

Сценарий открытия лагерной смены в пришкольном лагере «Солнышко»

Данное мероприятие может быть использовано в летнем пришкольном лагере для проведения открытия летней лагерной смены.

Цели: развивать мыслительную способность, находчивость, смекалку; воспитывать ответственность, организованность.

Оформление: кроссворд, разрезные буквы, изображение геометрических фигур, фломастеры, призы для игр, игрушки, 2 шнура (скакалки), цветик-семицветик, флажки зелёного, красного и жёлтого цветов, ножницы.

- Приветственное слово начальника лагеря.

1. Стихи о лете.

1. Хорошо, что солнце светит!
Хорошо, что дует ветер!
Хорошо, что этот лес
Вырос прямо до небес!
Хорошо, что в этой речке
Очень синяя вода
И меня никто на свете
Не догонит никогда!
Хорошо играть с друзьями!
Хорошо прижаться к маме!
Хорошо жевать траву!
Хорошо, что я живу!

2. Спасибо лето, что ты пришло,
Что много света с собой принесло!
Спасибо за полянку земляники!
Спасибо за куст ежевики!
Спасибо за небо чистое!
Спасибо за солнце лучистое!
Спасибо за теплую реку,
За тень и грибы в лесу!
Спасибо за все, что дало ты мне, человеку!
И это «спасибо» я тебе принесу!
Принесу его вместе с эхом,
Принесу вместе с песней птицы,
Принесу вместе с ручейком лесным этим,
Из которого каждый хочет напиться.

Песня «Выглянуло солнышко»

2. Конкурс на внимание

Из букв разрезной азбуки составить быстро слово:

*Промежуток времени с мая по сентябрь

3. Экзамен на сообразительность

Вопросы задаются отрядам поочередно

1. Может ли страус назвать себя птицей? (Нет, так как не умеет говорить)
2. Кто говорит на всех языках? (Эхо)
3. Что с земли легко поднимешь, но далеко не закинешь? (Пух)
4. У семи братьев по 1 сестрице. Сколько всего детей? (8 детей: 7 братьев и 1 сестра)
5. Каких камней нет в море? (Сухих)
6. Из какой посуды нельзя поесть? (Из пустой)
7. Два раза родится, один раз умирает? (Курица)
8. Спрыгнуть с него на ходу можно, а вскочить в него на ходу нельзя? (Самолет)
9. На какое дерево садится ворона во время дождя? (На мокрое)
10. Что можно видеть закрытыми глазами? (Сон)
11. Сколько горошин может войти в обыкновенный стакан? (Сами они войти не могут)
12. Можно ли в решете воды принести? (Можно, когда она замерзнет)

4. Отгадывание кроссворда

1. Кто всю ночь по крыше бьет
Да постукивает.
И бормочет, и поет
Убаюкивает? (дождь)
2. Она под осень умирает
И вновь весною оживает.
Иглой зеленой выйдет к свету,
Растет, цветет все лето.
Коровам без нее – беда,
Она их главная еда. (Трава)
3. Только дождик удалился,
В небе мостик появился.
Ярко выгнулся дугой
Будто пояс золотой. (Радуга)
4. Как это скучно
Сто лет без движенья
В воду глядеть
На сое отраженье.
Свесили ветви с обрыва
Тихие, грустные(Ивы)
5. Он совсем не хрупкий

А спрятался в скорлупке.
Заглянешь в середину,
Увидишь сердцевину.
Из плодов он тверже всех
Называется.... (Орех)

Песня о лете

6. Игровая программа

1. Игра «Собери конфеты»
(Чья команда быстрее соберёт конфеты по 1 штучке)
2. Игра «Срежь приз»
(На шнуре привязаны призы. С завязанными глазами попробовать найти и срезать приз)
3. Игра «Музыкальная игрушка»
(По кругу лежат детские игрушки. По музыку дети бегают по кругу. По окончании музыки взять игрушку. Кому игрушка не досталась - выбывает из игры.)
4. Игра «Неуловимый шнур»
(Два игрока садятся на стулья, стоящие друг другу спинкой. Под сиденьями проложен шнур (скакалка). По сигналу (окончание музыки) надо схватить шнур и вытянуть его. Кто первый схватил- победил.)
5. Игра «Светофор»
(Водящий показывает флажки в разной последовательности, дети выполняют действия)
Зеленый - топают ногами,
жёлтый – хлопают руками,
красный – тишина.

7.Экзамен на выдумку

1.Игра «Придумай рисунок»

Отрядам дается на листах изображение геометрических фигур (круг, треугольник, $\frac{1}{2}$ круга, прямоугольник). Дополнить изображение так, чтобы получился рисунок.

2. Игра «Рисование вслепую»

Участвуют 2 человека. Выдается им по листу бумаги и 1 фломастеру. Глаза участников завязываются.

- Нарисовать вслепую дом без крыши;
- Дорисовать своему домику крышу, потом окно, двери;
- Нарисуйте на крыше трубу;
- Справа от дома нарисуйте ёлочку;
- Теперь изобразите дым, идущий из трубы дома.

8. Загадки отрядам о лете

1. Когда за грибами ты в рощу идешь

- Её непременно с собою берешь. (Корзина)
2. Красна, сладка, душиста,
Растёт низко, к земле близко.
Что за ягода? (Земляника)
 3. Кто сидит на крепкой ножке
В бурых листьях у дорожки?
Встала шапка из травы –
Нет под шапкой головы. (Гриб)
 4. Ну-ка, кто из вас ответит
Не огонь, а больно жжёт.
Не фонарь, а ярко светит
И не пекарь, а печёт. (Крапива)
 5. Эй, звоночки, синий цвет
С языком, а звону нет. (Колокольчики)
 6. Белый, белый пароход
Над деревьями плывёт
Если станет синим-
Разразится ливнем. (Облако)
 7. В лесу котелок кипит,
А накипи нет. (Муравейник)
 8. Была зелёной, маленькой
Потом я стала аленькой.
На солнце почернела я –
И вот теперь я спелая. (Черника)
 9. Телятки ребятки привязаны к грядке. (Огурцы)
 10. В сенокос горька, а в мороз сладка.
Что за ягодка? (Рябина)

9. Цветик – семицветик (выполнение творческих заданий, написанных на лепестках цветка)

- 1 ЗАДАНИЕ** – Вспомнить и прочитать стихотворение.
- 2 ЗАДАНИЕ** – Рассказать весёлый детский анекдот.
- 3 ЗАДАНИЕ** – Станцевать танец.
- 4 ЗАДАНИЕ** – Провести с детьми любую весёлую детскую игру.
- 5 ЗАДАНИЕ** – Изобразить жестами, что вы будете делать летом, всем – отгадать.
- 6 ЗАДАНИЕ** – Загадать летние загадки.
- 7 ЗАДАНИЕ** – Придумать и озвучить всем пожелание на летние каникулы.

Интеллектуальная игра "Счастливый случай"

Задача игры:

дать детям возможность показать свои знания по широкому кругу вопросов, касающихся окружающей жизни и не связанных напрямую с учебными предметами;

развивать познавательные интересы учащихся в области природы, литературы, географии, истории, языка, искусства;

воспитывать интерес друг к другу, взаимоуважение, чувства сопереживания и поддержки.

Для того чтобы дать возможность всем детям принять участие в игре, образуем 3 команды по 5 - 6 человек, выбирается капитан команды и придумывается ее название.

Заранее обсуждаем с детьми, какие отрасли знаний возьмем для игры.

Дети предлагают: животные, птицы, рыбы, марки, спорт, музыка, природа, математика, профессии, сказки, страны.

В итоге бурного обсуждения выбираем такие темы: природа, музыка, сказки, страны, общие знания, куда войдут вопросы из других отраслей знаний.

Игра проводится с помощью кубика с разноцветными гранями. Каждой теме соответствует свой цвет: зеленый – теме «Природа», красный – «Страны», синий – «Сказки», коричневый – «Общие знания», оранжевый – «Искусство», желтый – «Счастливый случай». Если выпадает «Счастливый случай», команда, в случае правильного ответа, получает не 1, а 3 очка. Жюри на табло (или на доске) отмечает количество очков: за каждый правильный ответ – одно очко [1].

В 1-м гейме - «Кто больше?» - всем командам задается одинаковое количество вопросов. Ведущий бросает кубик и называет разыгрываемую тему. У ведущего 6 разноцветных карточек с вопросами (для удобства вопросы написаны на карточках того же цвета, что и на кубике).

Во 2-м гейме - «Ты мне, я тебе» - вопросы (загадки) задают команды друг другу.

В 3-м гейме - «Заморочки из бочки». Бочка сделана из картона, «заморочки» - деревянные бочонки с числами. Достают «заморочки» по очереди: сначала первый игрок одной команды отвечает на вопрос, затем первый игрок второй команды дает ответ. Если игроки достают бочонок, на котором написано «Счастливый случай», то получают шоколадку.

4 гейм – «Темная лошадка». Вопросы задает человек, приглашенный на игру. Это может быть кто – то из родителей, старшеклассников, школьный врач, завуч, или «школьная знаменитость». Здесь право ответить первому предоставляется тому, кто быстрее сообразит и поднимет руку.

5 гейм – «Развлекательный». Звучит фонограмма песни – нужно вспомнить слова и спеть по одному куплету.

Пока жюри подводит итоги игры дети - по крутящемуся волчку выбирают м/ф, смотрят отрывок, называют по какой сказке снят фильм, автора сказки.

Заканчивается игра поздравлением победителей. Вручаются призы, дипломы.

После игры (на следующий день) проводится обсуждение, анализируются успехи, неудачи, ошибки, отмечаются те, благодаря кому игра прошла интересно, кого можно особо отметить за хорошие знания и доставленную радость.

Ход игры

Вопросы для первого гейма:

Природа:

- Кто собирает яблоки спиной? (еж)
- Какие птицы выводят птенцов три раза за лето? (воробьи, овсянки)
- Кто может пить ногой? (лягушка)
- На следу каких хищных зверей нет когтей? (кошки, рыси)
- Самое сладкое дерево наших лесов? (липа)
- Разноцветные грибы. (сыроежки)
- Какая ягода бывает черной, красной, белой? (смородина)
- У кого каждый день растут зубы? (у бобра, зайца)
- У какого дерева ствол белый? (у березы)
- Какая птица выше всех летает? (орел)
- Кто спит вниз головой? (летучая мышь)
- Чем стрекочут кузнечики? (ногой о крыло)
- Какая птица подбрасывает яйца в чужие гнезда? (кукушка)
- Что случается с пчелой, после того как она ужалил? (погибает)
- Название, какого растения говорит, где оно растет? (подорожник)
- Перед какой погодой птицы перестают петь? (дождливой)
- Какая птица в мире самая большая? (страус)
- Дерево – символ нашей Родины (береза)
- Чьи листья опадают осенью зелеными? (ольхи)
- Что теряет лось каждую зиму? (рога)
- Какое животное обладает самым громким голосом? (крокодил)
- Сколько ног у паука? (восемь)
- Где у кузнечика ухо? (на ноге)
- Какое дерево весной дятла поит? (береза)
- Трава от 99 болезней (зверобой)

Сказки:

- Жилище Бабы Яги? (избушка)
- Сказочное название скатерти? (самобранка)
- Кто из обитателей болота стал женой царевича? (лягушка)
- Что бы вы попросили у Буратино? (ключик)
- Кто пишет сказки? (писатель – сказочник)
- Из какой травы для лебедей вязали свитера? (из крапивы)
- Имя мальчика, который стал козленочком? (Иванушка)
- Какое ученое звание имел Карабас – Барабас? (доктор кукольных наук)
- В какой сказке зимой собирали цветы? (12 месяцев)
- Где хранится смерть страшного долгожителя, героя русских сказок? (на конце иглы)

Вид транспорта, на котором герой сказки попал к царю во дворец? (Печка Емели)
Верный друг Гены? (Чебурашка)
Что мешало спать принцессе? (горошина)
Девочка из цветка (Дюймовочка)
В кого превратился Гадкий Утенок (в прекрасного лебедя)
Мальчик – луковка? (Чиполлино)
Аппарат, на котором Баба Яга совершает полет? (ступа)
Продавец лечебных пиявок? (Дуремар)
Друзья Дяди Федора? (кот Матроскин, Шарик)
Как зовут собачку Элли? (Тотошка)
В чем сила Хотабыча? (в бороде)
С чем осталась жадная старуха? (с разбитым корытом)
Где был домик у Карлсона? (на крыше)
Сколько детей было у мамы – козы? (семеро)
Что потеряла Золушка на балу? (туфельку)

Страны:

Что такое герб страны? (один из символов государства)
Как называется наша страна? (Россия)
С какими странами соседствует Россия? (Украина, Латвия, Белоруссия, Эстония, Финляндия...)
Назовите страны Европы? (Германия, Румыния, Франция, Италия, Англия, Швейцария, Испания...)
Назовите столицу нашего государства? (Москва)
Сколько континентов на земном шаре? (Шесть)
Чем отличаются страны друг от друга? (Историей, обычаями, природой...)
Назовите столицу...(какого – либо государства Европы). (Вена – Австрия, Лондон – Англия, Париж – Франция, Рим – Италия, Бонн - Германия...)
Кто основал Санкт – Петербург? (царь Петр I)
Назовите города России? (Ярославль, Волгоград, Омск, Орел, Ульяновск, Киров...)
На каком континенте расположена Россия? (Евразия)
Назовите крупнейшие реки нашей страны (Волга, Дунай, Обь, Лена, Енисей)
Кто основал город Красноярск? (Дубенский)
Назовите народности красноярского края (эвенки, ненцы, хакасы, долгане...)
Кто открыл Америку? (Христофор Колумб)
Назовите страны Азии (Китай, Япония, Египет, Корея, Монголия)
Что привозят к нам из Бразилии? (кофе)
Египетский фараон, для которого была построена самая высокая пирамида. (Хеопс)
Название материка, где живут пингины (Антарктида)

Назовите страну, где проходили последние летние олимпийские игры (Китай)
Назовите океаны (Тихий, Индийский, Северный Ледовитый, Атлантический)
Острова, где живут японцы (Японские острова)
Где протекает самая полноводная река в мире (река Амазонка в Южной Америке)
Родина утконоса (Австралия)
Самый большой остров в Атлантическом океане (Гренландия)

Искусство, литература:

