

**В ПОМОЩЬ ВОЖАТОМУ:  
ЖИЗНЕДЕЯТЕЛЬНОСТЬ ОТРЯДА**

САРАТОВСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ Н. Г. ЧЕРНЫШЕВСКОГО

**УДК 370**

**ББК 74.200**

**В помощь водителю: жизнедеятельность отряда/ Авт.-сост.**

Н.П. Кириленко. – Саратов: 2018. – 38 с.

Рецензент: кандидат педагогических наук, доцент Т.Н. Черняева

**УДК 370**

**ББК 74.200**

САРАТОВСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ Г. ЧЕРНЫШЕВСКОГО

# СОДЕРЖАНИЕ

Предисловие.....	4
Варианты возможных названий отрядов и девизов.....	5
Речевки, кричалки.....	6
Отрядный уголок.....	8
<b>Отрядные дела</b>	
Вечер легенд.....	9
Попробуй себя.....	13
Театр-экспромт.....	16
Радиотеатр.....	19
Поход по запискам.....	20
Туристическая игра на взаимодействие отряда.....	21
Шарах-шоу.....	22
Алые паруса.....	23
Путешествие по станциям.....	27
<b>Игровой калейдоскоп</b>	
Игры в адаптационный период.....	28
Игры на командную работу.....	29
Игровые конкурсы.....	30
Творческие игры-задания.....	32
Игры и конкурсы на дискотеке.....	33
Игры на свежем воздухе.....	34
Подвижные игры.....	35
Список использованных и рекомендуемых источников.....	38

## ПРЕДИСЛОВИЕ

Вожатые со стажем задолго до выезда в лагерь начинают с переработки личной методической «библиотеки». Предлагаем и вам включиться в работу по составлению своей вожатской копилки. Она может быть в виде тетради со съемными листами с записями, папки с вырезками. В вожатской копилке желательно иметь:

✓ сценарии (заготовки) досуговых дел – по числу дней в смене; они должны быть различной направленности:

○ познавательными (путешествия по памятным местам области, по разным странам, на машине времени; турниры – викторины; вечер «Тайны вокруг нас»...);

○ ценностно-ориентировочными (КВН «О культуре поведения»; диспут по прочитанным книгам; костер боевой славы...)

○ общественно-полезными («Город мастеров»; «Волшебная речка»...)

○ художественно-творческими («Ромашка»; «Час веселых затей»; эстафета любимых занятий...);

○ физкультурно-оздоровительными (День народных игр; «Поход по запискам»; туристическая эстафета...);

○ для свободного общения («Разговор при свечах»; «Посиделки»; Дни рождения...).

✓ игры на каждый день, они могут быть организованы на свежем воздухе, в дождь в помещении, на мероприятиях и отдыхе (на дискотеке, на речке и т.д.), поэтому игры также должны быть разной направленности:

○ подвижные;

○ познавательные;

○ игры с применением конструкторов;

○ игры-развлечения;

○ музыкальные;

○ игры-упражнения психологического характера, например, на сплочение детского коллектива.

✓ интересные рассказы и легенды для тихого часа, для костра.

Ваш «запас» вам обязательно поможет. Пусть эта книга станет первым вкладом в вашу вожатскую копилку, вашим другом, советчиком и помощником.

## ВАРИАНТЫ ВОЗМОЖНЫХ НАЗВАНИЙ И ДЕВИЗОВ ОТРЯДА

### *Для младших отрядов:*

«Светлячок» - «Хоть свет наш слаб и мы малы, но мы дружны и тем сильны»;

«Винни-Пух» - «Хоть ты лопни, хоть ты тресни, Винни-Пух на первом месте»;

«Улыбка» - «Жить без улыбки просто ошибка»;

«Радуга» - «Мы, как радуги цвета, неразлучны никогда»;

«Неугомон» - «Наш отряд – Неугомон, скуку, лень из сердца вон»;

«Дружба» - «Дружба нам всего дороже, вместе мы все сделать сможем»;

«Пчелка» - «Хоть пчелка и мала, велики ее дела»;

«Антошка» - «Пусть звенит повсюду смех, наш «Антошка» лучше всех»;

«Чебурашка» - «У «Чебурашки» есть девиз: делать все и без каприз»;

«Солнышко» - «Ярче, солнышко, свети, нам с тобою по пути»;

Конопушки – конопатым и курносым никогда не вешать носа.

### *Для подростковых отрядов:*

«Дельфин» - «Дельфин всегда плывет вперед и никогда не устает»;

«Дружный» - «Не ныть, не плакать по углам, беду и радость пополам»;

«Дружба» - «Ни шагу назад, ни шагу на месте, а только вперед и только вместе»;

«Бригантина» - «Нету скуки, нету тины на борту у «Бригантины»;

«Мечта» - «Мечта окрыляет, мечта в путь зовет, мечта помогает идти нам вперед»;

Мечта – умей мечтать, мечты в реальность воплощать

«Смелый» - «Побеждает лишь тот, кто стремится вперед. Только к смелым приходит победа»;

«Монолит» - «Самый сильный динамит не разрушит монолит»;

«Костер» - «Каждая искорка – вместе костер»;

«Ритм» - «Искать, мечтать, творить, дерзать, побольше нового узнать»;

«Камертон» - «Задаёт ребятам тон наш веселый «Камертон»»;

«Веселые ребята» - «Радость и смех делим на всех, чтоб в дружбе не было помех».

«БАРС» - «Боевой авангард ребячьих сердец»

Оптимисты – хоть ты лопни, хоть ты тресни - мы всегда на первом месте!

### *Для старших отрядов:*

«РМИД» - «Республика мальчишек и девчонок сильнее всех содружеств на земле»;

«Романтик» - «Солнце в ладони, сердце в груди, юный романтик всегда впереди»;

«Эдельвейс» - «Эдельвейсы под ногами не растут, чтоб дойти до эдельвейса, нужен труд»;

«Факел» - «Гореть и не меркнуть и новые звезды в пути зажигать»;  
Факел – гореть самим, зажечь других, быть впереди и точка  
«Данко» - «Возьми свое сердце, зажги его смело, отдай его людям, чтоб ярче горело»;  
«Искатели» - «Бороться и искать, найти и не сдаваться»;  
«Ветер» - «В удачу поверьте, и дело с концом, да здравствует ветер, который в лицо»;  
«ИСТОК» - «Ищет, спорит, творит, открывает каждый».

## **ПОДСКАЗКА**

**Подумайте, зачем и когда нужны речевки и кричалки детям отряда?**

### **РЕЧЕВКИ**

#### ***Дружная***

Ведущий: Раз-два,	Ведущий: Славим ветра ярость,
Все: три-четыре,	Все: Молнии мечи.
Ведущий: три-четыре,	Ведущий: Славим верный парус
Все: Раз-два.	Все: Дружбы и мечты.
Ведущий: Есть на свете солнце-	Ведущий: Все идет, как нужно,
Все: В тысячу лучей!	Все: Если в сердце есть
Ведущий: А еще есть дружба	Ведущий: Дружба
Все: Солнца горячей!	Все: Дружба – чудо из чудес

Раз – в ногу! В ногу – раз! Нас много! Много нас!  
Лень оставим под подушкой, захватив задор и смех!  
Будем первым мы отрядом, позади оставим всех!

Ведущий: Раз-два,	Ведущий: Кто отстал?
Все: три-четыре,	Все: Не отставать!
Ведущий: три-четыре,	Ведущий: Кто невесел?
Все: Раз-два.	Все: Нет таких!
	Мы – веселый коллектив.

#### ***Дождевая***

Ведущий: Дождик, дождик,	Ведущий: Мы до лагеря
Все: Дождик, лей!	Все: Дойдем!
Ведущий: Нам с тобою	Ведущий: Не боимся
Все: веселей!	Все: Сырости!
Ведущий: И под дождичком,	Ведущий: Только лучше
Все: Дождем!	Все: Вырастем!

#### ***Гостевая***

Ведущий: Почему ребята встали  
Все: Раньше всех?!

Ведущий: Почему с утра мы слышим  
Все: Звонкий смех?  
Ведущий: Потому что приезжают  
Все: Папы, мамы к нам  
Ведущий: Их давно мы не встречали  
Все: По утрам!

### ***В столовую***

Ведущий: Эй, лихая детвора!  
Все: Собираться нам пора!  
Ведущий: Бим-бом!  
Все: Тара-рам! Никогда не скучно  
нам!  
Ведущий: Что голодный хор поет,  
Когда повар есть зовет?  
Все: Бери ложку, бери хлеб  
И садись-ка за обед!  
Ведущий: Бим-бом!  
Все: Тара-рам!  
Что сготовил повар нам?

Ведущий: Раз-два,  
Все: три-четыре,  
Ведущий: три-четыре,  
Все: Раз-два.  
Ведущий: В нашем лагере есть дом!  
Все: Вкусно кормят в доме том!  
Ведущий: Хочешь есть – не суетись!  
Все: В строй за нами становись!  
Все: Мы в столовую идем,  
поваров не подведем!  
Ведущий: Там едим, компоты пьем!  
Все: Все меню переберем!

### ***Туристическая***

Ведущий: Вдоль всего земного шара  
Все: Мы наметили маршрут,  
Ведущий: Ведь не даром  
Все: Нет, не даром  
Ведущий: Нас туристами зовут.  
Все: Через горы перелезем дружно,  
как через забор  
Ведущий: Нам экватор  
Все: Не преграда,  
Ведущий: Нам и полюс -  
Все: Не затор  
Ведущий: Кто наш лучший друг?  
Все: Дороги!  
Ведущий: Наш девиз:  
Все: Идти вперед.  
Ведущий: Наши лучшие предлоги:  
Все: «Через», «сквозь» и  
«поперек».

### **КРИЧАЛКИ**

(Ведущий говорит фразу, а дети ее повторяют)

- На берегу...  
- Большой реки...  
- Пчела ужалила...  
- Медведя прямо в нос...  
- Ой-ой-ой-ой...  
- Вскричал медведь...  
- Сел на пчелу...  
- И начал петь...  
- Пара-рура-ру...  
- Гей...  
- Пара-рура-ру...  
- Гей...  
- Пара-рура-ру...  
- Гей, гей, гей...

