Список всех сценариев:
академия джеймсов бондов
тропа испытаний
все о кошках
два корабля
праздник на воде
конкурс парикмахеров
конкурс-игра "путешествие по стране вообразилии"
отрядный уголок
зайкина избушка
игры на сплочение коллектива
сюжетно-ролевая игра "выборы президента"
названия и девизы отрядов
искатели приключений
лапта (правила игры)
модный зоопарк
посиделки
огоньки
день ивана купалы
игра "пропавшие воспитатели"
колективно-творческие дела
ролевые игры
веревочный конкурс
гостевания
на театральных подмостках
рэк (деловая игра)
спортландия
танцевальный турнир
робинзон и ко
празднуем ивана купалу
марафон игр
конкурс докторов
день самоуправления
воздушный флот
скаутские игры
межличностные взаимодействия
заповеди воспитателя
церемония бантиков
день леса
линейка закрытия
"прощальная пора" (сценарий закрытия смены)
большие маневры
милая, милая...
фестиваль рекламы
в поисках золотого руна
рыцарский турнир
шип-шип-шоу
штормовская каналья
скаутские игры
фестиваль скоморошества
свистать всех наверх
сказка, рассказанная вечером
знакомство с лагерем
конкурс знаменных групп
в лабиринтах пещер new

АКАДЕМИЯ ДЖЕЙМС БОНДОВ

Тип: Театрализованная конкурсно-игровая программа

Форма: командное соревнование

Возраст: 10-13 лет

Цели: Выявить актерские способности. Научить работать в коллективе, сплотить коллектив. Проверить эрудицию. Развить познавательные интересы, коммуникативные способности. Стимулировать творческие способности. Способствовать улучшению психологического климата в коллективе

Количество участников: Перед началом игры дети разбиваются на 2 команды по 5 человек. Остальные - зрители. Обязательно среди детей выбрать жюри.

Набор ролей: Джеймс Бонд
Экзаменатор
Дама - преподаватель иностранных языков
Грузин
Грузинский бандит №1
Грузинский бандит №2
Связной
Секретный агент №1
Секретный агент №2
Толстопузито Чезано
Итальянский бандит №1
Итальянский бандит №2

Реквизит: листы с заданиями, фотоаппарат, ящик (сейф), помидор, набор различных предметов.

Ход: Перед началом экзамена: Бонд решает поступить в Академию и предлагает детям пройти все испытания с ним вместе. В центре зала стоит стол. За столом сидит экзаменатор. На табличке надпись <Тихо, идет экзамен>. К экзаменатору подходит Бонд.
Э к з а м е н а т о р: Фамилия?
Б о н д: Бонд. Джеймс Бонд.
Э: Ну что ж, Бонд, тяните билет. (Бонд тянет билет)
Б: Билет №1.
Э: Ну что же, Бонд, вы, наверное, понимаете, что работать придется не в мягких условиях. Вы будете агентом в другой стране. Поэтому вам нужно знать всю информацию о ней. Вот ваше задание, Бонд, идите и готовьтесь. (Экзаменатор выходит)
Б: (вертит листок с заданием) Ничего не могу понять! Ага, вот само задание. <Прочтите текст и найдите в нем ошибки>. А я и не: Ой, ребята, а вы мне не поможете? Я вам буду читать, что тут написано, а вы, если найдете ошибку, поднимайте руку. Текст: <Пассажирский боинг с надписью на борту American Airlines приземлился в аэропорту Нью-Йорка. Высокий человек сошел с трапа и легкой походкой направился к дверям вокзала. Увидев неподалеку от кассы киоск роспечати, человек решил купить местную газету. В киоске он купил 2 газеты, пачку жевательной резинки и блокнот. За всё это он заплатил 6 марок. <Ну, что ж, теперь необходимо найти своего связного>, - подумал он.
- Извините, вы не подскажете, где находится Эйфелева башня в этом городе? - спросил человека двухметровый африканец. - Я только что прилетел и в городе еще ничего не знаю, - ответил гость. И тут он увидел попугая, сидящего на плече у африканца. - Какая замечательная птичка! - воскликнул он, поднявшись на цыпочки и задев хохолок птицы. - Кар-р-р! - заорал от удивления встревоженный попугай. - Прошу прощения, - смущенно бормотал человек и медленно побрел к выходу из вокзала. На этом он закончил свое знакомство с местными достопримечательностями>.
(Жюри должно оценивать быстроту реакции и правильность ответов) (Выходит экзаменатор)
Э: Ну, что Бонд, вы стравились с заданием?
Б: Конечно, вот я здесь отметил.

Э: Отлично. Но вы прошли всего лишь первое испытание. Кстати, Бонд, вы знаете какой-нибудь иностранный язык?
Б: Ну, вообще-то: (смотрит по сторонам в растерянности)
Э: Да, это я не учел. Ну, что ж, придется вам заниматься. Идите в комнату изучения иностранных языков. (Экзаменатор уходит. Бонд заходит в комнату и видит даму в очках.)
Д: Бонжур, мсьё: Парле ву Франсе? Ду ю спик инглиш? Шпрехен зи дойчь? Как!? Вы совсем не шпрехаете? Да: тяжелый случай. Но поправимый. Предлагаю вам ля разминки определить, каким иностранным языкам принадлежат эти слова.
Б: Ну, это просто! (заговорщически подмигивает командам)
Д: Спокойно, Бонд. Вам не удастся обвести меня вокруг пальца. Вашим помощникам я дам такое же задание. Слова: эпл (англ), вакаримас (японск.), адьёс (испанск.), дипперштрассе (нем.), пидманула (украинск.), гроши (польск.), биргильда (татарск.), белиссимо (итал.), паулканас (литовск.), нихт (нем.), вудсток (англ.), сикоку (японск.), амиго (исп.), ла белла вива (итал.). А чтобы остальные поступающие подготовились к экзаменам в Академию, я даю задание.
Игра с залом: Определить, какая известная пословица переделана. Вместо соответствующих слов стоят их антонимы. 1) Сухарь никому не нога (Хлеб всему голова) 2) С зайцем дружить - по асфальту бегать (Волков бояться - в лес не ходить) 3) Сотня из лесу - трусы (Один в поле не воин) 4) Не по Хуану сомбреро (Не по Сеньке шапку) 5) Песня не ворона - каркнешь - она клюнет. (Слово не воробей, вылетит - не поймаешь) 6) Петухов весной отчитывают (Цыплят по осень считают)
(Идет проверка команд. Затем выходит экзаменатор)
Э: Знаю, знаю, уже доложили. Ну, что ж, поздравляю вас с боевым, так сказать, крещением (жмёт руку Бонду). Но вы прекрасно понимаете, что все самое опасное впереди.
Б: Когда же меня отправят на задание?
Э: Уже отправляют. Нами были выявлены 4 преступные группировки, которые постоянно разукрашивают все памятники города, запугивают бездомных кошек так, что те перестали ссориться с собаками . А еще они просто обожают кидаться в прохожих тухлыми помидорами. Вам необходимо втереться в их ряды и дезорганизовать их.
Б: Разрешите приступать, сэр?
Э: Приступайте, Бонд.
(Экзаменатор уходит. На сцене появляются лица кавказкой национальности. Главарь сидит в позе лотоса, упёрши руки в колени.)
Г: Ну, что, редиски. Скоко рас каварыл, нэ связыватса с итальяшкамы. Нэт, нэ панымают!
(Появляется Бонд)
Г: А это еще кто такой? Вродэ нэ наш. А ну, брат, скажи хоть что- нибудь.
(Бонд смотрит растерянно. Достает фотоаппарат и щелкает им. Все на сцене замирают.)
Б: Ух, хорошо, что у меня есть эта камера, которая останавливает время. (Обращается к командам). Ребята, помогите мне по-грузински (с грузинским акцентом) сказать следующие слова: <Дядя Гога, я ваш племянник Вано. Меня мама послала в город, чтобы у вас научиться уму разуму>. (Вторая команда должна сказать по-деревенски: <Здравствуйте, дорогие люди. Я Ваня из деревни Петровка. Меня мама прислала в город молоко и яйца продать>. Можно заменять слова, например: здоровичка, матушка и т.д.)
(Жюри оценивает насколько ребенок вошел в образ)
(Бонд щелкает своей камерой. Все оживают)
Б: (говорит с японским акцентом) Вакаримос! Я братан Сю Зу Цу из Хокайдо. Меня мамоська пислала к вам, дядя Гога, стобы вы помогли устроися на работу (кланяется).
Г: Что!!! Японский шпион! Дэ какой я тэбэ дада! Вон атсуда! (Бонд убегает. Главарь и его банда уходят. Затем вновь появляется Бонд. Он пишет шифровку).
Б: <Дорогая Академия! Я пытался внедриться в одну из мафий, но был разоблачен, так как избрал неправильную тактику:> И что же, я открытым текстом пошлю это послание? Как же нас учили шифровать. Эх, ничего не помню. А тут еще прислали задание закодированное. Ребята, вы ведь поможете мне его расшифровать?
Задание: Расшифровать текст: I команда: ВКАНШ СФВЛЯРЗСНТОКЙ ПЖРЁИВБЮУЯДХЕРТ ЗФАЛВЮТХРОА II команда: Вася Аня Шура Степа Вова Яша Зина Настя Оля Йорк Петя Рома Инна Боря Уля Дима Егор Тома Зоя Алёна Витя Тимур Рита Алина
Б: А пока ребята работают, давайте вспомним, какие секретные приспособления должен иметь настоящий секретный агент.

Игра с залом: По принципу аукциона, т.е. кто последний назовет приспособление, тот и выиграл. Могут называть, например: лупа, потайной карман, перчатки, телефон в пачке сигарет, очки с видеоэкраном и пр. Могут придумывать, но ребята должны сказать, зачем этот предмет или устройство нужно секретному агенту.
Б: О, вы уже расшифровали послание? Отлично: Связного нужно встретить. (Появляется связной)
С: Не надо никого встречать. Я уже здесь. (Бонд вздрагивает от неожиданности.)
Б: А-а-а, как в-вы здесь оказались?
С: На это нет времени. Меня прислали сюда для того, чтобы дать вам следующее задание. Глава итальянской мафии Толстопузито Чезано содержит причастности к поставке тухлых помидор для метания их в прохожих. Вам необходимо пробраться туда, отключить свет, и в темноте незамеченным вскрыть сейф.
Б: А как же я выйду из этого казино? Ведь у Толстопузито наверняка полно охраны.
С: Наши ребята вас прикроют. В случае опасности передайте сигнал. (Уходит).
(Бонд маскируется и приходит в казино) (Необходимо выбрать по одному человеку из команды) (Бонд взламывает сейф)
Б: Ух, какая темень. Как же они выглядят эти доказательства. Снять перчатки и оставить следы или не снимать перчаток но друг я заберу не те вещи. Ребята, ваши отпечатки бандиты Толстопузито не узнают, помогите мне.
Конкурс: Необходимо на ощупь определить, какие предметы лежат в сейфе. Среди них должен быть помидор - доказательство. Бонд должен узнать у команд какой из предметов является необходимым Бонду для разоблачения Толстопузито Чезано. (Врываются Толстопузито и его помощники)
Т: Ага, попался! Ты думаешь, тебе просто так дадут уйти?
Б: Ой, мамочка!
Т: Ребята, взять его!
Б: Щас, так вы меня и взяли! (Бонд убегает, за ним итальянцы. На сцену выходят другие секретные агенты)
I а г е н т: Что-то его долго нет.
II а г е н т: Может, он попался?
I а г е н т: А ты знаешь какой сигнал опасности?
II а г е н т: Если он станет играть <В траве сидел кузнечик:>, значит его раскрыли. А если <Во саду ли, в огороде:>, значит, он выполнил задание.
I а г е н т: Ну, что, еще немного подождем. II а г е н т: Ну, подождем.
(Уходят на край сцены. Выбегает Бонд)
Б: Все сорвалось, надо хоть передать сигнал своим. Кто там? В лесу жила лягушка, нет, не то, в пруду порхала птичка! А! Мама! Забыл!!! Стоп! Так ребята же мне всегда помогали. Может, и на этот раз помогут.
Конкурс: необходимо командам, используя бутылки, ложки кастрюли и другие подручные средства, сыграть <Кузнечика> и <Во саду ли, в огороде:> (Жюри оценивает, кто лучше исполнил, как применили инструменты, мелодичность)
(Выбегают агенты)
II а г е н т: Он раскрыт, но Бонд выполнил задание! (К ним подбегает Бонд)
Б: Вот, держите! (кидает им помидор) (На сцене появляются итальянцы)
Т о л с т о п у з и т о: Хватайте его, парни!
I а г е н т: Спокойно, Толстопузито Чезано. Вы арестованы по подозрению в поставке тухлых (смотрит на помидор) продуктов питания. Вы имеете право молчать до прихода вашего адвоката.
(II агент надевает всем бандитам наручники и уводит их. На сцену выходит экзаменатор)
Э: Поздравляю вас, Бонд, вы прошли все испытания. И я присваиваю вам звание секретного агента 008.
Б: Разрешите обратиться, сэр?
Э: Обращайтесь.
Б: В моей работе мне помогали ребята. Я думаю, они тоже достойны носить звание настоящих секретных агентов.
Э: Я уже подумал об этом. Дипломом на право носить звание секретного агента 008 награждаются команда: и (кто-то из зала). (Пожелания.)
Б: Ребята, я надеюсь, мы с вами еще встретимся, а мне пора! У индийского принца кто-то украл его любимую шелковую подушку. Мой путь лежит теперь в Индию. До свидания!

"ТРОПА ИСПЫТАНИЙ"

Цель: выявить потенциал детей в интеллектуальной, спортивной и туристической сфере

Задачи:
1. Помочь вожатому определить лидеров в отрядах
2. Способствовать формированию и сплочению коллектива через совместную деятельность детей и вожатых при прохождении тропы
3. Способствовать раскрытию личности ребенка в новых для него условиях.

Идея: существует вожатский отряд <Хрусталь>. У остальных нет имен. Имя отряд получает после прохождения тропы испытаний. После прохождения тропы и получения имени сделать Дни рождения отряда. Лучшему отряду приз.

Ход дела
1. Сбор отрядов на линейке. Легенды. Напутственное слово. Раздача маршрутных листов. Старт. 2. Прохождение тропы испытаний.
3. Итоговая линейка. Вручение призов.
Условия.
1. Вожатый обязательно с отрядом
2. Вожатый на станции Тропа проходит с рассечением контрольного времени. На станциях зарабатывается баллы и штрафные баллы. Победителем является отряд, набравший большее количество баллов, наименьший штраф.
Станции. 1. Песенная. Дается буква (на нее большее количество песен). Либо это тема песни, либо это начало строки.
2. Туристический полигон.
- болото,
- паутинка,
- электр.стена
3. Меморина. 20 предметов на полминуты запомнить и перечислить.
4. Медицинская. Задаем несколько вопросов. Даем ситуацию (перелом) и транспортировка до следующей станции
5. Портрет отряда. Нарисовать человека (с завязанными глазами)
6. Интеллектуалка. По 10 вопросов на отряд. (2 балла за полный ответ).
7. Спортивная. 20 бросков в баскетбольную корзину. Количество попаданий.

Все о кошках

В светском обществе есть такая традиция: никогда не говорить на темы, требующие специальных знаний, профессионального кругозора, чрезмерной эрудиции или блестящего ораторского искусства. В неловкое поло- жение может попасть тот, кто заговорит о ситуации на бирже, выступит с политическими прогнозами или попытается объяснить преимущество новой модели роторного экскаватора. Об этом принято говорить на работе. Неписаный закон светских салонов требует касаться лишь тем, которые может поддержать и юная леди, и седовласый джентельмен. Поэтому светские люди обычно говорят о погоде или о всевозможных хобби, а таковыми чаще всего бывают цветы или домашние животные. Даже в мировой литературе вы можете встретить такую фразу: "Они вели светский разговор о лошадях" или такую фразу: давайте поговорим о собаках - это самый светский разговор". Мы предлагаем вам поиграть в светское общество и поговорить на темы, близкие и понятные светским людям. Но не подумайте, что все вопросы из викторин, например, "Все о собаках", действительно о собаках. Прочитайте их и убедитесь: собаки - только повод для разговора. Для успеха в игре нужны не только знания кинолога, но еще и общая эрудиция. В вопросах отражены и литература, и история, и музыка и даже политика. В этом специфика и особая привлекательность игры. Поэтому мы надеемся, что она понравиться будущим участникам.

Участвовать в игре могут и школьники, и пенсионеры; люди самых разных профессий и разной степени подготовленности. Играть можно командно и индивидуально. Для игры не нужны сложные технические средства и объемные реквизит. Она может проходить в обстановке домашней вечеринки и в большом зрительном зале.

Мы не предлагаем жестких правил игры. Каждый раз вы можете импро- визировать и менять условия. Самый простой способ организации - задавать вопросы подряд с первого по пятидесятый и дожидаться правильных ответов. Так можно играть дома с друзьями или родственниками. В этом случае это будет даже не игра, а веселое игровое общение.

В качестве сюжета игры могут быть использованы правила всем из- вестных телевизионных викторин "Брейн-ринг", "Счастливый случай" и других передач. Причем возможно, как неукоснительное соблюдение правил и следование телевизионному образцу, так и ее авторское видоизменение. Некоторые вопросы можно использовать при организации вечеров досуга, при проведении тематических олимпиад или эрудиционов. Как показал уже существующий опыт проведения викторин "Светский разговор", вариантов организации может быть очень много. Примите решение и остановитесь на наиболее интересной для вас форме. Но при ее проведении необходима непринужденная обстановка, обстановка увлекательной беседы. Если вы не забудете об этом, то сможете подарить своим взрослым или маленьким друзьям добрый, красивый вечер.

ВСЕ О КОШКАХ

1. Какое художественное произведение о кошках может послужить яркой рекламой страхования жилища? (С.Маршак, "Кошкин дом")
2. Как называется минерал, поделочный камень, представляющий собой зеленоватую разновидность кварца с включением волокон асбеста ? ("Кошачий глаз")
3. Какую черту характера подметил в кошках Киплинг? (Независимость, Р.Киплинг "Кошка, которая гуляла сама по себе")
4. Герой какого произведения стал зятем короля благодаря протекции кота? (Ш.Перро "Кот в сапогах")
5. Какой военачальник никакого отношения не имел бы к котам, если бы не его фамилии? (Григорий Котовский)
6. Какой континент является родиной домашней кошки? (Африка, нубийская или ливийская кошка)
7. Какой кот внес немаловажный вклад в развитии фермерства в нашей стране? (Кот Матроскин, герой сказки Э.Успенского)
8. Согласно народным приметам, что должно произойти, если кошка умывается? (Прийдут гости, кошка "намывает" гостей)
9. Народным героем какой войны стал Петр Кошка - русский матрос? (Герой Крымской войны, обороны Севастополя)
10. Роль какого кота исполнил Михаил Боярский? (Кот Матвей, к/ф "Ново- годние приключения Маши и Вити")
11. Герой какой сказки пал жертвой кошачьего хулиганства? (В.Гауф "Маленький Мук")
12. Как звали любимого кота Виктора Гюго? (Гаврош)
13. В какой стране кошка является священным животным? (Египет)
14. Какой кот постоянно носил черные очки? (Кот Базилио, А.Толстой "Приключения Буратино")
15. Герой какого мультфильма, несмотря на создавшуюся в стране обстановку, ни за что бы не поменял бы свою родину на заокеанскую страну? (Кот из "Возвращения блудного попугая": "Багамы, багамы... Нас и здесь неплохо кормят!")
16. Представителем какой профессии невозможно обойтись без "кошек"? (Электрикам, т.к. "кошки" - название приспособления для лазанья по столбам)
17. Из-за какого кота Жорж Бенгальский однажды чуть не потерял голову? (Бегемот, М.Булгагов "Мастер и Маргарита")
18. Как звучит вторая часть пословицы: "Баба да кошка в избе..." ("...Мужик да собака во дворе")
19. Кто высказал мудрую мысль, что трудно искать черную кошку в темной комнате, особенно, если ее там нет? (Китайский религиозный философ Конфуций)
20. Какая представительница кошачьего рода была доверенным лицом человека в избирательной компании? (Пантера Багира, Р.Киплинг "Маугли")
21. Чьим голосом говорил котенок в мультфильме "Кто сказал мяу?"? (Актриса Рина Зеленая озвучивала эту роль)

22. Где жил и чем занимался самый знаменитый кот А.С.Пушкина? (У Луко- морья, на дубу, пел песни и рассказывал сказки)
23. Кому из героев пьесы "Ромео и Джульетта" В.Шекспир дал кошачье имя? (Тибальт - так зовут кота в английском варианте "Рейнеке Лиса", знаменитом произведении средневекового эпоса)
24. У какого режиссера-мультипликатора самая кошачья фамилия? (В.Котеночкин, режиссер м/ф "Ну, погоди")
25. На ком женился бурмистр Котофей Иванович ? (На лисе, русская сказка "Кот и лиса")
26. Назовите имя кота, который одним из первых в кошачьей среде стал сторонником пацифизма? (Кот Леопольд)
27. Сколько кошек жило во дворце Ярослава Мудрого ? (ни одной, кошки появились в Европе в 12 веке)
28. Какое музыкальное произведение раньше, чем мюзикл "Кошки" сделало знаменитым композитора Э.Уэббера? (Рок-опера "Иисус Христос - суперзвезда")
29. И кто же это только мог написать такое: "А у нас сегодня кошка родила вчера котят..."? (С.Михалков)
30. В какой стране и в какой организации кошки состоят на государственной службе и получают "зарплату"? (Англия, Британский музей. Шесть кошек, на содержание которых государство выделяет по 50 фунтов стерлингов ежегодно)
31. Какие коты признаны великолепными жонглерами? (Морские котики)
32. Какой знаменитый сыщик имел внешность вылитого кота? (Эркюль Пуаро - герой романов Агаты Кристи)
33. В каком литературном произведении говорится о методе лечения бородавок с помощью кошек? (М.Твен "Приключения Тома Сойера")
34. С какой стати фашистские захватчики особо ненавидели Михаила Ильича Кошкина? (Он создатель танка Т-34, лучшего танка второй мировой войны)
35. Кому принадлежит крылатое выражение: "Быстро только кошки родятся"? (Остап Бендер, И.Ильф и Е.Петров "12 стульев")
36. Какого чемпиона мира по шахматам на всех турнирах сопровождала четвероногий "талисман", сиамский кот Чесс? (А.Алехина)
37. В каком художественном произведении улыбках какого кота гуляла сама по себе? (Льюис Кэрролл "Алиса в стране чудес. Чеширский кот)
38. Что случилось после того, как Н.Носов надел на кота Ваську шляпу? (Шляпа стала "живой" и впоследствии была "обстреляна" картошкой)
39. С какими кошками чаще всего приходилось иметь дело пиратам? (Кошка - снаряд, забрасываемый на вражеский корабль при абордаже)
40. Какого кота "родили" как-то давно три человека: Юрий Саульский, Михаил Танич и Тамара Миансарова? ("Черный кот" - песня, популярная в шестидесятые годы)
41. Какими были имя и отчество человека, из уст которого вырвалось и пошло гулять по свету выражение: "А Васька слушает, да ест"? (Иван Андреевич Крылов - басня "Кот и повар")
42. Какого кота знают все американские и русские дети? (Том, герой м/ф "Том и Джерри")
43. Какая кошка оставила свой заметный след в творческой биографии Владимира Высоцкого? ("Черная кошка" - банда из к/ф "Место встречи изменить нельзя")
44. Какой литературный персонаж действует на страницах книги под ко- шачьим именем и птичьей фамилией? (Киса Воробьянинов. И.Ильф и Е.Петров "12 стульев")
45. Какой языческий праздник ассоциируется с народной молвой о кошачьем аппетите? (Масленица, по поговорке "Не все коту масленица")
46. Кого можно назвать самой большой кошкой? (Тигр. Усурийский или Бенгальский)
47. В какой сказке, сочиненной двумя родными братьями, кот давно и безнадежно страдал склерозом? (А. и Б.Стругацкие "Понедельник начинается в субботу", кот Василий)
48. Каким способом передвигался кот в известном стихотворении К.И.Чуковского "Тараканище"? ("...Ехали медведи на велосипеде, а за ними кот задом наперед...")
49. Какая страна в мире занимает первое место в мире по численности домашних кошек? (США)
50. За что все фотографы могли бы оказать спасибо кошке? (Объектив фотоаппарата сконструирован по принципу действия кошачьего глаза)

Два корабля

Сцена оформляется флажками на флагштоках, на сцене - штурвал. Звучат песни о море.

Ведущий: дорогие ребята! Прийдет время и вы станете настоящими солдатами, отважными пехотинцами, смелыми десантниками, быстрыми летчиками, бесстрашными моряками.Сегодня мы с вами отправимся в путешествие на корабле. Игра состоит из нескольких конкурсов. Каждый конкурс будет оцениваться. За отличные результаты команде будет присуждаться звездочка. Выигрывает та команда, которая наберет большее количество звездочек. Оценочная система (еще один вариант) - флаги расцвечивания. Команде победительнице - красный флаг. Команде проигравшей - синий флаг. Выигрывает та команда, которая набрала больше синих флажков.
Для игры-путешествия необходимо укомплектовать команды (по 10 человек - 5 мальчиков и 5 девочек). Выполняйте! (на сцену выходят команды).
Итак, начинаем нашу игру. Экипажи готовы? Тогда слушайте первое задание.
1 ЗАДАНИЕ. Перед вами сложенные в стопки буквы. Из них вы должны собрать название своего корабля. Время пошло... (названия "Быстрый" и "Ветерок" ребята до игры не знают). Молодцы! Быстро выполнили это задание. Тогда вот вам еще пакеты с буквами. Будут звучать вопросы, а из полученных вами букв вы должны будете собрать ответы. Договорились? Тогда слушайте: (каждая команда получает пакет с буквами: б,е,с,к,о,з,ы,р,к,а)

а) домашнее животное (коза);
б) обитатель рек, озер, морей и океанов (рыба);
в) молочный продукт (сыр);
г) жесткое покрытие на продуктах, на книгах и тетрадях (корка);
д) неисправная готовая продукция (брак);
е) рабочее платье моряков (роба);
ж) обитатель морских глубин, имеющий клешни (краб);
з) головной убор матроса (бескозырка);

В этом конкурсе оценивают быстроту выполнения заданий.