Назовите писателей, пишущих книги о природе (Чарушин, Акимушкин, Бианки, Дмитриев...)
Как называется литература о будущем (Фантастика)
Что такое пейзаж (Картина, изображающая природу)
Великий русский баснописец (Крылов)
Кто написал «Марш Черномора»? (Глинка)
Назовите автора рассказов о Дениске Кораблеве (Драгунский)
Как называют художника, рисующего животных? (Анималист)
Назовите «трех китов» в музыке (песня, марш, танец)
Кто автор «Золотого ключика» (Алексей Толстой)
Назовите русских композиторов (Глинка, Мусоргский, Бородин...)
Назовите струнные народные инструменты (балалайка, гитара, мандолина...)
Назовите народные танцы (русская плясовая, хоровод, гопак, казачок...)
Кто автор фортепианного «Детского альбома» (П. И. Чайковский)
Чем можно рисовать (акварелью, карандашом, гуашью, пастелью...)
Назовите имя великого музыканта, который имел блестящие математические знания (Моцарт)
Та, кто играет разные роли (актриса)
Не стенгазета и не картина (плакат)
«Соревнования» музыкантов (конкурс)
Наука о строительстве различных зданий, сооружений (архитектура)
Торжественное стихотворение (ода)
Назовите русских художников (Репин, Шишкин, Саврасов, Суриков...)
Что рисует художник – моренист? (море)
Назови известных поэтов (Пушкин, Бунин, Лермонтов, Мориц, Бальмонт...)
Ансамбль из трех человек (трио)
Низкий мужской голос (бас)

Общие знания:

Что такое террариум? (помещение для земноводных и насекомых)
От какого слова произошло слово пенал? (пена – перо)
Какие бывают корабли? (лодка, галера, яхта, пароход, парусник...)
Прибор для определения сторон горизонта (компас)

Символ олимпиады? (5 колец)
Назовите цвета радуги (красный, оранжевый, желтый, зеленый, голубой, синий, фиолетовый)
Птичкина квартира (гнездо)
Педагог – женщина (учительница)
Фрукт, похожий на осветительный прибор (груша)
Кто от дедушки ушел (колобок)
Лошадиные соревнования (скачки)
Друг человека (собака)
Что требует ответа? (вопрос)
Стадо овец (отара)
Крупное морское животное (кит)
Самое теплое время года (лето)
Средство передвижения (транспорт)
Связка стеблей с колосками (сноп)
Стороны горизонта (север, юг, запад, восток)
Три состояния воды (жидкое, твердое, газообразное)
Запирающее устройство (замок)
Прямоугольник, у которого все стороны равны (квадрат)
Единицы измерения массы (грамм, килограмм, центнер, тонна)
Есть у дерева и слова (корень)
Ставится в конце предложения (точка)

Дополнительные вопросы – загадки:

Всем, кто придет, всем, кто уйдет, она ручку подает (дверь)
Стоят в лугах сестрички – золотой глазок, белые реснички (ромашка)
Черные, кривые, от рождения все немые, впишешь в ряд, все заговорят (буквы)
Не зверь, не птица, а нос как спица (комар)
Кланяется, кланяется, придет домой, растянется (топор)

Вопросы для третьего гейма:

Даны слова:

Осел,
Треск,
Катер,
Кума,
Марка,
Кант,
Мать,
Терка,
Топор

Переставить в каждом слове буквы так, чтобы получилось другое слово.

Сценарий шоу «Мисс и Мистер летнего лагеря»

Здравствуйте!! Наконец-то наступил день, который с нетерпением ждал наш летний лагерь "Солнышко".

И сегодня по уже сложившейся традиции мы проводим шоу «Мисс и Мистер летнего лагеря "Солнышко"»! А для того, чтобы найти эту Мисс и этого Мистера нам поможете Вы, дорогие зрители, а также наше уважаемое жюри. Сегодня вы получите море позитива! Я с большим удовольствием хочу представить наших участников, которые будут бороться за звание «Мистер и мисс Лето»!

Представление участников

- Участница под номером 1 ФИО

Рыба по знаку зодиака. Увлекается художественной гимнастикой и хореографией. Очень ответственна и надёжна! Это же ценит и в людях.

Мечтает прыгнуть с парашютом.

- Участница под номером 2 ФИО

Целеустремлённая, преданная, общительная, любознательная. Обожает свою любимую чёрную кошку и чай с лимоном. Занимается спортом: легкой атлетикой и баскетболом. По знаку зодиака Близнецы. Любимая певица МАДОННА. Мечтает научиться петь, сниматься в кино и стать «МИСС МИРА»

- Участница под номером 3 ФИО

Целеустремлённый скорпион. Честная и прямолинейная. Её увлечения- модельный бизнес, плавание и хореография. Мечтает основать свой бизнес. Любознательная и поэтому хочет объездить как можно больше стран, чтобы знакомиться с культурой и обычаями. Профессия телеведущей – это профессия всей её жизни.

- Участница под номером 4 ФИО

Добрая, в людях ценит понимание. Увлекается танцами и занимается легкой атлетикой. Обожает жаркое лето.

- Участница под номером 5 ФИО

Очень открытый, позитивный, целеустремлённый человек. Основной чертой своего характера считает – коммуникабельность. Любимые актеры: Гоша Куценко и Сергей Безруков. Дева по знаку зодиака, ценит в людях честность. Любит заводить новые знакомства, общаться, узнавать много нового. Поэтому никогда не стоит на месте, её девиз «Движение – жизнь».

- Участница под номером 6 ФИО

Очень активная и добрая. Мечтает о кругосветном путешествии, личном острове, на котором она будет пить свой любимый апельсиновый сок. Близнец по знаку зодиака. Увлекается волейболом. В людях ценит УМ.

- Участница под номером 7 ФИО

Скромная, талантливая, любит повеселиться. Любое начатое дело доводит до конца. Мечтает стать знаменитой. В людях ценит – доверчивость. Лев по знаку зодиака. Занимается активно спортом .

- Участница под номером 8 ФИО

Очень добрый козерог, ценящий в людях искренность. Мечтает добиться больших успехов и желает, чтобы всё задуманное сбылось. Любит активный, здоровый образ жизни, и знакомиться с интересными людьми. Занимается клубными танцами и восторгается игрой киноактёра Джонни Деппа.

- Участница под номером 9 ФИО

Всегда стремится к самому лучшему, активна и коммуникабельна. Всегда поможет в трудной ситуации. Мечтает стать знаменитой певицей, чтобы близкие и любимые ей люди смогли ею гордиться. Основной чертой своего характера считает: целеустремленность, а в людях ценит надёжность. Её хобби петь и танцевать, а еще она обожает Леонардо Ди Каприо.

- Участница под номером 10 ФИО Дружелюбная и честная, любое дело доводит до конца. Любит путешествовать, знакомиться с интересными людьми. Мечтает съездить за границу. Чувство юмора её основная черта. Из любой ситуации Анна найдет выход. Хобби мода и всё, что с ней связано. В людях ценит честность и доброту.

И, наконец, подошло время представить наше многоуважаемое жюри, которое может и любить, и от души веселиться, и озорничать, и дурачиться и даже судить. Итак, в составе жюри у нас:

Ваши аплодисменты!

Вед: Ну что, участники, вы готовы? Тогда начнем

Наш 1 конкурс «Визитка», участники кратко представляют себя

Как зовут наших участников мы узнали, что они любят мы теперь тоже знаем.

Наш второй конкурс - «Реклама»

Все конкурсанты получают по одному предмету: мальчикам достается лак для ногтей, духи, тушь для ресниц, зеркала, а девочкам — ремень, галстук, молоток,

Суть конкурса — каждый весело рекламирует доставшийся ему предмет.

Пока конкурсанты готовятся, проводится игра с залом "Слон"

- Вы знаете как чихает слон? А хотите узнать?

Зал делится на три равные части, и каждая группа разучивает свое слово:

Первая группа - ящички.

Вторая группа - хрящички.

Третья группа - потащили.

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

Вед: Теперь мы знаем как чихает слон! Оригинально чихает!

Предоставим слово жюри по первому конкурсу "Визитка" (один человек пишет результат на маркерной доске)

Ну а мы сейчас проводим конкурс рекламы.

Слово жюри по конкурсу "Реклама"

- Глядя на наших весёлых и очаровательных участников, моя душа поёт, а ноги...ноги сами по себе просятся в танец! Пожалуй, это от счастья!

- Это действительно счастье, когда на сцене столько позитива и таланта. По моему мнению шоу «Минута славы» просто плачет по нашим конкурсанткам.

- Если вы сомневаетесь, что наши участники талантливы, они готовы вам это доказать в танцевальном конкурсе.

- И я уверена, что каждый из них после этого конкурса преумножит число своих поклонников.

Конкурс №3 "Танцевальный"

Вам включается музыка, необходимо под неё танцевать сразу одновременно все. Сначала -девочкам, потом мальчикам (по 2-3 фрагмента на каждую группу), а жюри внимательно наблюдает. Кстати, зрители могут тоже выбрать "Мисс и Мистера", в конце конкурса написать на листочке имя конкурсанта.

Пока жюри подводит итоги, мы снова с вами играем.

Игра называется "ГИПНОЗ"

Дорогие друзья я приглашаю 5-6 человек зрителей, желающих подвергнуться гипнозу и одного помощника.

Представьте себе, друзья, что вы идете медленно по сказочному и удивительному саду(закройте глаза) , над головой ярко светит солнышко. И вдруг перед вами распускается чудесный цветок. Розовые бутоны, резные листья. От его слепящей красоты вы закрываете глаза и в восхищении опускаетесь на одно колено, прижимая руки к сердцу. Цветок издает восхитительный аромат. Вы чувствуете?

Потянитесь носом к цветку. Вы захотели его сорвать, чтобы подарить его любимому человеку. Но осторожно, стебель колючий. Поэтому вперед расслабленную правую руку. Вам жарко. Вы хотите пить. А на лепестке цветка застыла большая капля росы. Вам захотелось ее слизнуть. Высуньте язык, замерли. Открыли глаза.

Товарищ старшина, группа сторожевых собак для охраны летнего оздоровительного лагеря «Солнышко» готова!

Ведущий: Слово для жюри (маркером пишем результат на доске)

Ведущий: Танцуют наши потенциальные Мистеры и Мисс великолепно. Но чтобы претендовать на такое высокое звание, этого маловато!
- А какие таланты хотел бы ты еще видеть в претендентах? Может, музыкальную одаренность?

Объявляется **конкурс № 4 под названием «Звезды караоке»**
(включается минусовка песен, текст песен на слайде, каждый поёт по куплету)

Ведущий: Спасибо вам дорогие наши участники! Жюри подводит свои итоги, а мы снова играем и ждем результат.

Игра с залом «Веселые загадки»

Кукарекает спросонок

Милый, добрый.

поросенок (петух).

Кто грызёт на ветке шишку?

Ну, конечно, это.

мишка (белка).

Кто взлетит с цветка вот-вот?

Разноцветный.

бегемот (бабочка).

Кто с утра в хлеву мычит?

Я так думаю, что.

кит (корова).

Кружевную паутину

Сплёл искусно.

Буратино (паук).

В курятнике большая драка!

Кто зачинщики? Два.

рака (петуха).

Очень медленно и тихо

По листу ползёт.

зайчиха (улитка).

Ведущий: слово жюри.

Ведущий. Вот мы и подошли к последнему **конкурсу №5 под названием "Домашняя заготовка"**.

Конкурсантам необходимо показать свое подготовленное выступление на свободную тему.

Вед: Это был наш последний конкурс, а пока жюри готовится объявить нам, кто заслужил звание «Мистер и мисс лето», мы с вами снова поиграем. И не

забудьте про приз зрительских симпатий один воспитатель собирает записки)

Игра с залом «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";

Ведущий. Ждем с нетерпением итогов и хотим побыстрее узнать, кто же получает титул "Мисс и Мистер летнего лагеря "Солнышко"!?

Наше шоу подошло к концу, поаплодируем еще раз мистеру и мисс «Солнышко»! Желаем удачного дня и до скорых встреч! Фото на память!

Конкурсно -развлекательная программа «Лето красное, звонче пой».

- Привет, [девчонки](#) и мальчишки. Привет те, у кого веснушки и те, у кого их нет. Здравствуйте все!

- Дорогие друзья! Поздравляю вас с [праздником](#). Каким? Как это, каким? С [каникулами](#). Надеюсь, что вы с нетерпением ждали [звонка](#) на эту большую перемену. И вот он прозвенел. Каникулы начались. Ура!

- Я знаю, что вам хочется отдохнуть от учебных занятий, побыть в кругу друзей. И вот поэтому мы предлагаем принять участие в шоу - программе. «Лето красное, звонче пой»

- Но в начале, нам нужно познакомиться. Меня зовут -----, а как зовут вас, мы сейчас узнаем.

1. Назовите хором свое имя.

- Слышу. Сегодня в нашем зале собрались Марины, Сережи, Лены и много других ребят, с которыми можно хорошо отдохнуть и [поиграть](#). А начнем мы сегодня с замечательной игры «Вот так».

2. Все ответы нужно показывать. Игра «Вот так».

-Как живешь? «Вот так!» (показываем руками) и т.д.

-Как идешь?

-Как [бежишь?](#)

-Как берешь?

-Как даешь?

-Как грозишь?

-Как шалишь?

Игра проводится 3 раза и каждый раз быстрее.

Ты беги веселый мячик

Быстро по рукам

У кого веселый мячик –

На площадку к нам

Выходи.

*3. **Передача мяча из рук в руки.** Играет музыка и у кого окажется мяч после ее остановки, тот выходит на площадку.*

*4. **Игра «Птицы и гнезда».***

В комнате разбросано на одно гнездо меньше, чем участников. Задача участников кружиться вокруг гнезд, пока звучит музыка, а когда она окончится занять одно из гнезд. Участник, который не занял гнездо, выбывает, итак до победы одного из участников.

*5. **Игра «На лесной тропинке».***

Нужно мелом разного цвета начертить на асфальте несколько кривых пересекающихся линий. Предложить участникам подойти к линиям. Затем дети вытаскивают из лесной корзины свернутые записки. Разворачивают их и читают, каким способом им нужно передвигаться по тропинкам: спиной вперед, на корточках, ползком, прыгая на одной ноге. По команде все быстро бросаются к финишу.

*6. **Игра «Обуй друга».***

Играющие делятся на две команды. Команды выбирают водящих, которые отходят подальше от команд и не подглядывают, пока участники команды снимут по одной туфле и бросят в одну кучу. Затем по команде ведущего начинают обувать своих друзей - кто быстрее.

