

Управление образования
Администрации Ленинск-Кузнецкого муниципального округа
Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Драченинская основная общеобразовательная школа»

Утверждаю _____
Директор МБОУ
Конюкова Е.В.
приказ №
от _____ г.

ВОСПИТАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА ЛЕТНЕГО ОЗДОРОВИТЕЛЬНОГО ОТДЫХА
ДЕТЕЙ И ПОДРОСТКОВ «ЛЕТО – 2025»
МБОУ «Драченинская ООШ»
(патриотическое направление)

Ленинск-Кузнецкий МО
2025

Оглавление

1. Пояснительная записка	3
2. Анализ работы летнего оздоровительногоотдыха детей и подростков в 2023-2024 учебном году.....	4
3. Паспорт программы	4
4. Информационная справка.....	8
4.1. Общие сведения об экологической обстановке села, школе и контингенте учащихся.....	8
4.2. Состояние здоровья учащихся.....	9
4.3. Характеристика социума	10
5. Цели и задачи программы	11
6. Содержание программы.....	13
7. Схема управления программой.....	15
8. Участники программы	16
9. Кадровое обеспечение.....	16
10. Материально-техническое обеспечение	18
11. План-сетка реализации основных мероприятий программы.....	19
12. Предполагаемые конечные результаты программы	20
13. Система оценки качества реализации программы.....	20
13.1 Критерии оценки результативности реализации программы.....	20
13.2 Мониторинг отслеживания эффективности деятельности по программе.....	20
14. Список использованной литературы.....	21
Приложения	22
Приложение 1. Программа летнего оздоровительного лагеря с дневным пребыванием детей «Родничок»	22
Приложение 2. Анкеты для учащихся и родителей.....	37
Приложение 3. Сценарии мероприятий.....	40

1. Пояснительная записка

Проблемы сохранения здоровья обучающихся и педагогов, привитие навыков здорового образа жизни, создание условий, направленных на укрепление здоровья, сохранение здоровья - физического, психического и духовного - очень актуальны сегодня. Следует обеспечить школьнику возможность сохранения здоровья за период обучения в школе, сформировать у него необходимые знания, умения и навыки по здоровому образу жизни, экологическую культуру, научить использовать полученные знания в повседневной жизни.

Большую роль в эффективной организации физкультурно-оздоровительной работы и патриотического воспитания играет летняя оздоровительная кампания школьников.

Летняя большая перемена дана школьникам для укрепления их здоровья, физической закалки, восстановления сил после долгого учебного года. Но это также время их обогащения, время действий, пробы и проверки своих сил, время освоения и осмысления окружающего мира.

МБОУ «Драченинская основная общеобразовательная школа» ежегодно на протяжении многих лет организует каникулярное время детей и подростков. Структура летней занятости включает в себя:

- отдых детей в загородных лагерях и лагерях с дневным пребыванием детей на базе школы;
- работа детского лесного питомника «Лесовичок»;
- деятельность разновозрастных отрядов при ДК;
- трудоустройство и занятость подростков через МУ «Молодежная биржа труда».

Обязательным является включение в летнюю оздоровительную кампанию всех учащихся школы. Особое внимание при этом уделяется включению в отдых и оздоровление детей из «группы риска», детей из семей, находящихся в «социально-опасном положении», детей из малообеспеченных семей, детей, имеющих ослабленное здоровье и склонных к простудным заболеваниям.

Участие в летней кампании по обеспечению отдыха и оздоровления для каждого ребенка – время получения новых знаний, приобретения навыков и жизненного опыта. Это возможно благодаря продуманной организованной системе планирования летнего отдыха.

2. Анализ работы летнего оздоровительногоотдыха детей и подростков в 2023-2024 учебном году

Доля детей, обучающихся в общеобразовательном учреждении, охваченных воспитательной программой летнего оздоровительного отдыха детей и подростков «Лето – 2024» составила 100% - 142 ребенка из 142.

Доля детей, состоящих на внутришкольном учете, охваченных воспитательной программой летнего оздоровительного отдыха детей и подростков «Лето – 2024» составила 100% - 1 ребенок из 1.

Доля детей, находящихся в социально-опасном положении, охваченных воспитательной программой летнего оздоровительного отдыха детей и подростков «Лето – 2024» составила 100% - 4 ребенка из 4.

3. Паспорт программы

Наименование Программы	Программа летнего оздоровительного отдыха детей «Лето – 2025»
Разработчик Программы	Сафонова Юлия Алексеевна, заместитель директора по воспитательной работе
Заказчик программы	Управление образования администрации Ленинск-Кузнецкого муниципального округа
Основания для разработки программы	<ul style="list-style-type: none"> • закон РФ «Об образовании»; • конвенция о правах ребенка; • постановления главы муниципального района «Об организации отдыха, оздоровления и занятости детей». • программа формирования у школьников экологической культуры, ценностей здорового и безопасного образа жизни, воспитания

	<p>патриотических качеств личности МБОУ «Драченинская ООШ»</p> <ul style="list-style-type: none"> • Указ Президента РФ от 16.01.2025 №28 «О проведении в Российской Федерации Года защитника Отечества» • события на Украине на 2025 год
<p>Цели и задачи Программы</p>	<p>Основная цель программы: создание условий для эффективного оздоровления и воспитания детей, обеспечения разнообразного по форме и содержанию отдыха детей.</p> <p>Задачи:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Оздоровление детей и профилактика детских заболеваний. 2. Профилактика детской и подростковой безнадзорности и правонарушений среди детей в летний период. 3. Сокращение детского и подросткового травматизма. 4. Формирование у детей навыков общения и толерантности. 5. Выявление и развитие творческого потенциала детей.
<p>Источник финансирования</p>	<p>Спонсорские средства, местный бюджет, областной бюджет, родительская плата.</p>
<p>Срок действия Программы</p>	<p>Апрель 2025 – Сентябрь 2025</p>
<p>Механизм реализации Программы (в том числе этапы и сроки)</p>	<p><u>1 этап. Подготовительный (апрель 2025 – май 2025)</u></p> <p>Цель: подготовка условий создания системы оздоровления и отдыха детей в летний период</p> <p>Задачи:</p> <ul style="list-style-type: none"> • провести совещания при директоре и заместителе

<p>реализации)</p>	<p>директора по воспитательной работе по подготовке школы к летнему сезону;</p> <ul style="list-style-type: none"> •изучить нормативную базу, подзаконные акты; •издать приказ по школе о проведении летней кампании; •разработать, обсудить и утвердить программу по летнему отдыху и оздоровлению; •осуществить расстановку кадров на время проведения летней кампании; •сформировать группы, отряды, бригады детей для проведения летней кампании; •проанализировать материально-технические, педагогические условия реализации программы; •подготовить методический материал для работников лагеря; •подобрать диагностические методики по основным направлениям программы; •обсудить вопросы разработки программы с членами педагогического коллектива, Управляющим советом, родительской общественностью. <p><u>2 этап. Основной (практический) (июнь 2025)</u></p> <p>Цель: реализация основных положений программы по оздоровлению и отдыху детей в летний период</p> <p>Задачи:</p> <ul style="list-style-type: none"> • отработать содержание деятельности, наиболее эффективные формы и методы воспитательного воздействия; • расширять и укреплять связи и отношения школы учреждениями дополнительного образования, культуры села, района; • вовлекать в систему летнего оздоровления и
---------------------------	---

	<p>отдыха детей представителей всех субъектов образовательной деятельности;</p> <ul style="list-style-type: none"> • проводить мониторинг реализации программы. <p><u>3 этап. Заключительный (август 2025 – сентябрь 2025)</u></p> <p>Цель: анализ итогов реализации программы.</p> <p>Задачи:</p> <ul style="list-style-type: none"> • проанализировать достигнутые результаты и определить дальнейшие перспективы развития системы оздоровления и отдыха детей; • анализ предложений, внесенных детьми, родителями, педагогами, по деятельности летней кампании; • обобщить результаты работы школы; • провести коррекцию затруднений в реализации программы; • оценить эффективность реализации программы летнего отдыха и оздоровления; • подготовить отчетность для Управления образованием; • педагогический анализ результатов.
<p>Структура Программы</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Пояснительная записка. 2. Паспорт программы. 3. Информационная справка. <ol style="list-style-type: none"> 3.1. Общие сведения о школе и контингенте учащихся. 3.2. Характеристика педагогического коллектива. 3.3. Характеристика социума. 4. Цели и задачи программы. 4. Содержание программы. 5. Схема управления программой.

	6. Участники программы. 7. Кадровое обеспечение. 8. Материально-техническое обеспечение для реализации программы. 9. План-сетка реализации основных мероприятий. 10. Предполагаемые конечные результаты программы. 11. Список использованной литературы.
Организация контроля исполнения программы	Контроль за исполнением реализации программы развития возлагается на заместителя директора МБОУ по воспитательной работе Отчётность: <ul style="list-style-type: none"> • отчеты для УО, ежемесячно до 20-го числа; • аналитические справки, представляемые по окончании летней кампании на педагогическом совете. Корректировка программы осуществляется ежегодно, в соответствии с решением педагогического совета, на основе отчёта по реализации кампании, представленного на школьном сайте, в СМИ, родительской общественности.

4. Информационная справка

4.1. Общие сведения об экологической обстановке села, школе и контингенте учащихся

Село Драченино расположено ниже по течению р. Ини в 16 км от города Ленинск-Кузнецкий, который входит в число городов области, имеющих четко выраженную специализацию на добычу и обогащение угля. С точки зрения воздействия на окружающую среду, практически все предприятия города характеризуются повышенными вредными выбросами, причем преимущественная роза ветров в направлении села Драченино. Одним из основных загрязнителей

атмосферы является углекислый газ, сажа. В результате хозяйственной деятельности происходит загрязнение почв различными тяжелыми металлами, содержащимися в отходах добычи и переработки полезных ископаемых, в продуктах сгорания топлива и хозяйственно-бытовых отходах, обладающими высокой токсичностью к растениям, животным и человеку.

В селе Драчёнино школа существовала с 1865 года. Как средняя школа функционировала с 1951 года, в 2009 получила статус основной школы, в настоящий момент в школе обучается 138 обучающихся.

Здание школы, на базе которой, организован ЛОЛ, функционирует с 1959 без капитального ремонта. Обучение ведется в 11 учебных кабинетах, есть две лаборатории, компьютерный класс, мастерская для уроков технического труда, спортивный зал. Имеется пришкольный участок площадью 1 га. В школе своя столовая, рассчитанная на 40 мест. С целью соблюдения санитарно-гигиенических требований к организации учебного процесса в школе в последние годы была проделана большая работа:

- реконструкция системы отопления;
- замена системы освещения;
- обустроены теплые туалеты;
- замена 100 % ветхих окон на пластиковые;
- установка водоснабжения в кабинеты начальных классов;
- обновление фасада здания школы.

4.2. Состояние здоровья учащихся

В 2024-2025 учебном году в МБОУ «Драченинская ООШ» обучается 138 детей, из них, по результатам медицинского осмотра:

41 учащихся – I группа здоровья, 83 учащихся – II группа, 12 человек – III группа, 2 человека – V группа.

Среди заболеваний на первом месте – патологии органов зрения, кариес.

На втором месте – плоскостопие. На третьем – ожирение. На четвертом месте – заболевание органов дыхания, эндокринология.

4.3. Характеристика социума

В селе отсутствуют крупное сельскохозяйственное предприятие, в основном – средние и мелкие фермерские хозяйства, индивидуальные предприниматели. В селе есть детский сад «Буратино» на 100 мест, участковая больница, клуб, библиотека. На базе школы работает филиал Детско-юношеской спортивной школы: секции футбол, волейбол.

Среди социума высок уровень безработицы. Многие жители ездят на работу за пределы своего населённого пункта.

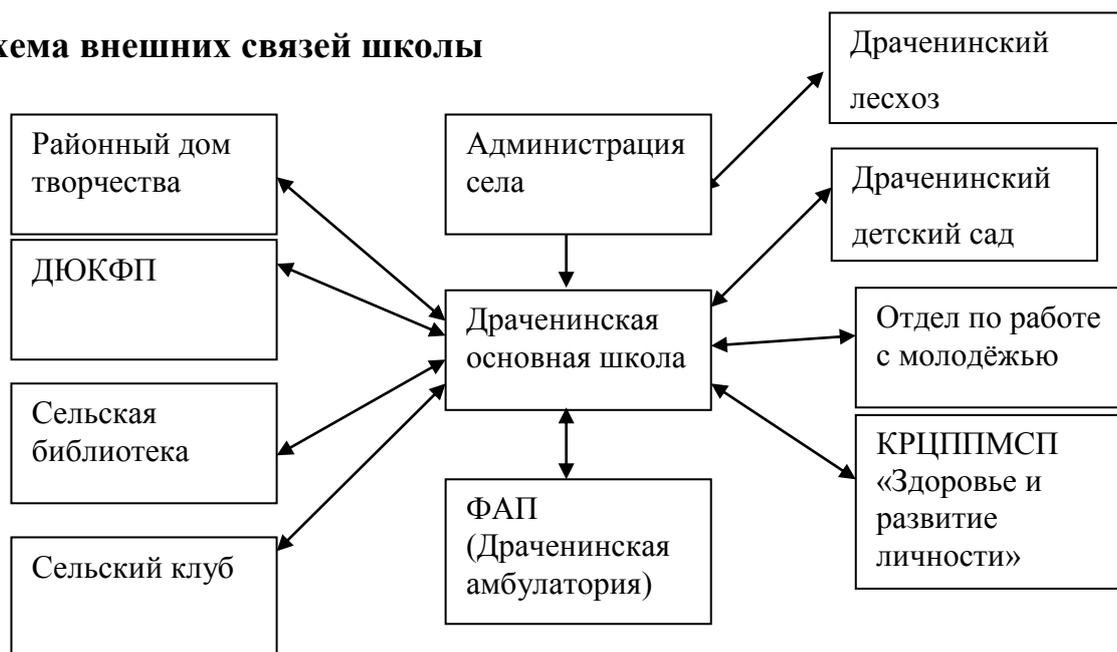
Социальный паспорт школы

Содержание	Учебный год			
	2021-2022	2022-2023	2023-2024	2024-2025
Полная семья	70,5%	69%	62,4%	57,8
Неполная семья	30,5 %	31%	37,6%	17,9
Опекунство, приемная семья	6,3%	6,3%	7,5%	3,13
Многодетная семья	42 %	45%	33%	19,7
Неблагополучная семья	9%	9%	1,5%	1,3

Руководители и педагоги направляют свои усилия на то, чтобы воспитательная работа с детьми была совместным делом школы и социокультурных учреждений села.

Школа превращается в многофункциональную основу общественной жизни села, оказывая образовательную поддержку его жителям, выполняя функции культурного центра и занимаясь социальной реабилитацией детей из неблагополучных семей.

Схема внешних связей школы



Примерами социально ориентированных дел являются: организация оздоровительного отдыха учащихся, социальные акции по оказанию помощи детского лесного питомника, разновозрастных отрядов по месту жительства.

Важнейшим составляющим является процесс взаимодействия семьи и школы, направленный на активное включение родителей в учебно-воспитательный процесс, во внеурочную досуговую деятельность.

Большое внимание в школе уделяется экологическому и патриотическому воспитанию, которое обладает возможностью целенаправленной, координированной и системной передачи знаний. Накоплен положительный опыт работы по экологическому воспитанию учащихся, совместной деятельности педагогов школы и родителей, сложилась система дополнительного образования на базе школы.

5. Цели и задачи программы

Основная цель программы: создание условий для эффективного оздоровления и воспитания детей, обеспечения разнообразного по форме и содержанию отдыха детей.

Задачи:

1. Формирование у учащихся чувства гордости за героическое прошлое своей Родины.
2. Профилактика детской и подростковой безнадзорности и правонарушений среди детей в летний период.
3. Сокращение детского и подросткового травматизма.
4. Оздоровление детей и профилактика детских заболеваний.

6.Содержание Программы

Программа летнего оздоровительного отдыха детей «Лето – 2025» включает в себя следующие основные направления:

1. Разновозрастные отряды при ДК.

Цель работы РВО: развитие творческих способностей личности в условиях дружеской, комфортной атмосферы, союза детей и взрослых.

Для этого используются следующие подходы:

- РВО формируется исключительно на принципах добровольности. Разновозрастный принцип позволяет объединить интересы десяти- и шестнадцатилетних, поскольку творческие задачи легче всего решать совместно, объединенными усилиями ребят всех возрастов.
- налицо воспитательное влияние старших на младших, т.к. младшие проходят процесс обучения значительно быстрее и качественнее под руководством старших ребят.
- принципы равноправия и творчества благотворно способствуют внутреннему раскрепощению ребят в отрядах, поскольку устоявшиеся формы, традиционность и формализм совершенно не присущи отрядному движению.

В результате работы РВО:

- созданы органы самоуправления (совет командиров, совет дела, совет лидеров, творческие советы);
- изменены взаимоотношения учеников и учителей (сотворчество, особые отношения на основе доверия);

изменена позиция учеников и учителей (учитель – старший друг, помощник, советчик, ученик – самоопределяющаяся личность).

Цели и задачи работы полеводческих звеньев на пришкольном учебно-опытном участке:

- воспитание интереса к агробиологическим знаниям;

- применение знаний, полученных на уроках, в практической деятельности;
- воспитание у учащихся интереса к природе;
- наблюдение явлений природы, жизни растений,
- воспитание интереса к науке,
- приобщение детей к труду
- познание оптимальных условий жизни и развития живых организмов через наблюдения и опыты.

Практической целью работы учащихся на пришкольном участке является:

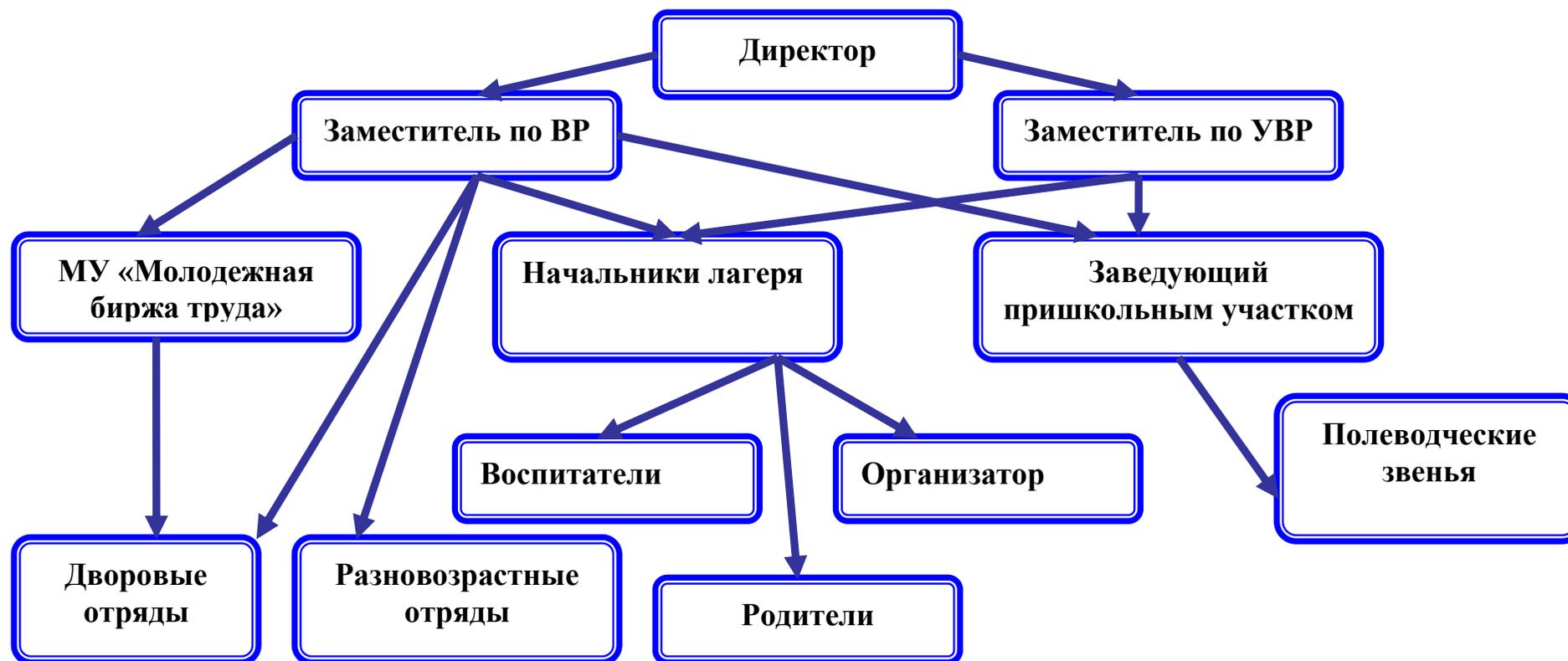
- обеспечение школьной столовой необходимым количеством овощей;
- приготовление раздаточного материала для уроков биологии.
- проведение сельскохозяйственных опытов в соответствии с программами трудового обучения, природоведения, биологии,

2. Летний лагерь дневного пребывания на базе ОУ.

Это направление реализуется по программе летнего оздоровительного лагеря с дневным пребыванием «Родничок», которая является составляющей частью Программы летнего оздоровительного отдыха детей «Лето – 2025».

(Приложение 1)

7. Схема управления программой



8. Участники программы

Участниками программ являются все учащиеся МБОУ, в возрасте от 7 до 16 лет.

Категория участников	Количество участников
Всего детей, принимающих участие в летней оздоровительной кампании	138/100%
Дети-инвалиды	1/0,7 %
Дети, стоящие на ВШК	1/ 0,7%
Дети, стоящие на учете в КДН	0/0 %
Дети из семей, находящихся в социально-опасном положении	5/3,6 %
Дети из приемных и опекаемых семей	9/6,5 %
Дети из малообеспеченных семей	5/3,6%

9. Кадровое обеспечение

№ п/п.	ФИО	Должность на период летней кампании	Образование
1.	Конюкова Елена Васильевна	Директор МБОУ	Высшее
2	Туманова Ирина Леонидовна	Заместитель директора по УВР	Высшее
3	Сафонова Юлия Алексеевна	Заместитель директора по воспитательной работе	Высшее
4	Бондарева Лариса Владимировна	Начальник лагеря с дневным пребыванием на базе МБОУ	Высшее
5	Кашлева	Воспитатель лагеря с дневным	Высшее

	Наталья Николаевна	пребыванием на базе МБОУ	
6	Скорюпина Гавгар Гильмановна	Воспитатель лагеря с дневным пребыванием на базе МБОУ	Высшее
7	Туманова Юлия Анатольевна	Воспитатель лагеря с дневным пребыванием на базе МБОУ Куратор программы «Лесовичок»	Высшее
8	Ертышенко Оксана Антоновна	Воспитатель лагеря с дневным пребыванием на базе МБОУ	Высшее
9	Семина Валентина Эдуардовна	Воспитатель лагеря с дневным пребыванием на базе МБОУ	Высшее
10	Заглядина Мария Алексеевна	Воспитатель лагеря с дневным пребыванием на базе МБОУ	Высшее
11	Федько Ольга Леонидовна	Воспитатель лагеря с дневным пребыванием на базе МБОУ	Высшее
12	Федотова Галина Юрьевна	Воспитатель лагеря с дневным пребыванием на базе МБОУ	Высшее
13	Серебряк Владимир Николаевич	Воспитатель лагеря с дневным пребыванием на базе МБОУ	Высшее

Так же в реализации программы участвуют:

- социальный педагог;
- работники сельского ДК;
- работники сельской библиотеки;
- медицинский работник.

Подбор и расстановка кадров осуществляется администрацией школы. Все участники летней кампании проводят работу по плану. Педагоги несут ответственность за жизнь и здоровье детей, выполнение учебно-воспитательного плана.

10. Материально-техническое обеспечение

Для реализации программы в МБОУ имеется следующее материально-техническое обеспечение:

10. 1. Оборудование:

- проектор;
- компьютерный класс;
- телевизоры;
- Интерактивные комплексы;
- настольные игры;
- канцелярские принадлежности;
- спортивный инвентарь;
- материалы для оформления и творчества детей;
- призы и награды для стимулирования.

10. 2. Методическое обеспечение.

- наличие программы лагеря, планов работы отрядов, плана-сетки;
- должностные инструкции всех участников процесса;
- проведение установочного семинара для всех работающих в течение лагерной смены;
- подбор методических разработок в соответствии с планом работы;
- проведение ежедневных планёрок;
- разработка системы отслеживания результатов и подведения итогов.

При выполнении программы используются следующие методики:

- творческие мастерские, игровые методики, методы социализации;
- формы работы: индивидуальные, коллективные, групповые;
- формы проведения занятий: конкурсы, деловые игры, сюжетные игры, игры на сплочение коллектива, викторины, концерт, эстафеты, инсценировка;
- методы коллективной деятельности, беседы, наблюдения.

10.3. Педагогические условия.

- отбор педагогических средств с учетом возрастных и индивидуальных особенностей, способствующих успешной самореализации детей;
- организация различных видов деятельности;
- добровольность включения детей в организацию жизни лагеря;
- создание ситуации успеха;
- систематическое информирование о результатах прожитого дня;
- организация различных видов стимулирования.

11. План-сетка реализации основных мероприятий программы

№ п/п	Запланированное мероприятие	Сроки реализации, количество смен, сезонов	Планируемое количество участников
1.	Разновозрастные отряды при домах культуры Драченинский ДК Худяшовский ДК Трекинский ДК	Июнь, Июль, Август 1 сезон 1 сезон 1 сезон	20 уч-ся 20 уч-ся 15 уч-ся
2.	Полеводческие звенья, питомник «Лесовичок»	Май – Август	40 уч-ся
3.	Отдых родителей с детьми, семейный отдых, поездки с родителями	В течение лета	25 уч-ся
4.	Летний лагерь дневного пребывания на базе ОУ	1 сезон – 15 дней	50 уч-ся
5.	Экскурсии, конкурсы, походы	Во время 1 сезона летней площадки	110 уч-ся

12. Предполагаемые конечные результаты программы

В результате осуществления Программы ожидается:

- укрепление здоровья воспитанников;
- развитие творческой активности каждого ребенка;
- снижение уровня правонарушений среди учащихся;

13. Система оценки качества реализации программы

Для отслеживания результативности программы будут использованы следующие методы:

1. Наблюдение за поведением детей во время игр, позволяющее выявить лидерские качества, уровень коммуникативности;
2. Анализ участия отряда в общелагерных творческих делах, уровня активности и достижений;
3. В конце смены будет подготовлен аналитический отчет о результатах реализации программы, подготовлены фото и видео материалы.

13.1 Критерии оценки результативности реализации программы

1. Использование новых методик и технологий по привитию детям навыков здорового образа жизни;
2. Привлечение родителей и социальных партнеров к реализации программы смены;
3. Использование различных форм организации детского самоуправления;
4. Удовлетворенность детей и родителей результатами процесса летне-оздоровительной работы.

13.2 Мониторинг отслеживания эффективности деятельности по программе

- Задачи
- Критерии
- Способы отслеживания
- Формирование благоприятной психологической среды общения со сверстниками, социализации; развитие коммуникативных навыков поведения в коллективе.
- Педагогическое наблюдение, индивидуальные беседы педагогов с детьми, анкетирование.
- Степень вовлеченности детей в творческую деятельность; активность детей в творческих делах лагеря.
- Отслеживание количества детей, участвующих в коллективных делах.
- Привитие навыков здорового образа жизни, организация физической активности детей

14.Список использованной литературы

- a. http://www.ucheba.com/met_rus/k_summer_rest/pobeda.htm
- b. <http://school11-ksl.edusite.ru/p218aa1.html>
- c. <http://www.kremlin.ru/acts/news>
- d. <http://infourok.ru/programma-letnego-ozdorovitel'nogo-lagerya-pri-shkole-romashka-266216.html>
- e. Афанасьев С.П., Коморин С.В. - Что делать с детьми в загородном лагере, - М.: 2009 г.
- f. Оздоровление и занятость детей в период каникул // Нормативные документы образовательного учреждения. - 2007.- №12.-С.16-69.
- g. Соколова Н. В. Лето, каникулы – путь к успеху: сборник программ и игр для детей и подростков в условиях детского оздоровительного лагеря, - О.: «Детство», 2009 г.

Приложения

Приложение 1. Программа летнего оздоровительного лагеря с дневным пребыванием детей «Родничок»

Приложение 1
к программе «Лето – 2025»

Управление образования
Администрации Ленинск-Кузнецкого муниципального округа
Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Драченинская основная общеобразовательная школа»

Утверждаю _____
Директор МБОУ «Драчёнинская ООШ»
Конюкова Е.В.
приказ №
от

**Программа – игра «Дороги Великой Победы» профильного лагеря с
дневным пребыванием детей
МБОУ «Драченинская ООШ»**

**Для учащихся 1-6 классов
Срок реализации программы – 1 год**

Ленинск-Кузнецкий МО
2025

1. Пояснительная записка.

Летний отдых – это не просто прекращение учебной деятельности ребенка. Это активная пора его социализации, продолжение образования. Именно поэтому обеспечение занятости школьников в период летних каникул является приоритетным направлением государственной политики в области образования детей и подростков.

Ежегодно для учащихся проводится оздоровительная смена в летнем оздоровительном лагере дневного пребывания «Солнышко», который функционирует при МБОУ «Драченинская ООШ». В нем отдыхают учащиеся школы с 7 до 16 лет.

Обязательным является вовлечение в лагерь трудных детей, детей из приемных и опекаемых семей, ребят из многодетных и малообеспеченных семей, семей, стоящих на учете в КДН и ЗП.

Над реализацией программы летнего оздоровительного лагеря с дневным пребыванием ежегодно работает педагогический коллектив.

Основной целью лагеря с дневным пребыванием «Солнышко» является: создание условий для качественного отдыха и оздоровления детей и подростков, создание педагогической воспитательной среды, способствующей раскрытию и развитию интеллектуального, физического, творческого потенциала детей. Каждый год тематическое содержание программы летнего лагеря обновляется и корректируется в связи с актуальными стратегиями действий.

В нынешнем году в связи с Указом Президента Российской Федерации от 16.01.2025 №28 «О проведении в Российской Федерации **Года защитника Отечества**».

Данная профильная смена призвана реализовать следующие задачи:

-добиться увеличения количества школьников, охваченных организованными формами отдыха и занятости;

- создать благоприятные условия для укрепления здоровья и развития творческих способностей, учащихся во время летних каникул;
- организовать отдых и занятость детей «социально незащищенных категорий»;
- обеспечить предупреждение детского дорожно-транспортного травматизма в летний период через систему мероприятий в рамках, организуемых летним оздоровительным лагерем.

Данная программа позволит реализовать два важных момента:

- 1. дать возможность любому участнику Программы во время сюжетно-ролевой игры попробовать себя в разных ролях;
- 2. определить наиболее активных, инициативных участников Программы, которые смогут самостоятельно подготовить и поставить спектакль. Оба этих момента помогут ребенку самоутвердиться, проявив себя в конкурентной борьбе; научиться проектировать собственную деятельность, ставя цели, определяя способы их достижения; адаптироваться в разных коллективах, которые будут создаваться в течение смены.

Реализация данной программы призвана обеспечить:

- увеличение количества школьников, охваченных организованными формами отдыха и занятости;
- организацию отдыха и занятости детей, в том числе из социально незащищенных категорий семей;
- активное участие школьников, посещавших оздоровительный лагерь дневного пребывания в построении своей пространственно-предметной среды;
- уменьшение процента детей – участников школьной площадки, имеющих проблемы в общении со сверстниками.

Актуальность программы.

Организация летнего отдыха – один из важных аспектов образовательной деятельности. Организованная деятельность детей в летний период позволяет сделать педагогический процесс непрерывным в течение всего года. Во время летних каникул происходит разрядка накопившейся за год напряженности, восстановление израсходованных сил, здоровья, развитие творческого потенциала.

Ну, где ещё школьник почувствует себя раскрепощённым, свободным, независимым как не в период летних каникул, на школьных площадках, в лагерях?!

Действительно, нигде так не раскрывается ребёнок, как в играх, в общении. Здесь, кроме удовлетворения личных интересов, ребёнок сам не подозревая, развивает свои физические и моральные качества, учится дружить, сопереживать, идти на помощь без оглядки, учиться побеждать и проигрывать. Нужно только правильно его настроить, не отталкивать, не отворачиваться от него, как неперспективного.

В детском оздоровительном лагере главное – не система дел, не мероприятия, а ребёнок в деле, его поступки, его отношение к делу, к друзьям по отряду, к взрослым людям.

Содержанием летнего досуга должен стать активно организованный отдых детей, способствующий снятию физического и психологического напряжения детского организма.

Данная программа призвана помочь семье восстановить здоровье каждого конкретного ребенка через комплекс оздоровительных мероприятий и организацию экскурсионной и досуговой деятельности. По своей направленности программа является комплексной, т.е. включает в себя разноплановую деятельность, объединяет различные направления оздоровления, отдыха и воспитания детей в условиях лагеря досуга и отдыха.

Этот год объявлен годом культурного наследия народов России, поэтому программа включает в себя не только оздоровительные, воспитательные, досуговые функции, а также познавательные.

Данная программа носит кратковременный характер, рассчитана на 1 сезон по 15 дней. Мероприятия каждого сезона реализуются в соответствии с календарно-тематическим планированием. Все мероприятия призваны работать на достижение поставленных задач профильной смены.

Каждый сезон разделяется по периодам:

- первый период – организационный (один-два дня);
- второй – основной период (одиннадцать-тринадцать дней);
- третий – итоговый (один-два дня).

Периоды связаны с психологическим настроем детей на определенные взаимоотношения и определенные виды деятельности.

Итоги проведения каждой смены фиксируются в дневниках, которые ведутся отрядами на протяжении всей смены.

Формы работы с детьми

- мастер-классы;
- экскурсии;
- научно-практическая конференция;
- конкурсы;
- выставки проектов;
- выставки рисунков, поделок;
- викторины.

Принципы организации летнего отдыха и занятости школьников:

- принцип природосообразности – учет возрастных особенностей, половых различий, индивидуальных потребностей при определении форм летнего отдыха;

- принцип успеха и поддержки – создание условий добровольности и выбора - предоставление ребенку возможности выбора формы летнего отдыха и занятости, исходя из его личных потребностей и интересов, в соответствии с собственным желанием;
- принцип максимизации ресурсов означает, что в ходе подготовки и реализации программы будут использованы все возможности (материально-технические, кадровые, финансовые, психолого-педагогические и др.) для наиболее успешного (оптимального) решения поставленных задач).

Приоритетные ценностные ориентиры могут быть достигнуты при соблюдении следующих условий:

- обеспечение разнообразия различных видов деятельности в ходе функционирования деятельности оздоровительного лагеря;
- организация социально-значимой деятельности, благоприятствующей обогащению личного ценностного опыта ребенка и его социализации;
- обеспечение безопасности жизнедеятельности участников летнего оздоровительного лагеря;
- поддержка творчества и инициативы детей и подростков;
- развитие самостоятельности, самоуправленческих умений воспитанников.

Ведущими ценностями в условиях организации отдыха и занятости детей и подростков в летний период являются:

- физическое оздоровление школьников;
- сохранение и укрепление эмоционально-психологического здоровья воспитанников;
- развитие интеллектуальной сферы, творческого потенциала детей и подростков;

- содействие социализации учеников через организацию и проведение социальных проб.

Прогнозируемый результат:

- сохранение и увеличение количества школьников, охваченных организованными формами труда и отдыха на уровне не ниже 2024 года;
- увеличение процента охвата учащихся группы риска организованными формами занятости;
- обеспечение безопасности жизни и здоровья детей и подростков в ходе реализации программы;

2. Паспорт программы

Основания для разработки программы	<ul style="list-style-type: none"> – закон РФ «Об образовании»; – конвенция о правах ребенка; – постановления главы муниципального района «Об организации отдыха, оздоровления и занятости детей» – программа формирования у школьников экологической культуры, ценностей здорового и безопасного образа жизни МБОУ «Драченинская ООШ» – Указ Президента РФ от 16.01.2025 №28 «О проведении в Российской Федерации Года защитника Отечества» – события на Украине на 2025 год
Заказчик программы	Управление образования администрации Ленинск-Кузнецкого муниципального округа
Цель программы	Организация отдыха и оздоровления учащихся школы в летний период
Основные задачи	<ul style="list-style-type: none"> – создать благоприятные условия для укрепления здоровья и развития творческих способностей,

<p>программы</p>	<p>учащихся во время летних каникул;</p> <ul style="list-style-type: none"> – организовать отдых и занятость детей «социально незащищенных категорий»; – воспитывать любовь к родному краю, сохранение и передачу традиций своих отцов из поколения в поколение; – формировать практические умения по изучению, оценке и улучшению состояния окружающей среды; – обеспечить предупреждение детского дорожно-транспортного травматизма в летний период через систему мероприятий в рамках, организуемых летним оздоровительным лагерем.
<p>Перечень основных мероприятий программы</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Создание оптимальных условий для организации отдыха и оздоровления, учащихся школы. 2. Обновление содержания и форм работы по организации летнего лагеря с дневным пребыванием при школе. 3. Совершенствование уровня кадрового обеспечения и деятельности летнего лагеря при школе. 4. Научно-методическое обеспечение. 5. Оздоровление детей и профилактика заболеваний.
<p>Ожидаемые результаты реализации Программы</p>	<ul style="list-style-type: none"> – сохранение и увеличение количества школьников, охваченных организованными формами труда и отдыха на уровне не ниже 2024 года; – обеспечение непрерывности процесса обучения и воспитания; – увеличение процента охвата учащихся группы риска организованными формами занятости; – сведение до минимума возможности совершения детьми правонарушений в летний период;

	<ul style="list-style-type: none"> – уменьшение процента детей, участников детской площадки, имеющих проблемы в общении со сверстниками. – обеспечение безопасности жизни и здоровья детей и подростков в ходе реализации программы;
Система организации контроля над исполнением программы	<p>Контроль над исполнением программы осуществляется начальником лагеря.</p> <p>Отчётность:</p> <ul style="list-style-type: none"> • отчеты для заместителя директора по ВР по окончании лагерной смены; • заполнение табеля посещаемости – для материального отдела УО; • аналитическая справка по итогам реализации программы летнего лагеря для отчета по итогам летней кампании.