2 ЗАДАНИЕ. Капитанам предстоит из бумаги сделать кораблики - кто быстрее и лучше. Пока выполняется задание, ведущий читает свод морских законов, которым мы следуем в игре.

1. Сам утопай, а друга спасай.
2. Помни, только смелым покоряются моря.
3. Скуку за борт.
4. Улыбка - флаг корабля, а здоровый смех - настроение экипажа.
5. Никогда не хмуриться.
6. Крепи дружбу морским узлом.

Жюри оценивает сделанный кораблик.

3 ЗАДАНИЕ. КОНКУРС сигнальщиков (без помощи голоса, только мимикой и жестами) сигнальщики должны передать своим командам шифровки:

а) 7 футов под килем,
б) Попутного ветра и т.д.

4 ЗАДАНИЕ. КОНКУРС лоцманов. Для того, чтобы корабль правильно следовал своим курсом, лоцманы должны хорошо потрудиться. Им предлагается провести корабль по сложному фарватеру с завязанными глазами. Для этого надо пройти между 8 кеглями, не сбить их и не посадить корабль на мель.

5 ЗАДАНИЕ. КОНКУРС болельщиков. Приглашаются на сцену по 2 болельщика от каждой команды. Их задача - шагать по сцене и на каждый шаг называть моря. Получит звездочку та команда, чей болельщик назовет больше морей.

Ведущий: Ребята, вы знаете, конечно, что когда вы сыты, настрое- ние лучше и работа идет веселее.

Здравствуй, милая картошка,
Низко бьем тебе челом!
Даже дальняя дорожка
Нам с тобою нипочем!

Вряд ли найдется человек, который не любил бы картошку. Редкое блюдо обходится без этого замечательного продукта. Вы, наверно, догадались, что сейчас начнется конкурс поваров. От его искусства зависит настроение команды. Пожалуйста, повара, пройдите к этим столикам и послушайте задание.

6 ЗАДАНИЕ. КОНКУРС поваров. Вы должны быстро и качественно очистить эти картофелины, чтобы было меньше кожуры, а затем красиво нарезать кубиками. (Музыкальная пауза. Конкурс оценивается.) Спасибо поварам!

7 ЗАДАНИЕ. Поели - теперь все матросы собрались в кубрике, чтобы попеть. Песенный аукцион. Тема: море. Команды должны спеть хотя бы одну строчку из песен. Побеждает та команда, которая вспомнит больше песен о море.

8 ЗАДАНИЕ. КОНКУРС врачей. Перевязать голову члену экипажа. Побеждает тот, кто быстрее и качественнее справиться с этим заданием.

9 ЗАДАНИЕ. Вы, ребята, умеете быстро строиться, дружно и четко выполнять команды. А хорошо ли вы знаете морской язык? Этот конкурс для болельщиков обеих команд. Я буду предлагать вам названия, а вы должны будете перевести его на морской язык.
(Ведущий поочередно обращается к болельщикам обеих команд):

- 1) Комната - каюта,
2) Кухня - камбуз,
3) Лестница - трап,
4) Передняя часть корабля (нос) - бак,
5) Задняя (корма) - ют,
6) Столовая - кают-компания,
7) Пол - палуба,
8) Окно - иллюминатор,
9) Повар - кок,
10) Веревка - канат.

10 ЗАДАНИЕ. Показ домашнего задания. Ребята должны составить рассказ, слова в котором начинались бы только о букв "М" и "С" и проинсценировать свой полученный рассказ.

11 ЗАДАНИЕ. "Аврал на корабле". Проводится морская комбинированная эстафета

1) Перетягивание каната
2) Метание в цель
3) Передача мячей
4) Эстафета с кеглями

(Подводятся итоги.)

Ведущий: Итак, наше путешествие подходит к концу, на горизонте показалась земля. И наш корабль вошел в бухту веселья и находчивости. Большое спасибо членам команд и болельщикам. Наше путешествие предлагаю закончить веселой песней. (Например, "Если с другом вышел в путь").

ПЯТЬ ФУТОВ ПОД КИЛЕМ

Спортивно-театрализованный праздник на воде

Перед началом звучит фонограмма песни из мультфильма "Катерок".
СИНЯЯ ВОДА
Сл. Ю. Энтина, муз. В. Шаинского

Синяя вода - поле без следа, без конца и края.
Синяя вода, ты спешишь куда, ты спешишь куда?
К морю синему, там, где волны сильные,
Там, где волны сильные плещутся всегда.

Припев: К морю синему поскорей неси меня,
Поскорей неси меня, синяя вода.

Синяя вода, облаков стада проплывают мимо...
Синяя вода, ты спешишь куда, ты спешишь куда?
Ивы клонятся, клонятся до пояса.
И звучит вполголоса песня ветерка.
Припев.
Под песню капитана Врунгеля на яхте "Беда" появляется капитан Христофор Бо-нифатьевич Врунгель- старый морской волк, с ним Лом- старший помощник.

ПЕСНЯ КАПИТАНА ВРУНГЕЛЯ
Сл. Е. Чеповецкого, муз. Г. Фиртича
(из мультфильма "Приключения капитана Врунгеля")

Известно: в мире нашем есть чудесные явленья,
В морях же их не перечесть, достойных удивленья.
Железный лом плывет, скользя, а рыба утопает...
Порой не верится, друзья, но все-таки бывает. } 2 раза

Не сохранит вода следы ни при какой погоде,
Моряк бывалый из воды всегда сухим выходит;
Внутри кита, где жить нельзя, упрямец выживает...
Порой не верится, друзья, но все-таки бывает. } 2 раза

Ведь от чудес никто из нас нигде не застрахован -
Я сам не раз на суше пас телят морской коровы;
Косяк русалок видел я, Экватор проплывая...
Порой не верится, друзья, но все-таки бывает. } 2 раза

Есть в мире много разных стран, где якоря бросал я.
Друзья, я - Врунгель, капитан, и этим все сказал я.
Мне в правде отказать нельзя, и это каждый знает...
Порой не верится, друзья, но все-таки бывает. } 2 раза

Врунгель: Здравия желаю! Я - старый морской волк - капитан Христофор Бо-нифатьевич Врунгель, а это мой старший помощник Лом. Мы бросаем свой якорь здесь, ведь это у вас праздник в честь Нептуна?!.
Ответы ребят.
Разбуженный голосами и услышав свое имя, появляется сам Нептун.

Нептун:
Я Нептун - морское чудо,
Мне подвластна вся вода,
Рыбы, ветры и суда.
Я - владыка морей и океанов,
Рек больших и речушек малых,
Всех болот, омутов и затонов,
Всех озер и прудов-водоемов.
Кто нарушил покой подвластного мне водяного царства? Кто встревожил мою мокрую душу? А ну-ка, слуги мои верные, успокойте своего владыку, развеселите ду-шу его влажную! (Садится на трон.)
Команда "Дельфины" исполняет танец на воде под песню.

ДЕЛЬФИНЫ
Сл. О. Анофриева, муз. М. Минкова
(из мультфильма "в порту")

Корабли в открытом море, как птицы на воле.
В неизвестные просторы уносят смелых волны.
И спешат они куда-то вслед за солнечным закатом,
И веселые дельфины провожают корабли.

Припев: А дельфины добрые, а дельфины мокрые
На тебя глядят умными глазами.
А дельфины скромные, а дельфины черные
Просят, чтобы им сказку рассказали.

Есть в лазурном океане таинственный остров,
Но найти его в тумане матросам так непросто.
Среди волн отыщет берег только тот, кто в сказку верит,
Только тот, кто сам умеет людям сказку рассказать.
Припев.

Ну а если капитан и матросы угрюмы,
Будет бурным океан и пустыми будут трюмы.
Ну а кто со сказкой дружен, тот вернется с полным грузом,
И веселые дельфины в порт проводят корабли.

Врунгель (поет Нептуну):
А дельфины добрые, а дельфины мокрые
На тебя глядят умными глазами.
А дельфины скромные, а дельфины черные
Просят, чтобы сказку рассказали.

Нептун: Сказки так сказки! (Ударяет трезубцем об пол.)
Под песню (исполняется только первый куплет) появляется Черепаха Тортила.в руке у нее ключик.

РОМАНС ЧЕРЕПАХИ ТОРТИЛЫ
Сл. Ю. Энтинв, муз. А. Рыбникова
(из телефильма "Приключения Буратино")
Затянулась бурой тиной гладь старинного пруда.
Ах, была, как Буратино, я когда-то молода.
Был беспечным и наивным черепахи юной взгляд.
Все вокруг казалось дивным триста лет тому назад.
Мне казалось - счастье рядом, только руку протяни.
Но осенним листопадом прошуршали лета дни.

Черепаха: Я вижу много друзей! Предлагаю вам принять участие в конкурсе "Зо-лотой ключик". Будьте веселыми, дерзкими, шумными!
В конкурсе "Золотой ключик" принимают участие все члены команд. Команды занимают свою водную дорожку бассейна. По команде "Старт!" участники должны проплыть расстояние от начала до конца бассейна и обратно. Чья команда первой закончит - той и достанется золотой ключик от Тортилы. Нептун снова ударяет трезубцем об пол. Появляется Старик с неводом.
Врунгель: Ребята, что это за герой и из какой он сказки?
Ребята: Это старик из сказки А.С. Пушкина "Сказка о рыбаке и рыбке".
Старик: Мой конкурс называется "Золотая рыбка".
Старик забрасывает невод столько раз, сколько команд участвуют (поочередно). За определенное время старик должен поймать неводом "рыб". Победителем является та команда, где поймано меньшее число участников. Непойманным "рыбкам" Врунгель предлагает исполнить танец на воде.
Врунгель:
Грациозно, плавно
Рыбки закружились,
А потом с волною
Весело резвились.
"Рыбки" танцуют под музыку "Золотые рыбки" из балета Р. Щедрина "Конек-Горбунок" (процммма "Музыка" Д.Б. Кабалевского).
Нептун в третий раз ударяет трезубцем. Появляется Емеля. На плече у него коромысло с двумя ведрами, в руке - третье ведро. Он ставит ведра на противоположную сторону от стар-товой линии команд и предлагает ребятам сыпать в игру-конкурс "По щучьему велению".
Каждой команде дается по одному маленькому ведру. Поочередно члены команды должны подплывать к большому ведру, маленьким зачерпывать воду и переливать ее в большое ведро. Победитель - команда, которая быстрее и больше наберет воды в большое ведро.
Нептун снова ударяет трезубцем. Появляется Дуремар - продавец пиявок из сказки А. Толстого "Золотой ключик, или Приключения Буратино". В руке у него сачок. Он поет песню о пиявочках (сл. Ю. Энтина).

О птичках поет птицелов,
О рыбках поет рыболов.
А я о пиявках пою.
За денежки их продаю:
Принимаются заявки на лечебные пиявки.
От бронхита, тонзиллита, от печенки, селезенки,
От полипа и от гриппа
Помогут вот эти козявочки -
Мои дорогие, мои дорогие,
Весьма дорогие пиявочки!
Дуремар предлагает провести конкурс "Сачок".
Каждой команде дается по одному сачку, а на ее водную дорожку выбрасывается 5-6 мячей. Побеждает тот, кто быстрее выловит все мячи.
А Нептун в пятый раз ударяет трезубцем. Появляется Волшебница с тюльпаном в руках.
Волшебница: Ребята, из какой я сказки?
Ребята: "Дюймовочка" Г.Х. Андерсена.
Волшебница: Мой конкурс называется "Дюймовочка и мотылек". Давайте поигра-ем!
Участники объединяются в пары внутри команды. Каждой команде выдается по одному надувному кругу. Один участник садится на круг, а другой должен провести его от старта до конца бассейна и обратно, передать круг следующей паре и т.д. Побеждает та команда, которая быстрее остальных справится с заданием.
Нептун снова ударяет трезубцем. Появляется лягушка со стрелой. Ребята узнают русскую народную сказку "Царевна-Лягушка". Лягушка предлагает ребятам конкурс "Бре-кс-ке".
Каждой команде дается одна пара ласт.
Задание: преодолеть расстояние (любым способом: бег, плавание) от начала бас-сейна до конца, вернуться на исходную позицию, передать ласты следующему члену команды и т.д. Побеждает та команда, игроки которой первыми справятся с заданием.

На протяжении всего праздника жюри фиксирует результаты конкурсов. Если по-бедителями окажутся две команды, то Нептун и Врунгель зададут им свои вопросы.
Нептун:
Сколько лет может прожить щука? (До трехсот)
Какой величины новорожденный щуренок? (Размером в полспички)
Как определить, сколько лет рыбе? (Можно узнать по чешуе, т. к. чешуйка рас-тет всю жизнь, нарастая колечками. Летом чешуйки широкие, зимой - узенькие)
Во сколько раз владения морской звезды больше суши? (В 2,5 раза)
Какая капуста растет на морских грядках? (Морская)
Продолжить поговорки:
Где щуки нет, там карась... (хозяин).
Какой рекой плыть, ту и воду... (пить).
Врунгель:
Кто такой боцман? (Старший матрос)
А что делает лоцман? (Человек, который проводит корабли в опасных, трудных местах)
Что означает "штиль"? (О баллов, полное безветрие)
А что такое киль? (Хребет корабля, к которому крепятся корабельные ребра. Ки-лем называют еще плавники, приделанные к корабельному брюху, служащие для улуч-шения мореходных качеств судна)
Что такое якорь?
Кстати, пора сниматься с якоря. Нас ждут другие интересные встречи. А мы жела-ем вам счастливой дороги и попутного ветра!
Нептун и Врунгель садятся на яхту "Беда" и покидают зал под песню.

КАТЕРОК
Сл. С. Козлова, муз. М. Минкова
{из мультфильма "В порту")

Пошумев моторами, выпустив дымок,
Через акваторию мчится катерок.
Через акваторию (3 раза) мчится катерок.

На волну взбирается, словно альпинист,
И с волны бросается головою вниз.
И с волны бросается (3 раза) головою вниз.

Словно в детском садике, он туда-сюда,
Плавно водит за руку мощные суда.
Плавно водит за руку (3 раза) мощные суда.

ФИГАРО, ФИГАРО, БРАВО, БРАВИССИМО!

Развлекательная программа конкурса парикмахеров

Удобно проводить между классами, отрядами летнего лагеря труда и отдыха и т.д.
Конкурс проводится в актовом зале. Витрины зала оформлены фотографиями - вырезками из газет и журналов с изображением разных причесок. Микрофонная стойка украшена разноцветными лентами. На сцене стоят столы и стулья по количеству ко-манд-участников. На столах - все необходимое для причесок и макияжа. В команде - парикмахеры, визажисты, обладательницы длинных волос. Конкурс оценивается жюри, в котором представители от всех команд, по установленным заранее критериям. Допус-тима помощь группы поддержки.
Звучит увертюра к опере Д. Россини "Севильский цирюльник". Ведущий приглашает зрителей, участников и жюри занять свои места.
Ведущий:
Собирайтесь, мастера и мастерицы,
Мастерством своим и делом похвалиться.
А народ честной, удалой, молодой
Пусть на вашу на работу подивится.

Первый конкурс (обязательная программа)
"Длинная коса - всему свету краса"
Конкурс проводится поэтапно, начинается с разминки. Во время разминки команды прово-дят расчесывание своих моделей - девочек с длинными волосами. Ведущий подсказывает уча-стникам и разъясняет зрителям, как правильно это сделать. Расчесывание проводится посте-пенно, от кончиков к корням. Если волосы густые, то расчесываются отдельными прядями, придерживая их у корней. Волосы нельзя дергать, рвать.
Задание первого этапа конкурса: заплести модели косу и украсить ее. Оценивается красота и длина косы - по одному баллу, максимальная оценка - два балла. Судейские оценки скла-дываются, выводится среднее арифметическое для каждого участника до сотых долей балла, тысячные доли отбрасываются.
Ведущий: Пока мастера заняты обязательной программой нашего конкурса, мы проведем состязание среди зрителей под названием "Короткий волос - длинный ум". Посмотрим, верна ли пословица.
На сцену приглашаются по два мальчика от группы поддержки команд - обладатели са-мых коротких волос. Ведущий поочередно задает участникам загадки. За каждый правильный ответ команде присуждается один балл, если участники не смогли ответить самостоятельно и до двух раз воспользовались помощью группы поддержки - 0,5 балла. Если команда не может отгадать, право на ответ переходит к следующей команде.
Душисто, моет чисто. (Мыло)
Продолжите название сказки: "Синяя..." (Борода)
Два конца, два кольца, Посредине гвоздик. (Ножницы)
У кого усы длиннее ног? (У таракана)
Какую копну нельзя перенести? (Копну волос)
Стоит костер, во все стороны востер. (Гребень)
Того, кто бороду бреет, зовут ... (Брадобреем)
Малые барашки по полю полегли.
Барашки убежали, колечки потеряли. (Бигуди)
Жюри подводит итоги первого этапа обязательного конкурса и конкурса зрителей, ведущий записывает результаты на табло.
Второй этап обязательной программы
"А сама-то величава, выступает, будто пава"
Конкурс моделей: движение под музыку, показ косы. Оценка каждого критерия по соот-ветствию движения модели предложенной музыке (плавность, чувство ритма и т.д.), экспрес-сивность показа. Максимальная оценка - два балла. За погрешности в показе допустимо сня-тие до 0,5 балла за каждый критерий. Каждому участнику выносится среднеарифметическая оценка до сотых балла.
Второй конкурс (произвольная программа)
"Свет мой, зеркальце, скажи"
Конкурс проводится в три этапа. Предварительный этап: моделирование оригинальной прически, наложение макияжа.
В то время, когда команды готовят модели к показу, ведущий проводит краткую беседу со зрителями.
Предлагаемый вариант:
История причесок не до конца изучена. Связана она с глубокой древностью. Об этом говорят, например, археологические находки. По золотому гребню из раскопок скифских курганов (IV век до нашей эры) можно судить о том, что женщины древности стремились ухаживать за волосами, как и наши современницы. Серебряный ободок с головы вельможи, найденный в захоронении на территории Древней Руси, дает пред-ставление о том, что и мужчины следили за прической. Видимо, у них были проблемы со стрижкой. Но ободок, кстати, называемый гривной, придерживал челку, чтобы не мешала видеть. В эпоху, когда Киев был столицей Древнерусского государства, вос-точные славянки любили украшать себя множеством драгоценностей. Самыми попу-лярными украшениями были височные кольца. Литые серебряные височные кольца вплетались в женскую прическу у висков или подвешивались к головным уборам, их носили по одной или по нескольку пар сразу. У каждого восточнославянского племени, вошедшего в состав Киевского государства, был свой особый тип височных колец, не-похожий на такие же украшения соседей. Женщины племени северян, например, носи-ли изящную разновидность колец, напоминающую завиток или сплющенную спираль. Радимичам больше нравились височные кольца, у которых от дужки расходилось семь лучей, заканчивавшихся каплевидными утолщениями. На височных кольцах вятичей, которые были одними из самых декоративных, вместо лучей было семь лопастей.
Историю причесок дополняют скульпторы. Вот древнегреческая статуя Венеры Милосской (II век до нашей эры). Изящество форм. И прическа на зависть. По сохра-нившимся скульптурным портретам видно, что многие древнеримские императоры - Цезарь, Август, Тиберий, Веспасиан, Траян - тяготели к простым,

аккуратным при-ческам, придававшим их облику мужественность, силу и ум. Согласитесь, что "ирокез" на голове современного панка говорит о каких-то других качествах.
До изобретения фотографии только художники могли донести до наших дней раз-нообразие причесок минувшего времени. Заказать портрет всегда было дорогим удо-вольствием, доступным только знатным или богатым людям. Не сбрасывайте со счетов естественное желание людей быть запечатленными во всей красе, с самой модной при-ческой. Поэтому мы с вами улыбнемся, глядя на портрет испанской королевы Мариан-ны Австрийской, созданный великим художником Диего Веласкесом в XVII веке. Вы-сокомерная, скучающая дама, рожденная для царствования, с пышной вычурной при-ческой, украшенной цветами и перьями. Не напоминает ли она вам куклу Барби?
Мимо искусства прически не прошли литература и музыка. Их стараниями на ру-беже XVIII-XIX веков был создан образ самого знаменитого с тех пор парикмахера по имени Фигаро. Французский драматург Пьер Огюстен Бомарше написал в 1773 году комедию "Севильский цирюльник", а в 1781 году - "Безумный день, или Женитьба Фигаро". Слово "цирюльник" не требует перевода, раньше так называли парикмахеров. В белорусском языке оно и сейчас является общепринятым. Герой комедии - полный энергии и ума цирюльник Фигаро, слуга богатого графа Альмавивы. По ходу действия пьесы ловкий и предприимчивый Фигаро в одном случае помогает графу в его любов-ных похождениях, во втором случае отстаивает перед Альмавивой свое право на лю-бовь и, конечно, торжествует победу. Комедии Бомарше послужили основой опер. В 1786 году великий австрийский композитор Вольфганг Амадей Моцарт написал оперу "Свадьба Фигаро", а в 1816 году итальянец Джоаккино Россини создал оперу "Севиль-ский цирюльник". Почему севильский? Действие происходит в испанском городе Се-вилья. Между прочим, этому городу повезло на знаменитых оперных персонажей. По сюжету оперы французского композитора Жоржа Визе "Кармен" ее главная героиня работала здесь на табачной фабрике, и здесь же выступал на арене бесстрашный тореа-дор Эскамильо. Помните: "Тореадор, смелее в бой! Тореадор, тореадор..."?
Но вернемся к нашему Фигаро. Вспомните мелодию, которая открывала наш кон-курс (звучит увертюра к "Севильскому цирюльнику" Д. Россини). Вот такой музыкой Россини вводит слушателей оперы в обстановку забавных приключений. Изящные ме-лодии, стремительная ритмика полны огня, кипения жизненных сил. А вот и сам Фига-ро (звучит каватина Фигаро "Место! Раздайся шире народ!" из "Севильского цирюль-ника"). Энергичным, темпераментным и веселым увидел своего главного героя и Мо-царт (звучит ария Фигаро "Мальчик резвый" из "Свадьбы Фигаро"). Конечно, такая прекрасная музыка послужила тому, что Фигаро стал всеобщим любимцем во всех странах, а парикмахеры всего мира гордятся этим.
Далее продолжается собственно конкурс.
Первый этап: модели поочередно представляют свои прически, дают им оригинальные названия и проводят показ по тем же правилам, что и при обязательном конкурсе. Дополни-тельная оценка до одного балла ставится, если название прически оригинально и оно соответ-ствует созданному образу. Максимальная оценка - четыре балла.
Второй этап произвольной программы. Ставится отдельная оценка визажистам команд за создание макияжа, соответствующего образу модели. Максимальная оценка - два балла. Штрафуются несоответствие макияжа образу, технические погрешности, проявления безвкуси-цы.
Жюри суммирует количество баллов для каждой команды, определяет победителей: лучшую команду, лучшего парикмахера, визажиста, модель. Ведущий торжественно награждает победителей

Оформляем отрядный уголок

ЧТО ТАКОЕ ОТРЯДНЫЙ УГОЛОК?

Много изменилось в жизни детей в лагере, но дети есть дети. Их по-прежнему интересуют успехи своего отряда, результаты спортивных и творческих мероприятий, любят они прочитать остроумные советы от воспитателей, сравнить оценки за чистоту в своей палате, узнать, какой сегодня день недели и прогноз погоды, кто из отряда и в чем сумел за прошедший день отличиться и что интересного будет в жизни отряда в ближайшем будущем. Об этом и многом другом ребятам рассказывает отрядный уголок. Его иногда называют и ежедневник, и информационник. Но смысл один — он отражает деятельность отряда и его участие в жизни лагеря.

Отрядный уголок призван: развивать активность ребят, разносторонне расширять знания, помогать в воспитании хорошего вкуса, учить культуре оформления, пробуждать интерес к жизни своего коллектива.

Отрядный уголок — это место, где постоянно работает отряд и стенд, отражающий жизнь отряда. Здесь постоянно представлены успехи и победы отряда, их фантазии, изобретательность, мастерство, это своеобразная газета, причем постоянно действующая, живая, творческая.

Отрядный уголок — это творчество Ваше и детей, но

тем не менее, хотим дать некоторые советы, которые Вам помогут:

а) Уголок должен быть «говорящим», т.е. содержание и его рубрики должны меняться.

б) Уголок должен отражать различные стороны жизни отряда (самообслуживание, спорт, участие в лагерной жизни, награды, дни рождения, перспективы).

в) В оформлении уголка и обновлении содержания

рубрик должны принимать участие дети. В работе над уголком можно выделить три периода:

заезд ребят в лагерь в оргпериод;

основной период;

заключительный период смены.

К заезду новых ребят в уголке снимаются все рубрики. И оформляются новые временные рубрики (необходимые только для оргпериода):

а) «Это наш лагерь» (краткие данные о лагере);

б) поздравление с приездом;

в) законы лагеря;

г) адрес лагеря;

. д) наказ ребят прошлой смены;

е) первые песни, лагерная песня;

ж) план на день и другие рубрики на усмотрение воспитателя.

В оргпериод можно провести конкурс на лучшее оформление уголка. Творческая группа отбирает лучшие предложения, обсуждают и делают макет уголка в соответствии с новым названием и девизом, раскрывая идею содержания названия своего отряда.

В основной период смены отражается ежедневная деятельность отряда:

• соревнования,

• подготовка к отрядным и дружинным делам, праздникам,

• участие в творческих конкурсах, смотрах.

• подготовка к дежурству отряда, дежурство отряда,

• жизнь отряда

• поощрение детей.

В заключительный период смены может быть представлена рубрика «Как мы жили» с фотографиями или же

мысли ребят о прожитых днях. Многие Воспитатели закрепляют рядом с отрядным уголком лист ватмана с надписью «А напоследок я скажу.»», а дети пишут на прощание друг другу и лагерю пожелания.

ВОЗМОЖНЫЕ РУБРИКИ ДЛЯ ОТРЯДНОГО УГОЛКА

Календарь

План на смену (План-сетка, Дрова для костра — наши дела. Еще не вечер. Ни дня без прикола. Веселыми тропинками лета, Наша стратегия, Завтречко и тд.).

Сегодня (Начни день со Sprite, Сегодня у нашего костра. Скучен день до вечера, коли делать нечего, А у нас сегодня.... New Da, Сегоднячко).

Поздравляем (Гип-гип-ура!!!. Маэстро, музыка! Целуем в щечку.

