

Осокина Яна Игоревна, 35 группа

КЕЙС ВОЖАТОГО



Ценности вожаго

1. Дисциплинированность и ответственность 2. Работоспособность и организованность, трудолюбие 3. Тактичность, вежливость, культура общения 4. Умение держать себя в обществе 5. Опрятность, чистоплотность, гигиенические навыки. 6. Здоровье, привычка к активному образу жизни 7. Умение организовывать и проводить досуг, заечь, увлечь 8. Разносторонняя образованность 9. Знание правовых норм, законов, прав и свобод др. людей 10. Честность, правдивость, чуткость, милосердие, гибкость.

ЭССЕ

Мне многое хочется достигнуть в моей жизни. Я не хочу, чтобы моя жизнь была скучна и однообразна, полная серости и тумана. Чтобы чего-то достичь в жизни, нужно много работать над собой, своим характером, нужно уметь раскрывать в себе все те таланты, которые у тебя есть.

Приятно представиться. Меня зовут Осокина Яна. Я из города Щучье Курганской области. Мне 19 лет. У меня небольшая, но дружная семья. На данный момент являюсь студенткой Челябинского педагогического колледжа № 1.

С самого раннего детства, родители приучали меня к самостоятельности. Они никогда не стояли надо мной, заставляя делать уроки, все делала сама, даже если что-то не получалось, не бежала за помощью к маме, старалась все сделать самостоятельно. Эта самостоятельность воспитала мой внутренний мир.

В школе училась хорошо, занимала призовые места на различных олимпиадах, конкурсах, активно участвовала в самодеятельности, а также различных исследовательских и научных работах.

Дарить радость другим - это великое наслаждение. Видеть, как сверкают счастьем глаза, как расплываются в улыбке лица и при этом чувствовать огромное удовлетворение, что не зря прожила этот день. Поэтому я, участвуя в школьных мероприятиях: концертах, спектаклях, играх, стараюсь показать все, что могу.

Делая что-то незначительное, но хорошее, понимаешь, как много в нашей жизни интересного. Их нужно только создавать самим и мир наполнится добром и светом.

Каждому человеку приходится сталкиваться с этапом выбора профессии. Это не обошло и меня. Хотела поступить в Уральский филиал Российского государственного университета правосудия, много занималась, готовилась, но не прошла по баллам ЕГЭ и оказалась здесь. Но я не жалею о сделанном выборе.

Я ответственная, трудолюбивая, всегда добиваюсь того, что хочу, само дисциплинированная. Я не хочу говорить о своих слабостях, но мне нравится говорить о возможности улучшения, верю в себя и свою работу, и я хочу совершенствоваться в ней. В свободное время люблю читать книги, смотреть фильмы. Моя краткосрочная цель – хочу закончить ЧПК№1. Мои долгосрочные цели – получить высшее образование, построить успешную карьеру. Это все обо мне. Из многих уст можно услышать, что жизнь трудна. Да, наверно, это действительно так. И чтобы многого добиться в своей жизни, нужно преодолеть преграды, пережить многое и, только испытав все это, можно понять, насколько труден путь желаемого к действительному.

Известная личность- как ориентир и мотиватор

Великая личность Анна Ахматова вызывает у меня настоящее чувство восхищения. Железная сила воли, каменный характер, которые не смогли сломить даже ужасные обстоятельства жизни поэтессы. Стойкость её духа выражается не только в произведениях, которые отличались радикальными взглядами на существующий тоталитарный строй, но и в том, что при всем ее мнении, которое противоречило партии, Анна смогла остаться в Советской России, а не иммигрировала, как большинство писателей в то время. Уехать за границу и писать о том, как ты переживаешь за народ, который остался в твоей стране, может каждый. Остаться вместе с людьми, быть в котловане событий, перенести все удары судьбы вместе с Родиной могут только единицы. Анна приняла все тяготы жизни очень стойко.

Но самое главное это то, что после этих страшных вещей Ахматова продолжала писать. Я думаю, что стихи, которые были написаны в этот период, самые сильные из репертуара поэтессы. В них отчетливо видны боль, страх, ненависть... Когда читаешь её произведения, то невольно переносишься в центр событий и вместе с Анной стоишь в очереди с другими женами, матерями репрессированных. Многие бы сдались, оставшись лицом к лицу в этой ситуации. Бросили бы всё и уехали за границу к друзьям? У многих бы опустились руки, но только не Анна Ахматова. Она и не думала переставать бороться за жизнь. Именно за такую силу запомнилась мне великая женщина, поэт на все времена, грандиозная, несломленная Анна Ахматова.

ЛАГЕРНЫЕ ЛЕГЕНДЫ

Мечта Дымки

Где-то на краю света, где с моря дул прохладный соленый ветер, где песок казался золотом под лучами солнца, где есть, казалась бы все для прекрасной жизни, жила маленькая птичка. Её звали Дымка. Она была настолько мала, что все норовили её обидеть. Но она жила, не смотря на все невзгоды. Мерзла зимой и радовалась появлению первых теплых лучиков солнца весной, умывалась свежей росой и засыпала в объятиях лепестков пионов.

У Дымки была всего одна мечта, найти друзей, таких, как и она, что бы они любили её, не обижали, поддерживали в трудную минуту, были всегда рядом.

Однажды теплым летним вечером, птичка летела по парку до своей клумбы с пионами, ведь только с ними она общалась, рассказывала им свои тайны и делилась горем. Но вдруг она услышала плач маленькой девочки, которая сидела одна на огромной лавочке. Она была со всем одна, хотя вокруг бегало много таких же ребят. Дымке стало жалко девочку, и она решила ей показать свой загадочный мир цветов. Девочка была удивлена птички, но не отвернулась от неё. Они были обе одиноки, и у каждой из них была своя причина для грусти.

Дымка подарила девочки все, что только могла подарить. Она подарила девочки прекрасные цветы, свежий запах простора, свою преданность. В замены же она получила огромную любовь и чувство нужности. Девочка вселила в душу птички надежду, на счастье. Они все свободное время проводили вместе, гуляли. Дымка показала девочки свободу. Но настала время и, увы, девочка навсегда покинула парк, город, страну и птичку.

Их стало разделять очень большое расстояние, которое Дымка не была в силах преодолеть. Она стала жить надеждой. Каждый вечер она прилетала на ту скамейку и до поздней ночи сидела на ней и плакала от грусти. Она была всего лишь птичкой, птичкой-Дымкой. Девочка, когда уезжала, пообещала птичке, что они еще встретятся, и что она никогда её не забудет.

Уже осень, как и прежде Дымка живет в парке, радуется своей красотой окружающий мир и желает только одного, что бы её мечта осуществилась. Чтобы она снова почувствовала себя защищенной и не одинокой.

Легенда о поляне сказок

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

Потом ребят позвала вожатая готовиться ко сну.

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

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

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

Легенда о синей птице

Высоко над землей в прекрасном сказочном замке жила Синяя Птица Счастья. Замок ее был невидим обычным людям, и только те, чьи дела и помыслы направлены на благо всему человечеству удостоивались чести побывать в этом волшебном месте и увидеть Синюю Птицу. Но это не значит, что остальные люди ее не интересовали. Каждый, кто имел настоящую мечту, не важно, была ли она о собственном счастье или о счастье для всех людей, мог почувствовать ее помощь в своей жизни. Удача и везение становились их постоянными спутниками, Счастье следовало за ними повсюду.

Сама Синяя птица была прекрасней, чем все птицы, жившие на земле. Оперение ее сияло и излучало свет – свет Добра и Надежды. И сияние это придавали перьям людские мечты, а перьев было ровно столько, сколько людей жило на земле. Каждому человеку соответствовало свое перо, и чем сильнее и светлее была мечта, тем ярче сияло перо. Жизнь на земле текла спокойно и радостно. Вместе с людьми жили там волшебные существа, которые помогали людям не словами, а делами своими. Мирно существовали они все вместе, и не было между ними никаких ссор и войн.

Но появились на земле люди, считавшие, что реальность не терпит мечтаний. Удачу нельзя ждать, ее надо завоевывать, и для этого подходят любые средства. Счастье – это власть и богатство. От таких мыслей перья Синей Птицы, которые выросли при рождении этих людей, постепенно теряли свой цвет и исчезали, и сила ее ослабевала. Как опасная болезнь распространялись их мысли и слова по всей планете, и все меньше оставалось перьев у Синей Птицы, все слабее она становилась. На земле начались войны, волшебные существа покинули эту планету, оставив людей без их поддержки и помощи. Синяя Птица уже не могла нести людям Счастье и Удачу, она умирала.

И осталась бы земля навеки несчастна, но на Земле появился человек, способный мечтать, значит не все еще потеряно, значит будут и другие такие же мечтатели, верящие в Счастье и Удачу, и значит будет жива прекрасная Синяя Птица.

Волшебная Птица Счастья может поселиться и в вашем доме, надо только в нее по-настоящему верить и уметь мечтать.

ЛАГЕРНЫЕ ПЕСНИ

Песня о лагере

(слова Панченко А., музыка Прудников Е.)

Теплом согрета снова детвора,
Зима ушла надолго со двора,
А ты опять кидаешь вещи в сумку.
Ведь в лагерь собираться уж пора.
Пусть труден путь, дорога нелегка,
Но только тут такие облака,
И только здесь, ты точно это знаешь,
Вожатого надежная рука.

Припев.

Лишь в лагере такое небо синее,
Лишь там ты с лучшим другом день и ночь,
И первая любовь такая сильная,
И с неба самый теплый летний дождь.

С отрядом встанешь ты в орлятский круг,
И в первый день найдется лучший друг.
Завидует пусть вашей крепкой дружбе
Весь, лагерь и природа вся вокруг.
И зорька та и песни до утра,
И с горном вновь в столовую пора,
И в жизни маяком надежным станет
Большой огонь прощального костра

Припев.

Лишь в лагере такое небо синее,
Лишь там ты с лучшим другом день и ночь,
И первая любовь такая сильная,
И с неба самый теплый летний дождь.

С отрядом встанешь ты в орлятский круг,
И в первый день найдется лучший друг.
Завидует пусть вашей крепкой дружбе
Весь, лагерь и природа вся вокруг.
И зорька та и песни до утра,
И с горном вновь в столовую пора,
И в жизни маяком надежным станет
Большой огонь прощального костра

Припев.

Ты осенью вернешься вновь домой,
И лучшим будет друг уже другой.
Судьба смешает дни, недели, годы,
Оставив те мгновенья за спиной.
Но, может, через много-много лет
Ты вспомнишь тихий лагерный рассвет
И быстро наберешь забытый номер,
Чтобы сказать: "Дружище мой,
привет!"

Припев.

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!
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...

Изгиб гитары жёлтой

Изгиб гитары жёлтой
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,

И всё 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.
Как здорово, что все мы здесь
Сегодня собрались.

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.

У синего моря (алые паруса)

У синего моря,
Где бушуют бураны,
Жила там девчонка,
С именем странным.
И часто бывала
Она на просторе,
В мечтах уплывала
За синее море
Припев:
Алые паруса... Ассоль!
Алые паруса... Плюс Грей!
Алые паруса, паруса... Ассоль плюс Грей равно любовь!

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!

ПОДБОРКА ХУДОЖЕСТВЕННЫХ ФИЛЬМОВ

Двое: Я и моя тень

Этот фильм про двух очень похожих девочек. Одна из них живет в приюте, а вторая с богатым папой, который этому приюту помогает. Папу хочет женить на себе недобрая Кларисс, а девочки подстраивают чтобы папа и воспитатель из приюта полюбили друг друга. Много юмора, шуток и лета, а главное - очень добрый.

Капитан Соври-голова

Летом на дачу отправляются отдыхать братья-близнецы Саша и Лёша Завитайкины. Несмотря на внешнюю схожесть, у них совершенно разные характеры: Саша — послушный интеллектual, а его брат — вун, болтун, шкода, настоящий «Капитан Соври-голова» или, как его называют сокращённо, Капитан Сого.

Благодаря своему открытому и общительному характеру Лёша обзаводится многочисленными друзьями, которых постоянно втягивает в свои авантюры, но также у него появляются и недруги, «подавляющие личность». Вскоре к братьям приходит и первая любовь в лице рыжей девочки Тошки-Травки, ради которой Лёша даже совершает собственное «похищение». В конце концов Тошка остаётся с серьёзным Сашей.

Сказка о потерянном времени

Лентяй Петя Зубов тратит своё время почём зря — этим и решают воспользоваться злобные волшебники. Они находят ещё троих бездельников и всех их превращают в стариков, возвращая при этом себе молодость. Теперь Пете и его новым друзьям нужно вернуть своё время.

Королевство кривых зеркал

Капризная пионерка Оля в погоне за котом Барсиком проходит сквозь волшебное зеркало и оказывается в сказочной стране, тут же знакомясь со своим отражением — Яло. Оказывается, что в этом мире власть захватили злобные богачи. Теперь девочкам нужно освободить из тюрьмы мальчика Гурда и восстановить справедливость.

Приключения Электроника

Инженер Громов создаёт андроида Электроника, который выглядит как школьник-хоккеист Серёжа Сыроежкин. Вскоре оригинал знакомится со своей копией, и они меняются местами. Но за Электроником уже охотятся бандиты, чтобы использовать его в преступных целях.

ЛАГЕРНЫЕ ИГРЫ

«Сантики-сантики-лим-по-по».

Играющие стоят в кругу. Водящий на несколько секунд отходит от круга на небольшое расстояние... За это время играющие выбирают, кто будет "показывающим". Этот игрок должен будет показывать разные движения (хлопки в ладоши, поглаживание по голове, притоптывание ногой и т.д.) Все остальные играющие должны тут же повторять его движения. После того, как показывающий выбран, водящего приглашают в центр круга. В его задачу входит определить, кто показывает все движения. Движения начинаются с обыкновенных хлопков. При этом, на протяжении всей игры хором произносятся слова "Сантики-сантики-лим-по-по". В незаметный для водящего момент, показывающий демонстрирует новое движение. Все должны мгновенно его перенять, чтобы не дать возможности водящему догадаться, кто ими руководит. У водящего может быть несколько попыток для угадывания. Если одна из попыток удалась, то показывающий становится водящим.

Арам-шум-шум

Вначале выбирается водящий с помощью считалки или по жребию. Все становятся в круг и берутся за руки, чередуясь девочка-мальчик-девочка. Водящий становится в центр круга и закрывает (или завязывает) глаза. Все начинают водить вокруг него хоровод, а он вытягивает вперёд руку и возвращается в противоположном направлении. Все участники проговаривают такой стишок:

Арам-шум-шум,

Арам-шум-шум,

Арамия Гусия,

Покажи-ка на МЕНЯ!

При окончании стишка участники и водящий останавливаются. Тот, на кого показывает водящий выходит в центр круга и становится с водящим спиной к спине. Все считают: «РАЗ, ДВА, ТРИ!» На счёт «Три» игроки в центре поворачивают головы друг к другу.

Если они встретились лицами, то должны поцеловаться, если повернулись в разных направлениях — то пожать друг другу руки. После этого старый водящий становится в хоровод, а новый вытягивает руку, и игра начинается с начала.

«Волшебная шляпа»

Ведущим объявляются танцы. Они могут быть совершенно любого вида: медленные или быстрые. Танцевать можно парами или в одиночку. Все начинают танцевать. У ведущего шляпа. Он надевает ее на первого попавшегося участника. Самое важное не остаться со шляпой на голове в момент, когда остановится музыка. Поэтому надо как можно скорее избавиться от шляпы- надеть на кого-то другого. Если танцует пара, можно надеть шляпу на одного из партнёров, а того на котором нет шляпы увести. Если у ведущего после остановки музыки осталась шляпа, то участниками игры для проигравшего будет танцевальное задание. Музыка останавливается, и все игроки становятся в круг. А проигравший в центр круга. Участники говорят следующие слова:

Рам-пам-пам- крутая песня!

Будем петь её все вместе.

Если нужно больше шума,

То танцуйте как...

После слов «как» участник в центре, должен дополнить в рифму любое слово и исполнить под музыку данное движение. Например: «То танцуйте как акула» и исполнить под музыку движения акулы.

"ДЖОН - БРАУН - БОЙ"

Данная игра-песня разучивается с детьми заранее, и пропевается. По мере пения слова (с конца фразы) заменяются хлопками в ладоши (количество хлопков соответствует количеству слогов).

Джон-Браун-Бой намазал лыжи один раз.

Джон-Браун-Бой намазал лыжи один раз.

Джон-Браун-Бой намазал лыжи один раз.

И уехал на Кавказ.

Джон-Браун-Бой намазал лыжи один (хлопок)

Джон-Браун-Бой намазал лыжи один (хлопок)

Джон-Браун-Бой намазал лыжи один (хлопок)

И уехал на Кавказ.

Джон-Браун-Бой намазал лыжи (хлопок, хлопок)

Джон-Браун-Бой намазал (хлопок, хлопок, хлопок)

И так далее...

«Моль»

Моль, моль, моль — ядовитая букашка,

Моль, моль, моль — это маленький жучок

(показываем пальцами, какая она маленькая).

Моль, моль, моль — ядовитый таракашка,

Который поедает все вдоль и поперек

(движения руками по диагонали сначала слева направо, потом наоборот).

Моль, моль, моль — съела папины штанишки

(по коленкам хлопаем),

Моль, моль, моль — съела мамино пальто

(по плечам),

Моль, моль, моль — съела плюшевого мишку

(показываем мишку).

Приоделась (будто накинули одежду на плечи)

и пошла в кино (развернулись и зашагали влево).

СЕРДЦЕ КРАСАВИЦЫ

Ведущий предлагает всем вспомнить слова куплета песни:

Сердце красавицы склонно к измене

И к перемене, как ветер мая.

И предлагает спеть песню без слов всем залом. Слова заменяются по очереди. Слово <сердце> заменяем прикосновением рук к левой стороне груди. Исполняем песню, заменив первое слово на жест. После введения каждого жеста поем всю песню, пока не заменим все слова жестами. Вот что получится: Прикосновение рук к левой стороне груди - <сердце>. Обводим руками контур своего лица - <красавицы>. Делаем наклон корпусом - <склонно>. Изображаем над головой рожки - <к измене>.

Все сидят нога на ногу и меняют ноги, опускают одну, закидывая другую - <и к перемене>. Дуют - <как ветер>. Вытягивают ладонь с пятью пальцами - <мая>.

ЕСЛИ ВЕСЕЛО ЖИВЕТСЯ, ДЕЛАЙ ТАК

Если весело живется, делай так (два раза хлопнуть в ладоши),

Если весело живется, делай так (два раза хлопнуть в ладоши),

Если весело живется, мы друг другу улыбнемся,

Если весело живется, делай так (два раза хлопнуть в ладоши).

Если весело живется, делай так (два раза топнуть ногами),

Если весело живется, делай так (два раза топнуть ногами),

Если весело живется, мы друг другу улыбнемся,

Если весело живется, делай так (два раза топнуть ногами).

Если весело живется, делай так (два раза хлопнуть по коленкам),

Если весело живется, делай так (два раза хлопнуть по коленкам),

Если весело живется, мы друг другу улыбнемся,

Если весело живется, делай так (два раза хлопнуть по коленкам).

Так можно продолжать долго, заканчивается таким куплетом:

Если весело живется, делай ВСЕ (в ладоши, топаем, по коленкам),

Если весело живется, делай ВСЕ (в ладоши, топаем, по коленкам),

Если весело живется, мы друг другу улыбнемся,

Если весело живется, делай ВСЕ (в ладоши, топаем, по коленкам).

ИНОСТРАННЫЕ ЯЗЫКИ

Ведущий предлагает детям выучить новые иностранные языки в дополнение к тем,

которые они знают. А для этого нужно взять всем известную песню:

Жили у бабуси

Два веселых гуся.

Один серый, другой белый.

Два веселых гуся.

И попробовать спеть ее на другом языке. А сделать это очень просто: все гласные в словах необходимо поменять на какую-нибудь одну. Если заменить все гласные на «А»,

то на английском языке эта песня будет выглядеть так:

Жала а бабаса

Два васалах гаса.

Адан сарай, драгай балай.

Два васалах гаса.

Польский – «Э»;

Испанский – «И»;

Французский – «Ю»;

Немецкий – «У»;

Английский – «А»;

Японский – «Я»;

И так далее. Только потренируйтесь сами заранее. Вы работаете с микрофоном, а значит вас слышно лучше всего. Учтите это и не ошибайтесь.

ОЙ-ЛЯ КАЛИНА

Ой-ля, калина (ой – хлопок по коленям, ля – хлопок в ладоши, калина – щелчок пальцами)

Ой-ля, ку-ку, ку-ку (все то же, только щелчок пальцами два раза).

Ой-ля, калина (ой – хлопок по коленям, ля – хлопок в ладоши, калина – щелчок пальцами)

Ой-ля, ку-ку, ку-ку (все то же, только щелчок пальцами два раза).

Румба-румба (перед собой руки, движение типа «быстрее»),

Тач-тач-тач (руки в стороны, пальчики к ладошкам прижимаются).

О-о-о (двумя пальцами правой руки мимо глаз),

А-а-а (двумя пальцами левой руки мимо глаз).

Пиф-паф (двумя пальцами типа стрельбы),

Вжик-вжик (по горлу, сначала правой, затем левой рукой).

С каждым разом темп убыстрется.

САЛЯМИ

Вожатый предлагает отряду хором вместе с ним повторить простые слова и соответствующие движения. Когда после двух-трех попыток всему залу это удастся, ведущий предлагает часть движений совершать над правым соседом, потом еще часть над левым, потом еще часть над соседом спереди (поэтому нужно, чтобы зрители в зале разместились плотно, без просветов). А слова и движения такие:

- Трам-пам-пам! - три раза хлопаем ладонями по коленям.

- Трам-пам-пам! - еще раз то же самое.

- Гули-гули, гули-гули! - одну руку держим под подбородком, другую над головой и делаем вид, что кормим птиц.

- Трам-пам-пам!
- Саями! Саями! - кланяемся, взмахивая руками вверх и плавно опуская их.
- Гули-гули, гули-гули!
- Трам-пам-пам!

Движение под "Гули-гулиб гули-гули!" предлагается сначала делать над своей головой, потом первый раз над головой соседа справа, а потом еще и второй раз над головой соседа слева. А потом еще и движение под "Саями! Саями!" делать с соседом спереди.

«Шар»

Слова этой игры заранее разучиваются с детьми. Во время проведения игры слова одно за другим заменяются на движения, о которых вожатый заранее договаривается с детьми.

Летит, летит по небу шар,

По небу шар летит,

Но знаем мы, до неба шар,

Никак не долетит.

Летит – показываются взмахи руками, изображается полет;

По небу – указательный палец правой руки поднимают вверх;

Шар – руками обводится круг перед собой;

Но знаем – руки прислоняются к груди;

Мы – руки разводятся перед собой;

Никак не – руки перекрещиваются.

Игры на знакомство, сплочение

«Представление»

Участники стоят по кругу. Они по очереди выходят в круг и представляются каким -нибудь необычным способом. Скажем, называют свое имя и делают реверанс или называют свое имя и подпрыгивают вверх. Все остальные участники повторяют хором имя и повторяют сделанное движение.

«Мы идем в поход»

Вы говорите подросткам: «я еду на север (юг, запад и т.п.) и хочу, чтобы вы все поехали со мной. Сейчас я буду называть вещи, которые я возьму с собой, а вы попробуйте понять логику и назвать вещь, которую возьмете вы. Если догадаетесь, я возьму вас с собой». Логика проста: каждый должен взять вещь, название которой начинается с первой буквы его имени. Т.е. Ваня возьмет валенки, ватман, выпел и т.п. Маша - мартышку, морковку, Мерседес и т.п.

«Снежный ком»

Эту игру можно считать классическим вариантом знакомства детей в лагере. Она имеет уже несколько разновидностей. Традиционно в неё играют следующим образом.

Все участники встают или садятся по кругу. Ведущий называет своё имя. Следующий игрок говорит, как зовут первого игрока, а затем представляется сам. Третий участник уже называет двоих

предыдущих ребят по именам, потом сообщает своё имя. Игра продолжается, заканчивает её первый игрок, который называет всех по очереди по именам.

Другой вариант этой же игры предполагает, что играющие называют не только имя, но и какое-то своё качество, дополнительно характеризую себя. По условиям игры качество должно начинаться на ту же букву, что и имя. Например: Сергей, смелый. Игра проводится также по кругу, завершает её первый игрок, который повторяет всё услышанное.

Дополнить условия можно также и тем, что надо назвать помимо имени и качества ещё и транспортное средство, страну, продукт. Например, «Я — Дарья, добрая, полечу на дирижабле в Данию за дыней». Этот вариант, конечно сложнее. Скорее всего, он подойдёт школьникам среднего и старшего возраста.