3. Распорядок дня в лагере с дневным пребыванием

8.30 – 09.00 – сбор детей, утренняя зарядка

09.00 – 09.15 – линейка, поднятие флага РФ (открытие смены)

09.15 – 10.00 – завтрак

10.00 – 12.00 – работа по плану отрядов, общественно полезный труд

12.00 – 13.30 мероприятия, оздоровительные процедуры

13.00 – 14.00 – обед

14.00 – 14.30 – свободное время

14.30 – спуск флага РФ (закрытие смены), уход домой

Содержание программы

За одну смену летнего лагеря будет реализована программа-игра «Дороги Великой Победы», которая представляет собой непрерывный поиск вариантов, позволяющих ребенку расширить пространство внешнего взаимодействия в среде пришкольного оздоровительного лагеря; а взрослому, педагогу, понять и яснее увидеть проблемы детей сегодняшнего дня и помочь каждому ребенку – участнику программы в решении его проблем. Реализовываться данная программа будет в виде тематической игры: путешествие по пунктам назначения – «Дороги Великой Победы».

В рамках программы действует «Дорожный словарь»:

- Гарнизон – летний лагерь «Родничок».
- Экипаж – отряд с названием, девизом, речевкой, символикой.
- Члены экипажа – воспитанники отрядов.
- Командир экипажа – воспитатель отряда.
- Маршрут экипажа – маршрутный лист каждого экипажа.
- Казарма – игровая комната экипажа.
- Вездеход – «транспорт» каждого экипажа, на котором будет осуществляться путешествие по Дорогам Победы.
- Штаб командиров – совет воспитателей отрядов.
- Главнокомандующий – начальник лагеря.
- Полевая медсестра – медицинский работник.
- Лазарет – медицинский кабинет.
- Штаб-квартира – место встречи командиров для обсуждения планов и действий.
- Площадь парадов – место проведения массовых мероприятий.
- Полевая кухня – столовая.

На территории гарнизона воспрещается:

- предпринимать действия, ведущие к нанесению материального, физического вреда себе и окружающим;
- самостоятельно выходить за территорию гарнизона;
- находиться в местах, не предназначенных для посещения членными экипажей;
- сидеть на карнизах, подоконниках и других опасных для жизни и здоровья местах;
- наносить ущерб имуществу лагеря.

На территории гарнизона необходимо:

- соблюдать режим дня;
- выполнять указания командиров и главнокомандующего;
- выполнять правила пожарной безопасности;
- сохранять имущество гарнизона;
- иметь хорошее настроение.

Дороги Великой Победы проходят по маршруту:

1. Сборы в дорогу
2. Пункт назначения «Пик безопасности»
3. Пункт назначения «Сильные и выносливые»
4. Пункт назначения «Озеро сказок»
5. Пункт назначения «Долина искусства и творчества»
6. Пункт назначения «Родина моя»
7. Пункт назначения «Станция Россия»
8. Пункт назначения «Фабрика светофоров»
9. Пункт назначения «Литературная гостиная»
10. Пункт назначения «Заповедник природы»
11. Пункт назначения «Станция интеллекта и мудрости»
12. Пункт назначения «Здоровьеград»
13. Пункт назначения Остров потерянного клада

14. Пункт назначения «Перевал Памяти и Долга»

15. Пункт назначения «Великая Победа»

Каждый пункт маршрута – пункт назначения, в который прибывает каждый экипаж на своем вездеходе. После проведения мероприятий в каждом пункте назначения подводятся итоги. Экипажу, достойно отличившемуся во время пребывания на пункте назначения, вручается медаль «За волю к Победе!», «За Отвагу», орден «За особые заслуги», «За Победу». Экипаж, набравший за всю смену наибольшее количество орденов и медалей, получает «Знамя Победы».

**Календарно-тематическое планирование ЛОУ «Родничок» в 2025 г.
Программа-игра «Дороги Великой Победы»**

1 сезон

День	Мероприятия
Первый день. «Сборы в дорогу»	Традиционное поднятие флага РФ 1. Организационное мероприятие-собрание – обсуждение и принятие правил гарнизона; – инструктаж по организации лагерной смены; – инструктажи с членами экипажей. 2. Операция «Комфорт и уют». Обустройство лагеря. 3. Игры на знакомство «Откроем сердце друг другу». 4. Анкетирование по изучению досуговых потребностей в лагере.
Второй день. Пункт назначения «Пик Безопасности»	1. Минутка здоровья: «Друзья Мойдодыра и наше здоровье» 2. «Интересные идеи» (обсуждение плана проведения открытия лагерной смены, презентация кружков по интересам). 3. Познавательные занятия с экипажами о ПДД «Красный, желтый, зеленый», «Друзья светофора», «Так и так»,

	<p>«Машины и схемы автомобильных дорог».</p> <p>4. Экологический десант.</p> <p>5. Подготовка к празднику открытия, тренировочная эвакуация.</p>
<p>Третий день.</p> <p>Пункт назначения «Сильные и выносливые»</p>	<p>1. Минутка здоровья «Как поднять настроение?»</p> <p>2. Конкурс рисунков: «Село, в котором я живу»</p> <p>3. Экологический десант.</p> <p>4. Час интересного рассказа.</p> <p>5. Праздник «Открытие лагеря» - Конкурсная программа «Всегда готов!».</p>
<p>Четвертый день.</p> <p>Пункт назначения «Озеро сказок»</p>	<p>1. Минутка здоровья «Закаливание»</p> <p>2. Путешествие «В страну вежливых слов»</p> <p>3. Посещение кинотеатра</p> <p>4. Подвижные игры на свежем воздухе.</p> <p>5. Экологический десант.</p> <p>6. Спартакиада «Все сумеем, все преодолеем!» (РДДМ)</p>
<p>Пятый день.</p> <p>Пункт назначения «Долина искусства и творчества»</p>	<p>1. Минутка здоровья «Берегите глаза»</p> <p>2. Беседа о музыке.</p> <p>3. Конкурс маршевой песни «Победные марши», посвящённый Победе в Великой Отечественной войне. «Без срока давности».</p> <p>4. Экскурсия в парк</p> <p>5. Экологический десант.</p> <p>6. Час спокойного общения.</p>
<p>Шестой день.</p> <p>Пункт назначения «Родина моя»</p>	<p>1. Минутка здоровья «Как стать Неболейкой»</p> <p>2. Информационный час: «Флаг, герб, гимн».</p> <p>3. Конкурс рисунков на асфальте «Мир глазами детей».</p> <p>4. Викторина «В мире профессий»</p> <p>5. «Любовь к Родине» – урок о смысле жизни.</p> <p>6. Экологический десант.</p>

	7. Экскурсионный проект «Путешествие в прошлое».
Седьмой день. Пункт назначения «Станция Россия»	<ol style="list-style-type: none"> 1. Минутка здоровья «Осанка – основа красивой походки». 2. Игры на свежем воздухе. 3. Конкурс рисунков «С чего начинается Родина». «Без срока давности». 4. Музыкальный киоск «Спойте, друзья!». 5. Экологический десант. 6. Час спокойного общения.
Восьмой день. Пункт назначения «Фабрика светофоров»	<ol style="list-style-type: none"> 1. Минутка здоровья «Твой режим дня на каникулах» 2. Конкурс «Безопасное колесо» 3. «Весёлый перекрёсток». Игровая программа по правилам дорожного движения. 4. Конкурс «Правила дорожные знать каждому положено». 5. Экологический десант. 6. Подвижные игры на воздухе. 7. Час спокойного общения.
Девятый день. Пункт назначения «Литературная гостиная»	<ol style="list-style-type: none"> 1. Минутка здоровья «Путешествие в страну Витамицию» 2. Экскурсия в сельскую библиотеку. 3. «Лучшие друзья моей души». Обзор книг прочитанных читателями. Конкурс рисунков на асфальте «Иллюстрации к сказкам А.С. Пушкина». 4. Конкурс чтецов «Тихая моя Родина». 5. Создание листовок и газет на тему «Все профессии нужны, все профессии важны». 6. Экологический десант. 7. Час спокойного общения.
Десятый день. Пункт назначения «Заповедник	<ol style="list-style-type: none"> 1. Минутка здоровья «Как правильно ухаживать за зубами» 2. Подвижные игры на свежем воздухе. 3. Беседы «Природа родного края. Знай, люби, береги».

природы »	<p>4. Экологический урок «Что такое экология или как спасти природу?»</p> <p>5. Викторина «Чудеса природы»</p> <p>6. Экологический десант.</p> <p>7. Час спокойного общения.</p>
<p>Одиннадцатый день.</p> <p>Пункт назначения «Станция интеллекта и мудрости»</p>	<p>1. Минутка здоровья «Книги о здоровье».</p> <p>2. Развлекательная программа «Незнайкины друзья»</p> <p>3. Посещение бассейна.</p> <p>4. Игра-путешествие «Летняя карусель»</p> <p>5. Подвижные игры на свежем воздухе.</p> <p>6. Экологический десант.</p> <p>7. Час спокойного общения.</p>
<p>Двенадцатый день.</p> <p>Пункт назначения «Здоровьеград»</p>	<p>1. Минутка здоровья «Гигиена в доме»</p> <p>2. Игровая программа «Чемпионат неожиданностей»</p> <p>3. Игра по станциям «Здоровым быть!»</p> <p>4. Беседы о профилактике вредных привычек.</p> <p>5. Выпуск листовок о ЗОЖ.</p> <p>6. Час спокойного общения.</p> <p>7. Экологический десант.</p>
<p>Тринадцатый день.</p> <p>Пункт назначения «Остров потерянного клада»</p>	<p>1. Минутка здоровья «Как ухаживать за кожей лица и рук»</p> <p>2. «Культурные ценности» – экскурсия в районный краеведческий музей.</p> <p>3. «В поисках сокровищ» – игра-путешествие.</p> <p>4. Экологический десант.</p> <p>5. Час спокойного общения.</p> <p>6. Подвижные игры на свежем воздухе.</p>
<p>Четырнадцатый день.</p> <p>Пункт назначения</p>	<p>1. Минутка здоровья «Зеленая аптечка»</p> <p>2. «Весёлые старты»</p> <p>3. Спортивные соревнования среди экипажей. (РДДМ)</p>

«Перевал Памяти и Долга»	4. Военно-полевая игра «Зарница» 5. Патриотический урок «А завтра была война...» Без срока давности. 6. Экологический десант. 7. Час спокойного общения (чтение книг, игры).
Пятнадцатый день. Пункт назначения «Великая Победа»	1. Минутка здоровья «Мой рост и мой вес». 2. Игры на свежем воздухе. 3. Подготовка к празднику закрытия смены. 4. Праздничный обед. 5. Праздник закрытия лагерной смены. Спуск флага РФ 6. Итоговая линейка

Приложение 2. Анкеты для учащихся и родителей

Анкета для учащихся (в начале смены)

Мы снова вместе! Для того чтобы сделать жизнь в нашем лагере более интересной, мы

просим тебя ответить на некоторые вопросы:

- Твои первые впечатления от лагеря?
- Что ты ждешь от лагеря?
- Есть ли у тебя идеи, как сделать жизнь в нашем лагере интересной и радостной для всех?
- В каких делах ты хочешь участвовать?
- Что тебе нравится делать?
- Хочешь ли ты чему-нибудь научиться или научить других?
- Кто твои друзья в лагере?
- Пожалуйста, закончи предложения (фразы):

Я пришел в лагерь потому,
что _____

Я не хочу,
чтобы _____

Я хочу, чтобы

Я боюсь, что

Пожалуйста, напиши также свои фамилию и имя

Анкета для учащихся (последний день смены):

Близится к концу время нашей встречи. Подводя ее итоги, мы хотим задать тебе некоторые вопросы. Надеемся на помощь и понимание.

– Что было самым важным в этот период для тебя?

В этом лагере _____ В твоей
семье _____

В отношениях между людьми

– Что ты запомнил больше всего?

– Переживал ли ты здесь такие состояния?: / Творчество/ Полет фантазии/Одиночество/

Уверенность в себе/ /“Меня не поняли”/“Я нужен!”/ Счастье/ Скука (подчеркни)

– Что нового ты узнал?

– Можно ли сказать, что ты чему-то научился в лагере? Кому и за что ты бы хотел (мог)

бы сказать “спасибо”

– СПАСИБО!

за _____ (КОМУ?) _____

– СПАСИБО!

за _____ (КОМУ?) _____

– СПАСИБО!

за _____ (КОМУ?) _____

– Закончи предложения: Я рад, что

Мне жаль, что

Я
надеюсь, что _____

Твое _____ имя, _____ фамилия

Анкета для родителей

Ваш ребенок рассказывает про ЛОЛ? Да___ Нет___ Если ребенок рассказывает дома про лагерь, уточняется что конкретно рассказывает ребенок. Если ответ нет уточняется почему ребенок не рассказывает.

Вашему ребенку нравится в лагере? Если ответ: «да», уточняется, что нравится: педагоги, мероприятия, питание, экскурсии, отношения между детьми, отношения между мальчиками и девочками, отношения с педагогом.

Если ответ : «нет», уточняется, что не нравится: педагоги, мероприятия, питание, экскурсии, отношения между детьми, отношения между мальчиками и девочками отношении с педагогом

Вы хотели бы, чтобы в следующем году Ваш ребенок отдыхал в ЛОЛ?

Уточняется ответ «да», и ответ «нет»

Что, на Ваш взгляд, нужно улучшить в работе ЛОЛ?

Приложение 3. Сценарии мероприятий

Сценарий праздника «День семьи, любви и верности»

Рекомендуемый возраст детей: 7 - 10 года.

Цель проведения мероприятия: развитие творческих способностей воспитанников, создание условий для их самовыражения; воспитание уважительного отношения к сверстникам и взрослым.

Задачи мероприятия:

1. *Развивающие:* развитие толерантности, логического мышления, творческого воображения, ловкости и находчивости;
2. *Образовательные:* формирование художественных и актерских способностей, расширение кругозора воспитанников;
3. *Воспитательные:* воспитание взаимоуважения.

Ход мероприятия

1 Ведущий: Солнце встало, день настал,
Праздник утром рано встал,
И пошел гулять по свету,
Обгоняя всю планету.

2 Ведущий: К нам он тоже забежал,
Счастья, радость всем раздал,
Ведь мы вместе , ты да

Все вместе: Очень дружная семья.

1 Ведущий: С начала времен на Руси символом верности считаются - лебеди, а символом любви стала ромашка. Цветок русских полей и любви. На ней раньше гадали, любит не любит .Поэтому ромашка считается символом этого праздника.

2 Ведущий: Говорят, что наше счастье зависит от нас самих. Так, давайте жить дружно , любить своих родителей и помогать им.

1 Ведущий: Нас ждет веселая игра, а называется она "Всеи семьей на день рождения". И я приглашаю две команды по 3 человека: мама, папа и ребенок. *(Папы одеваю галстук, садятся в машину и едут на рынок за цветами, возвращаются за мамой. Мамы надевают бусы и берут сумку, садятся к папе в машину. Они вместе едут за подарком. Возвращаются домой за ребенком, он берет игрушку и едут в гости. Чья семья скорее приедет на день рождение и позвонит в дверь, та команда и победила.)*

2 Ведущий: А сейчас игра будет "Принеси покупки".

Один ребенок читает список покупок , остальные запоминают список и по памяти собирают покупки. Победит та команда, которая не забудет все купить.

1 Ведущий: Снова будем мы играть
И на эту игру я приглашаю два человека.

Игра "Собери портрет"

А пока ребята собирают портрет я загадаю вам **загадки**:

1. Кто не в шутку, а всерьез
Нас забить научит гвоздь?
С велика упав не ныть,
И коленку расцарапав, не реветь? конечно... (Папа)

2. Кто вас дети больше любит,
Кто вас, нежно так голубит
И заботиться о вас,
Не смыкая ночью глаз? (Мама)

3. Ароматное варенье,
Пироги на угощенье,
Вкусные оладушки
У любимой ... (Бабушки)

4. Он трудился не от скуки,
У него в мозолях руки,
А теперь он стар и сед
Мой родной любимый ... (Дед)

5. Вот ведь дело-то какое...
Нас не семеро, а троя...
Папа, мамочка и я,
Но все вместе мы-... (Семья)

2 Ведущий: А теперь я предлагаю посмотреть портреты. Как же здорово у вас получилось.

1 Ведущий: Скорее, скорее
Потанцуем веселей...

Песня "Что такое доброта" Барбарики.

2 Ведущий: Приглашаю 5 мам к одной ромашке и 5 пап к другой ромашке. Игра называется "Волшебная ромашка". На нижней стороне лепестка ромашки написаны комплементы для мам: красивая, добрая, ласковая, внимательная, модная.

Для пап: сильный, смелый, отважный, надежный, храбрый.
Ваша задача красиво сделать комплимент своей половинке.

1 Ведущий: Вот и подошел к концу наш праздник, но праздничный день продолжается сегодня. Придя домой, не забудьте поздравить своих родных, пожелать им любви, здоровья и счастья.

Сценарий танцевальной программы для детей в лагере

Цель: Организация досуга детей.

Задачи:

формирование позитивных отношений между детьми, сплочение детского коллектива;

способствовать двигательной активности детей, развитию фантазии.

пропаганда здорового образа жизни.

Особые указания: Программу ведет один ведущий, в жюри три человека. Программа для детей с 3 по 7 класс, которую можно проводить в лагере досуга и отдыха на летней площадке, где присутствуют дети разных возрастов.

* * *

Ведущая:

Да здравствуют танцы разные!

Балетные и эстрадные,

Народные и классические,

Спортивные и величественные!

Быстрые и медленные,

Временем проверенные,

Старинные, современные –

Искусство танца волшебное!

Я рада приветствовать вас на нашей жаркой вечеринке! Сегодня мы увидим жаркое сражение между тремя командами. Ваше домашнее задание было придумать название своим командам, давайте познакомимся. Первая команда - _____, вторая команда - _____, третья команда - _____ !!Ура!!!! ВЫ готовы танцевать? Танцы – это не только возможность танцевального самовыражения, это прежде всего, возможность общаться и интересно проводить время в кругу единомышленников.

Единомышленники есть? Дети отвечают

Заводная музыка есть? Наш диджей говорит, что да!

Жюри есть? Жюри отвечает!(это дети и педагог по танцам)

У нас сегодня состязание не обычное, танцевальное! Всем для танцев хватит места, вместе танцевать не тесно! Извините, за промедление! Начинаем танцевальное развлечение!

Первый раунд! Вашим домашним заданием было придумать под определенную мелодию свой танец. Команды готовы? Тогда первой покажет свой танец команда... (танец)

Теперь вторая команда... прошу на сцену. (танец)

И третья команда... ваша очередь. (танец)

Все три команды показали свое домашнее задание. И жюри выставляет оценки.

Второе задание первого раунда. Сейчас вы все будете повторять

танцевальные движения за нашим чудо мастером, специалистом на все руки – ноги – тело – голова, вашим любимым педагогом Остальное жюри смотрит и выставляет свои оценки.

Команда.... Прошу вас (танец)

Команда..... теперь ваша очередь (танец)

Команда.... выходите на танцевальную площадку (танец)

Жюри готово и выставляет свои оценки.

Второй раунд. Что вы знаете о танцах. Сейчас я буду задавать вопросы, ответы вы пишете на своих листочках, у вас даже есть ответы, вам нужно выбрать правильный, после того, как посоветуетесь. Затем жюри проверяет и выставляет свои результаты.

1. Как называют учителя танцев? (Танцмейстер)
 2. Какой танец признан «королем» танцев? (Вальс)
 3. Какого композитора называли «королем вальса»? (И. Штрауса)
 4. Чей это старинный танец — «Полька»? (Чехия)
 5. Чей танец «Шейк» и как переводится его название? (Английский, «трястись», суть его такова: подражать поведению знаменитых «Битлз».)
 6. Чей танец «Мазурка»? (Танец польских наездников.)
 7. Как называется польский танец, название которого образовано от названия города, в котором его придумали? В прошлом танец был очень популярен в России. («Краковяк»)
 8. Народным танцем какой страны является «Гопак»? (Украины)
 9. Какого из перечисленных танцев на самом деле не существует: «Мамба», «Папамба», «Самба»? («Папамба»)
 10. Что такое шлягер? (Танец, имеющий в данный момент популярность.)
 11. Назовите американские танцы. («Буги-вуги», «твист», рок-н-ролл.)
- Все вопросы закончились, сдавайте свои листочки. Жюри проверит, как настоящие учителя ваши ошибки. А пока они проверяют, мы с вами тоже проверим правильно ли вы ответили, итак на первый вопрос....
Жюри готовы. Объявите, пожалуйста, правильные ответы у команд.

(Жюри объявляет ответы)

Ведущая: И побеждает команда ...

Второе задание во 2 раунде. Танец - это грация, Танец - это красота, а в какой мере наши команды музыкальные и танцевальные, мы сейчас проверим. Ваша задача станцевать танец под ту музыку, какая будет звучать. Каждая команда танцует одновременно располагаясь в одну линию ,вы здесь, команда.. здесь, а команда ...тут, чтобы жюри вас всех видело.
(Звучат полька, вальс, твист, ламбада, рок – н – ролл, барыня)

Ведущая: Великолепно, а теперь можете передохнуть и узнать результаты жюри.

(жюри оценили)

Объявляю третий раунд!

Танцевальный баттл – это команда против команды. Сейчас будут звучать

популярные композиции для каждой команды. Вы выбираете одного своего участника, которые встает перед вами, и повторяете за ним движения, жюри оценивает на сколько вы хорошо повторяете, насколько вы энергичны и зажигательны. Участников нужно постоянно менять. Первая композиция для 1 команды, выбирайте игрока и танцуйте. Вторая композиция для второй команды, выбирайте одного участника и повторяйте движения. Третья композиция для третьей команды, выбирайте участника и танцуйте. (и так раза по три каждая команда танцует)

Пока наше жюри совещается, *у нас второе задание*, и здесь без жюри мы можем справиться сами.

В каждой команде...человек. Сейчас я разделю вас на 2 команды, да, не удивляйтесь, теперь каждый будет играть за свою одну команду, он может дать шанс команде победить, ну или проиграть. В одну команду встает ... человек из ..команды, столько то из ... и столько то из В другую(точно так же)(все три команды практически поровну встают в 2 круга, во внутренний круг одинаковое количество игроков из каждой команды, во внешний не важно, но на один больше, если не получается ведущий встает с ними)

Ваша задача сейчас ходить по кругу, внутренний в одну сторону, внешний в другую, как только музыка закончится, я назову рука к руке, например, вы должны скорее найти пару, не обязательно из своей команды, можно хоть кого и встаете рука к руке. А кому пары не хватит, из внешнего круга всегда не будет кому то хватать пары, тот получает один жетон, и в финале игры, у кого больше жетонов, та команда и проиграет. Поэтому вам нужно как можно скорее найти себе пару. Еще раз повторяю - человека из любой команды. Вам все понятно? Тогда начинаем (проходит игра)

Ведущая: Посчитаем жетоны. И по результатам конкурса, побеждает команда.... потому что у нее было меньше всего жетонов. Аплодисменты! Наше жюри готово? Выносите решение за танцевальный батл. И общее решение.

Ведущая: Поздравляем команду.... Естественно команда.... и команда... вы были великолепны и сногшибательны! Ваши призы! Наш конкурс подошел к концу, я надеюсь, что сегодняшней праздник принес много радости и хорошего настроения.

Если кто-то не умеет

В танце двигаться пока

Приходите к нам, научим

Танцевать наверни-ка.

Полька, вальс, кадрили и танго

Русский, плавный хоровод

Приходите и танцуйте

К танцу музыка зовет!

Сценарий митинга на День памяти и скорби – 22 июня на тему «Защитникам – слава и память».

Форма работы: митинг у обелиска.

Возрастная группа: учащиеся школы, жители посёлка.

Цель: воспитания гражданских и патриотических чувств подрастающего поколения через обращение к памяти о тех воинах, кто, не жалея жизни, отстоял нашу свободу и независимость.

Задачи:

- актуализация исторической памяти школьников, формирование интереса и уважения к историческому прошлому, героическим традициям своего народа;
- воспитание детей в духе патриотизма и гражданственности.

Подготовительная работа:

- раздать слова ведущим, ученикам;
- подготовить музыку (гимн России, «Священная война», «Героям Родины», звучание метронома);
- пригласить гостей;
- написать объявление для жителей;
- приготовить свечи, цветы, венки.

Ход мероприятия

1. Сообщение о Дне памяти и скорби.

Ведущий 1: 22 июня – самый скорбный день в истории нашего Отечества - День памяти и скорби, установленный указом Президента РФ от 8 июня 1996 года. Этот день напоминает нам обо всех погибших, замученных в фашистской неволе, умерших в тылу от голода и лишений. 22 июня — день пропитанный болью, надеждой, героизмом. 22 июня 1941 года началась вторая Мировая Война, унесшая тысячи жизни, забравшая близких людей, оставившая вечный след в наших сердцах и душах. Этот день стал не просто напоминанием о случившемся, а огромной частью истории, которая не дает забыть. Мы скорбим по всем, кто ценой своей жизни выполнил святой долг, защищая в те суровые годы наше Отечество. Мы должны помнить, какой ценой завоевано наше право на труд, на мирную жизнь, на счастье. Митинг, посвященный Дню памяти и скорби объявляю открытым!

2. Звучит гимн России.

Ведущий 2: Рано утром 22 июня 1941 года без объявления войны фашистская Германия напала на Советский Союз, нанеся массированный удар по военным и стратегическим объектам и многим городам. Так началась Великая Отечественная война, которая продолжалась 1418 дней и ночей, и в которой СССР потерял около 27 миллионов человек, но смог выстоять. В тяжелой кровопролитной войне советский народ внес решающий вклад в освобождение народов Европы от фашистского господства и в разгром гитлеровских войск.

3. Звучит песня А. Александрова «Священная война»

Ведущий 1: 22 июня 1941 года фашистская Германия обрушила на нашу страну страшный удар. Это смертоносная лавина, прекрасно обученных, дисциплинированных немецких солдат. Они уже захватили Европу. 190 дивизий (5,5 миллионов человек), около 5 тыс. самолетов, свыше 3 тысяч танков, изрыгающих огонь и свинец – все это двигалось на нас, на ваших дедушек и бабушек, которые были молоды так же, как мы с вами.

Нашей земле готовили печальную участь. Гитлер заявил: «Нам не достаточно разгромить русскую армию и захватить Ленинград, Москву и Кавказ. Мы должны стереть с лица земли эту страну и уничтожить ее народ».

Ведущий 2: 22 июня 1941 года - страшная дата. День, когда для миллионов жителей нашей огромной страны рухнули все планы на будущее – каникулы, экзамены, свадьбы... Вся жизнь перевернулась. Все поникло, ушло куда-то очень далеко, в прошлое, перед зловещим словом «война». Наша страна не ожидала нападения, ведь мы заключили с Германией договор о ненападении. Мы не были готовы к войне. Но уже 22 июня смерть уносила жизни людей. Уже 22 июня земля гудела под гусеницами танков, рвалась снарядами, пробивалась автоматными очередями. Начался счет – 1418 кровавых дней Великой Отечественной войны.

Ведущий 1: Вся страна поднялась на борьбу с фашистами. Встали все, кто мог держать в руках оружие, кто мог защищать Родину. Вчерашние школьники осаждали военкоматы, просились на фронт, прибавляя себе год-два. И уходили, чтобы не вернуться.

Ученик 1:

В котёл батальон боевой угодил –

Ошибка в расчетах вкралась.

Противник бомбёжкой

Как крышкой накрыл,

В живых никого не осталось...

Ведущий 2: Время все дальше уносит нас от дня начала войны. Но он никогда не сотрётся из нашей памяти, памяти грядущих поколений. Он трагичен для каждого из нас, в какое бы время мы не жили, он священен героизмом наших отцов и дедов, святостью защитников Отчизны.

Среди миллионов защитников Отечества храбро сражались за Родину и наши земляки – сыновья и дочери Зубово – Полянского района. Более 16 тысяч уроженцев земли зубовополянской несли, священный долг перед Родиной, тысячи человек героически трудились в тылу, помогая действующей армии.

Почти десять тысяч героев не вернулось с поля боя, покрыв себя немеркнувшей славой. Семьдесят восемь лет прошло с начала Великой Отечественной войны, но время никогда не сотрёт из нашей памяти скорбную дату.

Слово предоставляется Председателю совета ветеранов

Ученик 2.

Мой дедушка рассказывал

О том, какой была война,
Какими были русские солдаты,
И о враге, что сломлен был тогда.
Как наяву он помнил все атаки.
Молчал..., закрыв глаза на миг...
И плакал дедушка о неспасённом друге,
Который на глазах его погиб.
Он был, как брат, для дедушки – солдата:
По жизни вместе: школа, институт. Но вот война, и первыми ребята
Пошли на фронт, за Родину свою.
Плечом к плечу друзья сражались рядом,
Мальчишки, а в глазах видна вся жизнь.
Но тут удар – фашистская граната,
И друг собою дедушку закрыл.
Прошли года, а сердце не забыло,
Ту боль и горечь от потерь былых,
О том, как мать сыночка хоронила,
Последнего из близких и родных.
Война, ты много горя причинила,
Так много забрала ты молодых,
Но сильных духом все же не сломила.
Они нам сохранили жизнь!

Ведущий 1: Дорогие наши односельчане, ветераны! Мы, не знавшие войны, низко кланяемся вам за ваш немеркнущий подвиг, за самопожертвование, за стойкость, мужество, выносливость, веру, несгибаемость и скромность! Ваша юность была опалена жестоким огнем сражений. Мы будем помнить об этом.

Слово предоставляется жителю нашего посёлка Когда началась война, ей было семь лет.

Слово предоставляется директору школы ...

4. Акция - свеча памяти и скорби по погибшим в Великую Отечественную войну.

Ведущий 2: Сегодня - День Памяти и скорби. Каждый год 22 июня ровно в 4 часа утра в нашей стране люди зажигают миллионы свечей и несут их к мемориалам памяти. В Москве их несут к могиле Неизвестного солдата, затем - к мемориалу на Поклонной горе. В этот день приспускают флаги на государственных учреждениях, отменяют все развлекательные мероприятия. Сегодня, в день Памяти и скорби, вся страна вспоминает о самой страшной дате в истории нашей страны – о начале Великой Отечественной войны. Сейчас мы проведём акцию - свеча памяти и скорби по погибшим в Великую Отечественную войну.

Ведущие раздают зажжённые свечи в стаканчиках учащимся. В это время ученик читает стихотворение:

Ученик 3.

Зажги свечу ты в память о погибших!

Огонь святой вдруг память оживит...
И вспомнишь ты людей, так жизнь любивших...
Их только память наша воскресит!
Зажги свечу ты в память о погибших!
За тех, кто жизнь свою не пощадил.
За тех, кто пал, за них – недолюбивших,
Кто от беды и слез людей собой прикрыл.
Зажги свечу ты в память о погибших!
И пламя нашу память обожжет...
Глаза друзей вдруг, как в кино, оживших,
Рванувшихся в последний раз вперед.
И ты парней, тех павших, переживший -
Их в сердце береги – не забывай!
Зажги свечу ты в память о погибших!
В душе зажги и никогда не задувай!
Все дети, получившие свечи, идут к обелиску и ставят их.

Ученик 4:

Поклонимся великим тем годам
Тем самым командирам и бойцам.
И маршалам страны и рядовым,
Поклонимся и мертвым и живым.
Всем тем, которых забывать нельзя
Поклонимся, поклонимся, друзья!
Всем миром, всем народом, всей землёй,
Поклонимся за тот великий бой.

Ученик 5: Как горько нам стоять у обелисков,
Защитников великой той войны.
Мы головы пред вами склоняем низко –
Земной поклон вам за нашу жизнь.

Ведущий 1: В день памяти и скорби, сквозь время говорят с нами те, кто уже никогда не вернётся, не обнимет детей, внуков, друзей. Склоняя головы перед светлой памятью отцов, дедов, братьев, сестёр, родных, однополчан, освободим сердца от гнева и жестокости, вспомним, что мы сыны и дочери Великого народа, и будем достойны его! Давайте почтим память славных воинов, павших в годы Великой Отечественной войны и наших ветеранов минутой молчания.

5.Минута Молчания.

Минутой молчания почтили память славных воинов. Звучит метроном.

Ведущий 2: 22 июня – День памяти и скорби. Так пусть же наша память будет чиста и вечна о тех, кто дал нам право на жизнь, кто подарил нам

радость встречать каждый новый мирный день. Мир должен торжествовать!
Ради мира мы должны жить, творить, созидать!

...Прошла война, прошла страда,

Но боль взывает к людям:

Давайте, люди, никогда

Об этом не забудем.

Ребята! Возложите цветы к обелиску павшим воинам-освободителям!

6. Возложение венков и цветов к обелиску воинам, павшим в годы Великой Отечественной войны.

Звучит музыка «Героям Родины».

Ведущий 1: Искренняя благодарность всем, кто пришёл сегодня к обелиску, потому что этот день – святой день для всех нас. Митинг, посвященный Дню памяти и скорби объявляется закрытым.

Игра - викторина для учащихся 1-5 классов «Доброе лето»

Цель: организация досуга и отдыха учащихся в летнем лагере

Задачи: создание эмоционального радостного настроения, развитие памяти, развитие произвольного внимания, умения работать в коллективе, развитие творческих способностей

Материал: 2 солнца из ватмана, 14 бумажных лучей, мяч

Для викторины нужны 2 команды по 7 человек

Ход мероприятия

Учитель:

Сколько солнца! Сколько света!

Сколько зелени кругом!

Что же это? Это ЛЕТО,

Наконец, спешит к нам в дом.

Певчих птиц разноголосье!

Свежий запах сочных трав,

В поле спелые колосья

И грибы в тени дубрав.

Сколько вкусных сладких ягод

На поляночке в лесу!

Вот наемся я и на год

Витаминов запасу!

Накупаюсь вволю в речке, накупаюсь и в пруду.

Вволю буду загорать.

Сколько хочешь буду спать!

Сколько солнца! Сколько света!

Как прекрасен летний зной!

Вот бы сделать так, что лето

Было целый год со мной!

Учитель:

– Ребята, а вы любите лето? Чем же оно замечательно?
(дети отвечают)

1. Конкурс «Отгадай загадку»

В небе — радуга-дуга.
На грядке — ягода-нуга,
Солнцем озеро согрето:
Всех зовёт купаться...
(Лето)

Жаркий, знойный, душный день,
Даже куры ищут тень.
Началась косьба хлебов,
Время ягод и грибов.
Дни его — вершина лета,
Что, скажи, за месяц это?
(Июль)

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

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

Хочешь — В воду ты ныряй,
Хочешь — На песке играй.
Сколько замков здесь создашь!
Что это за место?
(Песчаный берег)

Ну-ка, кто из вас ответит:
Не огонь, а больно жжёт,
Не фонарь, а ярко светит,
И не пекарь, а печёт?
(Солнце)

Листья клёна пожелтели,

В страны юга улетели
Быстрокрылые стрижи.
Что за месяц, подскажи?
(Август)

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

2. Конкурс «Насекомые»

Каждая команда должна по очереди показать насекомое, а соперники узнают его. Проигрывает та команда, которая остановится первая.