- Мы вместе в Африке живем...
- А в джунглях жизнь - не шутка...
- Там страшно ночью, страшно днем...
- А в промежутках жутко...
  
- Лучшие качели...
- Гибкие лианы...
- Это с колыбели...
- Знают обезьяны...
- Кто весь век качается...

- Да, да, да...
- Тот не огорчается...
- Никогда..
- Сидели два медведя...
- На тоненьком суку...
- Один сидел, как следует...
- Другой кричал: «Ку-ку!»...
- Раз – ку-ку, два – ку-ку...
- Оба шлепнулись в муку...
- Нос в муке, рот в муке...
- Оба в кислом молоке.

## ОТРЯДНЫЙ УГОЛОК

Как сделать отряд красивым и непохожим на другие? Что можно сделать своими руками с детьми? Поделки из природного материала, оригами, папье-маше, лепка из глины, батик на ткани... Список можно продолжать и продолжать. А начать можно с отрядного уголка.

Отрядный уголок – это стенд, отражающий жизнь отряда. Отрядный уголок призван пробуждать интерес к жизни своего коллектива, развивать активность детей.

В отрядный уголок входит необходимая для детей информация, поэтому он может включать:

- Название, девиз отряда, его эмблему.
- Список членов отряда по действующим группам.
- План работы отряда на смену и на день.
- Цветонастроение – это отношение ребят к прошедшему дню, их сегодняшнее настроение. Его можно выяснить так: каждый ребенок готовит себе карточку, на которой одна под другой наклеены бумажные полоски разного цвета шириной 0,5 – 1 см. Каждая полоска соответствует какому-то настроению. Красная полоска означает восторженное настроение; оранжевая – радостное; желтая – светлое, спокойное; зеленая – спокойное, уравновешенное; синяя – неудовлетворительное, грустное; фиолетовая – тревожное, напряженное; черная – полный упадок, уныние. В конце каждого дня вожатый раздает ребятам карточки, и они, отвечая на вопрос: «Какое у тебя было настроение сегодня?», проставляют сегодняшнее число против полоски со «своим настроением». Собрав все карточки вместе, легко увидеть и представить себе «в цвете» преобладающее настроение каждого и всего отряда в целом.

- Условия и итоги соревнования по действующим группам «Кто сегодня впереди» (в экране трудовых соревнований можно использовать следующие обозначения: красный треугольник – «Молодец!»; синий – «Хорошо, но можно лучше!»; серый – «Не старались!», черный – «Ну и ну!»).



- Поздравляем...

В отрядном уголке могут быть: постоянно действующие рубрики (например, «Это интересно»...); выпускаемые детьми стенгазеты; информация, решающая задачи периода смены (в оргпериод – краткие данные о лагере, законы лагеря, наказ ребят прошлой смены, отрядная песня; в заключительный период – «Как мы жили»; «В твою записную книжку»...).

Продумайте вместе с детьми, что должен включать и как будет выглядеть отрядный уголок. Будет ли он в виде корабля, на парусах которого отмечаются дела на день, или в виде дома, построенного из «кирпичиков» - рисунков детей о себе, с крышей – тем общим, что объединяет детей в отряде. Совсем необязательно отрядный уголок делать на целых листах ватмана, можно вырезать и прикрепить каждый элемент на стену отдельно. Главное, создают отрядный уголок все вместе, так интереснее. А какие воспитательные цели реализует в этот момент вожатый, зависит прежде всего от особенностей детей.

Самый простой способ включения в общее, коллективное, когда по придуманной теме каждый участник выполняет свою часть работы, а из выполненных фрагментов составляется композиция. А можно разбиться на группы и договориться между собой, кто какую часть работы возьмет на себя: одна группа рисует, другая – вырезает, третья наклеивает объемные аппликации...

## ОТРЯДНЫЕ ДЕЛА

### ПОДСКАЗКА

*Сценарии не должны быть сложными, требовать долгого разучивания ролей, многочисленных предметов, к их проведению можно быстро подготовиться, в то же время – это должны быть не только конкурсные программы.*

## ВЕЧЕР ЛЕГЕНД

**Форма:** огонек.

**Вид деятельности:** свободное общение.

**Цели:** развитие творческих способностей, фантазии детей; сплочение коллектива, развитие умения слушать и слышать другого, воспитание культуры общения, расширение знаний детей о легендах.

**Оборудование:**

- заранее подготовленное место у костра (свечи) с удобной рассадкой всех участников по кругу;

- небольшая игрушка-талисман;

- фотографии необычных мест лагеря.

**Участники:** подростковые, старшие отряды.

### *Ход дела:*

На огоньке должен обязательно присутствовать живой огонь. Если Вы сомневаетесь в погодных условиях, то приготовьте два варианта: у костра в лесу и у свечи в помещении. Все ребята должны быть удобно расположены вокруг огня.

Необходимо психологически подготовить детей – настроить на то, что они могут помечтать и пофантазировать. Важно расположить ребят и к внимательному выслушиванию каждого на этом вечере, к умению слушать и слышать другого. Прекрасным примером может послужить первое вводное слово вожатого, в котором следует заложить все правила данного огонька. Это может быть просто беседа-размышление о внимании друг к другу, о мечтах и фантазиях. А может быть и легенда, песня, стихи. Главное – передать ребятам дух откровенности, внимания к словам другого.

После чего каждый ребенок (или группа) получает фотографию, на которой изображено какое-либо интересное место лагеря, и после небольшой подготовки рассказывает свою версию легенд об этом месте. Рассказ начинается, как только игрушка-талисман, передаваемая по кругу, попадает в руки ребенка. Ни в коем случае нельзя делать замечания – это разрушит обстановку доверия и мечтательности. Во время проведения дела обязательно должны звучать лирические песни под гитару, стихи. Это помогает ребятам настроиться на нужный лад, дает определенную передышку рассказчикам. Если Вы сомневаетесь в творческих способностях своих ребят, то заложите подготовку к данному делу заранее.

Заканчивает огонек сам вожатый. Подводя итог, можно подарить ребятам стихотворение, песню, добрые слова. Финалом может быть общая песня в орлятском кругу (можно подарить и сам орлятский круг, если это не сделано ранее).

### *Легенда-начало*

Давным-давно, а может быть и недавно... Кто мы такие, чтобы обсуждать бег времени, его течение. Мы видим только свою жизнь, чувствуем лишь свои года... Время летит незаметно... и в мерках планетарного времени наша жизнь столь коротка и незаметна для общей истории. Но история не создается сама по себе. Она складывается из многих и многих жизней, из поступков разных людей.

А тогда еще не было нас с вами, не было наших родителей. Да что говорить, даже наши прапрабабушки и прапрадедушки еще не появились на белый свет. А люди жили в пещерах и грелись у костров, ходили на охоту с копьями и луками, укрывались шкурами мамонтов. Вот в те давние далекие времена жило на берегу моря племя. Обычное племя, каких много жило в те времена на планете. Простые люди, которые жили, чтобы есть, и охотились, чтобы быть сытыми. Каждый вечер они собирались у костра, чтобы похвалиться своей ловкостью и умением, съесть очередную сладкую косточку, показать добытые шкуры и бивни.

И был в том племени один мальчик. Родился он слабым и хилым. И только благодаря любви матери он остался в живых. Трудно ему было... Он не мог ходить вместе со всеми на охоту, не умел метко стрелять из лука, был слаб... В племени часто смеялись над ним, щипали и пинали его. Трудно ему было... И он часто убегал из стойбища в горы, разжигал свой маленький костерок и, сидя около огня, любил смотреть в пламя, наблюдать за звездами, любоваться бегом реки. Сородичи очень часто ловили на себе его задумчивый взгляд, что выводило их из себя все больше и больше. Все злее становились шутки, все более жестоки. И вот однажды вечером мальчик не выдержал и ушел из племени. Долго шел он по берегу моря, ночевал на деревьях. Но каждый вечер он садился у огня и мечтательно смотрел на небо. В это время разные мысли посещали его голову, он видел различные картины, которые поначалу пугали его...

И вот однажды вечером, расположившись на ночлег, он увидел недалеко от себя горящий костер. Ему стало любопытно, что за люди расположились так смело под открытым небом. Потихоньку, крадучись он приблизился к огню и увидел странную картину: вокруг огня сидит племя и внимательно слушает речь одного из старейшин.

Приблизившись поближе, он прислушался и понял, что разговор идет не о бивнях и шкурах, не о еде, а старейшина рассказывает какие-то истории. Вот он закончил, и следующий человек начал рассказывать свой рассказ. За ним следующий.

Мальчик постепенно подходил все ближе и ближе и сам не заметил как сел у костра. Но и племя так было увлечено рассказом, что не заметило чужого у огня. И только когда вдруг прозвучал чужой голос, голос мальчика: «А вот я расскажу...», все встrepенулись, но, увидев, что никакой опасности им не грозит, позволили мальчику говорить.

А он? Он начал свой рассказ о звездах, как много их над головой, и каждая звезда имеет свое назначение...о море, в котором столько всего интересного...о будущем, которое ждет эту родную и любимую планету. Мальчик рассказывал свои сны, свои фантазии.. Поздно закончился его рассказ, но никто в племени не смел шелохнуться, пока звучал его голос. Его прозвали сладкоголосым. И с тех пор каждый вечер племя собиралось у костра, чтобы послушать его. Он приобрел друзей и товарищей, которые ценили его не за силу и ловкость, а за умение говорить и придумывать.

Много времени пролетело с тех пор. Но почему-то люди до сих пор ценят писателей и поэтов – людей, умеющих красиво рассказывать свои фантазии и мечты. В разное время их называли по-разному: кобзари и азды, гусяры и былинники... Но всегда люди собирались вокруг, чтобы послушать их, услышать рассказы и былины, окунуться в мир фантазии и мечтаний.

### *Легенда об орлятском круге*

В былые времена, в старинные годы, давным давно жили на берегу моря люди. Это было племя красивых и сильных людей, любящих жизнь и красоту,

любящих друг друга... Но ничто не длится долго. Пришла война. И было нужно, чтобы все мужчины ушли воевать. А как же любимые женщины, матери, сестры, дочери. Не забрать их с собой. И тогда все мужчины, чтобы не замерзли их любимые, сложили посреди пещеры свои горящие сердца. И ушли. Ушли воевать, защищать свой дом, свои семьи. Сердца горели ровным и теплым огнем. Но ворвался злой ветер перемен, и начал тушить сердца мужские. И тогда женщины, дочери, матери, сестры встали в круг вокруг горящих сердец и загородили их от ветра. Много они простояли, но защитили сердца. А когда мужчины вернулись домой, то были встречены своими любимыми.