*7. **Игра «Баба Яга».***

Команды продолжают соревноваться между собой. Для этого участникам выдаются ведра по одному на команду, чем не ступы, и по одной метле. Одну ногу необходимо вставить в ведро и взять его за ручку, а во вторую берут метлы - «полетели» к финишу и обратно. Участники меняются – кто быстрее.

*8. **Эстафета кузнечиков***

2 команды соревнуются в прыжках с мячиком между колен.

*9. **Игра «Угадай цветок».***

Нужно заранее приготовить различные цветы. Участникам завязывают глаза и предлагают угадать по запаху название цветка.

*10. **Игра «Лето лучшая пора».***

Все участники делятся на группы по 5-6 человек. Командам раздаются листы ватмана А1 и фломастеры. Задача - придумать лучший лозунг для лета, написать его на бумаге и выполнить дизайн плаката. Рисовать должны все по очереди.

11. Игра «Панас».

Водящему завязывают глаза. Остальные участники крутят его вокруг себя и говорят хором: *Панас, Панас, на чем стоишь?*

Панас: На камне!

Что продаешь?

Панас: Квас!

Лови мух, но не нас!

Участники разбегаются по сторонам и хлопают в ладоши. Задача «Панаса» поймать кого-нибудь из играющих участников. Тот кого поймал водящий становится «Панасом». [Игра](#) повторяется.

- Лето- это прекрасная пора. Это игры, речка, походы. Но нельзя забывать и о том, что нужно помогать по дому, например маме...

12. Игра «Французская посудомойка».

Метание и ловля тарелок.

[Ведущий:](#)

Лето – лучшая пора,

Любит лето детвора!

Сколько солнца! Сколько света!

Любит лето весь народ!

Вот бы сделать так, чтобы [лето...](#)

С нами было целый год!

Сценарий спортивно – познавательного мероприятия «В мире спорта и сказок - в поисках волшебного клада»

Задачи: совершенствовать умение и навыки в ходьбе и беге, прыжках, ползании в игровой, сюжетной форме. Воспитать целеустремленность, быстроту, смелость в преодолении препятствий, командный дух.

Ход мероприятия:

Дети заходят на летнюю площадку и строятся в шеренги, здороваются.
Ведущий: Ребята, сегодня необычный летний день.

Пусть летнее солнце услышит ваши песни, увидит вас весёлыми, ловкими и умелыми.

Представьте, что мы попали с Вами на таинственный остров.

А значит, на нем есть - КЛАД!!!!!!!!!!

Сегодня волшебный клад мы отправляемся искать!

Давайте же с вами подготовимся серьезно

Чтоб справиться с опасностями было возможно.

Только слабеньким, друзьям, в наш поход идти нельзя.

Ведущий: Состязания ребята, мы начнем сейчас с зарядки

Для чего нужна зарядка, это вовсе не загадка!

Чтобы силу развивать, и весь день не уставать.

Выходите-ка ребята, дружно сделаем зарядку.
Музыкальная зарядка «ТАНЕЦ ЧЕРВЯЧКОВ».

Провели зарядку ловко! Вы устали?

Дети: Нет!!!!

Я смотрю, что у нас на острове необычные команды, а загадочные и волшебные. Они превратились в

1 группа – отряд «Пираты»

2 группа – отряд «Отважные»

3 группа – отряд «Индейцы»

4 группа - отряд «Смелые».

А теперь мы дружно и смело отправляемся на дело.

Клад должны мы разыскать, ждут препятствия ребят!

Отправляемся в дорогу, дружно зашагаем в ногу! Удачи!!!!

Ведущий: Первое задание «Юные туристы».

1. Уходя с привала, вы
 - а) зальете костер
 - б) разворошите угли и затопчите их ногами
 - в) засыплете костер мусором
2. И использованные консервные банки нужно
 - а) обжечь в костре и выбросить
 - б) закопать в яму для отходов
 - в) уходя, оставить на полянке.
3. Палатки следует устанавливать
 - а) на ровном, сухом месте
 - б) на поляне, поросшей высокой травой
 - в) в понижении на склоне
4. Дежурные у костра должны находиться
 - а) в одежде с длинными рукавами, брюках, обуви и рукавицах
 - б) в купальнике и босиком
 - в) в шортах, майке и резиновых сапогах
5. Сырую резиновую обувь на ночь
 - а) оставите у костра
 - б) положите в спальник
 - в) набьете сухим мхом и бумагой

Молодцы! Так держать, юные туристы!

Следующее письмо вас ожидает! Повернитесь налево, идите прямо.....шагов, поверните направо.

Второе задание «**Зашифрованное слово**».

Ведущий: Я буду говорить слова, а вы из первых букв должны составить слово.

С – сова О – облако Л – ласточка Н – ночь Ц – цапля Е – енот.

Ведущий: Молодцы, отряды : индейцы, пираты, отважные и смелые.
Следующее письмо ждёт вас в сказочном лесу. Добраться до него нужно прыжками на двух ногах.

Третье задание «Сказочный лес». Встречает Баба – Яга.

Баба – Яга: Здравствуйте, ребятишки!

Девчонки и мальчишки!

В круг вставайте дружно,

В сказки поиграть нам нужно!

Однажды я целую неделю читала сказки. Слушайте внимательно и постарайтесь исправить меня, если я вдруг ошибусь.

– «Царевна-Индюшка»;

– «По собачьему веленью»;

– «Иван царевич и зеленый волк»;

– «Сестрица Аленушка и братец Никитушка»;

– «Петушок — золотой пастушок»;

– «Мальчик-с-кулачок»;

– «У страха уши велики»;

Баба- Яга: Вокруг нас и там и тут

Сказки разные живут.

Отгадайте без подсказки,

Называйте, посмейте

Этих сказочных друзей!

1. Красна девица грустна,

Ей не нравится весна.

Ей на солнце тяжко,

Слезы льет бедняжка.

Снегурочка

2. В небесах и на земле скачет баба на метле,

Страшная, злая, кто она такая?

Баба-Яга

3. У Аленушки-сестрицы

Унесли братишку птицы.

Высоко они летят

Далеко они глядят

Гуси-лебеди

4. Летела стрела и попала в болото,

И в этом болоте поймал ее кто-то.

Кто, распростившись с зеленою кожей.

Сделался милой, красивой, пригожей?

Царевна лягушка

5. Посадил ее дед в поле

Лето целое росла.

Всей семьей ее тянули

Очень крупная была.

Репка

6. На сметане был мешен
В русской печке испечен.
Повстречал в лесу зверей
И ушел от них скорей.

Колобок

7. Жили-были семь ребят
Белых маленьких козлят.
Проник обманом серый в дом.
Коза потом его нашла,
Перехитрить его смогла.
И всех детей своих спасла.

Козлята

Баба- Яга: Все загадки отгадали и героев всех назвали. Вот ваше письмо : идите на спортивную площадку, да не простой дорожкой, а по волшебным тропинкам, там ждет вас письмо волшебное!

Четвёртое задание: «Спортивное состязание».

Подготовительные группы – «полоса препятствий»

Старшие группы – «Боулинг» (кегли).

Ведущий: Отряды, внимание! Чтобы найти следующее письмо надо пройти шагов прямо и повернуть направо.

Пятое задание «**Вопросы на засыпку**».

1. Как называется остановка для отдыха группы туристов? (привал)
 2. Как называются люди, которые любят путешествовать? (турист)
 3. В чем туристы готовят пищу в походе? (котелок)
 4. Как называют туристы преодолеваемый ими путь (маршрут)
 5. В чем туристы носят свои вещи за спиной? (рюкзак)
 6. Как называется домик, в котором спят туристы? (палатка)
 7. На привале туристы отдыхают, готовят пищу, разжигая... (костер)
- Ведущий: Молодцы ребята. Ловкими, умелыми, быстрыми и смелыми вы были. А теперь пришла пора раздать вам карту-план, детвора!
На свои участки вы идите, карту-план свои прочтите. И найдёте – КЛАД!!!!
Удачи, друзья!
Награждение участников мероприятия. (Клад: конфеты)

Сценарий закрытия смены в летнем лагере.

Ход мероприятия.

Ведущий:

Дорогие ребята, гости, родители, воспитатели.

Сегодня у нас праздничный день, но в тоже время немного грустный. Целый месяца мы жили с вами как одна дружная семья. И вот сегодня пришло время расставаться.

Но давайте не будем грустить. У вас появилось много новых друзей, за смену вы многому научились. А впереди у вас весёлое, задорное, звонкое лето. Нет ничего лучше для ребят, чем солнце, речка, весёлая песня!

Стихотворение

Здравствуй, лето звонкое
Мы тебя так ждали
И тепло и солнышко
К себе в гости звали!
Солнцу жаркому - ура!
Здравствуй, летняя пора!
Будут игры, песни литься
Будем летом веселиться!

(Песня "Выглянуло солнышко")

Стихотворение

Что такое лето?
Это - много света.
Это - поле, это лес
Это - тысячи чудес.
Это - в небе облака
Это - быстрая река
Это - яркие цветы
Это - синь высоты
Это - в мире сто дорог
Для ребячьих быстрых ног!

(Песня "Вместе весело шагать")

Стихотворение

Очень добрым, очень светлым
Золотистым ясным днём
Мы поедem в гости к лету
В гости к солнышку пойдём.
Земляничкой и цветами
Встретят нас и лес и луг
Наши песни вместе с нами
Будут птицы петь вокруг
Рано утром яркий лучик
Зазвенит в густой листве
Речка плавать нас научит
Ветер - бегать по траве.
В нашем славном лагере
Все ребята словно клад
И дружнее нас, поверьте,
Не сыскать ребят!

(Песня "Мир похож на цветной луг")

(Проводятся игры с залом)

Стихотворение

Ну, вот и всё, сезон окончен
И расстаёмся мы сейчас
Но твёрдо знаем, что вернёмся
Сюда мы может быть не раз
Но вот и всё, опять разлука
Опять печальные глаза
Но руку мы пожмём друг другу
И улыбнёмся как всегда
Мы все здесь очень подружились
И дружбой нашей дорожим
Сердца ребячьи здесь открылись
Всем вам спасибо говорим!

(Песня "Неприятность эту мы переживём")

(За сценой раздаётся шум, крик. Ведущий уходит посмотреть, что случилось. В это время выходят инопланетяне - космические пираты)

Инопланетянин-1: Земля, земля я на месте, приём!

Инопланетянин-2: Вас понял, приём! Я здесь.

Инопланетянин-1: Где будем искать?

Инопланетянин-2: А давай будем копать везде

Инопланетянин-1: **(показывая лопату)** А я уже всё везде перекопал, нигде ничего нет.

Инопланетянин-2: Что - же тогда делать?

Инопланетянин-1: Может, будем пытаться? Не выдержат пыток и расколются!

Инопланетянин-2: Ничего не получится, они не боятся пыток, я их пытал *(показывает мышь)*

Инопланетянин-1: А может им устроим тёмную?

Инопланетянин-2: Темноты они боятся. При отсутствии света начинают создавать очень громкие звуки, но про сокровища молчат. Что же делать?

Инопланетянин-1: Думай, думай голова! Ты у нас башковитый!

Инопланетянин-2: А что, если ...

Инопланетянин-1: Тише, кто-то идёт, смываемся.

(Быстро уходят)

Ведущий: Всё в порядке, ребята. Это какие-то шутники решили напугать наших поваров, выключили свет. А потом откуда-то на кухне взялась мышь. Мышь прогнали, и свет починили, и кому это нужно было устраивать такое безобразие? Ну да ладно, это нам не испортит настроение!

Стихотворение

Мы прощаемся сегодня
До свиданья говорим
Этот центр непременно
Снова скоро посетим

Отдохнули мы отлично
Сил набрались и ума
Стать здоровыми старались
Помогали доктора
Повара кормили вкусно
Знаем толк теперь в еде
С воспитателями вместе
Побывали мы везде
К сожаленью наше время
Пролетело как звезда
Этот лагерь не забудем
В своей жизни - никогда!

Ведущий: Что бы не случилось в жизни, пусть всех нас спасает оптимизм, как героя нашей песни.

(Песня " Ты да я да мы с тобой")

(Без объявления выход инопланетян)

Инопланетянин-1: Земля, земля я на месте, приём!

Инопланетянин-2: Вас понял, приём! Я здесь.

Инопланетянин-1: Мы космические пираты. Нам стало известно, что на вашей планете, в вашем лагере есть огромное сокровище.

Инопланетянин-2: Отдавайте сокровище по - хорошему!

Ведущий: Да какое ещё сокровище, о чём вы говорите?

Инопланетянин-1: Самое большое в галактике!

Ведущий: Ребята, вы знаете о каком сокровище идёт речь? Вот видите, мы ничего про сокровище не знаем.

Инопланетянин-2: Если вы не отдадите нам сокровище, то останетесь без праздничного обеда.

Ведущий: Неужели вы хотите захватить наш обед?

Инопланетянин-1: Нет, мы взяли в заложники ваших поваров.

(Выводят связанных поваров)

Ведущий: Похищение поваров преследуется по закону!

Инопланетянин-2: Потише, вызовете милицию, вам же хуже будет.

Ведущий: Ребята, что будем делать? Похоже с ними шутки плохи. Давайте думать, про какие сокровища идёт речь. (Все думают). Кажется, я поняла, о чём идёт речь!

Инопланетянин-1: Вот видишь, я же говорил, что брать в заложники выгодно. Они любят покушать и поваров своих не отдадут.

Инопланетянин-2: Давайте скорее, мы уже заждались.

(Ведущий проводит игру с шарами. Внутри воздушных шаров записка со словом "Дружба".

Задание: кто быстрее извлечет из шаров записку и из карточек составит слово "дружба")

Инопланетянин-1: Дружба!?! Это что ещё такое?

Инопланетянин-2: Как его можно потрогать и что на него можно купить?

Ведущий: Дружба - это то, чего нельзя купить, и нельзя продать!

Ребята, давайте все вместе сейчас споём песню о дружбе!

(Звучит песня "Дружба крепкая")

Инопланетянин-1: Так это что получается, вы все друзья?

Инопланетянин-2: И это ваше общее сокровище?

Инопланетянин-1: Мы тоже хотим быть вашими друзьями. Тогда и у нас будет сокровище!

Инопланетянин-2: Давайте вы будете с нами дружить!

Ведущий: А вы перестанете вредить на нашей планете?

Инопланетянин-1: Да! Сейчас отдадим ваших поваров.