3. Конкурс «Хорошо подумай»

1. Какой мост семью красками окрашен? (радуга)
2. Что можно разбить, получив за это не выговор, а благодарность? (разбить цветник, лагерь)
3. Какое государство можно носить на голове? (панама)
4. Кто носит шляпу на ноге?(гриб)
5. Самая «солнечная» фигура в геометрии? (луч)
6. Комариная ловушка (лягушка)

4. Конкурс «Летние приметы»

Учитель: А теперь узнаем, какие приметы вы знаете. Учитель называет первую половину приметы, а учащиеся заканчивают

- 1) Много мошек – готовь для ягод побольше лукошек!
- 2) Много комаров – припасай короба для грибов!
- 3) Что летом соберешь, с тем и зиму проведешь!
- 4) Если цветы вьюнка собраны в трубочку – будет дождь.
- 5) Если одуванчик не облетает, когда дунешь – будет дождь.
- 6) Если утром трава сухая – к ночи ожидай дождя
- 7) Хорошо пахнет жимолостью – к дождю
- 8) Утром трава пахнет сильнее обычного – к дождю
- 9) Воробьи веселы, подвижны, драчливы – к хорошей погоде
- 10) Если вокруг муравейника много муравьев – к хорошей погоде

5. Конкурс «Лови мяч»

Учитель: Пришло время поиграть. (Ведущий бросает игрокам команды по очереди мяч, а они должны поймать его и назвать предметы или явления, которые бывают только летом)

1. жара
2. купание в реке

3. насекомые
4. ласточки
5. роса
6. малина

6. Конкурс «Солнце»

На некотором расстоянии от команд на лежит желтый кружок. Это солнце. Каждый участник команды должен добежать до солнца и приклеить к нему луч, который лежит рядом. Выигрывает команда, первая собравшая все семь лучей.

7. Подведение итогов

Сценарий квеста для учеников 1-2 классов на школьной площадке.

Цель: организация досуга ребенка;

Задачи: воспитывать культуру поведения, чувство товарищества, взаимопомощи; развивать умение работать в команде; создавать условия для раскрытия смекалки.

Квест будет полезен учителям начальных классов, воспитателям детских садов, а также родителям. Такое увлекательное мероприятие можно организовать на дачном или дворовом участке.

Ход квеста.

Квест проводится на территории школы во время пребывания детей на летней оздоровительной площадке. Ребята получают первую записку: *«Выйдите на крыльцо школы. Поверните направо. Дойдите до угла школы и снова поверните направо. Идите прямо, никуда не сворачивая.»* Дети идут прямо. На лужайке видят надпись: **«Ура каникулы»**. На обратной стороне листа задание: *«Вспомни домашнюю птицу, название которой начинается на вторую букву прочитанной вами надписи»*

Это птица – курица. Неподалеку от второй записки дети должны отыскать курицу-игрушку. В ней третья записка: *«Отыщите мои 10 десять яиц. В них загадки. Из первых букв отгадок составь слово и получишь следующую подсказку»*.

ЗАГАДКИ спрятаны в капсулах от киндер-сюрпризов и разбросаны по траве.

Он поддержит ночи, дни.
Если очень ты устал,
На него скорей приляг. (Диван)
Серо-чёрная та птица,
Говорят, никак, певичка.
Мол, как каркать прекращает,

Птицам певчим подражает. (Ворона)
Проживает он в дупле,
А бывает, что в норе,
Лапы короткие, но ловки,
Моет всё с большой сноровкой! (Енот)

С ручейка берёт начало,
Что бы это означало?
Глубока и широка,
Средь полей течёт... (Река)
Ребята открывают все капсулы, некоторые из них пустые. В одной из капсул лежит карточка с Б, должно получиться слово «Дверь».
Учитель наводит ребят на мысль, где на территории школы может быть дверь. Имеется в виду дверь столовой. Открывают дверь, стрелочки покажут на миску с мукой, на дне которой спрятана следующая подсказка- картинка.

Найти в школьном саду улыбающуюся яблоню нарисовать улыбку и глаза на стволе яблони, там веревочка на которой приклеены листики с буквами.
Снять и распутать эту веревку, а потом сложить из букв слово «школа» .
Дети возвращаются в школу и получают призы.

Развлекательная программа для учащихся пришкольных оздоровительных лагерей "Планета детства"

Цель: Создание условий для комфортного отдыха учащихся в летний период.

Задачи: Воспитывать доброжелательное отношение друг к другу, чувство коллективизма

Развивать интерес к игровой деятельности, снижение эмоционального напряжения у учащихся

Возраст участников мероприятия: младший школьный возраст (1-4 класс)

Ведущий 1:Здравствуйтесь, ребята! Мы рады видеть вас в нашем зале. Мы приглашаем вас в удивительное путешествие в мир игр и приключений, мероприятие - «Планета Детства»

Игра «Давайте познакомимся»

Ах, как много этот зал,
Здесь сегодня всех собрал!
Пусть Наташи, Вани, Маши
Дружно нам рукой помашут!
Если в зале есть Елены, Кати,
Вовы, Светы, Жени,
Вы на месте не сидите,
А ногами топчите!

Пусть сейчас подпрыгнут ввысь
Паша, Саша и Борис!
Даши, Ольги и Алёши,
Дружно хлопайте в ладоши!
Юли, Ани, Насти – здесь?
Крикните все вместе: «Есть!»
Людмилы, Ани замяукали,
Антон, Артём, Сергей зарычали!
Про кого я не сказала
И сегодня промолчала,
Кого сейчас не назвала,
Давайте крикнем все: «Ура!»

Ведущий2: Ребята, сейчас мы посмотрим, кого же у нас больше, мальчиков или девочек.

Повторяйте за мной.
2 притопа, 2 прихлопа
Ёжики, ёжики
Наковали, наковали ножики, ножики
Бег на месте, бег на месте
Зайчики, зайчики
Ну-ка дружно, ну-ка вместе
Девочки, мальчики.
Молодцы, ребята!
Звучит музыкальный номер

(А. Воинов «Разноцветное лето»)

Ведущий2: Я знаю, что среди вас
Талантливых ребят не счесть!
Слыхала, что поёте вы, танцуете.
Есть среди вас спортсмены, актёры
И музыканты есть.

Вот мы и посмотрим, как вы умеете петь.

Караоке. Исполнение песен из мультипликационных фильмов

Ведущий 1: А дружные ли ребята к нам пришли на праздник? А мы сейчас посмотрим? насколько вы умеете дружить. Я вам буду задавать вопросы, а вы должны все вместе отвечать «Да» или «Нет»

Друга выручим всегда? (Да)
Врать не будем никогда? (Да)
В классе списывать ответ? (Нет)
Кинуть камень кошке вслед? (Нет)
Брать в автобусе билет? (Да)
Не робеть, когда беда? (Да)
Рук не мыть, когда обед? (Если нет)
Как же не мыть! Мыть обязательно!

Грязь смывать без следа? (Да)
Солнце, воздух и вода? (Да)
Мы лентяем шлём привет? (Нет)
А тем, кто трудится всегда? (Да)
Молодцы!

Ведущий2: Ребята, а сейчас мы с вами отправимся в «Мастерград», к замечательному педагогу, которая проведет с вами мастер - класс по флористической лепке.

(педагог дополнительного образования проводит с учащимися мастер – класс)

Ведущий1: Ребята, понравилось вам в «Мастерграде»? (ответ учащихся)
Замечательно! А наше путешествие продолжается, следующая станция «Танцемания»

(хореограф проводит с учащимися флешмоб «Зажигаем звезды»)

Ведущий2: Молодцы, ребята! Отправляемся в страну «Игрушкино»

(педагоги – организаторы проводят игры)

Сказать фразу «Я люблю лето» с разными интонациями:

с восторгом;
с ненавистью;
со страхом;
с отчаянием;
с бодростью;
с кокетством;
с оптимизмом;
с ехидством;
с презрением;
с ленью;
с радостью;
с тоской;
с наглостью;
с недоверием;
с унынием;
с горечью;
с нежностью;

Изобразите:

крик, если вам наступили на ногу острым каблуком;
крик-одобрение с галёрки театра;
крик пастухов, сгоняющих стадо;
крик начальника на подчинённого;
крик разгневанной матери, зовущей ребёнка;
крик. Если вас ошпарили;

крик «Ура!» на военном параде;
крик, когда сверлят зуб;
крик радости «Мама приехала!»
крик в горах с эхом.

Рассказать стихотворение Агнии Барто:

Идёт бычок качается,
Вздыхает на ходу.
Но вот доска кончается,
Сейчас я упаду.

И представить, что:

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

Ведущий1: Ребята, наше путешествие подходит к концу. Мы всегда рады видеть вас у нас в гостях. Ждем вас для новых приключений. До новых встреч.

(педагог-организатор проводит флешмоб)

«Мы едем, едем, едем в далекие края»

-И так, заходим в автобус

(учащиеся встают и шагают на месте 1...2...3...)

-Присаживаемся. Всем удобно? – поехали!

(учащиеся поют песню «Мы едем, едем, едем, в далекие края»)

- Посмотрели налево, - улыбнулись солнышку.

-Посмотрели направо,- улыбнулись солнышку.

-Посмотрели друг на друга, - улыбнулись друг другу.

(учащиеся поют песню «Мы едем, едем, едем, в далекие края»)

Ведущий2: Ребята, мы не прощаемся, мы говорим до новых встреч!

Военно-патриотическая игра

«Зарница»

в летнем лагере дневного пребывания

Цель игры: Физическое и патриотическое воспитание детей посредством вовлечения их в военизированную игру-соревнование.

Задачи игры:

- совершенствование и повышение эффективности системы патриотического и физического воспитания подрастающего поколения;
- закрепление у подрастающего поколения знаний об истории Отечества, истории Российской армии;
- воспитание у детей чувства взаимовыручки и товарищеской поддержки;
- формирование у детей устойчивой гражданской позиции и чувств сопричастности к истории своей страны;

- воспитание у подрастающего поколения положительных морально-психологических качеств;
- профилактика наркозависимости, табакокурения и других негативных привычек.

Подготовительная работа:

(Проводится в каждом классе)

Руководителям команд провести инструктаж по технике безопасности в игре. Выбрать командира отряда, научить сдавать рапорт.

Участники игры

К участию в военно-патриотической игре «Зарница» допускаются учащиеся в возрасте 7-14 лет, объединенные в одну команду в составе 15 человек, прошедшие инструктаж по технике безопасности. Команду сопровождает руководитель (педагог-организатор, учитель физкультуры, ОБЖ и т.д.)

Порядок и условия проведения игры:

Военно-патриотическая игра «Зарница» проводится для команд школы

У каждого участника должны быть:

- парадная форма с эмблемой команды
- спортивная форма;
- спортивная обувь.

ПРОГРАММА ИГРЫ

1 часть. Линейка.

Мероприятие начинается с песни из кинофильма «Офицеры»

ВЕДУЩИЙ: 22 июня 2017 года исполняется 76 лет со дня того страшного дня, когда немецкие войска вторглись на территорию Союза Советских Социалистических республик.

В памяти народной и поныне живы безмерные страдания военных лет и безмерное мужество народа.

4 года шла война – это 1418 дней и ночей! 34 тысячи часов и 27 миллионов погибших людей! 27 миллионов, вы только представьте – если по каждому из 27 миллионов в стране объявить минуту молчания, страна будет молчать... 32 года!

Тихо, ребята, минутой молчанья

Память героев почтим,

И их голоса когда-то звучали,

По утрам они солнце встречали,

Сверстники наши почти.

Среди нас нет тех,

Кто ушёл на фронт и не вернулся.
Вспомним через века, через года,
О тех, кто уже не придёт никогда.
Вспомним!

(Минута молчания.)

Славным воинам в награду
В их торжественный час
В честь победы в нашей школе
Начинаем “Зарницу” сейчас.

Сдача рапорта командирами отрядов.

По жеребьевке распределяется название команды и очередность выступления.

1. Авиаторы
2. Кавалеристы
3. Танкисты
4. Пехота

Выдача маршрутных листов.

Инструкция для бойцов:

1. На каждом этапе вы будете получать «букву». По итогам прохождения всех этапов вы должны собрать слово – пароль (З А Р Н И Ц А).
2. На последнем этапе получаете дополнительные сведения о том, где найти пакет «СЕКРЕТНО».
3. Выполнить задание. Вернуться в штаб.
Инструкция в пакете: (Подготовить песню, которая лежит в пакете; прийти в штаб; назвать пароль; петь песню).

2 часть. Практическая- боевая.

1-й этап: По жеребьевке распределяется название команды и очередность выступления.

5. Авиаторы
6. Кавалеристы
7. Танкисты
8. Пехота

Станция №8 «Плац»

Инструкция:

Команды проходят строем под маршевую песня без подготовки. Дойдя до центра, руководитель проводит строевую подготовку: «налево», «направо», «кругом».

По итогам марша и строевой подготовки выставляется балл. Максимальная **5 баллов**.

Станция №1. « МАРШ БРОСОК»

Инструкция:

На стартовой линии – вещмешок с грузом. Напротив – мешок.

По сигналу первый участник команды надевает вещмешок, бежит с рюкзаком до определенной отметки, скидывает рюкзак, залазает в мешок и бежит в мешке на исходную позицию.

Передает мешок следующему участнику. Он бежит до противоположной отметки, выходит из мешка, надевает рюкзак и бежит на исходную позицию.

Станция № 2 «Шифровка»

№1 (КЛЮЧ к основному заданию)

33 13,32,2,13,32 20,6,2,33 18,16,19,19,10,33!

ШИФР

Аа-1

Бб-2

Вв-3

Гг-4

Дд-5

Ее-6

Ёё-7

Жж-8

Зз-9

Ии-10

Йй-11

Кк-12

Лл-13

Мм-14

Нн-15

Оо-16
Пп-17
Рр-18
Сс-19
Тт-20
Уу-21
Фф-22
Хх-23
Цц-24
Чч-25
Шш-26
Щщ-27
Ъъ-28
Ыы-29
Ьь-30
Ээ-31
Юю-32
Яя-33

-
-

№2

6,19,13,10 12,18,10,12,15,6,20 18,1,20,30 19,3,33,20,1,33:
«12,10,15,30 20,29 18,21,19,30,8,10,3,10 3 18,1,32!»,

33,19,12,1,8,21 «15,6 15,1,5,16 18,1,33 5,1,11,20,6

18,16,5,10,15,21 14,16,32!» (А.С. Пушкин)

ШИФР

Аа-1
Бб-2
Вв-3
Гг-4
Дд-5
Ее-6
Ёё-7
Жж-8
Зз-9
Ии-10
Йй-11
Кк-12
Лл-13

Мм-14
Нн-15
Оо-16
Пп-17
Рр-18
Сс-19
Тт-20
Уу-21
Фф-22
Хх-23
Цц-24
Чч-25
Шш-26
Щщ-27
Ъъ-28
Ыы-29
Ьь-30
Ээ-31
Юю-32
Яя-33

-

-

Станция № 3. «Снайперы»

Инвентарь: корзина, пластиковые капсулы.

Инструкция:

Каждой игроку дается по 4 попытки, каждое попадание – 1 балл.

Метание проводится с определенного места, по очереди. Время прохождения станции до последнего игрока.

Станция №4 «На привале»

Задание -викторина:

1. Про кого говорят, что он ошибается только один раз? (Сапер)
2. Какие войска ушли в отставку? (Кавалерия)
3. Как называются наплечные знаки военного? (Погоны)

4. Какие виды холодного оружия вы знаете? (Булава, меч, шпага, нож, штык, сабля)
5. Какой год считается годом рождения Красной Армии? (1918)
6. Какое лекарственное растение можно использовать при ушибах и ссадинах? (Подорожник)
7. Как называется подросток, изучающий морское дело? (Юнга)
8. Что общего между деревом и винтовкой? (Ствол)
9. Как называется торжественное прохождение войск? (Парад)
10. Старинное название русского войска? (Рать)
11. Солдат спит, а она идёт. (Служба)
12. Обувь зимней караульной службы? (Валенки)
13. Звёздная часть мундира? (Погоны)
14. Что есть у фотоаппарата и автомата? (Затвор)
15. Чьи слова: «Тяжело в ученье, легко в бою»? (А.В.Суворов)
16. Назови города – герои и почему они названы героями?
17. Сколько битв проиграл А.В.Суворов? (Ни одной)
18. Как называется наступательное действие войск? (Атака)
19. Участок местности для испытания боевого оружия? (Полигон, стрельбище)
20. Какие ордена и медали ты знаешь?
21. Назови самые необходимые вещи в армии?
22. Как называется военная больница? (Госпиталь)
23. Боевая машина с реактивными снарядами? (Катюша)
24. Что такое «лимонка»? (Граната)

За каждый правильный ответ команде дается 1 балл. Результат викторины заносится в Маршрутный лист.

Станция № 5 **«Орудие, к бою!»**

Инвентарь: 5 кеглей, мяч.

Инструкция:

Каждый участник делает один бросок.

За каждый правильный ответ команде дается 1 балл. Результат викторины заносится в Маршрутный лист.

Станция № 6 **«Разведка»**

Инструкция:

Участники зарницы читают топографический диктант, заменяя знаки, на слова.

В случае незнания знака, предоставляется помощь (подсказка- обозначение), но балл не засчитывается.

За каждое правильное обозначения знака, команда получает 1 балл.

Максимальное количество баллов-11баллов.

Станция №7
«Сапер на минном поле»

Инструкция:

Каждый участник надевает бахилы и совершает действия строго по определенному заданию, не задев веревки.

1. Проползти.
2. Перешагнуть
3. Пройти паутинку

За каждое правильно выполненное задание, участник получает балл.
Максимальное количество баллов-3.

Задание является выполненным в случае прохождения всей группы в бахилах.

3 часть. Линейка

1. Исполнение песни из пакета «Секретно».
2. Выступление учащиеся 2 класса с инсценированной песней «Россия»
3. Подведение итогов.
4. Награждение

На информационной доске:

ВОПРОСЫ:

1. Где проходил Военный парад 7 ноября 1941 года?
2. В каком городе 7 ноября 1941 года парад включал в себя не только прохождение войск и боевой техники, но также и воздушный парад?
3. Кто командовал, и кто принимал парад 7 ноября 1941 года в Москве?

4. Кто командовал, и кто принимал парад 7 ноября 1941 года в Куйбышеве?
5. Кто командовал, и кто принимал парад 7 ноября 1941 года в Воронеже?
6. Что продемонстрировал всему миру парад 7 ноября 1941 года в Куйбышеве?
7. Чему был посвящен «Парад Памяти» прошедший в городе Самара в 2011 году?
8. Чему был посвящен «Парад Памяти» прошедший в городе Самара в 2012 году?
9. Чему был посвящен «Парад Памяти» прошедший в городе Самара в 2013 году?
10. Чему был посвящен «Парад Памяти» прошедший в городе Самара в 2014 году?
11. Чему был посвящен «Парад Памяти» прошедший в городе Самара в 2015 году?
12. Чему был посвящен «Парад Памяти» прошедший в городе Самара в 2016 году?

ОТВЕТЫ:

1. Военный парад 7 ноября 1941 года проходил в Москве, Воронеже, Куйбышеве.
2. В городе Куйбышеве 7 ноября 1941 года парад включал в себя не только прохождение войск и боевой техники, но также и воздушный парад?
3. 7 ноября 1941 года в Куйбышеве командовал парадом генерал Максим Алексеевич Пуркаев, принимал парад маршал Климент Ефремович Ворошилов.
4. 7 ноября 1941 года в Москве командовал парадом генерал Павел Артемьевич Артемьев, принимал парад маршал Семён Михайлович Буденный
5. 7 ноября 1941 года в Воронеже командовал парадом генерал- лейтенант Федор Яковлевич Костенко, принимал парад маршал Семен Константинович Тимошенко.
6. Парад 7 ноября 1941 года в Куйбышеве продемонстрировал всему миру мощь Советской армии и готовность оборонять рубежи своей страны. Ни Япония, ни Турция, послы которых присутствовали на параде, не вступили в войну против СССР.
7. Парад в Самаре 2011 года был посвящен *70-летию парада 1941 года в «Запасной столице» г. Куйбышеве.*

8. Парад в Самаре 2012 года был посвящен *подвигу тружеников тыла*.
9. Парад в Самаре 2013 года был посвящен **70-летию образования суворовских военных и нахимовских военно-морских училищ**.
10. Парад в Самаре 2014 года был посвящен *дружбе народов*.
11. Парад в Самаре 2015 года был посвящен *героям Отечества*.
12. Парад в Самаре 2016 года был посвящен **75-летию исторического парада 1941 года в «запасной столице» и присвоению Самаре статуса «Город трудовой и боевой славы»**.

День России

Методические рекомендации
к проведению Дня России в летнем пришкольном оздоровительном лагере

Празднование Дня России было организовано в виде игры по станциям.

Первая станция – «Героическая» (герои России),

Вторая станция – «Песенная» (песни о Родине, России)

Третья станция - «Народная» (обычаи, пословицы, поговорки).

Четвёртая станция – «Художественная»

Пятая станция – «Творческая»

Цель: гражданское воспитание детей,

Задачи:

знакомство с историей государственного праздника День России,

формирование правильного поведения детей в ситуациях, где используются символы России,

создание положительных эмоций детей при работе с материалом гражданско-патриотического характера символы, песни, пословицы и поговорки и т.д.)

Ход мероприятия.

Отряды собираются в игровом зале, выстраиваются. В зале стоит подставка с флагом России, штандартом Президента РФ и знаменем Победы.

Ведущий:

Ребята! Сегодня празднуется День России. Это день рождения нашей страны. Почему этот праздник пришелся на 12 июня? .

Эта дата дважды знаменательна: 12 июня 1990 года, еще во времена СССР, первый Съезд народных депутатов РСФСР принял Декларацию о государственном суверенитете России. Тогда бывшие союзные республики, входившие в состав СССР, становились независимыми и приобретали новые названия. Российская Федерация тоже закрепила название и символы нового государства. А ровно год спустя, 12 июня 1991 года, состоялись первые в истории России всенародные прямые открытые выборы президента, на которых победил Борис Николаевич Ельцин.

Ведущий подходит к стойке со знаменами.

Посмотрите на флаг России. Он представляет собой прямоугольное полотнище с бело-сине-красными горизонтальными полосами. Похожие полосы на флаге Франции, Голландии. Чтобы не ошибиться, надо помнить слово «Бейсик». Эта расшифровка поможет вам всегда узнать флаг нашей страны и определить правильно порядок полос на флаге сверху вниз: бело-сине-красная полоса.

Посмотрите также на Президентский штандарт. Это квадратное полотнище, где на фоне флага России размещен герб страны – двуглавый орел. После принесения присяги Президентом Штандарт Президента России устанавливается в его рабочем кабинете, а дубликат Штандарта поднимается над резиденцией Президента в Московском Кремле и означает, что Президент находится на рабочем месте.

Для ваших бабушек, дедушек, для многих ваших родителей очень дорог еще один символ России - Знамя Победы. Знамя Победы — штурмовой флаг Идрицкой стрелковой дивизии, водруженный 1 мая 1945 года на куполе рейхстага в Берлине] военнослужащими Красной Армии Алексеем Берестом, Михаилом Егоровым и Мелитоном Кантария . По внешнему виду Знамя Победы — это изготовленный в военно-полевых условиях импровизированный Государственный флаг СССР – красное полотнище с изображением серебряной пятиконечной звездой, серпом и молотом и надписью: «150 стр. ордена Кутузова II ст. идрицк. див. 79 С.К. 3 У. А. 1 Б. Ф.» (150-я стрелковая ордена Кутузова II степени идрицкая дивизия 79-го стрелкового корпуса 3-й ударной армии 1-го Белорусского фронта.)). Это Знамя сопровождает все торжественные мероприятия, связанные с Великой Отечественной войной.

Ведущий:

Что еще является символами России? *(Дети называют герб, гимн. Если время позволяет, можно задать вопросы об этих символах и присудить баллы тем, кто отвечает правильно и наиболее полно).*

Ведущий:

Сегодня мы с вами проведем игру по станциям, посвященную Дню России. Прошу капитанов команд получить маршрутные листы. *(Капитаны получают листы, где указана последовательность, место проведения и контрольное время прохождения станций).*

Ведущий:

Вы пройдёте станции «Героическая», «Песенная», «Народная». На станциях вас ждут педагоги, которые предложат вам выполнить интересные задания. Вам надо выполнить их правильно, дружно и организованно. На старт, внимание, марш!

(команды расходятся по станциям).

Содержание работы на станциях:

-Песенная – вспомнить как можно больше песен о Родине, России и спеть по 1 куплету, в конце педагог предлагает команде хором спеть одну из песен на выбор детей, тексты песен выдаются каждому ребенку. Оценивается количество песен, которые дети могут вспомнить и напеть, а также оценивается хоровое пение (критерии – могут ли петь вместе, стараются ли или стесняются, может ли капитан руководить командой, попадают ли в мелодию).

-Героическая - детям необходимо назвать как можно больше легендарных (исторических) личностей от Древней Руси до современных героев России, рассказать о них (педагог на всякий случай имеет рассказ о 2-3 героях различных эпох, однако в нашем случае этого не понадобилось. Дети рассказывали о русских богатырях, героях войн, выдающихся спортсменах, космонавтах).

-Народная – команде необходимо вспомнить как можно больше пословиц, поговорок о родине, отчем доме, родной стороне, а также обычаи и традиции русского народа и народностей, проживающих на территории России. (Педагог на всякий случай имеет раздаточный материал с пословицами и поговорками. Поскольку предполагалось, что дети будут испытывать затруднения с пословицами и поговорками, то уже при работе с первой группой задание было облегчено – детям были выданы карточки с пословицами и поговорками, предлагалось их прочесть, запомнить и назвать по памяти как можно большее количество).

-Художественная – команде выдаётся набор цветных мелков, которыми они должны нарисовать на асфальте композицию или рисунок на тему «Я люблю Россию». Оценивается тематика рисунков и работа в команде.

-Творческая – команде выдаётся три конверта с заданием, капитан команды выбирает один конверт и выполняют задание на скорость. Оценивается точность выполнения и скорость выполнения задания. Для работы на каждой станции давалось 5 -7 минут. Педагоги оценивали работу команд в баллах (от 1 до 10 баллов), затем все команды снова собрались в игровом зале.

Ведущий: Ребята! Как вам работалось на станциях? Какие были самыми интересными? Какие – самыми трудными? *(Организаторы выслушивают мнения детей.)*

Ведущий: По итогам игры по станциям определился победитель *(называет команду, поздравляет).*

Ведущий:

Какой же день рождения без подарка? Я предлагаю командам встать в малые круги и обсудить, какой символический подарок команда хочет подарить своей Родине в день ее рождения? Три минуты на шум.

(Команды совещаются, затем капитаны «дарят» символический подарок России». В нашем случае это были: 200 олимпийских медалей в Зимней Олимпиаде в виде пьедестала и кубков, в котором лежат медали; жизнь без войны и терактов в виде солнца и веселой музыки; счастье детям и их родителям в виде образа счастливой семьи: мама, папа и двое детей.

Ведущий: Именинникам всегда поют песни. А мы закончим наше мероприятие самой главной песней России – гимном. Я напоминаю, что гимн – это символ России, и при исполнении гимна все должны встать и исполнять гимн торжественно. Кроме этого, военные отдают честь, штатские мужчины, юноши и мальчики обязаны снять головной убор. Знать текст гимна своей страны – это обязанность каждого гражданина.

(все исполняют гимн, текст проецируется на стену через видеопроектор)

Ведущий:

Спасибо всем за участие, до свидания.

(команды расходятся)

Использованная литература и материалы:

1. Символы России, Википедия

2. В.И. Даль. Избранные пословицы русского народа. М, Олма-Медиа-Групп, 2012 г.

3. Сборники песен для детей.

Приложения:

1. Маршрутный лист

2. Тексты песен (раздаточный материал)

3. Пословицы и поговорки (раздаточный материал)

Приложение № 1

Маршрутный лист

Команда «1»

баллы

руководитель

1

Песенная

2

Героическая

3

Народная

4

Художественная
5
Творческая

Команда « 2 »

баллы
руководитель
1

Творческая

2

Песенная

3

Героическая

4

Народная

5

Художественная

Команда « 3 »

баллы
руководитель
1

Художественная

2

Творческая

3

Песенная

4

Героическая

5

Народная

Приложение № 2

Текст песни группы « Фабрика» - «Россия - чемпионка»

Припев:

Давай Россия, Давай, давай,
Давай красиво, Давай, давай.
Давай Россия, Давай, давай,

Давай красиво, Давай, давай,
Давай, давай, давай!

В ногу, опять идём в ногу
Упёртые рогом
Выходим красиво.
Готова Россия!
Мы влепим гол скоро
Всё сделаем клёво,
Всех сделаем снова.
Россия готова!

Припев!

Гол, гол, гол!
Мы выиграем гонку!
Гол, гол, гол!
Россия - чемпионка
(Россия - чемпионка)
Гол, гол, гол!
Забей, забей вдогонку
Гол, гол, гол!
Россия - чемпионка!

Песня о далёкой Родине
слова Р. Рождественского, музыка М. Таривердиева
из кинофильма «Семнадцать мгновений весны»

Я прошу, хоть ненадолго,
Боль моя, ты покинь меня.
Облаком, сизым облаком
Ты полети к родному дому,
Отсюда к родному дому.

Берег мой, покажись вдали
Краешком, тонкой линией.
Берег мой, берег ласковый,
Ах, до тебя, родной, доплыть бы,
Доплыть бы хотя б когда-нибудь.

Где-то далеко, очень далеко
Идут грибные дожди.
Прямо у реки, в маленьком саду
Созрели вишни, наклонясь до земли.

Где-то далеко в памяти моей
Сейчас, как в детстве, тепло,
Хоть память укрыта
Такими большими снегами.

Ты, гроза, напои меня
Допьяна, но не до смерти.
Вот опять, как в последний раз,
Я все гляжу куда-то в небо,
Как будто ищу ответа...

Я прошу, хоть ненадолго,
Боль моя, ты покинь меня.
Облаком, сизым облаком
Ты полети к родному дому,
Отсюда к родному дому.

Я, ты, он, она

Ст. Р. Рождественского, муз. Д. Тухманова

Припев:

Я, ты, он, она
Вместе - целая страна
Вместе - дружная семья
В слове мы - сто тысяч я
Большеглазых, озорных
Черных, рыжих и льняных
Грустных и веселых
В городах и селах

Над тобою солнце светит
Родина моя
Ты прекрасней всех на свете
Родина моя
Я люблю, страна, твои просторы
Я люблю твои поля и горы
Сонные озера и бурлящие моря

Над полями выгнет спину
Радуга-дуга
Нам откроет сто тропинок
Синяя тайга
Вновь настанет время спелых ягод
А потом опять на землю лягут
Белые, огромные, роскошные снега

Как будто праздник

Будут на тебя звезды удивленно смотреть
Будут над тобой добрые рассветы гореть в полнеба
В синей вышине птицы будут радостно петь
И будет песня звенеть над тобой в облаках
На крылатых твоих языках

Я, ты, он, она
Вместе - целая страна
Вместе - дружная семья
В слове мы - сто тысяч я

Над тобою солнце светит
Льется с высоты
Все на свете, все на свете
Сможем я и ты
Я прильну, земля, к твоим березам
Я взгляну в глаза веселым грозам
И, смеясь от счастья, упаду в твои цветы

Обняла весна цветная
Ширь твоих степей
У тебя, страна, я знаю
Солнечно в судьбе
Нет тебе конца и нет начала
И текут светло и величаво
Реки необъятные, как песня о тебе
Как будто праздник

Будут на тебя звезды удивленно смотреть
Будут над тобой добрые рассветы гореть в полнеба
В синей вышине птицы будут радостно петь
И будет песня звенеть над тобой в облаках
На крылатых твоих языках

С чего начинается Родина
слова М. Матусовского, музыка В. Баснера
из кинофильма Щит и меч
С чего начинается Родина?
С картинки в твоём букваре,
С хороших и верных товарищей,
Живущих в соседнем дворе.
А может, она начинается

С той песни, что пела нам мать,
С того, что в любых испытаниях
У нас никому не отнять.

С чего начинается Родина?
С заветной скамьи у ворот,
С той самой березки, что во поле,
Под ветром склоняясь, растет.
А может, она начинается
С весенней запевки скворца
И с этой дороги проселочной,
Которой не видно конца.

С чего начинается Родина?
С окошек, горящих вдали,
Со старой отцовской буденовки,
Что где-то в шкафу мы нашли.
А может, она начинается
Со стука вагонных колес
И с клятвы, которую в юности
Ты ей в своем сердце принес.

С чего начинается Родина?..

«Наш край» муз.

Приложение № 3

Пословицы и поговорки о Родине

Без корня и полынь не растет.
В каком народе живешь, того обычая и держись.
В родном краю сокол, в чужом — ворона.
В своем болоте и лягушка поет, а на чужбине и соловей молчит.
Велика русская земля и везде солнышко.
Всюду хорошо, а дома лучше.
Где кто родится, там и пригодится.
Глупа та птица, которой свое гнездо не мило.
Для отчизны не жаль жизни.
Для родины своей ни сил, ни жизни не жалеяй.
Если народ един — он непобедим.
За морем светло, а у нас светлее.
За Москву-мать не страшно и умирать.
За родину, за честь — хоть голову снести.
Земля русская вся под Богом.

Золоту старости нет, родине — цены нет.
И хлеб по своей стороне скучает.
Иди в родной край — там и под елкою рай.
Кабы куст был не мил, соловей гнезда бы не вил.
Каждому свой край сладок.
Кто за родину дерется, тому сила двойная дается.
Кто на Русь нападет, тот смерть себе найдет.
Кто родиной торгует, того кара не минует.
Много стран прошел, а добро лишь на родине нашел.
Москва всем городам мать.
На чужбине и собака тоскует.
Не отрекайся от земли русской — не отречется и она от тебя.
Одна у человека родная мать, одна у него и родина.
Предать родину — опозорить мать и отца.
Родина — мать, умей за нее постоять.
Родина краше солнца, дороже золота.
Родина любимая — мать родимая.
Родина начинается с семьи.
Родная земля и во сне снится.
Родная сторона — мать, а чужая — мачеха.
Скучно Афонюшке на чужой сторонешке.
Та земля мила, где мать родила.
Тот герой, кто за родину горой.
Умирая, с родной земли не сходи.
Человек без родины — соловей без песни.
Чужбина — калина, родина — малина.
Родная земля и в горсти мила.
Всякому мила своя сторона.
В своём доме и стены помогают.
Расставшись с другом, плачут семь лет, расставшись с Родиной — всю жизнь.
Жить — Родине служить.
Если народ един, он непобедим.
Родину-мать учись защищать.

Викторина «В мире профессий»

Цель: закрепление знаний у обучающихся о профессиях.

Показать значение знаний в жизни человека и соблюдение правил техники безопасности.

ХОД ЗАНЯТИЯ

Организационный момент

Сегодня мы собрались, чтобы провести викторину «В мире профессий». Пройдёт некоторое время, и вам придётся выбрать свой путь в жизни. И путь этот начнётся с перекрёстка, выбора профессии. К сожалению он у вас невелик. Сегодня мы поговорим с вами о тех профессиях, которым вам придётся обучаться. У вас уже есть сведения, вы многое знаете и сегодня продемонстрируете свои знания.

Вводное слово учителя.

А что значит слово «профессия»? Ребята, как вы думаете, почему появились разные профессии?

Один человек не в состоянии справиться со всем тем, что ему необходимо сделать для того, чтобы жить. Поэтому уже с древних времен возникло разделение труда и появился многообразный мир профессий. (Слово профессия произошло от латинского «profiteer», что переводится как «объявлять своим делом»). Профессия означает род трудовой деятельности, требующей определенной подготовки и являющейся источником существования. (слайд 2)

Работа по вопросам викторины.

Первый этап называется: “РЕБУСЫ”.(слайд 3-10)

Разгадать какая профессия или предмет указывающий на зашифрованную профессию.

столяр

фартук

конверт

повар

Как Вы думаете: **“Какими качествами должен обладать повар?”** (ответы)

Давайте, посмотрим, экспозицию в музее. Она посвящена нелёгкому труду повара.

Искусство кулинарии – одно из самых древних. Настоящий повар – это талант, которым наделен не каждый человек. По сути, повар должен обладать особым кулинарным вкусом, подвижностью рук, ведь в течение дня он постоянно что-то чистит, режет, смешивает.(слайд11)

Второй этап называется: “ИНСТРУМЕНТЫ”.(слайд 12-20)

А что мы в действительности знаем о важных профессиональных инструментах в знакомых профессиях?

Какие нужны для повара?

Какие нужны для слесаря?

Какие нужны для строителя?

Какие нужны для швеи?

Третий этап Следующий конкурс называется “ВИДЫ НАРЕЗКИ”
(слайд21-32)

нарезка овощей:

Кубик (крупный, средний, мелкий).

Кружочек (кольца, полукольца)

Брусочек

Соломка

Полукольцами

Составить схему первичной обработки овощей. (слайд 33)

Сортировка мойка очистка доочистка промывание нарезка.

Четвёртый этап называется: “ЗАГАДКИ ”(слайд 34)

А что мы в действительности знаем о профессиях?

Все мы любим отгадывать загадки. Есть загадки и о профессиях. Ваша сообразительность и догадливость могут дать правильный ответ. Тот, кто знает ответ, должен поднять руку.

Удовольствие, полученное во время еды. (Смак)

Блюдо, в которое свиные ножки идут отдельно от свиньи. (Холодец)

Овощ, имеющий два названия. (Томат, помидор)

Молочная яичница. (Омлет)

Овощ-букет. (Цветная капуста)

Без ног, а бегаёт (клубок)

Весь мир наряжает, сама голая гуляет (иголка)

По полотняной дорожке скачет на одной ножке (швейная машина)

Зубастая пила в лес густой пошла. Весь лес обходила, ничего не спилила.
(расчёска)

И сияет и блестит, никому оно не льстит, а любому правду скажет- всё как есть ему покажет. (зеркало)

Пятый этап называется: “**ОСТОРОЖНО** ”(слайд35-46)

А что мы знаем о правилах работы в любой профессии?