И вот с тех пор появилась традиция – вставать в круг, который называли орлятским. Встают в этот круг только самые близкие друзья. Встают не просто так. Встают, чтобы поговорить, сказать друг другу что-то самое сокровенное, самое важное. В орлятском кругу есть свои традиции и законы.

Слева друг и справа друг,  
Чуть качнулся орлятский круг.  
Тут лишь о главном услышишь слова.  
Руки в размахе крыльев орла:  
Справа на плечи, а слева на пояс.  
Тихо звучит  
О серьезном твой голос.  
Круг неразрывный  
Нельзя разорвать.  
В центр, лишь прощаясь, можно ступить.

Эти правила объясняются очень просто: правая рука лежит на плече соседа справа, чтобы ты знал, что в трудную минуту ты всегда можешь опереться на своего друга; левая рука лежит на поясе соседа слева, чтобы твой друг всегда был уверен в твоей поддержке.

Когда хочешь выйти из круга или войти в него, то дождись окончания разговора или песни, и сделай этой так осторожно, чтобы злой ветер перемен не смог ворваться в круг и затушить горящие орлятские сердца, лежащие в центре круга. Почему и нельзя топтаться в центре – кто же ходит по сердцам. А когда уезжают друзья, то сумки и чемоданы ставятся в центр круга, чтобы увезти с собой частичку большого отрядного сердца, бьющегося ровно и горящего большим теплым огнем.

### *Легенда «Как появился «огонек»...»*

Наша история произошла давным-давно во Всероссийском лагере «Орленок». Лагерь был еще очень молодым. В нем была всего одна дружина и маленький коллектив вожатых. Первые отряды не были дружными. Но прошло некоторое время, и все стали замечать, что с одним отрядом что-то творится. Все мальчишки и девчонки в этом отряде были не такими, как их товарищи. Они относились друг к другу не так, как остальные: мальчишки всегда брали на себя трудную работу, помогали девчонкам, девчонки заботились о мальчишках – и

никто никого не оставлял в беде. Увидят грустное лицо – и сделают все, чтобы печаль оставила товарища.

Никто сначала не мог понять причины такой перемены, а потом стали замечать, что каждый вечер ребята уходят в лес и возвращаются оттуда оживленными и счастливыми. И вожатые решили узнать тайну этого отряда. Долго пришлось в следующий вечер им идти в темноте по следам, и вдруг между темных стволов сосен перед ними блеснуло высокое пламя костра. Вожатые увидели, что мальчишки и девчонки сидят вокруг костра плечом к плечу и поют песни, и говорят о разных вещах: о любви и дружбе, о беде и радости, о добром и злом – о том, что их волнует, чем они хотят поделиться с другими.

И как ни странно, безмолвный огонь тоже был участником их разговора. Он освещал лица говорящих, а если разговор оживлялся, пламя тоже волновалось, часто вспыхивая, бросая снопы искр в небо; если же разговор затихал, и лилась негромкая песня, костер горел плавно, чуть подрагивая языками пламени. А когда пришло время возвращаться, ребята взялись за руки, и над лесом понеслись тихие слова: «Лагерный день окончен, день отшумел и ночью объятый, лагерь отходит ко сну. Доброй вам ночи, мальчишки, доброй вам ночи, девчонки, доброй вам ночи, вожатые». И домой они возвращались, держась за руки.

Остальным вожатым было над чем подумать. И с того самого дня все больше и больше костров вспыхивало вокруг лагеря. И маленькие искорки от них селились в душах ребят. Традиция эта жива и по сей день. Во многих лагерях, как и в «Орленке», ребята вечерами собираются вокруг костра или свечи, обсуждают проблемы прошедшего дня, говорят о том, что им дорого.

## ПОПРОБУЙ СЕБЯ

**Форма:** конкурсная игра.

**Вид деятельности:** художественно-творческая.

**Цели:** выявление и развитие художественно-творческих и организаторских способностей у детей, развитие сообразительности и воображения, формирование умения думать и действовать коллективно, работать на интересы команды.

**Оборудование:** ручки, листы бумаги, материалы для костюмов (набор может включать ткань, цветную бумагу, клей, туалетную бумагу, краски и т.д.), подручные средства для озвучивания (жестяные крышки, расчески, бумага и т.д.), карточки с заданиями командам.

**Ход дела:**

Разбивка на микрогруппы и объяснение правил. Рекомендуется сформировать 3-4 команды по 8-10 человек.

**ПОПРОБУЙТЕ СЕБЯ В РОЛИ ПИСАТЕЛЕЙ.** Сочините рассказ, у которого уже есть первая и последняя строчки. Не удивляйтесь, что между началом и концом вроде бы нет связи. Если вы постараетесь, она возникнет:

- костер давно потух ... балкон выкрасили в зеленый цвет;
- айсберг возвышался над морем ... мухи попрятались в щели;
- дятел высунул голову из дупла ... на кровати лежали отбойные молотки.

**ПОПРОБУЙТЕ СЕБЯ В РОЛИ АКТЕРОВ.** Инсценируйте басни А.И. Крылова: «Слон и моська», «Демьянова уха», «Квартет».

**ПОПРОБУЙТЕ СЕБЯ В РОЛИ КОСТЮМЕРОВ.** Из подручных средств сделайте костюм: болотной кикиморы, Василисы Прекрасной, коня Ивана Царевича.

**ПОПРОБУЙТЕ СЕБЯ В РОЛИ ТАНЦОРОВ.** Станцуйте всей командой танец из индийского фильма, из американского мюзикла, французского музыкального фильма.

**ПОПРОБУЙТЕ СЕБЯ В РОЛИ ЗВУКООПЕРАТОРОВ.** С помощью голоса и подручных средств озвучить эпизод: утро в коммунальной квартире; пожар на кухне; авария с переполненным автобусом.

**ПОПРОБУЙТЕ СЕБЯ В РОЛИ РЕЖИССЕРОВ.** Создайте немой фильм по сюжету:

- вы закрыты на 12 этаже уже 12 часов, а ключ от квартиры потеряны;
- вы уже 12 дней блуждаете по пещере и не можете выйти;
- вы 12 месяцев прожили на необитаемом острове и одновременно видите самолет и теплоход.

Съемочная группа выбирает из предложенных отрывков жанр и осуществляют на полученный сюжет постановку: драма, комедия, трагедия, боевик, триллер, мелодрама, водевиль, балет, опера, мультфильм, детектив.

### *Басни А.И. Крылова*

#### *«Слон и моська»*

По улицам Слона водили, как видно напоказ –  
Известно, что Слоны в диковинку у нас –  
Так за Слоном толпы зевак ходили.  
Отколе ни возьмись, навстречу Моська им.  
Увидевши Слона, ну на него метаться,  
И лаять, и визжать, и рваться.  
Ну, так и лезет в драку с ним.  
«Соседка, перестань срамиться, -  
Ей шавка говорит, - тебе ль с Слоном возиться?  
Смотри, уж ты хрипишь, а он себе идет вперед  
И лаю твоего совсем не примечает». –  
«Эх, эх! – ей Моська отвечает, -  
Вот то-то мне и духу придает,  
Что я совсем без драки,

Могу попасть в большие забияки.  
Пускай же говорят собаки:  
«Ай, Моська! Знать она сильна,  
Что лает на Слона!»

*«Квартет»*

Проказница-Мартышка, Осел, Козел, да косолапый Мишка  
Затеяли сыграть Квартет.

Достали нот, баса, альты, две скрипки  
И сели на лужок под липки, -  
Пленять своим искусством свет.

Ударили в смычки, дерут, а толку нет.

«Стой, братцы, стой! – кричит Мартышка. – Погодите!  
Как музыке идти? Ведь вы не так сидите.

Ты с басом, Мишенька, садись против альты,

Я, прима, сяду против вторы;

Тогда пойдет уж музыка не та:

У нас запляшут лес и горы!»

Расселись, начали Квартет;

Он все-таки на лад нейдет.

«Постойте ж, я сыскал секрет, -

Кричит Осел, - мы, верно, уж поладим

Коль рядом сядем»

Послушались Осла: уселись чинно в ряд;

А все-таки Квартет нейдет на лад.

Вот пуще прежнего пошли у них разборы и споры

Кому и как сидеть.

Случилось Соловью на шум их прилететь.

Тут с просьбой все к нему, чтоб их решить сомненье.

«Пожалуй, - говорят, возьми на час терпенье,

Чтобы Квартет в порядок наш привести:

И ноты есть у нас, и инструменты есть,

Скажи лишь как нам сесть!» -

«Чтоб музыкантом быть, так надобно уменье

И уши ваших понежней, -

Им отвечает Соловей, -

А вы, друзья, как ни садитесь,

Все в музыканты не годитесь.

*«Демьянова уха»*

«Соседушка, мой свет! Пожалуйста, покушай». –

«Соседушка, я сыт по горло». – «Нужды нет,

Еще тарелочку; послушай:

Ушица, ей-же-ей, на славу сварена!» -

«Я три тарелки съел». – «И полно, что за счеты:

Лишь стало бы охоты, а то во здравье ешь до дна!  
Что за уха! Да как жирна:  
Как будто янтарем подернулась она.  
Потешь же, миленький дружок!  
Вот лещик, потроха, вот стерляди кусочек!  
Еще хоть ложечку! Да кланяйся, жена!» -  
Так потчевал сосед Демьян соседа Фоку  
И не давал ему ни отдыху, ни сроку;  
А с Фоки уж давно катился градом пот.  
Однако же еще тарелку он берет:  
Сбирается с последней силой  
И – очищает всю. «Вот друга я люблю! –  
Вскричал Демьян. – Зато уж чванных не терплю.  
Ну, скушай же еще тарелочку, мой милый!»  
Тут бедный Фока мой, как ни любил уху, но от беды такой,  
Схватя в охапку кушак и шапку,  
Скорей без памяти домой –  
И стой поры к Демьяну ни ногой.