Спорт (От старта до финиша. Точно в кольцо. Наша стометровка, Назло рекордам, Физподготовка).

Режим дня

Список отряда (Знакомьтесь, это мы; Наша тусовка;

Ба, знакомые все лица).

За бугром (В других отрадах. За горами, за долами, А в это время у соседей).

Наша песня (А мы поем..., А ну-ка песню нам пропой, веселый ветер. Музыкальный граммофон).

Наш адрес (Где нас найти. Приезжайте в гости к нам).

Наши достижения (Страна должна знать своих героев, Наши взлеты и залеты).

Добьемся.

Всякая всячина (А вы знаете, что. Всяко разно...).

Очень Важная Информация {Новости, Скоро в отряде, Что пишут в газетах).

А вы слышали, что... (Словно мухи тут и там, ходят слухи по углам, о том что...) — Наше настроение.

Книга жалоб и предложений (Бочка жалоб и предложений, Озеро доверия. Отрядная почта).

Киношка. (Сегодня на экране вы увидите, что никогда не видели...)

Законы отряда. (Это должен каждый знать обязательно на «пять»).

ЗАКОНЫ ОТРЯДА

У каждого отрада должны быть свои традиции. Здесь мы объединили самые популярные и веселые законы некоторых отрядов. Надеемся, что у Вашего отрада появятся новые законы. Если нет, предлагает воспользоваться эти. Ребятам они очень нравятся. .

1. _____.

2. _____.

3. Воспитателей при подъеме не будить, при пожаре выносить первыми

4. За двумя воспитателями погонишься — ни одного не поймаешь.

5. Поспешишь. — весь отрад насмешишь.

6. Если выходишь за территорию лагеря без воспитателей, захвати с собой чемодан.

7. Воспитатель — всему голова.

8. Увидел, услышал — запомни, доложишь!

9. Зовут, есть — иди, не зовут — попроси, это не стыдно.

10. Хочешь, есть — умей вертеться.

11. Съел сам — помоги другому.

12. Если ты не получил 5-е питание, значит, тебя посетила птица Обломинго.

13. Проверяй пятое питание, не вставая с постели.

14. После команды «Отбой» наступает темное время суток.

15. Не храпеть!

16. С утра до вечера с вами воспитатели, а ночью вами занимается КАРИЕС? ,

17. Не думай о секундах с высока, заходя в душ...

18. Если в душе внезапно выключили свет, значит нужно быстро выходить.

19 Ваш чемодан украли! Надо было ставить сигнализацию «Clifford».

20. No smoking!

В СМЕННУЮ РУБРИКУ «ПОЗДРАВЛЯЕМ!»

Оказывается, поздравлять ребят можно не только с днем рождения или с победой в соревнованиях, но и ...

всех нас с тем, что мы вообще сегодня проснулись!

всех вас с тем, что Воспитатели сегодня выспались (используйте свой шанс);

с первым днем лета;

всех-всех-всех с хорошо прожитой неделей в лагере!

всех тех, к кому погода была с утра благосклонна и позволила не посетить столь любимое всеми общелагерное мероприятие, именуемое ЗАРЯДКОЙ!

с первым дождем в лагере!

всех нас любимых!

всех нас с хорошим настроением воспитателей!

всех с полным последним днем смены!

всех с последним воскресеньем смены!

всех с родительским днем!

любителей понырять и поплавать с открытием купального сезона в «Звёздочке»!

всех-всех-всех с утренним ливнем и днем Нептуна!

всех любителей поесть с последним полдником, ужином и пятым питанием!

всех посетителей кружков творчества с их закрытием в смене!

всех нас со спокойно проведенной ночью!

всех, кого намазали (не намазали)!

всех девчонок, кого пригласили на медленный танец, всех мальчишек, кто решился пригласить этих самых девчонок на медленный танец, всех остальных мальчишек и девчонок, которые не танцевали медленный танец, а только смотрели, смотрели, смотрели...

В РУБРИКУ «ВРЕМЯ»

Эту рубрику многие Воспитатели помещают под календарем, который также есть в отрядном уголке. И в зависимости от того, что написано в плане на день, какая сегодня погода и какое у отряда настроение, воспитатели и ребята придумывают, какое же время настало:

собирать шишки;

убирать палаты;

пылесосить пустыню;

убирать территорию;

делать ноги;

дежурить в столовой;

считать деньги;

сматывать удочки;

сушить сухари;

собирать потерянные вещи;

срывать цветы удовольствия;

ловить момент;

играть на дудке;

сверять часы;

пухнуть с голоду;

давать обещания;

сушить весла;

одевать носки.

СТИХОТВОРНЫЙ РЕЖИМ ДНЯ

Вот таким может быть режим дня для малышей, а старшие отряды пусть попробуют придумать его сами.

9:00 Утро. Солнышко встает — спать ребятам не дает.

9:10. Чтобы быть весь день в порядке, надо сделать нам зарядку.

9:30. Умываться, одеваться, на линейку собираться.

9:45 Горн зовет, пора-пора на линейку, детвора.

10:00 Каша, чай, кусочек сыра — вкусно, сыто и красиво. (Что ты ходишь такой грустный? Ждешь в столовой завтрак вкусный?)

10.30 Надо в порядок все привести, в палате убрать и пол подмести.

11.00 – 13.00. Лишь заслышим зов игры, быстро на улицу выбежим мы. Ждет нас здесь много забав интересных, соревнований, прогулок чудесных. Лучше отряда нет места на свете — знают Воспитатели. Знают все дети. И если ты час посвятишь, сей отряду, будет всем весело. Будут все рады.

13.00 Нас столовая зовет, суп отличный и компот.

14.00-16.00. К нам приходит тишина. Отдыхает детвора.

16.30Вот уже в который раз повара встречают нас.

18.00 Кто-то любит танцевать, кто-то петь и рисовать, только бездельники час этот маются, а все ребята в кружке занимаются..Если не поленимся сейчас, будет вечер лучше всех у нас. Вместе с отрядом сил не жалей: пой, танцуй, рисуй и клей.

19.00 Ужина время настало и вот — отряд за отрядом к столовой идет.

20.30 Вечером фильм иль дискотека или какая другая потеха, может быть конкурс. А может игра станет сюрпризом для вас, детвора.

2300. За день мы устали очень, скажем всем: «Спокойной ночи!»

Зайкина избушка

Жили-были лиса да заяц. Решили они переехать жить в деревню. Лиса построила себе домик ледяной китайский, а заяц лубяной русский, позвал евреев для евро-ремонта. Вот лиса и дразнит зайца, у меня домик светлый, дешевый, а у тебя темный дорогой.

Пришло лето, у лисы домик растаял. Лиса просится к зайцу. - Пусти меня заюшка на крылечко.

- Нет, не пущу, ты дразнила меня.

Заплакала лиса, сжалился заяц пустил лису.

На следующий день проситься лиса.

- Пусти меня обои твои посмотреть.

- Нет, ты дразнила мои обои.

Заплакала лиса еще громче, сжалился заяц и пустил лису.

На третий день лиса опять приходит и говорит:

- Пусти меня к себе пожить.

- Нет, ты дразнила мой домик, не пущу.

Заплакала лиса пуще прежнего, заяц и растаял, пустил лису.

Прошло время, лиса давай гнать зайца из дома.

- Ступай вон, косой! Не хочу с тобой жить! Так и выгнала.

Сидит заяц и плачет, мимо идет сантехник из жэка спрашивает у зайца:

- О чем, заинька плачешь?

- Как же мне не плакать, пустил к себе лису в домик, а она меня выгнала.

- Помогу тебе заяц, выгоню лису. Пойдем к твоему дому.

- Ступай лиса вон, а то я тебе воду отключу.

А лиса с дивана:

- Как выпрыгну, как выскочу. Пойдут клочки по закоулочкам.

Испугался сантехник и убежал в санаторий.

Сидит заяц пригорюнился. Мимо шел мэр деревни.

- Что грустишь, косой?

- Да вот, пустил лису к себе в домик, а она меня выгнала.

- Помогу тебе, заяц, где твой дом?

Подходят к дому.

- Выходи, лиса. А не то отключу тебе свет и газ!

А лиса лежа на диване:

- Как выпрыгну, как выскочу. Пойдут клочки по закоулочкам.

Испугался мэр и убежал к себе в мэрию.

Завыл заяц волком, что за несправедливость.

Тут делал обход участка участковый Потапов и спрашивает зайца:

- Что заяц воешь волком?

- Да вот, пустил лису к себе, а она меня и выгнала.

- Пойдем заяц, помогу тебе.

Подходят к дому. Потапов говорит:

- Выходи лиса, ст. КОАП РСФСР незаконный захват жилища (срок).

А лиса:

- Как выпрыгну, как выскочу. Пойдут клочки по закоулочкам.

А милиционер не испугался и продолжает:

- ст. 47 УК РФ, угроза убийства (срок 10 лет).

Ст.202 УК РФ нападение на сотрудника милиции при исполнении (срок 15 лет). Санкции указаны в кодексах КОАП И УК РФ.

Испугалась лиса:

- Иду, иду шубку надену.

Вышла лиса, повязал её Потапов.

(выходят все участники сказки)

Мораль: Самовольное, без ведома воспитателя переселение из палаты в палату, с койки на койку преследуются по всей строгости законов нашего лагеря.

ИГРЫ НА СПЛОЧЕНИЕ КОЛЛЕКТИВА

Конкурсная программа «МИКСЕР»

ПОСЧИТАЙ. Командам выдается комплект небольших карточек с написанными на них цифрами. Задача — найти сумму всех чисел и назвать результат. Выигрывает более точная команда.

ЧТО ТАКОЕ? Командам раздаются карточки с названиями 3—4-х предметов. Задача для каждой команды:

после краткого обсуждения задать присутствующим вопрос о предмете, не называя его, так чтобы все остальные дали ответ. Например, что это такое?

• Удобное сиденье с подставками для рук? (Кресло.)

• Жидкость, предназначенная для соединения деталей? (Клей.)

• Молоко, телефон, дождь.

• Хлеб, ножницы, луна.

• Жираф, ложка, снег.

• Машина, ночь, сахар.

ПОКАЖИ. Необходимо изобразить, используя всех участников команды:

• оркестр, электричку, сороконожку, зоопарк, телевизор, телефон;

• болельщиков, команда которых проигрывает, зрителей, смотрящих крутой боевик, людей в очереди за колбасой, пациентов из палаты перед операцией;

• крутых зайцев, диких поросят, одиноких волков, сумасшедших куриц;

• Пизанскую башню. Китайскую стену. Кремль, мост над Темзой;

• букву «А», «К», «Ш», «Р», «Ю»;

• картину «Медведи в сосновом бору», «Бурлаки на Волге», «Иван Грозный убивает своего сына» и т.п.

РУССКИЕ ПИСАТЕЛИ И ПОЭТЫ. На листах бумаги команды в течение 2—3 минут записывает имена русских писателей и поэтов. Затем листы сверяются методом исключения. Выигрывают те, у кого фамилий останется больше.

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

ВЕСЕЛЫЙ СЧЕТ. Для проведения этого конкурса заранее заготавливается комплект карточек с цифрами от О до 9 на каждую команду. Команды выстраиваются в шеренгу напротив ведущего, перед которым стоят по два

стула. Каждый игрок получает карточку с одной из цифр. После того, как ведущий для команд зачитает пример, игроки с цифрами, составляющими результат» выбегают к ведущему и садятся на стулья так, чтобы можно было прочитать ответ. Допустим, это был пример: 32 +4. На стулья рядом с ведущим должны сесть ребята, у которых в руках карточки с цифрами 3 и 6, так как сумма 32 и 4 равна 36. Команда, у которой получилось сделать это быстро и правильно, зарабатывает очко. Счет идет до пяти очков.

КТО БЫСТРЕЕ? Команда выполняет задания быстро и четко.

1-й вариант. Постройте, используя всех игроков команды:

квадрат;

треугольник;

круг;

ромб;

угол;

букву;

птичий косяк.

2-й вариант. Построиться в шеренгу по:

• росту;

• цвету волос;

• алфавиту имен;

• размеру ноги.

СЮЖЕТНО-РОЛЕВАЯ ИГРА «ВЫБОРЫ ПРЕЗИДЕНТА»

Большую часть времени дети в детских оздоровительных лагерях будут играть. Игра присутствует на всех возрастных этапах. Тренинг — это форма игры. Проблема в том, что не каждый может увидеть то, что выдает игра.

Воспитатель может грамотно использовать такую форму игры в своих целях. Большой проблемой встанут для воспитателя первые 3—4 дня смены: нужно сделать уголок отряда, подготовить защиту отрада, сформировать отрад для работы в смене. И, конечно же, воспитателю нужно быстро увидеть каждого ребенка для индивидуальной работы с каждым. Естественно, здесь не обойтись без знания психологии.

Предлагаемый ниже сценарий игры позволит воспитателю быстро и качественно решить множество вопросов оргпериода смены. Сюжетно-ролевая игра «Выборы президента» была разработана нами в 1995 году на основе психологического тренинга, предложенного психологом. Мероприятие проводилось в старших отрядах (возраст 11-14 лет).

1. Объяснение цели и правил проведения мероприятия детям

Цель — выбрать президента отрада, человека, который бы помогал воспитателем работать с отрядом, человека, организующего работу отрада.

«Сегодня мы собрались в этом зале, чтобы выбрать президента отрада (воспитатель объясняет функции и полномочия президента отрада. Функции и полномочия президента зависят от специфики лагеря). Президент отряда выбирается на 7 (10) дней, а затем происходят перевыборы. Кандидатом в президенты может стать любой из вас. Кандидат набирает себе кабинет советников и вместе они образуют партию или блок. Их может быть несколько. За определенный промежуток времени партии (блоки) придумывают себе название и

девиз, готовят программу и продумывают рекламную кампанию. Затем кандидаты со своими кабинетами представляют свои программы отряду — проводится пресс-конференция, во время которой незадействованная часть отрада представляет собой избирком. и избирателей. После представления программ партии получают право проводить рекламную компанию, цель которой — завоевать симпатии избирателей и собрать большее количество подписей в поддержку кандидата на пост президента отрада. Вечером избирком проводит выборы президента отряда.

Кто из вас хочет выдвинуть свою кандидатуру на пост президента отряда?»

2. Выдвижение кандидатов на пост президента отряда

Задания 2-го пункта:

1. Представление.

2. Блиц-опрос.

3. Танцы.

1) Задание для кандидатов: выступить с короткой, но оригинальной речью, в которой они сообщают свои биографические данные и описывают жизненный путь, словом, представляют себя (1 минута).

2) Далее. Избиратели должны знать об уровне компетенции своих кандидатов. Кандидатам предлагается блиц-опрос из некоторого количества экономических, политических, биологических и др. вопросов.

3) Актерские данные будущего президента, способность работать на большие аудитории тоже имеют немаловажное значение. Кандидатам предлагается станцевать как: больная обезьяна, пьяный пингвин, влюбленный осел, объевшийся медведь и т.д.

Последние 2 пункта могут отсутствовать или же быть изменены, но их главная цель — показать избирателям, что из себя представляют кандидаты.

3. Кандидаты набирают себе кабинет (по очереди, кто сколько хочет)

1) Создавшийся кабинет во главе с кандидатом должен в течение 5 минут придумать доклад на следующие темы:

«Гусь свинье не товарищ». «Баба с возу, кобыле легче» «Рожденный ползать летать на может». «Деньги не пахнут». «Бедность не порок» и т.д.

2) Кандидатам предлагается следующая ситуация:

Отрад, проснувшись утром, не находит воспитателей. Они заболели, уехали, убежали... Как действовал бы президент отряда, чем занимался бы его кабинет и как была бы организована работа отрада в этот день?

Разрешается совещание кабинета в течение 1 минуты. -3) ИЗБИРКОМ. Перед тем, как задания получат кабинеты и кандидаты, воспитатель должен выбрать (еще лучше, если это сделает кто-то из сидящих в избирателях, он будет главой избиркома) 4—б человек в избирком. Его функция — следить за действиями партий, обеспечивать им нормальную работу. Избирком проводит голосование, подсчитывая голоса и вывешивая результаты голосования (под руководством воспитателя).

4. Работа кандидата и кабинета по образованию партии

1) Кабинет во главе с кандидатом удаляется на 20 минут, чтобы составить программу действий партии на определенный срок (7-10 дней), придумать название, символ, девиз партии (техническое оснащение

обеспечивает Избирком и Воспитатели). В программу партия должна включить мероприятия, которые она могла бы сделать для отряда и в чем могла бы помочь лагерю.

2) Партией составляется рекламный щит с коротким, ясным изречением в пользу кандидата. Программа пишется на большом листе (ватмане). Избиратели продумывают вопросы каждому кандидату для пресс-конференции.

3) Пока партии работают, оставшиеся зрители-избиратели превращаются в представителей прессы и все вместе придумывают вопросы к кандидатам и партиям, чтобы задать их на пресс-конференции.

5. Предвыборная компания + пресс-конференция

Каждая партия по очереди зачитывает свои программы. Потом она представляет свой рекламный щит. С этим рекламным щитом каждая партия до вечера может ходить и собирать подписи в поддержку кандидата. Затем подписи представляются в Избирком перед голосованием. Программы на больших листах вывешиваются в холле. А партия может заниматься агитационной деятельностью (деятельность оговаривается с избиркомом, указывается, что можно и что нельзя). На пресс-конференции кандидат и члены партии отвечают на вопросы журналистов (журналистами могут быть все ребята отрада). Назначается время выборов, оговаривается форма и правила их проведения (выступление главы Избиркома).

6. Выборы

По требованию Избиркома предвыборная агитация заканчивается за 30—60 минут до выборов. Собираются листы с подписями. Избирком готовит во время агитации урну и бюллетени.

7. Вскрытие урны и вынесение решения. Подведение итогов

Избирком и воспитатель вскрывает урны, подсчитываются голоса, выносится решение. Готовится отчет о проделанной работе (воспитатель рассказывает всему отраду). Отрад поздравляет выбранного президента, и оглашаются права и обязанности президента отряда. Президент дает клятву отряду. Назначается срок перевыборов

А У НАС В ОТРЯДЕ

.. Названия отрядов и девизы

Название отряда и девиза должны:

соответствовать возрасту детей;

быть содержательными;

быть удобно произносимыми;

не нарушать традиций лагеря, если они есть; отражать общие интересы детей отряда, их общую особенность или их стремления.

ВАРИАНТЫ НАЗВАНИЙ ДЛЯ МЛАДШИХ ОТРЯДОВ

«Лунатики» — Ходим ночью, ходим, днем, никогда не устаем.

«Светлячок» — Хоть свет наш слаб и мы малы, но мы дружны и тем сильны.

«Черепашки» — Тише едешь ~ дальше будешь.

«Винни-Пух» — Хоть ты лопни, хоть ты тресни, Винни-пух на первом месте.

«Улыбка» — Жить без улыбки — просто ошибка, всюду улыбки — повсюду добро.

«Утята» — Кря! Кря? Кря! Не крякай зря.

«Капитошка» — Дождик каплет по дорогам, но совсем не скучно нам. Мы играем и поем, очень весело живем.

«Одуванчик» — Держаться вместе, чтоб не сдуло.

«Радуга» — Мы, как радуги цвета, неразлучны никогда.

«Апельсин» '. Словно дольки апельсина, мы дружны и неделимы!

«Звоночек» — Звеним, звеним мы целый день, звонить, однако, нам не лень.

«Робинзон» — Не нужны нам няни. Мы — островитяне.

«Искрята» — Мы веселые ребята, потому что мы — Искрята!

«Друг», «Бременские музыканты», «Неунывайки», «Карапузы», «Тигры», «Неунывайки», «38 попугаев», «Братцы кролики

ВАРИАНТЫ НАЗВАНИЙ ДЛЯ СРЕДНИХ ОТРЯДОВ

«Дельфин» — Дельфин всегда плывет вперед и никогда не отстает.

«Спасатели» — Чип и Дейл спешат на помощь, но и мы не отстаем.

«Дружный» — Не ныть, не плакать по углам, беду и радость — пополам.

«Витамин» — Витамин — это сила, это бодрость, это жизнь.

«Неугомон» — Скуку, лень из сердца вон — наш отряд «Неугомон».

«Прометен» — Зажги огонь в сердцах людей, как это сделал Прометей.

«Алые паруса» — Ветер дует в паруса , юность верит а чудеса.

«НЛО» — По всем галактикам летать, друзей в беде не оставлять.

«Оба-На» — Мы не панки, не шпана, мы ребята Оба-На.

«Экипаж» — Экипажа лучше нас нет в лагере сейчас!

«Высшая лига» — А девиз наш таков — больше дела, меньше слов!

«Кроссворд» — Если хочешь нас узнать, то попробуй разгадать!

«Бумеранг» — Пущен верной рукой.

«Семейка» — Мы семейка проста класс — все в семье у нас атас!

«Ребятишки»

Раз, два, три, четыре —

все ребятишки живут в мире! Пять, шесть — каждый хочет есть!

Семь, восемь — все значки крутые носим! Девять, десять — все ребятишки №

живут вместе?

«ГТО» — Готов к творческому отдыху.

«Охотники за удачей» — Нам нужна всегда удача, только так, а не иначе!

«Баламуты», «Динамит».

ВАРИАНТЫ НАЗВАНИЙ ДЛЯ СТАРШИХ ОТРЯДОВ

«ФИФ» — «физкультурные, инициативные, фантазеры. Это правда, а не миф — никого нет лучше ФИФ».

«Оба-на!» — «Оба-на!» — это чудо, «Оба-на!» — это класс, мы живем совсем не худо, вы соскучитесь без нас».

«Бархан» — Движение — это мы.

«РМИД» — Республика мальчишек и девчонок сильнее всех содружеств на Земле.

«Коммерсанты» — Мы коммерсанты рыночного века, в наших руках судьба человека.

«Россияне» — За Россию, за народ, за человечество вперед.

«БЭМС» — Боевые, Энергичные, Молодые, Симпатичные.

«СЛОН» — Самый Лучший Отрад — Наш!

«Искра» — Из искры возгорится пламя!

«БЭП» — (Большой Энергетический Потенциал) Больше энергии, больше движений!

«Феникс» — Гореть и других зажигать.

«Лидер» — Если быть, то быть лучшими!

«Мы» — Когда мы едины — мы непобедимы!

«Стиль» — Выбери свой стиль

«Sprite» — Не дай себе засохнуть!

«Новое поколение» Не доволен — возражай, возражаешь — предлагай, предлагаешь — делай, берись за дело смело!

«Акционерное общество — 2 корпус».

«Philips» — Изменим себя к лучшему.

«Женский батальон" — Наши мужики всем мужикам — мужики.

«Maximum» — Сто процентов хорошего поведения.

«ООН» — Отряд Особого Назначения.

«Скорая помощь», «Первая любовь», «Дамское хозяйство», «Могучая куча», «Кумир».

ИСКАТЕЛИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Театрализованное представление "Пираты 21 века".
Музыка(?) из пиратского фильма или вроде того. Нехитрый пиратский танец. Несколько слов о кровожадных и ужасных бармалеях, неизвестно как попавших на этот сказочный остров. Рассказывают о сокровищах, которые они закопали где-то здесь. Все пираты сматываются, случайно оставляя карты. После этого все отряды получают путевые листы. На каждой станции отряды получают следующий кусок карты, на котором обозначено место следующей станции, и так далее, всё ближе продвигаясь к сокровищам, и отправляются на розыски сокровищ пиратов.

Станция 1. "Врата счастья".
Отряд делится на 2 части по 12 человек и строится за 2мя чертами на расстоянии 5 метров от центра. В центре стоит? (его держат остальные участники команды) обруч. Участникам необходимо пролезть в обруч следующим образом: Один человек из правой команды бежит к обручу, пролезает в него, бежит к левой команде, хлопает по плечу другого участника, становится на его место. Тот участник, которого обдали, бежит к обручу, пролезает в него, бежит к левой команде, и т.д. Время останавливается, когда правая и левая команды поменяются местами. Ведущий записывает время в оценочный лист, и произносит загадку, в которой зашифровано место расположения следующей станции. Всё оставшееся время отряд отгадывает загадку. Ответ говорит ведущему, который подтверждает правильность или произносит правильный вариант, начисляя штрафные очки. Время нахождения на станции 5 мин. Ранее положенного времени отряд не уходит со станции.

Станция 2. "Кидалово".
На асфальте рисуется (мелом) пять кругов, диаметром 0.5, 1.0, 1.5, 2.0, 2.5м, расставляются цифры 10,8,6,4,2 , соответственно. Участники должны по очереди кидать груз?. Сумма всех бросков складывается. Ведущий записывает очки в оценочный лист, и произносит загадку, в которой зашифровано место расположения следующей станции. Всё оставшееся время отряд отгадывает загадку. Ответ говорит ведущему, который подтверждает правильность или произносит правильный вариант, начисляя штрафные очки. Время нахождения на станции 5 мин. Ранее положенного времени отряд не уходит со станции.
Станция 3. "Связист". Отв: Тихонов Максим
Отряду необходимо связать слова: сейф, яйцо, ложка, стакан, борщ, диван, ручка и т.д. в единый рассказ. При этом использовать как можно меньше других слов, предлогов. На составление 3 мин. Лишние слова считаются, и заносятся в оценочный лист. Ведущий произносит загадку, в которой зашифровано место расположения следующей станции. Всё оставшееся время отряд отгадывает загадку. Ответ говорит ведущему, который подтверждает правильность или произносит правильный вариант, начисляя штрафные очки. Время нахождения на станции 5 мин. Ранее положенного времени отряд не уходит со станции.

Станция 4. "Изложение".
В комнате сидит ведущий. 10 участников от отряда по очереди заходят в комнату. Ведущий зачитывает 1ому участнику текст. 1 участник запоминает текст. 2ой участник заходит в комнату, 1ый передаёт ему содержание текста, 2ой запоминает и передаёт дальше, 1ый молчит. После последнего участника, ведущий зачитывает оригинал текста и по количеству неточностей и полноте информации выставляет оценку (20-балльная система, 1ому отряду-10, остальные - лучше +, хуже -). Ведущий записывает очки в оценочный лист, и произносит загадку, в которой зашифровано место расположения следующей станции. Всё оставшееся время отряд отгадывает загадку. Ответ говорит ведущему, который подтверждает правильность или произносит правильный вариант, начисляя штрафные очки. Время нахождения на станции 5 мин. Ранее положенного времени отряд не уходит со станции.