Чем опасны иголки, гвозди и спицы?

Чем опасны рубанок и дрель?

Как надо ставить ложки, вилки и ножи в подставку?

Какую опасность могут принести соковыжималка, мясорубка и кофемолка?

Какие правила необходимо соблюдать при выполнении любой работы?

Шестой этап называется: “**ПОСЛОВИЦЫ** ”(слайд 47)

Что мы знаем о труде в пословицах? Соедини две половины пословицы.

Кто не работает,	только небо коптить.
Без дела жить,	в жизни пригодится.
Глаза страшатся,	тот не ест.
Привычка трудиться	а руки делают.

Последний этап называется: “Из истории профессии”(слайд 48)

А что мы в действительности знаем о мире профессии?

Заключительный момент. (слайд 48)

Вопрос выбора профессии за один день не решить. К нему нужно вновь и вновь возвращаться после прочитанных книг, просмотра фильмов, бесед с учителями и родителями, опытными рабочими о труде и профессиях.

Ведь главное: **Счастье – это когда свой хлеб человек добывает любимым делом (профессией).**

А у вас главным делом сейчас является ваша учёба, получение хороших знаний, которые пригодятся вам в будущей жизни и профессии.

– Я надеюсь, что в будущем вы станете мастерами своего дела

– До свидания! До новых встреч!

«СТАРТИНЕЙДЖЕР»

Развлекательно – танцевальная игра

Цели: Развитие творческих способностей учащихся, организация досуга.

Домашнее задание:

1. Танец.

2. Портрет компании. На листе ватмана необходимо нарисовать шуточный портрет своей компании.

3. Танцевальная загадка (танцем показать 3 профессии)

Ведущий:

Я приветствую всех на клевой программе «Стартинейджер».

Мы будем веселиться, петь, танцевать. На всех скучающих нам просто

наплевать. Потому что их здесь не будет. Веселитесь, отдыхайте, принимайте

участие во всем том, что сейчас увидите, потому что девиз нашей программы: «Веселись пока есть силы, Вовлекай в игру другого, Раскрепостись и почувствуй себя, как дома». Дорогие зрители — хлопайте, топайте, свистите, танцуйте, прыгайте — в общем, развлекайтесь. Дорогие друзья, а что же это такое стартинейджер? В переводе с английского «Стар» означает «звезда», а «тинейджер» — «подросток». И если соединить эти два слова, то «СТ» — это звезды среди подростков. «СТ» — это танцевально-развлекательная конкурсная программа. А где конкурсы, там и команды. Есть они и у нас. Вы хотите с ними познакомиться?

Ведущий: я теперь проверим, как хорошо вы готовы к нашей игре!

По моей команде кто же из вас громче:

- Хлопает в ладоши?
- Топает ногами?
- Пищит?
- Смеется?
- Кричит?

В этом конкурсе победила дружба! Теперь я представляю, что делается у вас в школе на перемене!

Ведущий: А теперь разрешите мне представить жюри нашего конкурса...

Вы познакомились с членами жюри, теперь жюри необходимо познакомиться с вами. Просто так сегодня ничего не делаем, поэтому даже знакомство с командой может принести баллы итак начинаем конкурсы.

КОНКУРС № 1 «Визитка»

Команды показывают творческое представление, в котором они должны отразить название команды, девиз, стиль своей команды и всё что бы они захотели рассказать о своей команде. А наше жюри оценивает форму одежды, оригинальность представления, сплоченность команд.

И так на сцену приглашается первая команда ...

Спасибо всем нашим участникам ...

Теперь мы знаем название наших команд и пока жюри совещается и оценивает конкурс «Визитка»

для вас выступает коллектив «Экстрим» с танцем «Калинка».

ДОМАШНЕЕ ЗАДАНИЕ команды показывают танец.

КОНКУРС № 2. (трек 2) Все участники очень сильные, ловкие и гибкие.

Но кто же самый гибкий? Мы сейчас проверим. Конкурс называется «Проход под планкой». Сейчас вы, танцуя, будете проходить под планкой, но она будет опускаться все ниже и ниже. Победит та команда, которая пройдет под самым низким уровнем планки.

КОНКУРС № 3. Синхронность. Диджей задает всем компаниям определенную музыку, желательную характерную (рок-н-ролл, лезгинку, цыганочку). Капитан или лидер, на ходу придумывая движения, начинает танцевать. Задача ребят — синхронно повторять за ним все движения.

КОНКУРС № 4. Звучит музыка, дети двигаются под неё в соответствии с заданиями ведущего. Танец со сломанной ногой Танец пингвинов на севере Танец голосующего на дороге Танец машин на перекрёстке.

КОНКУРС № 5. Зеркало.(трек 11) Команда выходит на середину зала, лицом к ней становится представитель другой команды и начинает под музыку показывать различные движения, вся команда должна с наибольшей точностью повторить эти движения. Жюри оценивает разнообразие движений и точность исполнения. По окончании конкурса «Зеркало» команды показывают задания выездного конкурса.

ДОМАШНЕЕ ЗАДАНИЕ команды загадывают профессии.

КОНКУРС № 6 «Молекула» (трек 10) Команды встают в круг. По команде ведущего делятся на 2; 3; 4 и т.д.

КОНКУРС № 7 «Кто быстрее»

По команде ведущего нужно построить свою команду

По росту

От темного к светлому (волосы)

От длинных волос до коротких

От темного к светлому (обувь)

От большего к меньшему (рост)

От светлой футболки к темной

КОНКУРС № 8 Я думаю, что вы все знаете песню «Катюша». Сейчас одна команда будет петь эту песню как хор ветеранов, а другая как хор младшей группы детского сада. Кому достанется хор ветеранов, мы решим с помощью жеребьевки. Итак, команда «Блатные девчонки» исполняет песню как хор ветеранов, а «Звезды» изображают детский сад.

КОНКУРС № 9 «Танцы народов мира»

Команды слушают музыку и исполняют отрывки народных танцев.

1. Барыня. (трек 6)

2. Цыганочка. (трек 5)

3. Лезгинка. (трек 4)

4. Восточный. (трек 3)

5. Еврейская. (трек 7)

6. Современный.(трек 8)

КОНКУРС № 10 «Радуга» (трек 6)

Ведущий: Звучит музыка, вы все танцуете, по моей команде (например «желтый») находим у участников своей команды, что-то желтое и, держась за этот цвет, продолжаем танцевать.

КОНКУРС №11. (трек 10) Успей передать. Одному из ребят, стоящих в кругу, вручается предмет — кегля, пластиковая бутылка, яблоко. Начинает звучать музыка, и ребята, танцуя, быстро передают предмет из рук в руки. Музыка внезапно останавливается, и тот, у кого в этот момент оказался предмет, выходит в центр круга. Игра продолжается. Когда музыка закончится и в центре круга окажется достаточное количество человек, они

образуют компанию и выполняют одно из шуточных заданий ведущего или диджея: поют песенку, танцуют и др.

КОНКУРС №12 «Танцевальный паровоз». (трек 10)

Команда держится цепочкой друг за другом и двигается под музыку танцевальными движениями

- в присядку;
- прыжками;
- на корточках;
- задом наперед;

и т.д. как можно веселее.

Главное условие не расцепить паровоз.

КОНКУРС № 13. "Зоопарк" (трек 9)

Команды изображают в танце животных, названия которых произносит ведущий: слон, обезьяна, птицы и т.д. Для того, чтобы самая оригинальная идея кого-либо из членов команды нашла свое отражение в движениях других ее участников, каждой команде целесообразно образовать круг. Акцентировать на этом внимание или нет, ведущий решает по своему усмотрению.

Кроме слаженности и сложности движений жюри в этом конкурсе обращает особое внимание на оригинальность видения командами образа того или иного животного.

КОНКУРС № 14. Конкурс с шариками. (трек 10) Пары зажимают воздушные шарики между спинами, лбами или животами и, не держась за руки, танцуют под быструю мелодию, стараясь не уронить и не раздавить свои шары. Побеждает пара, удержавшая шар до конца танца или, если таких пар несколько, получившая больше аплодисментов от зрителей.

Ведущий: Какие вы все молодцы! Как легко и весело вы справляетесь со всеми заданиями! Все конкурсы закончились, и жюри, уходит подсчитывать баллы, а мы продолжаем танцевать и веселиться!

КОНКУРС № 14. "Финал"

Танцевальный марафон, по традиции, завершается общим танцем, в котором участвуют все игроки всех команд. Не являются исключением и зрители. Танец может быть подготовлен заранее, а может быть общеизвестным. Например, танец "Утят" или "Буги-вуги" и т.п. Можно повторять движения за ведущим, а можно образовать поезд. Ограничений нет, главное - чтобы танцевали все.

Ведущий: Вот и закончилось наше развлекательное шоу «СТАРТИНЕЙДЖЕР»

Огромное спасибо нашим командам:

1. _____ (аплодисменты)
2. _____ (аплодисменты)

Давайте поблагодарим танцевальный коллектив «Экстрим»
Ваши выступления стали украшением нашего праздника.

И, конечно же, наши болельщики тоже молодцы. Давайте их тоже поприветствуем!!!

Осталось самое приятное – это награждение!

И сейчас мы узнаем наших победителей!!!

Урок-викторина по сказкам А. С. Пушкина для учащихся 1-4 классов

Викторина состоит из вопросов с ответами по сказкам А.С. Пушкина. Она предназначена для учащихся начальной школы. Это мероприятие можно провести на уроке внеклассного чтения как итоговое по сказкам, в рамках Недели, посвящённой творчеству А.С. Пушкина, а также в качестве тематического занятия в группе продлённого дня.

Сказки Александра Сергеевича Пушкина не похожи одна на другую. Каждая из них по-своему интересна, любима не одним поколением. В сказках – фантастические события, неожиданные повороты, чудесные превращения. Если вы по какой-либо причине не читали сказки Пушкина, это стоит обязательно сделать – они останутся с вами на всю жизнь.

Цель: Привлечение внимания учащихся к книге и чтению как важным факторам сохранения и развития отечественной культуры и науки.

Задачи:

- Познакомить детей с биографией и творчеством А.С. Пушкина.
- Развивать интерес и мотивацию к чтению.
- Развивать память, устную речь, внимание, образное и логическое мышление, воссоздающее творческое воображение детей.
- Воспитание уважения к книге и включение чтения в структуру приоритетных культурных потребностей учащихся.

Оборудование:

Компьютер, проектор;

Портрет А. С. Пушкина;

Выставка книг А. С. Пушкина;

Рисунки детей по сказкам А. С. Пушкина.

Ход урока

I. Организация детей на занятие. Приветствие учащихся. Организация рабочего места.

Ребята, я приглашаю вас сегодня ещё раз побывать в удивительном мире сказок А. С. Пушкина. Мир сказок открыт нам с детства. Как писала Юнна Мориц:

«Сказка по лесу идёт,

Сказку за руку ведёт.

Из реки выходит сказка!

Из трамвая! Из ворот!

Это что за хоровод?

Это сказок хоровод!

Сказка- умница и прелесть,

С нами рядышком идёт”.

А. С. Пушкина писал о сказках так: «Что за прелесть эти сказки...» И нет такого человека, который бы не знал его сказок. А насколько вы хорошо с ними знакомы, мы с вами и проверим сегодня.

II. Актуализация опорных знаний учащихся.

Но прежде чем говорить о сказках, давайте вспомним, что мы знаем о самом авторе.

Краткая биографическая информация.

Великий русский поэт и писатель Александр Сергеевич Пушкин родился в Москве 6 июня 1799 года. С раннего детства Пушкин рос и воспитывался в литературной среде, так что можно с уверенностью сказать о том, что его будущее было predetermined. Отец Александра Сергеевича был ценителем литературы, имел большую библиотеку, дядя был известным поэтом, в гостях у которого часто бывали многие известные деятели литературы того времени.

Огромное влияние на будущего поэта оказала его няня, Арина Родионовна, которую поэт будет вспоминать всю свою жизнь и посвятит ей немало литературных произведений.

В 1811-ом году отец и дядя решают отправить 12-летнего Пушкина в только что открывшийся Царскосельский Лицей. Роль Лицея в становлении личности Пушкина трудно переоценить, именно там он начал писать свои первые стихи, познакомился и подружился с такими знаменитыми в будущем людьми как Иван Пущин, Вильгельм Кюхельбекер, Антон Дельвиг и многими другими, дружба с которыми продлится всю его жизнь.

В 1814 году было опубликовано первое стихотворение тогда еще пятнадцатилетнего Пушкина «К другу стихотворцу». После окончания Лицея в 1817 году Пушкин не вернулся в Москву, а переехал в Петербург, где поступил на службу в коллегию иностранных дел. И уже через три года Пушкин дописывает свою знаменитую поэму «Руслан и Людмила».

В 1830 году Пушкин посватался, а 1831 году женился на Наталье Гончаровой. Перед женитьбой он уехал в имение в Болдино, где вынужден был задержаться из-за карантина. Этот период в творчестве Пушкина называют Болдинской осенью, в течение которой он написал большое количество литературных произведений самых разных жанров.

9 февраля 1837 года Пушкин стрелялся на дуэли с Дантесом, был смертельно ранен и скончался 10 февраля в своём доме на Мойке. Ему было 37 лет.

III. Вопросы викторины

Задание 1. Назовите все сказки, которые написал А. С. Пушкин.

- "Сказка о рыбаке и рыбке"
- "Сказка о попе и его работнике Балде"
- "Сказка о мертвой царевне и о семи богатырях"
- "Сказка о золотом петушке"
- "Сказка о царе Салтане:"
- «Жених»
- «Сказка о медведихе»

Задание 2. По страницам прочитанных книг...

Вопросы к "Сказке о рыбаке и рыбке"

1. Где жил старик со своей старухой из сказки Пушкина о рыбаке и рыбке? **В землянке**
2. Какой рыболовной снастью ловил рыбу старик из пушкинской сказки? **Неводом**
3. Сколько раз старик закидывал невод в море? **Три раза**
4. Сколько лет рыбачил старик из пушкинской сказки о рыбаке и рыбке? **Тридцать три года**
5. Что сделал старик, поймав золотую рыбку? **Отпустил в море**

6. Сколько желаний старухи исполнила золотая рыбка? **Четыре**
7. Какую просьбу старика не выполнила золотая рыбка? **Чтобы старуха стала владычицей морскою**
8. За что была наказана старуха? **За жадность**
9. Старуху золотая рыбка наказала за жадность, а за что она наказала старика-рыбака? **За трусость и безволие**
10. Какую русскую народную поговорку использовал Пушкин в «Сказке о рыбаке и рыбке»? **Не садись не в свои сани**

Вопросы к "Сказке о попе и работнике его Балде"

1. Где поп повстречал своего будущего работника Балду? **На базаре**
2. Какую Кашу любил Балда? **Полбу**
3. За какую плату работал Балда у Попа? **За три щелчка по лбу**
4. За сколько человек ел Балда? **За четверых**
5. За сколько человек работал Балда? **За семерых**
6. За кем или за чем «гонялся» поп в сказке? **За дешевизной**
7. С кем Балда соревновался на море? **С чертёнком**
8. Какое первое задание предложили черти Балде? **Оббежать вокруг моря**
9. Кого Балда взял к себе в братья, чтобы обмануть чёрта? **Зайчишку**
10. Какое животное Балда мог пронести между ног? **Лошадь**
11. Какой пушкинский сказочный герой верёвкой море морщил Балда. **Балда.**
12. У какого персонажа пушкинской сказки был "толоконный лоб"? **У попа.**

Вопросы к "Сказке о золотом петушке"

1. Какую птицу приобрёл царь Дадон, чтобы спастись от врага? **Золотого петушка**
2. Кто подарил Дадону птицу, предупреждающую об опасности? **Мудрец**
3. Назовите профессию мудреца? **Звездочет**
4. Куда было велено царю Дадону посадить золотого петушка? **На спицу шпилья**
5. Сколько было сыновей у царя Дадона в "Сказке о золотом петушке"? **Два**
6. Сколько дней пировали Шамаханская царица и царь Дадон? **7 дней**
7. Сколько просьб было у мудреца-звездочета к царю Дадону в сказке? **Одна**
8. Что произошло с царём Дадонем в конце сказки? **Царь умер**

Вопросы к "Сказке о мёртвой царевне и о семи богатырях"

1. У кого спрашивала царица о том, кто на свете всех милее? **У зеркальца**

2. Что умело делать волшебное зеркальце? **Говорить**
3. Сколько теремов получил в приданое королевич Елисей? **140**
4. В тереме у скольких богатырей гостила царевна, героиня сказки Пушкина? **У 7 богатырей**
5. К каким силам природы обращался королевич Елисей, когда искал свою невесту? **Месяц, ветер, солнце**
6. Кто в сказке помог Елисею найти невесту? **Ветер**
7. У семи богатырей из сказки была собака. А какая у неё была кличка? **Соколко**
8. Чем было опасно румяное яблоко старушки? **Оно было отравленное**
9. Из чего был сделан гроб, в котором семь богатырей похоронили царевну? **Хрусталь**
10. С помощью чего королевич Елисей оживил свою невесту? **Поцелуя**

Вопросы к "Сказке о царе Салтане"

1. Что три девицы под окном делали поздно вечером ? **Пряли**
2. Сколько сестёр-завистниц было у жены царя Салтана? **Две**
3. Какой титул был у Гвидона? **Князь**
4. Где князь Гвидон из сказки Пушкина провёл своё детство и отрочество? **В море-океане.**
5. В каких насекомых превращался князь Гвидон? **В комара, шмеля, муху**
6. Куда укусил шмель сватью бабу Бабариху в "Сказке о царе Салтане"? **В нос.**
7. Мимо какого острова лежал путь в царство царя Салтана? **Буяна**
8. Куда нужно плыть с острова Буяна, чтобы попасть в царство славного Салтана? **На восток**
9. Назовите дерево, из ветки которого сделал себе лук пушкинский князь Гвидон. **Дуб.**
10. Что «под косою блестит» у царевны Лебедь? **Месяц**
11. Что выстроил для своей белки князь Гвидон? **Хрустальный дом**
12. Кого убил князь Гвидон, чтобы спасти царевну Лебедь? **Коршуна**
13. Кто в сказке А.С. Пушкина вышел из моря вместе с 33-мя богатырями? **Черномор.**
14. Что представляли собой ядрышки орехов, которые грызла белочка из сказки А.С. Пушкина? **Изумруды.**

Задание 3. Продолжите фразу:

1. «А Балда приговаривал с укоризной: ...не гонялся бы ты, поп, за дешевизной».
2. «Я ль на свете всех милее: ...всех румяней и белее».

3. "Отпусти ты, старче, меня в море: ...**дорогой за себя дам откуп**».
4. «Сказка ложь, да в ней намёк ...**добрым молодцам урок**».
5. «Ветер, ветер! Ты могуч: ...**ты гоняешь стаи туч...**»
6. «Я там был, мёд, пиво пил — ...**и усы лишь обмочил**».
7. «Жил старик со своею старухой у ...**самого синего моря**».
8. «Ум у бабы догадлив: ...**на всякие хитрости повадлив**».
9. «Чем вы, гости, торг ведёте: ...**и куда теперь плывете?**».

Физкультминутка

Изобразите:

- Волны на море
 - Как князь Гвидон натягивает лук и пускает стрелу.
 - Изобразите лебедь - гордая осанка, красивая шея. Как лебедь превращается в царевну.
 - Как Царевна-лебедь обрызгала Гвидона
 - Как Гвидон уменьшился до комара, полетел на корабль и в щель забился.
- Садимся за парты, расправили плечи, продолжим работу.

Задание 4. Из каких сказок Пушкина эти слова?

1. «Ветер весело шумит,
Судно весело бежит...
В синем небе звёзды блещут,
В синем море волны хлещут...»

Ответ: сказка «О царе Салтане»

2. Вкруг ее стоит грозная стража,
На плечах топорики держат.
Как увидел старик, - испугался!

Ответ: «Сказка о рыбаке и рыбке»

3. Дома в ту пору без дела
Злая мачеха сидела
Перед зеркальцем своим
И беседовала с ним...

Ответ: «Сказка о мёртвой царевне и о семи богатырях»

4. «Ель растёт перед дворцом,
А под ней хрустальный дом;
Белка там живёт ручная,
Да затейница какая!

Белка песенки поёт
Да орешки всё грызёт,
А орешки не простые,
Всё скорлупки золотые,
Ядра – чистый изумруд;
Слуги белку стерегут...»

Ответ: сказка «О царе Салтане»

5. Тут соседи беспокоить
Стали старого царя,
Страшный вред ему творя.

Ответ: «Сказка о золотом петушке»

6. Жил-был поп, толоконный лоб.

Пошел поп по базару посмотреть кой-какого товару.

Ответ: «Сказка о попе и о работнике его Балде»

7. Мать с младенцем спасена;
Землю чувствует она.

Ответ: сказка «О царе Салтане»

8. Крепко связаны ей локти;
Попадется зверю в когти,
Меньше будет ей терпеть,
Легче будет умереть.

Ответ: «Сказка о мёртвой царевне и о семи богатырях»

9. «Как ты смеешь, мужик, спорить со мною,
Со мною, дворянкой столбовою?»

Ответ: «Сказка о рыбаке и рыбке»

10. Негде, в тридевятом царстве, тридесятом государстве,
Жил-был славный царь Дадон, смолоду был грозен он...

Ответ: «Сказка о золотом петушке»

11. "Кабы я была царица,
Говорит ее сестрица,

Ответ: Сказка «О царе Салтане»

Задание 5. Узнайте сказку по признакам:

- Шатер, звездочет, петушок, царица. "Сказка о золотом петушке"
- Землянка, терем, рыбка, царица, корыто. "Сказка о рыбаке и рыбке"
- Князь, белка, муха, остров, лебедь, комар. "Сказка о царе Салтане:"
- Солнышко, свадьба, яблоко, прялка, месяц. "Сказка о мёртвой царевне и о семи богатырях"

Задание 6. Кто отправил телеграмму?

«Свет мой, зеркальце! Скажи,
Да всю правду доложи:
Я ль на свете всех милее,
Всех румяней и белее?..» (Мачеха-царица)

«Дурачина ты, простофиля!
Не умел ты взять выкупа с рыбки!» (Старуха)

«Подари ты мне девицу,
Шамаханскую царицу! ...» (Мудрец)

«Месяц, месяц, мой дружок,
Позолоченный рожок!
Ты встаешь во тьме глубокой,
Круглолицый, светлоокий ...» (Королевич Елисей)

«Да вот верёвкой хочу море морщить,
Да вас, проклятье племя, корчить! ...» (Балда)

«Горе мне! Попались в сети
Оба наши сокола!
Горе! Смерть моя пришла...» (Царь Дадон)

Задание 7. Какими словами заканчиваются сказки?

«Сказка о попе и о работнике его Балде»?

•

А Балда приговаривал с укоризной:

"Не гонялся бы ты, поп, за дешевизной."

«Сказка о рыбаке и рыбке»?

•

На пороге сидит его старуха,

А пред нею разбитое корыто.

«Сказка о Золотом петушке»?

•

Сказка-ложь, да в ней намек!

Добрым молодцам урок.

«Сказка о царе Салтане...» и «Сказка о мертвой царевне и о семи богатырях»?

Я там был; мёд, пиво пил - и усы лишь обмочил.

Обобщение:

Учитель: Почему сказка ложь? (вымысел). Что за намек, за урок следует извлечь из сказки? (сказка – вымысел, но нужно всегда помнить, что хорошие дела и поступки дороже лжи и клеветы).

Учитель: давайте подведём итог нашего урока:

- Что объединяет эти сказки? Докажите. (волшебные чудеса, превращения).
- Чему учат эти сказки? (Доброте, любви, верности, борьбе за справедливость, не отступать перед трудностями, преодолению препятствий. Высмеивается зло, жадность, скупость, клевета, зависть, невежество).
- В чем же сила и красота этих сказок? (Добро побеждает зло).

VI. Заключительное слово учителя:

Богатое, удивительное наследство – свои сказки, оставил нам А. С. Пушкин. Сегодня мы заканчиваем разговор о чудесах, творимых в этом сказочном мире. Но добро, прославляемое Пушкиным в своем творчестве, надеюсь, надолго останется в ваших сердцах, а злу никогда там не найдется места.

Вы хорошо работали на уроке, молодцы! Я надеюсь, что сказки Пушкина навсегда останутся в вашем сердце. Посчитайте количество жетонов и

подведём итоги. Кто же лучше знает сказки А.С. Пушкина. Оказывается, что их хорошо знают все!

- А закончить наш урок я хочу стихами Алифиренко.

Люблю я Пушкина творенья,
И это вовсе не секрет.
Его поэм, стихотворений
Прекрасней не было и нет!
С мальства его читаем сказки,
В них жар души, природы краски.
Добро цветёт в них, злоба чахнет.
В них русский дух, в них Русью пахнет!
За Пушкина Руси спасибо
От имени всего народа!
Ведь мы стихи его читаем
Как он писал – без перевода.

Развлекательная программа

«Давайте потанцуем».

Ведущий. Здравствуйте, дорогие друзья! Мы пригласили вас не просто посидеть и послушать музыку, но и развлечься, потанцевать, посоревноваться, поулыбаться. Танцы — это движение, хорошее настроение. Ни один веселый праздник не обходится без танцев. О рождении танца рассказать нелегко, но произошло это тогда, когда человечество вело еще полудикий образ жизни. Люди в танцах подражали животным, веря, что это помогает охоте. Постепенно искусство танца усложнялось. Они становились пластичней, отличались разнообразием жестов, движений, поз. Появился свой танцевальный этикет, свои осанка и поступь.

Судьба танцев различна — одни рождаются в неизвестности и быстро умирают, другие живут очень долго, порой не один век.

О танцах можно говорить часами, но будет лучше, если мы сейчас потанцуем.

Ведущий. Давайте проверим вашу «танцевальную грамотность» — что вы знаете о танцах? Итак, танец-викторина! За каждый правильный ответ — жетон.

1. Как называют учителя танцев? (Танцмейстер)
2. Какой танец признан «королем» танцев? (Вальс)
3. Какого композитора называли «королем вальса»? (И. Штрауса)
4. Чей это старинный танец — «Полька»? (Чехия)

5. Как называется греческий танец, который танцевали еще в Древней Элладе? (Сиртаки)
6. Рок-н-ролл — переведите название танца. Где он появился? («Раскачиваться», «вертеться», Америка 50-х.)
7. Чей танец «Шейк» и как переводится его название? (Английский, «трястись», суть его такова: подражать поведению знаменитых «Битлз».)
8. Чей танец «Мазурка»? (Танец польских наездников.)
9. Кто из вас назовет балльные танцы России? («Боярышня», «модерн», «чардаш», «Ермак», «бал-буррт», «дамский каприз» и т. д.)
10. Как называется польский танец, название которого образовано от названия города, в котором его придумали? В прошлом танец был очень популярен в России. («Краковяк»)
11. Народным танцем какой страны является «Гопак»? (Украины)
12. Какого из перечисленных танцев на самом деле не существует: «Мамба», «Папамба», «Самба»? («Папамба»)
13. Что такое шлягер? (Танец, имеющий в данный момент популярность.)
14. Назовите американские танцы. («Буги-вуги», «твист», рок-н-ролл.)
15. Что это за «белый танец» и как его еще называют? (Эпизод на вечере, когда право приглашать на танец предоставлено женщине, еще его называют «дамский».)

Ведущий. Проверяем дальше вашу «танцевальную грамотность». Объявляю конкурс на лучшее исполнение:

Картофельный фокстрот

В конкурсе принимают участие по два танцора. Вокруг талии привязывается веревочка с картофелем среднего размера. Картофель должен едва касаться пола. Перед каждым танцором кладется спичечный коробок. Танцор должен толкать картофелем коробок к финишу, не прикладывая рук. При этом обязательно выполнять танцевальные движения под веселую музыку до самого финиша. Побеждает тот, кто быстрее, танцуя, дотолкает картофелем коробок до финишной черты.

Танец диких макак

В конкурсе принимают участие по два танцора. Каждый в зубах держит ложку с апельсином или картошкой. Руки за спиной. Задача — уронить своей ложкой апельсин противника и не дать уронить свой, выполняя при этом танцевальные движения.

Танцы на льдине

Участникам конкурса выдаются газеты. Надо танцевать, не сходя с газеты. Как только музыка затихает, каждый должен свернуть газету пополам, и танец затем продолжается. Музыка все время меняется. Если кто-нибудь сошел с газеты во время танца, он выбывает из конкурса. Последний оставшийся побеждает в конкурсе.

Танец лягушат

Для проведения этой забавной игры потребуется несколько пар ласт. Ведущий приглашает нескольких желающих (число определяется количеством ласт) и предлагает им, надев ласты, исполнить «барыню» под соответствующую музыку. После исполнения танца зрители определяют победителя.

Танцы плюс

Ведущий сообщает, что многие современные танцы исполняются с различными предметами: зонтами, платками, шляпами... и предлагает участникам конкурса хорошо знакомые по дежурству в школе предметы — швабру и ведро:

- а) исполнить танец с ведром под музыку»,
- б) исполнить танец со шваброй под музыку.

После исполнения танцев зрители определяют победителей.

Неповторимость

Участники конкурса танцуют под музыку. Музыка постепенно меняется. Зрители оценивают танцующих в номинациях:

- а) самый пластичный танец,
- б) самый оригинальный танец,
- в) самый веселый танец,
- г) самый неутомимый танцор,
- д) самый находчивый танцор,
- е) самая высокая танцевальная техника. Победителям вручаются призы.

Ведущий (на фоне музыки вальса). Наш танцевальный вечер подходит к концу. Вспомним замечательные строки Н. Листова:

Я помню вальса звук прелестный —
Весенней ночью, в поздний час,
Его пел голос неизвестный,

И песня чудная лилась.
Да, то был вальс, прелестный, томный,
Да, то был дивный вальс.

Теперь зима, и те же ели,
Покрыты сумраком, стоят,
А под окном шумят метели,
И звуки вальса не звучат...
Где ж этот вальс, старинный, томный,
Где ж этот дивный вальс?
Закончим наш вечер исполнением вальса. Танцуют все!

Сценарий конкурсной программы

«Кросс – вопрос. Интеллектуальный марафон».

Ведущий.

Поспешите все на кросс!
Начинаем «кросс-вопрос»!
Участники кросса,
Не бойтесь вопросов,
Решайте задачи,
Желаю удачи!

Дорогие зрители, бурными аплодисментами поприветствуем участников интеллектуальной игры «Кросс-вопрос». Это команды...

А это самое справедливое в нашем лагере жюри, которое будет оценивать знания и способности наших игроков. (Представляет жюри.)

Конкурс «Самые-самые»

Ведущий. Я вручаю капитанам команд сердечки. Ими они будут оповещать о готовности своей команды к ответу. Кто первый правильно отвечает, тот приносит своей команде 1 балл. Условия понятны? Начали!

1. Самый известный мультипликатор? (Уолт Дисней)
2. Самая веселая цирковая профессия? (Клоун)
3. Самая высокая океанская волна? (Цунами)
4. Самая близкая к Земле звезда? (Солнце)
5. Самая вкусная защита от кариеса? («Орбит»)
6. Самая знаменитая картина Леонардо да Винчи? (Джоконда)
7. Самый тяжелый период в жизни бородатых мужчин? (Эпоха Петра I)
8. Самая ядовитая вдова? (Паук «Черная вдова»)
9. Самое первое одеяние человека? (Пеленка)
10. Самое «находчивое» соревнование? (КВН)
11. Самая высокая гора на Земле? (Эверест)
12. Самое упрямое домашнее животное? (Осел)
13. Самая длинная змея? (Анаконда)
14. Самое глубокое озеро на Земле? (Байкал)
15. Самая умная машина? (Компьютер)
16. Самый южный материк? (Антарктида)
17. Самое колючее растение на подоконнике? (Кактус)
18. Самый главный бог древних славян? (Перун)
19. Самый большой остров? (Гренландия)
20. Самая крупная ягода? (Тыква)
21. Самое высокое сооружение Москвы? (Останкинская телебашня.)
22. Самый короткий месяц в году? (Февраль)
23. Самый веселый жанр пьесы? (Комедия)
24. Самая хищная рыба? (Акула)
25. Самый распространенный механизм времени? (Часы)
26. Самый первый космонавт, вышедший в открытый космос? (Леонов)
27. Самые известные соревнования в Элладе? (Олимпийские игры.)
28. Самый известный роман в стихах? (А. С. Пушкин. «Евгений Онегин».)
29. Самый известный враль? (Барон Мюнхгаузен.)

30. Самое медлительное животное? (Трехпалый ленивец.)
31. Самый смешной день в году? (1 апреля)
32. Самое высокое растение мира? (Эвкалипт)
33. Самое толстое растение мира? (Баобаб)
34. Самые известные слова Ю.Гагарина? («Поехали!»)

Подведение итогов.

Конкурс «Мульти-пульти»

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

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

Подведение итогов.

Конкурс «Говорящие фамилии»

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

1. Рапов (повар).
2. Коровин (конвоир).
3. Егор Платонов (невропатолог).
4. Сидоров (рисовод).
5. Поделов (полевод).

6. Катадов (адвокат).
 7. Кологин (кинолог).
 8. Печкин (печник).
 9. Реженин (инженер).
 10. Досадов (садовод).
 11. Вертерина (ветеринар).
 12. Тильдоев (водитель).
 13. Процедова (продавец).
 14. Лобыров (рыболов).
 15. Архипова (повариха).
- Подведение итогов.

Конкурс «Верите ли вы, что...»

1. Лошадь фыркает, чтобы предупредить других об опасности? {Нет, прочищает нос, чтобы лучше чують.)
2. В зоологическом музее в Петербурге есть чучело камчадала? (Нет, Камчадал — это житель Камчатки.)
3. Доллар — денежная единица Эфиопии, Либерии, Сингапура? (Да)
4. Перелетные птицы имеют два гнезда — в месте проживания и в южных краях? (Нет)
5. Зайчата, как котята, рождаются слепыми? (Нет)
6. Пожирая своих жертв, крокодилы плачут? (Нет. Крокодилы, обитающие в соленой воде, часто плачут на берегу, но при этом они просто избавляются от излишка соли, а отнюдь не рыдают от раскаяния или угрызения совести.)
7. Стрижи даже спят на лету? (Да. На закате стрижи взлетают на небольшую высоту и спят на лету, а на рассвете спускаются поближе к земле.)
8. В медицине диагноз «синдром Мюнхгаузена» ставят пациенту, который много врет? (Нет, такой диагноз ставят пациенту, у которого постоянное желание лечиться.)
9. В Японии ученики на доске пишут кисточкой с цветными чернилами? (Да)
10. Утром вы выше ростом, чем вечером? (Да)

11. Радугу можно увидеть и в полночь? (Да)
12. Кобра танцует под дудочку факира? (Нет, кобра не способна слышать музыку: когда с корзины, где находится змея, снимают крышку, кобра приподнимается, готовясь к защите. А затем следует за движениями дудочки, готовясь к атаке.)
13. В Африке водятся мухи-людоеды? (Да, личинки африканских мух тумбу проникают глубоко под кожу человека, образуя мучительные открытые раны.)
14. В Африке выпускаются витаминизированные карандаши для детей, имеющих обыкновение грызть, что попало? (Да)
15. Глаз наполнен воздухом? (Нет, глаз наполнен жидкостью.)

Подведение итогов.

Конкурс «Вопросы с подвохом»

1. Когда человек бывает в комнате без головы? (Когда высовывает ее из окна.)
2. Что надо делать, чтобы четыре парня остались в одном сапоге? (Снять с каждого по сапогу.)
3. Когда коня купают, какой он бывает? (Мокрый)
4. В каком году люди едят больше обыкновенного? (В високосном)
5. Какой болезнью на земле никто не болел? (Морской)
6. Что становится больше, если его поставить вверх ногами? (Число 6)
7. Когда часовой ходит вверх головой? (Всегда)
8. Что общего у крокодила и чемодана? (Кожа)
9. Что у зайца позади, а у цапли впереди? (Буква Ц)
10. Как спрыгнуть с десятиметровой лестницы и не ушибиться? (Надо прыгать с нижней ступеньки.)
11. Сколько месяцев в году имеют 28 дней? (Все месяцы)
12. Собака была привязана к десятиметровой веревке, а прошла 300 метров. Как ей это удалось? (Веревка не была ни к чему привязана.)
13. У трех трактористов есть брат Иван, а у Ивана братьев нет. Может ли такое быть? (Да, если трактористы — женщины.)
14. Что в России на первом месте, а во Франции на втором? (Буква Р)
15. Маленький, серенький, на слона похож. Кто это? (Слоненок)

16. Как называется костюм для тех, кто бывает выше всех и ниже всех? Это слово переводится с греческого, как «человек в лодке». (Скафандр)
17. Всем известно, что у Чебурунции две правые ноги, две левые ноги, две ноги спереди и столько же сзади. Сколько ног у Чебурунции? (Четыре)
18. Как нужно бросить камень, чтобы он вернулся? (Вверх)
19. У меня две монеты на общую сумму 15 копеек. Одна из них не пятак. Что это за монеты? (Другая монета пятак, а первая — 10 копеек.)
20. Что можно приготовить, но нельзя съесть? (Уроки)

Подведение итогов.

