

Васильченкова Ирина Владимировна, 33 группа

# ВОЖАТСКИЙ КЕЙС



Челябинск, 2020

## **Содержание**

<b>1.Отрядные речевки</b>	<b>3 стр.</b>
<b>2.Игротека вожатого</b>	<b>4 стр.</b>
<b>3.Огоньки</b>	<b>12 стр.</b>
<b>4.Отрядные общелагерные КТД</b>	<b>20 стр.</b>
<b>5.Лагерные песни и легенды</b>	<b>34 стр.</b>

## №1. ОТРЯДНЫЕ РЕЧЕВКИ

для похода в столовую - 5 штук	для похода на общелагерное КТД - 5 штук	для похода на спортивное мероприятие - 5 штук
<p>Вожатый: Открывайте шире двери Дети: Открывайте шире двери — Мы голодные как звери — Мы голодные как звери - Очень кушать мы хотим -Очень кушать мы хотим — Даже поворота съедим — Даже поворота съедим — А,а — А,а -О-О -О-О</p>	<p>Эй, ребята, шире шаг! Нам нельзя скучать никак! Нет, наверно, в целом мире Веселей, Дружней ребят. Не грустим в семействе нашем, Мы поем, танцуем, пляшем. Все занятия хороши — веселимся от души!</p>	<p>Максимум спорта, максимум смеха! Так мы быстрее добьемся успеха. Если другой отряд впереди, Мы ему скажем: Ну, погоди!</p>
<p>Команде наших поваров Мы говорим: «спасибо»! Все было круто, просто класс, На славу и на диво!</p>	<p>Эй, лихая детвора, Собирается 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!</p>	<p>Чтобы быть сильнее всех, надо заниматься, Плавать, бегать и нырять, только не валяться! Мышцы будем мы качать, эй, хватай гантели! Песню можно запевать, будет веселее!</p>
<p>Ох, как вкусен ваш обед, Он спасает нас от бед. Мы теперь забот не знаем, Благодарность вам взамен.</p>	<p>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</p>	<p>Тот, кто с нами хочет плыть, Ловким, смелым должен быть!</p>
<p>Будем кушать макароны - Станем мы как чемпионы.</p>	<p>Мальчики: Мы отрядная душа. С нами смена хороша, Мы сильные и смелые, Как негры загорелые!</p>	<p>Побеждать – наша судьба, Победим вас как всегда.</p>
<p>Еле ночь мы пережили, И дождались мы утра, Потому что завтрак ждали, Дорогие повара.</p>	<p>Девочки: Украшаем мы отряд, Встрече с нами каждый рад. Веселы мы и дружны,</p>	<p>Сорок восемь, двадцать шесть Руки есть и ноги есть Сорок восемь, двадцать пять Значит, надо побеждать!</p>

	Всякой смене мы нужны!	
--	------------------------	--

## №2. ИГРОТЕКА ВОЖАТОГО

Младший возраст (6-8 лет)								
На знакомство	На доверие	На сплочение	Игры-шутки	Подвижные	На пляже	На дискотеке	В помещении	Прощальные
<p><b>«Хоровод знакомства»</b></p> <p>Все дети, взявшись за руки, водят хоровод со словами: «Мы по кругу ходим-ходим, Познакомимся хотим. Стоят лишь те, кого зовут... (Сережа), Ну, а мы с Вами - сидим». После этих слов дети, чье имя было названо, остаются</p>	<p><b>«Электрический скат»</b></p> <p>Все участники этапа сидят на полу или траве и крепко держат друг друга за руки. Ноги у всех согнуты в коленях, пятки игроков касаются соседских пяток. По команде ведущего все игроки встают, руками не касаются ничего, продолжают держать ими друг друга. Расцепить руки можно только по команде ведущего. Если</p>	<p><b>«Тропинка»</b></p> <p>Завязываются глаза одному из участников команды. Мелом на полу чертится «дорожка» (кривая линия). Остальные участники должны подсказывать, как пройти по тропинке с закрытыми глазами. Кричать можно только: «влево», «вправо»,</p>	<p><b>«Луноход»</b></p> <p>Играющие встают в круг. Водящий, передвигаясь на четвереньках, обходит круг со словами: "Я – "Луноход-1" Пи-пи-пи." Тот, кто засмеется или хотя бы улыбнется, пристраивается за луноходом первым и становится "Луноходом-2". И так далее, пока все не станут "Луноходами".</p>	<p><b>"Заяц без логова"</b></p> <p>Дети стоят парами лицом друг к другу, подняв сцепленные руки вверх. Это "домики" или "логово зайца". Выбираются двое водящих - "заяц" и "охотник". Заяц должен убегать от охотника, при этом он может спрятаться в домик, т.е. встать между играющими.</p>	<p><b>«Акула».</b></p> <p>Назначается водящий, который после сигнала о начале игры старается догнать кого-либо и прикоснуться к нему рукой. Играющие убегают и увертываются от водящего. Пойманный поднимает руку, кричит «Я — акула!» и начинает сам уже ловить других. Теперь догоняющих двое. Если кого-то догнали, он тоже</p>	<p><b>"Веревочка"</b></p> <p>. Двое берут в руки веревочку (ленту) и натягивают ее на уровне груди. Все выстраиваются в колонну и под музыку, прогнувшись назад, пытаются пройти под веревочкой, не задев ее. Со временем веревочка опускается все ниже и ниже.</p>	<p><b>“Кого нет”.</b></p> <p>После представления каждого, гасится свет и один человек покидает помещение. Оставшиеся должны угадать, кого нет, и назвать его имя.</p>	<p><b>«Море волнуется...»</b></p> <p>Все повторяют за ведущим и показывают свое настроение.</p> <p>“Море волнуется раз,</p> <p>Море волнуется два,</p> <p>Море волнуется три,</p> <p>Свое настроение изобрази...”</p>

стоять, а остальные приседают.	некоторые участники команды упали, то участники начинают выполнять задание с самого начала.	«вперед».		Тот, к кому он встал спиной, становится "зайцем" и убегает от охотника. Если охотник осалит зайца, то они меняются ролями.	становится акулой. Кто остался последний – тот выиграл.			

#### Младший возраст (9-11 лет)

На знакомство	На доверие	На сплочение	Игры-шутки	Подвижные	На пляже	На дискотеке	В помещении	Прощальные
<b>«Снежный ком»</b> Все участники сидят в кругу и называют по очереди имена и предмет, любимую еду (на первую букву	<b>«Минное поле»</b> Участники делятся на пары, одному из пары завязывают глаза и выпускают на поле с препятствиями, которое с помощью команд	<b>«Пирамида»</b> Задача – построить «пирамиду» у которой касаться земли должно наименьшее количество ног ребятшек. Можно поделить на	<b>«Динозавр»</b> Играющие становятся в круг. Ведущий говорит: «У каждого человека есть свой зверь-покровитель, свой тотем. Есть он и у вас. Сейчас	<b>"Взглядом поменяться"</b> Группа стоит в кругу. В центре ведущий, который старается занять чье-нибудь место. Тот, чье место занял ведущий - водит. Люди	<b>«Неповторимая дистанция».</b> Игра заключается в том, что все игроки должны по очереди пройти определенную (отмеченную ведущим) дистанцию своим собственным, никем не повторимым образом. Например, первый просто идет,	<b>"Кто ведущий".</b> Участники встают в круг. Один из игроков отходит в сторону. Все договариваются кто будет ведущим, который будет делать	<b>“Голоса животных”.</b> Дети разбиваются на пары, выбирая голос какого-либо животного. Затем они расходятся по разные стороны помещения, и при погашенном свете перед	<b>«Монета»</b> Игра в круге. По кругу передается монета, причем делается это только с помощью указательного пальца правой руки. При передаче

своего имени) или делают движение. А следующий участник должен повторить предыдущее и назвать свое.	другого члена пары «слепому» участнику предстоит преодолеть.	команды малышей и устроить соревнование.	я каждому из вас скажу его зверя (змея, кошка, слон, медведь). Одному из вас я скажу самого древнего животного. Это – динозавр. Правила игры. Вы кладете руки на плечи соседям, и я называю какое-нибудь животное. Тот человек, чей это зверь, должен выпрыгнуть вверх круга. Задача стоящим рядом почувствовать момент, когда «зверь»	договариваются взглядом, кто с кем меняется.	второй — прыгает на одной ноге, третий передвигается вперед спиной и т. д. Тот, кто не может придумать нового способа или повторяет уже продемонстрированный способ, — выбывает. Победитель тот, кто остается последним.	различные движения. Остальные и эти движения повторяют. Отошедший игрок возвращается и встает в центр круга, его задача теперь угадать, кто ведущий. Если ведущий угадан, то уже он становится водящим. А группа выбирает нового ведущего.	ними стоит задача – найти партнера по голосу выбранного животного.	говорятся теплые напутственные слова.
---	--	--	--	--	--	--	--	---------------------------------------

			захочет уйти, и задержать его. Если они не справились с этим – выходят из круга. Но, когда я скажу «динозавр», этот «зверь» должен присесть. Но опять же нельзя этого допустить. Ведущий обходит круг и каждому на ухо сообщает его зверя. Но – маленькая хитрость! – большинств у сообщается, что они – динозавры. Игра началась. И,					
--	--	--	---	--	--	--	--	--



			как только ведущий произносит «динозавр», весь круг падает на пол.					