Станция 5. "Пахучая азбука".
Из отряда выбирается 1 человек-нюхач, который подходит к ведущему, все остальные отворачиваются к столу. Ведущий подносит нюхачу вещества с запахами, тот определяет запах, произносит название, команда записывает первую букву названия запаха. После последнего запаха, у команды из букв должно получиться слово-отгадка, перенюхивать не дают. Команда называет слово, если не всё, то сколько букв отгадали, ведущий начисляет очки за угаданные буквы + бонус за угаданное слово. Ведущий записывает очки в оценочный лист и произносит загадку, в которой зашифровано место расположения следующей станции. Всё оставшееся время отряд отгадывает загадку. Ответ говорит ведущему, который подтверждает правильность или произносит правильный вариант, начисляя штрафные очки. Время нахождения на станции 5 мин. Ранее положенного времени отряд не уходит со станции.

Станция 6. "Счетовод".
Отряду необходимо назвать количество камней в банке. Участники по очереди называют числа, ведущий говорит меньше - больше. Очки считаются (20 - сколько человек неправильно угадали) . Ведущий записывает очки в оценочный лист и произносит загадку, в которой зашифровано место расположения следующей станции. Всё оставшееся время отряд отгадывает загадку. Ответ говорит ведущему, который подтверждает правильность или произносит правильный вариант, начисляя штрафные очки. Время нахождения на станции 5 мин. Ранее положенного времени отряд не уходит со станции.

Станция 7. "Загадки".
Отряду необходимо за 4 мин придумать загадку про своего вожатого. Оценивается: узнаваемость, отсутствие косвенных указателей (вожатый, член педотряда и т.п.). правдивость, оригинальность, юмор. (Оценивается по 20-балльной системе). Ведущий записывает очки в оценочный лист и произносит загадку, в которой зашифровано место расположения следующей станции. Всё оставшееся время отряд отгадывает загадку. Ответ говорит ведущему, который подтверждает правильность или произносит правильный вариант, начисляя штрафные очки. Время нахождения на станции 5 мин. Ранее положенного времени отряд не уходит со станции.

Станция 8. "Прыгун".
В комнате находится ведущий, 2 рюмки, в одной из рюмок лежит шарик. Участники по одному (20 человек) заходят в комнату, потом остаются до конца этапа и пытаются выдуть шарик из рюмки так, чтобы он перелетел в другую рюмку. Дуть можно, пока шарик находится в рюмке №1. Очки считаются (20 минус сколько человек не смогло переправить шарик). Ведущий записывает очки в оценочный лист и произносит загадку, в которой зашифровано место расположения следующей станции. Всё оставшееся время отряд отгадывает загадку. Ответ говорит ведущему, который подтверждает правильность или произносит правильный вариант, начисляя штрафные очки. Время нахождения на станции 5 мин. Ранее положенного времени отряд не уходит со станции.

Станция 9. "Пожарник".
В комнате находится ведущий, свеча, воронка. Участники по одному (20 человек) заходят в комнату, потом остаются до конца этапа и пытаются задуть пламя свечи через воронку. Дунуть можно только один раз. Очки считаются (20 минус сколько человек не смогло задуть свечу). Ведущий записывает очки в оценочный лист и произносит загадку, в которой зашифровано место расположения следующей станции. Всё оставшееся время отряд отгадывает загадку. Ответ говорит ведущему, который подтверждает правильность или произносит правильный вариант, начисляя штрафные очки. Время нахождения на станции 5 мин. Ранее положенного времени отряд не уходит со станции.

Станция 9.1 - "Последний удар". Участник и ведущий бьют по гвоздю. Последний ударивший выигрывает.

На последней станции ведущие дают загадку местонахождения клада всем отрядам. Отряды думают 5 мин. и по звуковому сигналу бегут отыскивать клад. Приносят клад (отряду + 10 баллов). Во время отгадывания последней загадки и поисков клада все ведущие станций собираются на площадь и подводят итоги. После того, как клад найден, итоги подведены, объявляются результаты. Пираты поздравляют победителей: "Вот с такими людьми мы найдём все сокровища на Земле".

ЛАПТА

МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ: Футбольное поле.

ЗАДАНИЕ ОТРЯДАМ:
1. Собрать команду, состоящую из 10-и человек.
2. Подготовить кричалки, плакаты и т.д., для болельщиков.
ХОД МЕРОПРИЯТИЯ:
Отряды играют по круговой системе:
1 - 2 ; 2 - 3 ; 3 - 4 ; 4 - 5 ; 5 - 6 ; 6 - 7 ; 7 - 8 ; 8 - 9 ; 9 - 1 отр:
Каждая команда играет два раза. Один раз в поле, другой раз в деревне. Команда состоит из 10 человек.
1-ая команда играет в поле.
2-ая команда играет в деревне.
Игроки из 2-ой команды стоят, друг за другом, за полем. 9-ть игроков из 1-ой команды находятся в поле. 10-ый игрок из 1-ой команды стоит за полем и подкидывает мяч 2-ой команде. Игрок из 2-ой команды должен отбить мяч, перебежать на другую сторону поля и вернуться обратно. В это время, игроки из 1-ой команды должны поймать этот мяч и, по возможности, обдать мячом "бегущего". Если человек в поле поймал мяч (свечку) - 1-ин балл 2-ой команде. Если обдают "бегущего" - 1-ин балл 1-ой команде. Если игрок из 2-ой команды перебежал поле туда и обратно, и его не обдали мячом, - 1-ин балл 2-ой команде. Если игрок из 2-ой команды был обдан мячом, то этот человек возвращается за поле в конец строя.
Длительность одной игры - 10 минут.
Команда, набравшая наибольшее количество очков, становится победителем дневного мероприятия. НО!!! На исход игры могут повлиять болельщики.
Если судьи оценивают поддержку болельщиков как удовлетворительную, отряд получает - 0 баллов.
Если судьи оценивают поддержку болельщиков как хорошую, отряд получает дополнительно - 1 балл.
Если судьи оценивают поддержку болельщиков как отличную, отряд получает - 2 балла.
ОБОРУДОВАНИЕ: Мяч(2-е шт.), бита, разметка поля

МОДНЫЙ ЗООПАРК

ЦЕЛЬ: Развитее ассоциативного мышления и фантазии ребят.

ЗАДАЧИ: 1)Привить любовь к животным. 2)Раскрыть творческий потенциал ребят в этой необычной сфере творчества.

ВРЕМЯ ПРОВЕДЕНИЯ: 20.00 - 22.00

ФОРМА: Фестивальное - конкурсное мероприятие

ЗАДАНИЕ ОТРЯДАМ:
1) Выбрать кутюрье и придумать ему рассказ об образе жизни одного необычного животного, который кутюрье должен рассказать на сцене. Жеребьевка животных происходит на планерке. - 2 мин.
СПИСОК ЖИВОТНЫХ:
Сип - белоголовый гриф. Огромная птица горных высот. Размах крыльев около 3-х метров; сами желто-бурые, с длинными шеями, головы втянуты в плечи, большие крючковатые носы.
Слепозмейка - маленькая змея, похожая на червяка, чешуя как наждак - мелкая, сверху и снизу одинаковая; глаза маленькие с булавочную головку.
Синяя птица - темно синяя - ее видно издали. Она поет и песнь ее не заглушить. Раньше обретала только в индии, теперь есть и у нас в ущельях Тянь-Шаня
Агути - горбатые зайцы, род грызунов, с окраской от золотой до темно-серой, с выгнутой спиной и очень коротким хвостом, обитают в Тропической южной и Центральной Америки.
Аксис - млекопитающее семейства оленей, обитающие в лесах Индии и на острове Шри-Ланка. У самцов рога длиной до 1-го метра, самки - без-рогие.

Актиния - животное отряда морских кишечно-полостных, класса коралловых полипов; на верхнем конце мешковидного тела расположен рот, окруженный щупальцами. Некоторые виды живут в симбиозе с раками отшельниками.
Археорнис - один из экземпляров археоптерикса: обладая общей птицеподобной формой: крыльями и оперением, сохранял примитивные признаки: зубастый клюв, свободные пальцы на крыльях и длинный хвост, включающий позвонки.
Декапод - десятиногий малюск отряда морских головоногих малюсков. К ним относятся каракатицы и кальмары.
Киви - безкрылые, с маленьким хвостом птицы, с неразвитыми крыльями. Распространены в Новой Зеландии.
1) Для показа моделей необходимо придумать по три костюма для животных (не маскарадные костюмы животных, а одежда для них, с учетом особенностей. Например: "Деловой костюм зебры"), а также комментарий к каждому костюму, отражающий его предназначение и положительные стороны. Жеребьевка проводится на планерке.-3 мин. СПИСОК ЖИВОТНЫХ: Кошка Паук Еж Корова Рыба Жираф
Бегемот Петух Лиса Собака Черепаха Заяц
Мышка Осел Лев Попугай Слон Обезьяна
Крокодил Улитка Зебра Свинья Медведь Змея-гадюка
1) Выбрать участника 3-его конкурса(из каждого отряда по одному человеку). СПИСОК ЖИВОТНЫХ И ПЕСЕН: 1) "В лесу родилась елочка…" (Осел). 2) "Не кочегары мы не плотники…" (Свинья). 1) "В траве сидел кузнечик…" (Попугай). 4) "Вот, новый поворот… " (Корова). 5) "Солнечный круг…" (Собака). 6) Алсу "Иногда" (Кошка). 7) "Антошка" (Петух). 8) Н.Борзов "Верхом на звезде" (Ворона). 9) "На веселых утят…" (Зебра). 2) Придумать и нарисовать эмблему дома мод.

ХОД МЕРОПРИЯТИЯ:
Двое ведущих объявляют о начала мероприятия и приглашают участника 1-ого конкурса "Кто же я?": кутюрье, со своим рассказом о жизни одного животного.(см. задание). После представленных рассказов от каждого кутюрье ведущий подводит итог, зачитывая комментарии о реальных животных с данным названием. Далее на сцену приглашаются по одному участнику для получения задания для 3-его конкурса. После чего, ведущий объявляет о начале "Показа моделей" и вызывает на сцену отряды в порядке очереди. По окончанию выступления ведущие благодарят кутюрье и объявляют начало 3-его конкурса "Песня жителей леса", вызвав на сцену его участников. После выступления каждого учасника ведущие просят зал отгадать песню и животное, которую оно спело на своем языке. После чего ведущий предлагает жюри оценить эмблемы "Домов мод" и подвести окончательный итог. Ведущие объявляют результаты и завершают мероприятие. СИСТЕМА

ОЦЕНКИ: 5-тибальная

ПОСИДЕЛКИ

В деревенской избе XIX века
Часть зала, в котором пройдёт мероприятие, оформлена как деревенская изба XIX века.
Маленькие окошки с ситцевыми занавесками, на окнах цветы "огонёк", герань. В углу иконостас с иконами, застланный расшитым полотенцем. Русская печь, у печи дрова, ухваты, горшки, полка с посудой (глиняные горшки, миски, тарелки, деревянные ложки и т.д.). У двери висит хомут, корзина из ивовых прутьев. В комнате: старинный шкаф, сундук, деревянный диванчик, на нём домотканое покрывало, полати у печи тоже с расшитыми подушками, с домотканым покрывалом. На стенках вязаные и вышитые коврики, семейные (старинные) фотографии в рамках. В углу под иконами стоит стол, на столе старинный медный самовар, баранки, кусковой сахар.
За столом дед пьёт чай вприкуску. У окна бабка прядёт куделью. Хозяйка (большуха) у печи перетирает и ставит на полку посуду.
Дед. Что ты, Наталья, всё у печи вертишься, сядь, отдохни, чайком побалуйся, пока самовар не остыл. А то скучно одному чаёвничать. Бабку от кудели не оторвёшь.
Бабка. А мне прясть - всё равно, что песню петь, горазд люблю, а колесо-то пряличье так и жужжит, так и напевает.
Большуха садится к столу.
Большуха. Дедушка, зато ты у нас молодец, всё что-нибудь да попиваешь, то бражку, то горичашку, то чаёк.

Дед. Ладно, табе, напился, а вы тока и зыркаете нонеча, чаво дедка пье. Лучше бы песню заиграли, а я бы подтянул.
Большуха. Каку песню-то?
Дед. А хоть бы и про Москву-матушку, страдалицу нашу. Мать, ну-ка заводи!
Бабка начинает петь, дед и невестка подхватывают:
Шумел-горел пожар московский,
Дым расстилался по реке,
А вдалеке у стен кремлёвских
Стоял он в сером сюртуке,
И призадумался великий,
Скрестивши руки на груди,
Он видео огненное море,
Он видел гибель впереди.
Зачем я шёл к тебе. Россия,
Европу всю, держа в руках?
Теперь с поникшей головою
Стою на огненных стенах...
Раздаётся стук в дверь, входит группа девушек, все они в русских костюмах, но все в разных. Эти девушки пришли на посиделки. В корзине принесли пирожки, булки. Всё это выкладывают на блюдо.
1 девушка. Здравствуйте, хозяева, мир вам и мы к вам.
Хозяйка. Давно поджидаем, гдей-то вы, матушки, загулялись, уж думали, не явитесь.
2 девушка. А мы вот покуда пирогов напекли, семечек поджарили, да косы заплели, да сарафаны-юбки выкатали. Вот уж и вечер настал.
Хозяйка. Проходите, касатушки, у меня уж самовар давно вскипячён, вас дожидается. А чего мальцев с вами нетути?
3 девушка. Не споткнутся, прибегут, была бы роща, а соловьи найдутся!
Девушки рассаживаются, каждая занимается принесённой с собой работой: кто вышивает, кто вяжет на спицах, кто крючком. Дед продолжает пить чай, бабка прядёт, большуха тоже пьёт чай.
Дед. Чаво приумолкли, чай без мальцев и песня не поётся!
4 девушка. Галинка, запой, а мы подхватим, уж лучше тебя никто не затянет песню.
Галинка поёт, последние две строчки каждого куплета подхватывают все девушки.
Расцветают два цветочка
И на солнце греются.
На твою любовь, Ванюша,
Не могу надеяться.
Ой, ее - гора крутая,
Ой, ее - гориночка.
Моё сердце утешает
Дроля-ягодиночка.
Вышивала сарафанчик,
Уколола пальчики.
Не ходите вы за мною,
Озорные мальчики.
Солнце к лесу наклонилось,
Стало чуточку темней.
Я-то знаю, с кем гуляю,
Не указывайте мне!
Все ребята кудреваты,
Носят кудри на пробор.
Я милому намекаю
На серьёзный разговор.
Бабка. Молодец, Галинка, голосистая пташечка!
За дверью смех, топот, стук в дверь, входят парни, к ним пристал "молоденький парнишечка" лет 10-ти, который сразу же забирается на полати.
1 парень. Здравствуйте, хозяева, а нас вы ждали?
Хозяйка. Ждали, ждали, все жданки съели.

2 парень. А коли, ждали, так и дождались.
Парни начинают подсаживаться к девкам. К одной парень сел, пытается обнять её, она его отталкивает и поёт:
Не садися, милый, рядом,
Тебе место на бревне.
Я тогда с тобой гуляла,
Когда не с кем было мне!
Парень обиженно отходит.
Одна из девушек рассказывает:
А бывала я у Ельниковых,
Ночевала у Котельниковых,
Я видела там диковинку-раздиковинку:
Там курица быка родила,
Журавель всю ночь по болотине ходил,
На силушку поросёнка родил,
Там соловушка кудахтает,
А лягушка соловьём заливается...
Все смеются. Гармонист начинает играть мелодию песни "И да кто ж там горох косив". Парни и девушки становятся парами, поют эту песню, сопровождая её танцем. (Старинная себежская игровая песня.)
- И да кто ж там горох косив,
Чёрную стегу набив?
- Володя горох косив,
Чёрную стегу, набив, к Валечке ходючи,
Гостинцы носючи.
- Ты, Валечка, душечка,
Отчини окошечко, отчини окошечко
Трошечки немножечко.
- Перейми подарочки, прянички, бараночки,
Прянички, бараночки, цукровые яблочки.
Дед. Вот удальцы, звонко пели, лихо плясали. Даже мне топнуть ногой захотелось.
Баба. Так топни, кто не даёт?
Дед. Боюсь рассыпаться!
Молодёжь смеётся.
1 парень. А я вот загадочки знаю, кто их отгадает, тот молодец.
1 девушка. Загадай, загадай, это мы любим.
1 парень.
1.Загадаю загадину,
Вытащу из кадушки ягодину,
Полижу, полижу и опять положу.
(Помазок для смазки колёс)
2.Ногам тревога,
По животу дорога,
А на коленях ярмарка.
(Ткацкий станок)
3.Пятьдесят поросят
В один голос голосят.
(Каменка в бане)
4.Стоит козёл над водой,
Трясёт бородой.
(Мох на болоте)
2 девушка. А вот мою загадку отгадайте.
Уродился зверь от мая месяца,
От бурых четвергов, верховых пятниц.
Не ест ни утки в поле, ни рыбки в море,
Ест коня да оленя, человека.
(Комар)

3 девушка. А вот я такую знаю:
На плешь капнет,
Сунешь, попаришь,
Плешь оголишь.
(Блин на сковороде)
Дед. Вы мою загадку отгадайте:
Был я на топчане,
Был я на базаре,
Молод был - людей кормил,
Стар стал - разваливаться стал,
Бросили на улицу,
И собаки мои косточки не грызут.
(Горшок)
Баба. А я вот такую знаю:
Висит, болтается,
Кто с огорода идёт,
Всяк за него хватается.
(Рукомойник)
1 парень. И чавой-то мы сидим, сапоги чешутся, плясать хотят.
Гармонист играет, парни и девушки начинают плясать, при этом как бы обращаются друг к другу.
1 девушка. Ты подруженька моя,
Носи, коротки юбочки.
Я любила - ты отбила,
Так люби облюбочки.
1 парень. Брошу розу под берёзу,
Буду чаем поливать,
Посмотри, моя забава,
Как с другой буду гулять.
2 девушка. Не смотрите на меня,
Глазки поломаете.
Я не с вашего села,
Вы меня не знаете!
2 парень. У меня милашка Машка
Рукодельница была.
В решето коров доила,
Кочергой полы мела.
3 девушка. Только вышла за ворота -
Два подкидыша лежат.
Одному лет 48,
А другому - 50.
3 парень. Я калоши не ношу -
Берегу их к лету.
Вам, по совести сказать:
У меня, их нету.
4 девушка. Меня маменька жалеет,
Отец пуще бережёт.
Каждый вечер у калитки
Меня с палкой стережёт.
С палатей прыгает Васька, вбегает в круг пляшущих и поёт частушку
Васька. Хорошо траву косить,
Которая зелёная,
Хорошо девку любить,
Которая весёлая!
Старший из парней хватает его и усаживает вновь на полати.
Рано тебе в наш круг, молоко мамкино на губах не обсохло!

Даёт ему щелбан, Васька чешет лоб, все смеются. На улице слышны звуки музыки, громкий разговор. Хозяйка смотрит в окно.
Хозяйка. Никак скоморохи идут, позвать что ли?
Дед. Зови, зови, поглядим скоморошинку, нечасто бывают гости такие!
Хозяйка зовёт скоморохов. Приходят скоморохи (мужик и два парня), у них большой яркий короб, в котором самодельные куклы и яркая расписная ширма.
Мужик-скоморох. Приветствуем честную компанию! Хлеба вам да соли, да счастливой доли!
Дед. Хлебушек едим свой, а ты не стой, садись за стол, чайком побалуйся, пирожком угостись, и товарищей своих сажай, на всех хватит, а потом и нас повесели!
Мужик. Нет уж, на пустое брюхо веселье звончей. Сперва вас повеселим, а потом и за самовар можно сесть! Ну-ка, ребята, помогайте, ширму держите, а мы вам покажем сказочку-забавочку про курочку рябу, про деда и бабу.
Инсценируется сказка "Курочка ряба". Затем куклы поют частушки:
У меня милашка есть,
Срам по улице провесть:
Лошади пугаются,
Кучера ругаются.
До чего ж ребята наши
Стали моде подражать.
Наденут белуе рубахи,
А шеи грязные видать.

Уж как ваши-то ребята
Простоквашей давятся,
Целоваться не умеют,
Сватать собираются.
Девки пудрятся, белятся,
А белила нипочём.
Одна рыжая девчонка
Натиралась кирпичом!
Мы частушки вам пропели
И садимся в решето,
До свидания, уезжаем
За частушками ещё!
Зрители аплодируют, хвалят артистов, помогают им укладывать ширму и кукол. Васька пытается поиграть с куклой, мужик-скоморох отбирает куклу, кладёт в короб.
Хозяйка. А теперь за стол просим, отдохните с дороги, чайку испейте, пирожков наших отведайте.
Скоморохи садятся пить чай. Молодёжь рассаживается.1 парень запевает песню "Как со вечера пороша". Все подхватывают.
Дед. Всё б вам петь да плясать, о жизни не думаете. Скажите-ка, девки, какие блины на Масленицу пекут?
1 девушка. Пшеничные, ржаные, гречишные, пшённые, манные.
2 девушка. Зелёные, красные.
3 девушка. Рябые!
Баба. А на чём зелёные замешивают?
2 девушка. На крапивном отваре.
Баба. А красные?
2 девушка. На отваре зверобоя.
Баба. А рябые?
3 девушка. В тесто подвяленной тёртой моркови добавляют.
Хозяйка. Да чавой-то вы к ним пристали? Не смотрите, что молодые, всё-то они знают, всё разумеют, пусть веселятся!
Молодёжь запевает песню "Ивановская ночка".
Ивановская ночка,
Купеческая дочка
Всю ночку не спала,
Торги торгувала,

Торги торгувала,
Свёкра продавала,
Свёкра продавала,
Батьку выкупала.
Одна девушка. А татка мой родной,
Прибудь ко мне в гости.
Парень. А как же прибыти?
Зимой за снегами,
Зимой за снегами,
Весной за водами,
Весной за водами,
Летом за жарами.
Все поют. Зимой у возочку,
Вясной у челночку,
Вясной у челночку,
Летом у карете.
1 парень. А не загостились ли мы, ребятушки?
1 девушка. Ой, пора, пора домой. Спасибо вам, хозяева, за привет, за ласку.
1 парень. А дедушке за таску!
Все встают, запевают песню "Пора, пора домой идти!", попарно подходят к хозяевам, кланяются, идут к двери, с ними уходят и скоморохи, которых берут под руки девушки.
Пора, пора домой идти.
Потеряла заря клюцы,
Потеряла заря клюцы.
Кто эти клюцы найдёт,
Тот с улицы домой взойдёт.
А я клюцы найду,
С улицы домой взойду,
С улицы домой взойду.
Дед. Пора и нам на покой!
Последним, поклонившись хозяевам, убегает Васька.

Огоньки

Огонек - особая форма общения, позволяющая каждому участнику высказаться, понять других, проанализировать день, ситуацию, раскрыть себя с необычной стороны, научиться понимать других людей, слушать и слышать.

Условия, необходимые для проведения огонька
1) Участники удобно устроены в кругу,
2) Наличие живого огня (обычно в центре круга)
3) Огонек готовиться ведущими (реже - в конце смены - лидерами группы)
4) Необходимый эмоциональный настрой
5) Ведущему нужно следить за выражением своего лица, интонацией и т.д.
6) Поддержание доброй атмосферы (+ правило свободного микрофона). Нужно избегать повышенного тона
7) Тема огонька актуальна для большинства участников
8) Возможно наличие своих традиций огонька

Виды:
1) Знакомства
2) Конфликтный
3) Адаптации
4) Анализа
5) Тематический

ОГОНЬКИ ЗНАКОМСТВА

Рассказ-эстафета
Этап развития коллектива (при смене в 24 дня) - 1 т.е. 2-3-4 день
Передача предмета по кругу. Говорит тот, у кого предмет.
Выговариваются сидящие в кругу по принципу: "все говорят, а чего бы и мне не сказать". Выговаривается вся группа.
Уровень отряда - любой

Пакет откровений
1 этап.
Наличие необычно оформленного конверта с необычными вопросами.
Раскрытие личности с необычной стороны. Проверка на неординарность мышления ребенка при ответе на вопросы.
Уровень отряда - любой

Музей любимых вещей
3-4 день смены.
Рассказ не о себе, а о предмете, характеризующим хозяина и демонстрируемому на огоньке.
Развитие абстрактно-образного мышления, фиксация ассоциативного внимания ребенка, возможность ребенка показать себя с неожиданной стороны.
Уровень отряда - высокий.

Гороскоп
2-3 день смены.
Дети распределяются по группам - знакам зодиака. Перед высказыванием - краткая характеристика знака. Необычная характеристика детей, форма запоминания личности через выделение необычных качеств. Можно сравнивать по сезонам года, цвету глаз и т.д.
Уровень отряда -- низкий.

Фонарщик
3-4-5 день смены.
Эмоциональное представление легенды о маленьком фонарщике. Говорит тот, у кого свеча (фонарь). Передача по свободному выбору. Определяет умение выбрать, выделить для себя отдельных людей. Опережающий шаг на выделение микрогруппы.
Уровень отряда высокий.
Вариант: "Букет цветов". На каждом цветке - вопрос. Высказывающийся дарит цветок по своему выбору.

Памятный день.
2-3 день.
Рассказывая о себе ребенок вспоминает самый яркий день в своей жизни.
Это огонек- тест. Ведущий получает срез по уровню ценностей ребенка, его запросам. Сам огонек проходит более ярко, эмоционально, чем рассказ -- эстафета.
Уровень отряда -- любой.

ОГОНЬКИ - ОТКРОВЕНИЯ (КОНФЛИКТНЫЕ)

Письмо другу
2 этап (8-11 день).
Участники огонька устно "пишут" письмо другу, родным. (Принцип дневника).
Переключение внимания с себя на окружающих, потребность в других людях, в их сочувствии.
Уровень отряда -- любой.

Я не понимаю
3 этап (20-22 день).