---

Писатель, счастлив ты, коль дар прямой имеешь; Но если помолчать  
вовремя не умеешь

И ближнего ушей ты не жалеешь,  
То ведай, что твои и проза и стихи  
Тошнее будут всем Демьяновой ухи.

***Несколько советов организаторам:***

Следите за соблюдением временного регламента каждого конкурса.

Составьте повествовательный текст ведущего для увязки выбранных конкурсов в некоторый сюжет, например, о том, как снимается кино.

Если у вас есть зрители, подумайте, как их занять, пока команды будут готовиться к конкурсам.

## ТЕАТР – ЭКСПРОМТ

***Вид деятельности:*** художественно-творческая.

***Цели:*** развитие артистических способностей, сообразительности, быстроты реакции, дать заряд бодрости и хорошего настроения.

***Ход дела:***

У помощника атрибуты героев. Ведущий отворачивается, называет атрибут, помощник отдает его выбранному ребенку, ведущий называет роль. После того, как все роли распределены, ведущий зачитывает текст, а дети его сразу инсценируют.

### ***Примерные тексты для младших отрядов***



**Роли:** царь, царица, Марфенька, шут Стасик, Соловей – Разбойник конь Буцефал, Кот ученый.

В некотором царстве, в некотором государстве жил-был *царь* со своею *царицей*, и была у них дочка *Марфенька*. Очень родители любили свою дочь. То мама по головке ее погладит, то папа пряничком угостит. Жил в том царстве *шут Стасик*. Очень он любил с Марфенькой играть, особенно в ладушки.

Вдруг раздался шум и свист. Очень испугались царь с царицей, под троны завалились. Налетел на дворец *Соловей – Разбойник*, схватил дочку Марфеньку и был таков. Заплакали царь с царицей, стал их шут Стасик успокаивать, обещать, что спасет царевну. Свистнул тут шут Стасик, прискакал к нему конь *Буцефал*. Сел Стасик на коня, поскакал царевну спасать.

Долго они скакали, коротко ли, уж и конь прихрамывать стал. Подъехали они к дубу. Дуб большой, развесистый. На дубе цепь висит, по цепи *Кот ученый* ходит. Спросил Стасик у Кота, как найти Соловья – Разбойника. Показал Кот дорогу. Поскакал шут дальше.

А вот и владения Соловья - Разбойника. Завязалась кровавая битва. Победил шут, спас царевну. Сели они вместе на коня Буцефала и поскакали домой.

Обрадовались царь с царицей, благодарят шута Стасика. А шут обернулся вокруг себя два раза и стал добрым молодцем. Влюбилась в него царевна. А тут и свадьбу сыграли веселую.

**Роли:** избушка на курьих ножках, заяц, сосна, часы, Иван – Царевич, Баба Яга, местный фотограф, реактивная ступа с японским глушителем, кукушка, царевна Василиса, елка.

В темном-претемном, страшном-престрашном новогоднем лесу шли приготовления к празднику. Посреди поляны, озаренной туманным лунным светом, стояла *избушка на курьих ножках*. Одиноким *заяц* то и дело подбегал под крыльцо, перебирал мохнатыми лапками и терся о костяную ногу.

На вечнозеленой вековой *сосне*, усыпанной пушистым белым снегом, висели кем-то забытые огромные *часы*. Они поскрипывали и подрагивали на ветру.

Но вот показался храбрый-прехрабрый, могучий-премогучий *Иван – Царевич*. Он был явно сердит и скрипел зубами, то и дело демонстрируя окружающим мышцы. Страшно перепугался заяц и, пронзительно взвизгнув, умчался прочь.

«Избушка, избушка, повернись ко мне передом, к лесу тылом», - крикнул Иван – Царевич. Избушка задрожала, поворочалась, но не подчинилась.

«Избушка, избушка, повернись ко мне передом, а то хуже будет», - повторил Иван. Из избы выбежала рассерженная *Баба Яга*. Она топала ногами и грозила Ивану косматым кулаком.

Иван смирил гордыню и улыбнулся широкой русской улыбкой. *Местный фотограф* сделал несколько новых рекламных снимков для нового лесного независимого издания «В улыбке – сила». Растроганная Яга отечески обняла Ваню и подарила ему новую *реактивную ступу* с японским глушителем.

Часы показывали полночь. Заспанная *кукушка*, очнувшись ото сна, прокричала хриплым голосом три раза и, не успев закрыть рот, заснула опять.

Сел Иван – Царевич на ступу, прихватил с собой Бабу Ягу и меч свой булатный и умчался на новогоднюю встречу с царевной Василисой Премудрой.

*Царевна Василиса*, щедро одаривая окружающих приветливым взглядом, помахивала своим пуховым манти и с нетерпением ждала суженого. Радости молодых не было предела, когда они, наконец, встретились. Они пустились в пляс, а совсем разомлевшая Баба Яга рыдала от счастья.

Молодые поставили *елку*, украсили ее разноцветными шарами и завели дружный лесной хоровод. Вот и сказке конец, а кто слушал – молодец.

### ***Примерный текст для подростковых отрядов***

***Роли:*** Почтальон Печкин, ворона, елка, заяц, вилок капусты.

*Почтальон Печкин* отправился в лес за елкой. Почтальон Печкин идет по лесу, присматриваясь и выбирая лучшее дерево. Рядом летает заинтересованная *ворона*. Наконец, почтальон Печкин видит ту самую, единственную *елку*. Ворона, почуяв недоброе, пытается отвлечь его внимание: машет крыльями, ногами, кричит и строит рожи. В результате врезается в елку. После очередной неудачи пытается сама изобразить из себя елку.

Почтальон Печкин снимает с себя одежду и примеривается к удару топором. Ворона в коматозе. Вдруг из леса выбегает *заяц*. Он сталкивается с Печкиным и от испуга забирается на елку. Почтальон Печкин начинает кричать, размахивать руками и чем попало, в надежде, что заяц слезет. Заинтересованная ворона садится на ту же елку. Заяц забирается по елке еще выше. Тогда почтальон Печкин пытается выманить зайца подкупом. Он бежит домой и приносит *вилок капусты*. Заяц забирается еще выше по елке и дразнится. Почтальон Печкин садится на вилок, затем встает и начинает отдирать от вилка листы. Ворона, польстившись, ворует у засмотревшегося на зайца почтальона Печкина вилок и улетает вместе с ним. Тогда почтальон Печкин, разозлившись, рубит елку вместе с зайцем и уносит их обоих домой.

Дома почтальон Печкин начинает украшать елку разноцветными шарами, гирляндами и флажками. Заяц пытается активно помогать, но только попадает под ноги почтальону Печкину. Печкин падает на елку, а заяц на Печкина. Елка выстояла и, наконец, наряжена.

## *Примерный текст для старших отрядов*

**Роли:** рыбак Кузя, удочка, червячок, русалочка, большая рыбка.

Рано-рано по утрам *рыбак Кузя* взял *удочку*, перекинул ее через плечо, положил в карман *червячка* и побежал на речку, подпрыгивая и крича песню. Подойдя к речке, Кузя снял удочку с плеча, размотал ее, приладил к крючку на удочке червячка и забросил крючок с червячком как можно дальше. Сам уселся на пенек и устался на поплавок. Сначала червячку в воде было очень интересно: он смотрел вокруг широко раскрытыми глазами. Потом заскучал и стал сам себе режиссер: стал строить рожицы маленьким рыбкам, растениям, раку, воздушным пузырькам...

Мимо неторопливо проплывала *русалочка*, лениво обмахиваясь хвостом. Заинтересовавшись, она взяла в руки червячка, причем он и ей успел соорудить рожицу, потянула за крючок, потом за леску и, вынырнув на поверхность, увидела Кузю. Со стороны русалочки это была любовь с первого взгляда, и русалочка сразу стала строить Кузе глазки.

А в это время приплыла *большая рыбка*, откуда не возьмись. Она устремила к червячку, широко раскрыв рот. Червячок начал паниковать, метаться, дергать удочку за леску и кричать Кузе, чтобы тот его вытащил. Кузя держал удочку крепко, хотя при этом и слетел с пенечка. Тогда червячок по удочке начал карабкаться вверх быстро, еще быстрее, очень-очень быстро и очень-очень высоко. Кузя, не удержав, вместе с удочкой полетел в воду, размахивая руками, ногами и громко ругаясь. Все это (Кузя и удочка) падает на уплывающую, но не успевшую уплыть большую рыбку. Из всей компании веселилась одна русалочка, от смеха пойдя ко дну. Чтобы не утонуть Кузе приходится снять с себя одежду.

События начинают развиваться бурно. Первым на берег галопом вырывается червячок, следом иноходью несется большая рыбка, дальше аллюром бежит рыбак Кузя, пытаясь удочкой прихлопнуть большую рыбку. За ними, катаясь от хохота, выползает русалочка. И так все бегает до четырех часов утра. Занавес.

### **РАДИОТЕАТР**

**Вид деятельности:** художественно-творческая.

**Цели:** развитие артистических способностей, сообразительности, быстроты реакции, дать заряд бодрости и хорошего настроения.

**Ход дела:**

Отряд разбивается на микрогруппы. Каждая группа вытягивает свой текст. Дается время на подготовку вспомогательных материалов. Затем ведущий зачитывает текст, а дети его сразу озвучивают.

### **Примерные тексты**

Ночь. В деревне Кантемировка тихо. Завывает ветер. Прокукарекал петух. Тут же залаяли дворовые собаки. Им в ответ вяло закудахтали куры в курятнике. Послышался звук шагов. Из-за горизонта появилось солнце.

Полустанок. Путь обходчик, отдуваясь и причмокивая, пьет чай. Мерно тикают ходики. Вдали слышится гудок приближающегося поезда. Тяжело вздыхая, обходчик встает, нечаянно уронив стул. Он выходит на крыльцо. Мимо проносится скорый поезд.

Раннее утро. Доктор Айболит сидит в комнате. Ласково похрюкивая, в комнате появляется свинья. Айболит нежно почесывает ей брюхо. Свинья повизгивает от удовольствия. Мерно постукивают дятлы. Шипящим шепотом попугай Карудо выпрашивает сахар. Выходит солнце.