Конкурс «Алфавитная всякая всячина в загадках»

- А.** Полосатый карапуз. (Арбуз)
- Б.** Надрывается, орет, соням спать не дает. (Будильник)
- В.** Закружу, заверчу, в небеса улечу. (Вертолет)
- Г.** Ящик на коленях скачет — то поет, то горько плачет. (Гармонь) **Д.** Никого не обижает, а все ее толкают. (Дверь)
- Е.** Что за девица?
Ничего сама не шьет,
А в иголках круглый год. (Ежиха)
- Ё.** Колюч, да не еж. (Ерш)
- Ж.** В золотой клубочек спрятался дубочек. (Желудь)
- З.** Свернешь — клин, развернешь — блин. (Зонт)
- И.** Одежду всем дала, а сама гола. (Игла)
- К.** Сделал дыру, вырыл нору,
Солнце сияет, а он и не знает. (Крот)
- Л.** Себе ничего не берет — все другим отдает. (Ложка)
- М.** Раскаленная стрела дуб свалила у села. (Молния)
- Н.** На пяти проводах отдыхает стая птах. (Ноты)
- О.** Что такое перед нами:
Две оглобли за ушами,

На глазах по колесу
И сиделка на носу? (Очки)
II. В поле лестница лежит,
Дом по лестнице бежит. (Поезд)
P. Кто ни прикасается —
За того цепляется. (Репейник)

C. На сучках висят шары, посинели от жары.
(Сливы) T. Нахмурится, насупится,
В слезы ударится — ничего не останется. (Туча)
У. От огня происхожу, от огня и умираю. (Уголь)
Ф. Днем спит, ночью летает,
Прохожих пугает. (Филин)
X. В нашей кухне целый год
Дед Мороз в шкафу живет. (Холодильник)
Ц. Сговорились две ноги
Делать дуги и круги. (Циркуль)
Ч. Из горячего колодца
Через нос водица льется. (Чайник)
Ш. На квадратиках доски
Короли свели полки.
Нет для боя у полков
Ни патронов, ни штыков. (Шахматы)
Щ. Костяная спинка,
На спине щетинка. (Щетка зубная)
Э. К нам во двор забрался крот,
Роет землю у ворот.
Тонна в рот земли войдет,
Если крот раскроет рот. (Экскаватор)

Ю. Кручусь, верчусь,
И мне не лень
Вертеться целый день. (Юла)

Я. Если б не было его,
Не сказал бы ничего. (Язык)

Подведение итогов.

Конкурс «Цветные вопросы»

1. Какой город называют «Белокаменная» и «Златоглавая»? (Москва)
2. Что в песне у Владимира Маркина — сиреневое, а в песне Вячеслава Добрынина — синее? (Туман)
3. У какого «белого» человека нос всегда красный? (У снеговика)
4. Что начинается с красной строки? (Абзац)
5. О майках какого цвета мечтают велогонщики? (Желтого)
6. В кинофильме «Приключения Буратино» черепаху Тортиллу сыграла актриса по фамилии Зеленая. Как ее имя? (Рина)
7. Как называется веселое заведение, находящееся в Москве на Цветном бульваре? (Цирк)
8. Как мы называем «зеленоглазый» транспорт? (Такси)
9. Как называется самая известная картина И. Малевича? («Черный квадрат»)
10. Какой газ делает уличную рекламу цветной? (Неон)
11. Сколько и каких цветов было у первых светофоров? (Два: зеленый — «можно ехать», красный — «стоп».)
12. Как называется китайская «желтая река»? (Хуанхэ)
13. Как называется фильм В. Шукшина о судьбе вора? («Калина красная»)
14. Какое дерево называют «белоствольная» и «зеленокудрая»? (Береза)
15. «Черная корова весь мир поборола». Что это? (Ночь)
16. Что такое индиго? (Голубая краска из Индии, которая была завезена в Европу еще в древности.)
17. О какой птице А. Свиридова поет: «...дитя заката»? (Розовый фламинго)

18. Как называется морское млекопитающее, сохранившееся в наши дни лишь на севере Тихого океана? (Серый кит)

19. Какой красный драгоценный камень стал маркой отечественного телевизора? (Рубин)

Подведение итогов.

Конкурс «Кто как полагает»

1. Китайцы считают, что для жизни человека необходимы семь вещей: дрова, масло, чай, соль, уксус, рис. А что еще? (Соя)

2. Великий полководец Ганнибал полагал, что воевать можно не только оружием, но и... сосудами с живыми существами, которые воины бросали на вражеские корабли. Эта практика часто приносила победу. Кто был в сосудах? (Ядовитые змеи)

3. Уборщики Диснейлендов считают, что «это — мусор № 1». Что это такое? (Жевательная резинка)

4. Мусульмане считают этот день недели праздничным. Какой это день? (Пятница)

5. Эфиопы полагают, что мужчина, проживший в браке с одной женщиной 25 лет, достоин награды. Какой? (В Эфиопии мужчинам выдают орден «За супружескую верность».)

6. Что Гомер считал «рекой, обтекающей Землю»? (Океан)

7. Японцы справедливо считают, что они — рекордсмены по добыче этого продукта. Какого? (В Японии добывают больше всего рыбы в год.)

8. Эскимосы Гренландии считают свой язык самым спокойным. Почему? (В нем нет ругательств.)

9. Бернард Шоу полагал, что именно эта карикатура на него — самая лучшая. Что это? (Отражение в зеркале)

10. Жители этой европейской столицы считают, что они являются родоначальниками бальных танцев. Назовите страну. (Англия)

Сценарий игровой конкурсной программы для школьников «Утереть нос»

Предварительная подготовка. Команды готовят творческое выступление к конкурсу «Нос заболел».

В игре принимают участие две команды. Все конкурсы оценивает жюри. Все слова принадлежат ведущему.

Ведущий.

На повестке дня вопрос:

А какой бывает нос?

Нос, влюбленный в ароматы,

Нос поникший, виноватый.

Нос, закрытый от мороза,

Покрасневший, словно роза.

Нос простуженный, сопливый

И клюющий нос, сонливый.

Носик кверху — задаваки,

Носик пуговкой — у детства,

А фривольный — у кокетства.

Но с лиловым синяком

Мирный носик не знаком.

А бывает нос холеный.

От зеленки он — зеленый.

Многодырчатый — у лейки,

Крючковатый — у злодейки.

Нос претвердый, как орех,

Нос красивый — без огрех.

А со стажем он в морщинах.

Есть сопящий без причины.

Нос, который не дорос,

И, конечно, длинный нос.

Нос, сующийся без спроса,

Любопытный, как вопросы.

А курносый — это что?

Нос, конечно, что еще!

Близнеца нос — нос-близнец.

Вот и, кажется, конец.

Сколько прекрасных стихов, песен, эпитетов посвящено глазам, устам! А вот носу уделено гораздо меньше внимания. Почему? Нос — «выдающаяся» часть лица. И от того, какой он, нос, иногда зависит многое в жизни человека.

Бедный нос незаслуженно забыт! Восстановим справедливость, уделим сегодня носу должное внимание. Сначала проверим вашу эрудицию, насколько вы подкованы в «вопросе о носе». Отвечать следует быстро. Кто правильно отвечает — приносит очко своей команде.

1. Что означает выражение «Нос не дорос»? (Кто-либо еще слишком молод, чтобы делать что-либо, заниматься чем-либо.)
2. Давать, подавать непочтительно, небрежно. Как это же самое сказать с «носом»? («Совать под нос».)
3. Назовите сказочных персонажей, имеющих необычайно длинный нос. (Карлик Нос, Буратино, Пиноккио.)
4. Что означает выражение «вешать нос»? (Приходить в уныние, огорчаться.)
5. Зазнаваться, важничать, чваниться. Как это же самое сказать с «носом»? («Задирать нос».)
6. Кто автор рассказа «Огурцы»? (Я. Носов)
7. Что означает выражение «с гулькин нос»? (Очень мало.)
8. Подчеркнуть, показать свое превосходство в чем-либо перед кем-либо. Как это же самое сказать с «носом»? («Утереть нос».)
9. Кто автор повести «Нос» (Я. В. Гоголь)
10. Не к чему придраться. Как это же самое сказать с «носом»? («Комар носа не подточит».)
11. Что означает выражение «Тыкать носом»? (Указывать в назидание на что-либо, обычно в резкой форме.)
12. Назовите средневекового предсказателя, врача, имя которого содержит «нос»? (Нострадамус)
13. Откуда пошло и что означает выражение «зарубить на носу»? (Означает хорошо и надолго запомнить. В древности неграмотные люди делали на

дощечках зарубки для памяти. Взял человек что-то у богатого в долг, для памяти сделал на дощечке зарубки, расколол ее пополам, взял свою половину и носит ее с собой — отсюда и нос.)

14. Кто автор строк:

Ты чернее трубочиста.

Полнубуйся на себя:

У тебя на шее вакса,

У тебя под носом клякса?.. (К.И.Чуковский. «Мойдодыр».)

15. Вмешиваться во что-либо, обычно не в свое дело. Как это же самое сказать с «носом»? («Соваться со своим носом».)

16. Что означает выражение «Водить за нос»? (Обманывать, вводить в заблуждение, обычно обещая что-либо и не выполняя обещанного.)

17. Выйти, показаться. Как это же самое сказать с «носом»? («Высунуть нос».)

18. С самого близкого расстояния от кого-либо брать, хватать, тащить; удирать, уходить и т. д. Как это же самое сказать с «носом»? («Из-под носа...».)

Конкурс «Самый чувствительный нос»

Вызываются по одному игроку от каждой команды, им завязывают глаза. К носу подносят различные пахучие предметы. Не угадал — получаешь штрафное очко. Сначала предлагают банан, яблоко, лимон, апельсин, мыло, зубную пасту, духи или одеколон. Затем задание усложняется — предлагают специи: перец, корица, гвоздика и т.д.

Конкурс «Нос в словах»

Кто назовет больше слов, содержащих «нос»? (Взнос, носорог, носилки, перенос, утконос, сноска, разность, поднос и др.)

Игра «Апчхи!»

Команды играют по очереди. Одному из игроков завязывают глаза. Затем другой игрок из этой же команды, на кого укажет молча ведущий, должен сказать «Апчхи!». Надо угадать, кто «чихнул». Ведущий указывает на другого, третьего... Выигрывает тот, кто ни разу не ошибся, либо ошибся меньшее количество раз.

Конкурс «Нос в пословицах, поговорках, загадках»

Команды по очереди называют известные им загадки, пословицы, поговорки, в которых упоминается нос. Кто больше?

Есть всегда он у людей,

Есть всегда у кораблей.

(Нос)

Задачу ты решишь свободно:

Я — небольшая часть лица.

Но прочитай меня с конца —

Во мне увидишь что угодно.

(Нос — сон)

У чурки

Две печурки.

(Нос)

Два яблочка во мху,

Да морковка наверху.

(Глаза, нос)

Две печки —

Одно поленце.

(Нос)

Два Егорки

Живут возле горки,

Живут дружно,

А друг на друга не глядят.

(Глаза, нос)

Не суй носа в чужое просо.

Не по носу табак.

Где двое бранятся, там третий нос не суй.

За спрос не бьют в нос.

Любопытной Варваре на базаре нос оторвали и др.

Эстафета «Приделай нос снеговика»

На некотором расстоянии от играющих ставят две подставки, на них крепятся большие листы с изображением снеговиков. Место, где должен быть нос снеговика, обведено кружочком. Детям завязывают глаза. По сигналу они должны дойти до снеговика и приставить нос-морковку. Другие дети словами «Левее, правее, ниже, выше» могут координировать действия участников. Как только нос окажется в кружочке, участнику разрешается снять повязку и быстро вернуться к своей команде, передав эстафетную палочку-морковку следующему участнику эстафеты. Побеждает команда, быстрее закончившая эстафету.

Конкурс «Нос заболел»

Команды представляют свои выступления. Это могут быть сценки, стихи, частушки либо сообщение «Вести из медпункта», где дети расскажут, как помочь при насморке, кровотечении из носа и т. д.

Ведущий. Слово предоставляется жюри. Сейчас мы узнаем, кто кого «оставил с носом», кто кому «утер нос».

Сценарий мероприятия для летнего оздоровительного лагеря

Ведущая. Дорогие ребяташки:

И девчонки и мальчишки.

С каникулами вас поздравляю,

На площадку играть приглашаю.

С вами долго, очень долго

Будем петь, шутить, играть,

И конечно, и конечно

Будем с вами танцевать!

Кто в учебе отличился,
Руки я прошу поднять.
Кто четверки и пятерки
Не ленился получать?
(дети поднимают руки)
Ведущий. значит, знания у вас у всех отличные,
Разгадать загадки сможете самые обычные.
(загадывает загадки)

Всех жарким солнцем обогреет,
В цветной наряд луга оденет,
Играть, купаться позовет,
Грибов и ягод принесет.
Как зовется время года
Кто его мне назовет? (Лето)
Солнце светит ярко,
И светло, и жарко.
А кругом трава, цветы,
Целый день броди, броди.
Что за время года это?
Ну, конечно это..... (Лето)

Солнце печет,
Липа цветет,
Рожь поспевает.
Когда это бывает? (Летом)

Ведущий. Ребята, а что такое лето?
(дети хором отвечают)

Ведущая.

Правильно. Лето это много света, это поле, это лес, это тысячи чудес. Это быстрая река, это в небе облака, это яркие цветы, это синь высоты. Ну-ка, дружно, ну-ка, вместе звонкой песней Лето встретим!

(дети хором поют песню «Песенка о лете» Е. Крылатова на сл. Ю. Энтина)

Мы в дороге с песенкой о лете,

Самой лучшей песенкой на свете.

Мы в лесу ежа, быть может, встретим,

Хорошо, что дождь прошел!

Мы закрыты бронзовым загаром,

Ягоды в лесу горят пожаром,

Любим лето жаркое недаром,

Лето – это хорошо!

Вот оно какое наше лето!

Лето яркой зеленью одето.

Лето ярким солнышком согрето,

Дышит лето ветерком!

На зеленой солнечной опушке

Прыгают зеленые лягушки

И танцуют бабочки – подружки,

Расцветает все кругом!

Ведущий. Молодцы, спели все от души. А, что это за девочка к нам спешит в ярком сарафане и венке. Ну, конечно, это Лето!

Лето. Я – жаркое Лето, богатое Лето,

В душистый венок из цветов я одета.

Поздравить с каникулами вас я пришла,

Гостей чудесных с собой привела.

Я загадки загадаю,

Что за гости – угадайте!

Теплый, длинный – длинный день,
В полдень – крохотная тень.
Зацветает в поле колос,
Подает кузнечик голос,
Дозревает земляника.
Что за месяц, подскажи-ка ? (Июнь)

Лето. Правильно, это Июнь.
Пришел июнь, и воздух светел,
И синева над головой.
Среди ветвей веселых ветер
Играет нежною листвою.
И струны солнечного света
Свою мелодию поют
О том, что наступило лето,
Что вновь каникулы идут!
(входит Июнь)
Ведущий. В гости к нам Июнь пришел,
С пеньем птиц, с гуденьем пчел.
Здравствуй, здравствуй, месяц наш!
Что ты нам в награду дашь?

Июнь. Каждый день я вам дарю
В небе яркую зарю,
Поле, речку, летний зной
И в цветах весь край родной!
А чтобы нам всем не грустить, давайте вместе с вами споем песню о лете, о каникулах.
(дети хором поют песню)

Июнь. А кто из вас самый внимательный и самый наблюдательный. Кто знает пословицы и поговорки про лето ?

(В июне есть нечего, да весело: цветы растут, соловьи поют.

Готовь сани летом, а телегу зимой.

Летний день – весь год кормит!)

Встречает нас лето цветами,

Дыханьем трав и трелью птиц.

И открывает в нас поэтов,

И следопытов, и певец!

Ведущий. Песенный конкурс сейчас проведем,

Песенки со словом «лето» или «солнышко» споем!

Мы начнем – вы продолжайте,

Песни эти запевайте.

(проводится конкурс песен)

1. Я на солнышке лежу,

Я на солнышко гляжу,

Все лежу и лежу

И на солнышко гляжу.

2. Слышишь, как звенят в небе высоко

Солнечных лучей струны.

Если добрый ты, то всегда легко,

А когда наоборот – трудно.

3. Чунга – Чанга – синий небосвод.

Чунга – Чанга – лето круглый год.

Чунга – чанга – весело живем,

Чунга – Чанга – песенку поем!

4. Если вдруг грянет гром

В середине лета,

Неприятность эту

Мы переживем.

5. До чего же хорошо кругом!

Под деревьями густыми светлый дом.

И дорожка золотая,

Ярким солнцем залитая,

По которой мы идем, мы идем, мы идем.

До чего же хорошо кругом!

6. Пусть всегда будет солнце,

Пусть всегда будет небо,

Пусть всегда будет мама,

Пусть всегда буду я!

Ведущий. Молодцы все, кто пел с нами

Такими прекрасными голосами!

Чтобы здесь не заскучать,

Приглашаем танцевать!

(играет танцевальная музыка, дети танцуют)

Лето. Жаркий, знойный душный день,

Даже куры ищут тень.

Началась косьба хлебов,

Время ягод и грибов.

Дни его – вершина лета,

Как зовется месяц этот? (Июль)

(входит Июль)

Июль. Ожидай нас, летний лес,

Мы туда приедем скоро.

Сколько сказок и чудес

У густого бора!

Проведет Июль ребят

По лесной дорожке,

Жарко ягоды горят

У меня в лукошке.

Ребята, а кто может назвать мне приметы июля.

(Июль – макушка лета.

Всем лето пригоже, да макушка лета тяжела!.

На Илью (пророка) до обеда лето, после обеда осень)

Июль. А теперь хотел у вас я узнать,

Кто сможет про лето стихи прочитать?

Раз, два, три –

Скорее сюда подходи!

(проводится конкурс стихов о лете)

Лето. Листья клена пожелтели.

В страны юга улетели

Быстрокрылые стрижи.

Что за месяц, подскажи! (Август)

Август. Славно август потрудился.

В июле новый хлеб родился,

Грибов, ягод урожай –
Не ленись лишь, собирай!
Назовите быстрее мне
Августа приметы.
(дети по очереди называют известные приметы августа)
(Что в августе соберем – с тем и год проживем.
Лето припасиха – а зима – подбериха.
В августе серпы греют, а вода – холодит.
Отцветают розы, падают хорошие росы.)

Сценарий детской – игровой программы

«Канцелярские потехи».

Ведущий: Ребята скажите, пожалуйста, а что такое канцелярские принадлежности? А что такое канцелярия, как известно, это отдел учреждения, ведающий служебной перепиской, оформлением текущей документации. Но нельзя вести всю «бумажную работу без канцелярских принадлежностей. А под потехой понимаем забаву, развлечение. Так давайте устроим развлекательную программу, воспользовавшись канцелярскими принадлежностями. Ведь канцелярскими товарами можно выполнять другие работы, например, карандашом почесать спину. Ну что ж, а для нашей игры мне понадобится две команды. Для начала я попрошу вас придумать название для своих команд.

Ведущий: приступим к первому испытанию:

«Угадай, сколько!»

В коробках лежат скрепки и кнопки. Игроки должны на глаз определить, сколько предметов находится в каждой коробке: выигрывает тот кто наиболее точно угадает.

«Путешествие с газетой в руках»

Участники конкурса садятся в плотную между двумя соседями. Каждому участнику выдается многостраничная газета, в которой перепутаны все страницы, а некоторые перевёрнуты вверх тормашками. По команде игроки должны привести газету в надлежащий вид, не покидая своих мест: кто быстрее справится с задачей.

«Собери самую длинную!» Каждая команда должна за определенный участок времени собрать цепь из скрепок: у кого длиннее.

«Собери ручки»

Каждой команде предлагается куча разобранных ручек, разных по форме, цвету, размерам. Необходимо из отдельных частей собрать эти целые пишущие принадлежности: кто быстрее.

«Быстрый ластик»

Участники команды должны взять в руки ластик и как можно быстрее удалить все линии от карандаша на представленном чертеже.

«Картина из кнопок»

Рисовать можно многими вещами. В том числе кнопками. Нарисовать кнопками картину на определенную тему: у кого интереснее.

«Длинная спираль»

Необходимо заточить точилкой карандаш так, чтобы образовалась непрерывная стружка: у кого длиннее.

«Бумага»

Вырезать ножницами из бумаги оригинальную фигуру: кто интереснее.

«Линейка»

Раздаются для каждой команды рисунок длинной ломаной кривой (одинаковые каждой команде). Взяв линейки, они должны, измеряя длины отдельных прямых, определить длину всей ломаной: кто точнее.

«Лекало»

Командам нужно нарисовать рисунок через заданные точки, состоящий из кривых линий. Командам нужно нарисовать рисунок через заданные точки, состоящие из кривых линий. Для этого ведущий раздаёт листы с нанесенными точками. У кого кривые линии образуют наиболее красивый рисунок – победитель.

«Собери тетрадь»

перед каждой командой лежит разобранная тетрадь: листы и две скобки. Участникам необходимо выполнить нелёгкую задачу – быстрее других собрать целую тетрадь.

«Конверт»

командам предлагается разработать эскиз новой формы почтового конверта: у кого оригинальнее.

«Органайзер» Играет один участник, которому завязывают глаза. На столе расположены канцелярские принадлежности, но помимо них есть и лишние предметы. Участники на ощупь должны выбрать только необходимые принадлежности.

Сценарий конкурсной программы

КОНКУРС АКТЕРСКОГО МАСТЕРСТВА

1 ТУР.

Задание 1 (пластика, мимика, голос)

ВОКЗАЛ. Изобразите:

1. Ребенок, потерявшийся на вокзале.
2. Родителей потерявшегося ребенка.
3. Вам срочно надо уехать, а билетов нет.
4. Вы опаздываете на поезд.
5. Вы третьи сутки на вокзале.
6. Вы перебегаете дорогу перед "носом" паровоза.
7. Опять от вас сбежала последняя электричка...
8. У вас 2 чемодана, 3 сумки и ребенок, а ваш поезд уже прибывает, и вы пытаетесь добраться до перрона.
9. В зале ожидания собралась толпа и вам не терпится узнать почему...
10. Вы отправляетесь в путешествие с пятью детьми.
11. Вы сели в вагон, но на вашем месте уже едут двое.
12. Вы всю жизнь прожили в глухой деревне и, вдруг, попали на вокзал большого города.
13. Вы пытаетесь сдать билет на поезд, который отправляется через пять минут.
14. В кассе огромная очередь, а вы настойчиво пытаетесь что-то спросить у кассира, не стоя в ней.
15. Вы стоите в очереди в багажную кассу, перед вами некто пытается пролезть без очереди.
16. Вы очень плохо слышите, но старательно пытаетесь узнать у окружающих когда прибывает ваш поезд.

Задание 2 (пластика, мимика - пантомима)

СПОРТ. Изобразите:

1. Штангиста.
2. Спортсмена, заканчивающего марафонскую

дистанцию.

3. Прыгуна с шестом.
4. Изящную акробатку.
5. Цирковую гимнастку.
6. Метателя молота.
7. Вратаря в момент атаки на его ворота.
8. Туриста с тяжелым рюкзаком.
9. Гимнастку на бревне.
10. Тренера проигрывающей команды.
11. Футболиста, забивающего пенальти.
12. Гимнаста с шестом, балансирующего на канате.
13. Всадника на брыкающейся лошади.
14. Пловца на дистанции.
15. Прыгуна с десяти метровой вышки.
16. Фехтовальщика на шпагах

ИМИДЖ.

Участники по одному идут по кругу и выполняют задание.

Вы элегантная женщина, Ваш рост 180 см, а вес 120 кг. При этом Вы носите туфли на очень высоком каблуке, в правой руке тяжелая сумка, сильно дергается левый глаз. Для того, чтобы произвести впечатление Вы идете, высоко подняв голову и слегка покачивая бедрами.

Вы невысокий мужчина, очень комплексующий по поводу своей внешности: левое плечо выше правого, большие оттопыренные уши, небольшой горб на спине. Кроме того Вы слегка прихрамываете на правую ногу. Для того, чтобы сгладить впечатление Вы много улыбаетесь, более того часто и громко смеетесь.

Вы женщина, считающая себя ужасной толстухой. Однако на самом деле Вы выглядите более чем худенькой. Вы носите объемную одежду и шляпу с большими полями. К тому же постоянно попадаете в нелепые ситуации: вот и сейчас на правой туфле сломался каблук, а с плеча постоянно спадает сумочка, чтобы пережить все неприятности Вы достаете из кармана "Ментос" и начинаете глотать таблетку за таблеткой.

Вы высокий шикарный мужчина, привыкший нравиться женщинам. Вы ходите широкими шагами, сильно размахивая руками и высоко подняв голову. Вы часто моргаете обеими глазами и встряхиваете головой, отбрасывая назад длинную челку. Вы держите в руках тяжелую папку, из которой постоянно что-то выпадает.

СЮЖЕТ ПЕРВЫЙ "ЦЫГАН - ВОР"

Количество участников в зависимости от кол-ва желающих колеблется от 9 до 13 (с добавлением ролей деревьев и занавеса).

Ночь. Завывает ВЕТЕР. Раскачиваются ДЕРЕВЬЯ. Между ними пробирается ЦЫГАН-ВОР. Он ищет конюшню, где спит КОНЬ... Вот и конюшня. Спит конь, ему что-то снится, он слегка перебирает копытами и тоненько ржет. Недалеко от него пристроился на жердочке ВОРОБЕЙ. Он дремлет, иногда открывает то один глаз, то второй. На улице, на привязи спит ПЁС. Деревья шумят, из-за шума не слышно как Цыган-вор пробирается в конюшню. Вот он хватает коня за уздечку... Воробей зачирикал тревожно... Пес отчаянно залаял... Цыган уводит коня. Пес заливается лаем. Выбежала из дома ХОЗЯЙКА, заохала, закричала. Она зовет мужа. Выскочил с ружьем в руках ХОЗЯИН. Цыган убегает.

Хозяин ведет коня в стойло. Пес прыгает от радости. Воробей летает вокруг. Деревья шумят, и ветер продолжает завывать. Хозяин гладит коня и бросает ему сена. Хозяин зовет хозяйку в дом. Все успокаивается. Спит пес, дремлет воробей на своем прежнем месте, стоя засыпает конь, он изредка вздрагивает и тихо ржет... ЗАНАВЕС.

СЮЖЕТ ВТОРОЙ "ФИЛОСОФ"

Количество участников в зависимости от кол-ва желающих колеблется от 10 до 18

(с добавлением ролей волн, дельфинов и занавеса).

МОРЕ. Море волнуется. Находится в постоянном движении. У берега на КАМНЕ сидит ФИЛОСОФ. Он углубился в мысли, ничего не замечает вокруг. Со стороны кажется, что он дремлет. Не замечает ВОЛН, набегающих на берег. Не замечает, как подплыла АКУЛА, разинув хищную пасть, собираясь съесть философа. Не замечает он, как стайка веселых ДЕЛЬФИНОВ прогоняет злую акулу в море. Философ сидит, погруженный в мысли. Ничего не может вывести его из раздумий о смысле жизни. Он так неподвижен, что прилетевшая ЧАЙКА принимает его за камень и садится ему на голову.

На берегу появляется ТОРГОВЕЦ с КОРЗИНОЙ. Целый день он продавал товар на рынке. Усталый, волочит корзину по песку. Торговец видит одинокую фигуру человека, сидящего на камне, и направляется к нему. Заметив человека, чайка с криком улетает. Философ сохраняет прежнюю задумчивость. Подойдя к философу, торговец просит присмотреть за корзиной. Раздевается и идет окунуться в море. В это время на берегу появляются ДВА ШУТНИКА. Они видят погруженного в мысли философа, крадучись подбираются к корзине с одеждой. Забирают и пускаются наутек. Торговец видит, как похищают его корзину с деньгами и одеждой, быстро плывет к берегу и кричит: "Спасите!" От крика философ пробуждается и бросается на помощь. Конечно, спасти человека для философа- это все равно, что спасти высшую ценность. Торговец отбивается от философа. Вскоре они оказываются на берегу. Шутники убегают все дальше и дальше. Торговец мечется по берегу, умоляя дать философа дать ему на время одежду, чтобы поймать шутников. Философ отвечает, что одежда не самое главное в жизни, что она только средство, а не цель... И вновь впадает в глубокую задумчивость. Торговец прыгает вокруг, бьет философа по спине, пытаясь вывести его из задумчивости, становится на колени, умоляя об одежде.

Приплывают дельфины, обсуждают ситуацию. Чайка кричит, дает советы голому торговцу, философ невозмутим, дельфины уплывают, чайка улетает. Торговец раздевает философа, бежит спасать свое добро. На камне одинокий философ, погруженный в мысли о смысле жизни...

ЗАНАВЕС.

Конкурс: "Человек жующий"

Для актера бывает немаловажным сработать пантомимический беспредметный этюд. И вот сейчас участником наших вступительных экзаменов предлагается съесть предмет (съедобный) так, что бы всем сразу стало ясно, что вы едите. Да при этом необходимо быстро переключаться с одного предмета на другой:

- Семечки, червивое яблоко, костлявая рыба.
- Спелый арбуз, тающее мороженое, не прожаренный шашлык.
- Спагетти, манную кашу, касторку.
- Спелая груша, банан, рисовая кашу китайскими палочками.

Конкурс: "Крики на банкетках"

Сыграть эмоции бывает трудно, особенно когда это необходимо сделать одним голосом, но и такое нужно уметь настоящему актеру:

- Вы престарелая бабушка, находитесь на своем балконе 9 этажа и видите, как внизу старшие ребята обижают Вашего любимого внука.
- Будучи вожатым Вы видите ребенка из своего отряда на самом высоком дереве лагеря и Вам необходимо его оттуда снять.
- Стоя под окном любимой, которая живет на 8 этаже. Вы признаетесь в любви и приглашаете ее в кино.
- Ваш выход на сцену. Вы чтец стихов, но микрофон не работает, а зал просто огромный.

«Однажды, в студеную зимнюю пору...»

Прочитайте отрывок из стихотворения "Однажды в студеную зимнюю пору..."

- Вопросительно.
- Восклицательно.
- Как перед расстрелом.
- Как на похоронном митинге.
- Как ребёнок, только что научившийся говорить.
- Большой зал, а микрофоны не работают.
- С горячей картошкой во рту.
- С тяжёлым грузом на спине.
- С грузинским акцентом.
- Только что с марафонского финиша.
- Выступление на свадьбе с тостом.
- На 50-градусном морозе.
- На 80-градусной жаре.
- Человек не видевший долго людей.
- На суде, обвинение в преступлении.

Вокзал

Вокзал. Изобразите пластикой и голосом:

- Ребёнка, который потерял родителей
- Пассажира, которому срочно надо уезжать
- Пассажира, который потерял ребёнка
- Вы 2 суток на вокзале
- На вокзале толпа, вам надо узнать что случилось
- Вы неожиданно попали в тёмный коридор

Изобразите

- Человека, закончившего марафонскую дистанцию
- Спортсмена, метящего молот
- Подход к штанге и её поднятие
- Гимнастку, выполняющую упражнение на бревне
- Вы - болельщик и ваша любимая команда забивает гол
- Вы - футбольный вратарь
- Вы - тренер, ваша судьба решается в этом матче
- Вы - теннисист
- Наездник на бешеной лошади
- Фехтовальщик
- Спортсмен по прыжкам в сторону
- Вы - гимнастка с лентой

Голос

Изобразите голосом:

- Причаливающий мотор
- Водосточный бачок
- Заводящийся мотор
- Закипающий чайник

- Вой сирены
- Шторм на море
- Тормозящий автомобиль
- Топот коня
- Шум взлетающего самолёта

Телефон

Вы спешите, уже опаздываете, но вдруг перед самым уходом вы слышите звонок телефона. Торопясь, вы поднимаете трубку и быстро отвечаете на вопрос:

- Скажите, что мне делать со своей дочерью?
- Подскажите животное из 7 букв?
- Когда привезут колбасу?
- Или вы сейчас расскажете в чём дело, или...?
- Ну а как насчёт кино?
- Как вам не стыдно?
- Шеф, клиент готов, что делать дальше?
- Ну, сколько ещё можно, уже 3 часа ждём?
- Мама, когда же ты меня отсюда заберёшь?
- Как быть, если она не пришивается?
- Скажите, зачем всё это?
- Алло, а у меня тут лампочка не зажигается? Что делать?
- Всё посмотрел, но чего-то не хватает. Чего же?

ИГРЫ (УПРАЖНЕНИЯ) ДЛЯ ПОДНЯТИЯ НАСТРОЕНИЯ, СНЯТИЯ ПСИХОЛОГИЧЕСКОГО БАРЬЕРА, ЗНАКОМСТВА

ГУСЕНИЦА

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

ОБУВНАЯ ФАБРИКА

Все снимают обувь и кладут ее в центр круга, каждый участник надевает два разных ботинка и пытается поставить ногу рядом с ногой обутую в парную обувь.

ЭТО МОЙ НОС

Что вы ответите человеку, который указывает на свой локоть и говорит: «Это мой нос?» Ну, вы можете показать на свою голову и сказать «Это мой локоть?» Тогда он, возможно, покажет мне свою ступню и скажет «Это моя голова!» Это новая игра и тест на координацию рук и глаз, который показывает, на сколько долго вы можете продержаться, называя части тела, которые только что показал ваш партнер, и в то же время, указывает на другую часть своего тела.

ИГРЫ

Теневой вождь. Один из играющих выходит из комнаты. Остальные члены команды выбирают «вождя», который задает группе любые движения и меняет их через некоторое время. Задача вошедшего определить «вождя». В случае удачи «вождь» сам выходит за дверь и игра повторяется с новым «вождем».

НИКОГДА

Члены группы открывают ладони и по очереди говорят: «Я никогда не... (делал чего-либо)». Тот, кто делал предложенное действие – загибает палец. Игра хорошо помогает при знакомстве.

ЗООПАРК

Члены группы встают в круг и держат друг друга под руки. Ведущий каждому говорит название животного. После этого ведущий громко называет одно из имен. Ребята с этим именем должны поджать ноги. Остальные должны удержать их. Лучший эффект достигается при большом количестве одного из них.

УЗЕЛКИ

Группа встает в круг и вытягивает руки в центр. После случайного сцепления рук, группе предлагается развернуться в круг так, чтобы рядом стояли люди со сцепленными руками.

ФРУКТЫ

Группа встает в круг. Каждый выбирает себе название фрукта на первую букву своего имени. Предлагается обмен фразами типа «Яблоко любит апельсин». После этого «апельсин» должен назвать новую пару. Если этого не происходит и ведущий успевает коснуться «апельсина», то они меняются местами.

ТУТТИ-ФРУТТИ

Команда делится на два или бол ее фронтов и выбирает себе имя – фрукт. Один человек стоит в центре и рассказывает какую-либо историю. Как только он использует одно из названий фронтов, члены этого фронта должны поменяться друг с другом. Если произносится «Тутти-фрутти», то все члены всех фронтов должны поменяться местами.

ПАЛОЧКА

Команда садится в круг и начинает передавать по кругу какой-то предмет, зажав его различными частями тела, меняя их. При падении игра начинается сначала.

БАРАБАНЧИКИ

Группа садится в круг. Члены группы кладут свои ладони на колени к соседям с двух сторон. Группа начинает хлопки в определенную сторону – рука за рукой, в том порядке, как они лежат на коленях. При двойном ударе направление сменяется на противоположное. Тот, кто ошибся – убирает руку.

УБИЙЦА

Группа стоит в кругу. Руки сцеплены за спиной. При этом левая рука согнута в локте и держит правую руку соседа слева. Ведущий, обходя круг снаружи, незаметно выбирает «убийцу», дотрагиваясь до его плеча. «Убийца» жмет руку соседа N раз. Сосед жмет следующему N-1 раз и т.д. Тот, кто получает

одно, последнее, рукопожатие, считается убитым и выходит из круга. Задача группы – единогласно определить «убийцу». При неудачной попытке – «убийца» посылает новый «импульс».

МОНСТР

«Ваша задача состоит в том, чтобы переправить всю команду от этой линии до той. При этом все стартуют одновременно по команде ведущего. Причем одновременно вся группа может иметь пять точек качания с землей».

«НОГИ В РУКИ»

Группа становится в линию. Каждый кладет одну руку на плечо стоящего впереди и поднимает одну ногу. Второй рукой задние подхватывают ногу передних. Задача – пропрыгать без разрыва определенное расстояние.

«ХИ-ХИ, ХА-ХА»

Группа стоит в кругу и синхронно делает движения руками и произносит «Хи-хи-хи-хи-хи, ха-ха-ха-ха-ха», уменьшая счет от 5 до 1

ИГРЫ НА ПОНИМАНИЕ И СПЛОЧЕНИЕ

ГОМЕОСТАТ

Эта игра помогает осознать силу группового единства. По команде ведущего все участники выкидывают на пальцах какое-либо число. Можно провести несколько тестов еще. Варианты: по команде все начинают показывать друг на друга. Выигрывают те, кто оказался парой. Или все прыгают в одну сторону. Выигрывает большинство тех, кто прыгнул на одинаковый градус.