Бессистемное расположение участников огонька в помещении. Каждый участник имеет право подойти к любому другому участнику огонька с вопросом, начинающимся на "Я не понимаю, почему..?".
Предъявление требований с позиции глубокого проникновения в мировоззрение другого человека, налаживание контактов.
Уровень отряда -- средний, высокий.
Разговор в темноте
26-27 день.
Матрац-холл. Полная темнота, дети в расслабленном состоянии.
Эффект разгрузки отрицательных эмоций, выход детей на самостоятельное решение проблем, возникающих в отряде.
У/о средний.
Разговор с игрушкой
2 этап (8-10 день).
Каждый участник огонька рассказывает свои проблемы игрушке (лучше мягкой). По принципу "письмо другу", но плюс тактильный контакт.
У/о средний, младший.
Разговор с попутчиком
3 этап (20-22 день).
Ситуация: закончилась смена, нужно рассказать попутчику о происходящем в лагере. Снятие отрицательных эмоций, полученных в лагере и закрепление положительных.
У/о любой.
Ситуативный
(Электрический стул)
Один участник находится спиной к аудитории, все пишут записки с краткой характеристикой этого человека, которые потом зачитываются ведущим (корректирующим текст в случае его некорректности по отношению к человеку).
Дает возможность дать оценку поведения того или иного ребенка членам отряда без амбиций, обид, оскорблений его личного достоинства.
У/о высокий
Круг молчания - 1
2 этап (10-16 день).
Все сидят в кругу спиной к центру. Говорящий разворачивается спиной к центру. Остальным говорить строго запрещено т.е. говорят только желающие высказаться (они постепенно поворачиваются в круг, втягиваясь в беседу). Тема должна сильно затрагивать всех участников. Напряженность внимания, обстановка провоцирует эмоциональный выплеск и снятие личного эмоционального напряжения, снятие конфликта.
Круг молчания - 2
Все сидят в помещении вдоль стен. Желающий сказать выходит и садится в круг. В обоих огоньках "Круг молчания" создается элитарность говорящих, в число которых втягивается остальная часть отряда.
Наедине с собой
2-3 этап, ситуативно.
Говорящий выходит в круг к свече.
Путем использования свечи достигается эффект концентрации внимания участника и эффект одиночества, откровенности.
У/о средний.
Разговор со свечой
Создается ситуация, в которой человек вслух может высказать мысли, "скребущие душу", "крик души". Внимание акцентировано на проблеме в отряде.
Уровень отряда - средний.

После выхода из конфликта хорошо провести тренинг на общение, выводящий эмоции детей на положительный уровень.

ТЕМАТИЧЕСКИЕ

Проводятся в зависимости от логики и событий смены. Например -- огонек о любви и дружбе.. Возможно использование пакета откровений, театра миниатюр разговора на проблемную тему и т.д. Закрепляет и

корректирует морально-этические нормы поведения. Корректировка отношений мальчик-девочка. Может быть получение новой информации.
У/о высокий, средний.

ОГОНЬКИ АНАЛИЗА

Огонек оргпериода
2 этап (7-8 день).
Ответ на вопрос "Что получилось?". По форме проведения может быть конфликтным. Фиксация у детей точки перехода от пассивной позиции в отряде к активной. Начало блока обучения ЗУНам, связанной с системой анализа и построения дальнейшей жизни.
У/О любой.

Цепочка 2 этап.
Один участник говорит 2-3 фразы, связанные со своими впечатлениями о проведенном этапе смены, рядом сидящий продолжает разговор.
Игровая форма проведения огонька, для получения большого количества информации; кратковременного проведения.
У/о слабый, средний.

Машина времени
2-3 этап.
Игра -- отправление в будущее. Взгляд на предстоящий период с точки зрения перспектив, т.е. ребята рассказывают о предстоящей смене как будто они ее уже прожили. Развивает образно-ассоциативное мышление детей. Закрепление навыков построения перспективы, творческих подходов. Ведущий может выделить проблемы, волнующие детей.
У/о любой.

Отряд для меня
Финал смены.
Каждый участник огонька отвечает на вопрос "Чем стал отряд для меня за эту смену?". Осмысление детьми прожитого за смену. Закрепление у детей умения отыскивать для себя наиболее удобные формы жизни.

Свечка (анализ дня)
а) 1 этап.
Рассказ-эстафета с передачей предмета по кругу.
Высказывается каждый член отряда. Этот способ заставляет задуматься над проблемой каждого, но принцип добровольности сохраняется.
в) 2 этап.
Обсуждение ведется по микрогруппам, после чего выступает один представитель от микрогруппы на общий круг (который решает общие вопросы). Наиболее активное участие каждого члена микрогруппы в обсуждении. Наиболее продуктивная работа по анализу, выведение лидеров в режим явного лидирования в микрогруппе.
с) 3 этап.
Свободный микрофон. Высказывается по очереди каждый желающий в свободном режиме (по вопросам). Быстрый эмоциональный анализ дня и ситуации. Появляется возможность для само реализации ребенка, его укрепление в отряде, как личности; имеется возможность диалога.
У/о средний, высокий.

ОГОНЬКИ АДАПТАЦИИ

Позиция
Конец 3-го этапа.
Моделирование предположительного поведения ребенка в социуме, его критическое конструирование. Это огонек-тренинг выживания ребенка в социуме "большой земли" не теряя своих положительных качеств, полученных и закрепленных в лагере.

У/о любой.

Живой уголек
Самый последний разговор. В руках говорящего свеча, горящая ветка и т.д. -- "Живой уголек". Высказываются последние пожелания и "Живой уголек" передается тому, кому очень хочется передать. Дополняется традициями прощания. Ведет к снятию эмоционального напряжения, связанного с прощанием, позволяет сделать наиболее мягкий выход детей в другую систему из системы отряда.
У/о любой.

Расскажи мне о себе
Финальный огонек.
О каждом участнике высказывает свое мнение 1 человек и 2-3х называет сам тот человек, о ком идет речь. Принцип свободного микрофона.
Взгляд со стороны на систему деятельности и поведение ребенка дает ему возможность корректировать эту систему в дальнейшем.
У/о любой.

"Я как в зеркала смотрюсь в людей..."
Финальный огонек.
Перед огоньком проводится социометрия, анкетирование. В помещении создается эффект зеркала при помощи свечей оформления. Говорящий и слушающий находятся в креслах друг против друга. Достигается концентрация внимания на диалоге.
Уровень отряда -- только высокий.

ИВАН-КУПАЛА

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА:

Девица,

Молодец,

цветок Купаленка,

цветок Иван-да-Марья,

Папоротник,

Леший,

Три девушки

Сцена украшена лентами и березовыми веточками, в углах прячутся цветы Купаленка, Иван-да-Марья, там же стоит папоротник, где-то за сценой журчит река. Звучит песня, выходят Молодец и Девица.

Как у нас в году три праздника:

Первый праздничек - Семик честной,

Другой праздничек - Троицын день,

А третий праздник - Купальница.

ДЕВИЦА: Куда ты собрался, милый друг? Пойдем со мной песни петь, хороводы водить, венки плести, судьбу загадывать.

МОЛОДЕЦ: Не пойду я с тобой, ненаглядная моя. Хочу в лес сходить, цвет папоротника найти.

ДЕВИЦА: Да на что он тебе? Вся земля твоя - бери - не хочу. Не ходи в лес, там страшно.

МОЛОДЕЦ: Задумал я найти заветный цвет, чтоб все клады потом найти, к твоим ногам положить.

Девица: Ой, не нужны мне все клады, нужен ты мне живой-здоровый. Не ходи, лучше пойдем на речку, в росе искупаемся, святой водой обольемся. Сегодня солнце сбилось с пути и ясноокая дева-Заря явилась ему на подмогу. Она не только вела его по небу, но и росой умывала, напоенной летним благоуханием цветов. Пойдем со мной купаться, очистимся от всех грехов, заживем новой жизнью.

МОЛОДЕЦ: Нет, не пойду с тобой. Пойду в темный лес, счастье свое искать-пытать-разведывать. Не поминай лихом!

Молодец и девица расходятся. Девица уходит на песню, звучащую за сценой:

Ночь невелика!

Марья не спала,

Петра ключи брала,

Зарю размыкала,

Росу выпускала.

Роса медовая,

Трава шелковая -

Посередь лужка,

Против солнышка.

Песня замолкает, молодец остается один. Становится темнее, из своих укрытий выходят цветы, папоротник, к ним присоединяется Леший. Все они кружат вокруг молодца, приговаривая:

Как на Ивана Купала

Красно солнышко играло.

Пойдут девушки травку рвать,

Сестру с братом поминать:

Ой, где та травица -

Чт братец с сестрицей.

На братце - синий цвет,

На сестрице- желтый цвет.

Росой Заря-заряница упала,

Сестру с братом венчала.

Все начинают толкать молодца, он окончательно запутывается и вскрикивает. Все замирают, остается только цветок Иван-да-Марья.

МОЛОДЕЦ: Ты кто?

ИВАН-ДА-МАРЬЯ: Ай не признал? Я цветок заповедный, волшебный. Возьми меня, я тебе счастье принесу.

МОЛОДЕЦ: А, знаю я тебя. Ты цветок ворожбы Иван-да-Марья: девица и молодец полюбили друг друга и повенчались, не зная, что они брат и сестра, и превратились они в цветок с желтыми и синими лепестками. Знаю я тебя, не возьму с собой. Иди к девкам, они тебя сорвут, в венок вплетут, по венку гадать станут. Не нужен ты мне. Я другой цвет огненный ищу.

Вновь все завертелось, закружилось вокруг молодца, снова его стали пинать да толкать, припевая:

- Купала, Купала,

Где ты летовала?

- Летовала я в лесочке

Под ракитовым кусточком,

Под березовым листочком!

- Купала, Купала,

Где ты зимовала?

- Зимовала я в лужочке -

Под беленьким снежочком!

Все разбегаются, остается только цветок Купаленка.

КУПАЛЕНКА: Здравствуй, добрый молодец. Что ты тут делаешь? Зачем ночью в лес пришел. Иди к людям, гуляй, прыгай через костры. В заповедную ночь не следует здесь бродить.

МОЛОДЕЦ: Чего это, не следует? Самое оно.

КУПАЛЕНКА: Ты же знаешь, ночь сейчас ведовская. Нечисть всякая по лесу бродит, русалки из болот вылезают, лешие по дуплам не сидят, водят, крутят по лесу. Уходи отсюда.

МОЛОДЕЦ: Знаю я тебя, ты Купаленка, лесной цветок. Но не тебя я ищу, не тебя хочу. Пусти меня.

КУПАЛЕНКА: Ой, молодец, пропадешь, сгинешь ты зазря, не поможет тебе удаль молодецкая, похвала удалецкая.

МОЛОДЕЦ: Пусти!

И опять все закружилось, завертелось. Идет вперед молодец, а ему мешают, песню завывают:

Кругло, невелико поле,

На нем дивных ягод много:

Спелых, зрелых,

Красных и белых.

Кто ночью идет,

Тот наберет.

А Марья брала спелые,

А Иван брал зрелые -

Красные и белые.

Все исчезло, только стоит цветок папоротника, полыхает во все стороны светом невиданным, неслыханным.

МОЛОДЕЦ: Вот ты какой, цветой заветный, заповедный. Долго я тебя искал, ждал. Вот ты и нашелся.

А цветок все ярче, все ярче пылает. Бросился к нему молодец, захотел схватить, а вместо него схватил Лешего. Закричал молодец, и исчезло все.

Издалека слышна девичья песня:

Ой, на Ивана,

Ой, на Купала

Девушки гадали,

В воду быструю

Венки кидали.

- Скажи, водица,

Красной девице

Про жизнь молодую,

С кем век вековать?

Кого, реченька,

Любимым называть?

Долго ли жить,

По земле ходить?

Неси, речка, венок

На другой бережок.

Вместе с песней выходят три девушки и девица, в руках у них венки. Они их доплетают и бросают в “реку”, следят за течением. У двоих из них ведра с водой. Они смачивают в воде руки, умывают лицо, брызгают на соседок и в зал. Девица задумчива.

ПЕРВАЯ ДЕВУШКА: Что ты, подруженька, грустна. Иль что недоброе вспомнила?

ДЕВИЦА: Ушел мой добрый молодец в лес счастье пытать, папоротник-цветок искать. Ой, боюсь я недоброе с ним случится.

ВТОРАЯ ДЕВУШКА: А ты надейся, милая, он к тебе и вернется.

ТРЕТЬЯ ДЕВУШКА: Давайте лучше костер запалим, себя взбодрим, развеселим.

Девушки уходят готовить костер, девица уходит в противоположную сторону. На сцену “выпадает” молодец и лежит без движения. Выбегает девица.

ДЕВИЦА: Милый друг, что с тобой сдеялось? Что приключилось?

МОЛОДЕЦ: Ой, еле от нечисти ушел. Цветок видел, а взять не смог.

ДЕВИЦА: Хорошо, что цел остался. А клады мы и так найдем. Ты мне ценнее всех кладов на свете.

МОЛОДЕЦ: Ох и старшен ночной купальский лес.

ДЕВИЦА6 А мы на речку пойдем, через огонь попрыгаем, твоя душа и отогреется. Идем.

Молодец встает и идет вместе с девицей. Выходят девушки, зажигают костер, поют:

У воды-моря Купала!

Играл ночью конь у Ивана,

Копытом камень разбивал,

Искрой костер разжигал.

Скачи-ка первым, конь,

Через велик огонь.

За тобой царь и царица,

И красная девица,

И миром, и пиром,

И с добрыми людьми.

Прыгать через костер начинает молодец и девица. Остальные три девушки в зале находят парней и прыгают вместе с ними. Пока все прыгают общим фоном звучит прощальная Купальская песня:

Как на Купалу

Солнце играло!

Ходи, чижик, у ворот,

Собирай хоровод:

Парней - на гулянье,

Молодушек - на купанье,

А девчонок венки вить,

На речку ходить,

Венки в воду бросать,

Свою судьбу гадать!

ВСЕ: С праздником вас, люди добрые! С праздником, с Купаленкой-ноченькой.

Игра "Пропавшие воспитатели"

Вбегает очень толстый человек в порванной рубашке, под глазом синяк, в руках пакет и буханка хлеба, в которую он жадно "вгрызается". Человек озирается по сторонам и, увидев людей, бросается навстречу с криком: "Вот!" - протягивает пакет.

Ведущий: Что это? Вы кто?

Толстый человек молча устраивается на полу и поглощает свой хлеб, протянув ведущему письмо.

Ведущий читает:

"Мы воспитатели ваши несчастные, похищенные взрослые! Холодные, голодные у дерева стоим. Похищены мы бпндоюзлодеев голопупых, злодеев голоногих с усами и ушами, сто страшными ножами, и сами очень страшные, что глядючи на них, от смеха мы дрожим.

Нам, детки, очень хочется покушать с вамивкусненько и на животик сытинький в автобус мирно сесть и полудреме сонненькой с улыбкой очень миленькой домойь добраться скоренько, в постельку на ночь лечь.

Найдите нас, хорошие. Найдите нас, любимые. Помочь вам в этом сможет заветная тропа. Мы всю дорогу плакали и слезы, словно камешки бросали по следам.

Холодные голодные, на группы поделенные, веревкой длинной связаны, мы долго-долго шли.

Мы время зря не тратили, все дружно вместе плакалии крашеной слезою отметили свой путь.

Один разбойник худенький (толстый человек отрывается от хлеба и начинает кричать, что это он) склонился в нашу сторону, мы к трепетному сердцу смогли найти подход, и он, рискуя жизнью, письмо вам донесет.

К письму прикладываем слезы, которые укажут путь. И помните, что голопупые вас могут обмануть.

Надеемся, любим и ждем! Да хранит вас в пути ваша звезда, наша любовь и наша слеза.

Горячо любящие воспитатели"

Ведущий заглядывает в конверт к толстяку: А где слезы?

Толстяк: Вот они (достает из-под рубашки)

Начинается поиск по направлению,ь указаному разбойником

Маршрут для волчат:
1. В траве лежат родительские слезы, по ним все доходят Лесовичка.

-Вот жалость какая, какая беда ! в моих руках осталась последняя слеза. Безвозвратно испорчена заветная тропа, слизала слезы хитрая лиса. В ваших стремлениях я помогу, волшебный клубочек сейчас подарю. Возьмите конец нити и смело в лес идите.

2. Дальше маршоут идет по веревочке. Обрывается у ямы, в которой на все голоса завывает волк.

-Я серый мальчик Вова, злодеями наученный клубок ваш путеводный в мгновенье проглотил. Но вот ведь неудача, я сам при этом в яму большую угодил. Спасите волка Вову, прошу вас по-хорошему, иначе я буду чейчас очень громко выть. (воет до тех пор пока не вытащат) .... Наше вам спасибо, что волка вы не сдрейфили, простить сумели вовремя и, так сказать, спасти. А за свою свободу я благодарным быть хочу. Малыш ко мне свалился (всем видом показывает какой малыш вкусный), кротенок, раз и в яму провалился.. Сведите его к маме. А мать его умеет благодарной быть.

Поисковая группа идет по указателю "кротиная нора" и представляет собой кротенка - первый человек идет в мешке, все остальные с завязанными глазами, обхватив впереди идущего руками вокруг талии.

3. Кротенка встречает счастливая мать:

-Мой мальчик, мой кротенок, прелестный мой ребенок, иди скорее к маме, я так тебя люблю. Тебя я приголублю, тебя я поцелую, дам толстого жука. Потм пойдем мы к папе, он даст тебе ремня. ... Я знаю вы в печали, взрослые пропали. Мы с мужем моим видели, как в плен их увели. Пойдемте, вот овражек, смотрите как он узок, труден спуск, но дружба вам поможет его преодолеть. Внизу вас будут ждать. Я почтою лесною отправила сойке весточку, и она укажет вам дальнейший путь.

4. Группа идет по оврагу, на спуске их ждет сойка

-Я здесь летала, вас ждала и путь вам указать я рада.

Доводит группу до мостика, на котором загорает Водяной.

5. -Я Водяной, я Водяной. И как известно, никто не водится со мной. Здесь моя река, мой мост, мои берега.Хочу пущу, хочу вокруг себя вожу, покудова совсем не закружу. Ребята, может вы со мной погворите, песню мне споете, на песочке полежите ... Ну что же, путь вам уступаю. Идете вслед за глупою сойкою своей.

6. Ну вот, а дальше я лететь уже не могу. Но здесь живут мои подруженьки - кукушки. Они проводят вас.

7. Под деревом сидит Некто.

-Я здесь лежал, я здесь мечтал, мне кажется, что имено вас я и поджидал. Я - гений инженерной мысли. от (жест в сторону, через сук перекинута веревка, нанем висит ведро с баластом и легендой) это детище всей моей жизни. Помочь готов всем, и вам я так же помогу. Не знаю только найдется ли такой умелец, чтобы этот механизм спустить. Вы должны встать вот так, взяв камешек рукой, угол глазом обозначить и попасть внутрь, в ведро. До тех пор пока не опустится оно(в ведре легенда-описаение местности, куда нужно идти)

8. На дороге стоит лесовик: -Закончен путь и цель близка, но рок вмешался в счастливое пути вершенье. Бармалей грозится всех взрослых погубить. Они стоят в лесу. Я видел их , им хочется увидеть вас, и, кажется поесть. Вы сейчас увидите акк метры им последние дались. (по всему пути лежать вещи воспитатетлей и посуда из которой потом будете есть).

9. Перед взгорком на земле пакет. В пакете: Не радуйтесь! Тропа-то заколдована и по ней не многие сумеют так пройти. (гусиным шагом). Любящий вас Голопуп 1.

На поляне вокруг шеста сидят привязанные воспитателиперед костром. -Дошли. Они дошли - говорит Голопуп.- Все каверзы рассыпались и мы голодные не очень хочим быть. Пожайлуста, простите и поймите нам тоже очень хочется красивенько пожить. Нам тоже кушать кушать хочется. Вы уж нас простите и разрешите с вами хот ну чуточку побыть.

Коллективно-творческие дела (КТД)

Творческие конкурсы

КТД (коллективные творческие дело на сплочение группы, развитие волевых, умственных способностей и коммуникативных качеств.)
Что такое КТД? Методика его проведения была разработана И.П. Ивановым.
"Прежде всего - это общественно-важное дело. Первейшее его назначение - забота об улучшении жизни своего коллектива и окружающей жизни, сплав практических и организаторских действий на общую радость и пользу. Оно - творческое, потому что, планируя и осуществляя задуманное, оценивая сделанное и извлекая уроки на будущее, все воспитанники вместе с воспитателями и во главе с ними ведут поиск лучших путей, способов, средств решения жизненно-важных практических задач. И оно не может превратиться в догму, делаться по шаблону, ведь оно, прежде всего, частица жизни. Оно - коллективное, потому что планируется, готовится, совершается и обсуждается воспитанниками и воспитателями, как младшими и старшими товарищами по гражданской заботе."

КТД для младшего возраста

По книге "100 творческих конкурсов" методического центра "Вариант"
1) Представьте и мимикой, походкой, жестами изобразите:
- встревоженного кота
- грустного пингвина
- разгневанного поросенка 6) Придумать 20 новых применений
- старому носку
- пустой консервной банке
- лопнувшему шарику
2) Попробуйте изобразить походку:
- человека, которому жмут ботинки
- человека, который неудачно пнул кирпич 7) Придумать и вместе изобразить композицию из серии "Ландшафты Земли"
- "Тайга"
- "Степь"
- "Лесотундра"
3) Изобразите движениями и мимикой
- горячий утюг
- будильник
- кофемолку 8) Придумать новый конец сказке:
- "Колобок"
- "Репка"
- "Волк и семеро козлят"
4) Нарисуйте и изобразите пословицу:
- дареному коню в зубы не смотрят

- баба с возу - кобыле легче
- одна голова хорошо, а две - лучше 9) Изобразить в движении:
- вертолет
- теплоход
- карету
- дирижабль
5) Исполните песню "Во поле береза стояла", словно вы:
- африканские аборигены
- индийские йоги
- горцы Кавказа 10) Представьте, что все животные стали вежливыми. Как бы стали здороваться:
- крокодилы
- жирафы
- бегемоты

КТД для среднего возраста

11) Картины - это застывшие мгновения. Попробуйте оживить их и показать дальнейшее развитие событий:
- "Бурлаки на Волге"
- "Иван Грозный убивает своего сына"
- "Опять двойка" 16) Изобразить памятник, который называется:
- "В споре рождается истина"
- "Любви все возрасты покорны"
12) Представьте, как в музее рекордов Гинесса выглядели бы стенды рекордов:
- неслыханной щедрости
- невероятной жадности
- чрезвычайной скромности 17) Поставить сказку "Три медведя" в жанре:
- комедии
- оперы
- балета
- фильма ужасов
13) Представьте, что открылся новый специализированный магазин. Придумать хотя бы 5 видов товаров, которые могли бы продаваться там и объясните, почему. Магазин называется:
- "Все для прогульщиков"
- "Все для нерях" 18) Инсценировать ситуацию:
- "Вор в чужой квартире"
- "Композитор сочиняет музыку"
- "Хирург в операционной"
14) Прорекламировать новые виды продукции:
- пуговицы трехдырочные
- молния с дистанционным управлением
- шнурки быстрорастворимые 19) Представьте себя дрессировщиком и "укротите":
- дикие портфели
- свирепые ботинки
15) Поставить спектакль "Курочка Ряба" так, чтобы действие происходило в :
- первобытном обществе
- в эпоху рабовладения
- в далеком будущем 20) Вспомнить, как ведут себя на сцене известные артисты и сделать на них дружеский шарж.

КТД для старшего возраста

21) Сделать научный рассказ на тему:
- "Гусь свинье не товарищ"
- "В тихом омуте черти водятся"
- "Сила есть - ума не надо" 26) Придумать новый оригинальный способ:
- предотвращения замерзания носа в зимнее время

- предотвращения непроизвольного чихания
- открывания банки консервов
22) Вам не раз приходилось видеть, как берут интервью. Разыграйте ситуацию, когда берут интервью у:
- известного гадателя на кофейной гуще
- лидера движения постоянного неприсоединения 27) У медиков и психологов есть такое понятие - экспресс-диагностика. Это максимально быстрый метод определения отклонений в организме. Попробуйте разработать, а лучше и применить на практике, метод диагностики для определения:
- уровня речевого бескультурья
- процент моральной устойчивости
- коэффициэнт ответственности за порученное дело
23) Сочините и произнесите обвинительную речь в адрес:
- старухе Шапокляк - за выгул крыс в неустановленных местах
- Карлсону - за проживание без прописки
- Лисе Алисе и коту Базилио - за втягивание детей в валютные махинации 28) Составьте инструкцию (то есть подробное описание) на тему:
- как вымыть слона
- как приручить таракана
- как правильно поймать в комнате муху
24) Составить текст объявления (в лаконичном стиле):
- о сдаче в аренду собачьей конуры
- о потере морального облика
- об обмене ревматизма на радикулит 29) Придумать пазвание для новой спортивной игры, где одновременно использовались бы ядро, клюшка, мотоцикл
- шайба, ракетка, акваланг
- теннисный мяч, лыжи, шест для прыжков в высоту
25) Придумать новый знак Зодиака и составить для него гороскоп 30) Придумайте новый творческий конкурс

Все, что Вы видете - это лишь каркас заданий. Больше придумавайте сами и фантазируйте.

ПАЛИТРА

Коллективнотворческое дело, направленное на выявление творческих способностей детей, сплочение коллектива через совместную деятельность.
ТИП: Комплексная игра.
ФОРМА: Состязание.
КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ: Команды состязаются в эрудиции, ловкости, остроумии, выполняя задания, оценку которых дает жюри, выбирая при этом только одну команду-победительницу. Игра включает в себя ряд разнообразных заданий, дающих возможность всем детям показать свои знания, умения, навыки, сплачивают коллектив детей и взрослых.
ОСНОВНАЯ ИГРОВАЯ ЗАДАЧА: Так как это дело проводилось в нашем центре в организационный период смены, то перед ним стояло несколько специфических задач: формирование микро-групп, выделение лидеров, знакомство ребят с традициями и легендами нашего центра.
ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ВОЗМОЖНОСТИ: Особо хочется отметить, что в формирование микрогрупп принимали активное участие педагоги-организаторы, которые работали с ними на протяжении всей смены. До начала коллективно-творческого дела необходимо провести социометрию, что позволит Вам выявить лидеров.
ДЛЯ КАКОГО ВОЗРАСТА: Старшие подростки и старшеклассники.
КОЛИЧЕСТВО УЧАСТНИКОВ: Несколько микрогрупп.
ИГРОВОЕ ДЕЙСТВИЕ: На первом этапе набор в будущие микрогруппы проводят педагоги-организаторы, они выбирают себе в помощники двух детей (по одному мальчику и девочке) из числа зрителей. В число этих детей входят лидеры, выявленные по социометрии. Эта группа и получает первое задание. После его выполнения и оценки членами жюри, каждая группа выбирает из зрителей еще двух ребят. Так происходит до того момента, пока все зрители не разойдутся по рабочим группам. Важно отметить, что такой набор

групп дает возможность педагогу-организатору не только формировать свою группу вместе с ее будущим лидером, но и проявить свои творческие способности, участвуя на равных в подготовке и выполнении заданий, полученных группой.