У зубного врача последний пациент. От страха у него постукивают зубы. Врач включает бормашину. Пациент вскрикивает. Врач увеличивает обороты бормашины. Тогда пациент бьет врача коленом в живот. Врач падает. Пациент убегает.

Опушка леса. В тишине раздается посвист косы. Неожиданно из-под ног косаря выпархивает с криком ворона. Косарь со злостью сплевывает, выхватывает из-за пазухи пистолет и стреляет. Пасущаяся рядом корова удивленно мычит.

Утро. На обочине дороги резко тормозит автомобиль. Из проколотой шины резко со свистом выходит воздух. Хлопнув дверью, из машины вылезает водитель. Слышится мерный шум работающего двигателя. Неожиданно из машины раздается плач ребенка. Мимо проносится грузовик. Восходит солнце.

Вечер. За кулисами цирка слышатся бурные аплодисменты, нечеловеческий хохот клоуна. Испуганно рычат тигры. Слон от неожиданности наступает на ноги зрителя. Слышен звук сирены скорой помощи. Заходит солнце.

## ПОХОД ПО ЗАПИСКАМ

**Вид деятельности:** физкультурно-оздоровительная.

**Цели:** развитие психомоторных способностей, развитие внимательности и сообразительности, воспитание взаимопомощи.

**Ход дела:**

Отряд разбивается на две команды. Каждая команда получает свою первую записку, в которой написано, где спрятана следующая. В найденной второй записке указано место поиска третьей и т.д. На пути команды могут встретить препятствия, найти ложные записки. Подсказки даются за выполнение определенных заданий или за штрафное время. Последняя записка одинаковая для команд – она указывает место клада. Побеждает та команда, которая найдет место клада первой.

**Ай да племя Ойя-Хола**

### *(вариант подхода по запискам)*

После подъема девочки обнаружили пропажу некоторых вещей (расческа, зеркало, полотенце...). А на двери их комнаты красуется таинственное послание: «Если имеете желание получить обратно свои вещи, если не боитесь трудной дороги и испытаний, то ждем вас у .... Ровно в 10. Вождь племени Ойя Хола».

В 10 в условленном месте девочек ждал индеец племени, который вручил им первую записку, прочитав которую, девочки отправились на поиски своих вещей. Направление маршрута девочки последовательно узнают из найденных записок. Пятая приводит их к большому камню, под которым они находят свои пропавшие вещи. Вдруг со всех сторон появляются индейцы (мальчики), которые со всех сторон окружают девочек. Тут появляется вождь племени. Вождь поднимает руку. Шум стихает. Вождь: «Бледнолицые, вы успешно прошли тропу испытаний, вы очень дружные, смелые и веселые. Мы предлагаем вам вступить в наше племя. Если вы согласны, то должны дать клятву верности нашему племени:

Я, вступая в племя Ойя-Хола, торжественно обещаю: никогда не делать утреннюю зарядку по вечерам, никогда не купаться до посинения, никогда не спрашивать, а что раньше, яйцо или курица, а внимательно слушать, никогда не требовать назначения отряда на дежурство, если он дежурил три дня подряд, никогда не бояться густого тумана ... Клянусь, клянусь, клянусь....

Девочки соглашаются и повторяют за вождем слова клятвы. Девочкам наносится на лоб ритуальный рисунок (*смываемой, неалергенной краской*), после чего мальчики учат девочек ритуальному танцу, который все исполняют вокруг священного камня. Праздник заканчивается ритуальным омовением водой (купанием).

## **ТУРИСТИЧЕСКАЯ ИГРА НА ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ ОТРЯДА**

**Вид деятельности:** физкультурно-оздоровительная.

**Цели:** воспитание дисциплинированности, воспитание дружбы и взаимопомощи, развитие способности взаимодействовать в коллективе, развитие быстроты реакции и ловкости.

**Ход дела:**

При выполнении заданий обращается внимание ребят, что ценно, если отряд выполняет задания слаженно, вместе, выделяя не отдельных сильных лидеров, а весь коллектив. Выигрывает тот, кто действует дружно и сообща. Если правило кем-либо нарушено, выполнение задания начинается сначала.

«Жажда». Когда кончается вода в отряде, вожатый предлагает ребятам поймать в кружки как можно больше воды из выплеснутого вверх котелка.

«Связанные кеды». Из сваленной в кучу, связанной и перепутанной между собой туристической обуви (по одному ботинку от каждого), надо как можно быстрее найти свой, освободить его и надеть.

«Сваленная палатка»: отряду необходимо на скорость залезть в сваленную палатку, прочитать содержание спрятанного там пакета и сообщить о его содержании вожатому.

«Паутина». На расстоянии 1-1,5 м от земли привязывается веревка, надо ее преодолеть, причем нельзя перелезть под ней. Или: из веревок между деревьями связывается сеть. В одну дырку можно пролезть только раз.

## ШАР-АХ ШОУ

**Вид деятельности:** физкультурно-оздоровительная.

**Форма:** конкурсное состязание команд.

**Цели:** развитие координации движений, быстроты реакции, ловкости, формирование умения действовать коллективно, воспитание дисциплинированности.

**Оборудование:**

магнитофон с кассетами, столовые ложки, стойки, воздушные шары и нитки, кегли, ласты, фломастеры и стенд для подведения итогов, призы.

**Ход дела:**

*1 этап – подготовительный.*

Разбивка на команды. Каждая команда придумывает свой девиз и название.

Представление жюри.

Предъявление правил болельщикам: весело и дружно, без оскорблений, поддержка не только своих, но и других. Нарушение влечет начисление штрафных баллов командам. За активность начисляются дополнительные баллы.

*2 этап – основной.*

«Официанты». Пронести на ложке воздушный шарик, обойти стойку и вернуться. Оценивается: скорость и удержание шарика на ложке.

«Кенгуру». Прыжки с шариком, зажатым между коленями. Оценивается: скорость и удержание шарика между коленями.

«Эквилибрист». Пронести шарик на голове, обойти стойку и вернуться. Если шарик упадет, остановиться, поднять и продолжить движение. Оценивается: скорость.

«Футболист». Гнать шарик по полу, огибая расставленные змейкой кегли.

«Реактивный шарик». Участники выстраиваются в одну линию, надувают на время шарик и отпускают их. Оценивается: скорость надувания и дальность полета шариков.

«Дуэль на воде» (конкурс капитанов). На одну ногу привязывается шарик, на другую одевается ласт. Необходимо сохранить свой шар, но лопнуть шарик противника. Оценивается: чей шар останется целым.

«Воздушный мост». Команды выстраиваются друг за другом и передают шарик вперед над головой, а обратно - между ног. Оценивается: какая команда быстрее передаст шарик.

*3 этап – награждение.*

## АЛЫЕ ПАРУСА

**Вид деятельности:** познавательная.

**Форма:** игра - состязание команд.

**Цели:** расширение кругозора детей, развитие интереса к произведениям литературы и фольклора, развитие внимания и сообразительности, воспитание дисциплинированности.

**Оборудование:**

Нарисованное игровое поле (на ватмане рисуется большой квадрат и делится на маленькие квадратики, в каждом из которых проставляются баллы за правильный ответ, затем квадратики по отдельности закрываются бумагой, по краям большого квадрата пишутся буквы и цифры), фломастеры и стенд для подведения итогов, призы.

**Ход дела:**

Командам предлагается выбрать себе название и девиз. Последовательность вступления команд в игру определяется быстротой выполнения этого задания. Затем первой команде дается право назвать букву и цифру, определяющую выбираемый квадратик. С него снимается закрывающая бумага, определяется количество баллов и задается вопрос. На обсуждение дается 15 секунд, после чего представитель команды должен дать ответ. В случае неправильного ответа баллы начисляются другой команде, ответившей правильно.

### **Примерные вопросы**

**(для игры в разных возрастных отрядах на выбор):**

*5 баллов:*

1. В какой сказке на героя трижды покушались, а на четвертый – он погиб? (*Колобок*)
2. Многодетная мать, у которой на детей произошло коварное покушение. (*Коза*)
3. *Наивный герой, пострадавший зимой на водоеме от происков рыжей подружки (волк)*
4. *Папа, который снимал со своего сына стружку (папа Карло)*
5. *Герой сказки, у которого вместо мозгов была солома (Страшило)*

6. *Ветеринар, посетивший Африку (Айболит)*
7. *Волчий воспитанник (маугли)*
8. Этот музыкальный коллектив буквально разгромил бандитское формирование. (*Бременские музыканты*)
9. Кто был одним из сыновей старой оловянной ложки? (*Стойкий оловянный солдатик*)
10. Что написано на доме Пятачка? (*Посторонним в..*)
11. Для кого рыл яму Винни Пух и его друзья и кто туда попал? (*Для Слонопотама, а попал Пятачок*)
12. *Чем измеряли удава (слоненок, попугай, мартышка*
13. *охотник, который ходил на охоту с фотоаппаратом (Пес шарик)*
14. *Кого нельзя утопить Буратино*
15. *Кого нельзя задушить (колобок*
16. Стоимость билета на спектакль театра кукол Карабаса Барабаса (4 *сольдо*)
17. Какое ученое звание было у Карабаса Барабаса? (*Доктор кукольных наук*)
18. Из чего был сделан колпачок Буратино? (*Из старого носка папы Карло*)
19. *Какое лекарство давала Мальвина Буратино (Касторку*
20. *Какой диагноз поставила мед команда Буратино (ни жив ,ни мертв*
21. *Кого угодно со света сживет чистотой в золотом ключике (Мальвина*
22. Какое слово выкладывал Кай изо льда? (*Вечность*)
23. На какое слово Незнайка не мог придумать рифму? (*Папля*)
24. За кем побежала Алиса в страну чудес? (*За кроликом*)
25. Начало какой сказки:  
 За горами, за лесами, за широкими морями,  
 Не на небе – на земле жил старик в одном селе.  
 У старинушки три сына, старший умный был детина,  
 Средний сын – и так, и сяк, младший – вовсе был дурак.  
 (*П.П. Ершов «Конек – горбунок»*)  
 Сказка о пользе коллективного труда (*Репка*  
*В какой сказке трое старых, трое пожилых,*  
*трое молодых, и трое совсем маленьких (12*  
*месяцев)*
26. Кому принадлежат 12 шариков, сломанная губная гармошка, осколок синего бутылочного стекла, пустая катушка и ключ, который ничего не хотел открывать? (*Тому Союеру*)
27. Кому принадлежат очки, найденные в густой траве девственного леса Экваториальной Африки? (*Ученому-натуралисту кузену Бенедикту из книги Ж.Верна «Пятнадцатилетний капитан»*)
28. Где был опубликован Закон джунглей? (*Р. Киплинг «Маугли»*)
29. Фамилия врача, которую долго не могли вспомнить герои А.П. Чехова? (*Овсов*)
30. Кто выгуливал крыс в неустановленных местах? (*Старуха Шапокляк*)