### Средний возраст (12-14 лет)

На знакомство	На доверие	На сплочение	Игры-шутки	Подвижные	На пляже	На дискотеке	В помещении	Прощальные
<b>«Любимое занятие»</b> Все участники сидят в кругу на стульях. Водящий — в центре, он произносит некую характеристик у, например: «тот, кто любит танцевать; тот, кто играет на гитаре, а относящие ее к себе игроки должны поменяться местами. Если он первым	<b>«Матрёшка»</b> Все играющие стоят в кругу, плечом к плечу. В центре круга - один игрок - он "Матрёшка". Игрок - "Матрёшка" стоит с закрытыми глазами. "Матрёшка" падает вперёд, назад, вправо,	<b>«Спутанные цепочки»</b> Участники встают в круг, закрывают глаза и протягивают перед собой правую руку. Столкнувшись, руки сцепляются. Затем участники вытягивают левые руки и снова ищут себе партнера. Ведущий следит за тем, чтобы каждый держал руки двух людей. Участник и открывают глаза. Они должны	<b>«Пароход»</b> Дети стоят в кругу. <b>Ведущий.</b> Из Китая приехал пароход и привез с собой пилу. Показывает движение, дети повторяют слова и движения. <b>Ведущий</b> (не переставая показывать пилу). Из Китая приехал	<b>«Падающая палка»</b> Встав в круг, несколько играющих рассчитываются по порядку номеров. Участник игры под номером один берёт гимнастическую палку и выходит на середину круга. Поставив палку вертикально и накрыв её ладонью сверху, он громко называет	<b>«Крокодил»</b> Игроки делятся на две команды, каждая команда загадывает слово. Выбирается по одному игроку из команд и им сообщается на ушко слово. Игрок должен, используя только жесты, движения и мимику	<b>"Меньше ног"</b> Танцевальная игра. Команды танцуют в кругу, пока играет музыка, но как только в музыке пауза, звучит команда "Меньше ног" - на полу должно остаться как можно меньше ног! Получившиеся "скульптурные группы" нужно	<b>«Угадай, кто это».</b> Тот, кто начинает, выбирает кого-то из игроков и описывает его так: Он маленький, веселый и темноволосый. Все смотрят друг на друга. Может, это Рита, Таня или Костя? Если никто не может угадать,	<b>«Подарок пантомимой»</b> Дети становятся в круг. По очереди дарят «подарок» соседу справа, показывая подарок пантомимой. Тот, кому дарят, отгадывает.

занимает свободный стул, то игрок без стула становится водящим.	влево. Все ребята, стоящие в кругу поддерживают "Матрёшку" руками, не дают ей упасть. Все участники этого этапа должны побывать в роли матрёшки, чтобы почувствовать доверие ко всем членам коллектива.	распутаться, не разжимая рук. В результате либо образуется круг, либо несколько сцепленных колечек из людей, либо несколько независимых кругов или пар.	пароход и привез с собой пилу, швейную машинку. Одновременно ведущий выполняет 2 движения. Затем добавляет следующие предметы: веер, китайский болванчик, обезьянка.	какой-либо номер, например 3, а сам отбегает на своё место. Тот, кто назван, выбегает вперёд, стараясь подхватить падающую палку. Если он успевает это сделать, то участник игры под номером один снова берёт палку и, поставив её вертикально, называет какой-либо номер и т.д. Если же палка упала на землю, то водящим становится тот, кто не сумел её подхватить. Игра длится 5-7 минут. Побеждает тот, кто меньше других был в	(совсем не издавая звуков), показать слово своей команде. Какая команда быстрее угадала слово, той одно очко.	сравнивать и комментировать. Можно по аплодисментам выбрать лучшую команду и ей вручить приз	описание можно уточнить: на этом человеке черные лакированные туфли, красная кофта и в волосах заколка. Теперь, конечно, всем ясно, что это Юля.	
---	---	---	--	---	---	--	--	--

				роли водящего.				

## Старший возраст (15-17 лет)

На знакомство	На доверие	На сплочение	Шуточные игры	Подвижные	На пляже	На дискотеке	В помещении	Прощальные
<p><b>«Ассоциации»</b> Сидящим по кругу игрокам ведущий сообщает, что им нужно познакомиться друг с другом, не называя имен. Можно лишь давать подсказки, по которым можно отгадать имя. Это могут быть любые 2 слова или известные личности, с которыми ассоциируется имя.</p> <p><b>Например:</b></p>	<p><b>«Проведи по ковру»</b> Все участники игры расположены с одной стороны расстеленного на полу ковра. Из всех выбирается один участник. Его нужно переместить по ковру не используя рук, ног, и не давая ему отдельных команд. (Все участники игры ложатся на</p>	<p><b>«Счет»</b></p> <p>Ведущий дает участникам задание считать по порядку без договоренностей. Если два человека одновременно называют цифру, игра начинается заново. Запрещено разговаривать, но можно использовать жесты и мимику. Чтобы усложнить, можно вести счет с закрытыми глазами.</p>	<p><b>«Отгадай сказку»</b></p> <p>Задача водящего — задавая вопросы, отгадать задуманную сказку. Водящий выходит из комнаты, для того чтобы дать возможность загадать сказку. На самом деле сказка не загадывается. Ведущий объясняет условия игры участникам: «Мы будем</p>	<p><b>«Преследование – охота»</b></p> <p>Материал: карточки, фломастеры. Ведущий раздает карточки с ФИО какого-либо игрока. Звучит музыка. Все передвигаются по помещению. Этого участника, по возможности, незаметно преследует во время звучания музыки. При остановке музыки каждый игрок должен попытаться</p>	<p><b>«Лягушки и рыбки»</b></p> <p>Правила: Каждому игроку дается стакан, а игроки — это рыбки, лягушки, рыба должна добежать до бассейна, налить стакан воды и вернуться за новой порцией воды. Если</p>	<p><b>"Делай как я".</b></p> <p>На выявление лидеров. Группа танцует в кругу. Кто-нибудь (из данного круга) говорит: «Делай как я!», и все должны повторять за ним движения. После этого кто-нибудь другой говорит: «Делай как я!». И все начинают</p>	<p><b>“Чепуха”</b></p> <p>Двое играющих втайне от других играющих договариваются о теме, на предмет которой они будут общаться невербальными средствами. Начинают разговор. Очевидцы, догадавшись, о чем идет речь, подключаются к беседе. Когда все будут вовлечены в игру, с последнего подключившегося начинают</p>	<p><b>«Алфавит»</b></p> <p>Ведущий называет вслух первую букву алфавита, остальные про себя. Один человек его прерывает: “Стоп”. Он сообщает букву, на которой его прервали. Игроки называют слова, начинающиеся на эту букву, ассоциирующиеся с прожитой сменой.</p>

· Я - тезка полководца Македонского (Александр).	ковёр, и один игрок прокатывается по их спинам).		отвечать «да», если вопрос водящего будет заканчиваться на гласную букву, «нет» — на согласную, «может быть» — если вопрос заканчивается на «ь». Игра продолжается до тех пор, пока ведущий не сдастся.	схватить того игрока, которого он преследовал. А тот, в свою очередь, пытается поймать своего игрока. (можно по хлопку ведущего, если музыки нет)	лягушка тебя салит, то ты выливаешь воду, можно и на себя, выигрывает та команда, у которой будет больше всего воды в бутылках.	повторять уже за ним. И так далее.	выяснять предмет общения – кто как понял тему беседы и какую информацию передавал сам.	

## №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>	<p><b>«Фенечки»</b></p> <p>Цель: знакомство с коллективом</p> <p>Отряд садится в круг, вожатый берет клубок ниток и пока обматывает нитку себе вокруг руки, рассказывает о себе, потом бросает другому. Тот так же. В итоге, все связаны этой ниткой. Ее разрывают аккуратно и то что на руках было, завязывают и носят до конца смены.</p>	<p><b>«Паутинка»</b></p> <p>Цель: знакомство с коллективом</p> <p>Все сидят в кругу. Ведущий берет катушку ниток и зажимает в руках. Рассказывает о себе (как зовут, откуда приехал, чем увлекается, какую музыку слушает, фильмы и т.п.) и передает катушку следующему ребенку, при этом оставив начало ниток в руке. И т.д. Затем полученная паутинка распутывается в обратном порядке.</p>	<p><b>"Горящая свеча".</b></p> <p>Цель: знакомство с коллективом</p> <p>Зажигается свечка и пускается по кругу, из рук в руки. При этом обязательно, чтобы дети сидели кругом, видели друг друга. Свеча начинает двигаться от вожатого. Как только свеча попадает в руки, человек должен рассказать о себе. Как зовут, откуда приехал. Чем увлекается, какую музыку слушает, фильмы и т.п. А остальные могут задавать вопросы. Самый первый рассказывает о себе вожатый. Желательно конечно рассказать о себе побольше, пошутить, рассказать какую-то историю из жизни интересную, чтобы остальным детям было проще раскрепоститься и не стесняться рассказывать о себе.</p>
<b>Тематические «огоньки»</b>	<p><b>«Фонарщик»</b></p> <p>Цель: выявление в коллективе людей, способных «зажигать» других</p> <p>Ключевая фраза: «Послушайте! Ведь, если звезды зажигаются - Значит это кому-нибудь нужно». «Но не только в этом дело, а еще и в том, Что по небу ходит кто-</p>	<p><b>«Мой мир»</b></p> <p>Цель: развитие в ребенке умения оценивать, анализировать окружающее, выработка собственного мнения на происходящее вокруг, определение степени тревожности детей.</p> <p>Ход огонька: вначале проводится беседа, в ходе которой ставятся вопросы, касающиеся окружающего мира; проблемы, с которыми в</p>	<p><b>«У страха глаза велики»</b></p> <p>Цель: выявление проблем, беспокоящих ребенка как внутри него, так и вокруг; развитие фантазии, умения рассуждать, вести разговор (спор) и слушать, доказывать свою точку зрения; развитие многогранного внутреннего мира.</p> <p>Около свечки кладется 2 листа бумаги: черный и белый. Участникам предлагается несколько минут посмотреть на них и</p>