КОНКУРСНАЯ ПРОГРАММА

КРАСНЫЙ: Проводится для команд из 3 человек. Красный цвет - это первый из семи цветов радуги. Основная цель этого конкурса - обратить внимание ребят на само слово РАДУГА и на цвет футболки педагога-организатора. Каждый конкурс открывает та команда, у которой цвет футболки педагога соответствует цвету конкурса. Итак, этот конкурс начинают красные.

ЗАДАНИЕ: Сочинить четверостишие, в котором отразить цвет, закрепленный за данной командой. Например: команде, у педагога которой красная футболка - сочинить стихотворение со словами КРАСНЫЙ или его производными.

ОРАНЖЕВЫЙ: Проводится для 5 человек. Начиная с команды ОРАНЖЕВЫХ, все группы по очереди называют плоды (Ягоды, овощи, фрукты) оранжевого цвета. Замешкавшаяся команда выбывает из конкурса. Группа, назвавшая последний плод оранжевого цвета.

ЖЕЛТЫЙ: проводится для команд из 7 человек. Желтый цвет - цвет Солнца. Поэтому и задание этого конкурса вязано непосредственно с ним: сочинить легенду о солнечном зайчике. Либо перед началом конкурса, либо по его окончанию можно подарить ребятам песню "Солнечные зайчики" (см. приложение).

ЗЕЛЕНЫЙ: Проводится для команд из 9 человек. Каждой группе необходимо сочинить сказку, в которой все действующие лица зеленого цвета. Например: Царевна-Лягушка, Змей Горыныч, Крокодил Гена и др.

ГОЛУБОЙ: Проводится для команд из 11 человек. Этот конкурс можно назвать "У голубого экрана". Всем командам показывается лист ватмана, на котором произвольным образом написаны известные телепередачи. Например: Программа "Утро", Кинопанорама, "Любовь с первого взгляда", "Поле чудес", "Лотто Миллион", "Программа А", Музобоз, КВН, L-клуб и др. Задача играющих в том, чтобы посмотрев на этот лист 20 секунд, написать на своем листочке все запомнившиеся им телепередачи.

СИНИЙ: Поводится для команд из 13 человек. Основная задача играющих - сделать рекламу известным предметам, цвет которых поменялся на синий. Например: Автомат Калашникова, противогаз, Телогрейка, кирзовые сапоги, огнетушитель, валенки, бронетранспортер и другие.

ФИОЛЕТОВЫЙ: Последний конкурс. Проводится для команд из 15 человек. Этот цвет последний из семи цветов радуги. Чтобы ещё раз обратить внимание на слово РАДУГА и сработать на сплочение коллектива, следует пояснить играющим, что все вновь образованные группы, несмотря на разные цвета (Красный, Оранжевый, Желтый, Зелёный, Голубой, Синий и Фиолетовый) образуют единое целое - центр "Радуга".

ЗАДАНИЕ: Сочинить кричалку со словом РАДУГА и, конечно, прокричать её всей командой. Например: "Раз дуга и два дуга - победила РАДУГА", "ЧТО Москва, что Кострома, лучше РАДУГИ нема!". Лучшие кричалки можно использовать в общелагерных делах, спортивных соревнованиях и т.п.

РЕКОМЕНДАЦИИ ВЕДУЩИМ:

Большое количество участников в каждой группе и большое количество групп (6-7) определяется спецификой нашего центра, в котором 90 ребят. Это правило можно изменять в удобных для Вас пределах. Например, если Вы проводите "Палитру" на отряд из 30 человек, то в каждом конкурсе лидер группы выбирает себе только одного помощника. К финалу конкурсной программы у Вас будут сформированы рабочие группы по 7 человек в каждой. Правда, в этом случае не набирается 7 разноцветных групп. Каждый раз надо решать индивидуально, что Вам в данный момент важнее: чтобы число групп совпадало с числом цветов в спектре или чтобы в каждой группе было около семи человек. И последнее, если у Вас нет возможности найти для каждой группы педагога-организатора, чтобы не потерялась идея многоцветности групп. Оденьте детей-лидеров в футболки цветов радуги.

ПУТЕШЕСТВИЕ ПО ЦВЕТНЫМ МОРЯМ

Колективно-творческое дело, направленное на выявление лидеров, творческих способностей участников и формирование коллектива.

ТИП: Комплексная игра.

ФОРМА: Состязание.

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ: команды состязаются в творчестве, остроумии и эрудиции, выполняя задания, получаемые от ведущего. Игра включает в себя ряд разнообразных заданий, дающих возможность каждому ребенку показать свои творческие и организаторские способности.

ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ВОЗМОЖНОСТИ: выявление деловых и эмоциональных лидеров микрогрупп, творческих способностей детей, а также на сплочение коллектива через совместную деятельность группы.
ДЛЯ КАКОГО ВОЗРАСТА: Старшие подростки и старшеклассники.
КОЛИЧЕСТВО УЧАСТНИКОВ: Несколько микрогрупп.
СОВЕТЫ ОРГАНИЗАТОРАМ:
Одним из важных моментов любого коллективно-творческого дела является разбивка детей на микрогруппы, которые и выполняют полученные от ведущего задания. Можно сказать, что если "театр начинается с вешалки", то любое КТД начинается прежде всего с разбивки. Для неё Вам понадобятся несколько парусников разных цветов (по числу микро-групп), каждый из которых необходимо разрезать на столько частей, сколько будет ребят в этой микрогруппе. Причём, не забывайте и о том, что число ребят в командах должно быть равным по количественному составу. В дальнейшем эти разрезанные парусники будут использоваться при оценке выступления команд.
КОНКУРСНАЯ ПРОГРАММА:
Перед началом конкурса ещё раз обратите внимание ребят на карту с изображением цветных морей и напомните командам, что победительницей станет та группа, которая первой соберёт свой парусник на одном из этих морей. Желательно, чтобы кораблик и море, на котором его собирают были разных цветов. Не забудьте перед началом каждого конкурса сказать командам сколько частей своего корабля будут перекладывать на цветное море команды, отличившиеся при выполнении задания. Например, в первом конкурсе победила команда, у которой красный парусник. Это означает, что она перекладывает на одно из цветных морей несколько частей своего корабля.

Итак, ПЕРВОЕ конкурсное задание:
Для того, чтобы отправиться в плавание по цветным морям, каждой команде необходим свой корабль. Из тех кусочков цветной бумаги, которые Вы использовали на разбивку, команды должны выложить свой кораблик. Победителем считается та команда, которая сделает это раньше других.
Важно отметить тот факт, что парусники, которые Вы нарезали для разбивки, должны отличаться друг от друга только по цвету, но ни в коем случае не по размеру или форме. В противном случае задания у команд могут получиться неравноценными, и это вызовет лишние споры.

ВТОРОЕ конкурсное задание:
Каждой команде раздаётся комплект карточек с набором следующих букв: Е, К, К, С, Б, О, З, Ы, Р, А. Выполнение задания напоминает заполнение кроссворда. Ведущий даёт определения слов (по одному), которые можно выложить из этого набора букв. Команда, которая первой поднимет над головой заданное слово, перекладывает одну из частей своего корабля на карту цветных морей.

Например:Молочный продукт СЫР
Плотницкий инструмент РЕЗАК
Обитатель водомов РЫБА
Рабочее платье матроса РОБА
Обитатель морских глубин, имеющий клешни КРАБ
Жесткое покрытие на книгах и тетрадях КОРКА
Бывает на воде, на голове, нужна для заготовки сена КОСА
Головной убор матроса БЕСКОЗЫРКА

ТРЕТЬЕ конкурсное задание:
Каждой команде дается несколько перевертышей (Конкурс "С точностью до наоборот" из телепередачи "Великолепная семерка") известных выражений из лексикона моряков. Перевёртыш образуется при замене каждого слова на противоположное по смыслу.

Например:
"Учиться, учиться, учиться",- Владимир Ленин можно заменить на: "Мракобесие, мракобесие, мракобесие",- Лев Троцкий. Или: "Без женщин жить нельзя на свете, нет…" На: "С мужчиной умереть можно в темноте, да…"

Задания на конкурс:Шипеть одному внизСВИСТАТЬ ВСЕХ НАВЕРХ

Один метр под мачтой СЕМЬ ФУТОВ ПОД КИЛЕМ
Встречного штиля ПОПУТНОГО ВЕТРА
Последним всплывающую подводную лодку посещают кошки ПЕРВЫМ ТОНУЩИЙ КОРАБЛЬ ПОКИДАЮТ КРЫСЫ
Мужчина под машиной от радости ЖЕНЩИНА НА КОРАБЛЕ К НЕСЧАСТЬЮ

ЧЕТВЁРТОЕ конкурсное задание:
Сочинить рассказ на морскую тему, в котором все слова, кроме предлогов и союзов, будут начинаться только на одну букву алфавита. Можно разрешить использовать в рассказе прилагательное, обозначающее цвет моря, где команда собирает свой парусник.
Например: Команда, строящая свой корабль в СИНЕМ море, может сочинить такой рассказ (буква К):
Синий Королевский Корабль "Корона" Курсировал от Корсики до Кипра с Коровами на Корме и Королевским Колдуном в Каюте. Корабельный Кок Каналья, синий от Качки, Кипятил в Кастрюле картофель с Крабами Креветками и Кальмарами для Королевской Кухни. И так далее…
Команда, использовавшая наибольшее количество разрешенных слов, и становится победительницей этого конкурса.

КТД "ПОСЕЛЕНЦЫ"

Цель: - работа по МКГР
Основная идея: все люди нужны, но каждому лучше найти работу, соответствующую его характеру.
Задания: после кораблекрушения Вы оказались на острове, где Вам предстоит прожить довольно долгое время. Ваша задача - придумать, а потом изобразить, кто чем будет заниматься на острове: как будут решаться споры и конфликты, кто будет управлять и т.д.
После показа сценок группам задаются вопросы типа:
-"А если кто-то захочет жить один, а ружье только одно", и т.п.

КТД "СКАЗКА"

Постановка маленьких сказок в различных жанрах:
1) Детектив "Колобок"
2) Мелодрама "Волк и семеро козлят"
3) Рок-опера "Буратино"

КТД "ЗАКОНЫ"

Поставить сценки, показывающие законы отряда. Возможно придумывание к ним не просто ситуаций, а легенд и т.д. В конце возможно обсуждение...

КТД "ПАРОДИЯ НА ВЕДУЩИХ"

Придумать и показать пародию на ведущих. Делается в середине или конце программы. Помогает группе сбросить возникшее напряжение, а ведущим -- посмотреть на себя со стороны.

КТД "Как довести комиссара"

Группе дается задание поставить сценку на тему:
1) Как довести своего комиссара до белого каления,
2) Как достать своего капитана,
3) Как вывести из себя всех жильцов дома,
4) Как сделать, что бы все новички в ужасе разбежались.

КТД "ПОСТАНОВКА ПРОБЛЕМНЫХ СЦЕНОК И РАЗБОР ИХ"

Группе дается задание поставить сценки по тем проблемам, которые они видят (в отряде или вне его). А затем проводится обсуждение возможных решений.

Интеллектуальная игра "Школа"

Идея данной игры родилась на стыке интеллектуальных игр, КВНа и КТД.
В деятельности педагога присутствуют следующие компоненты:
1. постановка цели
2. диагностика
3. подбор методов
4. выстраивание последовательности методов
5. рефлексия
На каждый из этих пунктов и было подобрано задание.

Цели:
1) совместная работа групп
2) развитие интеллектуальных способностей
3) моделирование педагогической деятельности

Инструкция: -"Вы - ученики школы развития. Каждая группа получает задание, какое-то время готовиться, и подает свое решение, Жюри оценивает оригинальность и реальность ответов."

Ход игры: группу разбивают на несколько микрогрупп. Жюри создает соревновательный момент и, самое главное, дает оценку реальности и действенности предложенных решений.

Задания:1) Вспомнить или придумать (а можно что-то и провести) по 3 игры на поднятие настроения (на "разогрев")
2) придумать новые способы:
· наказания (не забывая о гуманности)
· диагностики уровня культуры и т.п.
3) ваши родители вас 13 лет учат. Если бы Вы поменялись местами, чему бы вы захотели научить их.
4) придумать и показать короткую заставку кинофильму "Как мы учили детей"
5) проанализировать, что в этой игре было серьезно и может быть Вами использовано и будет "работать" в будущем в делах
6) если бы Вы в отряде на 4-5 сборов заменили ведущих, что и как Вы бы сделали.

Ролевые игры

Ролевые игры представляют из себя некоторую модель окружающей действительности. В момент проведения игры ребята получают необходимый опыт действия в самых разных ситуациях. Причем этот опыт потом обсуждается и, в отличие от реальной жизни, человек видит, что можно изменить. И в реальности его действия становятся более эффективными.
Кроме того существуют обучающие игры, где в игровой форме ребята получают какие-то знания и навыки. Поскольку они тут же в игре и могут их применить, то усвоение идет гораздо эффективнее. Обычно ролевые игры подготавливаются ведущими, когда хочется проиграть какую-то проблему.

РОЛЕВАЯ ИГРА "ЛИЦЕЙ"

Игра была сделана по книге В.П.Крапивина - "Голубятня на желтой поляне".

ЦЕЛИ ИГРЫ:
1) воспитание активной позиции
2) сплочение гриппы
3) развитие умения разобраться в сложной ситуации и действовать самостоятельно
Техника: игровые карабины с патронами, меловые клинки, текст легенд и т.д.
Инструкция: -"Вы - учащиеся морского лицея, в котором оказались после того, как ваши родители погибли в результате войны между двумя берегами реки, которая длилась уже давно, и о причинах которой уже никто не помнил.
Ход игры (кратко): в игре участвуют учителя-надзиратели лицея, среди которых есть пришельцы-маникены, которые внешне неотличимы, но из оружия не убиваются.
Их цель - поссорить ребят между собой, поскольку так ими будет проще управлять. (см. книгу)
Игра состоит из 3-х этапов, переходящих один в другой.

Первый этап: цель мастеров - поссорить ребят с разных берегов. Для этого им сообщаются разные сведения, обвиняющие другой берег, надзирателями приветствуется ябеднечество, за провинности одного учителя наказывают группу (причем с другого берега) и т.д. У лицеистов идут занятия, причем достаточно неинтересные и ведут их очень жестко. Между уроками есть перемены, на которых группы могут выяснять отношения. После занятий наступает "ночь", когда ребята находят склад с карабинами. (До этого у них были лишь меловые клинки). Оружие они используют в течение игры по своему усмотрению - стреляя друг в друга или в надзирателей.
Второй этап: цель - восстание групп против надзирателей. Надзиратели начинают вести себя все более жестко, "вынуждая" группы к объединению и восстанию. (Кстати, надзиратели вооружены парализаторами и 1-2 карабинами) Обычно, часть группы стихийно восстает, но поскольку основная масса надзирателей - пришельцы, и убить их невозможно, то восстание жестоко подавляется.
Третий этап: цель - объединение групп.
В игре есть информация (в виде легенды), что пришельцев можно уничтожить при помощи барабанного боя, но если отбивать его всем вместе. (но впрямую об этом не говориться) После разгрома восстания надзиратели уходят (якобы на совет), чтобы дать возможность группам договориться и потренироваться. Совместное отбивание ритма, изгоняющее пришельцев создает сильные эмоции и сплочение, что и требуется.
В конце игры самая важная часть - обсуждение: (Кто как действовал, есть ли параллели с жизнью, когда нужно бороться, когда ненужно и как это делать. Например, среди надзирателей может быть один "хороший", помогающий ребятам, но потом его выгоняют. Можно обсудить его позицию -- мелкая помощь или сопротивление и т.д.)

В реальности игра происходила в соответствии с описанием, только группы быстрее вышли на второй этап, объединившись между собой.

РОЛЕВАЯ ИГРА "3 ЛОДКИ"

ЦЕЛЬ: проигрывание проблемной ситуации выбора (риск и помощь нуждающимся) обучение взаимодействию, контактности и быстрому принятию решений в критической ситуации на выделение лидеров
Оборудование: "лодки" т.е. куски материи размером примерно 1х2 метра. Кол-во - 1 кусок на 5-6 человек (они должны плотно стоять на половине ткани). Стробоскоп, фонари, шум моря.
Ход игры: в начале группе сообщается, что вся она плывет на корабле по океану. Проводятся какие-то "морские" игры на вхождение в ситуацию, поются песни. Через некоторое время, неожиданно для группы гаснет свет, включается стробоскоп, пиротехника, включается шум шторма, мелькают лучи фонарей. Группу быстро собирают вместе и сообщают, что корабль потерпел крушение, быстро надвигается шторм. Группа высаживается на "лодки" (т.е. куски материи), и пытается доплыть до берега (об передвижения и взаимодействие лодок группа продумывает самостоятельно.) Касаться стен, пола - запрещено, В случае малейшего касания группа возвращается в исходную точку. Передвигаться им должно быть трудно. Задачу

можно усложнить, завязав кому-то глаза или запретив разговаривать. (То есть "в результате контузии" появились "немые" и "незрячие"). Через некоторое время, когда группы прошли примерно 2/3 пути, сбоку и чуть позади появляется мастерская лодка. (Это несколько, обычно более старших, ребят, которые заранее во время "крушения" ушли в соседнюю комнату. Их количество таково, что одна лодка всех спасти не сможет - 5-6 человек.) Лодка начинает подавать подавать сигналы помощи (т.е. просто кричат). Группам сообщается, что эта лодка налетела на рифы и тонет. Каждая группа решает, стоит ли несмотря на усталость, идти спасать лодку.
Обсуждение проводится по следующим моментам:
1) Как высаживались на лодки: пропустили ли девушек в перед, а пропустив, подумали ли кто будет управлять и двигать лодку.
2) Кто лидировал на лодках, как осуществлялось передвижение, взаимодействовали ли лодки.
3) Кто и как принял решение плыть к тонущей лодке (если поплыли), кого забрали с нее в первую очередь.
4) Как вел себя лидер, слушал ли других, какие неприятные (или приятные) эмоции у кого остались и т.д.

Примечание:
а) плыть должно быть действительно трудно
б) "самоубийство" моделируется выливанием стакана воды за шиворот. :-))

РОЛЕВАЯ ИГРА "ГОРОД"

Цели:
· развитие активной позиции
· постановка моральной проблемы вмешательства и невмешательства в ситуацию
Инструкция: вы плыли на корабле, и ваш корабль сломался. Вы подплыли к ближайшему городу, где вы по группам будете ходить и искать детали для починки.
Ход игры: группа, разделенная на 4 части, высаживается на берег и встречается с нищим, который просит милостыню. Как только ребята ему подают, он уходит, а к ребятам подходит человек. Он говорит, что в городе дружить и помогать запрещено, т.к. "человек должен быть сильным, а помощь ослабляет человека" и т.д. этот "нищий" на самом деле шпион! И теперь за ними гонятся стражники и группам нужно спасаться. Одна группа попадает в кабак, где перед ними разыгрывается сценка, в которой кабатчик унижает девочку-служанку. Они могут вмешиваться или нет (тем более, что их ищут стражники). Вторая группа попадает в школу, где они слушают монотонные законы города, что нельзя никому помогать. Третья группа попадает в тюрьму, где они просто сидят. Но их охраняет только один стражник. И у них есть достаточно реальная возможность объединившись с другими, бежать. Потом группы меняются . Все это время "на горизонте" маячат стражники, создавая более напряженную обстановку. Когда все группы проходят через все точки, одну из них (либо сидящую в тюрьме) ведут на "городской суд, где им предъявляют обвинение в "подрыва строя" и нарушении законов "счастливого города". И проводится голосование среди "жителей", среди которых играющие роли и остальные команды. Звучат разные реплики из зала. И у групп опять выбор: выступить против либо смириться.
Затем проходит обсуждение.

Трудности могут возникнуть по синхронизации времени при прохождения группами точек.

РОЛЕВАЯ ИГРА: "ЕЩЕ НЕ ВЕЧЕР".

Коротко вводная : Вы летите на корабле, тут метеорит, авария. В результате аварии у группы появляется куча нудной работы. (Они, например, перебирают смешанные гречку и рис. И плюс каждые 10 минут на группу физическая работа. Например, 100 приседаний на всех). Все это в оформляется в соответствующем антураже: с музыка, вид корабля, крики "пробоина от метеорита и т.п. И тут на связь выходит другой карабль (На самом деле мастерский). Там все хорошо, все едят кексы, пьют колу и готовы принять к себе. Каждые несколько минут и идет "рекламная" видеосвязь, и один человек может переправиться на мастерский корабль со своего корабля.
НО:
1) Обратной дороги нет!
2) Количество работы распределяется между оставшимися!

В результате каждый стоит перед выбором: уйти к более легкой жизни и бросить товарищей или сражаться до конца вместе. Это проводится в момент кризиса в отряде , когда народ начинает сбегать от проблем в другие отряды, где лучше. После обязательно проводится обсуждение: если все сбегут, кто спасать то будет! (И еще: естественно, после игры хорошо достать вторую половину кексов и колы на остальную группу -- для тех, кто не ушли.)

РОЛЕВАЯ ИГРА "ГОРОДКИ"

ЦЕЛЬ ИГРЫ: В игровой форме исследовать проблемы, возникающие при контактах отрядов из разных городов на фоне окружающей действительности и возможные пути их решения. В игре был использован ряд аллегорических образов, имеющих прямые аналоги в окружающем мире. Действие происходит в гипотетическом мире, который состоит из неких замкнутых контуров, свободное перемещение между которыми затруднено. Это аналоги далеко находящихся друг от друга российских городов, в которых живут отряды и клубы. Но способы перемещения между ними все же существуют. Игра начинается с того, что три <отряда> нашли способы выбраться из контуров и собраться в одном из них на дружественную встречу, что и сделали. Все радуются, всем хорошо. Обыгрывание фестиваля идёт минут 10. За это время можно поиграть в сплачивающие игры, попеть песни и т.п. В разгар праздника появляется мастерский персонаж Мода, которая говорит, что терпеть не может, когда много друзей собираются вместе, и вообще дружить сейчас не модно (это тоже аналогия, ибо в наше время ценность дружбы в нашем обществе действительно упала). И поэтому она производит магические действия, обратно разгоняющие отряды по своим контурам, причём группа формируется чётко из представителей одного города. Между контурами возникает некое пространство, условно получившее название болото, как аналог современной окружающей жизни. В Болоте живут Лягушки, которые олицетворяют собой современный стиль жизни (культуру потребления и т.п.). Их фоновая деятельность - тусовка с распиванием газировки (условно, пива), поеданием шоколадок:, игрой в карты и т.д. Еще была неплохая идея, пустить дезинформацию, что среди лягушек есть особенная. И если эту лягушку поцеловать, то она станет принцессой. Ну и еще там что-нибудь. Полцарства, например. То-то лягушкам кайф будет! Можно и деньги за поцелуи брать. Фоновой деятельностью отрядов в <контурах> являются обычные отрядные профильные дела: фехтование, компьютеры, и т.п. В каждом отряде стоит по одному компьютеру, через которые можно общаться с другими. Причём, компьютеры <Сполоха> и <Каравеллы> соединены между собой кабелем и общаются напрямую (ибо эти отряды в реальной жизни действительно поддерживают связь по электронной почте), а письма от <Дороги> передаются на дискетах почтальонами. Там было два разных почтальона. Один бегал только с дискеткой, связывая "Дорожный" компьютер с остальными. А второй за небольшую плату мог передавать записки и артефакты, что очень важно, поскольку была идея помощи артефактами другим отрядам. Ведь проблемные ситуации "ходили по кругу". И при существовании достаточно налаженной связи легко было осуществить помощь друг другу. Это было как бы началом совместных дел. В жизни эту роль играют почта и проводники, передающие с поездами посылки. Отряды расходятся по комнатам с твёрдым желанием вновь встретиться (только надо это делать как-то красиво, а не просто "Все разошлись!" Может быть с завязанными глазами или еще как-то...), но Болото исторгает из себя различные факторы, олицетворённые мастерскими персонажами, которые мешают этому. Прежде всего, к таким факторам относятся реальные проблемы, регулярно возникающие у руководителей отрядов. В каждой команде есть по одному реальному лидеру, тянущему на руководителя, и 1-2 потенциальному лидеру, который в случае работы головой способен оказать реальную помощь. Таковыми факторами являются приходящие из Болота чиновники, требующие оплатить электроэнергию под страхом отключения компьютера, или написать какой-нибудь отчет, милиция, реагирующая на жалобы жильцов, пьяные опники и т.д. Следующий персонаж - уже упомянутая Мода. Она ходит по отрядам и пытается увлечь отдельных представителей какой-либо модной, но праздной деятельностью (игра в кости, слушание магнитофона и т.д.). В начале она поддавшихся на провокации угощает печеньем, но с течением времени люди, регулярно поддающиеся ее влиянию, постепенно превращаются в Лягушек, и их затягивает Болото (аналог понятен). Еще идея, что Мода заставляет всех, кто бездельничает заниматься каким-то тупым делом. (Кукарекать, прыгая на одной ножке 5 минут). Причем, для всех это обязательно, кроме имеющих сертификаты. А их дает мастер тем, кто включился в работу. На вопрос группы, почему одни прыгают, а другие -- нет, предлагается подумать самим, Следующий мастерский персонаж - Бытовуха. Ее функция - довести в игре до гротеска бытовые проблемы. Она приходит и, обращаясь конкретно к руководителю, дает какое-нибудь абсолютно бессмысленное задание, например, взять лист цветной бумаги и порезать ее на

маленькие пятиугольники. В случае невыполнения задания Бытовуха <заедает> (с точки зрения игры в прямом смысле). В принципе, бытовые проблемы отрядники могут помогать решать своему руководителю, но не все, и если они сами до этого додумаются. <Заеденные> Бытовухой сваливаются в Болото (жизненный аналог -- уходы руководителей, не выдержавших тяжёлой в бытовом отношении жизни). Жаба, которая <давит>. Она приходит к тем, кого, фразеологически выражаясь, действительно <давит жаба>, т.е. к людям, проявившим эгоистические устремления. Приходит и <давит>. <Задавленный> Жабой также отправляется к Лягушкам. <Желтая Пресса>. Всеми возможными способами (в том числе и через компьютер) распространяет сплетни, прославляет <лягушачий> образ жизни, старается завербовать к себе в корреспонденты (за реальные игровые деньги) как можно больше народу из отрядов. Согласившиеся работать на Желтую Прессу через некоторое время становятся Лягушками и затягиваются в Болото. Помимо провокационных мастерских персонажей в Болоте также существует целый ряд артефактов либо помогающих решать вышеозначенные проблемы, либо просто приятные сами по себе (шоколадки, воздушные шарики, бенгальские огни). Попробую по памяти привести неполный набор артефактов.
1. <Добрый Дядя>. Отыгрывается реальным мастерским игроком и является налогом Благотворительных Фондов. Он может помочь деньгами на оплату электроэнергии и т.д., если его убедить в ценности отрядной деятельности или в выгоде от этого для него.
2. Молот. С помощью него можно пробить стену в другой контур. Идея в том, что если 2 отряда выберутся наружу, то они могут этим молотом _снаружи_ пробить стену у третего отряда. Аналог: в каком-то городе проблемы, и туда резко выезжает десант (напр, проводит лагерь, подбрасывает идеи, ставит комп. почту или еще что-то) и город выходит из тупика. Плюс, это помогает закончить игру более-менее одновременно. Хотя группы могут и не сделать этого.
3. Бумажка-Ненаркомашка. К группе, владеющей этим артефактом не приходит милиция и чиновники, обвиняющие их в том, что в отряде притон. Тут скорее грустная шутка: докажи, что ты не верблюд!
4. Газовый Пистолет. Помогает отбиться от местных, но чреват осложнением отношений с милицией. Просто "местные" приходят с определенной установкой: им сказали, что здесь собираются наркоманы и т.п. Соответственно, они пришли с благой целью защитить свою территорию (и своих друзей) от этого самым логичным для них способом. И если группа готова разбиратся в этом и говорить на их языке (не в смысле мата, конечно), то все проходит гладко. Если нет -- возникают осложнения. Может быть до применения газовых баллончиков. (собирались их делать из шприцов, наполненных водой).
5. Обвязка и Верёвка. Смысл см. ниже.
6. Шоколадки, конфетки и пр.