Для младших ребят игру можно разнообразить тем, что участники, называя своё имя, выполняют какое-нибудь движение, которое всем потом надо повторить.

«Ассоциации»

Выбирается водящий, которому предлагается на время покинуть аудиторию. После того, как водящий вышел, оставшиеся игроки выбирают того о ком они будут рассказывать. Вернувшийся водящий задает каждому игроку по очереди вопросы – ассоциации (например – с каким деревом у тебя ассоциируется этот человек, с каким цветом, животным и т.д.). Игроки должны откровенно отвечать на заданный вопрос – задача водящего – угадать кто загадан.

«Коленочки»

Группа сидит в кругу. Каждый кладет свои руки на колени соседям. Надо хлопать ладонями по коленям, так чтобы ладони хлопали строго по очереди, как они лежат. Сбившийся человек убирает руку, которой ошибся.

«Айсберг»

Берем 2 большие газеты, кладем на пол. Это 2 айсберга. делим на 2 команды детей. Размер газеты должен соответствовать количеству детей. вожатый - касатка, дети - пингвины. сначала все хаотично бегают и когда вожатый говорит "Касатка!" команды должны запрыгнуть на свой айсберг, кто не успел, тот выходит из игры. Победит та команда, представителей которой останется больше всего.

«Лавата»

Играющие становятся в круг, берутся за руки и начинают двигаться по кругу, громко напевая: «Мы танцуем, мы танцуем, тра-та-та, тра-та-та, наш веселый танец-это лавата». Потом все останавливаются и ведущий говорит: «Мои локти хороши, а у соседа-лучше» - все берут своих соседей за локти и снова начинают двигаться, напевая. Далее талия, плечи...

«Ноги от земли»

Описание: Водящий вместе с другими ребятами ходит по залу. Как только воспитатель произнесет: «Лови!», все участники разбегутся, стараясь взобраться на любое возвышение, где можно поднять ноги над землей. Осалить можно только тех, у кого ноги на земле. По окончании игры подсчитывается количество проигравших и выбирается новый водящий.

«Это - я»

Игроки становятся в круг. Ведущий, стоящий в центре, называет два имени (одно женское, второе мужское). Игроки, чьи имена назвали, кричат: «это-Я» и меняются местами. Задача ведущего: занять

освободившееся место. Тот, кто не успел занять свободное место, становится ведущим, если из двух названных имен есть только один человек с таким именем, он кричит «Это-Я» и остается на месте.

«Эмблема»

Каждому участнику предлагается придумать и нарисовать свою эмблему, свой собственный значок, а затем рассказать о том, что отражает его эмблема. Так автор кратко знакомит остальных участников с собой, со своими увлечениями, чертами характера.

В дальнейшем эмблемы оформляются в виде визиток, значок и прикрепляют к одежде.

«Дрозд»

Участники образуют два круга - внутренний и внешний, равные по численности. Игроки внутреннего круга разворачиваются спиной в центр, образуются пары. Далее вместе с ведущим произносят: " Я дрозд, ты дрозд, у меня нос и у тебя нос, у меня щёчки аленькие и у тебя щёчки аленькие. Мы с тобой два друга. Любим мы друг друга". При этом пары выполняют движения: открытой ладонью показывают на себя и соседа, прикасаются кончиками пальцев к своему носу и к носу соседа, к щёчкам, обнимаются или пожимают руку, называя свои имена. Затем внешний круг делает шаг вправо, и образуются новые пары, игра продолжается.

«Разрекламируй друга!»

В парах. Люди знакомятся друг с другом, узнают лучшие качества друг друга и должны наилучшим образом представить своего партнера, сделать ему рекламу перед всей группой! Игра имеет много вариантов

«Это - я»

Игроки становятся в круг. Ведущий, стоящий в центре, называет два имени (одно женское, второе мужское). Игроки, чьи имена назвали, кричат: «это-Я» и меняются местами. Задача ведущего: занять освободившееся место. Тот, кто не успел занять свободное место, становится ведущим, если из двух названных имен есть только один человек с таким именем, он кричит «Это-Я» и остается на месте

«Хоровод знакомства»

Все участники, взявшись за руки, водят хоровод со словами: «Мы по кругу ходим, ходим, познакомиться хотим. Стоят лишь те, кого зовут СЕРЕЖИ (имя одного из играющих). Ну, а мы с Вами – сидим». После этих слов участники, чье имя было названо, остаются стоять, а остальные приседают.

«Ураган»

Ведущий дает задание поменяться местами, если что-то конкретное объединяет малышей, например:

имя на одну букву;

отчество;

цвет волос;

цвет футболки;

наличие старшего/младшего брата и т.д.

Ребятам нужно срочно это выяснить и, не потеряв ни минуты, поменяться местами (пересесть на место того, с кем они схожи по какому-то параметру).

Скачет воробей

Дети становятся в круг и держась за руки прыгают на одной ноге по кругу, пока ведущий говорит слова.

Ведущий становится в центр круга и прыгает вокруг себя на одной ноге приговаривая:

Скачет-скачет воробей

Собирает всех друзей

Затем называет имя, дети останавливаются и если среди детей в круге есть с таким именем, то они присоединяются к ведущему — берутся за руки и прыгают на одной ноге по кругу. Так, пока ведущий не переведет всех из большого круга в свой новый.

«ЗДРАВСТВУЙ, ДРУГ»

Все участники делятся на две равные группы. Одна группа образует внутренний круг, другая внешний. Стоящие во внутреннем кругу поворачиваются лицом к стоящим во внешнем кругу, таким образом образуя пары. И повторяют за ведущим следующие слова, сопровождая их жестами.

- Здравствуй, друг! (жмут друг другу руки)
- Как ты тут? (хлопают правой рукой по левому плечу партнера)
- Где ты был? (осторожно треплют ухо)
- Я скучал! (складывают руки на груди)
- Ты пришел! (разводят руками в стороны)
- Хорошо! (обнимаются)

Затем стоящие во внешнем кругу делают шаг в одну сторону, тем самым производя замену партнера. Слова и движения произносятся вновь. И так далее, пока опять не встретятся первые пары.

«КЛУБОЧЕК»

Играющие становятся в круг. Клубочек перебрасывается от одного играющего другому, сообщая своё имя и увлечение. После того как клубочек полностью разматывается (не останется играющих без нитки) - клубочек сматывают, по средствам называния имени и увлечения того, от кого пришла нить клубочка. Тот от кого начал разматываться клубочек должен назвать имя и увлечение последнего, кому пришла нить. О правилах сматывания клубочка заранее сообщать нельзя.

«КОГО НЕТ?»

После представления каждого, гасится свет и один человек покидает помещение.

Оставшиеся должны угадать, кого нет, и назвать его имя.

«МЫ С ТОБОЙ ПОХОЖИ ТЕМ, ЧТО...»

Участники выстраиваются в два круга (внутренний и внешний), равные по количеству игроков. Образуются пары. Игрок внутреннего круга говорит игроку внешнего круга: «Мы с тобой похожи тем, что...» Тот, в свою очередь, отвечает «Мы с тобой отличаемся тем, что...» Участники не должны повторяться. По команде командора (хлопок) игроки, делают шаг вправо, образуются новые пары. Игра продолжается до тех пор, пока каждый участник внутреннего круга не повстречается с каждым участником внешнего круга.

«ПЛАТОЧЕК»

Реквизит: платок, кусок ткани.

Все играющие становятся в круг. За кругом находится водящий, у него в руках “платок”. Двигаясь вокруг, водящий машет платком между любыми двумя участниками. Те между кем оказался платок, бегут в разные стороны, по внешней стороне круга, встретившись на полпути, бегущие громко здороваются и произносят свои имена, после чего продолжают движение в том же направлении что и до встречи. Тот, кто первым добегают до водящего и успевает взять платок - становится новым водящим; старый водящий занимает место в кругу.

«ЧЕЛОВЕК К ЧЕЛОВЕКУ»

После произнесения ведущим фразы "Человек к человеку" играющие распределяются по парам. Затем играющие выполняют все команды ведущего (например, голова – к голове, "ухо - к плечу", "правая нога - к левой руке" и т. п.). После произнесения ведущим фразы «Человек к человеку» играющие должны перераспределиться по парам. Цель ведущего - найти себе пару. Тот, кто остался без пары, становится ведущим.

«Хлопушки»

Все играющие встают в круг. Разучиваются с детьми следующий ритм: два удара по коленям, затем дважды выбрасываются руки с жестом «Во!» (кисти рук сжаты в кулак, большой палец каждой руки поднят). Освоив ритм можно приступать к самой игре. После первых двух хлопков по коленям, ведущий называет свое имя (одновременно с выбрасыванием жеста «Во!»), после вторых двух хлопков имя того, кому он передает голос. И так далее. Дабы избежать проблемы с повторяющимися именами, можно заменить жест на указующий.

Игры на сплочение и объединения детского коллектива

«Красные, синие, зелёные»

Играющие образуют круг или встают в шеренгу. Ведущий (вожатый) каждому на спину прикрепляет лист определённого цвета. По сигналу все участники должны выстроиться в колонны: красные – в одну колонну, синие – в другую и т.д. Цвета можно использовать другие. Можно усложнить задание: строиться в полной тишине.

«Путаница»

Участники становятся в тесный круг. Правую руку выставляют вперед, левой берутся за правую руку соседа напротив. Нельзя брать за одну руку вдвоем, втроем, нельзя брать за руку рядом стоящего соседа. Затем общими усилиями необходимо распутаться. В результате распутывания должен получиться круг.

«Проводник»

Участники выстраиваются в колонну по одному, положив руки на плечи друг другу (если отряд большой, в 2 или 3 колонны). Вожатый объясняет правила:

нельзя разговаривать

у всех, кроме последнего, закрыты глаза (для надёжности глаза можно завязать)

последний человек – проводник

хлопок по правому/левому плечу – поворот вправо/влево

хлопок по обоим плечам – вперёд

двойной хлопок по обоим плечам – назад

хлопок по обоим плечам дробью – стоп

Задача проводника – провести «паровозик» по маршруту, который укажет вожатый (несколько поворотов). Для продолжения игры последний участник становится впереди всех, маршрут повторяется.

«ОРЛЯТСКИЙ КРУГ»

Весь отряд встает в один большой "орлятский" круг (левая рука на плече соседа слева, правая на поясе у соседа справа). После этого ведущий предлагает всем присесть, затем поднять ногу, а дальше ... ваша фантазия.

«ПАРОВОЗИК»

Все участники встают «паровозиком», закрывая глаза игроку, стоящему впереди. Таким образом, открытые глаза остаются у последнего игрока, а свободные руки — у первого. Перед «паровозом» задача: достать определенный предмет, который ведущий помещает в комнате после того, как играющие закрыли глаза. Последний игрок руками поворачивает «паровозик», т. е. руководит им. По цепочке эти движения передаются всему «паровозику», и он начинает двигаться. Игра продолжается до тех пор, пока первый игрок не возьмет в руки спрятанный предмет.

«Мигалки»

Дети встают в два круга — внутренний и внешний, лицом в центр круга. Так образуются пары: один — из внутреннего круга — стоит спиной к напарнику и смотрит на водящего; другой — из внешнего круга — стоит за ним на расстоянии в полшага, смотрит ему на пятки, руки держит за спиной. Водящий находится в центре внутреннего круга (без пары), он подмигивает кому-либо из внутреннего круга. Увидев, что ему подмигнули, игрок внутреннего круга старается убежать. Если напарник успевает его удержать, водящий подмигивает другому игроку, а если нет, то убежавший встает за спину водящего, а игрок, упустивший напарника, становится водящим.

«Дракон».

Играющие становятся в линию, держась за плечи. Первый участник «голова», последний — «хвост» дракона. «Голова» должна дотянуться до «хвоста» и дотронуться до него. «Тело» дракона неразрывно. Как только «голова» схватит «хвост», она становится «хвостом». Желательно, чтобы большее количество участников побывали в двух ролях.

«ВОДЯНОЙ»

Водящий сидит в кругу с закрытыми глазами. Играющие двигаются по кругу со словами: "Водяной, водяной, что сидишь ты под водой, выйди на минуточку, поиграем в шуточку". Круг разбегается (на несколько шагов) и все останавливаются. "Водяной", не открывая глаз, ищет одного из играющих, его задача - определить, кто перед ним. "Водяной" может трогать стоящего перед ним игрока, но глаза открывать нельзя. Если водящий угадал, они меняются местами.

«ГАЗЕТНЫЕ ТАНЦЫ»

Для игры включается музыка, а потом парни и девушки делятся на пары, каждой паре выдается газетный лист (большой - формат А2). Лист кладут на пол, и все начинают танцевать, каждая пара на своем листе. Вышедшая за предел газеты пара выбывает. Через несколько минут ведущий складывает лист каждой пары вдвое и все продолжается. Так повторяется несколько раз. Игра очень "сближает", особенно когда газеты почти не остаются.

«КАРАБАС»

На сплочение. Для проведения этой игры дети садятся в круг, вместе с ними садится воспитатель, который предлагает условия игры: «Ребята, вы все знаете сказку про Буратино и помните бородатого Карабаса – Барабаса, у которого был театр. Теперь все вы – куклы. Я произнесу слово: «КА – РА - БАС» и покажу на вытянутых руках какое – то количество пальцев. А вы должны будете, не договариваясь, встать со стульев, причем столько человек, сколько я покажу пальцев.

«МАМА, НИТОЧКУ РАСПУТАЙ»

Все игроки становятся в круг, вытягивают вперед 2 руки. По сигналу ведущего, каждый должен схватить руки двух людей, причем не своих ближайших соседей. Затем ведущий проверяет, правильно ли «связаны» игроки. Для этого он касается любого игрока и тот пускает «импульс» (т.е. жмет руку одному своему соседу). Сосед передает «импульс» следующему и т.д., пока «импульс» не дойдет до последнего. Если «импульс» прошел через всех игроков, значит игроки соединены правильно и их задача, не разрывая рук, распутаться в круг. Если «импульс» прошел не через всех игроков, то повторяют процедуру сцепления заново.

«Носок-пятка»

Все становятся в круг очень плотно, так чтобы носок упирался в пятку впереди стоящему. Когда встали как надо, все начинают в таком положении медленно приседать - получается, что каждый садится на колени предыдущему. Если успешно сели - нужно попробовать так немного продержаться.

«Мастера пантомимы»

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

«Живая скульптура»

Участники свободно стоят вместе. Ведущий предлагает одному ребенку выйти в центр и принять какую-нибудь позу, в которой ему удобно стоять. Следующего участника просят присоединиться к нему какой-нибудь позой. Затем к ним присоединяется в своей позе третий. И т.д. Можно сделать фотографию общей скульптуры и в последствии обсудить, на что она похожа.

«Мышь и мышеловка»

Все встают в круг, плотно прижавшись друг к другу ногами, плечами и обнимаются за пояс, образовав «мышеловку». «Мышонок» находится в кругу. Его задача – всеми возможными способами вылезти из мышеловки: отыскать «дыру», уговорить кого-то расслабить «цепь», найти другие способы, но выбраться из создавшейся ситуации.

Примечание. Если вожатый замечает, что мышенок загрустил и не может выбраться, он регулирует ситуацию. Например: «Давайте все вместе поможем мышонку, расслабим ноги и руки, пожалеем его».

«Поздороваться носами»

За 1 минуту поздороваться с как можно большим количеством человек. Здраваться можно руками, носами, коленками, губками и т.д.

«Капканы»

Шесть играющих встают парами, взявшись за обе руки и подняв их вверх. Это капканы, они располагаются на незначительном расстоянии друг от друга. Все остальные играющие берутся за руки, образуя цепочку. Они должны двигаться через капканы. По хлопку ведущего капканы «захлопываются», т. е. ребята, изображающие капканы, опускают руки. Те играющие, кто попался в капкан, образуют пары и тоже становятся капканами. В этой игре выясняется самый ловкий и быстрый из ребят — тот, кто сумел до конца игры не угодить ни в один капкан.

«Подмигиши»

Все играющие стоят парами по кругу, один игрок за спиной у другого. Руки у всех опущены вниз. На линии круга стоит и водящий. У него за спиной нет партнера. Он должен подмигнуть кому-нибудь из игроков первой линии. Тот, кому подмигнули, бежит со своего места и встает за спиной водящего. Но у него это может не получиться, потому что игрок второй линии внимательно следит за водящим и если видит, что подмигнули его партнеру, может удержать его. Если он успел это сделать, водящий вынужден подмигивать до тех пор, пока его подмигивание не окончится результативно. Если же игрок второй линии не среагировал вовремя и не успел схватить первого игрока, он становится водящим, т. е. встает в первую линию и сам начинает подмигивать.

«Гусеница»

Группа становится в линию. Каждый из группы подает свою руку заднему. Для этого играющие расставляют ноги на ширину плеч и подают руку назад между своих ног. При этом каждый также берет руку стоящего впереди. Группа начинает двигаться назад. При этом задний начинает ложиться на пол. Группа двигается назад до тех пор, пока все не лягут на пол. Затем группе предлагается вернуться в исходное положение в обратном порядке.

«Секретный фарватер»

7-8 участников выстраиваются паровозиком и держатся друг за друга. Всем кроме первого завязываются глаза. Первый участник — рулевой. Рулевой должен провести свой корабль до противоположной стены минуя препятствия-мины без единого слова. Основная сложность заключается в том, что «хвост» имеет свойство вилить и налетать на «мины», чтобы этого не случилось каждый участник должен в точности повторять движение предыдущего. Упражнение можно усложнять, увеличивая длину корабля и количество мин.

«Фотоаппарат»

Группа делится на пары. Первый в паре становится фотографом, второй фотоаппаратом. Фотоаппарат закрывает глаза, фотограф подводит его к интересному месту в помещении, и слегка нажимая на его голову «делает снимки» (Фотоаппарат на секунду открывает глаза, а потом закрывает опять). Потом фотоаппарат должен угадать, в каком месте «сделаны снимки». Затем роли меняются. На самом деле упражнение имеет скрытый подтекст, о котором говорится на последующем обсуждении. Наиболее важные моменты следующие: кто, из фотографов как вел за собой свой фотоаппарат, предупреждал ли об опасностях, думал ли о напарнике или только о себе. Насколько фотоаппарату было комфортно со своим фотографом, насколько он доверял ему. Кому приятнее было быть фотографом (то есть ведущим), кому фотоаппаратом (то есть ведомым) и т.д.

«С миру по нитке»

Один из участников начинает рассказ, предлагая одно предложение, затем следующий по кругу добавляет к нему свое предложение, следующий — свое и так до тех пор, пока очередь не дойдет до начавшего. Затем кому-нибудь из группы предлагается вспомнить и рассказать все получившееся целиком.

Технологии и техники

мотивации и поощрения детей

Бонусы ребята получают за активное участие в каждом виде деятельности, предложенном участникам смены. У всех есть выбор – проявлять себя в чём-то одном, или участвовать в нескольких направлениях. В зависимости от этого каждый житель может достигнуть определённого звания по результатам окончания смены. За активное проявление себя в чём-то участники смены получают бонус определённого цвета. Таким образом, каждый житель Радужного города в течение смены собирает свою Радугу достижений, получая разнообразные жетоны.

Красный – активность в общелагерных мероприятиях;

Оранжевый – активность в отрядной деятельности;

Жёлтый – активность в спорте;

Зелёный – активность в труде;


Голубой – чистоплотность, опрятность;






Синий – дисциплинированность;







Фиолетовый – творчество.

Личные результаты каждого отмечаются ежедневно на собрании улицы и результаты заносятся в «Радужный банк». За нарушение дисциплины и невыполнение правил снимается по одному бонусу в каждом виде деятельности. Ежедневно каждый участник может получать бонусы разных цветов. Самым успешным жителям Радужного города вручаются грамоты, сладкие призы и благодарственные письма родителям. Учёт бонусов ведётся счетоводами, которые ежедневно осуществляют мониторинг достижений, подводят итоги на собраниях Хозяйственного комитета лагеря.

2 методика:

№	Направление деятельности	Наименование органа самоуправления, выдающего значки	Значок	За что вручается	Кому вручается	Звание
1	Художественно-эстетическое	Орган самоуправления - «Департамент творчества и искусства» «Мастер искусств» - наз		За личные достижения в области творчества, театрального мастерства, художественной деятельности, танцев	Девочкам	5-10 значков - «Муза лагеря» 10 и более-

		<p>начается педагог лагеря, отвечающий за данное направление деятельности</p> <p>«Магистр творчества» - назначается вожатый, помогающий организатору лагеря и педагогам в данном направлении деятельности</p>		<p>За личные достижения в области творчества, театрального мастерства, художественной деятельности, танцев</p>	<p>Мальчикам</p>	<p>«Мастер искусств»</p>
				<p>За активную помощь в организации лагерных мероприятий художественно-эстетического направления</p>	<p>Мальчикам, девочкам</p>	
2.	Естественно-научное	<p>Орган самоуправления «Департамент науки»</p> <p>«Мастер науки»:</p> <p>назначается педагог лагеря, отвечающий за данное направление деятельности</p> <p>Магистр науки</p> <p>назначается вожатый, помогающий организатору лагеря и педагогам в данном направлении деятельности</p>		<p>За личные достижения в исследовательской деятельности, за высокие результаты участия в интерактивных играх, квестах, мастер-классов естественно-научного направления</p>	<p>Девочкам</p>	<p>5-10 значков -</p> <p>«Ученый будущего»</p> <p>10 и более- «Гений науки»</p>
				<p>За личные достижения в исследовательской деятельности, за высокие результаты участия в интерактивных играх, квестах, мастер-классов естественно-научного направления</p>	<p>Мальчикам</p>	
				<p>За активную помощь в организации лагерных мероприятий естественно-научного направления</p>	<p>Мальчикам, девочкам</p>	

3	Социально - педагогическое	<p>Орган самоуправления «Департамент СМИ»</p> <p>«Мастер СМИ»</p> <p>назначается педагог лагеря, отвечающий за данное направление деятельности</p> <p>Магистр СМИ</p> <p>назначается вожатый, помогающий организатору лагеря и педагогам в данном направлении деятельности</p>		За личные достижения в журналистике, ведение фоторепортажей, оформление лагерного стенда	Мальчикам	<p>5-10 значков «Спец.корр»</p> <p>10 и более «Золотое перо»</p>
				За личные достижения в журналистике, ведение фоторепортажей, оформление лагерного стенда	Девочкам	
				За активную журналистскую деятельность, ведение репортажей с места проведения общелагерных мероприятий, работы с сайтом учреждения	Мальчикам, девочкам	
4	Спортивно - оздоровительное	<p>Орган самоуправления «Департамент спорта»</p> <p>Мастера спорта</p> <p>назначается педагог лагеря, отвечающий за данное направление деятельности</p> <p>Магистр спорта -</p> <p>назначается вожатый, помогающий организатору лагеря и педагогам в данном направлении деятельности</p>		За личные высокие результаты участия в спортивно-оздоровительных мероприятиях, соревнованиях, играх.	Девочкам	<p>5-10 значков - «Мастер спорта»</p> <p>10 и более «Олимпиец»</p>
				За личные высокие результаты участия в спортивно-оздоровительных мероприятиях, соревнованиях, играх.	Мальчикам	
				За помощь в организации лагерных спортивно-оздоровительных	Мальчикам, девочкам	

				мероприятия х		
--	--	--	--	------------------	--	--

3 методика:

В лагере существует денежная система – “ракушки”. За успешную работу ребята получают эти награды. Экипажи кораблей, заработав некоторое количество денег, могут купить какие – либо товары на ярмарке, которая проходит в конце лагерной смены. Каждый экипаж корабля ежедневно может получать награды за активное участие в жизни своего корабля и морского путешествия в целом (в конкурсах и массовых делах путешествия). Каждый штурман корабля в последний день лагеря получает подарок – сюрприз и благодарственное письмо.

Варианты стимулов участников смен:

- закладывание именной звезды на аллее «Звездный путь»;
- занесение имени участника в «Книгу Почета»;
- награждение грамотой по итогам смены;
- вручение благодарственного письма родителям;
- награждение памятным подарком;
- награждение памятным призом;
- вручение памятного буклета, значка;

Самым активным, творческим, спортивным присваивается звание «Почетный Гражданин детской страны» и педагогическим коллективом дается возможность испытать себя в профессии, связанной с воспитанием детей, для этого проводятся «Дни самоуправления».

Детское самоуправление

Необходимо выбрать по 2 представителя в каждый совет. По итогу каждый лидер совета должен предоставить отчет о проделанной работе. 1.Творческий совет- проведенного тематического мероприятия в лагере(отряде). 2.Совет Ревизорро- оформить уголок с самыми чистыми и грязными комнатами, разработать систему поощрений и наказаний. 3. Спортивный совет – провести спортивные состязания в отряде. 4. Совет Культуры-проведения тематического мероприятия в отряде.