	<p>то, эти звезды зажигаю, Чтоб до самого рассвета им гореть, едва мигая. Кто не знаю, но предполагаю, Что бродит маленький фонарщик от звезды к звезде».</p> <p>Подготовка: свечи, несколько бумажных фонариков разного размера и цвета. Содержание: после эмоционального рассказа педагогом или другим ведущим легенды о маленьком фонарике, ребятам предлагается высказать свое мнение о первых днях, прожитых в лагере (иначе говоря, предполагается анализ оргпериода).</p> <p>Высказывание должно ассоциироваться с маленьким фонарщиком: есть ли в нашем отряде ребята, способные зажигать звезды; что было сделано, чтобы смогли зажечься «звездочки», что для этого надо сделать в дальнейшем и т.д. Говорит тот ребенок, у кого в руках фонарь, который передается не по кругу, а по свободному выбору: «Чье мнение, чей отзыв я хотел бы услышать».</p>	<p>нем сталкивается ребенок; места и позиции, который занимает ребенок в окружающем мире.</p> <p>Примерные варианты вопросов: назвать несколько положительных и отрицательных сторон окружающего мира; комфортно ли вы чувствуете себя в нем; что беспокоит, какие проблемы мешают воспринимать окружающее позитивно; чего больше – хорошего или плохого; что делает этот мир таким интересным и ярким; цветовая ассоциация на окружающее и т.д.</p> <p>Можно проводить в форме медитации. Например: «Закройте глаза, расслабьтесь. Сосредоточьтесь на звуках вокруг вас, все больше и больше расширяйте круг прослушивания, включайте в него все более широкие горизонты. Почувствуйте дыхание окружающего мира, его движение, изменчивость. Потянитесь к нему. Что- то вызывает раздражение? Ничего, начинайте изменять то, что вам не нравится. Постепенно создавайте свой собственный мир. (2-3 минуты). А теперь представьте, что вы просыпаетесь в своей комнате с предчувствием чего-то необычного. Вы медленно встаете, откидываете одеяло,</p>	<p>выбрать какой-то один, причем сразу оговаривается, что цвет здесь берется в переносном смысле: как жизненная позиция, взгляд на окружающее.</p> <p>Затем дети пересаживаются так, чтобы в одной части круга сосредоточились белые, в другой – черные.</p> <p>Вводная: «Теперь вы становитесь белой и черной силами. Давайте подумаем, что же каждая из вас внесла в некоторые основные составляющие части нашего мира, нашей жизни. Белые попынут доказать что то, что обсуждается, – хорошо, называя только хорошие стороны обсуждаемого предмета, черные – наоборот. Посмотрим, какая из вас сильнее. Если в обсуждении чего-то побеждает черная сила, значит, и владение этим по праву принадлежит ей. И наоборот». Основные разделы для обсуждения: природа, животный мир, цивилизация, человек и т.д. Темы подбираются в зависимости от возраста участников и т.п.</p> <p>Огонек проводится как дискуссия, слово поочередно дается то одной, то другой команде. Время работы над той или иной темой регулируется ведущим в зависимости от того, насколько она интересна детям, и как идет обсуждение.</p> <p>Подведение итогов: можно закончить выходом на рисование. Нарисовать то, что ты всегда можешь противопоставить темной стороне жизни; оберег; черно-белый портрет мира и т.д</p>
--	--	---	---

		<p>босиком подбегаете к окну и видите в нем мир, свой мир, мир, в котором вам хотелось бы жить. Этот мир прекрасен и удивителен именно для вас. Это тот мир, о котором вы мечтали. В своем окне вы видите именно свой мир. Откройте глаза и возьмите краски, фломастеры или карандаши. Нарисуйте, пожалуйста, то окно и тот мир в нем, которые вы только что увидели».</p> <p>Рисуется много окошек, разных и интересных. В это время ведущий делает большую заготовку окна (пустого), и в него по мере готовности вклеивает те маленькие миры, которые создали дети. Называется это панно «В своем окне я вижу мир...».</p>	
<b>«Огоньки» основного периода:</b>			
<b>«Огоньки» – анализ дня</b>	<p>«Ниточка».</p> <p>Цель: анализ пройденного дня</p> <p>Перед началом огонька вожатый предлагает ребятам взять кусочек нитки. Разноцветные нитки – длиной от 10 до 30 сантиметров лежат рядом с вожатым. Во время обсуждения дня по схеме: <i>Что получилось? Что не получилось? Что надо сделать, чтобы было лучше?</i> Каждый ребенок, высказывая свою точку зрения, наматывая ниточку на палец. Как только ниточка намотана,</p>	<p>«Пять пальцев».</p> <p>Цель: анализ пройденного дня</p> <p>Каждому ребенку предлагается посмотреть на свою ладонь и подумать, глядя на нее.</p> <p><b>1.</b> Мизинец (М) - «мысль»: какие знания и опыт я сегодня приобрел.</p> <p><b>2.</b> Безымянный (Б) - «близка ли цель»: что сегодня я сделал для достижения</p> <p><b>3.</b> Средний (С) - «состояние духа»: каким было мое настроение и от чего оно зависело</p> <p><b>4.</b> Указательный (У) - «услуга»: чем я мог помочь другим людям, чем порадовал их.</p>	<p>«Я хочу сказать».</p> <p>Цель: анализ пройденного дня</p> <p>Я хочу сказать» (в форме пресс-конференции). Каждому ребенку выдается листок бумаги, на котором он пишет первую фразу: «Я хочу сказать, что...». После того, как он написал первую фразу, он пишет все, что хочет сказать отряду о дне, об отряде и т.д. Затем, не подписывая листок, сворачивает и опускает в коробку. После того, как все справятся с заданием, вожатый открывает коробку и поочередно зачитывает записки ребят. При этом, отвечая на поставленные вопросы, комментирует. К</p>

	выступление прекращается. Таким образом, выбрав нитку той или иной длины, ребенок «заявляет» о своем желании выступать и настраиваться на развернутую сцену дня или на короткую реплику.	<b>5. Большой (Б) - «бодрость тела»:</b> как я физически чувствовал себя, что я сделал для своего здоровья. Этот анализ можно сделать в форме личных дневников.	комментарии подключаются и ребята.
<b>Проблемные «огоньки»</b>	<p>«Здравствуй, мне очень нравится ...»</p> <p>По кругу каждый из сидящих в кругу говорит своему соседу слева фразу: "Здравствуй, мне очень нравится ...", продолжая ее по своему усмотрению, стараясь найти в своем товарище что-то приятное, хорошее.</p>	<p>«По одежке встречают ...»</p> <p>Каждый раз, при встрече нового человека, у нас создается о нем какое-то впечатление, часто оно не ошибочно. Сейчас мы попробуем поделиться своими первыми впечатлениями друг о друге. Вы получаете карточку, на которой написано имя одного из участников, а также лист бумаги (всем раздаются одинаковые листы), где есть вопрос: «Кто Я?» Ваша задача - написать десять пунктов, отвечая на этот вопрос за человека, чье имя у вас на карточке. И еще одно условие: никто не должен знать, кто о ком пишет. По окончании работы листочки раскладываем на столе рабочей стороной вверх. Затем, когда все будет разложено, каждый подойдет и выберет тот листок, на котором, как ему кажется, написано от его имени.</p> <p>Этот этап работы вызывает интерес и легкое волнение у членов группы. В процессе поиска своего «портрета» им приходится прочитать не один, а несколько листочков, «поспорить» с кем-то из претендентов за одну и ту же характеристику, суметь отстоять свое право на нее. При обсуждении ведущий предлагает ответить на</p>	<p>«Кельтское колесо»</p> <p>По легенде древних кельтов все люди делятся по сторонам света.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Люди с Севера - это люди действия. Лидеры, которые делают дело. Люди, которые идут к цели любыми путями, не оглядываясь на средства, их мало интересует атмосфера, которая царит вокруг.</li> <li>▪ Люди с Запада - это люди расписаний, расчетов, точности, дисциплины. Их часто обвиняют в бесчувственности.</li> <li>▪ Люди с Востока - это люди творчества. Много идей, но при этом они не занимаются их реализацией.</li> <li>▪ Люди с Юга - обеспечивают теплые отношения и комфорт в группе. Атмосфера в группе важнее поставленной цели, движения вперед.</li> </ul> <p>По легенде Древних кельтов, для достижения гармонии в каждой группе, а также в каждом человеке должны присутствовать все стороны света, хотя какая-то и преобладает. Это и представляет собой замкнутое кельтское колесо.</p>



