз, когда на кого-нибудь обидишься, добавлять в него картофель.

Человек согласился. Прошло какое-то время. Его мешок пополнился многими картофелинами и стал достаточно тяжёлым. Его очень неудобно было всегда носить с собой. К тому же тот картофель, что он положил в самом начале, стал портиться. Он покрылся скользким гадким налётом, некоторый пророс, некоторый зацвёл и стал издавать резкий неприятный запах.

Тогда человек пришёл к старцу и сказал:

– Это уже невозможно носить с собой. Во-первых, мешок слишком тяжёлый, а во-вторых, картофель испортился. Предложи что-нибудь другое.

Но старец ответил: – То же самое происходит и у людей в душе. Просто мы это сразу не замечаем. Поступки превращаются в привычки, привычки – в характер, который рождает зловонные пороки. Я дал тебе возможность понаблюдать весь этот процесс со стороны. Каждый раз, когда ты решишь обидеться или, наоборот, обидеть кого-то, подумай, нужен ли тебе этот груз