1. Творческий совет (Инициативная группа) - в обязанности этого совета входит организация творческих и культурно-массовых мероприятий в лагере, отслеживание и оценивание творческих номеров отряда и реализация новых проектов.
2. Совет Ревизорро - совет Ревизорро отвечает за ежедневную чистоту и соблюдение законов и традиций.
3. Спортивный совет - Обязанности спортивного совета заключаются в проведении дружинных, спортивных мероприятий, в проведении спартакиады и оценивании операции «Будя» всех отряда.
4. Совет Культуры - Главной задачей этого совета является создание благоприятной атмосферы для жизнедеятельности всего отряда, отслеживание уровня культуры на протяжении всей смены.

Модель детского самоуправления

Система чередования творческих поручений (ЧТП)

ЧТП - чередование творческих поручений. Поручение - это конкретное задание, дело, круг обязанностей, важных для детского коллектива. Поручение основано на доверии товарищей и

взрослых. Оно всегда индивидуализировано, учитывает возраст, возможности, способности, интересы ребят. Поручить что-то ребенку - значит возложить обязанности исполнить что-нибудь и потом отчитаться.

Поручения дает коллектив, совет коллектива, старший по самоуправлению. Поручения может давать и вожатый, согласовывая их с коллективом. Есть поручения длительные, постоянные, временные, разовые, обязательные и по желанию.

ЧТП проводятся каждый день. С помощью ЧТП можно разнообразить ежедневную отрядную жизнь, организовать отряд и быстрее сдружить ребят. Группе дается поручение, которое она выполняет в течение смены, но, если какое-то из них не срабатывает, его стоит заменить. Поручения должны соответствовать возрасту детей, быть интересными, реально выполнимыми.

Весь отряд делится на микрогруппы, по количеству поручений. Меняются поручения через 2-3 дня.

Группа «Досуг». Эта группа помогает вожатым организовывать различные отрядные мероприятия, готовится к вечерним общелагерным мероприятиям. Поощряйте интересные идеи ребят и помогайте в их реализации.

Дежурная группа. Эта группа выполняет ежедневную уборку территории, закрепленной за отрядом (после зарядки), осуществляет проверку порядка в комнатах отряда.

Группа «Оформитель» выпускает ежедневную отрядную газету о жизни коллектива и лагеря в целом.

Группа «Уют» должна внести свой вклад в оформление отрядного места, сделать его чуть-чуть уютнее, домашнее, красивее.

Группа «Сюрприз». Само название указывает на то, что отряд не должен догадываться о том, что задумала эта группа. В течение Дня или на вечернем огоньке ребята этой группы должны удивить отряд каким-то приятным сюрпризом. Маленькое творческое выступление или подарки всем - все что угодно. Если у кого-то день рождения, то группа должна позаботиться о поздравлении.

Группа «Мастер». Эти ребята должны пополнить отрядный запас сувениров, которыми вы награждаете ребят в ходе отрядных дел. Пусть это будут 3-4 поделки, но они должны быть хорошо сделаны.

Группа «Летопись». Чтобы о смене осталась долгая память, можно вести летопись отряда. Группа, которая сегодня выполняет это поручение, должна описать вчерашний день, красочно оформить страничку летописи.

На вечернем огоньке обязательно обсуждается работа каждой группы. Работа не должна остаться без внимания.

Методы диагностики изучения личности

Диагностика № 1. «Памятные даты моей жизни»

Детям предлагается написать самые памятные даты своей жизни, начиная с того времени, с которого они себя осмысленно помнят. Ребята должны выполнять работу по следующему образцу:

Год	события
-----	---------

Данная диагностика позволяет вожатому увидеть нравственную суть значимых для ребёнка поступков, приоткрыть занавес в атмосферу семьи и внутреннего мира ребёнка.

Диагностика № 7. «Самореклама»

Детям предлагается дать о себе рекламу в газету для участия в конкурсе. В рекламе должны быть описаны внешние данные и внутренние качества, которые позволят победить в объявленном конкурсе. Главные требования к саморекламе — искренность, объективность, самокритичность.

ЗВЕЗДЫ ЭСТРАДЫ

Детям предлагается заранее выбрать для себя любимую певицу или певца. Певец должен быть одного пола с ребенком. Ребята также заранее готовят фонограмму (сами или в этом им помогает педагог). Задача ребенка – выступить перед классом в образе выбранной звезды, используя запись песни. Такая диагностическая методика помогает преодолевать учащимся класса боязнь, неуверенность, формирует положительное отношение учащихся класса друг к другу.

МОИ ЛЮБИМЫЕ ВЕЩИ

Предлагается заполнить анкету, продолжая предложения.

1. Любимый цвет - ...
2. Любимое имя - ...
3. Любимое дерево - ...
4. Любимый цветок - ...
5. Любимый плод - ...
6. Любимая ягода - ...
7. Любимый праздник - ...
8. Любимый день недели - ...
9. Любимый певец (певица) - ...
10. Любимое животное - ...
11. Любимая книга - ...

ДЕСЯТЬ МОИХ «Я»

Детям раздаются листочки бумаги, на каждом из которых написано десять раз слово «Я». Дети должны дать определение каждому «Я», рассказывая о себе и своих качествах.

Например:

Я – умный

Я – красивый и т.д.

Влжатый обращает внимание на то, какие прилагательные использует дети для своей характеристики.

Методы диагностики детского временного коллектива

Диагностика «Необитаемый остров»

Ребятам была представлена следующая ситуация: «Представьте себе, что ваш класс, совершая морскую прогулку, терпит крушение и попадает на необитаемый остров. Вам надо описать эту фантастическую историю и рассказать, как будет себя вести весь класс и каждый из вас на острове».

Эта диагностика показала, что ребята очень чётко определили функции каждого на острове, но при этом выделили лидеров и тех, которые не участвуют в жизни коллектива по собственной инициативе и тех, кого класс отторгает от участия в общей жизни

Диагностика «Пьедестал»

Детям было предложено на листках с нарисованным пьедесталом написать имена тех детей, кто, по их мнению, является значимой фигурой в жизни класса

Данная методика помогла мне увидеть взаимоотношения детей в коллективе, их привязанность друг к другу, определить нравственную сторону взаимоотношений ребят.

«Подарки»

Вожатый просит детей пофантазировать и подумать над тем, какие подарки можно придумать каждому ученику класса в виде сюрприза к Новому году. Ребята получают лист бумаги и на нем пишут имя ученика, а рядом предмет, который получает он в виде подарка. Это может выглядеть так:

Таня - книга

Лена - ручка и т.д.

Такая диагностика очень информативна и свидетельствует об атмосфере в детском коллективе. Во-первых, кого ребенок называет в первую очередь в своем списке. Это свидетельствует о значимости ребят. Во-вторых, все ли ребята отряда попадают в список каждого отдельного ребёнка, и какие чувства он испытывает при распределении праздничных подарков. Ребята работают с такими диагностическими исследованиями с большим удовольствием и творчески.

Пример характеристики детского временного коллектива в лагере

29 отдыхающих-13 девочек и 16 мальчиков, в возрасте от 6 до 10 лет. В таком возрасте (особенно у детей 6-8-летнего возраста) очень сильна направленность на внешний мир. Факты, события, детали, производят на него сильное впечатление. При малейшей возможности дети подбегают ближе к тому, что их заинтересовало, стараются взять незнакомый предмет в руки, фиксируют внимание на деталях. Также у этих ребят сильна потребность в движении. Они не могут долго сидеть неподвижно. Именно поэтому необходимо предоставлять детям возможность больше двигаться, проводить как можно больше подвижных и малоподвижных игр без особых нагрузок. Коллектив у ребят сплоченный, дружный. Между собой разговаривают спокойно, почти никогда не кричат на товарищей, помогают друг другу (дают советы тем, кто приехал в отряд позже них). Уважают старших, не спорят с вожатыми, а советуются с ними, задают вопросы, на которые хотят услышать ответы. Конфликтов в данном отряде почти не было, только единичные случаи-основной причиной служило «критическое отношение к действиям других детей». Лучшим методом разрешения таких конфликтов был метод timeout (рассаживание детей по разным комнатам на несколько минут), или отдельный разговор с каждым из них. Дисциплина хорошая. Они активные, общительные, любят играть в различные развлекательные игры, а мальчики – особенно в спортивные (футбол). Их не очень трудно организовать на какое-либо мероприятие – практически все хотят быть задействованы. Они всегда помогают при проведении вечерних мероприятий, вносят свои предложения, потом коллективно рассматривают их единой командой, нам очень помогли в этом командные игры, подготовки к выступлениям. В некоторых мероприятиях, в которых выступал на сцене не весь отряд, а только его часть, готовились всё равно все ребята, кто-то помогал выступающим, кто-то помогал изготавливать реквизит, ведь работа «за сценой» не менее важна для удачного выхода команды. Не унывали, когда нас постигали неудачи, старались в следующий раз выступить намного лучше. В нашем отряде были очень активные ребята, которые всегда и во всём участвовали

и всегда старались приобщить к этому остальных. В самом начале смены с ребятами был создан актив, который на протяжении всей смены помогал сплочать и организовывать ребят, были выбраны ответственные за творчество, спорт, чистоту и многое другое. Также в каждой комнате были распределены четко обязанности каждого ребенка, каждый обязательно за что-то отвечал. Более старшие ребята обязательно брали шефство над младшими. В свободное время дети никогда не скучали, мы много играли, создали свой кружок «цветик», который каждый раз открывался звонком, ребята могли приглашать туда своих друзей из других отрядов и вместе с ними создавать памятные сувениры. Самое сложное для ребят, оказалось расставание друг с другом, они обменялись своими контактами и уже в автобусе стали обмениваться СМС-ми. На прощание они подарили друг другу памятные медальки, которые сделали в нашем кружке.

ОГОНЬКИ ОСНОВНОГО ПЕРИОДА

Цель: рефлексия деятельности отряда, взаимоотношений в отряде; фиксация и поддержка положительных изменений в каждом ребенке из отряда. Обычная продолжительность – не более одного часа. В ситуации кризиса или конфликта в отряде огонек может быть более продолжительным. Главное, создавать атмосферу непринужденного общения, а не превращать огонек в стандартную и формализованную форму.

«Если бы я был...». Ребятам задается такой вопрос: если бы я был волшебником, то в сегодняшнем дне я бы исправил...; сделал...; добавил...

«Машина времени». Игра-отправление в будущее. Взгляд на предстоящий период с точки зрения перспектив – ребята рассказывают о предстоящей смене так, будто они ее уже прожили. Развивает образно-ассоциативное мышление детей. Закрепление навыков построения перспективы, творческих подходов. Ведущий может выделить проблемы, волнующие детей.

«Жизненный девиз». 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.

«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...».

«Сказочная поляна». 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?

«Три желания». Давайте представим, что на волшебном огоньке могут сбыться три любые желания. Загадайте их. Поделитесь с другими, кто какие желания загадал. Расскажите о двух желаниях, а одно, самое сокровенное, оставьте при себе.

«Жаль, что его нет». Все участники сидят в кругу, два или три ребенка выходят и садятся за кругом. Остальные должны представить и рассказать о том, что изменилось бы, если бы этих детей не было бы с начала смены.

«Карта 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.

«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?»

ОГОНЬКИ-ОТКРОВЕНИЯ (КОНФЛИКТНЫЕ)

Откровенный разговор – один из труднейших огоньков, как для детей, так и для вожатого. Для детей – потому, что у большинства из них не было опыта такого разговора, и ребятам бывает трудно оценить поступки другого человека, свои поступки и рассказать о том, что ты действительно думаешь о своем товарище и узнать правду о себе. Вожатому трудно создать атмосферу доброжелательности, чтобы огонек не превратился в место сведения счетов и взаимных обвинений.

«Шляпа». Обсуждение проблемных ситуаций в отряде. На листочках пишутся вопросы к детям, которые накопились за несколько дней. Каждый ребенок вытаскивает из шляпы вопрос и говорит о своем отношении к данной проблеме.

«Зеркало». Перед началом огонька каждый ребенок заготавливает себе рамку «зеркала». Для этого берется лист бумаги и делится на две части. В левой части ребенок составляет список своих положительных и отрицательных качеств. Затем эта половинка закрывается. Листы подписываются и раскладываются по кругу. Каждому ребенку предлагается пройти по кругу от одного «зеркала» к другому и вписать на правую половинку листа те качества, которыми, по его мнению, обладает хозяин «зеркала». Вернувшись к своему «зеркалу», ребенок может сравнить свою самооценку с мнением ребят.

«Круг молчания – 1». Участники огонька сидят в кругу спиной к центру. Говорящий разворачивается лицом к центру. Остальным говорить строго запрещено, т.е. говорят только желающие высказаться (они постепенно поворачиваются в круг, втягиваясь в беседу). Тема должна сильно затрагивать всех участников. Напряженность внимания, обстановка провоцирует эмоциональный выплеск и снятие эмоционального напряжения, снятие конфликта.

«Круг молчания – 2». Участники сидят в помещении вдоль стен. Желающий сказать выходит и садится в круг. В обоих огоньках «Круг молчания» создается элитарность говорящих, в число которых втягивается остальная часть отряда.

«Письмо другу». Участники огонька устно «пишут» письмо другу, родным. (Принцип дневника) – переключение внимания с себя на окружающих, потребность в других людях, в их сочувствии.

«Разговор в темноте». Огонёк проводится в полной темноте. Эффект разгрузки отрицательных эмоций, выход детей на самостоятельное решение проблем, возникающих в отряде.

«Разговор с игрушкой». Каждый участник огонька рассказывает свои проблемы игрушке (по принципу «Письмо другу»).

«Разговор с попутчиком». Ситуация: закончилась смена, вы едете домой. Нужно рассказать попутчику о происходящем в лагере. Снятие отрицательных эмоций, полученных в лагере и закрепление положительных.

«Разговор со свечой». Создается ситуация, в которой человек вслух может высказать мысли, «скребущие душу», «крик души», достигается эффект концентрации внимания участника и эффект одиночества, откровенности. Внимание акцентировано на проблеме в отряде. После выхода из конфликта хорошо провести тренинг на общение, выводящий эмоции детей на положительный уровень.

«Электрический стул». Один участник находится спиной к аудитории, все пишут записки с краткой характеристикой этого человека, которые потом зачитываются ведущим (корректирующим текст, в случае его некорректности по отношению к человеку).

«Я не понимаю...». Бессистемное расположение участников огонька в помещении. Каждый участник имеет право подойти к любому другому участнику огонька с вопросом: «Я не понимаю, почему?...». Предъявление требований с позиции глубокого проникновения в мировоззрение другого человека, налаживание контактов.

«Самое важное слово». У каждого была такая ситуация, в которой мы поступали не так, как хотелось бы. Не сделали, не сказали что-то важное. У участников есть возможность вспомнить такую ситуацию, заново пережить ее, и произнести вслух то слово, которое изменило бы ту ситуацию.

«Черный и белый стул». Каждый ребенок, по своему выбору, может сесть или на «белый» или на «черный» стул. На «белом» о нем будут говорить только хорошее, на «черном» – будут обсуждаться только недостатки, плохие черты его характера. Нельзя касаться физических недостатков ребенка.

Технологии вести дискуссию, мотивировать и защищать свои предложения и решения

Свободные дебаты.

(Все участники имеют равное право голоса)

Свободные дебаты в больших аудиториях позволяют участникам продемонстрировать свои знания, поделиться своим опытом и идеями. К сожалению, опыт проведения дискуссий показывает, что их организаторы сталкиваются практически с непреодолимыми трудностями, возникающими в силу следующих обстоятельств:

- нередко некоторые учащиеся дискуссии (2-4 человека) «забивают» других, не давая им сказать ни слова;
- участники дискуссии часто отклоняются от заданной темы;
- сложно вести логически связную запись всех предложений и идей, высказываемых участниками свободных дебатов;
- непредсказуемость развития дискуссии препятствует достижению конструктивных решений.

Методика проведения:

1. При подготовке дискуссии ведущему (лидер группы, старший, вожатый) следует спланировать общий ход беседы. Он также должен сообщить участникам темы планирующейся дискуссии.
2. Открывая дискуссию, ведущий (или другой специально подготовленный человек) рассказывает о её теме и представляет план проведения обсуждения. Это вступительное слово не должно превышать 3-5 минут.
3. Ведущий следит за регламентом и ограничивает выступления участников 3-5 минутами (5 минут на первое, 3 – на последующие) Он старается вовлечь в дискуссию как можно большее количество участников, предоставляя им слово. При необходимости ведущий напоминает участникам о повестке дня, регламенте и соблюдении приличий во время дебатов.
4. По ходу дискуссии ведущий выносит на обсуждение последующие пункты повестки дня и подводит итоги по каждому пункту.

5. По окончании обсуждения ведущий подводит итог всему сказанному (или представляет возможность одному из учащихся), анализируя сходство и различие позиций по каждому вопросу. Подводя итоги, можно использовать таблицу, составленную во время дискуссии, чертив её на большом листе бумаги или увеличив с помощью проектора.

Дискуссия в стиле телевизионного ток-шоу

(Несколько человек обсуждают проблему в присутствии аудитории).

Такая форма проведения дискуссии совмещает в себе преимущества лекции и дискуссии в группе. Группа из трёх-пяти человек ведёт дискуссию на заранее выработанную тему в присутствии остальных участников. Зрители вступают в обсуждение позже: они или высказывают своё мнение, или задают вопросы участникам беседы.

Дискуссия в стиле ток-шоу дает возможность четко выразить разные точки зрения по заданной теме. Однако не следует забывать, что основные участники обсуждения должны быть достаточно компетентны в данной области и хорошо подготовлены к конкретной беседе. Важно также, чтобы личные качества основных действующих лиц не отвлекали внимания от темы дискуссии, и чтобы все учащиеся имели равные возможности высказать свою точку зрения (выступление не должно продолжаться 3-5 минут).

Продолжительность дискуссии не должна превышать 1,5 часа.

Методика проведения:

Ведущий определяет тему дискуссии, приглашает основных участников, оговаривает условия проведения дискуссии (продолжительность выступлений и т.д.).

Ведущий рассаживает участников дискуссии таким образом, чтобы «зрители» сидели вокруг стола основных действующих лиц.

Ведущий начинает дискуссию: представляет основных участников дискуссии и объявляет её тему.

Первыми выступают основные участники. Их выступления продолжаются не более 20 минут, после чего ведущий приглашает остальных участников принять участие в обсуждении. При необходимости ведущий напоминает участника о повестке дня, регламенте и соблюдении приличий во время дебатов.

По окончании дискуссии ведущий подводит итоги, дает краткий анализ высказываний основных участников.

Театральный квиз

Ход мероприятия

Ведущий: Добрый день, дорогие друзья, уважаемые члены жюри! Прозвенел третий звонок, и я предлагаю вашему вниманию командную интеллектуальную игру «Театральный квиз».

Театр – таинство, загадочная и чудесная Вселенная. Посетив хороший театр, ты, как будто бы, встаёшь на новую, более высокую энергетическую ступень. Переживаешь вместе с героями, смеёшься, плачешь, сочувствуешь...А потом снова идёшь в театр, окунаешься в этот мир, заведомо зная, что это всё придумано...Но это так здорово!

Тема игры понятна, а теперь давайте разберёмся, что же такое «**квиз**».

Квиз (от англ. **quiz**) - это слово означает соревнование, в ходе которого один или несколько участников отвечают на поставленные им вопросы.

Существует легенда, что впервые ответ на вопрос о том, что такое квиз, дал некий Ричард Дэйли, владелец театра в Дублине. В 1791 году он поспорил, что сможет ввести в английский язык новое слово в течение 24 часов. Позднее он нанял толпу попрошайек, которые расписали весь Дублин словом «квиз», а недоуменные горожане замучили друг друга, спрашивая о том, что же это значит. Так новый термин очень быстро вошел в обиход. Позднее это слово стали использовать как нарицательное для обозначения настольной игры.

Правила игры могут быть различны. **Квиз** предусматривает единственное нерушимое правило – в основе игры лежит механизм «вопрос-ответ». Популярные в России игры «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг», «Мозгобойня» и т.д. также являются вариантами квиза.

Для начала я предлагаю вам придумать название вашей команды. Я думаю, что 2-3 минуты вам будет достаточно. *Команды придумывают названия.*

Ведущий: Давайте познакомимся с нашими командами! *Объявление команд.*

Ведущий: Теперь, позвольте познакомить вас с правилами игры. Вас ожидает 5 раундов по 7 вопросов. Вопросы задаются по очереди. На решение каждого вопроса вам дается 1 минута. Правильный ответ вы записываете в специальный бланк под номером разыгрываемого вопроса. Далее осуществляется переход к следующему вопросу. Когда все 7 вопросов разыграны, начнется отсчет 100 секунд, в которые все вопросы повторяются подряд и у команды есть время внести корректировку в ответ.

Не забывайте, что игра командная, обсуждайте ответы все вместе, не бойтесь предлагать свои варианты ответов. По истечении 100 секунд времени листочки вы сдаются жюри.

Ответы объявляются сразу после каждого раунда.

Важное замечание – во время игры запрещено пользоваться шпаргалками и сотовыми телефонами. За это будут сниматься баллы за текущий раунд.

Итак, внимание, мы начинаем!

I тур — Продолжи цитату..., в котором надо дополнить цитату из какого-либо произведения или высказывание известного человека.

1. «Как вы яхту назовёте, так она и...»

Ответ: (Как вы яхту назовёте, так она и поплывёт. «Приключения капитана Врунгеля» — советский мультсериал режиссёра Давида Черкасского, снятый по мотивам одноимённой повести Андрея Некрасова)

1. «Усы, лапы и хвост — вот мои...»

Ответ: (Фраза Матроскина из всенародно любимого мультика "Трое из Простоквашино" звучала так: "Лапы, хвост и усы! Вот мои документы". Матроскин выдал эту крылатую фразочку, когда почтальон Печкин принес посылку от родителей Дяди Федора и отказался выдавать её, говоря, что у них нет документов. Создан по мотивам повести Эдуарда Успенского «Дядя Фёдор, пёс и кот».)

1. «Нет, мы не хотим в живой уголок — мы хотим...»

Ответ: («Нет, мы не хотим в живой уголок — мы хотим... в пионеры!» — сказал Чебурашка, персонаж, придуманный писателем Эдуардом Успенским в 1966 году как один из главных героев книги «Крокодил Гена и его друзья».

1. Театр начинается с ...

Ответ: (Театр начинается с вешалки! Этот афоризм приписывается одному из основателей Московского Художественного театра Константину Сергеевичу Станиславскому (1863—1938).

1. Я говорить о вас бы мог
Экспромтом и не вдруг; Большой театр без ваших ног
буквально как без ...

Ответ: (рук. Александр Иванов, российский поэт, о российской балерине Майе Плисецкой)

1. Счастливые часов ...

Ответ: (Счастливые часов не наблюдают. Из комедии «Горе от ума» (1824) Александра Сергеевича Грибоедова (1795—1829).)

1. В человеке должно быть все прекрасно: и лицо, и одежда, и душа, и ...

Ответ: (В человеке должно быть все прекрасно: и лицо, и одежда, и душа, и мысли. Из пьесы «Дядя Ваня» (1897) Антона Павловича Чехова (1860—1904), слова доктора Астрова)

II тур – интересные факты о театре. Итак, первый вопрос:

1. ЕГО история начинается с 1776 года, поначалу им владел британский инженер-предприниматель. ОН горел 3 раза, а во время Великой Отечественной войны, на него упал немецкий снаряд... В начале XX века голландский селекционер вывел сорт тюльпанов с ЕГО именем. А ЕГО изображение можно увидеть на 100-рублевой купюре. Назовите ЕГО.

Ответ: (Большой театр в Москве)

1. Однажды во время московских гастролей у американского актера Айра Олдриджа спросили, каково его впечатление от спектакля, который он только что сыграл. «О, ваша актриса Никулина-Косицкая очень нервничала! – ответил Айра. – Зря. Я сыграл это более трехсот раз. За это время задушил всего трёх актрис, зарезал одну. Согласитесь, процент маленький. Не из-за чего было так волноваться вашей московской актрисе». О какой пьесе идёт речь?

Ответ: («Отелло» пьеса Уильяма Шекспира, главные герои Отелло и Дездемона)

1. Эти актеры театров Куклачева и Дуровой не получают заработную плату, зато им никогда не задерживают продовольственный паёк. Что это за актеры?

Ответ: (Животные)

1. В венском Концерт-хаузе замечательная акустика, поэтому всем посетителям бесплатно раздают таблетки. Какие?

Ответ: (От кашля.)

1. У греческих актеров смуглый цвет маски означал здоровье, красный – хитрость, багровый – раздражительность, а что означал желтый цвет?

Ответ: (Болезнь.)

1. В традиционном китайском театре мало декораций и бутафории. Стол там обозначает мост, весло – корабль, а что означает, если актера накрывают голубым одеялом?