		<p>несколько вопросов:</p> <p>Удовлетворены ли вы тем, что написано на полученном листочке?</p> <p>Что вызвало удивление, произошли ли «открытия»?</p> <p>Что вызвало наибольший интерес в процессе работы? Какие трудности испытывали при выполнении упражнения?</p>	<p>Члены группы разделяются на подгруппы по своей предрасположенности по сторонам света. Если человек колеблется, ему предлагают выбрать сторону света, к которой он относит себя в настоящий момент.</p> <p>Этапы:</p> <p>1.7-10 минут на подготовку. Каждая сторона света представляет себя, делает рекламу своих качеств.</p> <p>2.Каждая группа рассказывает отрицательные стороны других частей света и выслушивает про свои негативные черты.</p> <p>3.Каждая группа отвечает на вопрос: почему бы она не могла обойтись без других сторон света.</p> <p>4.Группа рассматривает, как наилучшим образом организовать разделение обязанностей по людям соответствующих сторон света для решения общих задач. Если в группе не оказывается какой-то стороны света, то на выступлениях ее роль берет на себя ведущий, а внимание группы обращается на то, что из-за отсутствия этой стороны в группе возникнут определенные проблемы. В конце у группы спрашивается, какая еще сторона света, кроме названной, в них доминирует. Если в группе выпала какая-то сторона (чаще всего Запад), людям назвавшим ее как вторую, предлагается выполнять ее функцию для решения проблем в группе.</p>
<b>Тематические</b>	«Сказочная поляна».	«Жизненный девиз».	«Карта

<b>«Огоньки»</b>	На воображаемой полянке мы можем превратиться во что угодно: в цветок, бабочку, жука, даже камешек на тропинке. Поделись своими ощущениями, нравится ли тебе быть тем, в кого ты превратился, как ты себя чувствуешь, что видишь?	Каждый участник пишет на листке бумаги свой жизненный девиз, затем все вместе обсуждают, что же для нас главное в жизни, к чему мы стремимся и т.д.	жизни». Подготовка: рисуется карта, на которой обозначены различные географические объекты с необычными названиями: материк Счастья, остров Одиночества, море Радости, поляна Мечты и т.д.  Каждый участник бросает кубик, на какой географический объект он попадает, о тех случаях из своей жизни человек и рассказывает. Чтобы помочь, ведущий задает наводящие вопросы. Например, кубик попал на остров Одиночества, тогда вопросы могут быть такие: бывают ли такие моменты, когда тебе очень одиноко? Любишь ли ты одиночество? Как и любой другой, огонек заканчивается добрыми словами, песнями.
------------------	---	---	--

**«Огоньки» итогового периода:**

<b>Тематические «Огоньки»</b>	«Моя забытая игрушка». У каждого из нас в детстве была любимая игрушка. Мы выросли и перестали с ней играть, забыли ее, а игрушка до сих пор помнит нас, вспоминает, как вы играли вместе, и как было весело. Что бы сейчас рассказала эта игрушка? Представьте, что игрушка вдруг заговорила и поведала нам о своем хозяине. «Я большой плюшевый мишка. Я живу в шкафу. Меня подарили хозяину, когда ему было два года...».	«Подарок отряда». Сегодня у нашего отряда праздник (или день рождения, или определённая «годовщина»). Каждый ребенок представляет себя подарком или придумывает подарок, который хочет подарить отряду в этот знаменательный день. «Какими «подарками» вы себя представляете? Чем бы вам хотелось быть? Кому понравилось быть «подарком»? Почему?»	«Вчера, сегодня, завтра» Цель: позволяет по-другому взглянуть на давно знакомых людей; узнать что-то новое, неизвестное. Разработан для коллективов, где дети, в принципе, давно знакомы, как первый огонек, огонек знакомства, т.к. затрагивает темы и области, которые не так часто обсуждаются при общении в таких замкнутых группах; Может использоваться и на сборных коллективах как первый огонек или в течение смены.  Реквизит: Свечка, вокруг три предмета: игрушка, зеркало, часы. Игрушка всегда ассоциируется с детством, поэтому, взяв ее в руки, легче рассказать о себе маленьком; зеркало – сегодня; часы всегда идут вперед – это завтра.
-------------------------------	--	--	--

			<p>Ход огонька: огонек проходит в три круга, из которых самый сложный – второй («Сегодня»). Сразу оговаривается, что каждый, кого что-то задело или заинтересовало в словах другого, не перебивая, может задать свои вопросы, и даже поощрять это. И если на огоньке действительно будут такие ситуации, то он получится интересным, и можно считать, что огонек удался. Первый круг «Вчера» – игрушка идет по кругу, и тот, к кому в руки она попадает, рассказывает о том, каким он был маленьким: круг общения, любимые занятия, кем хотел быть, о чем мечтал. Второй круг «Сегодня» – зеркало идет по кругу.</p> <p>Задания:</p> <p>Посмотреть на свое отражение как бы со стороны и сказать: если бы ты встретил такого человека в толпе, на улице, какое бы впечатление он на тебя произвел, что бы ты о нем подумал? Как ты изменился по сравнению с «вчера», чего добиваешься, о чем мечтаешь теперь? Ни в коем случае не настаивать на том, чтобы, рассказывая, участник постоянно смотрел в зеркало. Те, кто могут, и так это сделают. Очень интересно и полезно посмотреть, как участники реагируют на зеркало. Некоторые смотрят в него постоянно в течение рассказа, и выдают в основном положительные отзывы о себе. Многие отворачиваются и возвращаются к нему несколько раз, многие, взглянув один раз в начале,</p>
--	--	--	---

			<p>тут же отворачивают зеркало от себя. Третий круг «Завтра» – по кругу идут часы, и каждый говорит, каким он видит себя в будущем, уже взрослым (чего достигнет в обществе, о семье и т. д.).</p> <p>Подведение итогов: предложите детям задуматься о том, как и кем, они растут, как изменяются, достигают ли они поставленных целей.</p>
<p><b>Прощальный «огонек»</b></p>	<p><b>«Комплимент»</b></p> <p>В руках вожатого зажженная свеча. Вожатый говорит: «Сегодня у нас прощальный вечер. И я хочу, чтобы сегодня мы сделали друг другу комплименты, которые в течение смены так и не смогли сказать. Я хочу сделать комплимент ... (имя). Она была лучшим помощником». Вожатый передает свечу тому, кому сказал комплимент. Так дальше дети говорят друг другу комплименты, передавая свечу. Если кому-то не сделали комплимент, вожатый делает его сам. Повторять комплимент и того, кому его делали, нельзя.</p>	<p><b>«Живой огонь»</b></p> <p>Все собираются у костра, в руках у каждого участника огонька — свеча. Каждый говорит по кругу, передавая эстафету — зажженную от костра свечу. Можно вспомнить о том, что больше всего запомнилось в лагере и почему, можно говорить добрые и хорошие слова в адрес любого члена отряда. К окончанию разговора у всех участников огонька зажжены свечи. Завершить такой разговор можно необычным совместным действием: расставить свечи в сумерках на поляне в виде сердца, загадать свое самое заветное желание и всем вместе задуть свечи.</p>	<p><b>«Созвездие»</b></p> <p>Вожатые заранее вырезают из цветной бумаги звездочки и пишут на них черты характера или качества людей, например: самый отзывчивый, добрый, активный, спокойный, трудолюбивый, внимательный, шумный и т.д. Количество звездочек должно превышать количество членов отряда. Звездочки раскладываются в центре круга, около свечки. Ребята по очереди берут звездочку и передают ее тому человеку, которого они считают самым отзывчивым, добрым и т.д., тому, у кого это качество наиболее выражено. В конце такого огонька у каждого ребенка в руках — своя маленькая звездочка, вожатый обращает на это внимание детей и говорит, что в начале смены наше созвездие только начало свое формирование и вот теперь готово к тому, чтобы продолжать свою жизнь. Можно пожелать ребятам, чтобы эта звездочка из общего созвездия никогда не гасла, помогала им и освещала их путь.</p>