За веселым соревнованием стоит отработка «чувства плеча», умения предугадывать каждый шаг своего партнера.

ПАРЫ

Каждая пара берет по одному листку бумаги, встает лицом друг к другу и, прижимая лист лбами с двух сторон, руки заводит за спину, в таком положении пары должны произвольно передвигаться по помещению (можно под музыку). Разговаривать нельзя.

Главная задача участников – найти каналы интуитивного понимания партнера, которое всем нам необходимо в жизни среди людей.

ГРАЖДАНСКАЯ ОБОРОНА

Все участники прогуливаются по комнате, ведущий выкрикивает фразу, сообщающую об опасности. Например: "Внимание!". На вас напали пещерные львы (хулиганы, римские легионы, вирусы гриппа, маленькие зелененькие человечки, угрызения совести, зевота и т.п.) После сигнала

опасности участники игры должны собраться в тесную группу, спрятав слабых в середину, а затем произнести фразу: «Дадим отпор... (пещерным львам и т.п.) Потом группа опять разбредается по комнате и игра продолжается.

МУХА

Все участники воображают перед собой квадрат, разделенный на 9 клеток. В центре находится муха, движением которой мы будем по очереди управлять. Своим приказом ее можно перемещать либо по оси «вверх-вниз», либо по оси «вправо-влево» на одну клетку. Ходы делаем по очереди, и проигрывает тот, после чьего хода муха окажется выведенной за пределы игрового поля. Нельзя делать «обратные ходы».

ОСТРОВА

У каждого есть свой «остров» – газета. Периодически наступает «выходной», и все гуляют по своей территории. Ведущий «отбирает» по несколько островов, жители должны искать себе другой остров. В заключение идет обсуждение: как вас приняли на другом острове, не оттолкнули ли, пригласили ли сами и т.п.

Обязательно стоит обратить внимание на тех, кому не предлагали присоединиться на другом острове. Сумейте корректно перейти к подобным ситуациям в жизни: не чаще ли мы готовы оказывать помощь, поддержку тем, кто нам нравится, кто нам симпатичен, и не способны ли мы «не замечать» проблем тех, кого относится к «гадким утятам» и т.п.

Вариант того же: кладется два покрывала, задача – всем разместиться, не падая и не заступая за эти покрывала. Затем задача усложняется: покрывала складываются вдвое, втрое и т.п. В середине упражнения кого-то поражает глухота, слепота, немота. При обсуждении говорится, что каждый сделал для того, чтобы другие не упали, о чем он думал (о себе, о других, ни о чем) и т.д.

ПРИСОЕДИНИСЬ К ДРУГОМУ

Работа в паре. У одного – установка «присоединиться», у другого – «не принять». «Присоединяющийся» через улыбку, прикосновение, взгляд и т.п.

Все как в жизни, это понимает каждый участник, и логичным будет перейти после упражнения к разговору о том, что именно дает нам возможность найти путь к «сердцу», «душе» другого, порой совсем чужого, человека: умение улыбаться? А может, умение понять состояние, внутреннее настроение этого «другого»?

РУКОПОЖАТИЕ

Выбирается водящий, который выходит за дверь. В это время каждому дается задание подготовиться через рукопожатие передать какое-либо чувство к водящему (любовь, злость, ненависть, боязнь и т.п.) По пожатию руки водящий должен догадаться о чувствах к нему.

Данное упражнение вызывает интерес ребят к различным формам выражения чувств, в том числе через рукопожатие.

ИСПОРЧЕННЫЙ ВИДЕОМАГНИТОФОН

Участники садятся в круг. Дается задание – передать эмоциональное состояние, используя только невербальные средства. Состояние передает один участник .

ИГРЫ НА ЗНАКОМСТВО

ПОСМОТРИ-КА НА МЕНЯ

Эта игра позволяет детям быстро запомнить друг друга внешне. Все становятся в круг, и вожатый дает задание: через одну минуту построиться в линию по цвету глаз. Справа налево, от темных к светлым. Как только ребята выполнили первое задание, они снова становятся в круг, чтобы лучше видеть друг друга, и им дается второе задание: построиться в линию по преобладающим цветам в одежде, слева направо, от более светлых цветов — к более темным. Далее конкурсы переходят к шуточным - по величине ушей, длине носков, шнурков, длине волос и ресниц. Проявляйте фантазию!

ИСТОРИЯ

Вожатые делят отряд на две команды, используя любой вариант разбивки. Определяется время для выполнения первого задания (например, 5 минут). За это время каждая команда сочиняет о себе историю, используя реальные данные. Например: "Мы живем в Туле, Казани и Москве. Дома у нас 9 собак, 14 кошек, 2 попугая и 1 черепаха. Трех наших мам зовут Ольгами, а еще у нас два папы по имени Саша" и т.д. По истечении назначенного времени каждая команда выбирает рассказчика, и он команды как бы меняются местами, то есть команда "А" рассказывает про команду "Б" и наоборот. Побеждает та команда, которая допустит меньшее количество ошибок.

БЕЛКА

В отрядной комнате ставятся две скамьи — друг напротив друга. Отряд рассаживается на них произвольно. Затем вожатый говорит: "Прошу сесть на правую скамью тех, кто любит эстрадную музыку, а на левую — тех, кто любит классику." Ребята переходят на ту скамью, которая им подходит. Затем вожатый снова дает какое-либо задание, и дети снова пересаживаются. Таким образом, вожатый может выяснить интересы детей, задавая интересующие его вопросы. Игра рассчитана на ребят 11–13 лет и проводится в последние дни организационного периода.

ВЕСЕЛЫЕ НОЖКИ

Все участники становятся в круг, ведущий включает музыку, и показывает ребятам определенную композицию движений, выполняемых ногами. Дети повторяют движения. Затем музыка выключается, и все начинают выполнять движения чуть быстрее, чем раньше. Тот, кто запутался, вытягивает карточку с заданием и выполняет его. Затем игра продолжается еще быстрее до тех пор, пока не останется 1 человек, выполняющий упражнения быстрее всех. Запутавшиеся игроки после выполнения заданий выбывают из игры.

Игра проводится с детьми младшего возраста.

ИМЯ В ЦЕНТРЕ

Во время дискотеки танцующие образуют круг. В его центр по очереди вызываются, например, все Саши или все Лены. Круг начинает скандировать их имена в такт музыке. Так до тех пор, пока все имена не побудут в центре. Таким образом, каждый ребенок получает возможность «показаться в первый день и узнать, как зовут его соседа».

БИНГО

Играющие образуют два круга. Один в другом, с равным количеством человек. Круги вращаются в разные стороны под слова: «Мой лохматый серый песик у окна сидит Мой лохматый серый песик на меня глядит. Бинго, Бинго, - да, Бинго звать его. Слово Бинго произносится отдельно по буквам, причем на каждую букву, стоящую во внешнем кругу, ударяют в ладоши стоящих во внутреннем. На каждую букву нового человека. Последняя буква О говорится протяжно, и последние слова «Да, Бинго звать его!», пара произносит вместе, держась за руки. После чего представляются друг другу по именам. Так до тех пор, пока все не перезнакомятся».

КОЗА

Играющие образуют круг. В центре – водящий. Он выбирает себе пару из круга под слова:

«Шел козел по лесу, по лесу, по лесу,
Нашел себе принцессу, принцессу, принцессу».

Далее они начинают выполнять различные движения под декламирование круга:

«Давай, коза, попрыгаем, попрыгаем, попрыгаем,
И ножками подрыгаем, подрыгаем, подрыгаем,
И ручками похлопаем, похлопаем, похлопаем.
И ножками потопаем, потопаем, потопаем.

Давай с тобой покружимся, покружимся, покружимся,
И навсегда подружимся, подружимся, подружимся!»

Идет знакомство. Пара расходится, приглашая ребят из круга, игра продолжается. Теперь в кругу – две пары. И так далее, пока все пары не встанут в круг.

ДРУЖБА

Играющие встают по тройкам в затылок друг другу, образуя круг. За кругом находятся два ведущих (если круг большой – две пары ведущих). Ведущие, обходя круг, выбирают одного из любой тройки, знакомятся с ним, встают новой тройкой в круг. Освободившиеся два человека становятся ведущими. Игра продолжается.

СУЕТА СУЕТ

Всем участникам раздаются карточки, которые разделены на 9-16 клеточек. В каждой клеточке записано свое задание. Суть одна: записать на клеточку имя человека, который (тут простор для вашей фантазии): любит рыбу; держит дома собаку; любит звезды. Чем неожиданней будет задание, тем лучше. Можно заложить в эту карточку то, что нужно вам. Например: выявить любителей рисования, пения, игры на гитаре. Побеждает тот, кто быстрее и точнее соберет имена.

СНЕЖНЫЙ КОМ

Играющие сидят в кругу. Первый называет свое имя. Второй называет имя первого и свое имя. Третий называет два предыдущих и свое. И так далее, пока первый не назовет имена всех сидящих в кругу. Игру можно усложнить, называя имена с середины, с конца.

БИЛЕТКИ

Играющие образуют два круга. Девушки – внутренний, юноши – внешний, и встают лицом друг к другу, образуя пары. Внутренний круг – это билетики, внешний – пассажиры. В центре стоит безбилетник – «заяц». По команде ведущего: «Поехали!» круги начинают вращаться в разные стороны.

Ведущий кричит: «Контролер!» Билетики остаются на местах, а пассажиры должны найти свою пару. «Заяц» хватается тот билетик, который ему понравился. Пассажир, оставшийся без билета, становится водящим – «зайцем. При встрече «билетик» и пассажир» знакомятся. Через некоторое время пассажир может ловить не только свой, но и любой понравившийся ему билетик. Игру можно сопровождать музыкой.

ФИГУРЫ

Играющие становятся в круг. Внутри круга натягивается веревка, за которую все держатся двумя руками. Ведущий объясняет, что необходимо, закрыв глаза, не размыкать, построить квадрат (равносторонний треугольник), используя только устные переговоры. Сообщается также, что игра – на пространственное воображение и внимательность. Во время игры, когда идет

перестроение, ведущий наблюдает, кто из ребят выступает в роли организатора

перемещений. Из наблюдений можно сделать вывод о сплоченности группы, ее организованности, выявить организаторов.

ПАЛЬЧИКИ

Играющие сидят на стульях. Ведущий показывает несколько пальцев на руки, и ровно столько человек должны подняться. Ведущий проигрывает несколько комбинаций (2, 6, 1, 5...), наблюдая при этом, кто чаще всех встает. Эти люди (их обычно по 3-4), так называемая «совесть» этой группы, т.е. которым в оргпериод можно что-нибудь поручить, найти у них поддержку.

ДЕЛАЙ РАЗ, ДЕЛАЙ ДВА

Играющие стоят за стульями. По команде ведущего «Делай раз!» они должны поднять стулья и опустить их, но одновременно (без дополнительной команды ведущего). Важно заметить того человека, который самый первый скамандует «3-4 или «опустили. Это – лидер-организатор.

ИГРЫ-ЗНАКОМСТВА, ИГРЫ-ТАНЦЫ

ПЕРО ЖАР-ПТИЦЫ

При входе на вечер каждый может вытянуть перо, приносящее счастливый билет (приз, лотерею, подарок), перо-задание, которое нужно выполнить по ходу вечера, перо-фант, т.е. нужно отдать для розыгрыша какую-нибудь вещь или предмет.

ПОД СЧАСТЛИВОЙ ЗВЕЗДОЙ

Звезды больших и малых величин с номерами и без них могут служить как для оформления зала так и для проведения различных конкурсов. Например, таких:

1. После окончания какого-либо танца объявляется номер «счастливой звезды», и та пара, которая оказалась под ней или близко к этой звезде, либо награждается, либо заказывает любую танцевальную композицию.
2. После окончания танца объявляются номера звезд, и партнеры с партнерами меняются друг с другом или меняются все пары.
3. На некоторых звездах могут быть изображены знаки Зодиака. По сигналу ведущего люди, родившиеся под тем или иным знаком, собираются вместе и исполняют коллективный танец.
4. На некоторых звездах наклеены фотографии известных звезд – оказавшиеся под такими звездами пары могут получить приз или заказать музыка для следующего танца, если правильно ответят на вопрос, касающийся творчества той или иной «звезды».

ЛИСТЫ КАЛЕНДАРЯ

Каждому входящему на вечер вручается листок календаря. Девушкам – с четными числами, юношам – с нечетными. По ходу вечера его участники выполняют следующие задания:

- Собраться по месяцам, выполнить задание – продекламировать свой месяц. Все слова в рекламе должны начинаться с буквы месяца. Например: «декабрь» - долгожданный, детский, домашний и т.д.
- Собраться по дням недели, выполнить задание – вспомнить песни (как можно больше) о своем дне недели; если таких нет, то придумать один куплет;
- Сформировать команду из 12 сред, 12 четвергов, 12 пятниц. Познакомиться друг с другом и представить живую картину на тему: «У природы нет плохой погоды»
- Составить сложное число, например, 17 12 465

- Найти «вчерашний день»
- Собраться по числам – четным и нечетным.

СУДЬЯ-ЗВОНОК

- Ведущий заводит будильник на определенное время и предлагает участникам вечера принять участие в разнообразных конкурсах. Например: в танцевальном, песенном, художественном и т.д. Если во время исполнения прозвучит звонок будильника, этот участник объявляется победителем.

АВТОГРАФ

- Конкурс проводится в течение всего вечера. Человек (или команда), получивший больше всего автографов с пожеланиями, награждается.

ПУТАНИЦА

- Парам необходимо исполнить танец под другую музыку, мелодии по ходу исполнения могут меняться несколько раз.

АССОЦИАЦИЯ ФРАЗ-ПОЗДРАВЛЕНИЙ.

- От пары к паре передается поздравление, каждая фраза которого начинается с последнего слова. Например: мы рады вас видеть. Видеть хорошее можно во всем. Во всем помогаем друг другу и т.п.

ТЕЗКИ - В КРУГ

- Во время общего танца в центр круга приглашаются ребята с одинаковыми именами, они хором скандируют свое имя, потом их сменяют ребята с редким именами. Таким образом, все ребята побывают в центре круга.

РУЧЕЕК

- Это хорошо знакомая народная игра поможет парам найти друг друга. Во время течения ручейка по сигналу ведущего ребята разбиваются по парам и танцуют под медленную музыку.

АЗБУКА

- Каждый участник получает букву алфавита. По сигналу ведущего, произносящего то или иное слово, буквы собираются в слова или даже в целые предложения.

СПОРТИВНЫЕ ЭСТАФЕТЫ

ЭСТАФЕТЫ БЕЗ СПОРТИВНОГО ИНВЕНТАРЯ

1. БЕГ

Что может быть проще этой самой простой эстафеты?! По сигналу первый участник команды бежит до поворотного флажка и обратно, пробежав до команды, хлопает по руке следующего участника — передает эстафету. Побеждает команда, чей последний игрок первым достигнет финиша. Тысячу и один раз эстафету проводили в лагере, и каждый раз она вызывала бурю радостных эмоций у детей.

2. БЕГ СПИНОЙ

А это уже сложнее. Участники эстафеты должны достигнуть поворотного флажка и вернуться назад, двигаясь очень непривычно для нормального человека — спиной вперед, и при этом как можно быстрее. Будьте осторожны — возможны падения.

3. БЕГ НА ЧЕТВЕРЕНЬКАХ

Когда-то говорят, наши предки охотнее передвигались на четырех конечностях, чем на двух. Предложите участникам команд проверить, насколько это удобно. Самых распространенных вариантов такого бега существует три: "бег на четвереньках головой вперед", "бег на четвереньках головой назад" (так передвигается рак) и "бег на четвереньках спиной вниз и вперед ногами". Последний самый сложный. Попробуйте освоить все три варианта и проведите три забега. Победят каждый раз самые ловкие и быстрые.

4. НАЕЗДНИКИ

А в этой эстафете команда делится на пары. В каждой паре один будет "лошадью", второй "наездником". "Наездник" садится на "лошадь", как — это все равно, лишь бы ноги не волочились по земле. Старт! И "лошадь" устремляется вперед, стараясь не уронить седока. Поворот, путь назад, передача эстафеты... Побеждает команда, чьи "лошади" более быстрые, а "наездники" более "усидчивые".

5. ТАЧКА

В этой эстафете также нужна разбивка на пары. Одному из этой пары придется стать "тачкой" — реликтовым грузовым транспортом с одним колесиком и двумя ручками. Только здесь вместо колесика будут руки, вместо ручек — ноги. Итак, игрок — "тачка" ложится на землю, делая упор на руках, в это время игрок — "водитель тачки" берет своего партнера за ноги, чтобы корпус "тачки" был параллелен земле. "Тачка" готова к движению. Сигнал, и "тачка", двигаясь на руках, "доезжает" до поворотного

флажка и возвращается назад, где к движению уже готова новая "тачка". Побеждают самые сильные и быстрые.

6. СИАМСКИЕ БЛИЗНЕЦЫ

Сиамскими называются близнецы, сросшиеся между собой. Такими близнецами в команде будет каждая пара. "Срастись" им придется спинами. Для этого нужно встать друг к другу спиной и крепко сцепиться руками. Бежать в таком положении можно только боком. Поэтому первая пара боком встает на линию старта, боком бежит и так же возвращается, передавая эстафету следующим "сросшимся близнецам". Спины игроков на протяжении всего бега должны быть плотно прижаты друг к другу. Победит наиболее согласованная и быстрая команда.

7. ПЕРЕНОСКА РАНЕНОГО

В этой эстафете в каждом забеге участвуют трое. Двое "здоровых", третий "раненый", у него "сломана нога", и сам передвигаться он не может. "Здоровые" игроки должны сплести руки так, чтобы из них получилось удобное сиденье. "Раненый" садится в это сиденье и удерживает равновесие, ухватившись удобнее за плечи или за шеи друзей. "Раненый" к "транспортровке" готов. Тогда старт, бег до флажка и, обогнув его, обратно, и передача эстафеты. Побеждают самые изобретательные и быстрые.

8. ПОЕЗД

Капитан команды в этой эстафете будет "локомотивом", остальные участники — "вагонами". После сигнала капитан бежит вперед до флажка и назад до команды один. Когда он возвращается к команде, будет считать, что в этот момент "локомотив" прибывает на "станцию", и здесь к нему можно прикрепить вагон. Так и делаем, второй игрок крепко берется за пояс капитана и путь до флажка и обратно они проделывают вдвоем. На следующей "станции" ко второму вагону "прицепляем" третий и снова в состав. Побеждают те, кто действовал согласованнее и быстрее.

9. ЗМЕЙКА

В этой эстафете участвует сразу вся команда, кроме трех человек. Они встают на линии эстафеты на равном небольшом расстоянии друг от друга и... ничего не делают, просто стоят, как столбы. А остальная команда в это время превращается в "змею". Это легко: нужно выстроиться в колонну, и всем игрокам положить руки на плечи впереди стоящим. Капитан будет "змеиной головой", замыкающий колонну — "хвостом". Змея готова к движению, а двигается она, как вы знаете, извиваясь. Нашей "змее" тоже придется извиваться, т.е. огибать игроков на линии эстафеты. Старт! "Змея" быстро двигается вперед, не толкая "столбы" и не разрывая на кусочки свое "туловище" огибает поворотный флажок и ползет, извиваясь, обратно. Победитель определяется по "змеиному хвосту", т.е. последнему участнику.

10. ПРЫЖКИ ЧЕРЕЗ "КОЗЛА"

Козлом зовут не только животное, но и гимнастический снаряд. Через него прыгают. Установим "козла" на линии старта, пусть им станет капитан. Второй участник разбегаются, перепрыгивает через капитана и замирает на том месте, где приземлился. Он тоже превращается в "козла". Третий участник, разбежавшись, совершает уже два прыжка и тоже замирает в точке приземления. Когда уже некому разбежаться и прыгать капитан, который был первым "козлом", разбегаются и прыгает через всю команду сам. Так многократно прыгая и превращаясь то в прыгунов, то в снаряд для опорных прыжков, команда преодолевает дистанцию. Какая команда преодолевает дистанцию первой таким необычным образом — та и будет победительницей.

ЭСТАФЕТА СО СКАКАЛКОЙ И ОБРУЧЕМ

1. БЕГ СО СКАКАЛКОЙ

Эта эстафета проста. Первый участник команды бежит по сигналу до поворотного флажка и обратно, прыгая через скакалку. Затем он передает скакалку следующему и так до... победы или неудачи. Более сложным вариантом является бег с прыжками через обруч, который используется как скакалка.

2. БЕГ С ОБРУЧЕМ

Это тоже несложная эстафета. Все члены команды по очереди бегут до точки поворота и обратно, крутя на поясе обруч. Побеждают самые гибкие и быстрые. Усложнением эстафеты могут послужить такие задания:

- крутить обруч на шее,
- крутить обруч на руке,
- крутить сразу два обруча на обеих руках.

3. ТРИ ПРЫЖКА

Для выполнения этой эстафеты необходимо на расстоянии 8-10 метров от линии старта положить скакалку и обруч. После сигнала первый участник, добежав до скакалки, берет ее в руки, делает на месте три прыжка, кладет и устремляется назад передавать эстафету следующему. Второй участник, достигнув лежащих предметов, берет обруч и делает через него три прыжка (как через скакалку). Третий участник вновь берет скакалку и т.д.... идет чередование. Прибытие последнего члена команды к линии старта означает окончание эстафеты. Победа достанется самым быстрым.

4. СПАСАТЕЛЬНЫЙ КРУГ

Спасательным кругом, который поможет перебраться через "реку", в этой эстафете будет обруч. Линия старта будет одним "берегом", флажок напротив — другим. Капитан команды надевает на себя обруч и, удерживая его на уровне пояса, бежит до установленной отметки. Возвращаясь, он захватывает обручем следующего участника команды и бежит вместе с ним, "переправляя его в спасательном круге" на другой "берег". Так по очереди капитан "переправляет" всю команду на противоположную сторону. Побеждает та команда, которая быстрее перебралась на другой "берег".

5. ИГОЛЬНОЕ УШКО

Вдоль линии эстафеты на земле лежат два или три обруча. Стартуя, первый участник должен добежать до первого обруча, поднять его и продеть через себя (как нитка проходит через игольное ушко). Затем, добежав до следующего обруча, проделать с ним то же упражнение. И так со всеми обручами на прямом и обратном пути. Побеждает та команда, все участники которой быстрее проденут "нитку", т.е. проделают все операции с обручами.

6. ПРОХОЖДЕНИЕ БОЛОТА

Каждой команде выдается два обруча. С их помощью надо преодолеть "болото". Это будут группы, состоящие из трех человек. По сигналу один из участников первой группы бросает обруч на землю, все три игрока запрыгивают в него. Второй обруч они бросают на такое расстояние от первого, чтобы можно было в него перепрыгнуть, а потом, не покидая пространства второго обруча, дотянуться рукой до первого. Так, совершая прыжки и перекидывая обручи, группа добирается до поворотной отметки. Назад к линии старта можно вернуться по "мостику", т.е. просто катить обручи по земле. А на линии старта обручи передаются следующей тройке, которую ждет впереди новое "болото". Категорически запрещается ступать ногой за пределы обруча — можно "утонуть". Побеждают ловкие и быстрые.

7. ТОННЕЛЬ

В этой эстафете команда, построившись в колонну, стоит на одном месте. Двигаются в этой эстафете два человека, капитан и его помощник. У них в руках обруч. Они должны, двигаясь с обручем вдоль колонны, "продеть" через него всю команду. Это непросто, ведь игрокам приходится одновременно нагибать голову и прыгать. Когда обруч прошел сквозь всю команду, капитан выпускает его из рук и становится в конце колонны. Помощник в это время бежит в голову колонны и предлагает взяться за обруч тому игроку, который стоит первым. Они вдвоем вновь "запускают" всю команду в "тоннель". После этого помощник встает за спиной капитана, а игрок продолжает эстафету и так до тех пор, пока в голове колонны не окажется капитан. Побеждают наиболее гибкие и быстрые.

8. ПРЫЖКИ СКВОЗЬ КАТЯЩИЙСЯ ОБРУЧ

Перед этой эстафетой нужно особым образом построить команду. Капитан с обручем в руках стоит на линии старта. Команда располагается вдоль линии эстафеты. Сигнал. Капитан очень сильно толкает обруч, чтобы он как можно дальше катился по прямой. Все игроки команды стремятся по ходу обруча прыгать сквозь него и при этом по возможности не сбить. Это очень трудно, поэтому нужно потренироваться накануне эстафеты. Чем больше игроков успело проскочить через движущийся обруч, тем лучше. Победитель определяется по числу участников команды, "прошедших" сквозь обруч до того момента, как он упал.

9. ЛАССО

Лассо — это веревка с петлей на конце. Ковбои кидают его, чтобы заарканить диких мустангов. У вас вместо лассо будут обручи, у каждого члена команды по одному. "Мустангом" будет капитан. Он встает неподвижно на расстоянии 6-10 метров от команды. Его надо "заарканить". Прицелившись, каждый игрок набрасывает свой обруч на капитана. Капитан может помогать игрокам (наклоняться, приседать), но ему нельзя сходить с места, а также хватать обруч руками. Члены команды не имеют права заступать линию броска. Так как время не учитывается, победитель определяется по числу точных бросков.

10. ПРЫЖКИ НАД СКАКАЛКОЙ

Для этой эстафеты команде придется встать в круг. В центре круга капитан со скакалкой в руках. Длина скакалки должна быть больше, чем расстояние от капитана до любого из игроков. Капитан по сигналу начинает крутить скакалку низко над землей. Каждый участник должен подпрыгнуть в тот момент, когда скакалка приближается к его ногам. Время прыжка нужно рассчитывать очень точно. Если прыгнуть раньше или чуть позже, скакалка ударится о ногу и эстафета прекратится. Побеждает команда, которая была более внимательна и продержала больше времени, чем остальные.

ЭСТАФЕТЫ С МЯЧОМ

1. ПЕРЕДАЧА МЯЧА

Участники команды выстраиваются друг за другом на расстоянии вытянутой руки. Впереди капитан. У него в руках мяч. По сигналу капитан передает мяч над головой стоящему сзади, тот следующему и так до конца. Игрок, стоящий в конце, получив мяч, бежит с ним в голову команды, встает перед капитаном и повторяет передачу мяча. Выигрывает та команда, игроки которой быстрее осуществят передачу и капитан вновь займет исходное положение. У этой эстафеты могут быть варианты: — передача мяча происходит между ног,
— мяч передается справа или слева,
— происходит чередование передачи, сверху, снизу и т.д.

2. ФУТБОЛ И БАСКЕТБОЛ

На линии эстафеты устанавливаются кегли, флажки или заменяющие их предметы. Участник должен, ведя мяч ногами (подражая футболисту), обойти флажки или кегли, Добежав до финиша, игрок берет мяч в руки и по прямой возвращается к команде, ударяя при этом мяч о землю (подражая баскетболисту) У линии старта он передает мяч следующему члену команды. Побеждает та команда, которая в полном составе, быстро и правильно проделает маршрут.

3. ХОККЕЙ НА ТРАВЕ

Вы, наверное, видели, как играют в хоккей на траве. В этой эстафете только мяч будет побольше, а клюшку может заменить обычная гимнастическая палка. Эстафета похожа на предыдущую, только мяч необходимо вести между флажками или кеглями с помощью палки туда и обратно. Палки-клюшки в этой эстафете достаточно одной на каждую команду. Побеждает та команда, все игроки которой прошли маршрут и первыми достигли финишной черты.

4. УДЕРЖАНИЕ МЯЧА

В этой эстафете бегут сразу двое. Два участника встают лицом друг к другу и при этом удерживают мяч лбами. Руки кладутся на плечи друг другу. Вот так необычно удерживая мяч, необходимо пробежать до определенной отметки, вернуться и передать мяч следующей паре. Если мяч упал, его необходимо поднять и от места падения продолжить бег, закрепив предварительно мяч. У этой эстафеты могут быть варианты:

— мяч удерживается животами участников, а руки кладутся на плечи, — мяч удерживается спинами, а руки скрепляются в локтях,

— мяч удерживается на двух гимнастических палках, которые за концы держат два члена команды.

5. ПРЫЖКИ И БЕГ С МЯЧОМ

Участники встают парами, держась за руки. В свободной руке у каждого участника первой пары мяч (волейбольный, баскетбольный, футбольный, но не теннисный). Задача — пропрыгать вместе до финиша, не расцепляя рук и не уронив мяча Мяч при этом нельзя прижимать к телу. Добравшись до финиша, обратный путь игроки проделывают бегом, по-прежнему держась за руки. Добежав до своей команды, ребята передают мячи следующей паре. Последняя пара участников, первыми закончившая прыжки и бег, приносит победу своей команде.

6. ПРЫЖКИ С ЗАКРЕПЛЕННЫМ МЯЧОМ

Команда выстраивается в колонну. Первый участник закрепляет мяч между коленями, удерживает его в таком положении, начинает по сигналу прыжки. Допрыгав до поворотного флажка, он берет мяч в руки, бежит назад и передает мяч следующему игроку. Тот повторяет упражнение. Если мяч "выпал", его требуется поймать, вернуться на то место, где прерваны прыжки, закрепить мяч и продолжить эстафету. Побеждает команда, все участники которой быстрее прыгали и крепче держали мяч. У этой эстафеты могут быть варианты:

- мяч устанавливается на голове и придерживается одной рукой,
- мяч зажимается между ступнями ног,
- мяч закрепляется между локтями перед грудью.

7. БЕГ С ТРЕМЯ МЯЧАМИ

На линии старта первый участник команды берет удобным для себя образом три мяча (футбольный, волейбольный и баскетбольный). По сигналу он бежит с ним до поворотного флажка и складывает возле него мячи. Назад он возвращается пустой. Следующий участник бежит пустым до лежащих мячей, поднимает их, возвращается с ними назад к команде и передает их третьему игроку. Эстафета заканчивается, когда все игроки приняли в ней участие. Победитель определяется по времени с учетом четкости выполнения задания. У эстафеты могут быть варианты:

- вместо трех больших мячей используется шесть маленьких, теннисных,
- вместо бега игрокам предлагается совершать прыжки.

8. ПОПАДАНИЕ МЯЧОМ В ЦЕЛЬ

На расстоянии 8-10 метров от линии старта устанавливается кегля или флажок. Каждый участник команды получает право на один бросок, он должен постараться сбить мишень. После каждого броска мяч возвращается команде. Если мишень сбита, ее устанавливают на прежнее место. Побеждает команда, у которой больше точных попаданий. Время не учитывается. У этой эстафеты могут быть варианты:

- мяч не летит, а катится по земле, пущенный рукой,
- игроки пинают мяч ногой,
- игроки бросают мяч обеими руками из-за головы (как футболисты, вводящие мяч из-за боковой линии).

9. ПЕРЕКИДКА МЯЧА

Команда выстраивается в колонну, на линии старта капитан. В руках у него мяч. На расстоянии 8-10 метров проводится черта, за ней один из игроков.

Капитан по сигналу бросает мяч игроку напротив и тут же перебегает со своего места в хвост колонны. Игрок-водящий должен, поймать мяч и перебросить его назад команде, желательнее прямо в руки тому участнику, который уже занял место капитана. Тот вновь бросает мяч водящему и встает в хвост колонны. Перекидка идет до тех пор, пока мяч вновь не окажется в руках капитана. Он поднимает вверх мяч — эстафета окончена. Если кто-то из игроков не поймал мяч, он должен его догнать, вернуться на место бросков и продолжить перекидку. Переступать линии бросков с той и с другой стороны нельзя. Победа достается самым метким и быстрым. У эстафеты может быть вариант, когда мяч пинают ногой, а не бросают руками.

10. ПЕРЕПАСОВКА МЯЧА

На линии эстафеты устанавливается 6-8 флажков или кеглей. По сигналу стартуют два участника команды. Один из них бежит по одну сторону флажков, другой — по другую. При этом один из игроков ведет ногами мяч. Добежав до ближайшего флажка, он отдает пас второму игроку, тот принимает мяч и ведет его до следующего флажка. После чего также делает пас. Перепинывая друг другу мяч, они бегут до поворота и обратно, после чего передают эстафету. Мяч должен прокатываться в пространстве между флажками, не сбивая их. Если флажок сбит, возникает вынужденная задержка: игроки прекращают временно эстафету и устанавливают флажок на место. Только после этого можно продолжать движение. Побеждают самые аккуратные и быстрые.

Сценарий спортивной программы «ШУТОЧНАЯ ОЛИМПИАДА» ПРЫЖКИ В ДЛИНУ

Этот вид спорта включен и в олимпийскую программу, и в школьную программу по физкультуре. Все очень просто: разбежался, оттолкнулся, пролетел, приземлился. Главное, чтобы не было "заступа". В этой эстафете не будет разбега, а вот "заступать" будет категорически нельзя. Эстафета проходит так: первый участник встает на линию старта и совершает прыжок с места в длину. После приземления он не должен сдвигаться с места, пока не проведут черту, которая зафиксирует "место посадки". Проводить черту надо по носкам обуви прыгающего. Следующий участник ставит ноги прямо перед чертой, не "заступая" ее. И тоже совершает прыжок в длину. Таким образом вся команда совершает один коллективный прыжок в длину. Прыгать надо аккуратно и не падать при посадке — иначе аннулируется результат прыжка. Самый длинный командный прыжок является победным.

СПОРТИВНАЯ ХОДЬБА

Что главное в спортивной ходьбе? Любой, даже не специалист, ответит: ноги спортсмена ни на одну секунду не должны отрываться от земли, и ступать на землю необходимо всей ступней. Освоить такой ход не так-то просто. В нашей эстафете процесс ходьбы будет еще более сложным. А именно: делая каждый шаг, необходимо пятку одной ноги вплотную приставлять к носку другой. То есть с каждым шагом участники будут продвигаться вперед на длину подошвы их обуви. И так как двигаться игроки будут медленно, дистанцию для них можно определить в 5 метров туда и обратно. Если все понятно, тогда выстраивайте команды и начинайте эстафету. Из всех тихоходов победят самые быстрые тихоходы.

СТРЕЛЬБА ИЗ ЛУКА

Что такое лук — оружие индейцев и средневековых воинов, вы знаете. Может быть, даже когда-то мастерили его сами. Сегодня из современных пластиковых луков стреляют спортсмены в олимпийских тирах. У вас все будет несколько по-другому. Другой будет мишень, не щит с концентрическими кругами и не птица, летящая в небесах, а обыкновенное ведро. Ну а луком у вас будет обыкновенный лук, то есть репчатый лук (если вы его, конечно, найдете в достаточном количестве). Ведро-мишень нужно установить на пять метров дальше финиша. Луковицы уложить на финишной черте, их число должно равняться количеству участников. Участник номера 1 по сигналу начинает движение от старта к финишу. Прибежав к финишной черте, он берет луковицу и бросает ее, стремясь попасть в ведро. За каждое попадание — одно дополнительное очко команде. Попал или не попал первый "стрелок", он не задерживается долго возле финиша, а бежит к своей команде, чтобы передать эстафету следующему участнику. Так все по очереди совершают "луковую стрельбу". Побеждает та команда, которая быстрее и точнее забросает луковицы в ведро.

БАДМИНТОН

С детским вариантом игры в бадминтон, наверное, знаком каждый. Каждый хотя бы раз в жизни держал в руках бадминтоновую ракетку и воланчик. В этой эстафете мы ракетку ничем заменять не будем. А вот чеканить этой ракеткой мы будем обычный воздушный шарик. Итак, на линии старта стоит первый участник забега, в одной руке у него ракетка, в другой — шарик. Напротив, на линии финиша, установлено ведро. Игрок должен, ударяя ракеткой по шару, провести шар до финиша и уложить его в ведро. Затем игрок возвращается и передает ракетку следующему. Второй участник бежит к ведру, достает из него шар и ведет его к команде. Идет чередование: один участник бежит с шаром к ведру, другой — от ведра. Никто не имеет права нести шар в руках или ударять его рукой, все только ракеткой. Победа достанется, конечно же, тем, кто первым освоит особенности такого бадминтона и сделает все быстрее.

БЕГ НА ЛЫЖАХ

Трудно что-либо говорить о виде спорта, про который все и так знают. Знают, что для успеха в нем нужны и хорошие пластиковые лыжи, и легкие палки, и удобная форма. Но что больше всего нужно для развития лыжного спорта? Конечно же, снег и проложенная лыжня. Лыжню, между прочим, сегодня прокладывают специальными машинами. Пусть у нас лето и снега нет, но подготовку к эстафете мы начнем тоже с "прокладки лыжни". Прочертим (мелом на асфальте, острым предметом на земле) для каждой команды по две линии. Линии прочертим замысловато, зигзагами, чтобы они то удалялись, то сближались. Трасса готова, можно начинать эстафету. На старт выходят первые участники, в руках у них гимнастические палки, которые сейчас являются лыжами. По сигналу игроки бегут, ставя свои ноги только на прочерченные линии, то есть на "лыжню". Во время движения можно помогать себе палками. Каждому участнику нужно пробежать "по лыжне" до финиша и обратно. Эстафетной палочкой игрокам будут служить "лыжные палки". Вперед, летние лыжники.