Ответ: (Что он утонул.)

1. Старейший театр штата Виржиния, основанный в 1933 году, называется «Бартер Тиэтр». За что он получил такое название?

Ответ: (Он получил такое название потому, что за вход в него разрешалось расплачиваться продуктами.)

III тур – музыкальный. Нужно постараться угадать музыку, которую вы могли слышать в различных театральных постановках, кинофильмах или анимационных фильмах.

1. Это произведение русский композитор Михаил Иванович Глинка написал по одноимённой поэме известного русского поэта.

Ответ: (Опера «Руслан и Людмила» по одноимённой поэме Александра Пушкина, «Мари Черномора»).

1. Эта симфоническая сказка для детей написана Сергеем Сергеевичем Прокофьевым на собственный текст весной 1936 года для постановки в её Центральном детском театре. Произведение исполняется чтецом, текст для которого написан самим композитором, и оркестром. Это история, в которой мальчик, пионер, гуляя в лесу, встречает едва ли не весь симфонический оркестр. В 1946 году эту историю экранизировал Уолт Дисней.

Ответ: («Петя и волк»).

1. Эта увертюра, написанная российским композитором Владимиром Дашкевичем в 1980 году для кинофильма, стала одним из самых узнаваемых произведений.

Ответ: (По мотивам рассказов Артура Конан Дойля о Шерлоке Холмсе)

1. Музыка П.И. Чайковского, которая пользуется особой популярностью в дни новогодних и рождественских праздников, создавая ощущение праздника и счастья. К какому произведению была написана ...

Ответ: (Балет «Щелкунчик»).

1. Эта музыкальная фантазия написана Геннадием Гладковым с элементами рок-н-ролла на тему одноимённой сказки братьев Гримм.

Ответ: («Бременские музыканты», песня Трубадура)

1. Эта героиня детской писательницы Памелы Трэверс приобрела огромную популярность во всём мире. В России в 1983 году сняли фильм, музыку к которому написал Максим Дунаевский.

Ответ: (Мэри Поппинс)

1. Эта фантастическая повесть Евгения Велтистова стала популярна благодаря детскому музыкальному телефильму. Музыка к фильму написал композитор Евгений Крылатов.

Ответ: («Электроник — мальчик из чемодана» или «Приключения Электроника»).

IV тур – фотозагадка. Внимательно рассмотрите изображение и ответьте на вопрос.

1. Какой московский театр сверху выглядит как звезда?

Ответ: (Театр Российской Армии.)

1. Этот театр имеет необычайную символику – часы на фасадной части здания.

Ответ: (Московский театр кукол С.В. Образцова)

1. В честь этого замечательного актера, режиссера и театрального педагога его студенты называли свой театр «Табакерка». О ком идет речь?

Ответ: (Это народный артист Олег Табаков. Мы хорошо знаем этого актера по многим киноролям, в том числе Короля в «Трех мушкетерах» и Мисс Эндрю в «Мэри Поппинс, до свидания». Его голосом поет Кот Леопольд.)

1. Этого человека знают во всем мире как автора теории сценического творчества, которую так и называют — "система ...

Ответ: (Это "система Станиславского". Это подробное объяснение, как работать над ролью, как понять образ. В США по его системе (там она известна под названием "Метод") воспитаны самые знаменитые актеры театра и кино, на родине Шекспира Станиславский считается высшим театральным авторитетом...)

1. В этом театре спектакли проходят без единого слова. Здесь для разговора по душам не нужен голос, для этого используются другие инструменты. Что это за театр?

Ответ: (Театр мимики и жеста)

1. Какую функцию, помимо прямого предназначения, выполняли театральные веера?

Ответ: (Актрисы на своих веерах записывали трудно запоминаемые тексты.)

1. Особым успехом во времена Екатерины II пользовались комедии: «О, время!», «Именины госпожи Ворчалкиной», «Передняя знатного боярина», «Госпожа Вестникова с семьей», «Невеста невидимка». Кто автор комедий?

Ответ: (Это сама императрица Екатерина II)

V тур – Блиц-турнир.

1. Какой персонаж сказки Толстого продал свою единственную книгу и купил билет в театр?

Ответ: (Буратино.)

1. Что закрывает сцену от зрителей?

Ответ: (Занавес)

1. Выезд театрального коллектива со спектаклем в другой город называется ...

Ответ: (Гастроль.)

1. Самый приятный для артистов шум во время спектакля - это...

Ответ: (Аплодисменты.)

1. Самый главный театральный невидимка - это...

Ответ: (Суфлёр.)

1. Первое выступление актёра в театре или спектакле – это...

Ответ: (Дебют.)

1. Эта романтическая история Александра Грина дала название не только спектаклю, но и празднику петербургских выпускников.

Ответ: («Алые паруса», повесть Александра Грина о непоколебимой вере и всепобеждающей, возвышенной мечте, о том, что каждый может сделать для близкого чудо.)

СПАСИБО ЗА ИГРУ!

Летний квиз

Ход мероприятия

Ведущий 1: Добрый вечер, дорогие друзья!

Ведущий 1: Мы предлагаем Вам сегодня сыграть в игру под названием «Летний КВИЗ» Слайд 1

Ведущий 1: Что такое КВИЗ?

КВИЗ - это командная интеллектуально-развлекательная игра, не требующая предварительной подготовки. Эта игра популярна сейчас в России среди молодежи, и она набирает все большую популярность. Вопросы из различных сфер жизни делятся на 5 раундов в каждом раунде по 6 заданий. Участники команды могут совещаться между собой не более минуты. Побеждает команда, набравшая наибольшее количество баллов по итогам всех пяти раундов.

Предлагаем командам выбрать командира.

Ведущий 1: Хочу представить жюри сегодняшней игры:

Слайд 2

Ведущий 1: Лето - это пора отпусков, каникул смелых путешествий и веселых прогулок, в это время воплощаются наши планы на долгожданный отдых и мечты о теплом сезоне щедрым на ароматы цветов и сочных овощей, и фруктов. Поэтому наш КВИЗ мы посвящаем ЛЕТУ.

А теперь **Весёлая разминка**. Каждой команде по очереди будут задаваться вопросы, ваша задача быстро и четко отвечать. Если команда не отвечает – ответить может другая команда. Всё поняли? Итак, начали! Все вопросы будут о ЛЕТЕ и про ЛЕТО и конечно же о приключениях.

Ведущий: За каждый правильный ответ команда получает один балл.

1. Сколько гласных букв в слове ЛЕТО? (2)
2. Сколько летних месяцев имеют в слове мягкий знак? (2)
3. Сколько дней длится лето? (92)
4. Как называется слабый дождь, при котором на небе нет туч, и часто светит солнцу, после которого начинают расти грибы? (*грибной дождь*)
5. Кто носит шляпу на ноге? (*гриб*)
6. Пух от какого дерева летает на улице летом? (*тополь*)
7. На чём лежал лъвёнок из песенки Львенка и Черепахи? (*на солнышке*).
8. Самая солнечная фигура в геометрии? (*луч*)
9. Какой мост семью красками окрашен? (*радуга*)
10. В каком порядке расположены цвета радуги?
(*красный, оранжевый, желтый, зеленый, голубой, синий, фиолетовый*)
11. Теплым летним утром на траве можно увидеть огромное количество капель воды. Как называется это явление природы? (*роса*)
12. На цветке цветок пьет цветочный сок. Кто это? (*бабочка*)
13. Как называют летнюю заготовку сена на корм домашним животным? (*Сенокос*)
14. Чем пахнет август согласно поговорке: «Месяц август... пахнет», (*Яблоками*)
15. В канун какого летнего праздника, по славянскому поверью, ночью зацветает папоротник? (*Праздник Ивана Купалы*)
16. Какой летний цветок вырастает на месте лесных пожаров? (*иван-чай*)
17. Какое государство можно носить на голове? (*панاما*)
18. Что можно разбить, получив за это не выговор, благодарность? (*разбить цветник, лагерь*).

Слайд 3

Ведущий : Разминка закончена. Жюри выставило оценки. А мы двигаемся дальше. Итак, первый раунд. Этот раунд называется **«Вопросы с картинками»** и все вопросы будут подкреплены видео сюжетами или же картинками. Ваша задача, получив задание, написать ответ в листок контроля, который лежит у вас на столе. Можно совещаться в команде. Оценивается не скорость, а правильность ответа. Всё понятно? Итак, начали!

Ведущий : На каждый вопрос дается одна минута.

Ведущий: Просим сдать листы контроля командиров команд.

1. Решить ребус. **Слайд 4**
2. Определите автора и название картины. **Слайд 5**
«Рожь» - Шишкин
3. Определите автора книги **Слайд 6**
«Дети капитана Гранта» Жюль Верн
4. Составьте из предложенных слов пословицу **Слайд 7**
(Что летом родится, зимой пригодится.)
5. Сколько человек на данный момент живет в лагере?
Слайд 8
6. Кто на фото?

Слайд 9

Ведущий: Мы переходим во второй раунд «Цветные вопросы!». Слайд 10 Вам выдаются листы с заданием, вы должны их выполнить. Для работы над этим раундом отводится 6 минут.

Ведущий: После выполнения работы командиры команд отдают выполнение задание жюри.

1. Вставьте нужный цвет в название сказки «... птица».
(*Синяя.*)
2. Какой цвет у сектора «зеро» на рулеточном столе?
(*Зелёный.*)
3. Какой цвет в радуге расположен между оранжевым и зелёным?
(*Жёлтый.*)
4. В какой цвет окрашивается ручка стоп-крана в пассажирских вагонах?
(*В красный.*)
5. Какого цвета полотнище Олимпийского флага?
(*Белого.*)
6. Оттенок какого цвета называют «маренго»?
(*Чёрного.*)

Ведущий: Мы переходим к третьему раунду «Музыкальный».

Слайд 11 Ведущий 2. Вам будут представлены вопросы в аудио формате. Слушайте внимательно, ничего не пропустите, не забывайте заполнять листы контроля. На выполнение каждого задания отводится 1 минута. Не забывайте все задания связаны с летом.

1. «Во поле береза стояла».
2. Anivar «Лето».
3. «Я на солнышке лежу».
4. Шатунов «А лето цвета»
5. Фабрика «Море зовет».
6. «Чунга- чанга»

Ведущий: Слайд 12 Переходим к четвертому раунду “Ассамблея”. В этом году у нас в училище прошла ассамблея. Она длилась в течении одной недели. За это время как взрослые, так и дети получили заряд положительных эмоции. Я предлагаю вспомнить как это было и посмотреть видеоролик. Задание будет связано с этим событием. Будьте внимательны.

Видео

Ведущий: Переходим к пятому последнему раунду Слайд 13 «Вопросы с подвохом”.

Ведущий: В этом конкурсе учувствуют только капитаны команд.

Ответы на эти вопросы требуют смекалки и находчивости.

Ведущий : За каждый правильный ответ жюри ставит один балл.

1. Где край света? (Там, где начинается тень).
2. Что может быть больше слона и одновременно невесомым? (Тень слона).
3. Сколько месяцев в году имеют 28 дней? (Все месяцы).
4. Что может путешествовать по свету, оставаясь в одном и том же углу? (Почтовая марка).
5. Что станет с зеленым утесом, если он упадет в Красное море? (Он станет мокрым).
6. Какой рукой лучше размешать чай? (Чай лучше размешивать ложкой).

Слайд 14

Ведущий :Слово жюри.

Вручение грамот победителям, участникам

Ведущий : Поздравляем Вас с тем, что вы успешно прошли все этапы игры «КВИЗ».

Ведущий : А мы прощаемся с вами. Спасибо за игру.

Сценарий квест – игры «Летнее приключение»

Цель игры: содействие развитию умений коллективного взаимодействия у детей в разновозрастном коллективе посредством игровых технологий.

Задачи:

- развивать навыки сотрудничества;
- совершенствовать спортивные навыки и умения;

- учить соблюдать правила игры,
- воспитывать тактичность при работе с партнером на парных этапах.

Аудитория: разновозрастная группа детей (7-15 лет) отдыхающих в городском оздоровительном лагере.

Место проведения: территория стадиона.

Продолжительность игры: 60 мин.

Количество участников: квест разработан для участия 4-х команд по 10 человек.

Предварительная работа: команды заранее придумывают название, девиз (по желанию) и элементы отличия в одежде. После вступительной части игры дети получают карту и карандаш.

Порядок проведения: квест проводится согласно плану мероприятий на территории стадиона или школьной спортивной площадки.

Каждый этап оборудуется указателем этапа и игровым инвентарем (указан в комментарии к этапу).

После представления команды получают маршрутный лист, составленный так, чтобы команды не пересекались на этапах или одновременно приходили на определённый этап.

Команды проходят восемь этапов и встречаются на общем девятом, переходящем в десятый финишный этап.

Для ведущих на этапе: не принимать игроков пришедших на этап не по маршруту, помочь с определением следующего этапа.

Оборудование:

- буквы с названием мероприятия;
- указатели этапов;
- конусы для крепления названий этапов;
- скотч;
- ножницы;
- нитки;
- призы;
- сценарий;
- маршрутные карты;
- карандаши для игроков – 4шт.;
- музыкальное оборудование;

оборудование для этапов:

Название этапа	Оборудование
Парашют	2 мешка для мусора с ручками, 2 воздушных шарика наполненных водой, мел + разметка на асфальте с баллами, указатель этапа.

Спина к спине	2 пляжных мяча, бумажные шарики, секундомер.
Силомер	Турник, секундомер.
Тоннели	тоннель – 2 шт. пазл.4 штуки.
Метатели	2 корзины, 4 кометы (или мячики)
Шар дружбы	2 воздушных шарика.
Ловушка	Веревка, колокольчики.
Скачки	2 фитбола с ручкой.
Перекасти поле	4 фитбола.4 конверта с солнцем и фломастером.
Финиш	-

Ход мероприятия:

Ведущий:

Здравствуйтесь ребята! Как настроение? Всем известно, что лето — это отличное время для веселого отдыха, это теплые солнечные деньки и встречи с друзьями. Но вот что – то последнее время наша уральская погода нас не балует и постоянно прячет солнышко. Вот и сегодня с утра тучки снова пытались его спрятать. Но мы ведь с вами хотим, чтобы лето не было пасмурным?

Дети: Да

Ведущий:

-Тогда я предлагаю сделать следующее: давайте найдём своё солнце сами, и пусть оно нам всегда светит. Вы согласны?

Дети отвечают: Да.

Ведущий:

Ну, тогда слушайте, Вам предстоит пройти испытания и добраться до спрятанного солнышка, которое будет светить вам и согревать своим теплом до окончания смены. Но прежде назовите свои имена отважные искатели.

Представление команд.

Ведущий:

Капитаны прошу подойти ко мне. (Капитаны получают карты) Итак смельчаки в путь. Удачи вам!!!

ТАБЛИЦА СЛЕДОВАНИЯ КОМАНД ПО ЭТАПАМ

I команда	II команда	III команда	IV команда
Парашют	Синомер	Ловушка	Метатели
Спина к спине	Спина к спине	Парашют	Синомер
Ловушка	Метатели	Синомер	Парашют
Синомер	Ловушка	Тоннели	Тоннели
Тоннели	Тоннели	Метатели	Ловушка
Метатели	Парашют	Спина к спине	Спина к спине
Шар дружбы	Шар дружбы	Скачки	Скачки
Скачки	Скачки	Шар дружбы	Шар дружбы
Перекасти поле	Перекасти поле	Перекасти поле	Перекасти поле
Солнечная улыбка	Солнечная улыбка	Солнечная улыбка	Солнечная улыбка
Финиш	Финиш	Финиш	Финиш

 - парный этап  - все команды

Команды расходятся по этапам.

№ 1 – Парашют

Условия игры: Играет одна команда.

Описание: игроки выстраиваются в колонну, по сигналу ведущего этапа первый игрок кидает «снаряд», ведущий записывает очки. При попадании снаряда между цифрами в зачет идёт цифра с меньшим значением.

Следующие игроки действуют аналогично первому. Ведущий записывает количество баллов каждого игрока через знак «+».

Инвентарь: 2 мешка для мусора с ручками, 2 воздушных шарика наполненных водой, мел + разметка на асфальте с баллами. К мешку (за ручки) привязать небольшой воздушный шарик, наполненный водой. На асфальтированном участке нарисовать разметку с баллами от 1 до 10 через 50 см.

№ 2 – Спина к спине

Условия игры: Играет две команды.

Описание: игроки выстраиваются по парам, по сигналу ведущего этапа первая пара зажимает мяч между спинами и сцепляет руки, добегают до конуса берет бумажный комок, бежит к команде (на обратном пути 1 игрок держит мяч, другой бумажный комок). Ведущий засекает 2 минуты. Команды бегают, не останавливаясь и носят комки, по истечению времени ведущий считает количество добытых комков. Балл получает команда, наносившая комков больше.

Инвентарь: 2 пляжных мяча, бумажные комки, секундомер.

№ 3 – Синомер

Условия игры: Играет одна команда.

Описание: От команды участвуют 5 человек. В висе на турнике они поднимают ноги, сгибая в коленях. Время выполнения задания для каждого игрока – 1 минута. Ведущий записывает результат каждого игрока.

Инвентарь: Турник, секундомер.

№ 4– Тоннели

Условия игры: Играет две команды

Описание: игроки выстраиваются друг за другом перед тоннелем. По сигналу ведущего ныряют в тоннель и берут у ведущего 1 кусочек картинки, бегут обратно к команде и складывают его в конверт. Как только 1 игрок взял картинку и побежал к команде в тоннель «ныряет» следующий игрок и т.д.

После того как у ведущего получены все части картинки команда должна собрать пазл. Кто выполнит задание быстрее, тот получит балл.

Инвентарь: тканевый тоннель – 2 шт. пазл.4 штуки.

№ 5 – Метатели

Условия игры: Играет одна команда.

Описание: игроки выстраиваются в колонну по сигналу ведущего бросают в корзину «кометы».

Ведущий записывает количество попаданий каждого игрока **Инвентарь:** 2 корзины, 4 кометы

№ 6 – Шар дружбы

Условия игры: Играют две команды.

Описание: игроки выстраиваются парами. Задача зажать лбами воздушный шар и держась за руки добежать до конуса и обратно так же. Балл получает команда выполнившая задание быстрее и правильно.

Инвентарь: 2 воздушных шара.

№ 7 – Ловушка

Условия игры: Играет одна команда.

Организация этапа: натянуть верёвку с колокольчиками.

Описание: игроки по очереди проходят этап, пролезая между веревками. Если зазвенит колокольчик, ведущий минусует балл.

Балл получает каждый игрок, прошедший ловушки и не задевший верёвку. Ведущий записывает общее количество баллов.

Инвентарь: Веревка, колокольчики.

№ 8 – Скачки

Условия игры: Играют две команды.

Описание: игроки берут фитбол и по очереди, держась за ручку мяча, скачут до конуса и обратно. Балл получает команда выполнившая задание быстро и правильно.

Инвентарь: 2 фитбола с ручкой.

№ 9–Перекасти поле

Условия игры: Играют все команды.

Описание: игроки выстраиваются друг за другом. По команде ведущего катят фитболы до конуса и обратно. Выполняют задание по очереди. Команда, выполнившая задание первой получает у ведущего следующее задание, выполнив которое получит балл.

Инвентарь: 4 фитбола.4 конверта с солнцем и фломастером.

№ 10– Финиш

Условия игры: Играют все команды.

Описание: игроки получают команду строиться на старте. Команда, построившаяся быстрее всех, получает балл.

ФИНАЛ

После того как нашли все солнышки и построились на старте жюри объявляет победителей.

Ведущий:

Ребята вы очень смелые, и спортивные. Вы все сегодня победители. Вы нашли солнце для каждой команды. Теперь у вас есть свое солнышко, которое будет вам улыбаться до конца этой смены и пусть оно всегда дарит вам хорошее настроение.

Но по условиям игры мы должны, узнать какая, из команд оказалась сегодня победителем.

Объявление результатов.

Звучит музыка для награждения. Вручение диплома победителям и подарков всем участникам.

Ведущий:

- Удачи вам, до новых встреч!

Квест-игра «В поисках сокровищ»

Цель: Создание оптимальных условий, обеспечивающих полноценный отдых детей, их оздоровления и творческое развитие во время летних каникул через реализацию краткосрочных игровых квест-технологий.

Задачи:

1. Создание, реализация и апробация пяти краткосрочных программ дополнительного образования с учетом возрастных особенностей детей.
2. Провести обучение современным квест-технологиям педагогов дополнительного образования.
3. Провести презентацию проекта в педагогическом сообществе.

Материалы: кроссворд (4), клубок ниток (1), лист заданий «Эрудит», русский алфавит, ручка (3), лист бумаги, монетка (4), 7 кусков карты (на каждую команду с ориентирами, сундук для апельсинов (клад)

Ведущий. Дорогие друзья! Вы все, наверное, любите приключения и с интересом следите за похождениями героев книг и кинофильмов. Сегодня я предлагаю вам самим отправиться на поиски клада. Как называются люди, которые отправляются на поиски клада?

Дети: Кладоискатели.

Ведущий: Верно. Сейчас каждый из вас попробует себя в роли кладоискателя, но в одиночку найти клад трудно, поэтому мы будем путешествовать командами. Предлагаю каждой команде представить свое название, девиз и выбрать капитана. На обсуждение даю вам 5 минут.

Команды представляются.

Ведущий: Сейчас команды отправятся на этапы. Этапы перечислены в маршрутных листах. Командиры по ним будут вести своих кладоискателей. На каждой станции вы должны заработать кусочек карты. Но хочу предупредить, что седьмой этап проходится последним, только после того, как пройдете все 6 этапов. Этапы можно проходить не по порядку, а в разброс. Но 7 этап последним, и я вам помогу склеить карту и укажу место, где находится последняя подсказка. После получения

подсказки вы отправляетесь на поиски клада. Победит только одна команда, которая первая найдет клад.

(раздать маршрутные листы)

Этапы: на каждом из них нужно получить кусок карты

1. «Сборы в дорогу»

На этапе назвать **10 самых необходимых вещей** в мореплавании и поиске клада, а также выполнить задание «**Веревочка**». Командам предлагается протянуть одну веревочку через элементы одежды всех членов команды. После этого, необходимо не порвав веревочку смотать ее обратно в клубок. Засекается время.

1. «Морской волк»

На этапе детям предлагается решение задания «Эрудит» (на знание морских терминов) и кроссворда.

Через океан плывет великан и выпускает воды фонтан. (кит)

Живет между камнями голова с четырьмя ногами. (черепаха)

В воде она живет, нет клюва, а клюет. (рыба)

В тихую погоду нет нас нигде,

А ветер подует - бежим по воде. (волны)

Шириною широко, глубиною глубоко,

День и ночь о берег бьется,

Из него вода не пьется,

Потому что не вкусна -

и горька и солона. (море)

И в тайге, и в океане он отыщет путь любой,

Умещается в кармане, а ведет нас за собой. (компас)

Ты со мною не знаком? Я живу на дне морском.

Голова и восемь ног, вот и весь я - ... (осьминог)

Ученик-матрос (*юнга*)

Доска для спуска с корабля (*трап*)

Руль корабля (*штурвал*)

Дежурство на корабле (*вахта*)

3. Трудности кладоискателей

Предлагается отгадать шифр и прочесть фразу. В шифре есть лишние цифры (в помощь предоставляется табличка с алфавитом).

15,6; 12,21,19,20; 35; 1; 19; 13,10,19,20,16,25,12,1,14,10; 35;

15,6; 18,21,2,1,26,12,1; 35; 1; 19,26,10,20,1;

15,6; 25,6,13,16,3,6,12; 35; 1; 18,1,19,19,12,1,9,29,3,1,6,20; 34.

1. Приметы мореплавателей

Детям предлагается угадать, что из этих примет правда (т.е. так на самом деле считали мореплаватели), а что ложь.

1. Бегство крыс с корабля приведет к его крушению (верно).
2. Женщина на корабле - к счастью и удаче. (ложь, считается, что женщина на корабле к беде).
3. Подкова, прибитая к мачте, защищает корабль от беды (верно)
4. Когда корабль впервые спускают на воду о его бор разбивают большой фарфоровый чайник. (ложь, о борт разбивают бутылку)
5. Нельзя заранее объявлять всем имя корабля (верно).
6. Можно много раз менять имя корабля (ложь, не зря говорят: «Как корабль назовешь, так он и поплывет»).
7. Плюнуть на палубе – преступление (верно).
8. Нельзя свистеть на палубе - этим накликается шторм (верно). Подсчитываются баллы.

1. **«Веселый Роджер» на выполнение задания**

- Ребятам предлагается вспомнить и записать песни, где встречаются слова «море», «пират», «клад», «мачта», «корабль», «океан», «штурвал», «ветер» и другие пиратские/морские слова.
- или ребятам предлагается отгадать детские песни о море, путешествиях, пиратах, кладах.