## №4. ОТРЯДНЫЕ И ОБЩЕЛАГЕРНЫЕ КОЛЛЕКТИВНО-ТВОРЧЕСКИЕ (КТД)

<b>Название и форма КТД</b>	«Вокруг земного шара», станционная экономическая игра
<b>Цель</b>	<p>-развитие у детей кругозора и познавательного интереса,</p> <p>-создание условий для проявления интеллектуальных способностей детей и их эрудиции</p> <p>-формирование активной познавательной позиции ребенка</p>
<b>Возраст участников</b>	Старший
<b>Оборудование</b>	Гуашь, ватманы, ткань (для изготовления костюмов), валюта каждой страны.
<b>Подготовительный этап</b>	Обсуждение идеи мероприятия, выбор идеи и формы мероприятия с помощью метода «Мозговой штурм». Мероприятие лучше проходит при участии большого количества детей, которые кроме участия в ней, активно задействованы в ее организации и подготовке.
<b>Организационный этап</b>	<p>Каждый отряд выбирает страну: Япония, Испания, Англия, США и т.д. Затем, члены отряда делятся на творческие группы. Жеребьевка проходит с помощью листочков разных цветов.</p> <p><b>«Оформители»</b> рисуют флаг, выпускают газету, посвященную данной стране и т.п.;</p> <p><b>"Рекламные агенты"</b> - заботятся о рекламе своей страны;</p> <p><b>"Костюмеры"</b> - изготавливают атрибуты национальной одежды, выбранной страны;</p> <p><b>"Банкиры"</b> - выпускают валюту, количество денежных единиц должно быть оговорено заранее;</p> <p><b>"Страноведы"</b> - составляют список вопросов познавательного характера, отражающих территориальные, национальные и культурные особенности данной страны. Вопросы могут быть, например, такими: 1) Назовите город, который является столицей (название государства)? 2) С какими государствами (название государства) имеет общие территориальные границы? 3) Какими морями или океанами омывается (название государства)? 4) Перечислите крупные города (название государства). 5) Какие достопримечательности (название государства) вы знаете? 6) Назовите известных людей страны? 7) Национальный танец страны. 8) Национальное блюдо страны. 9) Знаменитые футбольные клубы страны. 10)Цвета флага страны т.п. <b>"Выдумщики"</b> - придумывают творческие задания, например: 1) исполнить известную песню страны; 2) исполнить национальный танец; 3) продемонстрировать национальный ритуал; 4) объяснение в любви в национальном стиле; 5) стихи (сочинить про страну или прочитать на</p>

	<p>национальном языке).</p> <p><b>"Хозяева"</b> продумывают ритуал встречи гостей страны. Можно написать приветственную речь или разыграть миниатюру.</p>
<b>Проведение КТД</b>	<p>Организаторами должна быть нарисована карта с указанием стран и маршрута следования до них. Во время путешествия по громкой связи проводится реклама туристических маршрутов с описанием достопримечательностей стран.</p> <p><b>Ход мероприятия</b></p> <p><i>Этап - "Путешествие по странам".</i> Отряды оставляют на местах "Хозяев", а все остальные отправляются в путешествие по другим странам. Задача путешественников - <u>заработать как можно больше валюты других стран</u>, ответив на вопросы или выполнив творческое задание. Ребята могут ходить небольшими группами или поодиночке.</p> <p><i>Этап - "Обмен денег".</i> По окончании этапа "Путешествие по странам" дети собираются на отрядные места, где все заработанные деньги они отдают главному банкиру, который отправляется в "Игробанк". Валюты разных стран обмениваются на общелагерную валюту (название валюты может отражать название лагеря: полетки - «Полет», лучики - «Солнечный», огоньки - «Огонек», елочки - «Елочка» т.д.) в соответствии с установленным курсом. Существует одно обязательное ограничение: отряд не может обменивать валюту своей страны.</p>
<b>Анализ КТД</b>	<p><i>Этап - "Подведение итогов".</i> Этот этап может быть проведен несколькими способами.</p> <p>1) По окончании обмена валюты подсчитывается количество баллов. Та страна, которая набрала наибольшее количество баллов, выигрывает, а результаты вывешиваются на табло.</p> <p>2) Можно открыть магазин, где на общелагерную валюту дети могут приобрести реальные сладости или сувениры.</p> <p>Каждый отряд проводит «Рефлексивный круг»  Все участники садятся в круг.  Вожатый задает алгоритм рефлексии:  - расскажите о своем эмоциональном состоянии по ходу мероприятия и в его конце;  - что нового вы узнали, чему научились;  - каковы причины этого;  - как вы оцениваете свое участие в мероприятии. Затем все участники поочередно высказываются в соответствии с заданным алгоритмом.  Вожатый своим высказыванием завершает рефлексивный круг.</p>

<b>Название и форма КТД</b>	«Ассорти талантов», станционная игра
<b>Цель</b>	Способствование разностороннему развитию творческих способностей у детей
<b>Возраст участников</b>	средний
<b>Оборудование</b>	шишки, ведро и др.
<b>Подготовительный этап</b>	Выбор идеи и формы мероприятия с помощью «Метода шести шляп»
<b>Проведение КТД</b>	<p>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.</p> <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.</p> <p>Вот книжку, ребята, в руках я держу, Но как называется, вам не скажу. Но все ж догадаетесь сами, 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 косяя... А книжка, ребята, про деда... (Мазая).</p> <p>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 спросит 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.)</p> <p>Сидит в корзине девочка у Миши за спиной,</p>

	<p>Он, сам того не ведая, несет ее домой.  Ну, отгадай загадку! Ты поскорей ответь  Название этой сказки... («Маша и медведь»).</p> <p>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.)</p> <p>А мои помощники скоро прибегут,  Победит упрямыцу дружный, общий труд...  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.</p>
<b>Анализ КТД</b>	<p><b>«Мини-сочинение»</b></p> <p>Участникам педагогического взаимодействия предлагается написать на отдельных листах бумаги небольшие по объему тексты по окончании дела, игры, дня.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- "Мои мысли о своем участии в деле";</li> <li>- "Как я оцениваю результаты дела";</li> <li>- "Что мне дало это дело".</li> </ul> <p>Познакомившись с сочинениями, педагог проводит их анализ</p>



<b>Название и форма КТД</b>	«Зов джунглей», спортивный квест
<b>Цель</b>	- популяризация и повышение престижа здорового образа жизни через внедрение нетрадиционных подходов в пропаганде здорового образа жизни - формирование навыков здорового образа жизни.
<b>Возраст участников</b>	средний
<b>Оборудование</b>	Веревки, конфеты, мячи, ложки, банки, одежда
<b>Подготовительный этап</b>	«Стартовая беседа», во время которой организатор лагеря увлекает Совет лагеря радостной перспективой интересного и полезного дела. Идёт поиск ответов на вопросы: для кого? когда? где? с кем вместе? Главная задача: вовлечь каждого в совместную деятельность и выявить лидеров среди коллектива, который окажется и без вожатых и без своих уже выбранных и утвержденных лидеров – Совета лагеря.
<b>Проведение КТД</b>	<p>Ребята, я приглашаю вас на веселую спортивную игру «Зов джунглей». Закройте на минутку глаза и представьте, что вы находитесь в джунглях. Джунгли — это влажный тропический лес, где деревья растут так близко друг к другу и так оплетены лианами, что сквозь эти заросли невозможно пройти. Ни днем, ни ночью в джунглях не смолкают звуки: гортанно кричат попугаи, перекликаются в ветвях обезьяны. Молчат только коварные крокодилы. Они затаились в озерах и реках и неустанно поджидают свою добычу. Джунгли зовут на захватывающие состязания. Встречайте — команды «Хищников» и «Травоядных»!</p> <p>(Представление команд — девиз, эмблемы, приветствие соперников.)</p> <p><b>Команда «Хищники»</b>  <u>Девиз.</u>  Мы — хищники, охотники,    Кто нам повстречается в пути,    Вряд ли сможет ноги унести.</p> <p><u>Приветствие.</u>  Пусть будет справедливая игра,    Кто проиграет — вовсе не беда!</p> <p><b>Команда «Травоядные»</b>  <u>Девиз.</u>  Мы, травоядные, дружные малые.    С ногами все у нас в порядке,    Бежим мы быстро, без оглядки</p> <p><u>Приветствие.</u>  Пусть дружба победит в нашей игре,</p>

И мирно станут жить все звери на земле!

И хищники, и травоядные должны быть сильными, выносливыми и ловкими. Одни — чтобы настичь добычу, другие — чтобы спасти свою жизнь. Ну, что ж, пришло время состязаний. Пусть победит сильнейший!

### **1 конкурс «Приветствие»**

Каждая команда должна заранее подготовить и продемонстрировать свое название, девиз, приветствие

### **2 конкурс «Добыча пищи»**

На определенной дистанции находится веревка с развешенными на ней конфетами (количество конфет определяется по количеству игроков). По сигналу капитаны команд начинают соревнование. Каждый из участников добегают до веревки и без помощи рук срывает конфету. Побеждает та команда, которая первой принесет конфеты.

### **3 конкурс «С добычей вприпрыжку»**

У капитанов между ног зажат мяч. Преодолев определенное расстояние вприпрыжку с мячом, капитан передает мяч следующему члену команды. Побеждает та команда, закончившая соревнование первой.

### **4 конкурс «Братья наши меньшие»**

В этом конкурсе ведущий задает по 5 вопросов каждой команде. За каждый правильный ответ команда получает «кость» или «банан».

#### **Вопросы для первой команды:**

1. Как называется личинка лягушки? (Головастик.)
2. Сколько ног у осьминога? (Восемь.)
3. Как называется самая крупная птица в мире? (Африканский страус.)
4. Что меняет лось каждый год? (Рога.)
5. Что пчелы собирают с цветов? (Нектар.)

#### **Вопросы для второй команды:**

1. Самая крупная обезьяна? (Горилла.)
2. Где живут пингины? (В Антарктиде.)
3. Кто такой зверь – лесоруб? (Бобр.)
4. Корабли пустыни – кто они? (Верблюды.)
5. Как называется дикая собака? (Динго.)