Инопланетянин-2: Вот, возьмите их, сейчас развяжем.

Инопланетянин-1: Ура! Пообедаем!

Инопланетянин-2: Здорово, что и у нас теперь тоже есть друзья!

Инопланетянин-1: Давайте дружить и дружбой нашей дорожить!

Предоставляется слово начальнику лагеря.

Ведущий: До свидания, друзья, до новых встреч!

ФИНАЛЬНАЯ СЧИТАЛКА

Мы наш праздник завершаем

И все вместе посчитаем:

Пусть всё получится в жизни у вас - *раз!*

Здоровы были чтоб всегда - *два!*

Чтоб душу грело изнутри - *три!*

Чтоб жили все в любви и мире - *четыре!*

Чтоб никогда не унывать - *пять!*

Друзей чтоб было всем не счесть - *шесть!*

Чтоб тепло дарили всем - *семь!*

Чтоб урожайной была осень - *восемь!*

Что хорошо всё будет, верить - *девять!*

И, наконец, побольше добрых песен - *десять!*

Ещё добра, терпения, старания.

Ну что ж, прощаемся и говорим всем:

До свидания!

«День юмора в лагере»

Цели и задачи:

- укрепить здоровье детей во время проведения командных первенств;
- выявить индивидуальные возможности детей, привить им стремление к физическому самосовершенствованию;
- приучить детей в игровой спортивной форме к здоровому образу жизни;
- развить у ребят наблюдательность, сообразительность, находчивость и ловкость;
- создать здоровый психологический климат в отрядах в процессе совместной игровой, творческой деятельности.

Время проведения: 40 минут. Место проведения: футбольное поле.

Реквизит: листы бумаги, ручки, головные платки, пластиковые полуторалитровые бутылки, обручи, записки с номером телефона ведущего в конвертах, сотовые телефоны, листы картона размером 20х30 см, китайские шапочки, картонные градусники.

Каждый отряд должен сформировать команду из 12 человек (6 мальчиков, 5 девочек, 1 вожатый). Все дети должны иметь медицинский допуск к участию в эстафете. Форма одежды — спортивная.

Ведущий выступает в образе тети Моти.

Разминка

Ведущий

У тети Моти четыре сына,

Четыре сына у тети Моти.

Они не ели, они не пили,

А только пели один куплет.

Правая рука!

Ведущий усиленно двигает правой рукой, ребята должны повторять за ним.

Затем он, продолжая двигать правой рукой, повторяет четверостишие и добавляет левую руку, правую ногу, левую ногу, живот, голову, язык, в результате чего должно двигаться все тело.

Имена-перевертыши

Игрок команды добегают до стула, на котором лежит листок бумаги и ручка, пишет свое имя наоборот, например, «Ашим» и бежит обратно.

Я красивая

Игрок добегает до стула, на котором висит женский платок, надевает его на голову и кричит: «Я красивая!» Снимает платок, вешает на спинку стула и бежит обратно.

Торпедоносцы

Игрок зажимает между коленями пустую пластиковую бутылку и со словами: «Первая пошла, вторая пошла, третья пошла!» — идет к стулу. Обратно возвращается с бутылкой в руках бегом.

Банзай

Участник берет обруч, бежит к стулу и за 3 метра до него бросает обруч на стул, при этом кричит: «Банзай!» Затем забирает обруч и бежит обратно.

Телефон

Команда выбирает 1 участника. Он берет сотовый телефон и подходит к стулу, на котором лежит конверт. По команде все игроки встают на стулья, открывают конверты, в которых записан номер телефона ведущего, и начинают ему звонить. Первый, кто дозвонится, должен крикнуть: «Динозавры идут на север!»

Пугало

От каждой команды к стульям выходят по 1 игроку. Они будут пугалами. Первый игрок команды добегает до стула, снимает с себя что-нибудь из одежды и вешает на пугало. Возвращается обратно, бежит следующий участник.

Боинг-747

Первый участник команды берет 2 картонки размером 20x30 см, бежит до стула и обратно, махая картонками и крича: «Я Боинг-747, прошу посадку!»

Обувь

Судьи в 3 метрах от стульев кладут обручи. Игрок добегает до стула, садится на него, снимает 1 кроссовку и бросает ее в обруч, затем скачет на одной

ноге обратно. После игры судьи подсчитывают количество обуви в обручах у каждой команды.

Давай прыгай

Команды выбирают капитанов. Судьи выдают каждому по листу бумаги. По команде игрок сворачивает лист в шарик, бросает его на землю перед собой, встает на колени и начинает дуть на него так, чтобы шарик перекатывался в сторону стула. При этом игрок должен кричать: «Давай прыгай, прыгай давай!» Побеждает тот, кому первому удастся докатить шарик до линии стульев.

36,6

Первый игрок команды берет картонный градусник, зажимает его под мышкой и бежит к стулу. Показывает градусник судье, при этом кричит: «36,6!» Затем возвращается обратно.

Снежный ком

Каждый игрок команды получает по полторалитровой пластиковой бутылке. Первый игрок добегают до стола, возвращается обратно, передает бутылку следующему. Второй бежит уже с двумя и т. д. Последний должен принести на стартовую линию 12 бутылок.

После окончания эстафеты тетя Мотя награждает победителей.

«Апельсин-шоу или оранжевая дискотека»

Все участники должны иметь в своем костюме оранжевый цвет. За каждый выполненный правильно танец командам вручается апельсин

1 конкурс «Визитка».

Команды показывают танец и знакомят зрителей со своим названием, девизом, командиром.

2 конкурс «Зеркало».

Команды становятся в круг. В центре круга – командир из команды соперников. Звучит музыка. Командир показывает различные движения. Команда должна повторить.

3 конкурс «Юмористический танец».

Командиры по жребию тянут название танца, который они должны станцевать.

Кадриль, ленька-енька, ламбада, цыганочка, лезгинка, барыня. Оценивается вариация, смекалка, участие болельщиков.

4 конкурс «Классический балет».

Участникам дается задание исполнить балет, но под детскую музыку: «Чебурашка», «Кузнечик». Оценивается юмор, показ движений, характерных для балета.

5 конкурс «Ты да я, да мы с тобой».

Участники встают парами, получают апельсин. Звучит музыка «Танец утят». Участники должны апельсин держать лбом., «Вальс» - грудной клеткой, «Макарена» - бедром, «Танго» - щекой, «Рок-н-ролл» - спиной. Если апельсин пара уронила, выходит из игры.

6 конкурс «Танец на газете».

7 конкурс «Профессия».

Необходимо придумать и станцевать танец представителей определенной профессии:

пожарный;

дворник;

летчик;

спортсмен.

8 конкурс «Вдвоем с тобой».

Танец с предметом(метла, телефон, фен, мороженое, велосипед, стул и др.)

9 конкурс «Путаница».

Играет быстрая музыка, а танец должен быть медленным и наоборот.

10 конкурс «Животные».

Станцевать танец(карточки):

-колорадского жука;

-напуганной лошади;

-бодливой коровы;

-резвого кабанчика.

Подведение итогов.

Встреча в клубе знатоков «Что? Где? Когда?»

Цели:

закрепить и обобщить знания учащихся, полученные в процессе школьного обучения, изучения дополнительной познавательной информации;
расширять кругозор учащихся;
развивать логическое мышление, связную речь, творческие способности учащихся;
воспитывать любознательность, интерес к науке, знаниям.

Оборудование: стол, волчок, черный ящик, конверты с вопросами, табло, лук, спички, карандаши, карточки с буквами.

Ход игры.

Команда из 6 человек. В конце игры выбирается игрок, который играл лучше других. Изначально команда получает 5 планеток. Затем она может добавлять или не добавлять свои планетки. В случае выигрыша на вопрос количество планеток умножается в два раза. В случае проигрыша – забирается. Если команда проиграет в игре – забираются все монетки. В случае победы – весь выигрыш остается игрокам.

1. Ведущий: В игру вступает доктор Айболит.

Продолжите перечисление тех, кого приглашал лечиться добрый доктор Айболит.

Добрый доктор Айболит!

Он под деревом сидит.

Приходи к нему лечиться...

Ответ: и корова, и волчица, и жучок, и червячок, и медведица.

2. Ведущий: Внимание! Спички!

Перед вами девять спичек. Покажите нам через 30 секунд не девять, а сто.

Ответ:

3. Ведущий: В игру вступает повар из города Минска.

Соль, специи, мясо, капуста, отварной рис, морковь с луком или томатная паста для заправки... Внимание, вопрос: в состав какого блюда входят все перечисленные продукты?

Ответ: голубцы.

4. Ведущий:

Свой вопрос прислала Иванова Светлана из города Брест.

Вам необходимо продолжить строки из известного стихотворения, назвав при этом автора этих строк.

Октябрь уж наступил – уж роща отряхает

Последние листы с нагих своих ветвей;

Дохнул осенний хлад, дорога промерзает...

Ответ: Журча еще бежит за мельницу ручей... (Пушкин.)

5. Ведущий: Через минуту, уважаемые знатоки, вы должны составить название всем вам хорошо известной сказки. Из букв нужно сложить название.

Ответ: «Золушка».

6.Ведущий: Внимание! Словесный портрет. «...Носил яркую голубую шляпу, желтые, канареечные брюки и оранжевую рубашку с зеленым галстуком». О ком идет речь?

Ответ: Незнайка.

7.Ведущий: Вопрос прислал любитель-путешественник из города Витебск. Электроламповый завод, чулочный комбинат, музей спасенных ценностей, музей древнего поселения, крепость-герой... Внимание, вопрос! Достопримечательности какого города Беларуси только что были перечислены?

Ответ: Брест.

8.Ведущий: Внимание, черный ящик!

В ящике находится то, без чего не обходится ни одна хозяйка: известный персонаж детской сказки, это помогает от простуды, украшает любое блюдо, заставляет плакать, содержит много полезных витаминов. Что в черном ящике?

Ответ: лук.

9.Ведущий: (вопрос одному из игроков)... скажите, какая одежда у вас любимая?

Как известно, в настоящее время многие предметы одежды носят и мужчины, и женщины: брюки, рубашки, кепки, шорты и т.д.

Внимание, вопрос! Назовите предмет женской одежды, который надевают в праздничные дни мужчины Швейцарии.

Ответ: юбка-китс.

10.Ведущий: Вопрос задают Карлсон и Малыш.

Как вы думаете, какой праздник у Карлсона самый любимый? Правильно, день рождения. Каждый из нас каждый год отмечает день, когда родился. Нам дарят подарки, желают много хорошего. Внимание, вопрос! Когда должен родиться человек, чтобы его день рождения отмечали один раз в четыре года?

Ответ: 29 февраля.

11.Ведущий: Внимание, черный ящик!

Назовите мне по порядку цвета карандашей, лежащих в ящике, которые понадобятся вам для изображения радуги.

Ответ: красный, оранжевый, желтый, зеленый, голубой, синий, фиолетовый.

12.Ведущий: блиц-турнир (отвечает один участник).

1. Какие цветы должна была принести падчерица во дворец королевы накануне Нового года? (Подснежники.)
2. Что потерял ослик Иа-Иа, а Пятачок нашел? (Хвост.)
3. Назовите цвет волос Мальвины. (Голубой.)

Интеллектуальное пятиборье

Цели: развивать мышление, связную речь;
расширять кругозор учащихся;
воспитывать любознательность.

Ход игры

Две команды. В каждом туре предлагается пять тем по пять вопросов. Побеждает команда, набравшая наибольшее количество баллов. Если команда не отвечает на вопрос, есть возможность ответить второй команде и получить 10 баллов.

Животные

- А. Самое большое млекопитающее. (Синий кит.)
- Б. Какие ядовитые змеи водятся в нашей местности? (Гадюки.)
- В. Детеныш лошади. (Жеребенок.)
- Г. У какого животного самый длинный язык? (Муравьед.)
- Д. Рыба, бьющаяся током. (Электрический скат.)

География

- А. Город «вечного тумана». (Лондон.)
- Б. Столица Японии. (Токио.)
- В. Где живут белые медведи? (Северный полюс.)
- Г. Какой из океанов самый большой? (Тихий.)

Сказки

- А. Кто автор «Красной шапочки»? (Шарль Перро.)
- Б. Назовите главных героев «Снежной королевы». (Кай и Герда.)
- В. Что неправильно делал дядя Федор? (Ел бутерброд.)
- Г. Кто помог Дюймовочке избавиться от крота? (Ласточка.)

Д. О чем спрашивала злая царица у зеркальца?

(Здравствуй, зеркальце! Скажи

Да всю правду доложи:

Я ль на свете всех милее,

Всех румяней и белее?»)»

Загадки

А. За чем вода в стакане? (За стеклом.)

Б. Посмотрите-ка какая – вся горит, как золотая. Ходит в шубке дорогой, хвост пушистый и большой. (Лиса.)

В. Летом по лесу гуляет, зимой в берлоге отдыхает. (Медведь.)

Г. Вы – водитель автобуса. У вас в салоне едут 13 человек. На первой остановке вышло три, на следующей вошло 4 человека. Сколько лет водителю? (Столько же, сколько отвечающему.)

Д. Какой конь землю пашет, а сено не ест? (Трактор.)

2 тур

Грибы

А. Царь грибов. (Боровик.)

Б. Какой из грибов практически никогда не бывает червивым? (Лисичка.)

В. Будто смазанные маслом, мы сидим на солнце красном, как лесные дошколята, под сосной сидят... (маслята.)

Г. Это самый опасный гриб. Очень ядовит. Шляпка диаметром до 11 см белая или бледно-зеленая. Ножка высокая или зеленоватая с пленочным кольцом в виде юбочки. (Бледная поганка.)

Д. какой из грибов называют белым? (Боровик.)

Деревья

А. Белый передник, зеленая коса. (Береза.)

Б. Никто не пугает, а вся дрожит. (Осина.)

В. Весной зеленела, летом загорела, осенью надела красные кораллы. (Рябина.)

Г. В костяном горшочке каша сладенькая на солнце варилась. (Орех.)

Д. Зелены кусточки, алые цветочки; когти-коготочки стерегут цветочки. (Шиповник.)

Математика

А. Идет старик из лесу. А навстречу ему еще два старика. Сколько стариков идет из лесу? (Один, остальные – в лес.)

Б. Два кольца, но без конца. Если я перевернусь, но совсем не изменюсь. Что это за цифра? (8.)

В. У палки два конца, если отпилить один, то сколько останется? (2.)