1. **Полоса препятствий**

Предлагается пройти полосу препятствий: кочки, паутинка (из веревок между деревьями, змейка - держась друг за друга пройти змейкой между кеглями)

1. **Расшифровка карты**

Приходят все отряды (можно даже одновременно). Складываются все куски карты.

Команды получают последний кусок карты (на обратной стороне последнего куска карты крестом отмечено место, где спрятана последняя подсказка или нужно потратить монеткой, там будут написаны ориентиры для последней подсказки). Команды советуются, идут искать последнюю подсказку.

- повернуться лицом к Волге, осмотреть самые большие деревья-каштан;
- повернуться правым боком к Волге, идти в сторону забора;
- рядом есть памятник, подсказка там, где 3 высоких хвойных дерева растут рядом, на ветках много шишек;
- встать лицом к Волге, найти подсказку в самой большой кормушке (или встать лицом к Волге, это место где дети играют в футбол, осмотреть правую часть).

На всех подсказках написано «Актный зал» или «Школьная столовая», дети заходят в школу и получают, например, апельсины (сделать сундук из картонной коробки). Победителям вручаются грамоты.

Спортивные и народные подвижные игры

Горелки

Играющие выстраиваются в колонну парами, взявшись за руки.

Водящий стоит перед колонной в нескольких шагах, спиной к играющим. Он говорит:

Гори-гори ясно,

Чтобы не погасло.

И раз, и два, и три.

Последняя пара беги!

На слово «беги» пара, стоящая последней, должна быстро обежать колонну и встать впереди. А водящий стремится опередить их и занять одно из мест первой пары. Тот, кому не хватило места, становится водящим.

Вместо слов «последняя пара» водящий может произнести: «Четвертая пара» или «Вторая пара». В этом случае всем играющим надо быть очень внимательными и помнить, какими по счету они стоят в колонне.

Салки

Сюжет игры очень прост: выбирается один водящий, который должен догнать и осалить разбежавшихся по площадке игроков. Но у этой игры есть несколько усложняющих ее вариантов.

1. Осаленный игрок становится водящим, при этом он должен бегать, держась рукой за ту часть тела, за которую его осалили.

Первый же игрок, до которого водящий дотронется, сам становится водящим.

2. Осаленный игрок останавливается, вытягивает руки в стороны и кричит: «Чай-чай-выручай». Он «заколдован».

«Расколдовать» его могут другие играющие, дотронувшись до руки. Водящий должен «заколдовать» всех. Чтобы сделать это быстрее, водящих может быть двое или трое.

День и ночь

Посередине площадки проводят линию, по обе стороны от неё в 20—30 шагах отмечают два города. Играющие делятся на две равные группы: одна из них — ночь, другая — день. Встают на расстоянии 1 м от средней линии, через 2 шага друг от друга. Против каждой группы находится дом противника.

Когда все встали на свои места, ведущий бросает жребий — дощечку, окрашенную с одной стороны в чёрный цвет. Если дощечка упала белой стороной, ведущий громко кричит: «День!» Игроки из группы дня поворачиваются и, пробегая между игроками ночи, быстро бегут к своему дому. Те бегут за ними и стараются их запятнать. Запятнанные переходят в группу ночи. Ведущий вновь бросает жребий, игра продолжается. Побеждает группа, где больше осаленных игроков.

Правила.

1. Запрещается бежать в свой дом раньше, чем ведущий подаст сигнал.
2. Салить игроков за чертой города нельзя.
3. Не разрешается поворачиваться назад, когда игроки пробегают в свой город.
4. Догонять убегающих можно, только когда они все пробегут мимо противников.
5. При повторении игры все играющие встают у средней линии.

Краски

Дети выбирают хозяина и двух покупателей, все остальные игроки — краски. Каждая краска придумывает себе цвет и тихо называет его хозяину. Когда все краски выбрали цвет, хозяин приглашает одного из покупателей.

Покупатель стучится: «Тук-тук!»—«Кто там?» — «Покупатель». — «Зачем пришёл?» — «За краской». — «За какой?» — «За голубой». Если голубой краски нет, хозяин говорит: «Иди по голубой дорожке, найди голубые сапожки, поноси да назад принеси». Если же покупатель цвет краски угадал, то краску забирает себе. Идёт второй покупатель, разговор с хозяином повторяется. И так они проходят по очереди и разбирают краски. Выигрывает покупатель, который угадал больше красок. При повторении игры он выступает в роли хозяина, а покупателей играющие выбирают.

Правило. Покупатель не должен повторять дважды один и тот же цвет краски, иначе он уступает свою очередь второму покупателю.

Указания к проведению. Игра проводится с детьми как в помещении, так и на прогулке. Хозяин, если покупатель не отгадал цвет краски, может дать и более сложное задание, например: «Скачи на одной ножке по голубой дорожке». Если играет много детей, нужно выбрать четырёх покупателей и двух хозяев. Покупатели за красками приходят по очереди.

Русская народная игра «Ручеёк»

Цель: Обучение в игровой манере ходьбе, внимательности, игре в коллективе.

Описание: Дети становятся парами, взявшись за руки. Руки надо поднять кверху таким образом, чтобы получился «домик». Пары детей становятся друг за другом, постепенно передвигаясь вперед. Формируется что-то вроде «ручейка», который постоянно течет.

Один человек заходит в начало этого ручейка, проходит под поднятыми руками игроков и выхватывает из основной массы одного из игроков за руку, уводя его с собой в конец ручейка, вставая последним его звеном. На освободившееся место встает следующая пара игроков, а освободившийся игрок идет в начало ручейка и проделывает то же самое – идет под руками игроков, выхватывая из ручейка понравившегося человека за руку и уводя его в самый конец ручейка.

Русская народная игра «Два Мороза»

Цель: Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу, выдержке. Упражнять в ходьбе и беге.

Описание: На противоположных сторонах площадки обозначают два дома, в одном из них располагаются играющие. Посередине площадки с противоположных сторон встают два водящих мороза - Мороз-Красный нос и Мороз-Синий нос.

говорят:

Мы два брата молодые, Два Мороза Удалые

Я Мороз-Красный нос, Я Мороз – Синий нос,

Кто из вас решится

В путь-дороженьку пуститься?

Играющие отвечают:

Не боимся мы угроз

И не страшен нам мороз.

После этого дети перебегают через площадку в другой дом. Морозы догоняют их и стараются заморозить (коснуться рукой). Замороженные останавливаются на том месте, где их настиг Мороз, и стоят до окончания перебежки. После нескольких перебежек выбирают других водящих. *Правила игры:* Бежать можно только после слова «мороз», «замороженным» игрокам не сходить с места.

Золотые ворота

Правила игры очень просты. Двое ведущих берутся за руки и строят «ворота» (поднимают сомкнутые руки вверх). Для того, чтобы выбрать пару детей на роль «ворот», воспользуйтесь детской считалкой. Остальные берутся за руки и хоровод начинает двигаться, проходя под «воротами». Хоровод нельзя разрывать! Все хором произносят такие слова (сначала, пока ребята не разучили присказку, взрослый может говорить ее один):

«Золотые ворота, проходите, господа:

Первый раз прощается,

Второй раз воспрещается,

А на третий раз не пропустим вас!»

Когда звучит последняя фраза, «ворота закрываются» — водящие опускают руки и ловят, запирают тех участников хоровода, которые оказались внутри «ворот». Тех, кого поймали, тоже становятся «воротами». Когда «ворота» разрастутся до 4-х человек, можно разделить их и сделать двое ворот, а можно оставить и просто гигантские «ворота». Игра, обычно, идет до двух последних не пойманных игроков. Они становятся новыми воротами.

Веселые старты

Цели и задачи:

- укрепить здоровье детей во время проведения командных первенств;
- научить детей проявлять свои индивидуальные возможности, привить им стремление к физическому самосовершенствованию;
- приучить детей в игровой спортивной форме к здоровому образу жизни;
- развить у ребят наблюдательность, сообразительность, находчивость и ловкость.

Время проведения: 40 минут.

Место проведения: футбольное поле.

Реквизит: эстафетные палочки, футбольные и баскетбольные мячи, теннисные ракетки, шарики, скакалки, мешки.

Ведущий: Добрый день, дорогие ребята и уважаемые гости! Очень приятно наблюдать всех вас сегодня в спортивном зале! Мы начинаем самую спортивную из всех весёлых и самую весёлую из всех спортивных игр - «Весёлые старты»! В ходе соревнований участники продемонстрируют свои качества в силе, ловкости, смекалке, быстроте! Встречайте команды!!!

«Представление команд» Каждая из команд представляет себя в любой творческой форме.

Ведущий: Ребята, в процессе соревнований мы с вами должны соблюдать следующие правила: уважать своих соперников; оставаться скромными после победы; достойно переносить поражения; соблюдать правила игры. Условия проведения соревнований: За победу в спортивной эстафете команда получает 3 очка, за поражение 1 очко. 2.

Передача эстафетной палочки

Игрок бежит с эстафетной палочкой до стула и обратно.

Обводка мячом

Игрок должен обвести все фишки футбольным мячом, дойти до стула. Взять мяч в руки и вернуться к команде.

Набивание мячика

Участник команды берет теннисную ракетку и, набивая теннисный мячик, доходит до стула и обратно.

Бег задом наперед

Игрок бежит до стула спиной вперед.

Корзина

Команда разбивается на пары. Два участника, прислонившись спинами, удерживают мяч и проходят до стула и обратно приставными шагами.

Ведение мяча

Игрок ведет баскетбольный мяч до стула и обратно.

Бег со скакалкой

Первый участник берет скакалку и прыгает на ней до стула и обратно.

Бег в мешках

Игрок прыгает в мешке до стула, обратно возвращается бегом.

Прыжки с мячами

Игрок команды берет 2 мяча и прыгает на 2 ногах до стула и обратно.

Бег парами

Команда разбивается на пары (мальчик и девочка). Первая пара, взявшись за руки, бежит до стула и обратно. Затем следующая пара.

Бег с мячами

Участник команды берет 3 мяча и бежит с ними до стула и обратно.

После подведения итогов ведущий награждает победителей.

Ведущий: Добрый день, дорогие ребята и уважаемые гости! Очень приятно наблюдать всех вас сегодня в спортивном зале! Мы начинаем самую спортивную из всех весёлых и самую весёлую из всех спортивных игр - «Весёлые старты»! В ходе соревнований участники продемонстрируют свои качества в силе, ловкости, смекалке, быстроте! Встречайте команды!!!

«Представление команд» Каждая из команд представляет себя в любой творческой форме.

Ведущий: Ребята, в процессе соревнований мы с вами должны соблюдать следующие правила: уважать своих соперников; оставаться скромными после победы; достойно переносить поражения; соблюдать правила игры. Условия проведения соревнований: За победу в спортивной эстафете команда получает 3 очка, за поражение 1 очко. 2. **Эстафеты**

1) Эстафета с мячом. Участники встают друг за другом. Капитанам вручаются мячи. По сигналу ведущего капитаны передают мяч через голову второму игроку, второй — третьему, и так до

последнего. Последний, получив мяч, должен обежать свою команду, встать во главе ее и прокатить мяч по земле между ног членов команды. Последний игрок, приняв мяч, бежит вперед.

2) Эстафета «Кенгуру». Зажав между ногами (выше колен) мяч, двигаться прыжками вперед до ориентира и обратно. Вернувшись, передать эстафету следующему игроку. Если мяч упал на пол, его нужно подобрать, вернуться на то место, где мяч выпал, зажать ногами и только тогда продолжить эстафету.

3) Эстафета «Двойной цепной паровозик». В эстафете принимают участие все участники команды, начиная с первого, который бежит до ориентира и обратно, цепляет второго, бегут до ориентира и обратно, оставляя первого и цепляя третьего и т.д.

4) Обводка кеглей мячом. Игрок должен обвести все кегли футбольным мячом, дойти до финиша. Взять мяч в руки и вернуться к команде.

5) Бег со скакалкой. Первый участник берет скакалку и прыгает на ней до финиша и обратно и передает эстафету второму участнику.

6) Мяч в кольцо. Команды построены в колонны по одному перед баскетбольными щитами на расстоянии 2 – 3 метра. По сигналу первый номер выполняет бросок мяча в кольцо, затем кладет мяч, затем второй игрок берет мяч и бросает его в кольцо и так далее. Выигрывает та команда, которая больше всех попала в кольцо.

7) Эстафета «Попади в цель». Перед каждой командой находятся обручи на расстоянии 3 метра, каждый участник забрасывает мяч в обруч.

3. Подведение итогов, награждение Ведущий: Вот и закончился наш праздник. Все участники команд показали свою силу, быстроту, ловкость. А главное – получили заряд бодрости и массу положительных эмоций! Дорогие ребята, вы сегодня отлично соревновались у нас, есть победители, но, к сожалению, есть и проигравшие, но в нашем мероприятии победила дружба.

« Шип – шип – шоу».(лагерь)

(разработала и провела педагог дополнительного образования "Золотова И.М.)

- Мы рады приветствовать вас на развлекательной программе « шип – шип – шоу».

- А вот интересно: все смогут расшифровать аббревиатуру конкурса?

Ш – это Шутки и п - приколы, ш- шалости и п- проказы!

-Я хочу представить команды, которые готовы сегодня шутить, разыгрывать, веселиться, танцевать и прикалываться.

- Итак, Мы приветствуем команду «Шутники» (аплодисменты)

И ее соперника, команду «Проказники» (аплодисменты)

За лучшее выполнение задания команды будут получать смайлики. У кого будет смайликов больше, тот и победит.

1.-Итак, я объявляю Первый конкурс «Я+ТЫ=МЫ»

-попрошу обе команды построиться лицом друг к другу. Победит та команда, которая выполнит задание быстро и точно.

- Построиться по длине волос (от коротких до длинных)

Жюри проверяет.

- построиться по размеру обуви

- построиться по длине фамилии

- построиться по цвету глаз

- по дням рождения (от младшего к старшему)

- команды садятся на место, - Победила команда

2.-Второй конкурс «Картина»

-Команды должны нарисовать необычное животное, название которого вы увидите на карточке. Нарисованное животное должно полностью соответствовать своему названию. Первая команда рисует.... а вторая

- криво-хвосто-пузик

- клюво-швабро-шерстик

На выполнение задания дается 2 минуты.

- свое произведение искусства покажет нам команда «....» и расскажет, что же они изобразили.

- заслушаем команду «»

- молодцы ребята.

- лучше справилась с заданием команда

3Третий конкурс «Ля-ля-ля, жу-жу-жу»

Все вы знаете песню «В траве сидел кузнечик»?

Команды должны будут исполнить эту песню хором, можно изменять мелодию, что то изображать мимикой, жестами. А вот как вы ее исполните, вы узнаете взяв карточку с заданием.

- как хор ясельной группы детского сада

- как хор солдат

- на подготовку командам дается 2 минуты.

- слово предоставляется команде «....» - свое задание нам покажет команда «....»

- Победила команда

4. Следующий конкурс «Переводчик»

Команды должны будут с помощью жестов и мимики изобразить стихотворение, которое написано на карточке, т.е. каждое слово в стихотворении вы замените определенным жестом. Например, если будет слово ИДТИ, надо будет маршировать, если слово ЧАСЫ- можно показать на руку. Задание понятно? а вторая должна догадаться о каком стихотворении идет речь.

Наша Таня громко плачет, уронила в речку мячик.

Тише Танечка не плачь, не утонет в речке мяч.

Идет бычок качается, вздыхает на ходу.

Ой, доска кончается, сейчас я упаду.

- на подготовку командам дается 2 минуты.

Команды готовы?

- слово предоставляется команде «....» - свое задание нам покажет команда «....»

- Победила команда

5. Следующий конкурс «Танцы, танцы....»

Обе команды должны встать лицом к жюри. Вы услышите музыкальную сборку, где одна мелодия сменяет другую. И должны станцевать под эту музыку. Вы можете выполнять разные движения или же синхронно всей командой, повторяя за кем то. Ребята, готовы?

(народный танец, ламбада, «яблочко», рэп)

молодцы ребята. Теперь оценки жюри.

-в танцевальном конкурсе победила команда

6. Последний конкурс «Приходи, сказка»

Каждой команде будут розданы роли, я буду зачитывать текст, а конкурсанты должны импровизировать - изображать, издавать звуки.

Первой на сцену вызывается команда «...»

Теперь команда «...»

-Подсчитаем Общее количество баллов.

Команда «....» заработалабаллов, а команда «....» Баллов.

Победителем игры стала команда «...».

Экологическая конкурсная игровая программа

«Земля – наш общий дом»

Программа проходит под девизом:

«Мы хотим от человека всю природу оградить»

Место проведения: актовый зал

Время проведения: 1 час

Оборудование:

Иллюстрации с изображением лекарственных растений, зверей, птиц;

аудиозапись «Звуки природы»;

фрагментов песен из мультфильмов про животных и птиц;

презентация по теме «Запрещающие знаки»;

карточки с запрещающими знаками;

заповеди юного эколога;

цветные карандаши, фломастеры, бумага;

цветные салфетки, ножницы, клей.

объявление, пазлы на тему лекарственных растения, таблички со словом «ответ»,

Оформление:

1. Зал оформлен плакатами и высказываниями.
2. Выставка книг по экологии.
3. Красная книга.

Ход программы

Вступление: (звучит музыка «Звуки природы»)

Ведущий 1:

Ты, человек, любя природу,
Хоть иногда её жалеи;
В увеселительных походах
Не растопчи её полей;
В вокзальной сутолоке века
Ты оценить её спеши:
Она – твой давний
Добрый лекарь,

Она союзница души.
Не жги её напропалую.
И не исчерпывай до дна,
И помни истину простую:
Нас много, а она – одна. В. Шефнер

Ведущий 1:

Добрый день, девочки и мальчишки! Добрый день, уважаемые взрослые! Я рада вас приветствовать на конкурс-игровой программе «Всё это называется природой».

Все мы - жители Земли. Мы шагнули в 21 век, имея множество достижений в области техники науки, искусства, образования. Но наряду с достижениями у человечества появились и большие проблемы. К числу самых волнующих относятся проблемы экологии.

Ведущий 2:

Чтобы сохранить природу, а заодно и самим уцелеть, люди стали очень серьёзно изучать законы живой природы. Так возникла наука ЭКОЛОГИЯ. Это слово составлено из двух греческих слов: «ойкос» - «дом» и «логос»- «наука». Значит, можно сказать, что экология – это наука о нашем общем доме и о законах, по которым мы должны в нём жить.

Запомните заповеди юного эколога:

- не только смотри, а наблюдай,
- не шуми, а слушай и понимай,
- не обижай, не мешай, а помогай братьям нашим меньшим – насекомым, птицам, животным.

Кто выполнит эти заповеди, тот станет юным экологом, то есть защитником природы.

Ведущий 1:

Все мы обязаны своей жизнью нашей планете – прекрасной Земле, стонущей от боли, взывающей о помощи. Сегодня каждый человек должен знать, чем мы обязаны растениям и животными и как сохранить всё живое на Земле.

Надеюсь, что конкурс-игровая программа «Земля – наш общий дом», поможет нам с вами ещё раз задуматься о нашем общем доме и о том, что этот дом надо любить и беречь.

Для того чтобы начать нашу программу я хотела бы представить наше многоуважаемое жюри.

Впереди нас ждут конкурсы и развлечения для команд.

Итак, начнём!

Играть будут 4 команды. Сейчас мы с ними познакомимся.

Представление команд. Команды занимают место за столом.

Ведущий 2:

Сегодня мы с вами совершим путешествие вместе с паровозиком из Ромашково. Узнаем много интересного и познавательного! Ну что, отправляемся в путешествие? Тогда в путь!

Станция 1 «Природная аптечка»

Ведущий 2:

Будьте внимательнее, сейчас вам будут загаданы загадки. Команды будут отвечать по очереди. Если команда не может дать правильный ответ, ответить может следующая команда.

1. Ах, не трогайте меня, обожгу и без огня. (Крапива)
2. Золотая середина и лучи идут кругом.

Это может быть, картина –

Солнце в небе голубом? (ромашка)

1. Вся в белое платье одета,
В сережках в листве кружевной,
Встречает горячее лето
Она на опушке лесной. (береза)

1. Кто ни прикасается, за того цепляется,
Привязчивый и колкий, кругом торчат иголки (репей, или лопух)

1. Нам запах свежести лесной
Приносит поздней весной
Цветок душистый, нежный,
Из кисти белоснежной. (ландыш)

1. Тонкий стебелек у дорожки,
На конце его сережки.
На земле лежат листки – маленькие лопушки.
Нам он, как хороший друг,
Лечит раны ног и рук. (подорожник)

1. Растет зеленый кустик
Цветы ангельские,
Когти дьявольские –

Дотронешься укусит. (шиповник)

1. Такого модника как этот

Ещё не видела земля,

Он очень любит среди лета

В пуховой шапке щеголять. (одуванчик)

После загадок командам раздаётся пазл о лекарственных растениях.

Пазл необходимо собрать и прочитать о целебных свойствах растений.

Конкурс для болельщиков «Лекарственное растение»

Пока участники команд собирают пазлы, болельщикам каждой команды раздаётся изображение лекарственного растения (одуванчика), который нужно собрать из заготовок. Какая команда болельщиков быстрее?

За правильно собранный одуванчик и быстроту «их» команде приплюсовывается дополнительные баллы. Ну всё замечательно, все справились с заданиями на 1-ой станции! И мы отправляемся на следующую станцию! *Жюри оценивает конкурс, выставляет оценки.*

Станция 2 «Музыкальная»

Ведущий 1:

На этой станции командам нужно угадать мелодию из известных песен о природных явлениях, растениях, животных и т.д. Отвечает та команда, которая первая поднимет табличку «Ответ», если команда не даёт правильный ответ, ответить может следующая команда. Всё замечательно, все справились с заданиями на 2-ой станции! И мы отправляемся на следующую!

Жюри оценивает конкурс, выставляет оценки.

Станция 3. «Загадки из земли»

Ведущий 2:

Будьте внимательнее, сейчас вам будут загаданы интересные загадки. Отвечает та команда, которая первая поднимет табличку «Ответ». Если команда не даёт правильный ответ, ответить может следующая команда.

1. Очень прочен и упруг, строителям – надёжный друг.

Дома, ступени, постаменты красивы станут и заметны. (Гранит.)

1. Если встретишь на дороге, то увязнут сильно ноги.

А сделать миску или вазу – она понадобится сразу. (Глина.)

1. На кухне у мамы помощник отличный,

Он синим цветком расцветает от спички. (Природный газ.)

1. Он очень нужен детворе, он на дорожках во дворе,

Он и на стройке, и на пляже, и он в стекле расплавлен даже. (Песок.)

1. Без неё машина даже километра не пройдёт,

Самолёты, вертолёты не отправятся в полёт,

Не поднимется ракета. Отгадайте, что же это? (Нефть.)

1. Росли на болоте растения... А теперь это топливо и удобрения. (Торф.)

2. Она варилась долго в доменной печи,

Чтоб потом нам сделали ножницы, ключи. (Железная руда.)

1. А ну, скорей снимите шляпу!

Я дочь космического папы.

И вездесуща и легка, -

Я лед, я пот, я - облака.

Я иней, чай, бульон, туман,

Река, ручей и океан.

Когда я злюсь, то закипаю;

А от мороза - застываю. (Вода)

Всё замечательно, все справились с загадками на 3-ей станции! И мы отправляемся на следующую станцию «Экологические знаки»!

Жюри оценивает конкурс, выставляет оценки и раздает жетоны.

Станция 4 «Экологические знаки»

Ведущий 1:

Мы имеем право, пользоваться природными богатствами. Это право закреплено конституцией РФ, но многие люди все, же не умеют или не хотят бережно относиться к природе! Обратите внимание на запрещающие знаки на экране. Как вы думаете, что они обозначают?

Ведущий 2:

Подумайте, чтобы, вы, не разрешали делать людям, чтобы не губить природу. Изобразите свой запрещающий знак природы. (Командам вручается бумага и фломастеры)

А пока команды выполняют задание, я хочу, обратить внимание болельщиков на цифры и факты.

Зачитывается текст «Знаешь ли ты...», который помещен на доске. Команды предоставляют и защищают свои знаки. Прикрепляют их к доске. Ведущий комментирует. Всё замечательно, все справились с заданиями на 4-ой станции! И мы отправляемся на следующую станцию!

Жюри оценивает конкурс, выставляет оценки.

Станция 5 «Расшифруйте криптограмму»

Ведущий 1:

Каждая команда получит шифровку. Её нужно расшифровать. Каждая буква приближает вас к итоговой фразе, которую зашифровали.