31. Кто проживал без прописки и без определенного места жительства?  
(Карлсон)
32. Кто втягивал несовершеннолетних в валютные махинации? (Кот Базилио и Лиса Алиса)
33. Кто перелетал из семьи в семью, не предъявляя никаких документов?  
(Мери Поппинс)

Назовите, что это:

- Предмет, в котором можно сохранить жизнь бессмертных (Яйцо)
- Непрочный сезонный материал для строительства избушек (лед)
- Общежитие для зверей (теремок)
- Любимая посуда Вини пуха (горшочек)
- Лекарство для карлсона (варенье)

Сказочные перевертыши:

- Старое пальто нищего (новое платье короля)
- Падающий деревянный генерал (стойкий оловянный солдатик)
- Ручные гуси (дикие лебеди)
- Зеленая кепочка (Красная шапочка)
- Прекрасный лебедь (гадкий утенок)
- Огненная принцесса (снежная королева)
- Медный замок (золотой ключик)

5 баллов (назвать лишнее):

1. Молочная река, печка, яблоня, Баба Яга. (Баба Яга – отрицательный герой).
2. Артемон, черепаха Тортила, Пьеро, Мальвина. (Черепаха Тортила – не кукла).
3. «Оле Лукойе», «Кошка, которая гуляла сама по себе», «Маугли», «Рики-Тики-Тави». («Оле Лукойе» - автор не Киплинг).
4. «Сказка о рыбаке и рыбке», «Айболит», «Двенадцать месяцев», «Сказка о золотом петушке». («Двенадцать месяцев» - не стихотворная).
5. Элли, Стелла, Гингема, Бастинда. (Элли – не волшебница).
6. «Золушка», «Красная шапочка», «Машенька и медведь», «Барон Мюнхгаузен». («Машенька и медведь» - не французская сказка).

10 баллов

Загадки о природе и явлениях

1. Ночью на небе один золотой апельсин. Миновали две недели, апельсина мы не ели, но осталась в небе только апельсиновая долька.  
(Луна и месяц)
2. Что идет, не двигаясь с места? (Время)

3. Утром бусы засверкали, всю траву собой заткали, а пошли искать их днем – ищем, ищем – не найдем. (Роса)
4. Ты за ней – она от тебя, ты от нее – она за тобой. (Тень)
5. Два братца в воду глядятся и все не сойдутся. (Берега)
6. Живет без тела, говорит без языка; никто его не видит, а всякий слышит. (Эхо)

*Загадки о животных*

7. Стоит копыта: спереди вилы, а сзади метла. (Корова)
8. Маленький мальчик в сером армячишке по двору шныряет, крохи собирает. (Воробей)
9. Без рук, без топоренка построена избенка. (Гнездо)
10. На линейках сели ноты и порхают вверх и вниз. Но играть по этим нотам не умеет баянист. (Птицы на проводах)
11. У родителей и деток вся одежда из монеток. (Рыба)
12. Хвостом виляет, зубаста, а не лает. (Щука)
13. Не зверь, не птица, а нос как спица. (Комар)
14. Весь день ползу я по дорожке, то выпущу, то спрячу рожки. Спешить домой я не спешу, зачем спешить мне по-пустому, свой дом я при себе ношу, а потому всегда я дома. (Улитка)

*Загадки о растениях*

15. Что же это за девица: не швея, не мастерица, ничего сама не шьет, а в иголках круглый год. (Елка)
16. Золотое решето черных домиков полно; сколько черных домиков, столько беленьких жильцов. (Подсолнечник)
17. Стоит в саду кудряшка – белая рубашка, сердечко золотое. Что это такое? (Ромашка)
18. Белые горошки на зелененькой ножке. (Ландыш)
19. Стоит Антошка на одной ножке, его ищут, а он не откликается. (Гриб)
20. Сидит дед – в сто шубок одет. Кто его раздевает, тот слезы проливает. (Лук)

*15 баллов*

1. Кто кого переколдует? (Кольцовка заклинаний: выигрывает команда назвавшая последнее заклинание).
2. Кто кого перепоеет? (Кольцовка песен о лете и дружбе).
3. Кто кого переговорит? (Кольцовка пословиц о труде).
4. Кто кого перевспоминает? (Кольцовка нечисти в русских народных сказках)
5. Кто кого пересчитает? (Кольцовка детских считалочек).

*20 баллов*

*(нужно отгадать героиню сказки по подсказкам, чем больше подсказок, тем меньше баллов выигрши)*

1. Отношения в семье у этой девушки сложились неудачно. (20 баллов)
  2. Благодаря протекции ей удалось попасть на праздник. (15 баллов)
  3. Там она потеряла очень ценную вещь и это принесло ей счастье. (10 баллов)
  4. Эта девушка вела скромную трудовую жизнь. (5 баллов)
- (Золушка)*

1. Эта героиня выполняет общественно-полезную работу, предотвращая экологическую катастрофу. *(Укрывает землю снегом – 20 баллов)*
  2. Эта героиня, проезжая по площади города не заметила, как к ней присоединился посторонний. *(15 баллов)*
  3. Поздно обнаружив постороннего она доставляет его на свое постоянное место жительства, где обеспечивает материально и организует интеллектуальное развитие. *(10 баллов)*
  4. Когда в ее жилище незаконно проникают, она, по книге – первоисточнику, не оказывает никакого сопротивления. *(5 баллов)*
- (Снежная королева)*

## **ПУТЕШЕСТВИЕ ПО СТАНЦИЯМ**

### **В лес на день рождения (один из вариантов)**

Ребята, сегодня у нас необычный день. У старичка-лесовичка день рождения. Весь лес отмечает этот день, и мы тоже хотим присоединиться к этому празднику. Старичок-лесовичок решил пригласить на свой праздник самых любознательных, самых остроумных, ловких и смелых. Он нам оставил карту пути, как добраться до его поляны. Итак, в путь.

1 станция. Сохраним лес: дети должны назвать правила поведения в лесу, что нельзя делать в лесу.

2 станция. Следопыт: детям надо узнать и назвать следы животных, изображенных на картинках.

3 станция. Топографическая станция: разгадывание условных знаков-обозначения местности.

4 станция. Отгадай-ка: загадки о лесе.

5 станция. Болото: дети преодолевают препятствия, прыгая из обруча, при этом нужно удерживать в руках три мяча.

6 станция. Музыкальная: песни о лесе.

7 станция. Звуки природы: умение подражать голосам птиц, зверей, звукам, которые можно услышать в лесу.

На поляне, когда собрались все дети.

Ведущая: ребята, вы - молодцы, прошли все испытания и нашли поляну лесовичка. А вот и он сам.

Лесовичок. Я очень рад гостям. И как на любом дне рождения нужно веселиться.....(игры-танцы, угощения (*продумайте, чтобы у детей были чистые руки*))

## **ИГРОВОЙ КАЛЕЙДОСКОП**

### ***Полезные советы организаторам игр***

Знайте и умейте выбирать игры. Обязательно учитывайте возраст участников, их интеллектуальное и физическое развитие, количество детей и взрослых, сколько времени понадобится на подготовку игры и сколько его требуется на ее проведение.

Приготовьте место для игры, не забудьте про освещенность, технические средства (магнитофон и т.п.).

Продумайте и подготовьте игровой инвентарь.

Проверьте себя – сможете ли Вы точно объяснить правила игры.

Продумайте различные способы выхода из ситуаций, могущих возникнуть в игре: как пригласить детей участвовать в игре, как разделить ребят на несколько команд, как выбрать водящих, что сказать победителям и проигравшим, что пожелать судьям и болельщикам.

Заранее обговорите с жюри все условия их работы.

Следите за временем. Не забудьте – все хорошо в меру. Пусть лучше игра закончится раньше, чем участники и зрители устанут от игры.

Не забудьте про свой внешний вид. Ведущий игры – тот человек, кто всегда на виду. Подберите себе помощников. Не суетитесь и не пытайтесь объять необъятное.

Заранее продумайте количество призов и наград. Здесь – чем больше, тем лучше.

Для того, чтобы точно знать, что игра прошла успешно, после каждой игры старайтесь чаще задавать себе вопрос о том, как можно сделать в следующий раз игру еще лучше.

### ***Игры в адаптационный период***

#### ***Самая, самый***

Из всего детского коллектива выбираются «самый» и «самая». В свободной манере общения и непринужденности ведущий приглашает принять всех желающих (или представителей от отрядов) в различных конкурсах.

Например, для девочек: на самые большие глаза, на самые длинные ноги, на самую маленькую стопу ноги, на самую тонкую талию, на самые светлые и темные волосы, на самые длинные волосы, на самую загорелую

Для мальчиков: на самый высокий рост, на самую большую ладонь, на самый большой шаг, на самые широкие плечи, на самого загорелого,

Для мальчиков и девочек вместе: на самую лучшую зоркость, на лучшее осязание, на большее количество пуговиц на верхней одежде и т.д. Самую длинную по количеству букв и самую короткую фамилию

### ***Тайный друг***

Детям предлагается написать свою фамилию и имя на отдельном листке и свернуть листок так, чтобы его нельзя было прочитать. Записки перемешиваются, и каждый участник вытягивает одну записку. Если кто-то вытянул листок со своим именем, он должен положить его на место и тянуть еще раз. Тот человек, чье имя указано в записке, которую вытянул ребенок, становится для него «тайным другом» на день (два). В течение дня все должны, не выдавая себя, проявлять как можно больше внимания к «тайным друзьям», чтобы те почувствовали себя самыми нужными людьми на свете. Через день каждый должен попробовать угадать для кого он был «тайным другом».