Г. Какое самое большое двухзначное число перевернуть. Чтобы получилось 66? (99.)

Д. Сколько ушей у восьми мышей? (16.)

Астрономия

А. Самая яркая звезда в ночном небе. (Сириус.)

- Б. Спутник Земли. (Луна.)
- В. Знак зодиака после овна. (Телец.)
- Г. Самая большая планета Солнечной системы. (Юпитер).
- Д. Какую планету Солнечной системы называют «красной» из-за цвета песка?(Марс.)

Викторина «Знаете ли вы»

За каждый правильный ответ – жетон.

Побеждает тот, кто наберет наибольшее количество жетонов.

1. Самые высокие горы.(Гималаи.)
2. Город, в котором есть Красная площадь. (Москва.)
3. Столица моды, духов. (Париж.)
4. Кто открыл Америку? (Колумб.)
5. Как называется картина, на которой изображены фрукты? (Натюрморт.)
6. Сколько дней в году? (365.)
7. Серый Ивашка, деревянная рубашка. (Карандаш.)
8. Часть речи, обозначающая предмет. (Существительное.)
9. Вторая нота нотной гаммы. (Ре.)
10. «Мудрая «птица. (Сова.)
11. Геометрическая фигура с четырьмя равными сторонами и углами. (Квадрат.)
12. Бог морей. (Нептун.)
13. Как звали царевну-лягушку? (Василиса Премудрая.)
14. Птица, не имеющая голоса. (Аист.)
15. Сказочная птица с необычными перьями. (Жар-птица.)
16. Как звали отца Буратино? (Папа Карло.)
17. Столица США. (Вашингтон.)
18. Как звали кота из Простоквашино? (Матроскин.)
19. Как звали корову из Простоквашино? (Мурка.)
20. Самая большая планета Солнечной планеты. (Юпитер.)
21. Какие цвета надо смешать, чтобы получить фиолетовую краску? (Красный и синий.)
22. Четвертая буква алфавита. (Г.)
23. Листья какого дерева опадают зелеными? (Сирени.)
24. Сцена в цирке. (Арена.)
25. Первый космонавт планеты. (Гагарин.)
26. Головной убор клоуна. (Колпак.)
27. Самая большая змея. (Анаконда.)
28. Ящерица, которая меняет свою окраску. (Хамелеон.)
29. Соперник крестика (Нолик.)

30. Автор сказки про Незнайку. (Носов.)
31. Как звали дедушку домовенка Кузи? (Нафаня.)
32. Где живут пингвины? (На южном полюсе.)
33. Какой материк, согласно легенде, ушел под воду? (Атлантида.)
34. Назовите океаны Земли.(Тихий, Индийский, Северно-Ледовитый, Атлантический.)
35. Корабль, который затонул в начале прошлого века. («Титаник».)
36. Самое соленое море. (Мертвое море.)
37. Царь пуши. (Зубр .)
38. Царь зверей. (Лев.)
39. Царь грибов. (Боровик.)
40. Какая птица имеет название тропического фрукта? (Киви.)
41. Трава, которая вырастает в день до метра.(Бамбук.)
42. Изображение человека. (Портрет.)
43. Площадка для бокса. (Ринг.)
44. Что Пушкин называл «очей очарованьем?» (Осень.)
45. Спутник Земли. (Луна.)

Сценарий мероприятия «В гостях у сказки»

Цели:

- расширить читательские представления учащихся, развивать связную речь, мышление;
- расширять кругозор учащихся;
- воспитывать интерес к сказкам, литературе.

Ход мероприятия

2 команды поочередно отвечают. За правильный ответ – 1 балл. Если команда не ответила, у второй команды есть возможность заработать полбалла. Побеждает команда, набравшая наибольшее количество баллов. Жюри. В каждой команде – капитан.

Конкурс «Кто здесь живет?».

1. Это жилище изготовлено из древесины дуба. А рыжая нахалка –лиса, выгнала хозяина избушки, когда ее собственная, ледяная, растаяла. Назовите хозяина-горемыку. (Заяц.)

2. У одного из них домик сделан по –быстрому из соломы, у другого более прочен – из веток и прутьев, а вот у третьего каменный дом с крепкой дверью. Назовите всех троих. (Ниф-Ниф, Нуф-Нуф, Наф-Наф.)
3. Это пристанище расположено на крыше дома. И в нем есть что посмотреть: на полу вишневые косточки, ореховая скорлупа и обертки от конфет. Кто хозяин? (Карлсон.)
4. Это строение по команде поворачивается к лесу задом, к гостю передом, а его хозяйка чует «русский дух». (Баба-Яга.)
5. Очень тесное и бедное обиталище, однако, на стене висит холст, за которым маленькая дверца, опирающаяся волшебным ключом, который получил от черепахи Тортиллы...(Буратино.)
6. В этом ветхом-ветхом пристанище у самого синего моря жили они 30 лет и три года. (Старик и старуха.)

Конкурс «Доска объявлений».

О ком идет речь?(Вытягивают карточки.)

1. Предлагаю услуги гувернантки. Научу невоспитанных мальчиков читать, считать, писать, а также хорошим манерам. (Мальвина.)
2. Одиноким мечтатель, рост 13 метров, вес 4 тонны, подарит пламенную любовь трехглавой подруге. (Змей Горыныч.)
3. Всем принцам! Ближайшие сто лет не беспокоить своими поцелуями – очень спать хочется. (Спящая красавица.)
4. Опытный столяр из материала заказчика настраивает вам детишек, причем одних мальчишек. (Папа Карло.)
5. Напишу мемуары, научу сочинять пыхтелки, сопелки, ворчалки. (Винни-Пух.)
6. Смогу сделать самую грязную работу, не боюсь испачкаться в золе, помогу отделить гречку от риса .

Конкурс «Портрет».

1. Всех излечит, исцелит
И под деревом сидит.(Айболит.)
2. Нос – особенная отличительная черта этого героя. (Буратино.)
3. Налетчик на варенье и плюшки. (Карлсон.)
4. Самый круглый сказочный герой. (Колобок.)
5. Бородатый тиран кукол. (Карабас-Барабас.)
6. Очень грамотная знакомая Винни-Пуха. (Сова.)
7. Девочка с необычным цветом волос. (Мальвина.)
8. Мужчина, использовавший сковороду и перчатки как одежду.(Рассеянный.)
9. Сказочный герой немислимой худобы, верящий в бессмертие. (Кощей Бессмертный.)
10. Герой с врожденными уродствами: одним туловищем, тремя головами, двумя ногами, двумя крыльями, одним хвостом. (Змей Горыныч.)
11. Этот кровожадный герой покушался на жизнь семерых маленьких беззащитных серых существ. (Волк.)

12. Этот сказочный герой нес в подарок на день рождения горшочек меда, но мед неожиданно закончился. (Винн-Пух.)

Конкурс «Бюро находок»

Вытягивают карточки, где записаны предметы. Определить, кому они принадлежат.

1. Горошина.(Принцесса.)
2. Красная шапочка. (Красная Шапочка.)
3. Санки. (Кай.)
4. Старое корыто. (Старуха.)
5. Бумажный кораблик. (Стойкий оловянный солдатик.)
6. Хрустальная туфелька. (Золушка.)
7. Маленькая гармошка. (Крокодил Гена.)
8. Банка варенья. (Карлсон.)
9. Отравленное яблоко. (Мачеха.)
10. Скорлупка грецкого ореха. (Дюймовочка.)
11. Зеркало. (Мачеха.)
12. Волшебная лампа. (Алладин.)

Конкурс «Чьи слова?»

1. «Тепло ли тебе , девица, тепло ли тебе, красная?» (Морозко.)
2. «Как выскочу, как выпрыгну,
Полетят клочки по закоулочкам», (Лиса.)
3. «Аленушка, сестрица моя! Выплынь, выплынь на бережок. Костры кипят чугунные, Ножи точат булатные, Хотят меня зарезать.» (Братец Иванушка.)
4. «Пусть двое из вас возьмут прутик в свои клювы. А я прицеплюсь за него посередине». (Лягушка-путешественница.)
5. «Бабушка, почему у тебя такие большие уши?» (Красная Шапочка.)
6. «Кто там? Кто там?»(Галчонок из Простоквашино.)

Конкурс «Путешествие по сказкам».

Команды поочередно называют номер вопроса.

Какая сказка начинается следующими словами: «Много лет назад жил-был король; он так любил наряжаться, тратил на платья все свои деньги...» («Новое платье короля».)

1. На чем добирались со станции Простоквашино дядя Федор и его друзья? (На тракторе.)
2. На чем отправился Нильс в путешествие после того, как его заколдовал гном? (На гусе.)
3. Эта скатерть знаменита
Тем, что кормит всех досыта,
Что сама собой она

- Вкусных кушаний полна. (Скатерть-самобранка.)
4. Назовите сказочного персонажа, лопнувшего со смеху при виде некачественно построенного моста. (Пузырь.)
 5. Швейная принадлежность, в которой таится смертельная опасность для Кашея Бессмертного. (Игла.)
 6. Животное, в которое была заколдована Кашеем Бессмертным прекрасная девушка. (Лягушка.)
 7. Как звали младшего сына дровосека, который был ростом не больше пальца? (Мальчик-с-пальчик.)
 8. Кто отдал свой голос ведьме? (Русалочка.)
 9. Назовите сказочного кучера с длинным хвостом. (Крыса.)
 10. Какое слово складывал Кай из льдинок? («Вечность».)
 11. Из какого цветка появилась Дюймовочка? (Из тюльпана.)
 12. Сколько тюфяков и сколько перин положили на горошину? (20 тюфяков и 20 перин.)
 13. Предлагаю услуги гувернантки. Научу невоспитанных мальчиков читать, считать, писать, а также хорошим манерам. (Мальвина.)
 14. Одинокий мечтатель, рост 13 метров, вес 4 тонны, подарит пламенную любовь трехглавой подруге. (Змей Горыныч.)
 15. Всем принцам! Ближайшие сто лет не беспокоить своими поцелуями – очень спать хочется. (Спящая красавица.)
 16. Опытный столяр из материала заказчика настрогает вам детишек, причем одних мальчишек. (Папа Карло.)
 17. Напишу мемуары, научу сочинять пыхтелки, сопелки, ворчалки. (Винни-Пух.)
 18. Смогу сделать самую грязную работу, не боюсь испачкаться в золе, помогу отделить гречку от риса .

Игра «Паутина»

В мире природы

На доске нарисована паутина. 2 команды. На паутине прикреплены кружочки с цифрами от 1 до 40. Команды поочередно снимают номер вопроса. При правильном ответе они зарабатывают указанные на обратной стороне карточки баллы. Если команда не ответила, есть возможность соперникам заработать 5 баллов. Если выпала «капля» - переход хода, «паук» - отнимается 5 баллов, «муха» - добавляется 5 баллов без вопроса.

Вопросы

1. Кто-то в сумке носит спички,
Кто-то -важные вещички,
Кто-то –книжку и игру,
А детишек...(Кенгуру.) (5б.)
2. Сколько ног у паука? (8) (10б)
3. Умеют ли слоны плавать? (Да.) (10б)
4. Где у кузнечика ухо? (На ноге.) (10б)
5. Сколько крыльев у мухи? (Одна пара.) (10б)
6. Кто из животных меняет шубу 2 раза в год? (Заяц-беляк.) (10б)
7. Кто спит вниз головой? (Летучая мышь.) (10б)
8. Какая птица живет дольше всех? (Ворон.) (20б)
9. Паук (-5б)
10. У кого из животных зубы растут каждый день? (У бобра, зайца.) (20б)
11. Какая птица летает выше всех? (Орел.) (15б)
12. Муха. (+15б)
13. Капля. (переход хода)
14. Самая маленькая птица. (Колибри.) (5б)
15. Самая большая птица (Страус.) (5б)
16. Самое «грустное» дерево. (Плакучая ива.) (10б)
17. Паук. (-5б)
18. Муха (+5б)
19. Капля. (переход хода)
20. Самое крупное млекопитающее. (Синий кит.) (5б)
21. Что случится с пчелой после того, как она ужалит?
(Пчела погибнет.) (10б)
22. Какого цвета нос у молодого грача? (Черный.) (15б)
23. Какие грибы ест еж? (Еж грибов не ест.) (15б)
24. Где зимуют раки? (В норах, в иле, по берегам рек и озер). (10б)

25. Муха (=5б)
26. Сколько крыльев у жука? (2 пары.) (10б)
27. Какая птица летает быстрее всех? (Стриж.) (10б)
28. Паук.(-5б)
29. Какой из медведей самый крупный? (Белый.) (15б)
30. Какая птица не имеет голоса? (аист) (20б)
31. Капля (переход хода).
32. Какая птица ест колорадских жуков? (Куропатка.) (15б)
33. Детеныш овцы (Ягненок.) (5б)
34. Муха (=5б)
35. Муха (+5б)
36. Как называется вымерший предок слона? (мамонт.) (15б)
37. Царь беловежской пуши. (Зубр.) (5б)
38. Паук (-5б)
39. Какие животные чуть «не съели» Австралию? (Кролики.) (15б)
40. Капля (переход хода).

Игра «Тропа доверия»

Цель игры: гармонизация межличностных отношений через создание ситуации взаимодействия в группе, выработку моделей эффективного общения в ней и способов ее конструктивного разрешения.

Категория участников: подростки 10–15 лет; В игре могут принимать участие одновременно от 25 до 75 человек, продолжительность: 1,5–2 часа.

Описание игры. На предварительном сборе участникам дается общая установка на игру, объясняются правила. Необходимо сформировать шесть команд, для этого каждому человеку предлагается взять карточку

определенного цвета, а затем все цвета объединяются в группы, которым можно дать название.

Цель команд: пройти все этапы игры, набрать как можно больше баллов. Та команда, которая сделает это быстрее, дружнее и качественнее становится победителем. Затем командам выдаются маршрутные листы, в которых указан порядок прохождения станций, и выставляются оценки. Станции должны находиться на достаточно отдаленном расстоянии.

На каждом этапе команды находятся 15–20 минут, время перехода не обозначается. На станциях ребята выполняют задания ведущего. Ведущий станции оценивает активность команды, ее сплоченность, конструктивность разрешения ситуации, правильность ответов по пятибалльной системе. Также могут даваться штрафные баллы за отставание некоторых участников от команды и неорганизованность, конфликтность в группе, нарушение правил выполнения задания. Штрафные баллы составляют разность оценочным при подсчете общего результата каждой команды. После прохождения всех станций командой подсчитываются баллы, победители награждаются грамотами и памятными призами.