Там были еще амулеты от сглаза, от несчастья и от счастья. (Аналог современных колдунов). причем амулеты были внушительными. а, амулет от счастья представлял собой спасательный круг, который одевался на шею, и снять его было нельзя. (только передать другому). Еще были: кристалл, помогающий больным. (Лягушки могли парализовавать особо буйных). Сапоги скороходы (одноразовые). И несколько ярких, но бесполезных вещей. (Не все то золото...) Выходить в Болото можно только в туристических обвязках и прицепленным карабином к страховочной веревке (завязывание обвязок на <сталкерах> и страховка их - дополнительная фоновая деятельность). Выходить на веревке в Болото может ограниченное количество людей (не более трети от команды и желательно самые младшие). Они ползают по Болоту, ищут артефакты и общаются с мастерскими персонажами. Если страхующий из отряда отпустил веревку, <сталкера> затягивает Болото, и он превращается в Лягушку. Водолазы задумывались больше, как фоновая деятельность для младших, которым пока рано врубаться в сложные проблемы. (Условно, до 12 лет, но зависит от уровня человека. Может раньше -- здорово). Скорее лягушки мешают водолазам, группе прихордится вытягивать его, что создает дополнительную совместную деятельность в группах. Он может стать Лягушкой также добровольно, поддавшись на уговоры Лягушек, расписывающих прелести <лягушачьей> жизни. В начале игры для человека, склонного к культуре потребления, лягушачья жизнь действительно кажется райской, ибо состоит из одних приятных моментов и не требует решать серьёзные проблемы. Однако, когда лягушек становится много, <мастерские> Лягушки начинают задавать тон расслоения, дедовщины в мягкой форме и чморения шестёрок. Народ начинает понимать, что лягушачий образ жизни не так уж хорош. Но вернуться могут только те, кто реально продемонстрировал попытку противостоять этому образу жизни. Причем не просто говорит "Я против" или пытается вырватся силой. Болото затягивает! Нет, он должен противостоять болоту. Например, не давать там в обиду кого-то несмотря на общее мнение и наезды на него. Вообще уйти из болота крайне сложно. Есть ещё один способ недобровольного попадания в Болото. Когда психологическая обстановка в отрядах начинает ухудшаться (народ начинает ругаться, ссориться, склочничать), Болото наступает. Оно может разрастись до такого состояния, что кто-то туда сваливается

(аналог - уход народа из отряда, когда атмосфера в нём ухудшается). На практике мастер мелом рисует на полу пропасть (Образ пропасти между людьми). Когда по переписке или через <сталкеров> отряды начинают налаживать совместную деятельность, тогда появляются "трещины" на стенах, говорящие о разрушении барьеров между городами. Это как бы решение внешних проблем. болото определяет внутренние проблемы, и поэтому сужается, когда народ перестает ссорится и т.п. Кстати, упавшего человека можно держать за руку, но вытащить практически нельзя. Могут его столкнуть и случайно. Судьба. Аналог: отряд подставил своего В игре действует ещё один мастерский персонаж - Сказка. Ее функция направлять отряды на верные решения, но ненавязчиво и только тогда, когда они и так на правильном пути. В частности, одной из установочных задач Сказки является подбрось идеи совместной газеты. В целом линия игры вначале идёт на соблазнение народа лягушачьим образом жизни, а потом на то, чтобы вызвать его неприятия и желания вырваться из Болота и прекратить его наступление через совместные отрядные дела. Причем, предполагалось, что эти дела народ найдет сам. Вариант совместной газеты был скорее запасным, наиболее логичным. И еще: он был достаточно реальным и по жизни. Схема управления игрой. В каждой команде есть отдельный мастер, который отслеживает, что происходит в команде и передаёт мастеру по Болоту. При необходимости он вызывает мастерских персонажей. Болото обеспечивается мастерской бригадой, в которой желательно наличие по крайней мере 2-х сильных мастеров и группы людей, отыгрывающих мастерских персонажей.

ЛАБИРИНТ

Словесная игра типа ситуационной на тему школьных взаимоотношений.

Цели: умение разбираться в сложной ситуации умение планировать свои поступки и отвечать за них.
Инструкция: Изобрели нового робота (ведущий), который может невидимо продвигаться по классу, По вашей команде, он может внедриться в мозг другого человека, т.е. ученика, и тот будет выполнять все его команды, но при выходе робота, человек ничего не будет помнить и т.д. Ход игры: в руках у ведущего схема класса, разделенная на квадраты. Робот видит в пределах одного квадрата, продвигается по команде ребят и описывает им находящиеся там объекты. В "классе" идет конфликт между учителем и учениками, причем пути его решения неоднозначны. Управляя роботом, ребята пытаются решить эту ситуацию.
Мысли учителя:
"Вечно они все усложняют. Вот раз берусь, одной проблемой меньше будет" Телефон Журнал

Стол учителя Порожек

(падают)
Теперь понятно за чем САША журнал брал!
Так староста должна была беречь его!
Так брал его кто-нибудь?
2. Ты что-то видела?
Говори! ПРОХОД
ГОЛОС УЧИТЕЛЯ:
посмотрим, как вы себе вольности позволять будете!
2 Вы у меня попляшете! АНДРЕЙ
Что же теперь будет! Надо было аккуратнее подтирать.
2.Ах я растяпа!
3. Теперь либо САШУ выгонят, либо меня! ПРОХОД
ГОЛОС УЧИТЕЛЯ
Я вынесу все это на обсуждение педсовета. Будем рассматривать вопрос об отчислении.
САША.
Я так и знал Что же теперь дома будет?
Если отец придет навеселе - порка обеспечена!
2.Если выгонят, домой можно вообще не приходить!
3.Знал, хуже будет ПРОХОД
ГОЛОС УЧИТЕЛЯ:
САША, можешь не отпираться. У тебя исправлена оценка!
2.Все против тебя
3. Давай тетрадь мы сверим почерк

4. Странно... Но.. АНЯ
Ну подтер, ну и Что? Обязательно так шуметь?
2. Нет, ну вместо урока я не против
3.Листает тетрадь с конспектами ПРОХОД.
ГОЛОС УЧИТЕЛЯ:
Это было последней каплей. Самовольно исправить оценку! Это реступление!
2. Вы за это ответите!
МАША.
Что-то не верится, что Саша мог сам исправить себе оценку. ПРОХОД.
Голос УЧИТЕЛЯ.
Что вы за люди. Совсем вам доверять нельзя. АЛЕКСЕЙ
Вот расшумелись-то! И чего ругается? Просто бешенный какойто.
2.Кто же такую свинью Сашке подложил?
3. Лежа на парте жует яблако... ПРОХОД.
СЛЫШЕН УЧИТЕЛЬ:
Ругается. У меня нет слов! Это высшее хамство Как вы только могли допустить та кое!!

ДВЕРЬ

На самом деле Андрей, друг Саши, в общем, против его воли. исправил ему оценку. Он отличник, у него почти медаль и конфликт ему совсем не нужен. Но Сашку за каждую двойку нещадно лупит пьяный отец. Вот Андрей и решил помочь. Но это раскрылось и теперь Сашке грозит отчисление. Но и Андрей боится признаться! Ситуацию надо именно решить. а не просто разобраться в ней...

Этапы составления ролевой игры

· Формулировка проблемы. Проблема должна волновать автора (либо ее приходится смаковать, что требует некоторого умения). Разбить на задачи.
· Веер ярких, эмоциональных сцен, картинок, которые будут <задевать> играющих. Это нужно потому, что запоминаются в основном те вещи, которые проходили на фоне ярких эмоций. Сценки должны примерно соотноситься со стоящими задачами.
· Продумывание <географии игры>, то есть что где находится, какие герои что отыгрывают. Развитие сценок, то есть сюжет. Какие группы играющих есть. Моделирование и вычленение постоянных и переменных. + правила и стандарты. (+ синусоидная активность).
· Расписывание по людям или командам, оконкречивание по личностям
· Продумывание фоновой деятельности (создание особой деятельности для младшего психологического возраста).
· Прописывание игровых алгоритмов (для повышения напряженности в игре).
· Красивое и наглядное оформление игры.
· Состыковка игры с ведущими группы.

"Веревочный курс"

Уважаемые коллеги!

Предлагаем вашему вниманию серию специально разработанных упражнений, которые помогут сдружить детей, научить их чувствовать и понимать каждого.
А называется этот курс - веревочным. Почему? Потому что главная идея - все вместе, словно связаны одной веревкой. Кроме этого, веревка вам пригодится в некоторых упражнениях. Итак, запаситесь не только веревкой, но и терпением, а главное желанием!
Веревочный курс - это серия специально подготовленных занятий, психофизических упражнений для малых групп, а также индивидуальные занятия. Эта программа разработана американской фирмой Barron Adventures.
В процессе выполнения курса создается атмосфера творческого поиска, прорабатываются возможности принятия нестандартных решений, повышается взаимопомощь и поддержка в коллективе. На примере увлекательных, но довольно сложных упражнений группа учится решать общую задачу, вырабатывать тактику и стратегию ее решения. Участвуя в "Веревочном курсе ребята начинают преодолевать барьеры в общении, узнают друг друга ближе, благодаря этому происходит естественное и быстрое сплочение группы. Анализ каждого упражнения дает ребятам возможность понять как было выполнено задание, принято решение, кто занял активную позицию и как это повлияло на результат. Думают и над тем, что можно было сделать иначе и лучше в следующий раз, как преодолеть трудности в жизни более эффективным способом. "Веревочный курс - это программа взаимообучения, в которой участники познают все сами из собственного опыта, согласно своих действий. Главные цели "веревочного курса - командная работа и лидерство. Но при этом можно добавить, что это дает:
· выработку стратегии группой;
· творческий подход;
· самовыражение;
· результативное лидерство;
· уверенность в себе;
· решение проблем;
· преодоление себя.
На собственном опыте мы убедились в эффективности этого курса в работе над сплочением коллектива. Рекомендуем использовать его в организационный период смены.
Необходимо соблюдать все условия выполнения "Веревочного курса".
1. Группа, которая проходит испытание, не должна превышать 12 человек.
2. Упражнения выполняются под руководством вожатого, хорошо знакомого с "курсом.
3. Время на подготовку задания не ограничено.
4. Задание считается выполненным, если каждый безошибочно справится с поставленной задачей. Если же хоть одни участник допускает ошибку, группа возвращается на исходную позицию.
И еще, ни в коем случае не забывайте, что курс можно проводить только в теплой, доброжелательной атмосфере. А она зависит только от вас, дорогие коллеги! Удачи!

Упражнения.
1. "Узелки".
Участники образуют круг и берутся за руки, причем руки одного человека должны быть сцеплены с руками разных людей. Задача: не расцепляя рук, распутать узел и образовать круг.
* Это упражнение дает возможность участвовать всем в выработке стратегии.

2. "Электрическая цепь".
Команда разбивается на пары. Партнеры садятся напротив друг друга, где соединяют руки и ступни, образуя таким образом, электрическую цепь, по которой ток течет по сцепленным рукам и ногам. Задача участников: встать, не разрывая электрической цепи. Теперь объединитесь по две пары друг с другом, чтобы получилась электрическая цепь, состоящая из четырех человек. Задача остается прежней - встать всем вместе, не разрывая цепь. Когда этот этап благополучно завершен, снова объедините группы, чтобы образовать электрическую цепь, состоящую из 8 человек. В конце концов вы получите электрическую цепь, образованную всеми участниками, которые должны подняться.

Два главных условия этого упражнения: 1) электрический ток должен беспрепятственно течь по замкнутой электрической цепи, образованной сцепленными руками и ногами; 2) на каждом этапе участники должны отрываться от земли одновременно.
Подсказка вожатому: не забудьте поддержать детей, ведь им очень трудно!

3. "Биг-мак".
Организуйте большой круг. Разбейте команду на пары и попросите каждую пару выбрать словосочетание из двух слов, которые традиционно употребляются вместе (например, один партнер говорит: "Биг", - другой: "Мак"; один: "Ореховые", - другой: "Масло" и т.д.). Затем объясните, что по условиям игры, нужно закрыть глаза и не открывать их до конца события, и, кроме того, можно произносить только свое выбранное слово. Теперь ведущий перемешивает команду так, чтобы партнеры были далеко друг от друга. Партнеры с закрытыми глазами, выкрикивая свое слово, находят друг друга. Как только пара воссоединилась, отведите ее с пути тех, у кого глаза еще закрыты. По завершению задания, каждая пара сообщает всем участникам свое словосочетание.
Для этого упражнения очень важную роль играет площадка, которая должна быть большой.

4. "Сидячий круг".
Команда формирует тесный круг (плечи касаются). После этого попросите ребят повернуться на 90 градусов направо. Задание: Нужно медленно сесть на колени друг к другу и рукой коснуться плеча находящегося сзади человека.
Завершите это упражнение на высокой ноте, смеясь и хлопая всем.

5. "Отжимания".
Разбейтесь на группы по 4 человека. Ваша задача - отжаться от земли, чтобы в нее упирались только ваши руки, и продержаться не меньше 5 секунд.
* Подсказка вожатому: удобнее всего будет выполнять отжимания, если группа ляжет на землю лицом вниз так, чтобы образовался квадрат, стороны которого образованы телами (ноги одного лежат на спине соседа).
Вожатому необходимо узнать у детей, есть ли у них проблемы со спиной? В данном упражнении таких детей можно привлечь в качестве судей.

6. "Все на борт".
Оборудование: любая обозначенная площадка (банкетка, стул, брусок).
Задача участников: уместиться всей командой на площадке средней величины. Нужно убрать обе ноги от земли, и удержаться минимум пять секунд. Второй этап: нужно сделать то же самое на площади меньшей величины.

7. "Бревно".
Оборудование: любое бревно (дерево, лежащее на земле, гимнастическое бревно и т.п).
Команда выстраивается на бревне. Начиная с первого человека, команда переправляется на противоположный конец бревна. В результате должна получиться та же линия, в том же порядке.
* Подсказка вожатому: лучше расположить команду, чередуя мальчиков и девочек.

8. "Тролли".
Оборудование: тролли - небольшая дощечка, брусок или другой вспомогательный предмет.
Обозначить две параллельные линии, находящиеся на расстоянии не меньше трех метров друг от друга. Задача команды - переправиться от одной линии до другой, не касаясь земли, используя тролли.

9. "Прогулка слепых".
Пусть каждый участник закроет глаза повязкой. Когда все глаза закрыты расскажите ребятам, что мы собираемся в путешествие по неприкосновенной земле, которой не может коснуться наш взгляд. Попросите положить правую руку на плечо впередистоящего. Медленно начните путешествие по выбранному маршруту, включая залезание на пеньки, возвышенности, пролезание под низко нависшими деревьями и ветками, протискивание между деревьями и т.д. Финишируйте на каком-нибудь тесном (но безопасном!) месте.
* Подсказка вожатому: выполнять это упражнение следует в полном молчании. Следует выбрать знак для обозначения опасности (пожимание, хлопок по плечу и др.).

10. "Паутина".
Оборудование: заранее сплетенная из веревок "паутина". Количество ячеек должно соответствовать количеству участников.

Задача состоит в том, чтобы переправиться всей командой через паутину с одной стороны на другую, не касаясь при этом ни одной ее части. Если вы касаетесь паутины, вся команда возвращается обратно и начинает упражнение снова. Если кто либо из вас переправился на другую сторону, то он не может вернуться, обойдя паутину, и помочь команде. Каждую ячейку можно использовать только один раз.

11. "Переправа".
Оборудование: канат, ведро с водой. Заранее готовится "маятник" (канат крепится к опоре).
Задача состоит в том, чтобы переправиться всей командой за обозначенную линию, не касаясь земли. Кроме того, каждому члену команды нужно перенести емкость с водой, не пролив ни единой капли.
Обязательна страховка!

12. "Электрическая изгородь".
Оборудование: веревка, шест (доска, палка и т.д.).
Задача состоит в том, чтобы переправиться всей командой через воображаемую электрическую стену, не касаясь ни единой видимой или воображаемой ее части. Если кто либо коснется стены, вся команда возвращается обратно и начинает упражнение снова.
* Подсказка вожатому: шест может использовать как вся команда, так и последний участник.

13. "Траст - фол".
Постройте команду в две линии так, чтобы обе группы стояли лицом друг к другу. Попросите снять часы, кольца, браслеты, вытянуть руки вперед, согнуть их в локтях (угол 90 градусов). Руки чередуются между собой, образуя "колыбель" для падающего. Ладони обращены вверх и ни в коем случае не сцеплены ни между собой, ни с руками соседа сбоку или напротив. Колени страхующих слегка согнуты. Ведущий становится в линию на то место, куда придется наибольший вес падающего и, чтобы ни случилось, не убирать рук во время падения участника. Поставьте радом с собой сильных ребят. По мере продвижения очереди вы можете изменять порядок линии, чтобы каждый участник испытал момент поимки, но держите сильных в середине.
Если у вас большая сильная команда, вы можете быть руководителем падения (вне линии), но если вы чувствуете, что для безопасности падения вы необходимы команде, попросите ребят самим выбрать руководителя (Маэстро).
Подготовьте Маэстро, чтобы он смог проверить падающего.
· Торс и ноги должны быть абсолютно прямыми, как струнка;
· Руки - скрещены на груди и сцеплены в замок;
· Голова немного откинута назад;
· Попросите снять очки и вынуть предметы из карманов.
Слова, которые обязательно должны быть сказаны перед падением:
1) ПАДАЮЩИЙ: "Готовы страхующие?"
2) СТРАХУЮЩИЕ: "Страхующие готовы"
3) МАЭСТРО: "Падай".
После приземления покачайте товарища на руках - проявите ласку.
Заключение: это упражнение на доверие и снятие комплексов (освобождение внутреннего "Я". Попросите каждого поделиться опытом и чувствами, т.к. ощущение каждого индивидуальны. Начните обсуждение, сказав, что вам хотелось бы узнать об ощущениях каждого:
- Что вы чувствовали перед самым началом падения, во время падения и после?
- Что можно сделать, чтобы создать доверительную атмосферу в коллективе?
Обосновывайте ваше обсуждение на приобретенном опыте.

На этом "Веревочный курс" закончен. Результаты этой программы вы получили. Все ли смогли выполнить упражнение? Никто не остался в стороне? А на вечернем "огоньке". Спросите у детей, чему они научились в процессе данного курса?

Сюжетно-ролевые игры
"ГОСТЕВАНИЯ"

Эти дела занимают особое место в структуре организационного периода ВДЦ "Океан" и призваны помочь ребенку почувствовать причастность к новой общности (отряду), стать соучастником ее успеха, пережить этот успех как свой собственный.
Педагог может ребенку в этом помочь, если постарается при разработке любого дела максимально учитывать доминирующие цели деятельности детей:
· для себя
· для группы
· для отряда
Обычно гостевания представляют собой экспромтно-игровые программы для двух - четырех отрядов, пришедших друг к другу в гости. Смысл их таков: "других посмотреть" (и убедиться, что они вполне дружелюбны и годятся в приятели и товарищи по играм), "себя показать" (и убедиться, что мы совсем не хуже, тоже кое-что умеем и даже можем удивить).
К сожалению, практика показывает, что основным содержательным компонентом гостеваний любой смены является стандартный набор игр с залом, кричалок, песенок-повторялок, который зачастую не поддерживает ни идею, ни тематику смены, не способствует раскрытию особенностей как отряда в целом, так и отдельного ребенка, а детская творческая и двигательная энергия также не получает должного широкого выхода. Это получается от того, что вожатый берет на себя основную нагрузку: предлагает и объясняет игры, запевает песни, всячески "заводит" и тормошит публику, поддерживая ее интерес и активность. Таким образом, ребенку отводится лишь роль активного зрителя.
В итоге, моменты индивидуально-группового и коллективного сотворчества детей разных отрядов часто отсутствуют, тем самым не давая ребенку, подростку возможности пережить радость собственного, одобряемого остальными, творчества на глазах у всех вместе со всеми.
Такое положение вещей можно исправить, если, во-первых отнестись к нижеприведенному (многим вожатым давно известному) материалу лишь как к творческому "сырью", во-вторых, заранее подумать над тем, как правильно распределить творческую нагрузку на гостевании между детьми и вожатыми. Мы будем рады, если предложенные идеи, помогут увлечь ребят, а ваш труд сделают для вас радостным и не утомительным.

***
Итак, собираясь на гостевание, отряды обычно готовят визитку в любой (песенной, танцевальной, стихотворной и т.д.) форме. К тому же этикет не советует ходить в гости без подарка, поэтому подготовка и преподнесение сюрприза для гостей или хозяев на гостевании тоже стала традицией.
После переклички отрядов и представления их вожатых обычно предлагается одна игра -

"Шел по крыше воробей".

1. Ведущий: Шел по крыше воробей!
Дети (хором): Бей, бей, бей!
Ведущий: Собирал себе друзей.
Дети (хором): Зей, зей, зей!
Ведущий: Много, много, много нас,
Дети хором: Нас, нас, нас!
Ведущий: Встанут... (называет любые имена) все сейчас!
(Ребята, носящие названные имена, встают, раскланиваются)

Игра "Ежики".

Все слова здесь сопровождаются близкими по смыслу движениями:

Ведущий:
Два притопа, два прихлопа,
Ежики, ежики!
Наковали, наковали
Ножницы, ножницы.
Бег на месте, бег на месте,
Зайчики, зайчики!
Ну-ка дружно, ну-ка вместе:
(по очереди) "Девочки!", "Мальчики!".
Затем по знаку ведущего кричат сначала все девочки хором: "Девочки!", а потом все мальчики: "Мальчики!". Таким образом выясняют, кого собралось больше - мальчиков или девочек.

Игра "Петьки-Васьки" (играется по принципу "Ежиков").

Ведущий:
На солнечной поляночке
Стоит высокий дом,
А в доме том высоком
Живет веселый гном.
Гном, как тебя зовут?
Дети 1 отряда (хором):
Петька!
У меня рубашка в клетку.
Я пришел к вам, детки,
Чтобы съесть конфетку.
Ведущий:
На солнечной поляночке...
...Гном, как тебя зовут?
Дети 2 отряда (хором):
Васька!
У меня штаны в горошек.
Я пришел из сказки,
Потому что я хороший.
Ведущий повторяет припев с вопросом. Оба отряда вместе кричат свои новые имена со словами.

Игра "Зарница".

- "Тыр-тыр", - пулемет, (держать обеими руками ручки "пулемета")
- Выше, выше - самолет. (рука движется снизу вверх наискосок)
- "Бац!" - артиллерия, (хлопок).
- Мчится кавалерия. (одна рука машет воображаемой шашкой над головой). - Ура!
Смысл игры в том, чтобы сопровождая слова определенными движениями, с каждым разом ускорять темп и стараться успевать и говорить, и показывать правильно движения.

А с помощью этой кричалки можно плавно перейти к исполнению любой песни организационного периода. Каждую фразу, произнесенную ведущим, ребята повторяют хором.

Ведущий:
- О, але!
- Олес бамбалас!
- О сава саваимба!
- О кикилис бамба,
- О, я бананы ем!
- О, апельсины ем!
- О, пионеров ем!

-Настроенье каково?
Дети:
- Во!!! (показывают жест "замечательно" движением большого пальца)
Ведущий:
- Все такого мнения?
Дети:
- Все без исключения!
Ведущий:
- Может, сядем, отдохнем?
Дети:
- Лучше песенку споем!

Игра "Джон Браун Бой".

Ведущий:
Джон Браун Бой намазал лыжи один раз (повторяется 3 раза)
И поехал на Кавказ.
Во фразе, которая повторяется 3 раза, последнее слово заменяется хлопком. В следующем исполнении - предпоследнее и т.д. В результате первую фразу зал старается ритмично прохлопать, а вторую поет. Игра способствует развитию чувства ритма.

Игра "Летит по небу шар".

Ведущий:
Летит, летит по небу шар,
По небу шар летит.
Но знаем мы: до неба шар
Никак не долетит.
Сначала слово "летит" заменяется движением, напоминающим взмах крыльев. Во 2-м исполнении слово "небо" заменяется движением большого пальца вверх. Затем при слове "шар" обеими руками перед собой очерчивается большой круг. В следующем исполнении слово "знаем" заменяется постукиванием пальца по лбу; при слове "мы" - обе руки прижать к груди, при слове "никак" - отрицательно покачать головой. Самым интересным является последнее исполнение песенки, где главной задачей участников является не сбиться и правильно показать движением нужное слово.
Хором здесь повторяются лишь "по", "но", "до". Можно предложить ускорить темп игры.