БЕГ НА КОНЬКАХ

Если когда-нибудь вы наблюдали соревнования профессионалов-конькобежцев, то обратили, наверное, внимание на коньки спортсменов. Они имеют очень длинные полозья, намного длиннее, чем у обычных коньков. Чем можно заменить коньки в этой эстафете? Откроем вам секрет: большими калошами. Они сваливаются с ноги, и в них нельзя бегать, как обычно, в них поневоле приходится "скользить", то есть бежать, шаркая калошами по земле. Достаньте калоши и поставьте на линию старта одну пару для каждой команды. Каждый участник эстафеты будет запрыгивать в калоши и преодолевать расстояние до поворотного флажка и обратно. Победят в этих коньково-калошных забегах самые ловкие и быстрые.

БОБСЛЕЙ

Бобслей — это олимпийский вид спорта, родившийся из древней забавы — катания на санях с горы. Правда, горки теперь изготавливаются специально из льда, да и спортивные сани (боб) мало чем похожи на старорусские салазки. По ледяной трассе боб мчится с бешеной скоростью. В нашей эстафете такой скорости не будет, потому что двигаться придется не с горы, а по ровной поверхности, да и "санки" будут не похожи на санки. Санки у нас будут не железные, не деревянные, не пластиковые, а мягкие — обыкновенный крепкий мешок. Командам придется разделиться на тройки. Два игрока возьмут мешок за углы так, чтобы при этом большая его часть лежала на земле. На мешок садится "ездок", чтобы ему не свалиться с "саней", он должен крепко держаться за мешковину. А на линии эстафеты установим 2-3 кегли, ведь трасса у саночников имеет много крутых виражей. По сигналу два игрока устремляются вперед, они волочат за собой "бобслеиста". Им предстоит втроем пройти между кеглями, добраться до поворотного флажка и таким же способом вернуться обратно. А затем передать мешок очередной тройке. Если "санки" перевернутся и сидящий свалится с них — что часто случается в этом виде спорта — придется задержаться для "ремонта" и "восстановления спортивной формы". Поэтому, чтобы победить, нужна и сила, и ловкость.

СКАЧКИ

Когда-то это занятие было популярным во всех странах. Теперь это вид спорта. Но поклонников у него с тех пор не стало меньше. Наверное, никто из ребят не откажется стать "всадником" и покататься с ветерком верхом на "лошади". Правда, лошади в этой эстафете не совсем обычные. Их заменяют табуретки или стулья. Желательно,

чтобы они были крепкие, кто же выводит на старт хромую лошадь? Что делает настоящий всадник перед забегом? Всклакивает в седло, берет поводья в руки, стремительно ударяет по бокам лошади и, покрикивая: "Но! пошла!", двигается вперед. "Всадник" в этой эстафете тоже должен на старте "оседлать" табуретку, взяться за ее края вместо уздечки и, помогая себе ногами, проделать путь от старта до финиша и обратно. Вслед за первым "седаком" этот путь осиливает и вся команда. Эта эстафета — хорошая тренировка, после нее можно будет когда-нибудь пересесть и на живую лошадь. А побеждают во всех "конных забегах" самые выносливые и быстрые.

НОЧНОЕ ОРИЕНТИРОВАНИЕ

О, это очень редкий вид спорта, и про него мало кто что знает. Но что известно точно, так это то, что эти соревнования проходят ночью. В нашей эстафете они будут проходить днем, но в то же время и "ночью". Каким образом? Если завязать участникам эстафеты глаза, то они ничего не будут

видеть. Значит, для них все окружающее будет восприниматься как "ночь", а для всех остальных — как день. Итак, устанавливаем на расстоянии 10 метров от старта по одному табурету и завязываем глаза первым участникам. По сигналу они должны пойти или добежать до табурета, три раза обойти его и, вернувшись к команде, три раза обойти его и, вернувшись к команде передать эстафету следующим участникам, которые уже стоят с завязанными глазами. И так вся команда. Во время движения "ночных пешеходов" команда может помогать своим игрокам возгласами: "правее", "левее", "вперед", "назад". А поскольку кричат одновременно все команды, игрок должен разобрать, какие призывы относятся именно к нему... Когда к линии старта вернется последний участник, для всей команды наступает "день". Для кого "день" наступит раньше, те и победители.

ВОЛЬНЫЕ УПРАЖНЕНИЯ

В гимнастике так называют упражнения на ковре в гимнастическом зале, когда спортсмены совершают прыжки, красивые пробежки, стойки на руках, сальто, пируэты и десятки других сложных упражнений. Из всего этого разнообразия для эстафеты нам потребуется только один элемент — кувырки через голову. Это значит, что каждый представитель команды прокувыркнется несколько раз от старта до финиша и потом столько же раз обратно. Кто окажется более гибким и быстрым — тот и принесет своей команде успех.

УПРАЖНЕНИЯ НА БРЕВНЕ

Бревном называют гимнастический снаряд, на котором гимнасты делают неслыханной сложности и точности упражнения. Но еще раньше, до того как гимнастика возникла и окрепла, бревном называли обычный "кругляк" - спиленный и распиленный ствол дерева. В этой эстафет! у нас будет бревно в самом древнем его значении, то есть! для каждой команды надо будет приготовить просто! бревно, которое раскалывают на дрова длиной не более одного метра. И вот на этом бревне участникам предстоит делать упражнения, причем довольно сложные. Им нужно будет вставать на бревно и, перебирая ногами, прокатить его вместе с собой от старта до финиша и обратно. Для этого можно заранее потренироваться, после тренировок это упражнение получается даже у медведей и слонов в цирке. Так что у "Олимпийских команд" это должно выйти. Ну, а если все же кто-то не удержится и упадет, ему придется вернуться к месту падения, и продолжить эстафету дальше. Победят те, кто обладает гимнастической ловкостью.

ГРЕБЛЯ НА БАЙДАРКАХ

Байдарка — это лодка. Она очень легкая и буквально скользит по поверхности воды. Но только в том случае если внутри байдарки опытный спортсмен, который умеет обращаться с байдарочным веслом. А это весло особенное, оно длинное, и у него две лопасти. Гребец поочередно

"отталкивается" от воды то правой, то левой лопастью. В нашей эстафете каждому игроку придется освоить навыки обращения с "байдарочным веслом". Только весло придется заменить обыкновенной гимнастической палкой (длина не более 1 метра). Первый участник приседает на корточки с гимнастической палкой в руках. По сигналу он начинает движение вперед. При этом на каждый шаг он должен коснуться палкой земли: на шаг левой ногой — правым концом, на шаг правой ногой — левым концом. Движения игрока очень напоминают движения гребца. Первый "гребец" "проплывает" дистанцию в 10 метров, то есть до финиша, назад к команде он может вернуться просто бегом. Палка - "весло" передается следующему "гребцу", потом следующему и т.д. Победит в этих "земно-гребных" соревнованиях та команда, игроки которой быстрее освоят "весло" и первыми закончат эстафету.

ГРЕБЛЯ НА БАЙДАРКАХ С РУЛЕВЫМ

Байдарка с рулевым — это очень большая байдарка, в ней сидит много гребцов. Причем, они сидят спиной по направлению движения. И так как никто из гребцов не видит, куда плыть, на корму сажают специального человека — рулевого. Он направляет байдарку по нужному руслу. В этой эстафете каждая команда будет экипажем байдарки. Команда встает спиной к линии старта. Каждый игрок — "гребец" имеет в руках "весло" — гимнастическую палку. Держа это "весло" широко в обеих руках, он перекидывает его через голову впереди стоящего "гребца" и упирает свое весло в его живот. Так делает вся команда. Если у вас нет такого количества гимнастических палок, можно просто предложить участникам взяться за пояс впереди стоящего. Последний игрок в колонне стоит, в отличие от всех, лицом к линии старта. Он — "рулевой на корме", он держится руками за палку предпоследнего участника. По сигналу вся эта "байдарка" начинает двигаться вперед. Все бегут спиной, не выпуская из рук "весел". Только "рулевой", который видит трассу, командует: "правее", "левее", "поворот". Байдарка должна дойти до финиша, обогнуть поворотный флажок и вернуться к старту. Можно на путь поставить две кегли, которые придется огибать, это усложнит эстафету. "Байдарка", первая пришедшая к финишу, — победитель.

ГРЕБЛЯ НА КАНОЭ

Плыть на байдарке и плыть на каноэ — это две совершенно разные вещи. Во-первых, в байдарке гребец сидит, а в каноэ стоит на одном колене. Во-вторых, байдарочное весло длинное и с двумя лопастями, а каноэ управляют веслом коротким и с одной лопастью. Если вы хотите освоить греблю на каноэ, нужно сделать так: встать на линию старта на одно колено, сбоку от колена вертикально с упором опустить в "воду" гимнастическую палку — "весло". Старт. Первый участник этой эстафеты двигается вперед, шаг на левую ступню, шаг на правое колено, при этом еще через шаг надо

отталкиваться от земли палкой. Чтобы не поранить колено, нужно воспользоваться специальными наколенниками. Каждый "гребец" должен доплыть до финиша и обратно и передать "весло" как эстафету следующему участнику. Победителей — тех, кто первым закончит эстафету, — можно рекомендовать для тренировок на настоящем каноэ.

ФИГУРНОЕ КАТАНИЕ

Фигурное катание — это украшение зимней олимпиады. Что привлекает миллионы зрителей в ледовые Дворцы спорта и к экранам телевизоров? Конечно же, удивительное сочетание красоты и силы. Вспомните, с какой легкостью фигуристы выполняют упражнения, большинство из которых не под силу простому человеку. Здесь и сложные пируэты, и грациозные прыжки. Это элементы высшей сложности, они оттачиваются годами. Но даже для того, чтобы просто прокатиться метров 10, стоя на одной ноге, необходимо виртуозное владение коньками.

В нашей эстафете всем участникам придется разбиться на пары, т.к. у нас будет парное катание. Каждой паре придется взяться за руки, примерно так же, как это делают фигуристы: в правой руке "партнера" — правая рука "партнерши", а в левой — левая, руки при этом перекрещиваются. "Спортивная пара" встает на линии старта, и оба "фигуриста" поднимают свою левую ногу. По сигналу они начинают движение вперед, т.е. скачут на одной ноге, держась за руки. Конечно, эти прыжки не очень напоминают плавное скольжение. Но чтобы их выполнить, нужно не меньше ловкости и упорства. Здесь также возможны падения и ушибы. Но без этого не подняться к вершинам педагогического мастерства. Побеждает команда, в которой все спортивные пары проявят лучшую согласованность действий и первыми "окончат программу", т.е. придут к финишу.

ВЕЛОГОНКИ

Кататься на велосипеде — это удовольствие. Но это и спорт. Спортивный велосипед отличается от обычного и специальными шинами, и количеством звездочек, и формой руля. А бывают спортивные велосипеды, на которых едут одновременно два велогонщика. Представим, что именно на таком велосипеде предстоит соревноваться участникам этой эстафеты. Ну а поскольку у нас шуточная олимпиада, то и велосипед будет ненастоящий, его заменит обыкновенная гимнастическая палка. Палку нужно оседлать сразу двум участникам. Они велосипедисты. Каждому велодуэту, удерживая между ногами палку, предстоит "проехать" до поворотной отметки и обратно. Побеждают, как всегда в велоспорте, самые быстрые.

ВОЛЬНАЯ БОРЬБА

За многие столетия развития спорта возникло огромное число школ борьбы: от бокса в Англии до каратэ в Японии. По всему ежегодно организуются национальные чемпионаты по национальным видам борьбы. В каждом виде единоборства свои правила, свои разрешенные и запрещенные приемы.

У нас борьба будет вольной. Но это совсем не то, что вы думаете. Просто мы будем вольно обращаться с правилами и придумаем такие, каких нигде нет. Например, на земле чертится круг диаметром 1 метр, в него входят представители двух команд, встают друг к другу спиной, упираются в землю ногами и спинами, пытаются вытолкнуть противника из круга. Помогать себе руками нельзя, начинать выталкиваться надо по сигналу. Вот и все правила. За победу победитель получает очко. Когда через это единоборство пройдут все участники команды, очки подсчитываются. И тот, у кого их больше, объявляется победителем.

Кстати, предложите, как можно было бы назвать этот будущий олимпийский вид спорта.

ТОЛКАНИЕ ЯДРА

В программе по легкой атлетике есть этот тяжелый вид спорта. Если бегать и прыгать могут, наверное, все, то поднять и толкнуть тяжелое ядро дано не каждому. Недаром толкание ядра своей развитой мускулатурой больше напоминают тяжелоатлетов,

Мы в нашей эстафете сделаем этот спорт по-настоящему легкоатлетическим. Это значит, что мы сделаем легкое ядро. Сделать это просто. Для этого надо взять газету и скомкать ее, чтобы получился плотный небольшой шар. Теперь надо вспомнить, как по-правильному толкают ядро (а его именно толкают, а не кидают, не метают, не швыряют). Ядро берется в одну руку и плотно прижимается к плечу (а точнее, к шее, а еще точнее, к щеке). Толкатель группируется, а затем резко распрямляется так, чтобы все усилие тела было направлено в данный момент на ядро, которое надо как бы вытолкнуть. Именно так придется действовать участникам эстафеты. Первый из них должен встать на линии старта и, не отходя с места, толкнуть газетное ядро. Второй участник должен подойти к тому месту, где ядро приземлилось, и встать так, чтобы пальцы ноги коснулись упавшего ядра. Это его исходная позиция, с нее он будет толкать ядро дальше. Таким же образом поступают и следующие участники. В итоге всей эстафеты определится суммарная дальность полета ядра. Как видите, от усилий каждого участника зависит итоговый результат. И победит та команда, которая "дотолкала" свое ядро дальше, чем другие команды.

СТРЕЛЬБА ПО ДВИЖУЩЕЙСЯ МИШЕНИ

Попасть в неподвижную мишень сложно, для этого нужна и твердость руки, и меткость глаза, и многочисленные тренировки. Но еще сложнее попасть в мишень, которая движется. Здесь нужен еще и расчет, и быстрота реакции. Существуют специальные тир, в которых проходят соревнования по такой стрельбе. Вам для этой эстафеты тоже придется оборудовать тир. Это несложно, главное — найти "оружие" и изготовить неподвижную мишень. Оружием пусть будут теннисные мячи: по одному на каждого участника эстафеты. А мишенью можно сделать какой-нибудь крупный предмет, например: табуретку. Чтобы табуретка стала движущейся, нужно всего лишь привязать к ее ножке веревку. Капитан, стоя в сторонке, возьмет в руки конец веревки, а команда выстроится в колонну на "огневом рубеже", — на линии старта. Расстояние от "стрелков" до "мишени" должно быть не менее 10 метров. По сигналу капитан начинает тянуть на себя веревку, табурет придет в движение, и, пока он перемещается, все игроки должны произвести по одному "выстрелу". Это нужно делать быстро: кинуть мяч и тут же отпрыгнуть в сторону, чтобы на "рубеж огня" вышел стоящий за спиной следующий участник. Время на движение мишени нужно дать немного — секунд 30. За эти 30 секунд капитан, выбирая веревку, должен притянуть к себе табурет. Победит та команда, у которой будет больше точных попаданий.

ПЕРЕТЯГИВАНИЕ КАНАТА

Вы, наверное, не поверите, но когда-то этот вид спорта входил даже в олимпийскую программу. Теперь настоящие спортсмены про него даже забыли. Мы предлагаем всем восстановить добрую олимпийскую традицию и провести в качестве последней эстафеты соревнования по перетягиванию каната. Но с одним условием. Поскольку у нас шуточная олимпиада, то канат мы будем перетягивать, пропустив между ногами и стоя спиной друг к другу. Успехов!

Сценарий спортивной программы

«СКАЗОЧНЫЕ ЭСТАФЕТЫ»

КОНЕК-ГОРБУНОК

По названию ясно, что каждому участнику этой эстафеты предстоит изобразить Конька-Горбунка, который прекрасно описан в сказке П.П. Ершова. Для этого вам потребуется лишь волейбольный мяч или воздушный шарик. Участник сгибается в поясе, берет мяч и кладет его себе на спину. Чтобы мяч ;-'э упал во время движения, его необходимо придерживать руками, оставаясь при этом в полусогнутом состоянии. Но это не все. Как известно, Конек-Горбунок, мог прыгать так высоко, что преодолевал любые препятствия. В этой эстафете "конькам-горбункам" также придется во время скачки преодолевать препятствия, например, поставленные на линии эстафеты три табуретки необходимо будет взобраться, затем соскочить с нее, и все это быстро и не теряя при этом "горб" — мяч за спиной. Победят те "коньки-горбунок", которые окажутся более ловкими и стремительными.

ЯДРО БАРОНА МЮНХГАУЗЕНА

Помните, барон Мюнхгаузен передвигался однажды, оседлав пушечное ядро. Предложите ребятам освоить этот необычный вид "транспорта". Ядром у вас будет обычный воздушный шарик, на котором сбоку яркой краской написано: "ядро". Участники должны оседлать ядро, зажав его между коленками и придерживая руками. По сигналу в таком положении они должны проделать путь до поворотного флажка и обратно. Затем ядро передается следующему игроку и так далее, пока не выяснится, какая команда быстрее освоила "полеты на ядре".

Не забывайте, что при неосторожном обращении ядра имеют свойства взрываться. Предупредите об этом ребят. Если шарик-ядро лопнет, команда выбывает из игры и "оплакивает погибшего ядролетателя".

КОТ В САПОГАХ

С этим Котом знакомы все дети, поэтому суть эстафеты им будет ясна по названию. Для ее проведения вам потребуется найти сапоги очень большого размера. Сапоги устанавливаются на линии старта. Первый участник по сигналу должен быстро надеть их и также быстро добежать до финиша. Но это ему сделать будет очень трудно, и не только потому, что сапоги очень тяжелые и неудобные. Как вы помните, Кот в сапогах обладал хорошими манерами. Поэтому, чтобы усложнить эстафету, вы можете поставить на пути следования три кегли. Пробегая мимо них, каждый участник должен задержаться и совершить поклон, красивый и оригинальный. Итак, добежав до финиша, сделав при этом три поклона, участник возвращается и отдает сапоги следующему. И так вся команда. Команда-победительница может выразить свою радость громким и мелодичным мяуканьем.

КАНАТОХОДЕЦ ТИБУЛ

В сказке Юрия Слеши "Три толстяка" смелый Тибул ходил по канату не только в цирке. Однажды он прошел по натянутой проволоке над площадью прямо над головами стреляющих в него гвардейцев. В этой эстафете канатоходцам придется намного проще: в них никто не будет стрелять, и опасность — упасть с огромной высоты и разбиться — им не угрожает. Канат, то есть обыкновенную веревку, можно просто протянуть по земле от старта до финиша. Все игроки по очереди пробегут по нему до поворота, а на обратном пути попробуют всю дистанцию пропрыгать на одной ноге. При этом нужно быть все-таки очень аккуратным: каждый раз ногу ставить на веревку, а не мимо. Иначе раздастся "выстрел" — хлопок судьбы, которым он предупредит о "грозной опасности". Самые ловкие "Тибулы" принесут победу своей команде.

ЛИСА АЛИСА И КОТ БАЗИЛИО

Что отличает этих персонажей сказки А.Толстого "Приключения Буратино"? Они притворялись. Лиса притворялась, что она хромая, а кот, что он слепой. Участникам эстафеты придется изобразить этих мошенников. Эстафета парная, так как персонажи сказки тоже неразлучны. На старте команды делятся на пары. Один в каждой паре — лиса Алиса, другой — кот Базилио, Тот, кто изображает лису, сгибает в колене одну ногу и придерживает ее рукой, оставаясь, таким образом, на одной ноге. Участнику, изображавшему кота Базилио, завязываются глаза. "Лиса" кладет свободную руку на плечи "коту", и по сигналу эта "парочка" преодолевает эстафетное расстояние, возвращается и передает эстафету следующим участникам.

ЛЯГУШКА-ПУТЕШЕСТВЕННИЦА

Помните, каким образом путешествовала в этой сказке Лягушка? Она заставила уток взять в клювы палку, а сама, уцепившись за нее лапками, взлетела вместе со стаей. В этой эстафете участникам придется проделать почти то же самое. Два самых сильных участника берут гимнастическую палку и кладут ее на плечи. В это время третий берется за палку руками, ноги отрывает от земли и оказывается, таким образом, "лягушкой-путешественницей". Теперь по сигналу все трое начинают движение вперед. Тому игроку, который висит на палке, категорически нельзя касаться ногами земли. Когда "утки с лягушкой" добегают до финиша, участник, висевший на палке, отцепляется, а два других его товарища возвращаются на старт, чтобы взять нового "путешественника". И так вся команда должна оказаться на финише.

БАЛДА И ЛОШАДЬ

Помните, как в сказке А.С. Пушкина Балда тоже участвовал почти в спортивных соревнованиях? Его противниками были черти. Используя ловкость и хитрость, победил Балда. Во время одного из заданий, которые

придумывал старый черт, надо было унести лошадь. Но Балда вскочил на коня и крикнул бесенку: "Смотри, я несу меж ног!" В нашей эстафете мы попробуем показать именно этот исход из сказки. Для организации эстафеты все участники делятся на тройки. Двое из них будут изображать лошадь, ну а третий участник, естественно, Балду. "Лошадь" делается просто. Первый участник сгибается в поясе, а второй, тоже пригибаясь, берет первого за талию. Вот и все. Осталось "Балде" оседлать "лошадь", и можно трогать путь. После того, как Балда на лошади достигнет финиш; он должен развернуться и, "пришпоривая своего коня проделать обратный путь чтобы передать эстафету следующей тройке. Ну, а какой именно Балда, подобно Пушкинскому, принесет победу команде, покажут итог соревнования.

ЗМЕЙ ГОРЫНЫЧ

Кому незнакомо это сказочное существо, у которого три головы, четыре лапы и два крыла! Давайте тоже сделаем Змея Горыныча, это несложно. Трое участников встают рядом, кладут руки на пояс или на плечи друг другу ноги участника, стоящего в середине, связываются с ногами партнеров, стоящих по бокам. Получается как бы четыре ноги в общей сложности. По сигналу "Змей Горыныч" начинает движение, причем участники, стоящие по бокам, должны выполнять движения руками, напоминающие взмахи крыльев. Добежав (доскакав, долетев) до фи ниша, тройка разворачивается, возвращается и передав эстафету следующим участникам. Ноги всем тройкам лучше связать до начала эстафеты. После этой эстафеты ребята, наверное, подумают: "Хорошо, что Змеи Горыныч! только в сказках".

НЕЗНАЙКА НА ВОЗДУШНОМ ШАРЕ

Вы помните героя Николая Носова Незнайку, которые летал со своими друзьями в Цветочный город на воздушном шаре? А как устроен воздушный шар, вы, наверное тоже знаете. По мере охлаждения воздуха в шаре из гон долы (корзины под шаром) выбрасывается балласт. У нас в эстафете корзиной послужит обыкновенное ведро. В него положим балласт: мячи, кегли, кубики и т.д., количество предметов должно быть равно количеству участников эстафеты. Не забудьте, нам еще нужен воздушный шар, чтобы все было точно, как в сказке. На эту роль великолепно подойдет воздушный шарик, он даже называется почти так же. Если инвентарь готов, можно начинать эстафету. Первый участник берет в одну руку ведро, в другой руке у него воздушный шарик. Старт. С ведром и шариком игрок бежит к линии финиша, где находится заранее положенный обруч. Игрок, добежав, выкладывает в обруч один предмет из ведра, т.е. "облегчает корзину". Вернувшись к команде, он передает ведро и шар следующему участнику. Тот в свою очередь проделывает то же самое. Таким образом, к концу эстафеты все предметы из ведра должны быть выложены в обруч. А последний участник должен снова их собрать в ведро и вернуть команде. Удачных вам

полетов, и пусть они не заканчиваются так же плачевно, как в сказке Н.Носова.

БАБА-ЯГА

Непременными атрибутами Бабы-Яги были ступа и метла. В эстафете в качестве ступы можно использовать простое ведро, а в качестве метлы — швабру. Участник встает одной ногой в ведро, другая остается на земле. Одной рукой он держит ведро за ручку, а в другой руке держит швабру. А теперь в таком положении необходимо пройти всю дистанцию и передать "ступу" и "метлу" следующему. Вперед, "Бабы-Яги!"

КОЛОБОК

Если помните, в сказке Колобок ловко обошел Зайца, Медведя и Волка, но угодил в пасть Лисе. В этой эстафете первых трех зверей заменят кегли, а последнего — ведро. Каждый участник — это сказочник, который будет катить (пинать ногами) свой "колобок" (футбольный мяч) между кеглями. Подведя мяч к ведру, участнику необходимо, не прибегая к помощи рук, забросить мяч в ведро, то есть отправить "Колобка" в пасть "Лисы". Попыток ему на это дается сколько угодно. После того, как мяч "Колобок" все же оказался в ведре, участник вынимает его руками и быстро бежит к следующему игроку, чтобы тот тоже смог рассказать всю сказку", пройти со своим "Колобком" все препятствия.

ДОКТОР АЙБОЛИТ

Что делал в сказке добрый доктор Айболит? Правильно, лечил. И первое, с чего он начал, это ставил градусники пациентам. Вот и в этой эстафете участникам придется ставить друг другу градусники. Но не настоящие, их заменят обычные кегли или другие предметы, которые на них похожи. Перед началом эстафеты команда выстраивается в колонну на линии старта. Первый участник стоит с ведром или сумкой, наполненной кеглями. Количество кеглей на две меньше, чем участников. По сигналу первый "Айболит" бежит с ведром до определенной отметки и возвращается. Это он проделал путь в Африку. По возвращении он достает из ведра кегли по одной и по очереди ставит их всем участникам, как градусники, т.е. под мышку каждому участнику. Кроме последнего. Последнему он отдает ведро, сам же уходит в сторону, выбывает из игры. Участник, получивший ведро (сумку), быстро собирает кегли у команды и вновь проделывает, что проделывал первый игрок. Не надо ронять кегли на землю, помните, что градусники — дефицит, а уж если уронили, тут же поднимите. Эстафета заканчивается, когда остается один "Айболит", вернувшийся из "Африки", и ни одного больного.

ЗОЛУШКА

Помните, как трудолюбива была Золушка? Она ни минуты не сидела без дела. Участникам этой эстафеты тоже придется потрудиться. Для этого приготовьте заранее ведро, веник и совок, а так же по пять кубиков на каждую команду. Эстафета эта встречная. То есть необходимо разделить команду на две равные половины. Одна встает на линии старта, другая — на финише, лицом друг к другу. С одной стороны участники будут "Золушками", а с другой — "злыми мачехами". Как проходит эстафета? В руках у первой "Золушки" ведро, веник и совок. На линии движения от старта до финиша разбросаны пять кубиков — "мусор". Первый участник двигается вперед, собирая по дороге кубики в ведро. При этом помогать себе руками нельзя. То есть каждый раз надо поставить ведро на землю, веником положить кубик на совок, затем с совка в ведро. Когда все кубики собраны, "Золушка" передает ведро с кубиками, веник и совок "мачехе", то есть участнику команды, стоящему напротив. "Мачеха, как и полагается злой и вредной мачехе, разбрасывает кубики по всей линии движения. Новой "Золушке", которой "мачеха" передает орудия труда, вновь придется собирать мусор. И это "безобразие" творится до тех пор, пока обе группы не поменяются местами.

ТЕРЕМОК

Для начала вспомним, кто же жил в теремке: Мышка-норушка, Лягушка-квакушка, Зайка-попрыгайка, Лисичка-сестричка да Комар-пискун. Шестым же пришел Медведь и разрушил теремок. Попробуем эту сказку разыграть в эстафете. В ней будут участвовать только шесть человек — по числу персонажей сказки. А роль теремка выполнит обруч. Эстафету начинает "Мышка". Участник, играющий эту роль, по сигналу двигается к финишу, где лежит обруч-теремок. Добежав, игрок продевает обруч через себя, кладет его на место и бежит за следующим участником, т.е. за "Лягушкой". Теперь они бегут к теремку вдвоем, обязательно взявшись за руки. Добежав, они вдвоем пролезают через обруч, не разрывая при этом рук. Сделав это, они бегут за третьим, потом за четвертым, потом за пятым. Когда пятеро, не разжимая рук, продевают через себя обруч и бегут за шестым, — это оказывается "Медведь". Но они все же берут его за руку и ведут с собой к "теремку". Пять человек надевают обруч и удерживают его на уровне пояса. "Медведь" в это время берет обруч рукой и тянет его вместе со всеми участниками, находящимися внутри, к старту. Те, кто находится внутри обруча, бегут, помогая "Медведю". Кто сюжет этой сказки "расскажет" быстрее, тот победил.

ВОЛК И СЕМЕРО КОЗЛЯТ

По сказке семеро козлят были заперты дома, но Волк обманным путем проник в дом и козлят съел. Домами в этой эстафете будут две половинки волейбольной площадки. Одна половинка — дом "козлят" одной команды, вторая половинка — дом другой команды. В каждой команде нужно выбрать семь "козлят" и одного "Волка". "Козлята" сразу занимают свои дома и располагаются в них, кому как нравится. По сигналу оба "Волка" входят в дом противоположной команды и начинают ловить "козлят". Тот, кого поймали (дотронулись рукой), уходит с площадки (он съеден). Чей "Волк" быстрее съел всех "козлят", та команда побеждает. Козлятам в этой игре-эстафете можно убежать от "Волка", но нельзя покидать дом, т.е. выскакивать за пределы площадки. Итак, приятного аппетита!

Сценарий спортивной программы

«ЗООЛОГИЧЕСКИЕ ЗАБЕГИ».

КЕНГУРУ С ДЕТЕНЫШЕМ

Мы надеемся, что вы помните, кенгуру — это сумчатое животное, обитающее в Австралии. Отличительная черта кенгуру — отличная прыгучесть. Благодаря своим сильным лапам кенгуру совершает длинные прыжки, при этом бережно несет в своей сумке, которая находится у нее на животе, своего детеныша. Для эстафеты каждой команде потребуются: мешок средних размеров (это может заменить рюкзак или, в крайнем случае, обычная сумка), волейбольный мяч и веревка. Сумки или мешки привязываются участникам, начинающим эстафету, на уровне пояса. По сигналу участники кладут в свои мешки по мячу и прыжками, напоминая прыжки кенгуру, преодолевают дистанцию. Держаться при этом руками за "сумку с детенышем" категорически запрещается. Важно чтобы "малыш не выпал из мешка. Возвратившись к линии старта первый участник передает все атрибуты следующему, и тот начинает преодолевать тем же способом тот же путь. Эстафета достаточно сложна, поэтому давайте возможность ребятам "вжиться в образ" заранее.

ПИНГВИН

Пингвины живут в Антарктиде. Это красивые, изящные птицы, которые не умеют летать, но зато великолепно плавают и очень забавно ходят. Помните их "грациозную" походку вразвалочку? Пингвины ходят, переваливаясь с боку на бок. Есть у них еще одна интересная особенность, они умудряются носить своих только что вылупившихся детенышей между лапок.

Для эстафеты вам потребуются лишь два теннисных мяча. Задача участника, зажав теннисный мяч ногами на уровне колен или лодыжки, пронести его до поворотной отметки и обратно. При этом нельзя прыгать или бежать. Надо идти вразвалочку, подражая походке Пингвина, но как можно быстрее. Смотрите, не уроните мяч!

ЧЕРЕПАХА-ПУТЕШЕСТВЕННИЦА

Черепаша — медлительное животное. Ну еще бы. Попробуйте двигаться быстро, когда у вас на спине настоящий дом-панцирь. И все же черепаха преодолевает большие расстояния, путешествуя по пустыне. Для этой эстафеты каждой команде понадобится таз (металлический или пластмассовый). Первый участник встает на четвереньки, ему на спину устанавливают таз дном вверх. Получилась черепаха. Теперь она должна пройти путь до поворота и обратно, не потеряв при этом свой панцирь-таз. Поскольку таз ничем не закреплен, то участник поневоле должен двигаться осторожно, а следовательно медленно, как черепаха. Иначе есть риск остаться без панциря, а для черепахи это равносильно гибели. Когда игрок

"доползет" до старта, с него снимают его "дом" и устанавливают его на спине другого участника.

РАК, СПАСАЮЩИЙСЯ ОТ ОПАСНОСТИ

К сожалению, сейчас рака встретить в наших водоемах становится все труднее. Для жизни ему нужна чистая, проточная вода. Но мы надеемся, что вы знаете, как внешне выглядит рак, и потому не будем описывать его подробно. Мы обратим ваше внимание только на одно очень интересное обстоятельство в поведении этого животного. Спасаясь от опасности, рак передвигается задом наперед, бежит очень быстро хвостом вперед и держит при этом свои клешни готовыми к обороне. Эта эстафета проста, так как вам не нужен будет никакой инвентарь, и вместе с тем сложна, так как участникам предстоит передвигаться задом наперед, подражая действиям рака. Участник встает на четвереньки лицом к команде. По сигналу он начинает движение в таком положении, добегают до поворотной отметки и возвращается назад, чтобы "предупредить" следующего "рака" об опасности. Все участники проделывают то же самое.

ЛЯГУШКА НА ОХОТЕ

Как известно, лягушки предпочитают на обед комара или муху. Но для того, чтобы охота была успешной, ей необходимо выбраться из воды и проделать определенный путь, чтобы найти добычу. Как же двигается лягушка? Прыжками. Она прыгает, используя силу своих задних перепончатых лап. Для этой эстафеты вам потребуются ласты и маленькие теннисные мячи. Ласты помогут лучше вжиться в образ лягушки, а теннисный шар будет "лягушечьей жертвой" — комаром или мухой. Итак, первый участник надевает ласты себе на ноги, садится на корточки и по сигналу начинает движение вперед, прыгая, как лягушка. Добежав, а точнее, доскакав до поворотной отметки, он разворачивается лицом к своей команде. В это время следующий участник, стоящий на линии старта, бросает "лягушке" теннисный мяч — "комара". "Лягушка" должна поймать "добычу" и вернуться с ней домой, то есть к команде, после чего передать ласты второму участнику, а мяч — третьему. И далее все повторяется. Успех во многом зависит от ловкости "лягушки" при поимке "добычи", ну и, конечно, от быстроты передвижения.

ЛОВКИЕ ОБЕЗЬЯНКИ

Кто же не знает обезьянку? Это милое, забавное, шустрое и ловкое животное. Вы, наверное, видели в фильмах, как обезьяны здорово прыгают и лазают по деревьям. Во время прыжков они пользуются лианами, на которых раскачиваются, как на качелях. За лианы обезьяны цепляются четырьмя конечностями, а иногда даже хвостом.

В эстафете вам потребуются длинные веревки или канаты. Они будут лианами. Эти "лианы" нужно уложить на землю по всей длине трассы от

старта до поворотной отметки. Участникам эстафеты придется преодолеть путь туда и обратно на "четырёх конечностях", то есть наступая на веревку ногами и держась при этом за веревку руками. При этом существует опасность отдавить собственные пальцы, но ведь обезьянки — очень ловкие животные и не боятся таких трудностей.

ТАРАКАНЬИ БЕГА

Такой вид состязаний действительно существует для развлечения публики. Тараканов даже специально готовят к этому. Если вы забыли, напомним, что таракан имеет шесть лапок и бегает очень быстро. Чтобы справиться с этой эстафетой, в каждом забеге должны участвовать по два члена команды. Один из них встает на четвереньки, а второй кладет свои ноги на спину первого и сам будет "бежать" на руках. Таким образом, его руки будут первой парой "тараканьих" лапок, а руки и ноги второго участника будут второй и третьей парой "лапок". При такой неустойчивой конструкции надо постараться развить большую скорость. Трудно? Но вы все же попробуйте. Чьи "тараканы" пройдут всю дистанцию быстро и без ошибок, та команда побеждает.

ДВУГОРБЫЙ ВЕРБЛЮД

Верблюд — это корабль пустыни. Он может долго обходиться без пищи и воды благодаря своим горбам, в которых он хранит запасы влаги. Верблюд может бегать довольно быстро, но чаще он степенно вышагивает по песку пустыни.

В этой эстафете одновременно бегут два участника. Не забудьте также приготовить по два волейбольных мяча для каждой команды. Итак, двое участников встают друг за другом, наклоняются, причем второй держится рукой за пояс первого. На спину каждому участнику кладется волейбольный мяч. Оба участника одной рукой придерживают их, чтобы мячи-"горбы" не упали на землю. Ведь если у верблюда упал горб, значит, запасы иссякли и он может погибнуть. Придерживая мячи и не расцепляясь, участники должны проделать путь до поворота и обратно и передать эстафету следующему "кораблю пустыни".