### **5 конкурс «Весенняя линька»**

Капитан команды пробегает определенную дистанцию, в конце которой

	<p>лежит одежда. Он одевается и бежит к команде. Там капитан снимает одежду и передает ее следующему участнику. Команда, закончившая первой, побеждает.</p> <p><b>6 конкурс «Водопой»</b> Первый участник набирает в ложку воду и, пробежав определенную дистанцию, выливает воду в банку. Затем он возвращается к команде и передает эстафету следующему участнику. Побеждает команда, которая заканчивает соревнование первой и в банке будет большее количество воды.</p> <p><b>7 конкурс «Выживает сильнейший»</b> На полу зала рисуется большой круг. По очереди в него вступают пары (от каждой команды по участнику). Прыгая на одной ноге и не помогая руками, соперники стараются вытолкнуть друг друга из круга. Побеждает та команда, большее количество участников которой осталось в круге.</p> <p>И так, наша игра подошла к концу.</p> <p>Мы сегодня с вами не скучали,</p> <p>А с удовольствием играли.</p> <p>И пусть была остра борьба –</p> <p>Сильней соревнования.</p> <p>Успех решила не судьба,</p> <p>А только ваша дружба!</p> <p>По окончании игры жюри подсчитывает количество «костей» и «бананов», и называет команду-победителя игры «Зов джунглей»</p>
<b>Анализ КТД</b>	<p>Награждение грамотами и призами, поздравление команд.</p> <p><b>Рефлексия «Цепочка, пожеланий»</b></p> <p>Каждому участнику состоявшегося КТД по цепочке (в определенной последовательности) предлагается обратиться с пожеланиями к себе и другим по итогам взаимодействия. Пожелания могут быть направлены на предстоящее взаимодействие, будущие дела.</p> <p>Заканчивает цепочку пожеланий педагог, подводя определенный итог.</p>

<b>Название и форма КТД</b>	«КоманДа», творческая игра
<b>Цель</b>	Формирование умения работать в команде; Воспитание духа соперничества и сопереживания; Способствование развитию и реализации творческих и интеллектуальных способностей детей.
<b>Возраст участников</b>	Старший
<b>Оборудование</b>	грамоты, призы
<b>Подготовительный этап</b>	Выбор идеи и формы мероприятия с помощью «Мозгового штурма»
<b>Проведение КТД</b>	<p>Добрый день! Сегодня я предлагаю провести очень увлекательное занятие. Но прежде чем его начать, мы поговорим об очень популярной форме работы среди молодежи тимбилдинге. Кому-нибудь, знакомо это понятие? (ответы детей)</p> <p>Тимбилдинг или другими словами командообразование, или (англ. Team building — построение команды) — это сплочение команды по средствам каких – либо действий (игры, веревочный курс, тренинга, ).</p> <p>Первые игры, которые преследовали цель сплотить коллектив и выработать командный дух, появились в Великобритании в 40-х годах прошлого века. Они применялись для психологической и физической тренировки военнослужащих специальных подразделений Королевских военно-морских сил (ВМС). Затем этим методом воспользовались для подготовки лондонских полицейских. В 60-е годы в США был разработан так называемый «Веревочный Курс» (Ropes Course), который применялся для психологической и физической реабилитации участников войны во Вьетнаме. В ходе игр были получены очень хорошие результаты. Бизнес-тренеры попробовали использовать методы тимбилдинга для создания эффективной команды. Со временем тимбилдинг стал использоваться в программах по командообразованию в Европе. В России появился в конце XX века. Особо успешен он стал при создании команды во временных детских коллективах, т.е. в местах отдыха детей.</p> <p>Тимбилдинг или командообразование имеет ряд характерных целей: люди знакомятся друг с другом в неформальной обстановке, узнают новое друг о друге.</p> <p>люди учатся совместно решать, таким образом, попробовав в безопасной обстановке совместную деятельность.</p> <p>это просто отдых и разгрузка, которая осуществляется посредством этого мероприятия.</p> <p>сегодня мы собрались с вами, что бы принять участие в творческом тимбилдинге КТД «Команда».</p> <p>Но прежде чем начать нашу игру я попрошу каждого из вас взять по цветному жетону (помощник на разносе приносит жетоны 3-х цветов: синий, красный, желтый). Теперь я попрошу разбиться по цветам согласно цвету выбранного вами жетона на три группы. И взять у помощника футболку с вашим цветом (помощник выносит футболки).</p> <p>Ну, теперь я вижу, команды готовы, и я приглашаю вас занять свои места (три</p>

стола вокруг которых стоят стулья).

**Предыстория:** Давным-давно, в стародавние времена, когда ещё не было самолётов и катеров, жили отважные, смелые, находчивые люди, которые больше всего на свете ценили подвиги и приключения. Они бороздили бесконечные мили морей и океанов, забирались туда, где ещё недавно зияли «чёрные дыры» неизвестности, увлекали людей за собой. Это были неукротимые и неукротимые путешественники, чьей мечтой и призванием стала дорога. Всё им было по плечу, все испытания они проходили с какой-то невообразимой лёгкостью. Всё это потому, что их невозможно было сломить, ведь они выступали одной сильной, сплочённой командой, а команда способна преодолеть вместе даже самые непроходимые испытания. Ценой за их труды и старания зачастую становись сокровища, которые они открывали на доселе неведомых землях. Дублоны, пиастры, монеты - они буквально притягивались этими людьми как магнитом.

**Ведущий:** сейчас рядом с вами - ваши друзья, те, с кем вы сможете абсолютно всё. На вашу долю сейчас выпадет несколько испытаний, каждое из которых вы сможете преодолеть, только если почувствуете плечо друга и будете одной единой командой с большой буквы «К». Ничто не сможет помешать вам добиться цели, если вы будете дружны и будете делать всё сообща. У вас будет буквально пару минут, чтобы придумать себе достойное название и девиз, которое будет прославлять вашу команду на трудных путях испытаний (*выбор названия команд и девиза*).

**Ведущий:** экспедиция-дело ответственное и затратное. Снаряжение любого корабля стоило больших денег. Поэтому, чтобы снарядить ваш корабль в экспедицию, вы должны будете заработать монеты на ваше путешествие. Награда будет даваться вам в зависимости от того, насколько хорошо вы справитесь с поставленной задачей. А заработать вам нужно не много, не мало 60 монет для путешествия. Желаем Вам достойно показать себя! Обратите внимания - каждая команда может собрать не более 20 монет ... (*т.е им будет необходимо объединиться, чтобы собрать экспедицию*) - А подвести итог, какая же команда заработала в ходе игры больше монет, нам поможет жюри: путешественник со стажем.....

**«Собери пословицу».**

**Ведущий:** в нашей повседневной речи встречаются множество высказываний, берущих своё происхождение из моря и морской тематики. Каждое из них несёт в себя глубокий смысл. Смысл этих пословиц вам предстоит разгадать после того, как вы правильно соберете предложенные фрагменты в законченные предложения. В каждом конверте вы можете найти три пословицы, которые сможете записать на листочках (*помощники выносят командам листы бумаги и ручку*).

Если команда соберет правильно все три пословицы, получит 10 монет, две – 7 монет, одну – 5 монеты. Время на подготовку у вас 3 минуты.

**Фононовая музыка.**

Тонуций корабль последним покидает капитан (1)

Без капитана нет корабля, без корабля нет капитана (1)

Много в море воды, много и беды (1)

Рыбак моря не боится, он им гордится (2)

Морским ветрам законы не писаны (2)

Кто много плавал, тот много и видел (2)

Самая вкусная рыба - которую поймал сам (3)

Воды бояться - в море не ходить (3)

Корабль, на котором два капитана, идет ко дну (3)

**Ведущий:** команды готовы?

**«Форма капитана»**

**Ведущий:** капитан на корабле - самый важный человек. А раз человек достиг столь высокого звания, то и костюм у него должен быть соответственным, и выделяться из общей массы. Вам предстоит предложить свой вариант, как должен выглядеть настоящий капитан. Из представленных материалов посредством своего воображения и таланта вы должны будете соорудить костюм, в котором бы мог выйти капитаны самых крупных кораблей Мирового океана.

В этом конкурсе команда может заработать до 5 монет. Время на подготовку у вас 5 минут.

**Фоновая музыка.**

**«С точностью наоборот».**

На кораблях случаются чрезвычайные ситуации - те ситуации, когда дорога каждая секунда. Очень важно в такие моменты сохранить единство мыслей (так, чтобы каждый знал, что необходимо делать), и при этом вся команда моментально реагировала на изменения в ситуации. Поэтому мы предложим вам всем известные фразы из лексикона моряков. Но эти фразы полностью изменили свой смысл, поменяв его на противоположный. Вам нужно восстановить исходную фразу как можно скорее, заменяя каждое слово на противоположное по смыслу.

Давайте разберем несколько примеров что бы вам стало понятно:

«Юнга, юнга, разрыдайтесь...» («Капитан, капитан, улыбнитесь...»);

«Потушим водою серые дни...» («Взвейтесь кострами, синие ночи...»); из

«Кинофильмы»: Грустные девчонки (Веселые ребята); из «Телепередачи»

Доброе утро, старики! (Спокойной ночи, малыши!); Кружок домоседов (Клуб путешественников); Радиожелудки (Телепузики)

Задание понятно? Тогда попрошу помощника вынесет разнос и представитель от каждой команды сможет выбрать 2 перевертыша.