Необходимые материалы: маршрутные листы, в которых указан порядок прохождения командами станций; таблички с названиями станций: «Ритмометр», «Кочки», «Монстры», «Преграда», «Трансформер», «Поводырь», «Скала»; 3 листа плотного картона; 2 веревки (2 м и 4 м); мел для асфальта; скотч; ножницы; призы и грамоты победителям.

Станция «Ритмометр»

Цель: отработка навыков скоординированности действий команды.

Форма проведения: Предварительно ведущий на асфальте чертит классики, в виде своеобразной лесенки. Участникам команды под счет ведущего предстоит проскакать эти классики, держась друг за друга, в виде цепочки, разрывать цепочку нельзя.

Станция «Трансформер»

Цель: развитие навыков невербального общения, эмпатии, межгруппового взаимодействия.

Форма проведения: ведущий предлагает участникам команды встать в круг и взять в руки веревку. Далее участникам команды предлагается без слов, из веревки сделать определенные геометрические фигуры (круг, квадрат, прямоугольник, ромб и т. д.).

Станция «Поводырь»

Цель: сформировать доверие к членам группы на телесном уровне, отработать навыки согласованности действий.

Форма проведения: участникам команды предлагается встать в колонну, друг за другом, закрыть глаза всем, кроме стоящего впереди колонны. Держась друг за друга, колонна должна передвигаться, преодолевая препятствия (оглябая деревья, преодолевая барьеры и т. п.)

Станция «Кочки»

Цель: сформировать установки взаимосоотрудничества, отработать навыки согласованности действий.

Форма проведения: На асфальте нарисованы две линии на расстоянии 5 м друг от друга. Расстояние между ними – это река. Задача команды – переправить всех участников на другой берег. Передвигаться можно только по трем кочкам. Дополнительные условия: на территории «реки» стоять можно только на «кочке»; «кочку» можно передвигать только рукой, при этом опираться на землю другой рукой нельзя. Оцениваются точность и скорость переправы на другой берег, оригинальность найденного способа, а также дружность команды, способность конструктивно подходить к принятию общего решения, согласованность действий.

Станция «Монстры»

Цель: развитие чувства принадлежности к группе на уровне телесного контакта. Для успешного выполнения этого упражнения требуется проявить навыки сотрудничества в группе, конструктивное взаимодействие, согласованность действий.

Форма проведения: Команде предлагается пройти 25–30 метров таким образом, чтобы земли касалось только определенное количество ног. Это число рассчитывается по формуле: $N = n - 3$, где N – число ног, которые могут касаться земли, n – число людей в данной команде. Например, если в команде 10 человек, то им нужно пройти дистанцию на 7 ногах. Причем команда сама выбирает, каким способом она будет это делать. Оценивается дружность группы, согласованность ее действий, оригинальность в принятии решения.

Станция «Преграда»

Цель: развитие межгруппового единства, навыков работы в группе, умения принимать коллективное решение; сплочение команды.

Форма проведения: Ведущий натягивает веревку (необходимы два столба, дерева) на уровне талии участников команды. Команде нужно пройти под веревкой, не задев ее; нельзя касаться земли руками. На втором этапе задание усложняется – веревка опускается вниз до уровня колен участников. Все участники команды могут помогать друг другу.

Станция «Скала»

Цель: данное упражнение развивает навыки поддержки в группе; сплочение команды.

Форма проведения: Участникам предлагается встать на бревно или скамью, взявшись под руки. Крайний участник должен переправиться на другой конец цепи с помощью остальных участников скалы (при этом они могут помогать только поддерживанием). Падение со скамьи несет команде штрафные баллы. Таким образом, на другой конец цепи постепенно должны переправиться все участники команды.

Ожидаемый профилактический эффект игры заключается в выработке навыков сотрудничества, согласованности действий, невербального

общения, эмпатии, межгруппового взаимодействия, конструктивного разрешения спорных ситуаций, что позволяет гармонизировать межличностные отношения в группе и, в конечном итоге, является фактором защиты личности каждого подростка.

Подводя итоги, стоит отметить, что представленные выше подходы к профилактической деятельности построены на понимании того факта, что асоциальные формы поведения чаще всего возникают у личностей, имеющих трудности в совладании со стрессом, противостоянии групповому давлению, низкими коммуникативными способностями, слабо развитыми навыками принятия решений и конструктивного разрешения конфликтных ситуаций. Задача специалистов, работающих в области профилактики, на наш взгляд, состоит в том, чтобы помочь подросткам и молодым людям справиться с внешними и внутренними конфликтами, путем актуализации и развития у них позитивных личностных качеств. Решению данной задачи способствует применение специалистами разнообразных методов социально–психологической работы, соответствующей возрастным и личностным особенностям молодых людей. В данном параграфе были представлены такие формы групповой работы как психологический тренинг и маршрутная игра. Данные формы работы отличаются эмоциональностью, активным взаимодействием участников между собой и соответствуют возрастным особенностям подростков.

Игра «Захват территории»

Участники игры. В игре принимает участие весь лагерь! Весь лагерь делится на две большие разновозрастные команды. Делиться надо таким образом, чтобы в каждой команде были как маленькие (от 6 лет), так и взрослые (до 16 лет) дети. Задача команд, взявшись за руки, окружить как можно больше лагерных построек.

Правила игры. До начала игры следует составить список объектов, подлежащих захвату и присвоить каждому их них коэффициент сложности. Лучше капитану каждой команды выдать такой список.

Командам присваиваются определенные цвета, например, синий и красный. В каждой команде выбирается капитан, как правило, вожатый. Капитану команды выдаются звездочки, сделанные из цветного картона или бумаги цвета его команды (диаметром 5—10 сантиметров). Количество звездочек должно примерно равняться числу построек в лагере.

В начале игры все команды собираются на линейке. По команде ведущего игроки под руководством капитанов разбегаются по лагерю. Рекомендуется, по возможности, к каждому объекту поставить взрослого наблюдателя, который будет смотреть над точностью захвата.

Когда кольцо детей смыкается вокруг какой-нибудь постройки, капитан команды вешает на эту постройку звездочку. При этом данная постройка

считается захваченной. Захваченные постройки не могут быть захвачены другой командой.

Особенно азартными бывают моменты игры, когда одна команда пытается окружить какую-нибудь постройку, а в это время другая команда окружает ту же постройку более широким кольцом. Кто же сделает это первым? После каждого удачного «захвата» команде следует отправить гонца в главный штаб со сведениями о захваченных постройках.

Игра длится до истечения установленного времени, которое зависит от размеров и численности лагеря. Каждой постройке в лагере присваивается определенный коэффициент, пропорциональный ее площади. Побеждает команда, набравшая большее количество очков (сумма захваченных построек, умноженных на их коэффициенты).

Ход игры и сообщения о захвате построек можно в реальном времени транслировать по лагерной радиосети.

«Ведьмочки»

Цель: Формирование опыта творческого общения, развитие у учащихся умения понимать и ценить личность человека.

Форма проведения: КВН

Б.Я - Баба Яга

Под мелодию выбегает Баба Яга.

Б.Я. Мисс Мошкова есть, бюст, нога,

Ну, а где же «Мисс Яга»?

Все решено!

Красных девиц соберу,

Суперконкурс проведу! *(Свистит, кружится)*

Эни-бени комине,

Все волшебницы ко мне!

(выходят все участницы на сцену)

Б.Я. *(Разглядывает их)*

Тьфу, тьфу, тьфу, глазам не верю,

Что за прелесть, лепота,

Как подходит этим феям

Званье «Мисс ведьма».

Вы порадуйте старушку

И постройте мне избушку.

Посмотрю, кто чего стоит

Кто быстрее избу строит.

Будут вам бревна, окна, крыша и нога.

Победит достойная!

Вам не просто победить –

Во всем артистом надо быть!

Первый конкурс. «Представление».

Ну, красавицы, в путь смелей,
Нужна реклама без сомненья,
В раскрутке имиджа всем нам,
У нас встречают по одежке,
И, по словам, и по делам.

Итак: Кто самая оригинальная Яга, той первый приз – Куриная нога!

Б.Я. Сколько же сложено баек

Было про нас, небылиц.

Аукцион «В мире сказок»

Я проведу для девиц.

Кто про меня больше вспомнит сказок,

Тому за победу бревно дам в подарок.

Б.Я. Темной ночью в лес ходила,

Травы рвала и сушила

«Снадобья» вам варила.

Кто правильно определит

Из чего снадобье сварено

Тот в подарок бревнышко возьмет.

(вручаются бревна)

Б.Я. Применив искусство колдованья

Нужно придумать

Магическое заклинанье.

Пусть фантазия поможет вам:

Всего лишь десять слов должно быть там.

(заклинание 2 мин.)

Б.Я. Ну что ж, переходим к перестрелке нечистой силы *(по 5 человек от команды)*.

Кем ты станешь в 20 лет *(двадцатилетним человеком)*?

Каким гребнем не расчешешь волосы *(петушиным)*?

Что нужно сделать, встретив во сне тигра *(проснуться)*?

Где всегда можно найти червей *(в карточной колоде)*?

Кто не задает вопросов, но всегда требует ответа *(телефонный звонок)*?

Что можно приготовить, но нельзя съесть *(уроки)*?

Если яйцо плывет по Волге, то откуда оно начало путь *(из курицы)*?

Какой малыш рождается с усами *(котенок)*?

До какого места заяц бежит в лес *(до середины, а от середины из леса)*?

Название какой реки у тебя во рту *(Десна)*?

В каком городе нельзя стрелять *(Бухарест)*?

Назовите имя первой женщины летчика *(Баба Яга)*.

Б.Я. Эй веселые девчонки

Выходите петь частушки

Костяной ногой топнем,
И в ладоши громко хлопнем,
Заведем мы этот зал, чтобы каждый нас узнал!

Сочиняют частушки вместе с залом – Крик Яги

Б.Я. Ох и трудно быть Бабой Ягой.
Даже приходится порой
Чтоб людишек напугать,
Кричать, свистеть и хохотать.
Конкурс среди зрителей, три команды.

Б.Я. Юбка-юбочка моя,
Модная, любимая,
Равных моей юбке нет –
Ей всего лишь 300 лет.
Кто на юбочку заплатку
Аккуратненько пришьет,
Той портнихе-мастерице
Знатный приз перепадет.

*Конкурс «Заплата на юбку Бабы Яги» –
кто быстрее и оригинальнее выполнит заплатку.*

Б.Я. Обожаю дискотеку,
Хоть живу уже три века –
Танго, степ или гопак
Я танцую только так.
Эй, метла, позвольте вас
Пригласить на этот вальс.

Танец с метлой

Б.Я. Приглашаю все команды на сцену.
Мы на славу порезвились,
На фантазию не скупилась.
Вот построена изба.
Будет жить в ней Мисс ведьма.
Главный приз – вот эта штука,
Называют ее ступа.

Вручается ступа команде победительнице.

Б.Я. Ой, подружки вы шальные,
Вице Мисс все остальные!
Все девчонки – молодцы!
Вам подарок – леденцы.
Званьем можете гордиться –
В жизни все вам пригодится.
Эни, бени, кабинет
Всех с праздником я поздравляю.
Исчезаю, исчезаю, меня уже нет.

Праздник завершается общей песней команд.

Подвижные игры

Арест сороконожки. Кто быстрее сошьет свою команду веревкой и ложкой.

Бег в мешках. Как обычно. Лучше делать на травяном поле.

Бег с чемоданом. Привязать к ноге мешки с травой, воздушные шары и др. и бежать наперегонки.

Ведьмы на метле. Несколько партнеров бегут на одной метле.

Воздухобол. Волейбол с воздушным шариком. Два связанных шарика с несколькими каплями воды.

Ехали медведи. Бегут верхом на короткой веревке.

Кенгуру. Зажать мяч между коленками и скакать.

Лягушки. Прыгать верхом на большом мяче с ручкой.

Арбузы на деревьях. Встав в шеренгу, передают мяч – вначале между ногами, затем над головой, затем можно усложнить: один передает внизу, другой вверх.

Паук. Две группы обвязываются веревками и бегут наперегонки.

Попади в мишень. Пустить мяч через катящийся обруч.

Работай головой. Пройти дистанцию, держа на голове книгу, в руках стакан и метлу, подгоняя ногой мяч.

Сиамские близнецы. Спина к спине привязываются или сцепляются руками, согнутыми в локтях и бегут или танцуют.

Скользкий арбуз. Удержать мяч двумя палками, пробежав дистанцию в паре.

Сороконожка. Все берутся рукой за канат, а другой рукой - за щиколотку и прыгают вперед целой командой, затем разворачиваются и назад.

Эстафета. Бег задом наперед, на четвереньках, тачкой, с двумя стаканами - переливая воду, с ложкой и яйцом, с кувырками, обнявшись вдвоем, на одной ноге, с чем-то на голове...

Осиные гнезда. Пройти под подвешенными на разной высоте предметами (мячиками), не коснувшись их головой (приседая).

Забавные игры

Глаза на пальцах. Определить, что это такое с завязанными глазами и разложить в указанном порядке. Например: “стоял повар, за ним портной, за ним музыкант...” – разложить ложку, катушку ниток, свирель... Время 1 мин.

Глаза-фотоаппараты. Заметить, что изменил ведущий в расположении вещей на столе.

Через глазок. Картина закрыта листом бумаги вдвое большего размера - с

небольшим глазком-вырезом, через который надо рассмотреть картину и ответить на вопросы (сколько здесь людей, в какой одежде и т.д.

У червячка нет рук. Надо съесть яблоко, висящее на нитке или лежащее в миске с водой.

Зубы в руки. Достань коробок зубами, не слезая с табуретки и не касаясь пола руками.

Имитатор. Скопируй позу ведущего.

Мягкая посадка. Вернуться на стул с завязанными глазами, сделав 4 шага + поворот направо четырежды.

Глаза на затылке. Увидеть расставленные предметы, а затем обойти их спиной вперед.

Мудрецы и вода. Держать за спиной палку со стаканом воды и отвечать на вопрос, делая три шага. Замеряется, сколько воды осталось непролитой в стакане.

Узнай наощупь. В темный мешок кладут предметы - надо определить, что это.

Несмеяна. Рассмешить «Несмеяну», не прикасаясь к ней руками.

Отличная служба. Показать одновременно жест “во!” и отдать честь. Кто первый ошибется.