Жюри оценивают конкурс, выставляют оценки и подводят предварительные итоги. *Жюри оценивает конкурс, выставляет оценки.*

Игра с болельщиками

Каждый получает карточку с изображением животного. Игрокам необходимо объединиться по группам, но нужно определить, по какому признаку, надо собраться в группу. Всё прекрасно, все справились с заданиями на 5-ой станции! И мы отправляемся на следующую станцию!

Станция 6 «Жалоба»

Ведущий 2: Я предлагаю вам вытянуть одну из карточек с текстом «жалобы» животного или растения и определить, о ком идет речь, и какую пользу оно приносит.

Жалоба №1.

Сама знаю, что не красавица. Покажись я, многие шарахаются в сторону, а то ещё и камнем бросят или ногой пнут. А за что? Придумали ведь, что от меня на руках бородавки бывают. Чушь какая-то. Не всем же быть красавицами!

А польза от меня людям большая.

Ответ:

Жаба. Одна жаба сохраняет от гусениц и червей целый огород. Если в доме завелись тараканы, принеси жабу – и они исчезнут.

Жалоба № 2

На земном шаре нет, пожалуй, такого существа, о котором рассказывали бы столько легенд и небылиц, как о нас. Не нравится, что темноту мы любим, что на обычных птиц и зверей не похожи. Но мы, же друзья человека, а не враги. Что же нам делать? Ведь такими мы уродились. Любим висеть головой вниз. А обижают нас незаслуженно.

Ответ:

Летучая мышь. Она охотится только ночью, но польза от неё огромна. Она уничтожает насекомых.

Жалоба № 3

«Ох, и не любят меня люди. Голос, видите ли мой им не нравится и глаза говорят у меня некрасивые. Считают, что я беду приношу. А так ли это? Если бы ни я, пришлось бы некоторым сидеть без хлеба. Днём я сплю, а ночью на охоту вылетаю».

Ответ: Сова.

- Сова с 1964 г. находится под охраной государства. Одна сова ловит за лето 1000 мышей, которые способны уничтожить 1 т. зерна.

Жалоба № 4

Ох, а мне как порой несладко приходится. Все меня обходят стороной, обижают меня. Говорят, что я злая и жгучая, сорняком обзывают. А из меня ведь и суп можно сварить, и салат приготовить. И как лекарственное средство я незаменима для того, чтобы волосы густыми да красивыми были, а отвар из меня- хорошего средства от кашля и полезен для желудка. **Ответ: крапива**

Всё отлично, все справились с заданиями на 6-ой станции! И мы отправляемся на следующую станцию! *Жюри оценивает конкурс, выставляет оценки.*

Станция 7 «Птичий базар»

Ведущий 1:

Вы знаете, что с приходом осени многие птицы улетают на юг, чтобы пережить холодное время и бескормицу. И только весной они могут нас порадовать своим пением и звучным щебетом, когда прилетают обратно, чтобы свить гнёзда и вывести птенцов. И лишь немногие остаются с нами коротать долгую зиму. Я предлагаю вам угадать птицу по голосу. Сейчас мы посмотрим насколько вы внимательны и наблюдательны, как хорошо знаете голоса птиц!

Всё отлично, все справились с заданием на 7-ой станции! И мы отправляемся на следующую станцию! *Жюри оценивает конкурс, выставляет оценки.*

Станция 8 «Капитаны»

Ведущий 2:

На этой станции мы приглашаем капитанов от каждой команды. Задача капитанов: как можно больше назвать перелётных птиц. Они становятся на одинаковом расстоянии от жюри и по очереди называют птиц, делая шаг вперёд. Побеждает тот, кто первым дойдёт до столика жюри. Всё отлично, все справились с заданием на 8-ой станции! И мы отправляемся на следующую станцию! *Жюри оценивает конкурс, выставляет оценки и раздает жетоны.*

Станция 9 «Расшифруйте словосочетание»

Ведущий 1:

Каждая команда получает словосочетание, которое необходимо расшифровать.

АГИНК ЯАНСАРК. (Красная книга.)

Ведущий 2:

Не только люди обладают даром речи. Говорят, и книги. Есть такая книга, которая не просто говорит, она кричит, только не каждый ее слышит. Это — КРАСНАЯ КНИГА. На ее страницах записаны имена исчезающих животных и растений. Красный цвет — сигнал запрета, понятный людям всего мира: остановись, человек! Подумай, почему каждый день на планете становится все

меньше животных и растений! Оставь после себя не кучу мусора, а посаженное дерево, чистую реку, спасенную птицу. Услышь тех, кто зовет на помощь. В этом тебе поможет КРАСНАЯ КНИГА.

Жюри оценивает конкурс, выставляет оценки. Жюри подводит окончательные итоги. Объявляется и награждается команда победитель.

Ведущий 1:

Друзья! Вот и подошла к финалу наша конкурсno-игровая программа «Земля – наш общий дом». Надеюсь, что она поможет нам с вами ещё раз задуматься о нашем общем доме и о том, что этот дом надо любить и беречь.

Природа – наше богатство, сберечь это богатство для последующих поколений – наша задача и долг.

Вдумайтесь в содержание призыва к вам писателя Михаила Пришвина. «Для рыбы нужна чистая вода – будем охранять наши водоемы. В лесах, степях, горах живут разные ценные животные – будем охранять наши леса, степи, горы. Рыбе – вода, птице – воздух, зверю – лес, степи, горы. А человеку нужна Родина. И охранять природу – значит охранять Родину».

Творческие конкурсы в летнем лагере

Цель: развивать у детей фантазию и творческие способности посредством различных видов художественного творчества и создавать условия для творческой самореализации личности ребенка.

Задачи:

1. Заинтересовать детей участием в «Дне творчества».
2. Осуществить индивидуальный выбор подготовки творческих заданий.
3. Дать возможность детям публично продемонстрировать свои творческие способности.

Оборудование:

1. Листки-задания для каждого звена.
2. Записи четырех мелодий ритмичной музыки для номинации «Танцоры»; швабра, стул, сумка, чайник.
3. Бумага, ручки, бумага для рисования, карандаши, фломастеры, гуашь, кисточки для номинаций «Писатели», «Художники», «Поэты».
4. Газеты, скотч для номинации «Модельеры».
5. Оценочные листы для жюри.

Место проведения:

Подготовка творческих заданий проходит в отрядных комнатах, а демонстрация - в актовом зале.

Ход мероприятия

I. Организация лагеря.

На утренней линейке в лагере объявляется День творчества, который будет проходить по шести номинациям:

- танцоры;

- писатели;
- художники;
- поэты;
- модельеры;
- актеры.

К пяти из них дети готовятся в течение 1 часа, а шестая будет проходить на сцене импровизированно. В номинациях участвуют все желающие по своему выбору.

Каждому звену выдаются листки-задания.

1-й отряд, 1-е звено

1. Номинация «Танцоры».

Придумайте танец, исполняемый со шваброй.

2. Номинация «Писатели».

Сочините рассказ о собаке, которая жила в холодильнике.

3. Номинация «Художники».

Нарисуйте необычное животное - кубохвостуса.

4. Номинация «Поэты».

Напишите оду, посвященную вчерашнему пирожку с мясом.

5. Номинация «Модельеры».

Сделайте костюм из предложенных материалов (газеты, скотч) и придумайте ему название.

1-й отряд, 2-е звено

1. Номинация «Танцоры».

Придумайте танец, исполняемый со стулом.

2. Номинация «Писатели».

Сочините рассказ про щуку, которая играла на гитаре.

3. Номинация «Художники».

Нарисуйте необычное животное - шваброшерстика.

4. Номинация «Поэты».

Напишите оду, посвященную сломанному зубчику расчески.

5. Номинация «Модельеры».

Сделайте костюм из предложенных материалов (газеты, скотч) и придумайте ему название.

2-й отряд, 1-е звено

1. Номинация «Танцоры».

Придумайте танец, исполняемый с сумкой.

2. Номинация «Писатели».

Сочините рассказ про ворону, которая любила кататься на велосипеде.

3. Номинация «Художники».

Нарисуйте необычное животное - кривопузиуса.

4. Номинация «Поэты».

Напишите оду, посвященную радиатору центрального отопления.

5. Номинация «Модельеры».

Сделайте костюм из предложенных материалов (газеты, скотч) и придумайте ему название.

2-й отряд, 2-е звено

1. Номинация «Танцоры».

Придумайте танец, исполняемый с чайником.

2. Номинация «Писатели».

Сочините рассказ про майского жука, который боялся высоты.

3. Номинация «Художники».

Нарисуйте необычное животное - длинномониуса.

4. Номинация «Поэты».

Напишите оду, посвященную фонарному столбу.

5. Номинация «Модельеры».

Сделайте костюм из предложенных материалов (газеты, скотч) и придумайте ему название.

II. Выступления отрядов по номинациям.

В назначенное время дети собираются в актовом зале. Оглашаются номинации, и свои «творения» показывает каждое звено.

Оценку дает жюри, и по каждой номинации звеньям вручаются чудесенки.

В шестой номинации «Актеры» участвуют все желающие дети. Ведущий предлагает выполнить следующие задания: Показать мимикой:

- вы жуете сладкую грушу;
- вы случайно съели горький перец;
- вы кусаете лимон;
- вы едите невкусную холодную овсяную кашу. Походить, как:
- младенец;
- Чарли Чаплин;
- глубокий старик;
- балерина;
- солдат;
- горилла;

- слон;
- человек, разбитый радикулитом. Произнести фразу «Мне нравится страна чудес»:
- с удивлением;
- с дрожью в голосе;
- заикаясь;
- как ребенок;
- вопросительно;
- с ужасом;
- разочарованно;
- восторженно.

Выразить свои эмоции на данную ситуацию криком:

- Вы бабушка. Сидите, смотрите в окно и видите, как хулиганы обижают вашего любимого внука;
- Вы на стадионе. На последней минуте ваша любимая команда забивает победный мяч и становится чемпионом;
- Вы мужчина. Стоите на балконе, бреетесь и вдруг видите, как вашу новую машину угоняют;
- Вы Тарзан. Издайте победный клич. Изобразить:
- кипящий чайник;
- тающее мороженое;
- хмурого орла;
- штангиста, не успевшего отпрыгнуть от штанги. Посидеть как:
- пчела на цветке;
- председатель экзаменационной комиссии;
- побитая собака;
- наездник на лошади.

Рассказать стихотворение Агнии Барто:

Идет бычок качается,

Вздыхает на ходу.

Но вот доска кончается,

Сейчас я упаду,

представить, что:

- вы на торжественной линейке;
- вы иностранец;
- вас разбудили ночью, вы периодически засыпаете;
- в стиле реп.

III. Подведение итогов конкурса.

Визитки отрядов

-Здравствуйте! Здравствуйте! Здравствуйте!

1.Здесь солнце и небо!

2. Улыбка и радость!

3.Рука в руке и звонкий смех!

4.Жизнь и удача!

5.Свобода и драйв!

6. Любовь и смелость!

7.Лидерство и сила!

8.Дружба и воля!

1.И это всё мы

И это наш отряд

Все вместе:

Отряд «ЗВЁЗДЫ» приветствует Вас!

Мы рады сегодня быть здесь и сейчас!

Наш девиз:

Звёзды светят с высоты

Дарят нам тепло и свет

Нашему Новому поколению

Шлют большой, большой привет

Отряд «Звёзды «помашите руками!!!

Дорогие ребята! Ушки на макушки!

Мы сейчас вам пропоём весёлые частушки!

1.Мы веселые ребята

Вам частушки пропоем.

И расскажем вам про лагерь,

Как здесь дружно все живем.

2.Лета красного дождались,

Дневники забросили.

Отдыхать мы долго будем-

Аж до самой осени!

3.Мы с подружкой засони,
Любим долго мы поспать.
Но с девяти утра наш лагерь,
И приходится вставать!

4.В нашем лагере, конечно,
Развлечений масса.
И вожатые у нас
Просто супер—класс!

5.В нашем лагере веселом
Шутки, танцы, песни, смех,
Нас и мамы не узнают,
Как мы выросли здесь все.

6.Мы таланты раскрываем,
Звезды в небе зажигаем.
Петь умеем, танцевать
И частушки рассказать!

7. За обедом дружно ложкой
Уплетаем макаронки,
Выпиваем весь компот —
Мы- прожорливый народ!

8.Летом можно ногти красить
На руках и на ногах.
Нас учитель не ругает,
А мальчишки скажут: «Ах!»

9. Хорошо с друзьями вместе —
Частушки звонкие поём
В нашем лагере чудесном
«Классно» месяц проживём!

10.Нас вожатый вдохновляет:
Песни учит, развлекает.
За вожатым мы шагаем —
Никогда не унываем!

11. Все частушки уж пропеты,
Можно хлопать начинать.
Даже можете цветами
Наш отряд весь закидать!

Отряд выходит под музыку из кинофильма «Мери Поппинс, до свидания!» (композиция «Леди совершенство»), ребята выстраиваются в два ряда, полукругом.

Командир: Наш отряд!

Отряд: ЛЮКС

Командир: Наш девиз!

Отряд: Любим веселье,

Юмор и смех.

Каждый будет.

Сражаться за всех.

Дети, стоящие в первом ряду, расположенные друг от друга на равном расстоянии, на каждую строчку девиза переворачивают карточки с первой буквой. Далее четверо ребят из отряда читают стихотворение.

ЛЮКС! – назвали мы отряд.

Значит, лучше нет ребят.

Будем вместе мы дерзать,

Веселиться, побеждать.

Будем песни слагать, будем зори встречать,

И друзей из беды выручать.

ЛЮКС! – значит лучший.

С песней идущий

Дружно и рядом -

Лучшим отрядом!

После стихотворения выходит вожатый отряда и удивленно спрашивает: Ребята, а в чем же секрет вашего обаяния?

Отряд хором: Мы пользуемся только тем, что имеем эмблем «ЛЮКС».

Командир: Ведь «Люксом» называется все лучшее на Земле, да и во Вселенной, пожалуй! Вот и наша песня лучшая из всех, что мы придумали!

Отряд исполняет песню.

Звонко песня наша льется.

«ЛЮКС» - не зря отряд зовется.

Люкс – и радость, и успех;

ЛЮКС на свете лучше всех!

Здесь наш самый верный друг,

Хоровода звонкий круг.

Нам беда – не беда; веселы мы всегда.

Наша песня всегда молода.

Эта песня – ЛЮКС!

Припев: Волны морские -

ЛЮКС!

Горы крутые –

ЛЮКС!

Друг настоящий

Рядом шагает.

Сердцем горящим.

Путь озаряет.

Трудности преодолеет,

Первым всегда быть сумеет

ЛЮКС!

Мы пройдем все испытания,

Хоть трудны пути познания.

ЛЮКС! – смеемся веселей.

Люкс на свете всех дружнее!

Будем петь, и танцевать,

И вершины покорять.

Вместе мы разожем

Самый яркий костер.

Путь победа звенит

Наших песен задор!

Припев.

Театрализованная постановка по мотивам сказки Г.Х. Андерсен

«Снежная Королева»

Действующие лица:

Кай Ворон

Герда Принц и принцесса

Бабушка Снежная королева

Разбойница и ее дочь Сказочник

Звучит отрывок из балета П.И. Чайковского «Щелкунчик», из-за занавеса появляется сказочник.

Сказочник:

Однажды в старой Дании по сказочному адресу

В одном старинном здании придумал сказку Андерсен.

И грустную, и дерзкую, и острую, и нежную,

И взрослую, и детскую про Королеву Снежную.

Прошли века над крышами и сказку все усвоили.

Её мы тоже слышали, но поняли по-своему.

Вы строго не судите нас,

Ведь мы ещё любители.

Но чем закончится показ,

Расскажут наши зрители!

Картина первая: Печальная.

Занавес открывается, на экране идёт панорама зимнего Копенгагена, задерживается на одном доме, на окне которого стоят розы.

Декорации: дом с окном, на котором стоят розы, камин, стулья и стол, на котором стоит светильник в форме свечи.

Кай и Герда рассматривают книгу сидя у камина.

На экране появляется демонстрация метели за окном. Звучит фонограмма вьюги и хлопающих ставен.

Входит бабушка. Кай и Герда вскакивают со своих мест и подбегают к ней.

Герда: Бабушка! Мне страшно, может быть это она, Снежная королева?

Бабушка: Не бойся, дитя моё, я не думаю, что она будет стучать нам в окно, это наши старые ставни скрипят.

Кай: Все говорят про Снежную королеву, но кто она такая, и почему ее все боятся?

Бабушка: Люди говорят, что Снежная Королева живет на севере, далеко, далеко отсюда и повелевает снегами и метелями, но иногда она прилетает к нам сюда на снежном облаке. Но вам дети не стоит ее бояться, я думаю, что такие простые жители Дании как мы её не интересуют.

Кай: Ха, а я и не боюсь её вовсе! Пускай только попробует к нам прийти. Мы посадим ее на нашу печь, и она растает!

Громче звучит фонограмма звука метели; на экране показано как отворяется окно; гаснет светильник, становится темно; незаметно для них входит Снежная Королева.

Бабушка закрывает окно на декорации, включает светильник, поворачивается, и видит Снежную Королеву.

Бабушка: Извините госпожа, но мы не видели, как вы сюда попали.

Снежная Королева: Вы просто не услышали, как я стучала в дверь, поэтому я позволила себе войти без приглашения.

Бабушка: Прошу вас присаживайтесь, и расскажите, что вам угодно.

Снежная Королева: Мне угодно, чтобы этот мальчик пошел вместе со мной в мою снежную страну (Снежная Королева указывает на Кая). Я одинока и богата, а вам одной слишком тяжело содержать двоих детей. Вы не вечная, согласитесь хозяйка?

Кай (бросаясь к бабушке): Бабушка не отдавай меня. Я умру, если она возьмет меня!

Герда (плача и обнимая бабушку с другой стороны): Бабушка не отдавай Кая, как же мы будем жить без него?

Бабушка: Дети, успокойтесь! Я не собираюсь никому отдавать нашего Кая.

Снежная Королева: Не спеши Кай, подумай. Ведь ты будешь жить в большом и красивом замке, и тысячи слуг будут готовы услужить тебе по первому твоему слову.

Кай: Но там не будет бабушки и Герды! Нет, я не пойду!

Снежная Королева (стукнув своим посохом): Подумай Кай! Последний раз спрашиваю.

Кай (топнув ногой): Нет, я останусь здесь!

Снежная Королева: Ну что ж, будь, по-твоему, Кай. Подойди и обними меня на прощание. (Кай нехотя подходит и обнимает ее)

Кай (бесстрастным тоном): До свидания, госпожа!

Снежная Королева: До свидания, до скорого свидания мой мальчик!

Снежная королева разворачивается и не спеша уходит. Кай хлопает себя по коленям и начинает показывать пальцем на окно, где вместо цветущих роз появляются увядшие.

Кай (смеясь): Смотрите как смешно, наши розы вянут. Они страшные и безобразные! А бабушка ходит как утка! (Передразнивая) Герда, не таращи на меня глаза!

Бабушка (всплеснув руками): Кай! Что ты такое говоришь?!

Герда (встревоженно): Что с ним? Я хочу знать! Это всё она, она! Снежная Королева! Она попрощалась с ним, и что-то произошло! Бабушка она его заколдовала! У него ледяное сердце

Бабушка: Вот уж не знаю, что и думать! Кай всегда был таким добрым и внимательным мальчиком, но ничего, думаю, что он просто переутомился и ему нужно отдохнуть. Вот увидишь, завтра он станет таким же, как всегда.

Бабушка с Гердой пытаются обнять Кая, но он от них отмахивается.

Кай: Вы обе мне надоели, и я уйду от вас. (Надев шапку, рукавицы и повязав шарф Кай убегает).

Занавес закрывается. Звучит отрывок из балета П.И. Чайковского «Щелкунчик», из-за занавеса появляется сказочник.

Сказочник: Стало холодно, уныло,

В старом домике теперь.

Королева погубила, смех и радость у детей.

Бабушку печаль заела и в постель она слегла.

Ну а Герду, в путь погнала ненавистная тоска.

Впереди её немало ждёт коварства и преград,

Но для будущего счастья нужно Кая разыскать!

Картина вторая: Новые друзья.

Сказочник исчезает за занавесом, появляется Герда и оглядывается вокруг, с другой стороны появляется ворон.

Ворон: Кар-кар! Простите, барышня, вы не швырнёте в меня камушек?

Герда: Ну что вы, сударь! Конечно же, нет!

Ворон: Ура-ура! Это приятно слышать! И палкой не швырнёте?

Герда: Что вы, сударь! Никогда!

Ворон: Выражаю вам свою благодарность! Я придворный ворон, вырос в парке королевского дворца. Вы, вероятно, не местная?

Герда (всхлипнув): Нет, я пришла издалека.

Ворон: О, милая барышня, вы чем-то огорчены? Вдруг я вам помогу?

Герда: Я разыскиваю Кая, которого унесла Снежная королева.

Ворон: А что, если жених нашей принцессы и есть Кай, которого ты ищешь?

Герда: Не может быть! Кай простой мальчик! Если это всё-таки он, то пусть напишет записку бабушке.

Ворон: Я провожу тебя Герда во дворец.

Занавес открывается. На экране демонстрация королевского сада и дворца, полукругом стоят деревья, Принц и принцесса играют, вокруг них придворные.

Принц (бросая лошадь): Но-о-о! Всё! Надоело играть в лошадки!

Принцесса: Тогда, может быть, поиграем в прятки?

Принц: Отлично, я ведущий!

Принцесса: Считайте до ста мой принц!

Принц (отвернувшись к дереву): Один, два, три...

Из-за деревьев выходит Герда и ворон. Принц и принцесса удивлённо смотрят на Герду. Ворон подходит к принцессе и что-то нашептывает ей на ухо.

Принц: Как ты попала сюда девочка?

Герда (плача): Меня привёл ворон.

Принц: Что случилось? Ты вся в слезах!

Герда: Мои слезы от того, что вы оказались не Каем!

Принц: Конечно же, я не Кай! Мое имя – Клаус!

Принцесса: Я знаю, знаю эту историю! Ворон рассказал мне про тебя. Ты – Герда, которая ищет Кая! Клаус, Герда считает, что его похитила Снежная Королева.

Принц: Мы что-то должны сделать для этой девочки!

Принцесса (Подпрыгивая и хлопая в ладоши): Замечательно, я придумала! Нужно пожаловать ей королевские подвязки с колокольчиками и голубую ленту через плечо, как у старшего министра нашего королевства!

Принц (отмахнувшись): погоди!

Принц: Скажи-ка Герда! Где же ты собираешься искать Кая?

Герда: Далеко на севере, где живет Снежная Королева. Именно туда я и отправлюсь

Принц (щёлкнув пальцами): Хорошо, я знаю, что надо сделать! Мы подарим тебе золотую карету!

Принцесса (хлопая в ладоши): Правильно, а ещё муфту, шубу и шапку!

Занавес закрывается. Звучит отрывок из балета П.И. Чайковского «Щелкунчик», из-за занавеса появляется сказочник.

Сказочник:

На Крайнем севере, друзья!

Сиянием объаты небеса.

Страна снегов, и льдов страна,

Она чудес и тайн полна.

Картина третья: Неожданная встреча.

Занавес открывается. На экране демонстрация северного сияния; на заднем плане дети машут разноцветными лентами, изображая северное сияние; на переднем плане разбойники сидят вокруг костра и играют в кости; звучит песня атаманши из м/ф «Бременские музыканты» под минусовку. На сцене появляется карета и Герда выходит из неё. Разбойники вскакивают со своих мест и окружают Герду.

Герда (потясь назад): Отпустите меня, милые разбойники, я уйду тихо, как мышь, вы даже не заметите! (разбойники смеются).

Герда (плача): Пожалуйста, отпустите меня, ведь я нужна Каю, он без меня погибнет! Неужели за меня некому заступиться? О!

Появляется дочь разбойницы.

Дочь разбойницы: Как поохотилась, мать?

Разбойница: Вот, посмотри, добыла маленькую девочку и золотую карету!

Дочь разбойницы: Ура! Девочку? Я беру девочку себе! (Обнимает Герду за плечи). Никто тебя не обидит, девочка! Не беспокойся! Даже если мы поссоримся, я не позволю никому тебя тронуть, я сама тебя застрелю! (Смеётся и тянет Герду за рукавицы) Давай сюда свою шубу, шапку, рукавицы!

Герда смотрит на неё с непониманием.

Дочь разбойницы: Тебе что, жалко этих вещей?

Герда: Да нет конечно же, просто я боюсь замёрзнуть, когда пойду дальше на север в замок Снежной Королевы за Каем.

Дочь разбойницы (топнув ногой): Ты никуда не пойдёшь! Глупости! Только подружились и вдруг уходишь?

Герда (плача): Девочка, отпусти меня! Может быть, Кай уже превратился в кусок льда!? Без меня он погибнет, понимаешь?

Дочь разбойницы: Ну ладно, так и быть, забирай шубку, а рукавички и муфту я оставлю себе. Но в обмен я подарю северного оленя, который вмиг домчит тебя к замку Снежной Королевы.