В этом конкурсе, команда может заработать до 7 монет, если отгадает предложенные перевертыши. Время на подготовку 3 минуты.

**Фон веселая музыка.**

**Ведущий:** участники готовы и мы проверяем задание.

**« Рассказ на одну букву»**

**Ведущий:** моряки отличаются своим поразительным умение рассказывать интересные и долгие истории, развлекая тех, кто не нюхал пороха и соли корабля. Умение рассказывать историю - неотъемлемое качество путешественников. Вам предстоит придумать историю на морскую тематику, в которой все слова (кроме предлогов и союзов, конечно же) будут начинаться только на одну букву алфавита. Кроме того, вы можете использовать прилагательные, которые дали название известным всем морям. Как и в предыдущем испытании, я приглашаю по одному представителю выбрать букву. Время на подготовку у вас 5 минут. И у вас есть возможность заработать до 10 монет.

1 команда - **К**

2 команда – **Д**

3 команда – **М**

**Фон веселая музыка.**

**Ведущий:** я, вижу участники готовы, и мы готовы слушать удивительные морские истории.

**Финал:**

Ну вот, наши испытания подошли к концу. Теперь слово за нашими матёрыми

	<p>путешественниками – жюри, которое объявят то число монет, которое заработала каждая из команд. Именно они объявят название той команды, которая сможет отправиться в нашу кругосветную экспедицию.</p> <p>Скажите, вы готовы отправиться в экспедицию? Нет, а почему? (предполагается, что им не хватает монет). Скажите, а что вы можете сделать для того, чтобы собрать команду корабля и необходимое снаряжение? (предполагается - объединиться всем 3-м командам). Вы объединились, и теперь вы - одна большая команда. Только вместе вы смогли закончить тот путь, которым вы шли так долго. Чтобы отправиться в длительное путешествие и открывать новое, действительно, недостаточно усилий одного человека или одной небольшой группы, а требуются усилия большого сплоченного коллектива.</p> <p>Все вы были достойными. Каждая команда действовала сплочённо и слаженно. Но вы смогли убедиться в том, что только одна большая команда способна на действительно большие свершения. Как вы считаете, действительно ли вы можете себя назвать командой с большой буквы «К»?</p>
<b>Анализ КТД</b>	<p><b>«Рефлексивная мишень»</b></p> <p>На листе бумаги формата ватманского листа рисуется мишень, которая делится на четыре (можно и больше, меньше) сектора,</p> <p>В каждом из секторов записываются параметры - вопросы рефлексии состоявшейся деятельности, взаимодействия. Например, 1 -и сектор - оценка содержания; 2-й сектор – оценка приемов, методов, формы взаимодействия; 3-й сектор - оценка деятельности педагога; 4-й сектор - оценка своей деятельности</p> <p>Каждый участник КТД маркером или фломастером (ручкой, карандашом) четыре раза (по одному в каждый сектор) "стреляет" в мишень, делая метку (точку, плюс и т.д.). Метка соответствует его оценке результатов состоявшегося взаимодействия. Если участник очень низко оценивает результаты, то метка ставится им в "молоко" или в поле "О" на мишени, если выше, то в поле "5". Если результаты оцениваются очень высоко, то метка ставится в "яблочко", в поле "10" мишени.</p>

<b>Название и направление ОД</b>	Марш-бросок «Мужество. Смелость. Отвага», направление: интеллектуальное
<b>Цель</b>	- Активизация мыслительной деятельности детей; - развитие речи, мышления, быстроты реакции; - развитие интереса к военной истории своей страны.
<b>Возраст участников</b>	средний/старший, команды по 3 – 5 человек
<b>Оборудование</b>	Стол и стулья для игроков, карточки с литерами «а», «б», «в», «г», листы бумаги ( формат А4), плакат с названием игры.
<b>Подготовительный этап</b>	Обсуждение идеи мероприятия. Мероприятие может быть приурочено к 22 июня – дню начала ВОВ.
<b>Организационный этап</b>	Необходимо разделить детей на команды. Деление происходит по расчету.
<b>Проведение</b>	<p style="text-align: center;"><b>Ход.</b></p> <p>Необходимо преодолеть три этапа.</p> <p>1.Каждый игрок отвечает на вопрос первого этапа (можно взять любую карточку на выбор «вслепую»). Если играют команды, можно предложить все вопросы, но в этом случае ответы каждая команда пишет на своем листе.</p> <p>2.На второй этап проходят победители первого, затем по аналогии проводится второй и третий этапы.</p> <p>Победители встречаются в суперигре, где всем участникам вручается набор карточек с литерами «а», «б», «в», «г». По команде ведущего участники поднимают свои карточки-ответы.</p> <p>По итогам суперигры победители награждаются памятными призами.</p> <p style="text-align: center;"><b>1 тур.</b></p> <p>1. Как называется знак отличия на форменной фуражке? а) нашивка б) значок в) пряжка г) <b>кокарда</b></p> <p>2.Как называется наградное оружие морского офицера? а) кистень б) <b>кортик</b> в) кастет г) нунчаки</p> <p>3.Какое слово является боевым кличем пехотных войск? а) «Караул!» б) <b>«Ура!»</b> в) «Вперед!» г) «Салют!»</p> <p>4.Как называется с устройство, с помощью которого подводники обзоревают поверхность моря? а) стереотруба б) <b>перископ</b> в) микроскоп г) калейдоскоп</p> <p>5.Как зовется в армии распространенный тип осколочной гранаты? а) <b>лимонка</b> б) ананаска в) апельсинка г) мандаринка</p> <p>6.Как называется поворотная опора артиллерийского оружия? а) лафет б) ось в) трак г) башмак</p> <p>7. Какое название носит рабочее время на корабле? а) смена б) <b>вахта</b> в) срок г) рейс</p> <p>8.Как называется корпус самолета? а) <b>фюзеляж</b> б) киль в) руль г) борт</p> <p>9.Как называется матрос, передающий информацию с помощью флажков с корабля на корабль? а) <b>сигнальщик</b> б) фейерверкер в) впередсмотрящий г) горнист</p> <p>10. Как называют старого опытного моряка? а) морской дьявол б) <b>морской волк</b> в) морской змей г) морской конек</p>



11. Где выращивают служебных собак?  
а) в зоопарке б) в оврагах **в) в питомниках**  
г) в катакомбах

**2 тур.**

1. Как моряки называют отверстие, через которое движется якорная цепь?  
**а) клюз** б) шпигат в) кингстон г) иллюминатор  
2. Что производит в воздухе экипаж самолета во время дальних перелетов?  
а) примерку **б) дозаправку** в) кодировку г) закрутку  
3. Какая из этих линий отмечает осадку судна?  
**а) ватерлиния** б) демаркационная в) спектральная  
г) центральная  
4. Как называется верхняя часть шлема, опускающаяся на лицо?  
**а) забрало** б) кидала в) бунгало г) твердыня  
5. Как называется свод армейских правил?  
а) вердикт **б) устав** в) закон г) инструкция  
6. Как зовется на флоте моряк с дудкой?  
а) штурман **б) боцман** в) юнга г) рулевой  
7. Как называется подвижная часть огнестрельного оружия?  
а) приклад б) ствол **в) затвор** г) скоба  
8. Как называется чехол для ношения холодного оружия?  
а) кобура **б) ножны** в) колчан г) бурдюк  
9. Как называется грузовой отсек на судне?  
**а) трюм** б) камбуз в) палуба г) рубка  
10. Как называется широкоствольное артиллерийское орудие?  
**а) мортира** б) пицаль в) гаубица г) зенитка  
11. Как называется полет на очень низкой высоте?  
а) стриженный б) касательный в) поверхностный **г) бреющий**

**3 тур**

1. Как называлась вооруженная конная повозка в гражданскую войну?  
**а) тачанка** б) бричка в) плетенка г) арба  
2. Как называется отрезок железнодорожного пути между двумя станциями?  
а) квартал **б) перегон** в) трасса г) пролет  
3. Как звался отважный и доблестный воин в Древней Руси?  
а) батыр б) берсеркер **в) богатырь** г) джигит  
4. Как называется руководство по плаванию в водном районе?  
а) моцион **б) лощия** в) кодекс г) инструкция  
5. Какое название носит легкий ручной гранатомет?  
а) «Катюша» **б) базука** в) фаустпатрон г) «Град»  
6. Как называется длинное бревно на носу парусного судна?  
а) букса б) буфер **в) бушприт** г) кнехт  
7. Как называется старинное приспособление для зарядки и чистки ружья?  
а) купол **б) шомпол** в) рог г) целик  
8. Как называется военно-наблюдательное поселение на границе?  
а) форт б) крепость **в) кордон** г) блокпост  
9. Какой приказ отдает командир подводной лодки, когда необходимо срочное всплытие?  
а) сбросить балласт б) продуть цистерны в) поднять якорь  
г) на погружение  
10. Как называется металлическая лестница на корабле?  
а) сходни **б) трап** в) ванты г) пандус  
11. Как называется переход боевого формирования из одной точки местности в другую?  
**а) рейс** б) заезд **в) марш-бросок** г) экспедиция