## ***Игры на командную работу***

### ***Енотовы круги***

Вся группа с завязанными глазами держится за веревочное кольцо. По команде нужно изобразить определенную фигуру – треугольник, квадрат и т.д.

### ***Узел***

Каждый из группы держится за веревку. Задача – завязать веревку в узел. Опускать руки нельзя, можно только перемещать вдоль веревки (если кто-то опускает руки, упражнение начинается с начала). Вариант – потом развязать завязавшийся узел с теми же правилами. Вариант – развязать узел, завязанный ведущим.

### ***Кочка в болоте***

Вся группа стоит на коврик. Нужно перевернуть его в другую сторону. Если кто-то наступил на пол – упражнение начинается сначала.

### ***Дракон***

Группа разбивается на 2 команды. Члены каждой команды встают друг за другом: есть голова дракона – начало цепочки, и есть хвост дракона – конец цепочки. Выигрывает та команда, которая поймает хвост другой команды.

### ***Путаница***

Все встают в круг и протягивают вперед руки. Нужно схватиться руками за руки разных людей. Затем нужно распутаться. Можно усложнить

задание, если запретить разговаривать. На обсуждении путаницу можно сравнить с человеческими отношениями, которые кажутся запутанными, когда все между собой переплетены, но если всем к этому стремиться, то можно распутать.

### ***Игровые конкурсы***

#### ***Слепой снайпер***

На ватмане рисуют 5-6 кружков диаметром 12-15 см. Участникам предлагается запомнить их расположение. После этого им завязывают глаза и предлагают по очереди поставить свой знак (один – галочку, другой – плюстик, третий – кружочек и т.д.) в каждом кружке. Выигрывает тот, у кого будет больше помеченных кружков.

#### ***Слепой художник***

Участникам задают вопрос: «Умеют ли они рисовать?». Получив утвердительный ответ, им завязывают глаза и просят нарисовать дом без крыши, крышу, окна и двери, трубу на крыше, справа от дома елочку, дым из трубы, тропинку к дому, забор у дома. Выигрывает тот, кто точнее изобразит рисунок.

Это соревнование может быть и командным. Каждый член команды с завязанными глазами поочередно рисует свою часть картинку. Болельщики могут подсказывать кому, где и что рисовать. Победитель – та команда, которая выполнит задание быстро и качественно.

#### ***Предметы-невидимки***

На столе ведущий раскладывает 5-7 различных предметов. Участники запоминают их расположение. После этого им завязывают глаза, в это время ведущий меняет расположение предметов на столе и предлагает собрать в течение одной минуты все ранее увиденные предметы в том порядке, как они были. Выигрывает тот, кто правильно справится с заданием.

#### ***Радуга***

Ведущий называет какой-то определенный цвет (оттенок), например, желтый, и затем предлагает участникам игры назвать поочередно предметы, вещи, живые существа, которые могут быть этого цвета. Так, желтого цвета могут быть цыпленок, солнце, одуванчик и т.д. Выигрывает тот, кто последний назовет предмет данного цвета. Чем необычнее цвет, тем труднее называть.

#### ***Кто за кем?***

В конкурсе участвуют несколько команд по 6-10 человек. Представителя каждой команды ставят спиной к своей команде, остальные в это время быстро выстраиваются в шеренгу. По сигналу представителю команды необходимо быстро обернуться на пять секунд к своей команде и

попытаться запомнить кто за кем стоит. Затем ведущий предлагает представителю команды назвать в каком порядке стоят товарищи по команде. За каждый неправильный ответ команда получает штрафное очко.

### ***Муха***

Для этой игры не нужна никакая предварительная подготовка. Предлагается напяречь свое воображение и представить себе листок бумаги, разлинованный на квадрат три клеточки на три, всего девять клеточек. Вообразим теперь муху в самой средней клетке. Первый игрок начинает передвигать муху, он может говорить «вверх», «вправо», «влево», «вниз». Это означает, что он мысленно передвигает муху в одну из соседних клеточек. Следующий за ним игрок передвигает муху дальше по своему желанию.

Муху нельзя двигать обратно: если предыдущий игрок сказал «вниз», то нельзя говорить «вверх». Если муха вышла за клеточное поле, то игрок, допустивший оплошность выбывает, а следующий игрок начинает двигать муху из центра квадрата.

### ***Печатная машинка***

Могут играть дети любого возраста. Лучше, если играющие сидят или стоят в один ряд. Ведущий раздает каждому игроку буквы алфавита. Затем называет любую фразу (например, костер давно потух). Длина фразы зависит от количества играющих и их подготовленности к игре. Буквы или все «произносятся» хлопками, или согласные буквы «прохлопываются», а гласные называются вслух. Пробелы между словами и знаки препинания делают все вместе общим хлопком. Когда к ритму участники привыкнут, темп игры можно увеличить. Попечатаем?

### ***Голубь***

Участникам предлагается сделать бумажного голубя и запустить его. Выигрывает тот, кто быстрее сделает и дальше запустит голубя.

### ***Шифровальщик***

Участникам зачитывается 20 слов (существительных) по очереди. Каждый участник должен зарисовать слово в одной клеточке таблицы, состоящей из 20 клеточек, в течение 10 секунд так, чтобы потом расшифровать каждое слово. Чем интереснее слово, тем труднее его зарисовать. Например, легко зарисовать слова, обозначающие предметы, явления (солнце, окно, дерево), но попробуйте зарисовать такие слова, как хор, болезнь, лагерь. Одно из правил – нельзя ничего писать в клетках.

### ***Неуловимый шнур***

Двое участников садятся на стулья спиной друг к другу, на расстоянии 2-3 метра. Под стульями протянута веревка. По сигналу ведущего надо вскочить, обежать оба стула, сделав вокруг них три полных круга, затем

сесть на свой стул, наклониться и вытянуть к себе веревку. Бежать каждому нужно в правую сторону. Во время бега до стульев дотрагиваться нельзя. Соревнование проводится три раза, выигрывает тот, кто два-три раза вытянул шнур.

### ***Водолей***

Участникам предлагается перелить воду из одной бутылки с узким горлышком в другую такую же так, чтобы пролить меньше воды. Пустая бутылка стоит на табурете на определенном расстоянии, а бутылка с водой – в руках у члена команды, выстроенной в шеренгу. Как только будет дан старт, первый участник бежит с полной бутылкой к табурету, переливает воду, оставляет пустую бутылку на табурете, а с полной возвращается к команде и передает ее следующему участнику. Побеждает та команда, которая быстрее и с меньшими потерями воды пробежала конкурс.

### ***Спасатель***

Одного из игроков привязывают к стулу четырьмя платками. Другой должен освободить первого, не поправшись игроку с завязанными глазами. Ребята-зрители могут подсказывать игрокам.

## ***Творческие игры-задания***

### ***Комический цирк***

Задание: подготовить и показать шуточный цирковой номер. Какой это будет номер, могут решать сами ребята или это будет указано в задании. Тогда можно провести жеребьевку. Сделаем ее так: название номеров напишем на отдельных листочках, свернем их трубочкой и вложим в еще не надутые воздушные шарики. Шарики надуем и завяжем. Подготовим все это заранее. А теперь пришла пора получить задание: группы должны выбрать шар, лопнуть его и вытащить записку с названием циркового номера. Это могут быть: дрессированные хищники, жонглеры, клоуны, собачки-математики, фокусники, акробаты, канатоходцы, верховые наездники. Проведет цирковую программу клоун-конферансье, который свяжет эти номера воедино.

### ***Групповой рассказ***

Играют две команды. Они садятся друг напротив друга, по разным сторонам стола. Каждая команда должна сочинить групповой рассказ. Представитель правой команды, справа от ведущего, произносит первую фразу, например: «Жила-была ворона, которая хотела научиться ездить на велосипеде...» Следующий игрок произносит предыдущее и добавляет свою фразу. Так получается интересная сказка. Когда закончит первая команда, свой рассказ сочинит левая команда. Затем все вместе оценивают, у кого получилось интереснее.



### ***Автобиография***

Когда человека принимают на работу, он, как правило, пишет автобиографию. Представьте и напишите, как могла бы выглядеть автобиография некоторых знаменитых личностей и на какую работу они могли бы претендовать. Среди этих знаменитостей могут быть: Кощей Бессмертный, Баба Яга, Карлсон, Старик Хоттабыч, Барон Мюнхаузен.

### ***Музей рекордов***

Представьте, что создан «Музей рекордов», где все рекорды необычные. Придумайте и продемонстрируйте, как могли бы выглядеть в таком музее рекорд неслыханной щедрости, удивительного упрямства, великого зазнайства, невероятной жадности, чрезвычайной скромности.

### ***Старая сказка на новый лад***

Каждая команда выбирает два конверта. В одном – название сказки («Колобок», «Красная шапочка», «Три поросенка» и т.д.). В другом указан жанр, в котором команде необходимо будет доставшуюся по жребию сказку (драма, комедия, трагедия, детектив, водевиль, фантастика, фэнтези).

## ***Игры и конкурсы на дискотеке***

### ***Мячик***

Участвуют пары (юноша и девушка). Мячик зажимают между лбами. Включается быстрая музыка, и пары начинают танцевать. Выигрывает та пара, которая дольше всех удержит мячик.

### ***Танец моей мечты***

Этот конкурс проводится среди танцующих пар. Каждый участник конкурса из конверта берет открытку, на которой написано имя литературного героя. Пока звучит музыка, каждому необходимо найти свою пару.

### ***Над пропастью***

Участвуют команды по 7-10 человек. Все должны встать на лист ватмана. Край ватмана – это пропасть. За одну минуту все участники должны ухитриться так поместиться «на краю пропасти», чтобы ничья нога не стояла вне листа ватмана. Можно встать одной ногой, сажать более легких на плечи, цепляться друг за друга. Выигрывает та команда, у которой больше человек в течение минуты удержалось на краю пропасти.

### ***Танцующие животные***

Все вы знаете «Танец маленьких утят», в котором движения танцующих напоминают движения утят, открывающих клюв, машущих крыльями и хвостиком. А теперь вам предстоит попробовать придумать

танец с движениями других животных и исполнить его: танец маленьких котят, танец маленьких щенят, танец маленьких жеребят, танец маленьких лягушат.