Занавес закрывается. Звучит отрывок из балета П.И. Чайковского «Щелкунчик», из-за занавеса появляется сказочник.

Сказочник:

Сердце полное добра

Так и рвётся в путь.

Поспешим и мы, друзья,

В замок заглянуть.

Картина четвёртая: Счастливая.

Занавес открывается. На экране демонстрация замка Снежной Королевы. Полукругом стоят декорации снежных глыб. На переднем плане стоит Снежная Королева с глобусом в руках и Кай, сидящий за столом и собирающий слово из льдинок.

Снежная Королева (в руках у нее глобус): Посмотри Кай, я хочу, чтобы нашим миром управляли совершенно холодные люди, без души и без эмоций. Если ты будешь учиться в моей ледяной школе, ты можешь стать одним из них. Ты готов?

Кай (безразличным тоном): Как скажете, мне безразлично.

Снежная Королева: Прекрасно, начнем, пожалуй, с разговора о правде.

Кай: правде?

Снежная Королева: Собственно, что о ней говорить...

(песня Снежной Королевы из одноименного кинофильма)

На свете быть, на свете быть

Удобнее двуличным,

А, правда - что, а, правда - миф,

Пора забыть о ней.

Ты понял, Кай, ты понял, Кай?

Кай: Мне это безразлично.

Ты понял правильно меня,

Ты молодец, о, Кай.

Иметь друзей, иметь друзей

Старо и неприлично,

А что друзья, друзья - ничто,

Удобней без друзей.

Ты понял, Кай, ты понял, Кай?

Кей: Мне это безразлично.

Ты понял правильно меня,

Ты молодец, о, Кай.

Снежная Королева уходит. Кай остаётся и продолжает складывать из льдинок слово. Вбегает Герда. Кричит.

Герда: Кай, милый мой Кай! Вот ты где?

Кай (безразлично): Вы кто?

Герда: Кай, неужели ты не узнаешь меня? Ведь я же Герда!

Кай: И что? Мне все равно.

Герда: Кай, что с тобой? Ты меня не узнаешь? (хватает его за руку)

Кай: А! Пустите меня, вы делаете мне больно!

Герда: Как простая человеческая теплота может сделать тебе больно? Что с тобой сотворила Снежная Королева?

Герда, плача садится на колени. Кай приходит в себя и узнает Герду. Поднимает ее с колен, держа за руки.

Кай: Неужели это ты Герда? Как давно я тебя не видел! Где ты была все это время! Где я? (обводит глазами ледяной зал) Здесь очень холодно и пусто.

В это время появляется Снежная Королева.

Снежная Королева: Что за шум, ты прервал мой отдых Кай! (Видит Герду рядом с Каем) А, понятно! У нас незваная гостья! А ну-ка прочь сию минуту из моих владений, иначе я превращу тебя в льдинку, которую легко будет разбить!

Герда (вскакивая с колен и обнимая Кая): Ты не сможешь больше ничего нам сделать! Кай тебе больше не принадлежит! Моя любовь и теплота разрушили твои чары!

Снежная Королева (взволнованно): Меня предали! А-а-а-а-а!!! Я заболеваю! У меня повышается температура! Я таю! Таю-ю-ю-ю!

На экране появляется демонстрация капли; за кадром слышится гром; снежные сугробы и ледяные глыбы рушатся; Снежная Королева, кружась, пятится назад; занавес закрывается.

Звучит отрывок из балета П.И. Чайковского «Щелкунчик», из-за занавеса появляется сказочник.

Сказочник: Такая вот история случилась в старой Дании,

Где Королева Снежная творила беззаконие!

Но дружба и любовь, растопят любой лед!

Занавес открывается; все герои выходят на поклон; на экране демонстрация цветущих деревьев и цветов; звучит фонограмма птичьего пения.

Сказка о мертвой царевне и семи богатырях

Сценарий

Музыка: (царские палаты)

Богатырь:

Одно старинное преданье

Я вам поведаю сейчас

О злобной мачехе-царевне,

О красавице – девице

О семи богатырях,

О гробе на золотых цепях,

О королевиче влюбленном,

О самолюбии, уязвленном...

Но что заглядывать вперед?

Всему в рассказе свой черед.

(на сцене Царь и Царица стоят, голова царицы на плече у Царя)

Царь:

Вот с царицею простился,

В путь – дорогу снаряжился

(стоят прощаются)

Царица:

А, я сяду у окна

Стану ждать тебя одна

(говорит грустно царю, опускает глаза, машет платочком, царь медленно уходит)

Жду – пожду с утра до ночи,

Смотрю в поле, инда очи

Разболелась, глядячи

С белой зори до ночи.

Не видать милого друга!

Только вижу: вьется вьюга, снег валится на поля,

Вся белешенька земля!

(садится с пальцами у окна в комнате. Оформлена из декорации (стол, сундук, посуда, пряжа).

Ведущая 1.

Девять месяцев проходит,

Бог Царице дочку дарит

(царица берет на руки «ребенка», с нежным взглядом смотрит»)

Рано утром наконец

Воротился царь отец.

(царь выходит на сцену, подходит к царице, она отдает ребенка отцу, уходит со сцены медленно.

Царь ходит по сцене с ребенком, уходит).

На него она взглянула,

Тяжелешенко вздохнула,

Восхищенья не снесла

И к обедне умерла.

Ведущая 2.

Год прошел, как сон пустой,

Царь женился на другой

(входит царица-мачеха кокетливо и гордо проходит под музыку с царем)

Правду молвить, молодница

Уж и впрямь была царица:

Высока, стройна, бела,

И умом и всем взяла,

Но зато горда, ломлива,

Своенравна и ревнива.

(сидит царица у стола, перебирает драгоценности).

Ведущая 3.

Ей в приданое дано

Было зеркальце одно.

(царица смотрит в зеркальце).

Свойство зеркальце имело:

говорить оно умело:

с ним одним она была

добродушна, весела,

с ним приветливо шутила

И, красуясь, говорила.

Царица:

Свет мой, зеркальце! Скажи,

Да всю правду доложи:

Я ль на свете всех милее,

Всех румяней и белее?

(входит зеркальце)

Зеркальце

Ты, конечно, спору нет,

Ты, царица, всех милее,

Всех румяней и белее:

Царица:

Ха-ха-ха

(плечами пожимать, подмигивать, вертеться, гордо смотреть, уходит).

Ведущая 4.

Но царевна молодая,

Тихомолком расцветая,

Между тем росла-росла,

Поднялась и расцвела,

Белолица, черноброва,

Нраву кроткого такого.

И жених сыскался ей,

Королевич Елисей.

(появляется царевна и Елисей – музыка) уходят, появляется царица).

Царица:

Я ль, скажи мне, всех милее,

Всех румяней и белее?

Зеркальце:

Ты прекрасна, спору нет,

Но царевна всех милее,

Всех румяней и белее.

(отпрыгнула, замахнулась на зеркальце, прихлопывает ногами и властно говорит)

Царица:

Ах, ты, мерзкое стекло!

Это врешь ты мне назло.

Как тягаться ей со мною?

Я в ней дурь — то успокою.

Вишь, какая подросла!

И не диво, что бела:

Но скажи: как можно ей

Быть во всем меня милей?

Признавайся: всех я краше.

Обойди все царство наше,

Хоть весь мир, мне равной нет.

Так ли?

Зеркальце:

А царевна всех милее,

Всех румяней и белее.

Царица:

Позвать ко мне Чернавку!

(говорит властным голосом, входит Чернавка).

Царица:

Веди Царевну в глушь лесную

И, связав ее, живую

Под сосной оставишь там,

На съедение волкам

(уходит).

Музыка (сцена леса)

Ведущая 5.

Вот Чернавка в лес пошла,

И в такую даль свела,

Что Царевна догадалась,

И до смерти испугалась

Царевна:

Жизнь, моя!

В чем, скажи, виновна я?

Не губи меня, девица!

А как буду я царица,

Я пожалую тебя.

Чернавка:

Я в душе тебя люблю!

Отпущу и не свяжу!

Не кручинься, бог с тобой.

(уходит)

(царские палаты)

Царица:

Что?

Где красавица девица?

Чернавка:

Там, в лесу, стоит одна, -

Крепко связаны ей локти,

Попадется зверю в когтю,

Меньше будет ей терпеть,

Легче будет умереть (уходят)

(по сцене бегают слуги, шепчутся,

- Дочка, царская пропала (3 раза)

(входят царь и Елисей. В руках стрелы и лук).

Елисей:

Усердно богу помолюсь

В путь дорогу снаряжусь

За красавицей душой,

За невестой молодой (уходит).

Музыка, на сцене Царевна попадает в дом богатырей.

(Смена декораций – терем богатырей на экране).

(Заходит, убирает, выбивает половик, подметаем, накрывает на стол).

(Музыка, слышен топот, царевна прячется, входят семь богатырей).

Богатырь 1.

Что за диво!

Все так чисто и красиво.

Богатырь 2.

Кто-то терем прибирал

Да хозяев поджидал.

Богатырь 3.

Кто же? Выдь и покажися,

С нами честно подружится.

Богатырь 4.

Коль ты старый человек,

Дядей будешь нам навек.

Богатырь 5.

Коли парень ты румяный,

Братец будешь нам названный.

Богатырь 6.

Коль старушка, будь нам мать

Так и станем величать

Богатырь 7.

Коли красная девица

Будь нам милая сестрица

(царевна выходит, в пояс поклонилась), (удивляются, восхищаются).

Царевна

Извините, что к вам зашла,

Хоть звана и не была.

(царские палаты).

(у зеркальца)

Царица:

Здравствуй, зеркальце! Скажи

Да всю правду доложи,

Я ль на свете всех милее,

Всех румяней и белее?

Зеркальце:

Ты, прекрасна, спору нет!

Но живет без всякой славы,

У семи богатырей,

Та, что все ж тебя милей.

(зеркальце уходит)

Царица:

Позвать, ко мне Чернавку

(входит Чернавка)

Как ты смела

Обмануть меня? И в чем?

Чернавка:

Я признаюсь вам во всем

Не связала, не убила

В лесу глухом оставила

Царица:

Иль тебе не жить,

Иль царевну погубить

(дает яблоко, уходят)

(Музыка, смена – терем богатырей)

(Царевна сидит за прялкой, рядом пес).

Пес:

Гав, гав, гав (входит бабка, в черном одеянии, пес не пускает ее к царевне).

Царевна:

Видно выспался он худо!

Бабушка, постой немножко,

Пригрожу сама я псу

И кой, что тебе снесу (дает хлеб).

Чернавка:

Бог тебя благослови,

Вот за то тебе, лови! (бросает Царевне яблочко)

(музыка) тревожная.

Кушай, яблочко, мой свет

Благодарствуй, за обед – (уходит)

(Царевна, любуется яблочком, прикусила, пошатнулась, закатила глаза, садится на лавку).

(входят богатыри, уводят царевну в сторону).

(смена действия – царские палаты)

(вертится перед зеркальцем)

Царица:

Я, ль, скажи мне, всех милее,

Всех румяней и белее?

Зеркальце:

Ты, царица, спору нет,

Ты на свете всех милее,

Всех румяней и белее (царица улыбается, уходит)

(лес, входит Елисей, и Солнышко, ходят по кругу).

Елисей:

Свет наш солнышко! Ты ходишь

Круглый год по небу,водишь

Зиму с теплою весною

Всех нас видишь под собою.

Аль откажешь, мне в ответе?

Не видал ль где на свете

Ты царевны молодой?

Я жених ей.

Солнышко:

Свет ты мой, -

Я царевны не видало.

Знать, ее в живых уж нет.

Разве месяц, мой сосед

Где-нибудь ее да встретил

Или след ее заметил (солнце уходит, Елисей далее идет по кругу, выходит месяц).

Елисей

Месяц, месяц, мой дружок,

Позолоченный рожок!

Ты встаешь во тьме глубокой,

Круглолицый, светлоокий,

И, обычай твой любя,

Звезды смотрят на тебя.

Аль, откажешь мне в ответе?

Не видал ли где на свете

Ты царевны молодой?

Я жених ее.

Месяц:

Братец мой

Не видал я девы красной

На стороже я стою

Только в очередь мою

Без меня царевна видно,

Пробежала!

Елисей:

Как обидно!

Месяц:

Погоди! Об ней быть может,

Ветер знает, Он поможет.

Ты к нему теперь ступай, не печалься же, прощай (месяц уходит).

(Елисей ходит по кругу, под дуновение ветра, шум, вбегает ветер)

Елисей:

Ветер, ветер! Ты могуч,

Ты гоняешь стаи туч,

Ты волнуешь сине море,

Всюду веешь на просторе,

Не боишься никого, кроме бога одного,

Аль откажешь мне в ответе?

Не видал ли где на свете

Ты царевны молодой?

Я жених ее!

Ветер:

Постой!

Там за речкой тихоструйной,

Есть высокая гора,

В ней глубокая нора,

В той норе, во тьме печальной,

Гроб качается хрустальный

На цепях между столбов

Не видать ничьих следов

Вокруг того пустого места,

В том гробу твоя невеста

(ветер уходит, Елисей кланяется ему, подходит к ширме с тканью, плачет, выходят вместе).

(потягивается).

Царевна:

Как же долго я спала! (обнимаются).

Все дети хором:

- Дочка царская жива! (3 раза) (выбегают девочки).

Царевна:

Я, ль на свете

Всех милее,

Всех румяней и белее?

Зеркальце:

Ты прекрасна, слова нет!

Но царевна все ж милее

Все румяней и белее? (входят Елисей и царевна)

Музыка.

(Царица падает в обморок, опускается занавес)

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

Программа работы кружка

«Основы скрапбукинга»

Главная цель работы кружка - формирование у детей творческого мышления, способствование раскрытию творческих способностей ребенка с помощью техники скрапбукинг.

Задачи:

- повышать образовательный уровень детей по вопросам цвета, формы и композиции;
- формировать умения и навыки работы с бумагой и другими материалами;
- развивать способности находить способы создания композиции;
- создать открытку или календарь;
- провести конкурс творческих работ обучающихся
-

Реализация программы будет осуществляться в летнем оздоровительном лагере «Дискавери» в июне 2017 года.

Программа предполагает ряд мероприятий, вовлекающих детей в познавательно -творческую деятельность в форме кружковой работы.

В результате реализации программы дети:

- получают представление об использовании различных материалов, работая в рамках техники скрапбукинг;
- познакомятся с основными инструментами скрапера;
- узнают основные правила использования цвета, построения композиции;
- научатся выполнять простые работы в технике скрапбукинг.

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№ п/п	Тема	Вид деятельности	Задачи, реализуемые на занятии
	Что такое скрапбукинг?	т/п	Знакомство с основными понятиями и стилями скрапбукинга.
2.	Материалы и инструменты	т/п	Знакомство с основными материалами, используемыми в технике скрапбукинг. Практика в использовании инструментов.
3.	Делаем скетчи	т/п	Знакомство с правилами композиции, подбора цвета. Тренировка на практике
4.	Открытка	п	Выполнение открытки
5.	Итоговое занятие	п	Выставка -конкурс творческих работ

Занятие 1.

Тема. Что такое скрапбукинг?

Цель – познакомить обучающихся с основными понятиями в технике скрапбукинг.

Оборудование: компьютер, проектор

1. Лекция

Самое счастливое время в жизни – это детство. То самое беззаботное время, когда человек не думает о глобальных проблемах, финансовом положении, и каждодневной рутине.

Детство – это время открытий и познания окружающего мира, интересных и познавательных занятий и игр. Наверное, вряд ли найдется человек, который не вспомнит свои детские проказы, которые он сделал обычными ножницами.

Когда человек становится немного старше, он может целиком отдаваться процессу вырезания снежинок, созданию панно, и даже целых альбомов из вырезок. На самом деле, такие занятия являются целым направлением в искусстве и имеют вполне точное название – скрапбукинг.

Что такое скрапбукинг?

Скрапбукинг – это английское слово, которое состоит из 2 частей: scrap — вырезка, book — книга. То есть, это вид хобби, особенное направление в рукоделии, которое направлено на оформление фотографий, создание коллажей и целых альбомов.

Скрапбукинг является не только приятным и интересным занятием, но ещё помогает сохранить в памяти самые яркие моменты из жизни, сохранить сувениры или мелкие вещи, письма и заметки, которые так дороги нашему сердцу.

Многие относятся к такому увлечению скептически и считают, что это подходит только домохозяйкам, которым больше нечем заняться. На самом деле скрапбукинг становится всё более и более популярным, им занимаются люди разных возрастов и полов. Нужно отметить, что и среди сильного пола есть представители, которые создают восхитительные шедевры из обычной бумаги.

2. Просмотр презентаций с изделиями в различных стилях.

3. Беседа «Что создает стиль»

4. Игра «Кто угадает больше стилей»

5. Рефлексия

Занятие 2.

Тема. Материалы и инструменты

Цель - познакомить с основными материалами и инструментами, используемыми в технике скрапбукинг.

Оборудование: Дыроколы, ножницы, доска для биговки и тд

Сценарий

1. Презентация

На слайдах различные материалы и примеры использования их в работах

2. Игра «Придумай, что и как можно использовать в скрапбукинге» Работа в группах

3. Знакомство с инструментами.

Учитель объясняет правила пользования различными инструментами, дети пробуют на практике.

4. Рефлексия.

Занятие 3.

Тема. Делаем скетчи

Цель - познакомить с правилами использования цвета и основами построения композиции.

Оборудование: скрапбумага, инструменты, материалы декора

Сценарий.

1. Теоретический материал по правилам использования цвета

2. Презентация «Найди цветовую ошибку»

3. Теоретический материал по правилам построения композиции

4. Презентация «Что-то здесь не так»

5. Практическая работа по созданию скетча и обсуждение работ одноклассников

Занятие 4.

Тема. Открытка

Цель - выполнить открытку в технике скрапбукинг.

Оборудование: скрапбумага, инструменты, материалы декора

Сценарий.

1. Теоретический материал по правилам создания открытки
2. Презентация «Волшебный мир скрапбукинга»
3. Презентация «Что-то здесь не так»
4. Практическая работа по созданию открытки и обсуждение работ одноклассников

Занятие 5.

Тема. Выставка работ, обучающихся и объявление победителя.

Примеры педагогического взаимодействия с родителями.

Ситуация №1

Родители звонят вожатому и требуют, чтобы их ребенок жил по режиму, просят лишить его свободы, пытаются доказать, что свобода — это плохо.

Целевой результат: снять агрессивную настроенность родителей.

Аудитория: родители

Инструмент: «свобода и границы», «я и моя жизненная территория».

После двух телефонных звонков и разговора с вожатой 10 отряда. Мама Кирилла решает приехать в лагерь и посмотреть своими глазами на «анархию» в лагере. — Мне надоело, что мой ребенок постоянно находится на футбольном поле: у него если не тренировка, то соревнования. Я платила деньги не за футбол, а за то, чтобы ребенок был на море... На футбол мы можем и в городе ходить... — Марина Владимировна, если я Вас правильно понял, Вам не нравится, что Кирилл играет в футбол.... Вы хотите, чтобы мы запретили ему играть в футбол... — Нет, я просто хочу, чтобы вы его заставили ходить на пляж и купаться в море, он очень мало там бывает... один раз в день это очень мало! Нам не нужна ваша свобода. — Марина Владимировна, скажите, Вам только что показали лагерь, ресторан, корпус, где живет Кирилл. Может, Вас что-то расстроило? — Нет, наоборот, я честно говоря, не ожидала. Я думала, что у вас тут твориться что-то ужасное. — Вы познакомились с вожатой Кирилла, может Настя показалась Вам человеком, который не может нести ответственность за жизнь и здоровья Вашего ребенка. — Ну, вообще-то конечно, такая молоденькая девочка и такой взрослый отряд... Но она приятная девочка, как мне показалась, очень ответственная. — Марина Владимировна, я понимаю ваши беспокойства, мы ценим внимание каждого родителя и его желание помочь ребенку хорошо отдохнуть, и в то же время мы хотим помочь ребенку научиться принимать самостоятельные решения. Я хочу у вас попросить шанс для Кирилла попробовать свои силы быть самостоятельным. И дело не в том, что ребятам в этом возрасте очень не хватает свободы. Дело в том, что вы, наверное, самый первый человек, который заинтересован в том, чтобы действия вашего сына были не продиктованы мнениями друзей, 9 одноклассников, «авторитетов», а исходили из осознанного понимания Кириллом, что и для чего ему нужно делать. Вы согласны? — Это несколько непривычная для меня информация, я вроде, как и согласна с Вами, но не готова так сразу взять и перевернуться на 180 градусов. — Мы сделаем все возможное, чтобы он больше посещал море, только постараемся это сделать так, чтобы это было его личное желание, а не команда взрослого. Ведь передавить на подростка равносильно сломать

молодое дерево. Скажите, а Вы в последнее время не замечали за сыном, что он пытается сделать все наоборот, реагируя на те просьбы старших, которые он считает, не принесут ему никакой пользы? – Вы знаете, второе полугодие в школе у нас были сплошные проблемы: он постоянно пропускал много уроков, не реагировал на мои замечания, а отец наш постоянно в плаваньи, дома бывает редко, вот и получается, что мать для него стала отцом. – Марина Владимировна, это типичная ситуация нашей реальности. И в таких ситуациях, как правило, родители пытаются удвоить свою заботу, компенсируя внимание и папы и мамы, а такое гипер-внимание в подростковом возрасте воспринимается детьми как навязчивость. Они одновременно и уважают своих родителей и пытаются не обидеть, и легче всего детскому сознанию в такой ситуации просто «уйти в глухую оборону», а туда не до стучаться. И тогда велик риск, что ребенок сможет реализоваться в тех делах, которые ему не нужны. Если вы и мы будем способствовать принятию детьми осознанных самостоятельных решений, то в них будет воспитываться стержень, который уже потом никто не сломает. Я думаю, это в Ваших интересах, воспитать ребенка самостоятельным и ответственным парнем. – Да, может вы и правы, я в последнее время очень была занята работой и просто не заметила, как сын стал подростком, а я все его считаю маленьким. – Марина Владимировна, я вам гарантирую, что мы сделаем все возможное, чтобы Кирилл ходил на море чаще, для этого у нас много разных приемов и методов, только одного, к сожалению, не могу пообещать, что ограничим его в выборе и будем заставлять что-то делать. У нас прекрасный тренер по футболу, который, как старший брат может сплотить ребят, они вместе готовятся к соревнованиям, вместе ходят на море, и я даже слышал, что все вместе собираются пойти в турпоход. Так что вы не переживайте, мы сделаем все, что в наших силах. Будем держать вас в курсе всех событий, и вы можете позванивать вожатой Насте, поддерживать с ней связь. – Спасибо за разговор, наверное, я действительно немного перегнула палку, ну уж очень сильно переживаю за Кирилла. Спасибо еще раз, до встречи. После этой встречи мама не 10 звонила неделю. Я поговорил с тренером Данилом, и попросил его провести недельный чемпионат по пляжному футболу. Так что целую неделю Кирилл и футбольная команда были на пляже. В конце смены мама Кирилла поблагодарила за понимание и отдых сына.

Ситуация № 2

Родители требуют, чтобы ребенок перестал питаться в кафе и кушал в ресторане. Ваши действия.
Целевой результат: снять беспокойство родителей.

Аудитория: ребенок.

Инструмент: «выбор и ответственность», «живи осознанно».