	<p style="text-align: center;"><b>Суперигра</b></p> <p>1. Кем, по мнению А.В.Суворова, всегда хочет стать хороший солдат? а) героем б) легендой <b>в) генералом</b> г) кандидатом</p> <p>2. Как называлось небольшое войско на Руси? <b>а) дружина</b> б) эскадрон в) когорты г) легион</p> <p>3. Как называется военный специалист по разминированию? а) каскадер <b>б) сапер</b> в) стрелец г) минер</p> <p>4. Как называется пулемет гражданской войны? <b>а) Максим</b> б) УЗИ в) ППШ г) пулемет Калашникова</p> <p>5. Что входит в обязанности штурмана? <b>а) прокладывание курса</b> б) обучение молодых матросов в) наблюдение за погодой г) командование во время шторма</p> <p>6. Как называется поселение казаков? а) лагерь <b>б) станица</b> в) острог г) заимка</p>
<b>Анализ</b>	<p><b>Победившая команда получает медали. Далее проходит рефлексия «Ключевое слово»</b></p> <p>Участникам предлагается на маленьких листочках бумаги, которые заранее вожатый может подготовить и раздать каждому, написать одно слово, с которым у них ассоциируется содержание состоявшегося дела, результаты взаимодействия.</p> <p>Для выполнения этой работы дается 2-3 мин. По истечении времени вожатый собирает листочки с записанными на них ключевыми словами. После этого вожатый проводит краткий анализ полученных результатов.</p>

## №5. ЛАГЕРНЫЕ ПЕСНИ И ЛЕГЕНДЫ

### Легенда о добре и зле

Давным-давно жила прекрасная птица. Возле ее гнезда находились дома людей. Каждый день птица исполняла их заветные желания. Но однажды счастливая жизнь людей и птицы - волшебницы кончилась. Так как в эти места прилетел злой и страшный дракон. Он был очень голоден, и его первой добычей стала птица Феникс. Съев птицу, дракон не утолил свой голод и стал поедать людей. И тогда произошло великое разделение людей на два лагеря. Одни люди, не желая быть съеденными, перешли на сторону дракона, и сами стали людоедами, а другая часть людей постоянно искала надежное убежище, страдая от притеснений жестокого чудовища.

Наконец дракон, насытившись, улетел в свое мрачное царство, а люди стали населять всю территорию нашей планеты. Они не остались под одним кровом, потому что не могли жить без доброй птицы, кроме того, они постоянно ссорились. Так на свете появились добро и зло.

### Легенда о мудрости

У одного старого человека был единственный сын. И он хотел женить его на такой девушке, чтобы она содержала всю семью как следует, чтобы в доме сына был всегда уют и порядок.

И этот человек собрал сливы из собственного сада, загрузил в телегу и стал ездить по аулам. Он обменивал сливы на мусор. Которая девушка принесет больше мусора, той давал больше слив. И в одном из аулов случилось так: одна девушка принесла горсть мусора на ладони. Старик спросил: «Почему ты так мало принесла. Я за него и одну сливу не дам». Девушка ответила: «У меня дома нет мусора. А этот мусор мне дала соседка за то, что я ей помогла подмести двор». Старик дал девушке горсть слив и поплелся домой. А на следующий день он приехал сватать эту девушку. Свадьбу сыграли очень пышную. Почему? Ну об этом вы уже сами догадайтесь. А мне пора заканчивать свой рассказ. Только не думайте, что выдумка. Так оно и было много лет назад.

### Легенда о Законе поднятой руки

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

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

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

И он предложил заключить мир и отправился с этим предложением 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».

### **Легенда о друзьях**

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

### **Легенда о вечернем огоньке**

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

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

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

### **Легенда об истине**

По одной восточной легенде, однажды боги решили создать мир. Они создали солнце, луну, землю, небо, цветы... И, наконец, они создали ИСТИНУ.

Задумались боги: куда спрятать ИСТИНУ, что бы человек ее не сразу нашел. Им хотелось, что бы он искал ее дольше.

– Давайте спрячем ее на самой высокой горе! – сказал один.

– Давайте спрячем ее в самой глубокой яме! – предложил другой.

– Лучше спрячем ее во мраке морских глубин! – ответил третий

– Нет! Давайте скроем ее на обратной стороне луны!

Наконец самый мудрый Бог сказал:

«Нет! Мы спрячем ее в сердце человека. И он будет искать ИСТИНУ по всей вселенной, не подозревая, что носит ее в себе»

### **ПЕСНИ**

«Алые паруса»

1. У синего моря, где бушуют бураны,  
Жила там девчонка с именем странным.  
И часто бывало: она на просторе  
В мечтах уплывала за синее море.

Припев:Алые паруса, алые паруса,  
Алые паруса,паруса.

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

Мечтал о походах в дальние страны.  
Припев.

3. И вечером поздним, когда все уснули,  
На небе зажглись гирлянды огней.  
И этой же ночью случилось чудо:  
Тот парень с девчонкой влюбились друг в друга.  
Припев.

«Изгиб гитары желтой»  
Изгиб гитары желтой ты обнимаешь нежно,  
Струна осколком эха пронзит тугую высь.  
Качнется купол неба большой и звездно-снежный.  
Как здорово, что все мы здесь сегодня собрались.  
Качнется купол неба большой и звездно-снежный.  
Как здорово, что все мы здесь сегодня собрались.

Как отблеск от заката, костер меж сосен пляшет.  
Ты что грустишь, бродяга? А ну-ка, улыбнись!  
И кто-то очень близкий тебе тихонько скажет:  
"Как здорово, что все мы здесь сегодня собрались!"

И все же с болью в горле мы тех сегодня вспомним,  
Чьи имена, как раны, на сердце запеклись.  
Мечтами их и песнями мы каждый вдох наполним.  
Как здорово, что все мы здесь сегодня собрались!

«Оркестр»  
Мы все знакомы очень давно  
Хоть и нечасто,но все-таки случалось.  
Смотрели мы в одно окно  
И иногда даже получалось.

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

Мы все взрослеем  
Это не изменить...  
Уходит детство в никуда.  
У нас у всех тревоги свои,  
Но мы же вместе навсегда.

припев:

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

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

припев:

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

«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 обойдём, 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...пам-па-ра-рам  
Ты да я, да мы с тобой...пам-па-ра-рам  
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...

#### «Превал»

Просто нечего нам больше терять,  
Всё нам вспомнится на страшном суде.  
Эта ночь легла, как тот перевал,  
За которым исполнение надежд.  
Видно, прожитое - прожито зря,  
Но не в этом, понимаешь ли, соль.  
Слышишь, падают дожди октября,  
Видишь, старый дом стоит среди лесов.

Мы затопим в доме печь, в доме печь,  
Мы гитару позовем со стены,  
Просто нечего нам больше беречь,  
Ведь за нами все мосты сожжены,  
Все мосты, все перекрестки дорог,  
Все прошёптанные тайны ночи.  
Каждый сделал всё, что смог, всё, что смог,  
Но об этом помолчим, помолчим.

Пусть луна взойдет оплывшей свечой,  
Ставни скрипнут на ветру, на ветру.  
Ах, как я тебя люблю горячо -  
Годы это не сотрут, не сотрут.  
Мы оставшихся друзей соберём,  
Мы набьем картошкой старый рюкзак.



Люди спросят: "Что за шум, что за гам?"  
Мы ответим: "Просто так, просто так!".

Просто нечего нам больше терять,  
Всё нам вспомнится на страшном суде.  
Эта ночь легла, как тот перевал,  
За которым исполнение надежд.  
Видно, прожитое - прожито зря,  
Но не в этом, понимаешь ли, соль.  
Слышишь, падают дожди октября,  
Видишь, старый дом стоит средь лесов.

«Я – вожатый, ты – вожатый»

1 куплет:

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.

Припев:

Нет пути обратно.  
Я – вожатый, ты – вожатый.  
Но у костра в ночи  
Расскажи, не молчи.

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

2 куплет:

Утро холодное, дождик и ветер.  
Голосом хриплым объявишь: «Подъём!».  
И, проклиная почти всё на свете,  
Крикнешь: «Отряд, на зарядку идём!».

Кто-то опять начинает болеть.  
С кем-то подрался обиженный мальчик.  
Знаешь, вожатый, надо терпеть.  
Смена пройдёт, тогда и поплачем.

Припев: тот же.

3 куплет:

Слово за делом, дни пролетели.  
День расставания, значит пора.  
Время разлуки и время потери.  
Город, автобус и все по домам.

Не успеваешь песню допеть.  
Жаль, только смену вернуть невозможно.  
Знаешь, вожатый, не надо терпеть.  
Плачь, потому что сейчас это можно.

Припев:

Парам – пам, парам – пам, пам – пам – пам...  
Нет пути обратно.  
Верь, мой друг, что ты – вожатый.  
Но у костра в ночи  
Не молчи.

«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 исчезает хмурый небосклон.

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

- Припев:

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

Голубые тротуары , синие цветы  
Красно –жёлтые футболки, розовые сны  
Он как будто нарисован мелом на стене  
Этот лагерь самый лучший лагерь на Земле

- Припев:

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

- Припев:

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

- Припев:

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

- Припев:

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

«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.