БЕЛОЧКА, НЕСУЩАЯ ОРЕХ

Белка — очень шустрый, подвижный и ловкий зверек. Помните, как она здорово прыгает с дерева на дерево, умудряясь при этом нести грибы, орехи или ягоды. Для этой эстафеты приготовьте для каждой команды по 5-7 обручей, в зависимости от длины дистанции, и по одному волейбольному мячу. Обручи расположите на земле так, чтобы из одного можно было допрыгнуть до следующего. Причем они могут лежать не на прямой линии. Задача каждой "белочки" пронести "орех" — волейбольный мяч, прыгая "с дерева на дерево" (из обруча в обруч), сначала до поворотной отметки и затем обратно. Вернувшись к себе в "дупло", игрок передает "орех"

следующей "белочке". Эстафету можно усложнить, если "орехов" будет два или три. Удержать их будет сложнее.

ЗМЕЯ "

Змея не имеет ног, она не может ходить или бегать. Змея грациозно, бесшумно и очень быстро ползает. Она изгибается при этом всем телом. Она плавно огибает все препятствия на своем пути.

Для этой эстафеты вам потребуется несколько (5-6) стульев или заменяющих их предметов. Их надо установить на линии движения. Вся команда выстраивается в колонну друг за другом, все кладут руки на плечи впереди стоящим и дружно приседают на корточки. "Змея" готова отправиться в путь. Задача команды — преодолеть расстояние до поворотной отметки и обратно, огибая при этом все препятствия и не задевая их. Важно не расцепиться во время пути и не вставать в полный рост — иначе получится "змея с ногами" или "разорванная змея", а такого, как вы понимаете, в природе не бывает.

ПАУК, ПЛЕТУЩИЙ ПАУТИНУ

Паук ловит свою жертву, плетя для этого замысловатые сети своей паутины. Иногда его паутину сравнивают с кружевом. В отличие от тараканов у паука — восемь лап. На своих восьми лапах паук передвигается очень проворно.

В этой эстафете одновременно участвуют 4 человека. Они встают спиной друг к другу и сцепляются руками, согнутыми в локтях. В такой сцепке они превращаются в "паука", у которого 8 лапок. Теперь "пауку" необходимо быстро пройти от старта до поворотной отметки и обратно. Но двигаться придется не по прямой линии, а по "ниточке паутинки". Пусть это будет положенная на землю веревка или начерченная мелом линия. Линия может иметь неожиданные повороты, зигзаги. В этой эстафете очень важна согласованность всех участников, паук не должен "разрываться" на две половинки, и "задние лапки" всегда должны двигаться в том же направлении, что и "передние". Вернувшись назад "паук" передает эстафету следующей четверке.

Проходя по лесу, каждый, наверное, встречал на своем пути муравейник. В нем постоянно кипит работа. Недаром муравьи считаются самыми трудолюбивыми насекомыми. Причем, если трудно одному — на помощь приходят другие. Все вместе муравьи могут перетащить на себе в муравейник даже очень тяжелый предмет. Для этой эстафеты вам понадобится по одной гимнастической палке для каждой команды. Сюжет эстафеты очень прост. Первый участник берет гимнастическую палку и бежит с ней до поворотной отметки, а потом возвращается к себе в "муравейник", чтобы попросить о помощи. Когда первый "муравей" вновь вернется к старту, второй берется за гимнастическую палку, и они проделывают тот же путь, но уже вдвоем. Затем они возвращаются и "зовут на помощь" третьего. И так вся команда в конце концов должна ухватиться за

"тяжелую ношу" и сообща донести ее до своего "муравейника". Лодыри, как правило, наказываются тем, что проигрывают.

СОРОКОНОЖКА

Вы, нет сомнения, наблюдали не раз, как передвигается гусеница-сороконожка. Она подтягивает заднюю часть туловища к передней, а затем распрямляется, "выбрасывая" вперед переднюю часть своего тела. И так много раз. Ее способ передвижения напоминает волну.

Для организации эстафеты вам потребуется 10 веревок длиной чуть больше одного метра, а также стулья или стойки, чтобы закрепить эти веревки. (В качестве веревок можно использовать скакалки). На линии движения установите стойки или стулья с натянутыми веревками на расстоянии 3-4 метра друг от друга. Для каждой команды нужно сделать по пять таких препятствий. В этой эстафете принимает участие одновременно вся команда. Участники выстраиваются в колонну друг за другом, кладут руки на пояс или на плечи впереди стоящему. По сигналу "гусеница сороконожка" начинает движение. При приближении к препятствию первый игрок — "голова гусеницы" — наклоняется, чтобы пройти под натянутой веревкой. Вслед за ним должны будут наклониться или присесть и все остальные. Пройдя под веревкой, можно снова распрямиться. Так, преодолевая все препятствия на прямом и обратном пути, "сороконожка" будет совершать волнообразные движения, подражая настоящей гусенице.

Сценарий спортивной программы

«ВОДНО - СУХОПУТНЫЕ СОРЕВНОВАНИЯ.

ВОДОНОС

В древние времена, когда еще не изобрели водопровод, была в некоторых странах такая профессия — разносчик воды или водонос. Этот человек набирал у источника воду (в бурдюк или ведро) и аккуратно нес ее в город, чтобы продать. При этом он стремился не расплескать ни капли воды. В нашей эстафете участникам предстоит стать "водоносами" и нести наполненную до краев тарелку, стремясь при этом не расплескать ни капли. Участники выстраиваются на линии старта друг за другом. Первый берет в руки тарелку, наполненную водой, и по сигналу начинает движение вперед — до поворотного флажка и обратно. Затем тарелка аккуратно передается следующему игроку. И так все члены команды должны проделать этот путь.

У этой эстафеты могут быть варианты.

- тарелка удерживается одной рукой (так носят официанты);
- тарелка ставится на голову и придерживается одной рукой (так носят воду на Востоке);
- тарелка удерживается двумя руками, но участник при этом движется спиной вперед (так воду нигде не носят).

Вариантов может быть много, выбирайте любой или комбинируйте.

Не забудьте в конце эстафеты проверить, много ли воды расплескали команды. Кто больше потерял, получает штрафные очки.

ПОЛИВКА ЦВЕТОВ

Цветы не могут расти без воды. Их обязательно надо поливать. Каждый, наверное, хоть раз в жизни проделывал эту несложную операцию. Но опытные цветоводы знают, что цветы не любят и излишней влаги, поэтому надо знать норму. В этой эстафете цветы вам заменят пустые банки, а для полива нужен будет стакан и ведро воды на каждую команду. Пустые литровые банки (4-6 штук) устанавливаются друг за другом по всей линии движения. Лучше установить их на табуреты. Команды выстраиваются на старте, рядом с линией старта наполненное ведро воды. Первый участник по сигналу судьи набирает полный стакан воды и бежит "поливать цветы". Он должен так распределить воду в каждую банку, чтобы везде было примерно одинаковое количество. Когда все "цветы" политы, игрок добегаёт до поворотной отметки и возвращается назад к команде, чтобы передать стакан очередному "цветоводу". И так вся команда. В заключение жюри оценивает не только то, кто быстрее полил "цветы", но и количество воды во всех банках. Чем ровнее количество воды в каждой из них, тем лучше. Хуже, когда одна банка — полная, а вторая налита только до половины.

МЕЛИОРАТОРЫ

Одна из задач людей этой профессии — осушение болот. Они используют для этого сложную, сильную технику. Но нам этого не потребуется, так как "болота" которые будут осушать команды не больше тарелки. Так что техники особой не нужно. Эстафета заключается в следующем. Команда стоит на линии старта, у поворотной отметки стоит табурет, а на нем глубокая тарелка с водой. Это, как вы поняли, и будет наше "болото". Его предстоит осушить. По сигналу судьи первый участник бежит к табурету, останавливается примерно в 20 сантиметрах от него и сильно дует на тарелку с водой, стараясь выдуть на нее как можно больше воды. Затем бежит обратно, чтобы передать эстафету следующему "мелиоратору". Предупредите ребят, что дуть можно только один раз и не ближе, чем с двадцати сантиметров от тарелки. Чья команда быстрее осушит "болото", та и победит.

КОРОМЫСЛО

Помните, как раньше на Руси носили воду с колодца. Молодцы и девицы пользовались коромыслом. Очень удобно, однако без сноровки это сделать достаточно сложно. В этой эстафете "добры молодцы" и "красны девицы" будут носить воду в ведрах на "коромысле". Но так как найти его очень сложно, то роль коромысла может играть обычная палка длиной 2 метра. Вам также потребуется по два ведра на каждую команду. Чтобы ребятам было не очень тяжело, лучше взять маленькие ведра (можно детские, игрушечные), но если уж таких нет, то не наливайте ведра полными, хватит и половины. После того, как команда выстроится за линией старта, первый участник возьмет "коромысло"-палку, бережно положит его на плечо, а два других участника помогут ему повесить на палку два ведра с водой. По сигналу начинается движение. Участник должен добежать до поворотной отметки и вернуться назад, чтобы передать "коромысло" с ведрами следующему. Если в процессе эстафеты ведро упадет, что ж, игроку придется начать все сначала. Объясните ребятам, что они должны помогать друг другу на старте.

ХУДОЖНИКИ

Художник обычно имеет дело с красками, но раз сегодня у нас водные эстафеты, то на этот раз вода заменит нам акварели и масло. Вы знаете, что перед тем, как рисовать картину, художник обязательно грунтует холст, то есть покрывает его ровным слоем какой-то краски. И только уж потом на этом фоне начинает писать. Очень важно, чтобы холст был грунтован очень равномерно и весь. В нашей эстафете кусок холста заменит любая одноцветная материя размером 50 x 50 см (это может быть носовой платок). Роль кисточки будет играть обычная столовая ложка. Ну а краску, как мы договорились, заменит вода. Итак, команда на старте. У линии старта — ведро с водой. У поворотной отметки закреплен на планшете (или лежит на земле) "холст", то есть материя, приготовленная вами заранее. В руках первого участника ложка — помните, это кисть. По сигналу он начинает

движение, предварительно зачерпнув ложкой воды из ведра. Он бежит к "холсту" и выливает на него принесенную "грунтовку". Затем возвращается назад и передает "кисть" следующему. И так далее. Побеждает та команда, чей "холст" быстрее загрунтуется", т.е. будет видно, что он абсолютно мокрый.

РЫБОЛОВ-СПОРТСМЕН

До чего же увлекательное дело — рыбалка. Рыбаки-любители и спортсмены могут часами сидеть на берегу в ожидании улова. Но наша эстафета не будет зависеть от клева. Главное в ней — ловкость каждого "рыбака". Для эстафеты потребуются следующие вещи для каждой команды: ведро с водой, спички или маленькие палочки по количеству игроков в команде, столовая ложка и тарелка. Команда "рыболовов" выстраивается на линии старта. В руках у первого участника — ложка и тарелка. У поворотной отметки стоит ведро, в нем на поверхности воды плавают спички-"рыбки". Задача каждого участника добежать до ведра-"водоема" и с помощью нехитрого приспособления (ложки) выловить одну рыбку и положить ее в тарелку - "садок". Затем нужно вернуться к команде и передать "улов" и "удочку" следующему "рыболову". И так пока все "рыбки" не будут выловлены. Это просто только на первый взгляд. "Рыбки" очень непослушны, они льнут друг к другу, соскальзывают с "удочки" ложки. Поэтому будьте аккуратны. И не уроните "улов", а то придется все начинать сначала. Помните, что рыбки не могут жить без воды, поэтому при их ловле надо зачерпывать и немного воды. Ну что ж, удачной рыбалки!

ГЕНЕРАЛЬНАЯ УБОРКА

Делая дома генеральную уборку, мы пользуемся тряпкой, ведром или тазом. Бывают такие ситуации, когда вода проливается на пол, и нам приходится собирать ее с помощью тряпки. Сначала мы кладем ее в воду, тряпка намокает, впитывая воду, затем мы отжимаем воду в ведро. Для этой эстафеты вам потребуются те же атрибуты. На каждую команду: половая тряпка, таз с водой, ведро. Таз с водой (воды должно быть равное количество у всех команд) устанавливают рядом с линией старта, а ведро (конечно же пустое) на поворотной линии на середине дистанции. Задача участника: взять тряпку в руки, по сигналу судьи опустить тряпку и таз, чтобы она полностью намочила, затем вытащить ее и как можно быстрее бежать к ведру, чтобы в него выжать всю воду, которая впиталась в тряпку, вернуться назад и передать тряпку следующему участнику. Эстафета продолжается до тех пор, пока какая-нибудь из команд не перенесет всю воду из таза в ведро. Чем суше в тазу — тем лучше.

Поясните ребятам, что тряпку надо отжимать тщательнее. Заодно они поучатся, как делать уборку.

ВОДОЛЕЙ

Обычно этот знак Зодиака изображают в виде юноши, льющего воду из кувшина. В этой эстафете тоже придется лить воду, а точнее — переливать. И не из кувшина, а из одной бутылки в другую. Поэтому приготовьте для каждой команды по две пол-литровые бутылки с узким горлышком. Одну из них наполните водой. А вторую оставьте пустой и установите ее на табурете рядом с поворотной отметкой. Вот и все приготовления. Как только будет дан старт, первый участник бежит с полной бутылкой к поворотной отметке и там как можно быстрее переливает ее содержимое в пустую бутылку. При этом он не пользуется никакими подручными средствами (например, воронкой). Когда вода перелита, "водолей" оставляет пустую бутылку на табурете, а с полной возвращается к команде и передает ее следующему участнику. Так по очереди все проделывают эту несложную, на первый взгляд, задачу. В заключение судьи проверят, какая команда потеряла меньше воды. Более быстрая и более умело льющая воду команда становится победителем.

ПОДВОДНОЕ ПЛАВАНИЕ

Вы, наверное, знаете этот вид спорта. Спортсмен в ластах под водой должен проплыть определенную дистанцию. Поскольку наша эстафета проводится на суше, то воды для нее потребуется немного — всего лишь стакан. Поэтому приготовьте для каждой команды по одному стакану и по одной паре ласт. Эстафета заключается в следующем: первый участник встает на линию старта, надевает на ноги ласты, берет в одну руку стакан с водой и поднимает его над головой, оказываясь, таким образом, "под водой". По сигналу начинается движение вперед. Участник в ластах, неся наполненный водой стакан над головой, добирается до поворотной отметки и возвращается назад. Дойдя до команды, он передает ласты и стакан следующему участнику. В стакан надо добавить воды, если по ходу эстафеты она расплескалась. И еще предложите участникам свободной рукой делать движения, похожие на движения пловца. Стилль можно выбрать любой.

ВОДЯНЫЕ ЧАСЫ

Существуют различные часы: песочные, механические, электронные, водяные. Но те часы, которые мы предлагаем создать участникам этой эстафеты, вряд ли когда-нибудь существовали ранее, хотя они тоже называются водяными. Итак, команда встает в круг. Это будет циферблат с делениями. Если у вас в команде меньше 12 человек, то можно пригласить и болельщиков, чтобы ваши часы соответствовали всем правилам. Капитан встает туда, где обычно находится цифра 12. В руках у него стакан и тарелка, наполненные до краев водой. Это, как вы догадались, минутная и часовая стрелки часов. Но часам еще нужен движущийся механизм. Для создания такого механизма понадобится один помощник, в руках у которого будет какой-то сосуд с водой (например, трехлитровая банка). Он должен будет

очень равномерно выливать воду из банки в ведро. Для этого ему надо заранее потренироваться. Теперь, когда часы в сборе, можно начинать. Команды стоят недалеко друг от друга, образуя круги-"циферблаты". По свистку судьи помощник начинает медленно выливать воду из банки. В это же время капитан передает (обязательно по часовой стрелке) стакан, наполненный водой, следующему игроку, тот дальше и т.д. Когда "минутная стрелка" пройдет один круг, капитан получает стакан и сразу передает его вместе с тарелкой "часовой стрелкой" следующему игроку. Тот будет держать тарелку, пока до него не дойдет стакан, после чего он передаст "стрелки" следующему. "Стрелки" должны двигаться до тех пор, пока из банки не выльется вся вода, т.е. пока не кончится "завод". Жюри определяет, какая команда успела передать "стрелки" друг другу большое число раз. А сделать это очень просто: надо взглянуть на "циферблат" и узнать, "который час?" Постараться, чтобы вода из стакана и тарелки не выплескивалась.

ВОДОМЕТ

Водометную машину вы могли видеть у пожарных. Они пользуются ею, когда надо направленной струей воды сбить пламя. Но наш водомет будет устроен гораздо проще, да и пожар тушить не придется. Для этой эстафеты вам потребуется для каждой команды следующий инвентарь: ведро воды, стакан, кегли (их количество может быть равно количеству участников, а может быть меньшим). Для проведения конкурса нужно на расстоянии 5-6 метров от линии старта установить ведро с водой и стакан, а еще через 2-3 метра в ряд поставить кегли. По сигналу первый участник бежит до ведра — это "огневой рубеж", зачерпывает стаканом воду, а затем выплескивает стакан в сторону кеглей. После этого он оставляет стакан и возвращается к команде, чтобы передать эстафету следующему игроку. Задача команды — сбить все кегли как можно быстрее. Для этого надо стараться так плескать воду, чтобы она летела направленной струей. Побеждают самые меткие и ловкие.

ПОЛИВАЛЬНАЯ МАШИНА

Когда такая машина к великой радости детей едет по городу, из нее широким точным потоком льется вода, делающая город чистым и свежим. Именно эти особенные" поливальной машины, а именно то, что вода льется г ходу движения машины, и то, что струю можно регулировать и направлять — мы и использовали в эстафете. Для организации эстафеты вам потребуются стаканы, бутылки емкостью 0,5 л и воронки (их можно сделать из бумаги) по одному экземпляру всего для каждой команды. Участники должны встать парами друг за другом. В руках игроков первой пары — пустой стакан у одного и наполненная водой бутылка у другого. У поворотной отметки стоит табурет, на который положена воронка. По сигнал первая пара начинает бег. При этом один участник должен наливать воду из бутылки в стакан другого так, чтоб наполнить стакан до краев. Остановившись при это нельзя. Чтобы

выполнить такое задание нужна и меткость, и хладнокровие, и расчет. Когда игроки добегут до табуретки, где лежит воронка, второй участник (тот, который бежал со стаканом) должен перелить воду обратно бутылку. Когда это будет сделано, воронку необходимо вернуть на табурет, а участникам возвращаться к команд и передавать свои атрибуты следующей паре. Жюри должно наблюдать за тем, чтобы стакан во время бега наполнялся до краев, а в заключение посмотреть, много ли воды потеряно из бутылки. Если команда нарушает правила придется наказывать ее штрафными очками.

ПРЫЖКИ В ВОДУ

Этот вид соревнований включен в олимпийскую про грамму. Это достаточно сложный вид спорта, но мы предлагаем "облегченный", веселый вариант. Для проведения этого соревнования потребуются объемные тазы с водой по одному на каждую команду. Причем воды в каждом тазу должно быть равное количество, чтобы не возникло разногласий. Тазы стоят примерно в метре от линии старта Участники босиком, предварительно сняв обувь, встают друг за другом.

Задача команды заключается в том, чтобы каждый по очереди прыгнул в таз с водой. Но, прыгая в воду, надо поднять как можно больше брызг, нужно, чтобы как можно больше воды выплеснулось из таза. В заключение судьи подводят итог, измеряя количество оставшейся в тазах воды. У кого меньше осталось — тот и победил.

Надо исключить возможность спорных ситуаций. Объясните ребятам, что на край таза прыгать нельзя, так как он может просто перевернуться. Если подобное случится, придется начинать все сначала. Эта эстафета доставит ребятам много радости, так как можно вдоволь побрызгаться.

ВОДОЧЕРПАЛКА

Назначение этой машины всем понятно — вычерпывать откуда-нибудь воду. Роль водочерпалки в нашей эстафете будет выполнять обычная столовая ложка. Кроме столовых ложек (по одной на каждую команду), вам еще понадобятся глубокие тарелки и литровые банки (так же по одной на команду). Все это несложно найти. Тарелка с водой устанавливается в 2-3 метрах от линии старта, лучше поставить ее на табурет. А пустая банка устанавливается на поворотной отметке. Первый участник, вооружившись ложкой, бежит к тарелке, зачерпывает ею воду и двигается к банке, чтобы вылить воду туда. Затем он возвращается к команде и передает ложку следующему игроку. Так продолжается до тех пор, пока вся вода из тарелок не будет вычерпана. Важно еще и то, чтобы количество воды в банке оказалось таким же, каким было в тарелке. Для определения этого по окончании эстафеты судьи производят замер воды.

СОБИРАТЕЛИ ДОЖДЯ

Это заключительная эстафета и самая "водная". Для нее вам потребуется сразу по три ведра воды на каждую команду. Вам также потребуются сильные помощники, такие, чтобы могли поднять ведро, полное воды. Помощникам предстоит сделать "дождь" (дождь — это когда вода льется с неба.) Для этого им придется выплеснуть воду из ведер как можно выше вверх, чтобы она вернулась с высоты брызгами и каплями. Этот искусственный дождь нужно будет "собрать". "Собирает" его вся команда одновременно. Для этого у каждого участника команды должен быть стакан. Этим стаканом он должен поймать как можно больше капель с неба. После трех дождевых всплесков из трех ведер все, что участникам удалось поймать своими стаканами, сливается в одну емкость и сравнивается с емкостями других команд. Конечно же, победят те, которые не испугаются холодной воды, смело встанут под водные струи и соберут больше живительных капель.

Сценарий конкурсной программы

«Разноцветная игра»

Добрый вечер. Здравствуйте, девчонки и мальчишки! Знаете ли вы как называется наш конкурс? Правильно, «Разноцветная игра». А как вы думаете, почему так называется наш конкурс? Краски в обычном понимании – это цветная энергия, делающая окружающий мир ярким, красочным, разноцветным и светлым. Каждому отряду было дано домашнее задание - подготовить песню о каком – либо цвете, красках по желанию.

Итак, интересно, что же нам подготовил отряд?

1. Конкурс «Цветная песня»

Звенья по очереди исполняют песни.

2. Конкурс «Веселый клоун»

Для участия в этом конкурсе мы приглашаем по 1 участнику от каждого звена. У вас на стульях лежат воздушные шарик и фломастеры. Ваша цель – фломастером на воздушном шарике нарисовать веселого клоуна.

Учитывается оригинальность и быстрота.

3. Конкурс «Нарисуй кота»

Уважаемые команды, вам необходимо нарисовать кота. Каждый из членов команды рисует одну деталь, т.е. к стулу подходит каждый участник по очереди и рисует определенную деталь.

4. Конкурс «Эмблема лагеря»

Звенья , у вас на столах лежит листок бумаги и карандаши. Ваша задача – придумать и нарисовать эмблему нашего лагеря. Учитывается качество и скорость выполнения задания.

5. Конкурс «Потрясающая улыбка»

Вызывается по 1 участнику от каждой команды, которому будет предложено нарисовать улыбающегося человечка. Но рисовать участники будут не кисточками, а будут окунать в краски свой нос. Учитывается оригинальность и быстрота выполнения задания.

6. Конкурс «Рисунок на букву»

Команды получают задание нарисовать предметы на буквы «А», «Б», «В», «К», «Л», «М», «Н», «П», «Р». За каждый нарисованный предмет – 1 балл.

7. Конкурс «Путаница»

Ах, какая беда!

Пришел злой коварный разбойник, который любит только черный цвет, и чтобы весь мир стал таким мрачным и скучным, он перепутал все буквы в словах, обозначающих цвета, чтобы никто их не узнал. Давайте расшифруем это абра-кадабру и поможем Красочкам освободиться.

1 команда – Лоайсыват – салатový

2 команда – Винейрысе – сиреневый

3 команда - Жейрыноав – оранжевый

4 команда – Дойрыовб – бордовый

5 команда - Найлоымив – малиновый

6 команда – Воылйил – лиловый

7 команда – Речывокийн – коричневый

8 команда – Тобыфивойел – фиолетовый

8. Конкурс «Радуга»

Что за чудо – красота!

Расписные ворота появились на пути,

В них ни въехать, ни войти!

Разноцветные ворота на лугу построил кто-то,

И пройти в них не легко, те ворота высоко!

Постарался мастер тот, взял он красок для ворот,
Не одну, не две, не три, целых семь ты посмотри!
Как ворота эти звать, помоги их отыскать

Вам предлагается внимательно посмотреть на лист и из 6 предложенных радуг выбрать одну, где цвета радуги расположены правильно. Ответ сказать жюри.

9. «Рисуем все вместе»

А сейчас все участники внутри своей команды рисуют коллективный рисунок о том, о чем мы сейчас вам поведаем.

Море, а на море суша,
А на суше пальма,
А на пальме кот сидит и видит –
Море, а на море суша....

Сценарий конкурсной программы

«По морям, по волнам...»

Мы приглашаем вас, ребята, совершить увлекательное путешествие по рекам и морям. Вы спросите, почему мы выбрали морскую тематику? А потому, то море – это символ света, простора и свободы. Сколько художников, поэтов, композиторов посвятили морям и рекам свои произведения! А сколько интересных фильмов сняли режиссеры! Расскажу, ребята, вам я сейчас про океан.

Спросил на днях малыш-сосед
У струйки, льющейся из крана:
Откуда ты? Вода в ответ:
Издалека, из океана.
Потом малыш гулял в лесу,
Росою искрилась поляна.
Откуда ты? – спросил росу.
- Поверь, и я из океана!

Ты, газировка, что шипишь?
И из бурлящего стакана донесся шепот:

- Знай, малыш, и я пришла из океана.

На поле лег туман седой,
Малыш спросил и у тумана:

Откуда ты? Ты кто такой?

- И я, дружок, из океана.

Удивительно, не так ли?

В супе, в чае, в каждой капле,
В звонкой льдинке, и в слезинке,

И в дожде, и в росинке

Нам откликнется всегда

Океанская вода.

1. Угадай-ка

Я и туча, и туман,

И ручей и океан.

И летаю, и бегу,

И стеклянной быть могу.

(вода)

(викторина)

1. Какой адрес у пиратов? (море)

2. Любимая валюта пиратов (золото)

3. Как звали капитана, совершившего кругосветное плавание на яхте «Беда»?
(Врунгель)

4. Где пираты хранят свои сокровища? (сундук)

5. Как назывался подросток на корабле, обучающийся морскому делу? (юнга)

6. Высокий столб для паруса на корабле (мачта)

7. Сильная буря на море (шторм)

8. Плоская, как тарелка, живет на дне моря (камбала)

9. Любимый напиток пиратов (ром)
10. Самая страшная рыба (акула)
11. Команда корабля, самолета, танка (экипаж)
12. Что может бежать, но не умеет ходить? (река, ручей)
13. Самое глубокое озеро на земле? (байкал)
14. Домашнее животное Густые водоросли на дне реки или пруда (тина)
15. Кто автор «Сказки о рыбаке и рыбке» (А.С. Пушкин)

2. Морские профессии

Написать на листке как можно больше морских профессий.

3. Переливай-ка

Из полного стакана перелить шприцем в пустой воду, не пролив ее на стул.

4. Танец Русалки

Под музыку одна участница от каждой команды танцует танец Русалки – кто лучше.

5. Рыболовы

До чего же увлекательное дело – рыбалка! Но наш конкурс не будет зависеть от клева. Для рыбалки потребуется «водоем» с рыбками – ведро воды со спичками и «удочка» - ложка. Задача каждого участника – добежать до «водоема», поймать «удочкой» одну рыбку, не помогая себе другой рукой, затем положить ее в «садок» - тарелку, добежать до команды и передать эстафету следующему. Удачной рыбалки!

6. Ловкач

На спины соперникам прикрепляются таблички с надписями. Участники не должны видеть эти надписи. Задача участников – постараться прочесть то, что написано на спине соперника, который старается спрятать свою надпись на спине, уворачиваясь. Побеждает тот, кто быстрее прочтет эту надпись.

Гроза морей

Морской волк

Алые паруса

Необитаемый остров

Легкий бриз

7. Мелиоратор

Одна из задач этой профессии – осушение болот. Мелиораторы используют для этого сложную технику. Но нам этого не потребуется. На стульях тарелки с водой – вот наше болото. Его нам предстоит осушить. По сигналу участник бежит к стулу и изо всех сил дует на тарелку, чтобы выдуть как можно больше воды. Затем он передает эстафету следующему.

Сценарий конкурсной программы

«Шип - шип – шоу»

1 Вед.:

Внимание! Внимание! Внимание! Говорит и показывает лагерь «Алые паруса!» Микрофоны установлены в этом зале, где именно сегодня, сейчас, сию минуту начнется шип – шип - шоу. А вот интересно: все смогут расшифровать аббревиатуру названия вечера? Ну, что вы пожимаете плечами и неуверенно смотрите на эти буквы? Давайте объединим наши усилия и расшифруем загадочные слова! Итак, начали!

Шутки и приколы, шалости и проказы!

И если, собираясь, на наш сегодняшний вечер, и я, и вы, и все мы вместе захватили с собой хорошее настроение и дружный, веселый, озорной смех, плавно переходящий в оглушительный и долго не умолкающий хохот, то всем нам крупно повезло!

Итак, вечер шуток и приколов, шалостей и проказ объявляется открытым! Ура! Ура! Ура!

Я с большим удовольствием хочу представить команды, которые готовы сегодня шутить, разыгрывать, веселиться, танцевать и прикалываться.

Итак, встречайте аплодисментами команду _____ отряда.

Мы приветствуем команду _____ отряда

Зал рукоплещет команде _____ отряда.

Вед.

Итак, я объявляю

1 Конкурс "Ах, картошка!"

Приглашается один участник от каждой команды. Привязываем картофелину, подвешенную на веревке, к поясу участника, расстояние от картофелины до пола 20 см. Ваша задача, раскачивая картофелину, продвинуть спичечный коробок до края сцены.

2 Конкурс «Пантомима»

Вед. А сейчас каждой команде я хочу вручить карточку с известной пословицей. Вся команда должна без слов с помощью жестов и пантомимы передать содержание и смысл данной пословицы. Команде дается на обдумье ровно 1 минута. Приготовились, начали!

1. Баба с возу - кобыле легче.
2. Один с сошкой - семеро с ложкой.
3. Куда иголка - туда и нитка.
4. Семеро одного не ждут.
5. Под лежачий камень вода не течет.
6. Любишь кататься – люби и саночки возить.
7. Слово – не воробей, вылетит – не поймаешь.
8. Семь раз отмерь, один раз отрежь.
9. Не красна изба углами, а красна пирогами.
10. Работа – не волк, в лес не убежит.

3 Конкурс «Самый чувствительный»

Вед. Я приглашаю по одному самому чувствительному участнику от команды. На стул положили некоторое количество конфет. Ваша задача определить своей попой, сколько же конфет находятся на стуле. А потом их съесть. Итак, внимание, Начали!

Мы благодарим самых чувствительных и желаем быть всегда такими же великими математиками!

4 Конкурс «Танцевальный»

Придумать танец со шваброй на мелодию «Полька»

Придумать танец со стулом на мелодию «маленьких утят»

5 Конкурс «Статуя»

Вед.: Я спешу объявить о начале очередного 5-го конкурса "Статуя". Каждая команда получает карточку, в которой написано название статуи. Один, самый скульптурный участник от каждой команды, должен выполнить задание. Затем к нему подойдет два работника сцены и унесут за «кулисы». Статуя должна находиться в образе до самого последнего мгновения. Итак, приготовились, начали!

1. Девушка с веслом. 6. Обезьяна в клетке.

2. Пограничник в дозоре. 7. Балерина в полете.
3. Покорители вершины. 8. Пациент у стоматолога
4. Метатель копья 9. Вратарь, ловящий мяч.
5. Статуя влюбленного. 10. Рыбак, тянущий сома.

Замечательно, а теперь работники сцены, унесите статуи. А ваша задача, уважаемые «статуированные», сохранить первоначальный образ статуи.

6 Конкурс «Диалог животных»

Вед. А сейчас я приглашаю на сцену по два участника, самых голосистых, которые умеют изображать голоса животных и птиц. Итак, начинается конкурс - диалог звукоподражания и разговор животных. Получите, пожалуйста, карточки с заданием.

1. Курица - петух. 6. Осел - индюк
2. Собака - кошка 7. Шмель - лягушка
3. Свинья - корова 8. Овца - конь
4. Ворона - обезьяна 9. Лев - кукушка
5. Утка - козел. 10. Воробей - змея

Игра для зрителей "Гипноз"

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

Представьте себе, друзья, что вы идете медленно по сказочному и удивительному саду, 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 государственной границы готовы.

7 конкурс «Манекены»

А сейчас я приглашаю на сцену самых артистичных ребят, по одному участнику от команды. Наш конкурс называется - манекены. Пластическая

импровизация в заданном образе до команды "стоп", то есть я читаю текст, а вы должны ходить по кругу, изображая то, что я буду рассказывать. Итак, приготовились, начали!

1. Мужчина, в прошлом чемпион трамвайного парка по поднятию тяжестей. Рост ниже среднего, ноги короткие (не длиннее полуметра), грудь впалая, живот арбузоподобный, правое плечо на 30 см ниже левого. Периодически сморкается, очень самолюбив.

2. Женщина, рост 180 см, пониженной упитанности, правая нога короче левой, позвоночник искривлен в трех местах, язык не умещается во рту. Одна бровь выше другой, часто плачет, плач легко переходит в смех.

3. Очень высокий мужчина, гигант, позвоночник изогнут знаком вопроса, правую ногу приволакивает, нижняя челюсть далеко выдвинута вперед. Выражен оскал, лопухий, при ходьбе часто посапывает, застенчив.

4. Старушка, по возрасту близкая к веку, занимается спортивной ходьбой, голова и ноги трясутся, подслеповата, но спина прямая, походка прыгающая, подозрительная, часто оглядывается, страдает застарелым кашлем курильщика.

5. Ребенок в возрасте от 2 до 3 лет, с большой головой и тонкой шеей. Языком пытается достать нос, часто падает в лужи, жизнерадостный смех, даже слишком, страдает хроническим насморком.

8 конкурс «Обуй команду»

Все участники снимают с себя обувь и складывают в кучу и перемешивают. Один из участников должен обуть свою команду. Итак, приготовились, начали!

Сценарий конкурсной программы

«ШКОЛА ПОВАРЯТ»

Добрый вечер, друзья!

Сегодня наша встреча пройдет в клубе «Крендель». Только сегодня и только сейчас мы открываем в нём школу поварят. Все окончившие школу могут с успехом работать в нашей лагерьной столовой. Игры-соревнования проходят на скорость. Каждую игру начинаем все вместе.

Представим, что мы находимся в пищеблоке, святая святых всех столовых.

1 конкурс «Знакомство с поварами».

Каждому звену было предложено приготовить так называемую визитную карточку своей команды, в которой познакомит зрителей со своей бригадой поваров и их помощников. Шеф-повар, повар-суповик, кондитер, повар.

Разминка «Съедобное-несъедобное»

Командам называют разные предметы, если это можно съесть, дети хлопают в ладоши, если нет – молчат.

Булка. Гайка. Варенье. Сыр. Мед. Ватрушка. Вагоны. Шоколад. Тапочка.

Паруса. Шкатулка. Майка. Печенье. Рыбий жир. Самолет. Погремушка.

Макароны. Мармелад. Лампочка. Колбаса.

2 конкурс « В погреб за картофелем».

Каждое приготовление еды начинается, как правило, с приобретения необходимых продуктов питания. Сейчас нашим конкурсантам предстоит принести картофель из погреба в пищеблок. На пути следования вы видите обручи – это вход в погреб. Участникам даются мешочки, с которыми по сигналу они бегут, пролезают через обруч, берут со стула 1 картофелину. Обрато таким же образом.

3 конкурс « Засыпать крупу в котел»

На каждом стуле стоит бутылка (пустая), кастрюля с песком, лейка и стаканы. Песка нужно столько, чтобы наполнить пустую бутылку. Каждая из команд должна как можно быстрее пересыпать песок из кастрюли стаканом в лейку, а из лейки – в бутылку.

4 конкурс «Испечь крендель»

Сейчас наши повара покажут свое кулинарное искусство, они испекут каждый по кренделю. На столах лежит пластилин, детская лопатка и картошка. По сигналу первые номера команд подбегают к столу, берут пластилин и раскатывают его до тех пор, пока из него можно будет сделать крендель: берут его лопаткой и кладут на картошку. Чья команда быстрее испечет крендель?

5 конкурс «Экзамены»

Подведем итоги нашего обучения в школе кулинарии «Крендель». Сейчас команды должны составить меню обедов из трех блюд так, чтобы первое, второе и третье блюда начинались с одной буквы. Итак, команде «.....» буква «К», команде «.....» буква «Б», команде «.....» буква «С», команде «.....» буква «О» и т.д.

6 конкурс «Лучшая пляска»

Экзамены хорошо сдали все, настроение веселое. Есть предложение потанцевать. Команды исполняют танец в полном составе.

7 конкурс «Определи по запаху»

Участникам завязывают глаза и предлагают определить по запаху, что это. Кто был более точным - зарабатывает приз.

8 конкурс «Съешь пряник по-вьетнамски»

На стульях в тарелке лежат кусочки пряника и пара вьетнамских палочек. Игроки при помощи палочек должны быстро съесть пряник.

9 конкурс «Конфета в муке»

На стульях тарелки с мукой, в которой перемешаны конфеты. Участники должны без помощи рук достать из муки конфеты (по одной на каждого участника)