### ***Три шага***

Игроки разбиваются на равные команды, встают друг за другом и держатся за пояс впереди стоящего. Задача каждой команды дойти до конца площадки за наименьшее время, не разжимая рук и не делая других ошибок, строго следуя направлениям, указанным в произносимой всеми игроками присказке:

Три шага налево, три шага направо,  
Шаг вперед, один назад и четыре прямо.

### ***Подними платок (Дагестанская народная игра)***

Игроки становятся в круг, в центре его кладут головной платок. Звучит национальная мелодия, все танцуют дагестанскую лезгинку. С окончанием музыки каждый участник игры старается первым поднять платок. Нельзя тянуть платок и выходить из круга раньше, чем прекратилась музыка.

### ***Пирамида***

Участники разбиваются на команды. Каждая команда должна сделать пирамиду и не распасться пока звучит музыка, при этом танцую.

### ***Необычные танцы***

Придумайте и покажите танец со швабрами, со стульями, с чайником, с подушкой, с чемоданами.

### ***Слова***

В начале дискотеки каждому раздается листочек. Ведущий объявляет начало игры: «Листочек разверни, букву найди, слово в отряде собери и в игре победи. Желаю удачи». Побеждают те, кто за определенный промежуток времени соберет самое длинное слово.

## ***Игры на свежем воздухе***

### ***Будь наблюдательным***

В игре участвуют дети младшего отряда. В начале игры следует объяснить играющим, чтобы они были очень внимательны. Затем вожатый проходит с детьми по намеченной дороге и запоминает разные интересные подробности и достопримечательности. Пройдя определенный участок пути, группа останавливается, и вожатый задает вопросы. Например: Какая была надпись на доске у мостика? Видно ли было дно ручья? Кого мы встретили у ограды? Участники пишут ответы в своих блокнотиках. Побеждает тот, кто сможет дать больше правильных ответов.

### ***Рыба, птица, зверь***

Игроки встают в круг. Выбирается ведущий. Ведущий проходит мимо играющих, повторяя три слова: «Рыба, птица, зверь». Внезапно останавливаясь перед кем-нибудь, громко произносит одно из этих слов, например, рыба. Игрок должен быстро назвать какую-нибудь рыбу. Нельзя медлить и называть тех рыб, которые уже кто-то назвал. Тот, кто зазевается или ответит неправильно, «платит» фант, а потом «выкупает» его.

### ***Где нос, где ухо***

Игроки становятся в круг. Ведущий идет по кругу, останавливается перед каким-либо игроком. Ведущий дотрагивается до какой-нибудь части тела, а называет при этом другую, например, дотронулся до своего уха, сказав при этом: «Это мой нос». Игрок должен немедленно показать на свой нос и сказать: «Это мое ухо». Если он ответит неправильно, то встает на место ведущего.

### ***Себе, товарищу***

Все встают в круг. Выбирается водящий. Игроки говорят: «Себе», сжав пальцы правой руки в щепоть и держа ее на ладони левой руки; «Товарищу» - щепотью правой руки надо коснуться левой руки соседа справа. Игроки говорят и делают движение вместе, передавая монетку по кругу. Водящий должен догадаться, у кого находится монетка.

### ***Сосед слева***

Участники игры встают в круг. Ведущий находится в центре и указывает того, кому вопрос адресован. Но отвечает сосед слева, если отвечает тот, кому задан вопрос, или не отвечает сосед слева, то они выходят из игры. Игра заканчивается, когда останутся два игрока. Вопросы могут быть различного характера: «Сколько тебе лет?», «Какая каша была на завтрак?», «Кто сегодня проспал подъем?»

## ***Подвижные игры***

### ***Ай да я!***

Выбирается водящий из числа игроков с помощью считалочки. Участники встают в круг, рассчитываются по порядку номеров. Водящий стоит в центре круга и выкрикивает два номера, например, третий и девятый. Игроки с этими порядковыми номерами хлопают себя по коленям и кричат: «Ай да я!». После этого они должны поменяться местами. Задача водящего – занять свободное место, тот, кому место не досталось, становится водящим, и игра продолжается дальше.

### ***Вороны и воробьи***

На расстоянии 1-1,5 метров чертят две параллельные линии. От них отмеряется еще 4-5 метров и прочерчивается еще по линии. Первые две

линии – это линии старта, вторые – «домики». Играют две команды – «вороны» и «воробьи». Команды выстраиваются спиной друг к другу около первых линий, то есть на расстоянии 1-1,5 метров. Ведущий встает между командами и называет: «Воробьи», или: «Вороны». Если ведущий назвал ворон, то вороны догоняют воробьев, которые пытаются убежать за вторую линию, то есть спрятаться в «домик». Все пойманные воробьи становятся воронами. Если ведущий называет воробьев, то воробьи бегут и ловят ворон. Игра продолжается до тех пор, пока в одной команде не останется игроков. Если игра идет на определенное время, то побеждает та команда, в которой больше игроков.

### ***Совушка***

Выбирается по считалочке ведущий и водящий – «совушка». Остальные игроки – «птички». «Птички» вычерчивают каждый для себя круг – «домик». «Совушка» также вычерчивает круг – «дупло». Ведущий командует: «День». «Совушка» с закрытыми глазами находится в своем «дупле». «Птички» бегают вокруг и кричат: «Совушка – сова, большая голова». Ведущий командует: «Ночь». «Птички» разбегаются по своим домам, причем можно занять и чужой «домик». «Совушка» ловит в это время «птичек». Пойманный игрок занимает место «совушки» и игра продолжается.

### ***Третий лишний***

Участники игры встают в круг по два человека, друг за другом лицом в центр круга. Выбираются водящий и «салочка». «Салочка» убегает, а водящий должен запятнать его, тогда они меняются ролями. Бегать через круг нельзя, но «салочка» может встать перед любой парой во внутреннем круге оказавшись третьей, а игрок внешнего круга в этот момент становится «салочкой»

### ***Казаки-разбойники***

Участники игры делятся на две команды: одна – «казаки», другая – «разбойники» (согласно жребию). Команда «разбойников» убегает, запутывая свои следы, ставя за собой стрелки, чтобы «казаки» знали направление их движения. «Казаки» начинают поиск через 5-10 минут после того, как ушли «разбойники». «Казакам» необходимо за определенное время найти «разбойников». «Разбойники» могут возвращаться, прятаться, пробежать между преследователями, но всегда обязаны оставлять следы. Если кто-нибудь из «казаков» коснулся «разбойника» рукой, то он выбывает из игры.

### ***Бой за знамя***

В игре участвуют от 10 и более человек. Участники делятся на две команды. У каждой команды есть свое знамя – палочка длиной 50-70 см с привязанным к ней носовым платком. Игровое поле, размером 100x50 м, делится границей на две равные площадки. На каждой площадке «в тылу»

чертится круг диаметром 2 метра, в котором в центре втыкается «знамя». Игрокам необходимо завладеть знаменем противоположной команды и доставить его на свою площадку. Когда игрок пересекает границу, то на чужой территории его может осалить любой игрок противоположной команды. Единственное место на чужой площадке, где он неприкосновенен – круг, в котором хранится знамя. Осаленный игрок замирает на месте и может быть освобожден прикосновением игрока своей команды.

Выигрывает команда, которая выработает наиболее правильную тактику действий, сумеет отвлечь основные силы противника и молниеносно доставит знамя на свою площадку, при этом знамя можно передавать из рук в руки своим игрокам. Отбирать знамя у противника нельзя.

### ***Невод***

Двое играющих берутся за руки, образуя «невод». Их задача – поймать как можно больше играющих «рыбок», которые убегают от них в обозначенном игровом пространстве. Пойманная «рыбка» сама становится «неводом».

### ***Коршун и наседка***

Играющие становятся друг за другом и держатся за пояс впереди стоящего. Первый в цепи изображает «наседку», все остальные – «цыплят». Один из играющих – коршун. Он старается схватить цыпленка, стоящего последним в цепи, наседка же всячески мешает этому, преграждает коршуну путь разведенными в сторону руками. Все играющие помогают наседке, перемещаясь по площадке так, чтобы конец цепи находился как можно дальше от коршуна. Если коршуну удалось схватить цыпленка, то цыпленок становится коршуном, а коршун наседкой. Если коршуну долго не удастся добиться победы, то его заменяют другим игроком.

### ***Съешь колобок***

Все участники делятся на группы (от 2 до 5 групп); в группе может быть от 1 до 10 человек: 1 человек – колобок, 2 человека – зайцы, 3 человека – лисы, 8 человек волки и т.п. Устанавливается дорожка (маршрут) для колобка, зайцев, лис, волков, медведей.

Каждая группа стартует с интервалом в 3 минуты. На старте каждой группе дается свой маршрутный лист. Все бегут по заданной дорожке, отвечая на пункте остановки на вопрос руководителя (например, отгадывают загадку). Если ответ правильный – колобок, лиса и другие бегут дальше. Если нет – теряют 1 минуту. Задача каждой последующей группы – догнать впереди бегущих и, таким образом, «съесть» их. Выигрывает тот, кто вперед прибежал на последний пункт – «финиш». (В коллективе легче и быстрее найти правильный ответ на вопрос и сориентироваться в направлении движения предыдущих)

### **Список использованных и рекомендуемых источников:**

Легенды «Орленка», собранные и обработанные Владимиром Атясовым. <http://mybiblioteka.su/5-22787.html>

Методическая разработка по теме: «Методическое пособие в помощь педагогам дополнительного образования и вожатым» <http://nsportal.ru/sites/default/files...>

Рабочая программа по теме: «Программа летнего спортивно-оздоровительного лагеря с дневным пребыванием детей «Олимпийские надежды» <http://nsportal.ru/sites/default/files...>

Сборник творческих дел из опыта работы детского лагеря «Солнечный». <http://pandia.ru/text/78/627/13023.php>

Учебно-методический материал на тему: Педагогическая копилка (модель детского самоуправления, план-сетка на смену, ключевые общелагерные дела, открытие спартакиады и др. <http://nsportal.ru/sites/default/files>

САРАТОВСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ Н. Г. Чернышевского