Звонок. На том конце, с явно скрываемым раздражением голос представился Надеждой Петровной – мамой девочки из моего отряда. Опыт подсказывал, что разговор будет не простым. Но 28, впрочем, может, это и к лучшему – Наташа довольно загадочный ребенок и возможно общение с ее мамой прольет мне свет на некоторые загадки ее поведения. – Да! Я слушаю. – Мне же обещали, что ребенок будет питаться в ресторане, а она, снова живет на чипсах из вашего кафе! – Прекрасно понимая соскучившуюся мамочку, находящуюся в тысячи километрах от родного чада, я внимательно выслушала и нашла обоснованными причины ее волнения. Разговор с Наташей у меня пусть и на бегу, но на эту тему уже состоялся. Теперь я увидела, что решение данного вопроса для этой семьи и самое главное для Наташи начинает приобретать серьезный оборот. Единственным решением в данной ситуации было успокоить маму, пообещать серьезно поговорить с Наташей, и как можно быстрее разрешить данную проблему. Договорились, что мама перезвонит после ужина в 19.30. Долго искать Наташу не пришлось, она была в кафе. «Наташа, привет!» – позвала я ее. «Ой, Лена, а я знаю, насчет чего вы хотите со мной поговорить» – произнесла она, пытаясь меня опередить. «Хорошо – обойдемся без вступления» – ответила я. «Звонила твоя мама, и я ее прекрасно понимаю. Как всякий родитель она хочет тебе только добра, но дело сейчас не в ней». Наталья демонстративно закатила глазки, ожидая, очередной нотации еще и с моей стороны. Я

поняла, что обычным разговором ситуацию не «разрулить», и докладывать ее маме вечером мне будет особо нечего. «Наташенька – я сама не любила, когда мама мне читала морали и тем более, когда просила своих знакомых делать мне подобную промывку мозгов. Если хочешь, я подскажу тебе как выйти из такой и подобных ситуаций. У тебя есть пара минут?». Пара минут у нее оказалась. Мало того, она действительно была заинтересована каким-то образом решить ситуацию, в которой она сама себя чувствовала не совсем комфортно. Мы присели на скамеечке возле ресторана, и я продолжила – «Я скажу сейчас тебе очень взрослую вещь. Ты можешь с ней соглашаться или нет, но это существует независимо от тебя или меня. Это как закон физики, а не закон этики. Законы этики человек может нарушить на свое усмотрение, а вот с физикой все сложнее... Ты готова услышать этот очень взрослый закон?» Ребенок сидел весь во внимании – ведь с ним говорили о серьезных, взрослых вещах! – Кстати, ты знаешь, что значит быть взрослым? Все проблемы человечества от того, что люди совсем не хотят взрослеть. А взрослеет человек тогда, когда ему можно начинать говорить – правду. Вот и все! Так правда состоит в том, что за все в этой жизни нужно платить!!! И это только человеческая иллюзия, что может «пронести» – и не более. Единственное, что может в этом законе менять 29 человек – это время, когда платить. Если ты питаешься чипсами, а не здоровой пищей не питай надежд на то, что молодой организм справится. Справится – но только пока! А потом будешь платить – ожирение, гастриты и еще мир придумал очень много наказаний из этой серии. Можно платить и по-другому – здоровым смыслом и дисциплиной. То есть здравый смысл тебе подсказывает, что в ресторане готовят здоровую пищу для молодого растущего организма пусть даже она не всегда вкуснее чипсов (но это только в твоём понимании и только пока у тебя не сложилась привычка к здоровой пище). А дисциплина приучает тебя постепенно к формированию новой привычки – правильно питаться. Я задам тебе только один вопрос – можно? – Да конечно, – растерянным голосом произнесла Наталья. – Если ты взрослый человек, который отличает правду от самообмана, то в каком случае плата меньше и с точки зрения здравого смысла: Чипсы сегодня – проблемы со здоровьем завтра или дисциплина сегодня и здоровье всегда? А заплатишь точно!!! Не прячь голову в песок и делай выбор. Я сегодня открыла для тебя этот закон и поверь, это очень дорогого стоит. Многие проживают всю жизнь, так и не узнав его. Хочешь жить здоровым и богатым в пожилые годы – заплати эту цену в молодости. Не заплатишь в молодости – заплатишь позже, но заплатишь это точно! Наташа сидела, теперь, в явной растерянности и по выражению ее лица было видно, что теперь какое-то время ее лучше не трогать... – Скажи – ты любишь свою маму? – спросила я. – Зачем вы спрашиваете? – ответила Наташа. – Она очень переживает за тебя и за твои частые походы в кафе вместо правильного питания. Ты готова взять ответственность на себя за свое будущее? – Попробую... – услышала я в ответ. – Тогда, попробуй сделать первый шаг – возьми эту ручку. – и я протянула ей ручку. Она пыталась взять ее из моей руки, но я убирала ручку обратно ... Нет, ты не берешь – ты попробуешь. Она удивленно смотрела на меня и снова пыталась взять протянутую мной заново ручку. С третьего раза поняв, что невозможно пробовать взять ручку – ее или можно брать, или не брать, а пробовать это слово, не подходящее для действия. – А-а-а, поняла! И поняла к чему вы это! Да я беру ответственность! – радостно сообщила мне Наталья. Через день Наташа выловила меня сразу после завтрака и посадила на ту же лавочку. – Лена, а вы знаете, я подумала, а ведь это правило, оно ведь не только про питание, оно ко всему подходит! – Вот и прекрасно! Закон он и есть закон, иначе он и не закон вовсе, если не везде действует, – резюмировала я. – Да, кстати, маме я позвонила и сказала, чтобы она по этому поводу не переживала. А еще, картинка в паспорте «Живи осознанно!» – тоже про этот закон.³⁰ И ребенок с легкостью умчался по своему плану, унося с собой груз личной ответственности. Р.С. Надежда Петровна, так и не перезвонила.

КТД

Название и форма общеотрядного

«Здравствуй, друг», игра.

Цель: Создание условий для знакомства и сплочения детей.

Возраст: Средний.

Оборудование: Карточки, раздаточный материал, ручки, фломастеры.

Подготовительный:

Обсуждение идеи мероприятия. Подготовка для участников карточек с именами литературных героев: Крокодил Гена, Чебурашка, старуха Шапокляк, крыска Лариска, Буратино, Мальвина, лиса Алиса, кот Базилио, Карабас Барабас, царь Гвидон, царь Салтан, коршун, баба Бабариха, и т.д.

Организационный:

Распределение ролей между детьми.

Проведение КТД:

Ведущий: Ребята, разбейтесь на группы по признаку – герои изодной сказки. (1 уровень разбивки).

Конкурс 1

Каждый ребенок называет свое имя, и животное, с которым он себя ассоциирует. Затем команды за определенное время должны вспомнить и записать как можно больше имен и ассоциаций другой команды.

Конкурс 2

Какая команда быстрее построится: по цвету глаз; в алфавитном порядке.

2 уровень разбивки: игроки разбиваются по командам по признаку – добрые персонажи и злые.

Конкурс 3

Команды пишут о первых впечатлениях в лагере так, чтобы каждое следующее слово начиналось на последнюю букву предыдущего.

Конкурс 4

Рассказать с чем вы ассоциируете свою команду. Например: весна, так как у нас теплые отношения, мы любим улыбаться друг другу...

3 уровень разбивки: игроки разбиваются на группы по признаку – персонажи – люди и персонажи – животные и существа.

Конкурс 5

Каждый пишет на листке те три качества, которыми должен обладать друг, таким образом, у кого совпали эти качества, являются победителями данного конкурса и друзьями.

Конкурс 6

Один игрок из команды рисует любого члена его команды, а остальные должны догадаться, кого он нарисовал. -Ребята, как вы думаете, для чего мы провели эту игру? -Что нового вы узнали о ребятах нашего отряда? -Что вам понравилось? -Какое задание показалось наиболее интересным? Поделитесь своими впечатлениям.

Название и форма КТД

«Развед-шоу», игра.

Цель: Создание условий для знакомства и сплочения детей.

Возраст: Средний/старший.

Оборудование: Лист с вопросами, ручки, фломастеры.

Подготовительный: Обсуждение идеи мероприятия.

Организационный: Продумать вопросы.

Проведение КТД:

Создается несколько групп по сбору информации. Каждой группе вручается пакет с перечнем вопросов. На сбор данных дается один час. Каждая группа действует автономно. Вопросы в пакете могут быть такие:

- 1 Какого цвета занавески в комнате директора лагеря?
- 2 Сколько метров в самой длинной заасфальтированной дорожке лагеря?
- 3 Умеет ли плавать повар?
- 4 Сколько урн на территории лагеря?
- 5 Как зовут старшую вожатую?
- 6 Какого цвета глаза у вожатого 1,2,5 отряда?
- 7 При какой температуре можно будет купаться?
- 8 Какой размер обуви у физрука?
- 9 Какого цвета скамейки возле медпункта?
- 10 Любимый цвет директора лагеря?
- 12 Как зовут диджея?
- 13 Сколько окон в здании столовой?
- 14 Сколько ступенек перед административным корпусом?

После выполнения всех вопросов, анализировать их.

Название и форма обще лагерного КТД

«Мистер и Мисс лагеря» обще лагерный конкурс.

Цель:-развитие творческих способностей и задатков у воспитанников лагеря путём конкурсной деятельности. -активизировать и развивать творческие способности; - воспитывать в детях чувство коллективизма и дружелюбия.

Возраст: Средний/старший.

Оборудование: сцена, проектор с экраном, ноутбуки, колонки, микрофоны, грамоты, короны.

Подготовительный: Обсуждение идеи мероприятия, выбор идеи и формы мероприятия.

Организационный: В данном мероприятие, взяли тематику танцев, ребята должны будут показать свои навыки в танцах, мы взяли 4 конкурса для самих участников, а так же конкурс для отряда каждого участника.

Проведение КТД

Ведущий 1: Дамы и господа!

Мы рады приветствовать вас, на нашем танцевальном мероприятии!

Сегодня день знаменательный, готовились вы к нему основательно. Ведь собрались мы сегодня, не зря. Сегодня мы выбираем мистера и мисс лагеря!

Ведущий 2: Участникам были заранее объявлены задания для танцевальных конкурсов. Надеемся, что все ребята успешно с ними справились. Мы с удовольствием хотим познакомить вас с членами жюри, которым я искренне сочувствую, ведь сегодня им предстоит принимать верное, а порой и не легкое решение. Итак, сегодня в нашем жюри наши мудрые воспитатели (представление каждого). Каждый участник получает от каждого члена жюри от 1 до 5 баллов за этап конкурса.

Ведущий 1: Зрители тоже могут поддержать своего полубившего участника и участницу, отдав свой голос на «почте поддержки» (демонстрируется почтовый ящик). Пусть каждому из участников сегодня сопутствует удача, вдохновение и самая горячая поддержка со стороны болельщиков. Начинаем наше танцевальное состязание! Давайте же не будем таить ожидание, А конкурсантов сейчас вам представим мы! (приглашаются конкурсанты, строятся отдельно девочки и отдельно мальчики.)

Ведущий 2:

Первый наш конкурс-это конкурс «приветствие-танцевальная визитка» Давайте по приветствуем каждого участника, которые представят нам танцы в стилях которые они подготовили (Hip-Hop, Break- Dance, русско-народный, балет, джаз, тектоник). Поблагодарим наших участников за такие энергичные и эмоциональные танцы. Пожалуйста, уважаемое жюри, оцените выступление наших участников на первом этапе конкурса.

Ведущий 1: Продолжим мы наше мероприятие конкурсом «Дефиле»

Девочки и мальчики выходят по очереди. Под музыку ведущий зачитывает краткую характеристику каждой из них. Затем участницам предлагается вытянуть карточку и походкой, жестами, мимикой донести до зрителей то, что написано на карточке. А зрителям необходимо это угадать. Например

Хохотушка, артистка(артист), мечтательница(мечтатель), умная, красивая(красивый), добрая(добрый), упорная(упорный). После выхода каждой участницы ведущий читает стихотворение, соответствующее надписи на карточке. Пожалуйста, уважаемое жюри, оцените выступление наших участников на втором этапе конкурса.

Ведущий 2: Сейчас мы с вами проверим, как же ребята справятся с интеллектуальным конкурсом «Аукцион». Предложите ребятам, в качестве разминки, довольно простой конкурс: надо называть имена существительные, которые начинаются с буквы А и оканчиваются на букву Я.

Ведущий 1: «И такой, и сякой». Ведущий зачитывает прилагательные, которые могут стать определениями к одному и тому же слову. Надо быстрее соперников назвать это слово.

1 И морская, и пивная, и мыльная... (Пена)

2 И снежная, и ромовая, и каменная, и сварливая...(Баба)

3 И немецкая, и почтовая, и акцизная... (Марка)

4 И финский, и столовый, и тупой, и острый... (Нож)

5 И водный, и воздушный, и финансовый, и бурный... (Поток)

6 И квадратный, и кубический, и погонный... (Метр)

7 И словесный, и фехтовальный, и кровавый... (Поединок)

- 8 И нижнее, и постельное, и тонкое... (Белье)
- 9 И раскидистое, и трухлявое, и фруктовое... (Дерево)
- 10 И радостная, и грустная, и издевательская... (Улыбка)
- 11 И подвижная, и азартная, и старинная... (Игра)
- 12 И пулеметная, и атласная, и клейкая... (Лента)
- 13 И скрытая, и газовая, и одиночная... (Камера)
- 14 И фальшивая, и золотая, и мелкая, и редкая... (Монета)
- 15 И здоровый, и молочный, и гнилой... (Зуб)
- 16 И разбитое, и тонированное, и увеличительное... (Стекло)
- 17 И аристократические, и дурные, и приятные... (Манеры)
- 18 И атласный, и стеганный, и махровый... (Халат)
- 19 И английский, и кодовый, и амбарный... (Замок)
- 20 И желтый, и белый, и студенческий, и проездной, и входной ...
(Билет)

Ведущий 2: Пожалуйста, уважаемое жюри, оцените выступление наших участников на третьем этапе конкурса. Сейчас мы с вами проверим как наши конкурсанты выполнили домашнее задание. Конкурсанты представляют сценку, которую они приготовили вместе. Спасибо большое за такой оригинальный подход к домашнему заданию. Уважаемое жюри, оцените выступление наших участников на четвертом этапе конкурса.

Ведущий 1: А сейчас у нас рвутся представить своих участников отряды, каждый отряд подготовил видео. Давайте же посмотрим и оценим, кто с этим справился лучше всего. Видео от отряда «Один день из жизни мисс и мистера в лагере» Отряд подготовил видео про мисс и мистера их отряда как они проводят свой день в лагере. Уважаемое жюри, оцените выступление наших участников на пятом этапе конкурса.

Ведущий 2: Наш «Мистер и Мисс лагеря» подходит к финалу. Пока жюри подводит итоги, наши участники переводят дыхание. Танцуем массовые танцы! Жюри подвело итоги нашего конкурса. Передаем микрофон...

«Мисс Очарованье»

«Мисс Грация»

Мисс Умелица»

«Мисс Интеллект»

«Мистер зрительских симпатий»

«Мистер Обаяние»

«Мистер Стиль»

«Мистер Интеллект»

Ведущий 1: Ну, вот и настало время нам прощаться.

Ведущий 2: Но мы не прощаемся, а говорим друг другу до свидания!

«Детектив-шоу», игра-конкурс

Цель: создание условий для формирования убежденности о необходимости безопасного и ответственного поведения.

Возраст: Средний/старший.

Оборудование: Набор фрагментов звуков. Пакетики с «белым веществом» (сахар, соль, мука, стиральный порошок, манная крупа). Карточки заданий «Слушается дело». Карточки заданий «Войди в образ». Карточки заданий «Осторожно, розыск!». Набор таблиц для работы жюри.

Предварительный этап: Обсуждение идеи мероприятия, выбор идеи и формы мероприятия с помощью голосования.

Проведение КТД :

Заранее размещается объявление:

«Объявление! В нашей сельской местности открываются детективные агентства. Набираются ребята смелые, ловкие, сообразительные, любящие справедливость и правду, умеющие работать в команде.»

Ведущий. Добрый день! Вам, наверное, не терпится узнать, что же сегодня будет происходить? Мы решили открыть детективное агентство и пригласили сюда к нам юных детективов 1 ПРЕДСТАВЛЕНИЕ «ДЕТЕКТИВНЫХ АГЕНСТВ» (отрядов) Визитная карточка детективных агентств (домашнее задание) – 5 минут Хороший детектив обладает такими качествами как: внимание, хорошая память, чувство времени, сообразительность, интуиция, логическое мышление, способность к перевоплощению. Чтобы определить сильнейшее детективное агентство, мы предлагаем ряд испытаний.

2 ЗАДАНИЕ «СЛЕНГ»

Ведущий. Любой детектив должен уметь пользоваться профессиональным сленгом. Командам поочередно предлагаются по 3—4 вопроса, на которые надо дать ответ-формулировку в течение 30 секунд:

то с чего начинается детектив: (преступление);

ручной портрет преступника: (отпечатки пальцев);

самый "элементарный" сыщик в мире: (Холмс);

браслеты, не украшающие дам: (наручники);

участковый с дикого запада: (шериф);

нечто бессмертное, как уверяют многие: (мафия);

полицейский по-египетски: (фараон);

то, что под силу только ЗнаТоКам (следствие);

если это имеешь - спи спокойно! (алиби);

тет-а-тет по - полицейски: (допрос); 11 в каком

мультипликационном фильме был сыщик с «нюхом как у собаки и

глазом, как у орла» (Приключения поросенка Фунтика).

3 ЗАДАНИЕ «ЗВУКИ»

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

Звучат записи

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

4 ЗАДАНИЕ «БЕЛОЕ ВЕЩЕСТВО»

Ведущий. Поскольку детективу следует обладать острым зрением, отличным слухом, и другими качествами, следующее задание покажет, в какой степени уважаемые участники развили свои природные качества. Помощник выносит на подносе 5 баночек с веществами. Перед вами в пяти пронумерованных банках находятся вещества белого цвета. Простой человек скажет, что все вещества одинаковые, но детектив, внимательно посмотрев на эти склянки, с точностью определит их содержимое. Открывать банки нельзя. Вам даны таблички с названием веществ. По моему вопросу: «Что в банке №1?» — каждое агентство поднимает свою табличку. Командам выдают таблички с надписями: «Сахар», «Соль», «Мука», «Стиральный порошок», «Манная крупа».

5. ДОМАШНЕЕ ЗАДАНИЕ «УЛИКИ ГОВОРЯТ».

Ведущий. Находясь на месте преступления, опираясь на собранные улики, детектив должен представить версию произошедшего. Представьте, что на месте преступления вы обнаружили ряд улик (команда заранее получила карточки с описанием). Предложите билет до Варны; накладные усы, пуля в стене, разбитые очки; отравленная стрела, алмазная брошь, карта неизвестной местности; женский парик, 8 паспортов на одно имя, бутылочка из-под снотворного, обгоревшее письмо в камине.

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

5 ЗАДАНИЕ "СЛУШАЕТСЯ ДЕЛО".

Ведущий читает небольшие тексты. Задание: назвать героев и художественное произведение. Гражданка Л., ведущая сомнительный образ жизни, обманным путем завладела жилплощадью гражданина З. После того, как действия гражданки Л. были квалифицированы как незаконный захват жилища, пришел гражданин П. и выселил гражданку Л. С жилой площади гражданина З. "Лиса, Петух, Заяц. Сказка "Заячья избушка" Некий долгожитель, гражданин К., не пользующийся успехом у женщин, похитил молодую, красивую гражданку В. с целью насильственного вступления в брак. Не имеющий достаточного жизненного опыта гражданин И. раскрывает секрет долгожителя К. и убивает его. После чего гражданин И. вступает в семейный союз с освобожденной гражданкой В. Кашей Бессмертной, Василиса Прекрасная, Иванушка Красивая, но коварная госпожа, устраняет со своего пути еще более красивую госпожу - свою соперницу. Тяжкие последствия этого преступления повлекли за собой недопустимо большие затраты на погребение последней. Но умершая воскресла благодаря необычному средству реанимации, которое до сих пор не используется в медицине. "Сказка о Спящей царевне и о семи богатырях» Гражданин С.Б. категорически запретил своей супруге проникать в определенное жилое помещение. Вследствие

неуемного любопытства она нарушила запрет. Гражданин С.Б. по этой причине совершил покушение на свою супругу, но убить ему помешали ее близкие родственники. "

«Синяя Борода»

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

6 ЗАДАНИЕ «ВОЙДИ В ОБРАЗ»

Его походку нельзя было спутать ни с какой другой, так как он передвигался как-то скачкообразно, а голова была всегда наклонена несколько вправо. И еще он постоянно напевал: «А я девушек люблю...» Это был высокий мужчина с гордо поднятой головой и широкой грудью. Руки он постоянно держал в карманах и лишь изредка вынимал левую руку, чтобы почесать в затылке. При этом его глаза бегали в разные стороны, а правая нога изредка подергивалась. У него была обаятельная улыбка. Он немного прихрамывал на левую ногу. Слабостью в его характере было то, что он постоянно расстегивал и застегивал пуговицы на воротнике рубашки. Походку его можно было назвать тараканий шаг. Одна штанина была закатана выше колен. Первое, что бросалось в глаза при встрече с ним, это то, что он трясся как осиновый лист и бормотал что-то себе под нос. Высокая женщина, правая нога короче левой. Одна бровь выше другой. Часто плачет, плач переходит в смех. Старушка, голова и ноги трясутся при ходьбе. Походка прыгающая. Старушка подозрительно часто оглядывается, покашливает. Маленькая женщина с кривыми ногами. При ходьбе часто посапывает и посвистывает.

Ведущий. Спасибо ребятам за показ. Образы были переданы очень верно. Таким образом, по результатам игры все детективные агентства сегодня показали свои лучшие качества: стремление к победе, смекалку, ум, любознательность, наблюдательность, умение работать в группе. Но, в последок, мне хотелось бы дать задание. Это будет загадка. «Одного мудреца, по ложному наговору, должны были казнить утром. Но казни можно было избежать. Утром, на площади выставляли два кувшина, в одном черный камушек, в другом – белый. Если мудрец наугад вынул бы из кувшина белый камешек, то его бы помиловали, а если черный, то казнили. Но мудрецу сообщили его друзья, что камешки подменили и в обоих кувшинах лежат черные камни. Мудрец ответил, что не стоит беспокоиться. А наутро он вышел на площадь и ... избежал казни. Как у него это получилось?»

Ответ: он достал камешек и быстро его проглотил, во втором кувшине остался черный камень, значит, в первом был белый (ведь судьи не знали, что камни подменили).

Ведущий. Команды проявили себя как высокие профессионалы, хочется надеяться, что участие в сегодняшнем «Детектив-шоу» поможет не только им, но и зрителям более ответственно относиться к своему поведению, ведь «сказка – ложь, да в ней – намек», но и, возможно, определиться с выбором профессии. А сейчас – слово жюри для подведения итогов.

Рефлексия:

Понравилось вам сегодня быть детективами? Какими качествами должен обладать детектив? Какие качества вы проявили в ходе игры? Хотели бы вы в будущем выбрать профессию полицейского, детектива? Я желаю вам во всех жизненных ситуациях применять ум и смекалку. Спасибо за внимание! Обсуждение мероприятия на огоньке: Ваши впечатления, мнения. Понравилось/не понравилось. Плюсы/минусы.

ТИПОВАЯ КАРТА ДНЯ летних смен

Время	Младший возраст (7 – 11 лет)	Старший возраст (12 – 17 лет)
8.00	Подъем	Подъем
8.00 – 8.15	Личная гигиена	Личная гигиена
8.15 – 8.30	Зарядка	Зарядка
8.30 – 9.00	Завтрак	Личная гигиена, порядок в комнате
9.00 – 9.30	Личная гигиена, порядок в комнате	Завтрак
9.30 – 10.00	Тематический настрой (по теме смены) Работа в отрядах (трудовой десант, план на день, законы отряда)	Тематический настрой (по теме смены) Работа в отрядах (трудовой десант, план на день, законы отряда)
10.00 – 11.00	БОЛЬШОЕ ДЕЛО ЛАГЕРЯ	Работа мастерских Отрядное малое дело Сбор самоуправления по направлениям Спортивные игры турнира
11.00 – 12.00	Отрядное малое дело Работа мастерских Сбор самоуправления по направлениям Спортивные игры турнира	БОЛЬШОЕ ДЕЛО ЛАГЕРЯ
12.00 – 13.00	Работа мастерских Спортивные игры турнира	Работа мастерских Спортивные игры турнира
13.00 – 13.30	Обед	Пространство общения
13.40 – 14.00	Отрядное время (анализ 1-й половины дня, личная гигиена)	Обед
14.00 – 14.30	Пространство общения	Отрядное время (анализ 1-й половины дня, личная гигиена)
14.30 – 16.30	Сончас	Сончас
16.30 – 16.45	Полдник	Работа в отрядах (план на 2-ю половину дня, трудовой десант)
16.45 – 17.00	Работа в отрядах (план на 2-ю половину дня, трудовой десант)	Полдник
17.00 – 18.00	БОЛЬШОЕ ДЕЛО ЛАГЕРЯ	Работа мастерских Отрядное малое дело Спортивные игры турнира
18.00 – 19.00	Отрядное малое дело Работа мастерских Спортивные игры турнира	БОЛЬШОЕ ДЕЛО ЛАГЕРЯ Репетиции на сцене. Работа мастерских Спортивные игры турнира
18.30 – 19.00	Сбор самоуправления по направлениям Пространство общения	Сбор самоуправления по направлениям Пространство общения
19.00 – 19.30	Ужин	Пространство общения
19.30 – 20.00	Пространство общения	Ужин
20.00 – 20.50	БОЛЬШОЕ ДЕЛО ЛАГЕРЯ	Пространство общения.
2-й ужин	20.50 — 21.05	21.50 — 22.05
21.00 – 21.50	Огонек. Личная гигиена	БОЛЬШОЕ ДЕЛО ЛАГЕРЯ
22.00 – 22.30	22.00 Ночной сон.	Огонек. Личная гигиена.
22.30		Ночной сон.