Отыщи друга. Снимается один башмак и с завязанными глазами надо найти из кучи обуви свою пару: кто быстрее.

Погаси свечу. С завязанными глазами, отойти на 2 шага – погасить за несколько выдохов.

Помеха сзади. Надо поднять конфету, стоя вплотную у стены и не сгибая ног.

Портрет по телефону. Первый видит картинку и шепотом описывает ее второму. Затем передают третьему, четвертому... Последний должен нарисовать по описанию.

Прыгающий художник. Нарисовать рисунок, много раз допрыгивая до листа.

Ловкий рисовальщик. Нарисовать рисунок усложненным способом: ногой, связанными руками, двумя руками сразу, стоя спиной и глядя через зеркальце.

Сильный нос. Передавать спичечный коробок носом. Толкать носом шарик или мячик по лабиринту.

Сборщики фруктов. Перенести яблоки из одной корзины в другую, прижав их щеками, лбами, на ложке, на голове.

Скоростное переодевание. Снять рубашку, вывернуть, надеть, снять, вывернуть надеть. Кто быстрее сделает пять раз. Расшнуровать обувь, надеть на руки, кувырнуться, и сделать все обратно.

Журавли. Двое стоят на одной ноге и переливают воду из стакана в стакан. Кто первый прольет воду или опустит ногу - проиграл.

Фокусы и вопросы.

- Перепрыгнуть через веревку на полу невозможно, если она у стены.
- Невозможно поднять ногу, плотно прислонившись к стене.
- Сколько минут надо варить крутое яйцо?
- На границу Японии и России прилетел петух. Сел точно на границу. Абсолютно посередине. Снес яйцо. Оно упало точно поперек: граница делит его посередине. Какой стране принадлежит яйцо?
- Где вода стоит столбом?
- Что сделается с красным шелковым платком, если его на 5 минут опустить на дно моря?
- Что случается с вороной через 3 года?
- Ворона летит, а собака на хвосте сидит. Как такое может быть?
- Можно ли в решете принести воды?
- Над Африкой летели 16 страусов. Вчетверо меньше подвернули ногу. Сколько осталось лететь?
- Что можно увидеть с закрытыми глазами?
- Когда черной кошке легче всего пробраться в дом?
- Сын моего отца, а мне не брат. Кто это?

Творческие игры.

Шутки эха. Изобразить звуками вокзал, метро, школу, сафари, зоопарк, сельский двор.

Изобрази блюдо.

Пантомимы на пословицы.

Живые картины. Изобразить известную картину.

Инсценировка стиха. Например, «У Лукоморья».

Постановка одного и того же танца или песни на разный лад (как хор, цыгане, балет, опера и т. д.)

Немой разведчик. Пантомимой изображает для своей команды, что он увидел на картинке (прочитал в телеграмме). Команда постепенно угадывает. Правильно - он кивает, нет - отрицает.

Шепелявый разведчик. Сообщает текст телеграммы, прибавляя после каждого слога лишний слог (со-, те-) и т. д. Команда должна угадать, что сказано.

Китайский экскурсовод. Надо описать, что изображено на картинке, избегая каких-то букв (“л”, “к” и т. п.). Команда-соперник задает вопросы, провоцируя на произнесение этих букв.

Интеллектуальные игры.

Рука помнит. Раскладывают предметы и завязывают глаза ищущему. Затем он должен по памяти найти и переложить два предмета. Затем положить на них руки и еще раз переложить.

Счетная палата. Раскладываются разные предметы вперемешку. За 15 секунд надо сосчитать, сколько ложек, спичек и т. д. Руки при этом за спину. Вариант: считают все предметы, но так: первый карандаш, первая ручка, второй карандаш, первый нож...

Обратное ухо. Ведущий читает текст с конца до начала, дети должны правильно уловить его смысл.

Глаза-фотоаппараты. Команде показывают две картинки несколько раз по три секунды. На одну не надо обращать внимания, на другой надо запомнить все детали.

Досказалки. Перебрасывают мяч и надо досказать полслова или синоним слова, или сочетаемое слово...

Алфавит. Написать в алфавитном порядке предметы или детали картины.

Части речи. Ведущий читает текст. Надо запомнить и сказать отдельно существительные, затем глаголы, затем наречия... Кто точнее.

Игры на местности

Глазомер. Определить, сколько метров, шагов до объекта. Кто точнее.

Два шпиона. Внимательно рассмотреть местность, затем отвернуться и ответить на вопросы. Кто из соперников – точнее..

Игры-аттракционы для двух соперников (ярмарочные)

Бой индюков. Соперники встают на правую ногу, левую держат сзади обеими руками. Голову задирают и толкаются грудью. Кто отпустит руку, упадет – проиграл. Небезопасная игра! Перед игрой забрать жевательную резинку, очки, развернуть кепки козырьком назад, велеть толкаться только грудью, а не головами, сомкнуть плечо к плечу, крикнуть «начали!».

Бойцовые лягушки. Соперники садятся на корточки, соприкасаясь правыми боками. Руки в замок сзади. Кто упал на бок или расцепил руки, проиграл.

Барсуки в норах. Соперники становятся в два обруча и перетягивают веревку. Кто первый вышел из обруча – проиграл.

Штангисты. Соперники одного роста становятся спина к спине, обхватывают палку над головой и тянут вперед. Проиграет тот, кто выпустит палку или оторвет ноги от земли.

Лилипутское двоеборье. Метание спички и воздушного шара на дальность и меткость.

Четверборье. Четыре веревки связаны в центре, другой конец прикреплен к поясу соперников. По краям лежат призы. Кто перетянет и первый

дотронется, тот и получит приз.

Спинная газета. На спину приклеивается номер (или слово). Надо, прыгая на одной ноге в кругу, узнать номер противника, но не дать прочесть свой.

Игры с залом (ожидалки)

Слово главнее жеста. Надо показывать рукой и называть вразнобой. Зал должен повторять не жесты, а показывать на то, что названо (“нос-пол-потолок”).

Уговор. Ведущий протягивает руки, все должны скрестить руки; грозит пальцем - все кланяются; топает ногой - все топочут ногами; чешет затылок - все показывают нос... Кто ошибся - тот выбывает.

Без ошибок. Сможете ли вы повторить за мной три короткие фразы? Попробуем. Сегодня на небе облака. А завтра будет дождь. А вот вы и ошиблись!

Скульпторы. У меня в руках кусок глины. Что я леплю? Кто угадал - лови.

дата	мероприятие	дата	мероприятие	дата	мероприятие
4.06 пн	игра "Хвостики", Сосиска-Кетчуп- Кока-Кола	13.06 ср	Веревочный курс	22.0 6 пт	Веселые старты
5.06 вт	"Казаки и разбойники"общее	14.06 чт	Бразильский (комический) футбол	25.0 6 пн	Подвижные игры
6.06 ср	Игра соревновательного характера на сообразительность , находчивость, быстроту действий	.15.0 6 пт	Зеленая пятка	26.0 6 вт	Турнир по мини- футболу среди девушек
7.06 чт	Игра веселый волейбол	18.06 пн	Турнир по бадминтону	27.0 6 ср	Подвижные игры
8.06 пт	Подвижные игры	19.06 вт	Подвижные игры		

11.0 6 пн	Общелагерные мероприятия. Игра «Сафари»	20.06 ср	Единый день волейбола (пионербола)		
12.0 6 вт	футбол	21.06 чт	Скиппинг – прыжки через скакалку Отжимание (подтягивание)		

Игра "Хвостики".

Играющие разбиваются на 2 команды, условно "синие" и "красные". Каждому участнику выдается лента, того цвета команды, которую он затыкает за пояс либо за ремень, так чтобы висел свободный конец. По команде ведущего начинается игра. Участники должны сорвать хвост у своих соперников, в то время, пытаясь сохранить свой "хвостик". Естественно, победила та, команда чьи "хвостики" остались целыми, хотя бы один.

Сосиска-Кетчуп-Кока-Кола

Весь отряд становится друг за другом паровозиком. Обязательно в таком порядке: мальчик-девочка-мальчик-девочка. Начало и конец "поезда" соединяются. Таким образом, получается круг. Каждый держится руками за пояс впереди стоящего участника. Ведущий говорит слова, а все делают определенные движения:

"Сосиска" - все делают шаг правой ногой; "Кетчуп" - все делают шаг левой ногой; "Кока-кола" - все делаю вращательное движение тазом в правую сторону. Поэтом эта комбинация слов повторяется несколько раз. Далее ведущий просит всех сделать один шаг в круг, таким образом, круг становится меньше. Далее все повторяется сначала. После того, как круг станет очень плотный, и каждый игрок будет держать за талию не того, кто перед ним, а через одного, ведущий просит присесть всех на коленки того, кто стоит сзади. Далее опять повторяется все те же волшебные слова: "Сосиска-Кетчуп-Кока-Кола". Как показывает практика, после двух-трех повторений этих слов на коленках друг друга вся эта конструкция заваливается со страшным смехом.

"Казак и разбойники" - настоящее приключение!

Одна из самых захватывающих и интересных игр! Вряд ли можно найти среди нынешних мам и пап тех, кто не играл в детстве в эту игру, которая была самым настоящим приключением, азартной погоней. И каждый чувствовал себя опытным следопытом, распутывающим хитросплетения чужих следов и меток. Вот правила:

Участвуют две команды. Команда казаков в оговоренном месте считает до определенного числа (или ждет определённое время), команда разбойников тем

временем удирает, по пути оставляя мелом стрелки, указывающие направление своего движения. Стрелки надо ставить не слишком часто и не всегда на видном месте (на стволах деревьев, на стенах домов, на деревянных скамейках). На перекрестках и развилках дорог стрелки можно раздваивать, чтобы запутать преследователей. Основная задача одной команды удирать, запутывая за собой следы, а другой команды догонять. Казаки ловят разбойников и берут их в плен и сажают в тюрьму (специальное отведенное место на игровой площадке).

Подвижная игра на выносливость и смекалку, учит детей ориентироваться в пространстве.

Была у нас в лагере один раз такая интересная игра. Играть в неё интереснее, если территория лагеря большая, чем больше, тем интереснее. Начинается всё с вожатых, именно от того, насколько интересные задания они придумают. Чем увлекательнее детям в неё будет играть. Игра не для самых маленьких, чем взрослее дети, тем заковыристее задания нужно придумать.

Отряд нужно поделить на небольшие команды, по 3-5 человек. Раздать всем заранее заготовленные листочки с заданиями. Установить сроки, например "до ужина" и т.п. Смысл: команда должна выполнять инструкции, написанные на листочке, выполнив все задания-инструкции, команда возвращается в "штаб"(к вожатым) и считается победившей, в том случае, если выполнила все задания правильно. По истечению срока соревнования, все команды должны вернуться, независимо от выполненных заданий.

Задания могут быть следующего характера:

- выяснить у вожатой такого-то отряда Марьи Ивановны, какое её любимое блюдо (тока естественно, Марью Ивановну предупредите перед этим)
- посчитать количество окон в здании столовой
- и т.д. в таком духе

Задания можно построить от простых к сложным, или вперемешку, задействовать всю территорию лагеря, дав детям свободу выбора таким образом, с какого задания начинать;

Игра, действительно, очень увлекательная, для детей, которые любят самостоятельность, не прочь пораскинуть мозгами.

Игра веселый волейбол

Как вы уже догадались из названия речь пойдет о волейболе, НО с изюминкой.

Что потребуется для игры:

Вам необходимо собрать две команды по 5 или более человек, также естественно потребуется волейбольный мяч. Изюминка заключается в том что вместо обычной сетки необходимо натянуть плотную ткань и в итоге игра будет проходить так сказать вслепую что несомненно добавит в нее пикантность и азарт. Также за игрой будет весьма любопытно наблюдать болельщикам.

Вторая изюминка это провести игру уже с обычной волейбольной сеткой, но вместо волейбольного мяча нужно взять обычный надувной шар, добавить в

него несколько грамм воды и надуть, естественно такую игру необходимо проводить в безветренную погоду, либо в зале.

Подвижные игры

Найди место

В игре может участвовать абсолютно любое количество игроков. Из дополнительного реквизита вам понадобится палка и стулья, которые ставятся по кругу. Ведущий с длинной палкой в руках начинает обход всех участников. Тот, возле кого он стукнет палкой, должен встать и последовать за ведущим. Так в процессе игры за ним может следовать уже целая «свита». Ведущий, проявляя фантазию должен путать следы, водить всех за собой змейкой, постепенно удаляя их от стульев. В самый неожиданный момент, ведущий 2 раза стучит о пол, что является сигналом к тому, чтобы все немедленно заняли места на стульях. Поскольку стулья смотрят в разные стороны, то занять прежнее место не так то просто. Ведущий должен одним из первых занять место на стуле, выбывает тот игрок, который не успел занять место.

Марафон

В игре также может участвовать различное количество игроков, а из реквизита необходимо будет подготовить спринцовки и теннисные мячики. Заранее наметьте маршрут марафона, отделив дорожки преграждающими линиями. Соревнование заключается в том, чтобы как можно быстрее, выдувая воздух из спринцовки на шарик доставить его к финишу. При помощи обыкновенной спринцовки необходимо провести теннисный шарик по всей дистанции "марафона", стараясь быстрее добраться до финиша.

Кто самый ловкий?

Вам понадобятся участники и игрушки. Вы расставляете в хаотичном порядке игрушки по полу, количество которых на одну меньше, чем количество участников. Мимо них под музыку ходят дети, как только музыка прекращает играть, каждый должен успеть схватить любую игрушку. Выбывает тот, кто остался без игрушки.

Общелагерные мероприятия. Игра «Сафари»

Это великолепная игра, проводимая с детьми на свежем воздухе. От вожатых потребуется много сил и терпения. Каждый из вожатых не только придумывает себе образ (животное), наряжаясь соответствующим образом. Если на территории лагеря имеются футбольные ворота, то сдвиньте их и у вас получится замечательная клетка для пойманных животных. Местом проведения игры может стать вся территория лагеря, исключение составляют лишь жилые корпуса, так как в помещения прятаться нельзя.

Смысл игры сводится к тому, что все «звери» после тихого часа прячутся на территории лагеря, пока дети спят. В лагере объявляется тревога, о том, что на территории лагеря бродят сбежавшие из зоопарка животные, которых необходимо поймать, поскольку среди них находятся бешеные особи.

После полученной команды вся толпа детей с криками и речевками начинает поиск бежавших. Первые трофеи появляются уже через очень короткое время. Особо прыткие и проворные охотники, проявив чудеса спортивной подготовки, с гордостью тащат добычу к месту ее «хранения». Пойманные животные всеми правдами и неправдами пытаются вырваться, придумывая на ходу самые нелепые отговорки, о том, что ребенка вызывает начальник лагеря, о том, что он так больше не будет, о том, что у него грязная спина и т.д. Не веря в эти слова, жертва оказывается в клетке, где уже томятся в ожидании другие пойманные. Клетка все время охвачена кольцом ребят, которые строго следят за тем, чтобы ни один бешеный зверь не вырвался наружу. Особо ловкий вожатый может незаметно, улучив момент, выпрыгнуть из клетки, вызвав негодование и бурю эмоций у детей, снова бросившихся на охоту за ним.

Игра продолжается до последнего пойманного зверя или до тех пор, пока не кончатся силы у игроков. Это очень приятный, полезный и интересный способ проведения детского времени. Лишь вожатым после такого «сафари» может понадобиться несколько дней для восстановления сил.

Веревочный курс

Веревочный курс - это мероприятие, которое направлено на сплочение коллектива внутри отряда. Как правило, этот курс проводится в первой половине смены. Мы предлагаем Вам примерные задания. Суть заключается в том, что каждый вожатый из одного отряда стоит на какой-либо станции, а второй вожатый бежит с детьми и выполняет задания. Вот какие могут быть станции.

1. Паутина (горизонтальная). Между несколькими деревьями, которые стоят в 2-3 метрах друг от друга натягивается веревка и плетется паутина. Дырки в ней должны быть сделаны таким образом, чтобы можно было в нее наступить ногой и не задеть. Эта паутина натягивается от земли 20-30 см. - примерно на уровне колен. Задача отряда взяться за руки и пройти через всю паутину не зацепив ее. При ошибке задание начинается сначала. Как правило, в среднем отряд проходит паутину за 30-50 минут.

2. Паутина (вертикальная). Тоже самое, только паутина натягивается вертикально. Задача ребят по одному пройти через паутину.

3. Крокодил. Все становятся паровозиком. Одного за другим ребята должны протащить по верху на руках. Иначе говоря, каждый человек должен пройти по всему отряду, а отряд помощь руками протащить.

4. Тростинка. Выбирается тонкая длинная палка или камыш. Задача ребят поднять с земли эту палку над головой используя только два указательных пальца.

5. Падение. Это задание выявляет степень доверия в отряде. Один человек становится спиной к отряду и должен упасть, а его должны поймать. Весть отряд выстраивается сзади в две шеренги и вытягивает вперед руки.

Бразильский (комический) футбол

Суть этого мероприятия заключается в том, что против сборной команды пионеров играет сборная команда вожатых и воспитателей. Но этот матч не простой. Дело в том, что дети должны играть по традиционным правилам футбола, а вожатые нет. Судьей и комментатором также являются вожатые. Вот примеры образов, которые могут выбрать вожатые

1. Цыганка - надо подбегать к соперникам и предлагать погадать, также можно отбирать мяч и прятать под длинную юбку.
2. Доктор - нужен белый халат и большой шприц. Нужно останавливать соперников и делать успокоительные уколы.
3. Поварята - нужно бегать с чайниками, в которых налит компот и поить своих соперников.
4. Свистулькин - это судья. Когда он свистит, то команда детей должна остановиться, а вожатые продолжают бегать по полю.
5. Малыш - это большой вожатый в подгузнике с соской и в чепчике. Он периодически подходит к судье. Судья свистит, все останавливаются, малышу выносят горшок и он "писает". Затем опять свисток и игра продолжается.
6. Беременная невеста - необходима белая одежда, под которой должен быть спрятан мяч. В середине матча у нее начинаются роды и на поле появляется уже два мяча.
7. Бабка - нужно лупить соперников сумками и приговаривать: "Опять я из-за тебя на поезд опоздала".

Вариантов может быть очень много. Оглянитесь вокруг и Вы найдете много примеров. Это мероприятие проходит особенно весело, если команда пионеров не знает кто их настоящий соперник. Вы можете им сказать, что приедет команда из другого лагеря. Удачи!

Зеленая пятка

Это мероприятие, как правило, устраивают после тихого часа. Из вожатых, работников лагеря и детей выбирается примерно 15-20 человек. Им на одной пятке рисуют пятно с помощью зеленки. При этом им ни в коем случае нельзя кому-либо говорить о том, что у них зеленая пятка. После всех этих приготовлений все отряды собираются в одном месте. Организатор рассказывает всем отрядам легенду о том, что якобы в лагерь прилетел космический корабль, из которого высадились инопланетяне. Эти пришельцы очень похожи на людей, но у них есть одна отличительная черта — зеленая пятка. Нам известно, что высадилось 20 (количество человек с зеленой пяткой) пришельцев. Ваша задача найти их и привести к нам. Какой отряд найдет больше всех пришельцев будет являться победителем. Обладатели «зеленой пятки» могут прятаться, убегать и так далее, но, если ребенок поймал за руку, то сопротивляться уже нельзя.

Скриппинг – прыжки через скакалку

Скиппинг включает в себя следующие дисциплины:

– прыжки классические;

- прыжки на одной ноге;
- прыжки боком;
- прыжки в приседе;
- прыжки «руки скрестно»;
- прыжки с продвижением;
- прыжки со сменой ног;
- прыжки «ноги скрестно»;
- прыжки смешанные;
- прыжки парные;
- прыжки групповые;
- прыжки сложные;
- многоборье.

Подвижные игры:

"Стой".

Играющие образуют круг, в центре водящий с мячом. Он подбрасывает мяч вверх, после чего все игроки разбегаются в разных направлениях. Поймав мяч, водящий приказывает: «Стой!», и все игроки останавливаются. С того места, где он поймал мяч, водящий старается попасть мячом в какого-нибудь игрока. Если ему это удастся, выбитый игрок становится водящим. Если нет, то он по-прежнему остается водящим.

"Поймай хвост дракона".

Несколько команд выстраиваются в колонну. Каждый держит впереди стоящего за пояс. Это «дракон». Первый в колонне – это голова дракона, последний – хвост. Задача головы поймать хвост другого дракона. Туловище дракона не должно разрываться. Вариант игры: всего один дракон, голова ловит собственный хвост.

"Не давай мяча водящему".

Все играющие, кроме 2-3 водящих, становятся по кругу и начинают перебрасывать между собой мяч. Задача водящих, находящихся в кругу, коснуться мяча рукой, который играющие перебрасывают между собой. На место водящего, который коснулся мяча рукой, становится игрок, не сумевший передать мяч партнеру. Игру можно усложнить, введя правило 3-х секунд. В течение этого времени игрок должен перебросить мяч партнеру.

"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. Руки капканов опускаются. Кто попался, образует пары, и становятся капканами.

"Жмурки".

Игра проходит на небольшой, ограниченной площадке, на которой нет опасных препятствий. Водящему завязывают глаза, либо он просто замуривается. Он

должен с закрытыми глазами осалить кого-нибудь из играющих. Играющие убегают от водящего, но при этом не заходят за пределы площадки. Они обязательно должны подавать голос, называя водящего по имени, либо крича: «Я здесь». Осаленный игрок меняется местами с водящим

- выше ноги от земли

Игроки по счету разбегаются и пристраиваются так, чтобы ступнями не касаться земли (салятся, виснут на деревьях и т.д.) Задача водящего осалить того, кто не удержался и коснулся земли, интерес заключается еще в том, что игроки на почтительном расстоянии могут изменять свое месторасположение.

- вороны и воробьи

На расстоянии 1 метра чертятся две параллельные линии. От них отмеряется еще 4 – 5 метров, и прочерчиваются еще по линии. Первые две линии – это линии старта, вторые – «домики». Команды выстраиваются спиной друг к другу около первых линий. Каждой команде дается название – одной «вороны», другой «воробьи». Если ведущий сказал «вороны», то вороны догоняют воробьев, которые пытаются убежать к своему «домику». Все пойманные воробьи становятся воронами. То же самое происходит, только наоборот, если ведущий сказал «воробьи».

- волки и овцы

Из группы (36 человек) выбирается 9 овец и 3 волка. Остальные становятся в круг, взявшись за руки - это ограда. Овцы стоят внутри круга, а волки снаружи. Ведущий разбрасывает листочки с зелёной бумагой (вместо травы) за пределами круга. Суть игры в том, что овцы должны собрать всю траву за пределами круга и принести её в круг. Волки ловят овец, вышедших из круга. Ограда пропускает овец и препятствует волкам. Овца, которую осалил волк, выходит из игры. Можно менять волков и овец. Игра продолжается до тех пор, пока не будет собрана вся трава или пойманы все овцы.

- волк во рву

На площадке чертится коридор («ров») шириной до одного метра. Ров можно начертить зигзагообразным, где уже, где шире. Во рву располагаются водящие – «волки» (2 – 3 человека). Остальные – «зайцы». Они должны перепрыгнуть через «ров» и не оказаться осаленными. «Волки» могут осалить только тех «зайцев», которые находятся надо рвом, и если им это удастся, то осаленный «заяц» выбывает из игры. «Зайцы», перепрыгивающие ров, не должны касаться линии рва. Если они коснулись линии, то они выбывают.

- Белки на дереве

Все играющие - «белки», они должны стоять на дереве (на деревянных предметах) или держаться за дерево. Между деревьями бегает «собака» - водящий. «Белки» прыгают, перебегают с дерева на дерево, а «собака» должна поймать (осалить) бегающих «белок». Если ей это удалось, «собака» и «белка» меняются ролями. В игре есть условие: «собака» не должна трогать «белок»,

которые находятся на дереве. В эту игру лучше всего играть в роще, где много деревьев, но растут они не плотно.

- Белки, орехи и шишки

Все встают, взявшись за руки, по три человека, образуя «беличье гнездо». Между собой они договариваются, кто будет «белкой», кто – «орехом», кто – «шишкой». Водящий один, гнезда у него нет. Если водящий называет «белки», то все «белки» оставляют свои гнезда и перебегают в другое. Водящий должен занять освободившееся место. Тот, кому не хватило места, становится водящим. То же самое происходит и при командах «орехи» и «шишки».

- Больная кошка

Ход игры. Один игрок – это здоровая кошка, которая старается поймать всех остальных. Каждый игрок, которого запятнали, должен положить руку точно на то место, где его запятнали. Он становится тоже кошкой, но больной и помогает здоровой кошке при ловле. Больная кошка может пятнать только здоровой рукой. Игрок, которого не запятнали, побеждает. Он становится здоровой кошкой на следующий круг.

- Быстро по кругу

Сядьте в круг и посадите в центре ведущего с закрытыми глазами. Передавайте какой-нибудь предмет по кругу. Когда ведущий скажет "стоп!", предмет перестают передавать, и человек, который его держит, получает от ведущего любую букву из алфавита, кроме сложных. Когда буква дана, предмет начинает двигаться по кругу, пока ведущий его опять не остановит. Человек, у которого в руках предмет, должен, пока предмет не обойдет круг, назвать 8 предметов, начинающихся с буквы, которую дал ведущий. Если игрок не справился - он выходит в центр, и игра продолжается.

Веселые старты:

В ложке картошка

В одном конце комнаты стоят два стула, на каждом - по чашке с картошкой. На другом конце комнаты - тоже два стула, но на них - пустые чашки. Соревнуются 2 человека. Надо с помощью ложки, куда помещается одна картофелина, перенести всю картошку из одной чашки в другую. Кто быстрее? Если детей много, можно разбить их на две команды и устроить эстафету.

Поймай от пола

Две команды строятся в колонны по одному, в руках у направляющих легкие мячи. Перед каждой колонной на полу начерчен круг диаметром 60–70 см. По сигналу первый игрок ударяет мячом об пол в круг обусловленным способом: бросить мяч об пол и быстро вставать в конец колонны, а мяч ловит следующий игрок, который повторяет задание, и т. д. Затем, когда очередь вновь дойдет до направляющего, он переходит в начало колонны. Выигрывает команда, первой и с наименьшим количеством ошибок закончившая выполнение задания.

Играем 2 раза.

Старт за мячом

Игроки делятся на 4 команды. Играющие стоят за линией. На одной площадке стоят две колонны параллельно друг другу, на другой площадке две другие колонны строятся напротив. Два ведущих с мячами в руках стоят в центре спиной друг к другу, лицом к участникам. Игроки в колоннах рассчитываются по порядку, запоминают свой номер. Двое ведущих одновременно называют два одинаковых номера и бросают мяч ударом о землю недалеко перед собой. Два игрока под этими номерами (от каждой команды) устремляются к мячу с задачей овладеть им и передать ведущему. После этого игроки бегом возвращаются на свое место. В случае удачи команде засчитывается очко. Выигрывает команда, набравшая большее количество очков.

Послушный мяч

Вот какой послушный мяч!

Между ног его запрячь.

Повернись и оглянись!

Мячик, на пол не катись!

Четыре команды стоят в колоннах перед стартовой линией. Мяч зажат между щиколотками. Игроки по команде ведущего “Марш!” прыгают на двух ногах, преодолевая установленную дистанцию – туда и обратно, передают мяч следующему игроку. Выигрывает команда, первой закончившая эстафету.

Кто быстрее?

Игроки 4 команд стоят во встречных колоннах на разных половинах площадки. Первым игрокам двух команд, находящимся за одной линией старта, даются мячи. По сигналу первые игроки одновременно ведут мячи, ударяя поочередно правой и левой рукой, к противоположным колоннам. Дойдя до первого игрока противоположной колонны, передают мяч в руки первому игроку, а сами встают в конец встречной колонны. Игрок, получивший мяч, повторяет упражнение и т. д. Выигрывает команда, игроки которой быстрее поменяются местами на площадке.

Веселые мультяшки

Две параллельные колонны образуют круг, так как играют четыре колонны, то получается два круга. В центре каждого круга водящий. Водящий, кидая мяч, просит детей назвать героя мультфильма. Кто не называет, делает шаг назад.

Игра Бег с шариком

Трое или четверо играющих получают по столовой ложке и по одному шарикку или малому резиновому мячу. Встав на линии старта, они должны взять в правую руку ложку с шариком и по сигналу руководителя начать бег. Стараясь не уронить шарик, они должны добежать до условленного места (его отмечают флажками, колышками) и вернуться обратно. Если шарик упадет, надо остановиться, поднять его без помощи второй руки и продолжать бег. Игра повторяется 3-4 раза с новым составом участников. ...