Игра "Молекулы".

В начале игры ведущий доступно объясняет ребятам значение слова "молекула". Например, что это особое химическое соединение из различных элементов, способное распадаться и вновь восстанавливаться, притягивать или отталкивать другие молекулы.
Каждый участник игры - это одна молекула. Сигнальная фраза "Молекулы движутся" означает, что все участники движутся хаотично и по одному. Как только ведущий громко называет количество молекул в соединении, все участники стараются моментально перестроиться. Количество молекул не подлежит ограничениям - молекула "один", "два", "три", молекула "девочки", "Он и Она", молекула - "кубрик", "отряд", "друзья" и т.д.

Игра "Лавата".

Участники игры становятся в хоровод и поют:
"Дружно танцуем мы!
Тра-та-та, тра-та-та!
Танец веселый наш -
Это лавата"

Ребята останавливаются, а ведущий в центре круга говорит: "Мои руки хороши, а у соседа ..." Все берутся за названную часть тела своего соседа справа и идут дальше по кругу, исполняя припев. Ведущий может называть, что угодно - нос, ухо, коленки, пятки, щеки, плечи...

Игра "Вперед четыре шага..."

Участники становятся в круг, берутся за руки и поют, следуя названным движениям:
Вперед четыре шага,
Назад четыре шага,
Ножками потопали,
Ручками похлопали,
Глазками помигали,
А теперь попрыгали (вокруг себя)
С каждым повтором темп ускоряется.

Игра "Оркестр".

Участники игры разбиваются на группы, в зависимости от того, сколько инструментов вы собираетесь включить в свой оркестр. Но основными считаются: гитара, цимбалы, пианино, барабан.
Дирижер поет:
"Зе шафе, оф музыканто
О контрас спэрос, спэрос..." (указывает на какую-нибудь группу, например, "гитару").
Группа:
"Гита, гита, гитара!" (2 раза, показывая исполнение на гитаре).
Когда каждая группа исполнит свою партию, дирижер в последний раз поет:
"Зе шафе, оф музыканто
О контрас спэрос оркестро!"
После этих слов группы начинают все вместе исполнять свои партии, получается замечательный "оркестр"!

Игра "Грузинский хор". (по принципу игры "Оркестр").

1-я группа: О сервер пупа, пупа, пупа...
2-я группа: Дзюмбо квелико митолико микадзе...
2-я группа: Пи-пи плясипупа...
4-я группа: Ква-ква, ква-кварадзе...
Первая группа начинает хор со своей фразы, повторяя ее непрерывно, не останавливаясь. Как только 1-я фраза прозвучала один-два раза, в хор вступает 2-я партия. Затем присоединяются друг за другом 3-я и 4-я партии.

* * *

Во время VI смены 1997 года гостевания носили название "Встречи на рейде", предполагалось активное использование морской темы, терминологии в различных игровых и шуточных вариантах программы. К тому же сама форма встречи экипажей 2-х кораблей предусматривала массу неожиданностей и сюрпризов.
Но во время рейда любого судна случается всякое: и "морская болезнь" у половины экипажа, и внезапный штиль, когда ветер категорически отказывается дуть в паруса и только лениво шевелит их обвисшие полотнища. А большинству пассажиров с корабля неожиданно может прийти мысль о том, что морская стихия совсем не для них, и что зря они вообще согласились путешествовать. Чтобы разогнать бездеятельную скуку и привести команду в бодрое расположение духа, предложите им устроить "Цирк" прямо на "палубе корабля".

Сюжетно-ролевая игра "Цирк".

Отряды, пришедшие на гостевание, рассаживаются кругом, образуя амфитеатр с ареной в центре. Представление начинается с праздничной увертюры, исполненной шумовым оркестром под управлением

дирижера. (Ребята-музыканты и дирижер выбираются ведущим, либо на входе у кассира все желающие могут взять жетончики с этими ролями). Затем на арену цирка выходит "директор" цирка со шляпой в руке. Он пускает шляпу по кругу для того, чтобы каждый ребенок взял из нее для себя какую-нибудь роль, а сам в это время произносит торжественную и шутливую приветственную речь.
После того, как все роли распределены, директор цирка объявляет номера программы и устраивает парад-алле для всех участников в сопровождении шумового оркестра.
Затем представление начинается. (Для подготовки можно дать ребятам 5-10 минут.) Директор цирка по очереди приглашает на арену:
- Эквилибристов,
- дрессировщиков со зверями (хищники, собачки, пингвины, павлины и т.д.),
- наездников на лошадях,
- клоунов,
- акробатов,
- силачей,
- шоу-балет,
- фигуристов на роликах,
- участников водной феерии и т.д.
Необходимо для проведения:
1. Заранее приготовить реквизит, необходимый для исполнения этих номеров!
2. У каждого ребенка должна быть роль!
3. После каждого номера директор цирка обязательно называет имена исполнителей.

Если же вам по душе менее шумные, традиционные или семейные праздники, то с неменьшим успехом может состояться гостевание в форме именин или Дня Рождения.

Сюжетно-ролевая игра "День Рождения".

Отряды заранее распределяют между собой роли гостей и хозяев. "Хозяева" присылают "гостям" пригласительный билет на семейное торжество. Все "гости" и "хозяева" состоят в родстве различной степени. И, традиционно, каждый родственник преподносит виновнику торжества свой подарок, причем подарки мамы и троюродного дяди будут отличаться и по значимости, и по цене, и даже по манере преподнесения. На этом принципе и построен весь вечер.
Ребята из разных отрядов получают одинаковые роли. (Например, родители именинника, бабушки с обеих сторон и т.д.) Эти роли ребята либо вытягивают вслепую, либо получают при входе, либо о них заранее сообщено в приглашении.
"Гости" и "хозяева" ищут между собой одинаковые роли и объединяются для того, чтобы придумать и оригинально вручить свой подарок от имени тех или иных родственников. В это время происходит образование новых микрогрупп среди детей в результате совместной деятельности.
После подготовки (10-15 минут) объявляется торжественное вручение или демонстрация подарков имениннику. Это может быть все, что угодно: песня, фокус, шарж, сюрприз и т.д.
Предлагаемые роли: бабушки, дедушки, отец, мать, прабабушка, прадедушка, тети, дяди, родственники с Кавказа, родственники из-за рубежа, младший брат, племянники и т.д.
После вручения можно устроить всеобщее семейное веселье: "застольные" песни, игры, танцы. Роль виновника торжества можно поручить кому-либо из вожатых.

"На театральных подмостках..."

Перед началом звучат современные популярные мелодии
Фанфары.
Выход Ведущего.
Вед: Добрый вечер, друзья, наши уважаемые гости! Вы помните свое первое впечатление от театра? Я помню, совсем маленьким родители каждый день водили меня в детский сад мимо здания театра, которое очень мне нравилось, особенно его белоснежные колонны. Волшебный мир влек меня с неудержимой силой. Можете себе представить мою радость, мой восторг, когда родители привели меня на первый в моей жизни спектакль. Мечта сбылась! С тех пор мир театра стал моим вторым домом, моей настоящей любовью. И я приглашаю вас окунуться в этот великолепный, яркий, незабываемый сказочный мир.
Вед: Я приглашаю на сцену участников сегодняшнего конкурса "На театральных подмостках..."
/Ребята поднимаются на сцену. На груди у каждого вместо номера приколота буква русского алфавита/.
Вед: И сейчас первое задание для вас: нужно выстроиться на сцене полукругом по алфавиту /ребята выполняют задание, Ведущий представляет участников конкурса: называет имя ребенка, место, откуда он приехал, и какой коллектив он представляет (это дело проводилось в смену Фестиваля театральных коллективов, с успехом может быть проведено в основной период и в любой другой смене. Только необходимо заранее провести отборочный тур, если желающих участвовать больше, чем нужно для конкурса)/.
Вед: Вот и все наши участники конкурса. Аплодисменты нашим "героям". В нашей конкурсной программе будет три тура, после каждого из них некоторые ребята покинут эту сцену. В третий, заключительный тур выйдет только 6 участников. Именно из этих ребят наше уважаемое жюри и выберет лучшего. А сейчас настало время представить наше жюри.
/Ведущий представляет членов жюри/.
Ну вот, все готово. Можно начинать. Все участники первого тура разбиты на 3 группы. В первую группу входят участники, которые "скрываются" под буквами от "а" до "к", во вторую группу - от "л" до "ф" включительно, и в третью группу - от буквы "х" до "я". Итак, я предлагаю ребятам первой группы выйти чуть вперед. Дорогие друзья, условия первого конкурса таковы: вам нужно встать в круг и двигаясь по часовой стрелке, изображать ту походку, которую я назову. Через тридцать секунд задание меняется. Итак, покажите нам как "первоклассники идут в школу...", " "идёт демонстрация коллекции одежды весенне-летнего сезона...", "вы идете в поход с тяжелым рюкзаком...", "вас выгнали с урока."
Спасибо! Вы можете отправляться на свои прежние места, а вам на смену приходят участники второй группы. Задание аналогичное. Все готовы? Мы можем начинать? Покажите нам, как "звезда эстрады идёт через толпу поклонников...", "игру в классики...", "вас вызвали к директору...", "вы идёте к зубному врачу...".
Аплодисменты участникам второй группы! Их меняют ребята - участники третьей группы. Ваше задание: покажите нам, "как идёт человек, которому ботинки натёрли ноги...", "вы идёте на экзамен...", "вы идёте в столовую дружины "Бригантина", "вы идёте домой после драки..."
Спасибо всем участникам нашего конкурса, а мы переходим ко второму заданию первого тура. Выполнять его вы будете в группах по 6 человек. В первую группу входят ребята под буквами: а, б, в, г, д ,е, во вторую - ж, з, и, к, л, м, в третью: н, о, п, р, с, т, в четвёртую: у, ф, х, ц, ч, ш, в последней, пятой группе ребята под буквами - щ, ь, ы, э, ю,я.
А теперь условия конкурса. Он называется "Комплимент артисту". Нам понадобиться помощь зала. Ребята, участники конкурса, будут изображать на сцене выступление, а вы должны будете слушать и аплодировать в том стиле, который я вам предлагаю. Артисты должны реагировать на поведение зрителей. Итак, первая группа выходит вперёд и показывает нам "завершение выступления эстрадного ансамбля". А пока ребята совещаются буквально несколько секунд ведущий тихо говорит зрителям, что они реагируют на бурный успех артистов!
/Далее для всех групп задания аналогичны/
2 группа: "Симфонический оркестр" и "Восторг зала"
3 группа: "Эстрадный ансамбль" и "Провал" (для зала)
4 группа: "Симфонический оркестр" и "Бурный успех, но
артисты опаздывают на самолет".
5 группа: "Хор русской народной песни" и "Полный провал".
Ребята должны достойно выйти из сложившейся ситуации!

Вед: Спасибо, ребята! А теперь последний конкурс первого тура. Для того, чтобы его провести, мне понадобится помощь мужчин-вожатых. В этом конкурсе участвуют те же группы, что и в предыдущем, только задания будут индивидуального плана. Я прошу выйти вперед ребят-участников первой группы. Вам необходимо изобразить "парковую скульптуру". Пожалуйста. А вот вожатые должны перенести эти скульптуры и расставить их вдоль рампы.
/Дети выполняют задание/.
Задание для второй группы - "древнегреческая скульптура".
Для третьей - "витрина магазина "Одежда".
Для четвертой - "балетная скульптура"
Для пятой - "скульптура тяжелоатлета".
Ну что ж, я благодарю участников первого тура, спасибо большое вожатскому отряду. Пока жюри совещается и подводит итоги первого тура, вы можете спуститься в зал и поучаствовать в артикуляционной разминке, которую для нас проводит руководитель театральной студии. Прошу!
/По окончании разминки на сцену выходит Ведущий/
Вед: Спасибо, давайте еще раз аплодисментами поблагодарим за урок. Ну а теперь, решение жюри! Я прошу выйти вперед ребят с буквами.. /в зал/. Создайте гром оваций для участников первого тура! /Ассистенты вручают подарки/. Спасибо ребята, вы можете спуститься в зал. А те, кто остался на сцене - это участники второго тура.
Итак, актер - это человек, который должен уметь делать абсолютно все: и петь, и танцевать, и даже ходить на руках.
Первый конкурс второго тура - это "Танцевальный конкурс". Для того, чтобы участвовать в нем, ребятам нужно создать две группы по пять человек и одну - из четырех участников. Пожалуйста... /Ребята разбиваются на две группы/. Для каждой группы будет звучать по две фонограммы, а вам, дорогие болельщики, нужно танцевать, соответственно их стилю. Итак, начнем...
/Фонограммы для первой группы: "Летка-енка", "Сиртаки".
Фонограммы для второй группы: "Еврейский", "Цыганочка".
Фонограммы для третьей группы "Лезгинка", "Русская плясовая"./
Вед: Переходим ко второму конкурсу второго тура. Друзья, я попрошу вас разбиться на пары. Конкурс называется "Говорят животные..." Через несколько минут вам нужно будет показать нам маленький диалог животных, а вот, кто кому достанется, мы сейчас посмотрим. Итак, первая пара готовит диалог "курицы и петуха", второй паре досталась "свинья и корова", третьей паре - диалог "большой и маленькой собаки". Четвертая пара покажет "диалог двух обезьян", а у пятой пары - разговор "льва и барана", классический вариант у пары номер шесть - "кошка и собака", и наконец, седьмой паре достались - "гусь и утка". Пока я раздавал задания, первая пара должна была подготовиться. Ребята, прошу к микрофонам.
/Пары по очереди демонстрируют то, что они подготовили/.
Спасибо, участники! /В зал/ Вам понравилось? А мы переходим к третьему заданию второго тура. Она называется "Здравствуйте, товарищ вожатый!" Вам нужно будет сказать эту фразу с определенной интонаций, каждому достанется своя. Я попрошу участников второго тура поочередно подходить ко мне, получать задания и тут же его выполнять. Давайте начнем...
/Конкурс. Задания для участников: "Сказать фразу с одной из интонаций:
- с восторгом;
- с презрением;
- с нежностью;
- с ненавистью;
- с ленью;
- с завистью;
- со страхом;
- с радостью;
- с уважением;
- с отчаянием;
- с тоской;
- с ревностью;
- с бодростью;
- с наглостью.
/По окончании конкурса/

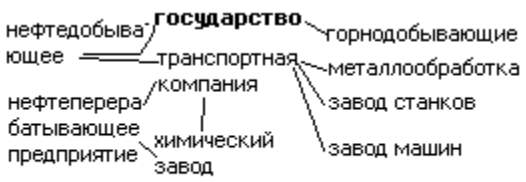
Вед: Спасибо ребятам. А сейчас участники могут спуститься в зал и, пока жюри подводит итоги второго тура, позвольте предложить вам кусочек из разминки, которую проводят для вас участники образцового детского театра. Разминка называется "Маленький дракончик". Встречайте. /Ведущий уходит. Выступление/.
Вед: Я прошу участников второго тура вернуться на сцену. /Ребята поднимаются на сцену/. Вот и пришло время узнать, кто же из ребят будет участвовать в третьем туре. /Оглашение решения жюри. Награждение участников второго тура, не вышедших в финал/.
Вот они - участники третьего тура. Я прошу моих ассистентов вынести шесть банкеток для каждого из ребят. А пока мои помощники готовят сцену, я расскажу вам о следующем конкурсе. В нем принимают участие все финалисты одновременно. Главное условие - вы выполняете задание, не вставая с банкетки. Прошу всех, присаживайтесь, и мы начинаем первый конкурс третьего тура. Задание очень простое - вам необходимо сыграть роли:
а) шести старушек, которые видят как их внуков бьют;
б) шесть вожатых просят слезть с дерева своих воспитанников;
в) шесть парней, стоя под окнами, вызывают своих возлюбленных;
г) шесть болельщиков на стадионе;
д) шесть человек на необитаемом острове вдруг увидели корабль;
Вед: Спасибо участникам. Все настолько хороши, что я думаю, нашему жюри предстоит решить очень сложную задачу, а нам предстоит следующее испытание, которое называется коротко и ясно "Крик". Итак, первый участник покажет нам сейчас "как кричит человек, которому наступили на ногу острым каблуком"; второму участнику - достался "крик одобрения с галерки театра", пожалуйста! У третьего участника "крик пастуха, сгоняющего стадо". Прошу! Четвертый участник покажет нам, "как кричат вызывая паром, с противоположного берега реки"... Пятому участнику достался "крик разгневанной матери, зовущей своего ребенка". И последнее задание - "крик в горах с эхом".
Ну вот мы и подошли к самому последнему конкурсу. Он называется "Разговор по телефону с невидимым абонентом". Сейчас я раздам вам задания, они очень простые:
а) неожиданный звонок в три часа ночи;
б) помехи на линии, очень плохо слышно;
в) вас разыгрывают;
е) вы разыгрываете;
д) звонок заставил вас выйти из ванной комнаты, не домывшись;
ж) вам рассказывают очень веселую историю.
/Участники демонстрируют то, что они успели подготовить за время объяснения задания/.
Вед.: наступил самый торжественный момент. Я предоставляю слово жюри. /Выступление жюри, награждение участников третьего тура, награждение победителя третьего тура/.
Вед.: Но вот и закончилась наша встреча, я надеюсь, что наше путешествие в мир актерского мастерства было для вас интересным. До новых встреч!

Деловая игра
"РЭК (российский экономический кризис)"

На данный момент в стране наблюдается спад производства, нарушены экономические связи, растет безработица и многие другие проблемы.
В этой игре мы предлагаем участникам попытаться восстановить экономику страны в определенных отраслях промышленности.
Цель игры: развить у ребят предпринимательские и организаторские
качества.
Задача игры: участники должны вывести свои предприятия из кризиса.
Группы (отряды) делятся на города. Путем жеребьевки каждому городу выдают либо два предприятия, либо одна транспортная компания.
1 город - нефтедобывающее предприятие, металлообрабатывающее предприятие;
2 город - транспортная компания;
3 город - нефтеперерабатывающее предприятие, завод по производству машин;
4 город - горнодобывающее предприятие, химический завод;
5 город - транспортная компания;

6 город - нефтедобывающее предприятие, завод по производству машин;
7 город - транспортная компания;
8 город - металлообрабатывающее предприятие, завод по производству станков;
9 город - нефтеперерабатывающее предприятие, горнодобывающее предприятие;
10 город- химический завод, нефтедобывающее предприятие;
11 город- нефтеперерабатывающее предприятие, завод по производству станков;
12 город- завод по производству станков, горнодобывающее предприятие;
13 город- металлообрабатывающее предприятие, завод по производству машин;
14 город- химический завод, нефтеперерабатывающее предприятие;
15 город- транспортная компания.
Игра идет строго по времени - 3 часа.
Летоисчисление: 1 час = 1 году.
Состав предприятий:
1. Нефтеперерабатывающее предприятие: 4 станка, каждый станок перерабатывает 100 единиц нефти, вырабатывает 25 единиц бензина, стартовый капитал - 1500 монет.
2. Металлообрабатывающее предприятие: 5 станков, каждый станок перерабатывает 100 ед. руды, вырабатывает 40 ед. железа, 2000 монет.
3. Транспортная компания: 4 машины, они могут перевозить 500 ед. руды, 200 ед. железа, 400 ед. нефти, 100 ед. бензина. Расход бензина: 10 мин. - 25 ед., Одна перевозка - 5 минут, стартовый капитал - 1000 монет, 50 ед. бензина.
4. Нефтеперерабатывающее предприятие: 4 скважины, каждая скважина - 100 ед. нефти, месторождение - 4800 ед. нефти, стартовый капитал - 1000 монет.
5. Завод по производству машин: 3 станка, каждый станок производит одну машину. Составляющее машины: 100 ед. железа, 150 ед. резина, стартовый капитал - 1000 монет.
6. Горнодобывающее предприятие: 5 машин-станков, каждый станок добывает 100 ед. руды, месторождение - 6000 ед. руды, стартовый капитал - 1000 монет
7. Химический завод: 4 станка, каждый станок перерабатывает 50 ед. нефти, вырабатывает 100 ед. бензина, стартовый капитал - 1000 монет.
8. Завод по производству станков: 3 станка, каждый станок изготавливает 1 станок, составляющее станка: 150 ед. железа, стартовый капитал - 1000 монет.
Средние цены:
Нефть (добытая) 100 ед. =200 монет
(перерабатанная) 1 ед.= 8 монет
Железо (добытое) 100 ед. = 200 монет
(Переработанное) 100 ед.=250 монет
Резина 100 ед. = 150 монет
Станок = 450 монет.
Машина = 450 монет
Одна перевозка = 800 монет
Важную роль в игре играет государство. Каждый год, т.е. час оно собирает налоги (10% с прибыли). Транспортная компания платит 200 монет за пользование дорогой. Если налоги не уплачены совсем, предприятие признается банкротом, и с аукциона его может приобрести любой город. Когда нефте-и горнодобывающим предприятием выработано все месторождение, предприятие приобретает новое месторождение (3000 монет) у государства. Заводы по производству станков закупают станки также у государства (450 монет). В гос. Банке приобрести можно ссуду 1000 монет под 30 % (1300 монет нужно будет вернуть).

Предприятия работают по схеме:



5 минут идет добыча, затем 5 мин - перевозка, 5 мин - обработка, создание станков или машин. Пока сырье не добыто (5 мин) предприятие не имеет права его продавать, аналогично с транспортировкой и переработкой. В это время представители предприятий ищут партнера и транспортировщика, договариваются о цене и т.д.
Все предприятия, получив прибыль могут купить новый станок (машину). Естественно, у них должны остаться деньги на закупку нового сырья и продолжения работы с целью повысить темпы производства.
Побеждает в игре тот город (отряд), который сумеет вывести свои предприятия из кризиса и увеличит производство (в 2-3 раза), так же учитываются деньги, имеющиеся на руках к концу игры. Но они имеют второстепенное значение.
В ходе игры выявятся лидеры, способные организовать работу, способные договориться между собой и способные выжить в условиях жесткой конкуренции.

"Спортландия"
(спортивно-конкурсная программа)

Фанфары.
/В зале темно. Бесшумно на сцену выходят и присаживаются на бочки "пираты"/.
Голос из радиорубки:
Сколько лет прошло с тех пор, как Англия и весь мир говорили о необыкновенных приключениях доктора Ливси, капитана Смолиста и их друзей. А сколько в трактире рассказывали разных удивительных историй о Джоне Сильвере и его пиратах. С тех пор прошло много времени. И вот в один из, казалось бы, обычных океанских дней, в "Бригантине" произошло то, чего никто не ожидал...
/Свет в зале. "Пираты" на сцене поют: "Пятнадцать человек на сундук мертвеца, йо-хо-хо! И.... ". На сцену энергично входит одноногий Джон Сильвер/.
Джон Сильвер: Наконец-то, эта карта у нас в руках! Наконец-то, мы доберемся до сокровищ старого Флинта!
Слепой Пью: Дайте, дайте мне ее! /Берет карту./ Да, я узнаю эту бумагу! Я знаю этот почерк, эту роспись. Эта роспись старого Флинта.
Один из "пиратов": Тысяча чертей!. В прошлый раз эти англичане увели у нас из-под носа сокровища, а сейчас никто нам не помешает!
Джон Сильвер: Я думаю, пора собираться в дорогу, пока о наших планах не пронюхали Капитан Смоллет и его моряки. В дорогу, морские волки!
/Пираты уходят. Из противоположной кулисы выходят моряки, разговаривают/.
Голос за кадром: Капитан Смоллет!
/Входит капитан Смоллет/.
Кто-то из толпы: О-о-о! Смоллет! Какими судьбами!
Кто-то второй: Каким ветром вас сюда забросило?
Смоллет : Добрый вечер, джентльмены! Сегодня вечером, прогуливаясь по набережной, я встретил нашего старого доброго друга Бена Гана. Вот, что он мне поведал. Сидя в таверне, он услышал разговор двух искателей приключений, они обсуждали карту острова, на котором зарыты сокровища. Взглянув на карту, Бен узнал "остров сокровищ". На карте было отмечено новое место. Джентльмены, вы согласны отправиться в новое опасное, но увлекательное путешествие?
Все : Да! Конечно! О чем речь? Мы с вами, капитан Смоллет!
Смоллет : Тогда в путь!
/Свет гаснет, все уходят/.
Фонограмма: "Юнона и Авось" (сборы в дорогу).
Голос из радиорубки: Трап на берег! Груз за борт! Отдать швартовый! Поднять паруса! Сушить якорь! Полный вперед!
/Лучом света высвечиваются "пираты", которые рассматривают карту. Не замечая пиратов на сцену, с другой стороны, выходит капитан Смоллет с моряками. Свет в зале. "Пираты" увидели Смоллета/
Пираты : 1-й Тысяча чертей!
2-й Гром и молния!
3-й Синий Краб и Три Поросенка, к дьяволу!
/Из толпы "пиратов" выходит Дж Сильвер/.
Дж. Сильвер: Доктор Ливси! Каким штормом вас сюда занесло, и что вы тут вообще делаете!?
/ "Матросы" и "пираты" волнуются, кричат друг на друга/.

Доктор Ливси: Спокойно, спокойно, господа! Что скрывать, мы приехали сюда с одной целью - найти сокровище, я думаю, нет смысла проливать кровь. Давайте придем к консенсусу мирным путем, поскольку у нас кворум.
Дж. Сильвер: Черт возьми, я согласен! Что вы можете предложить?
/Моряки совещаются/.
Смоллет: Мы предлагаем соревнования!
Пираты:Тысяча чертей! Лопни моя селезенка! Вилы в печень! Зуб на мясо!
Дж. Сильвер: Мы согласны!
Треллони: Ты, Сильвер иди в эту сторону /указывает в сторону детской команды "пиратов"/. А мы пойдем в другую сторону /указывает в сторону детской команды "моряков"/.
/Пираты и моряки спускаются на первый ряд кино-концертного зала. Во время дружинного дела они организовывают болельщиков. Зал поделен на две части: справа сидят отряды, болеющие за "пиратов", слева, болеющие за "моряков". В детские команды "пиратов" и "моряков" входят по одному ребенку от каждого отряда. Количество девочек и мальчиков одинаково в каждой команде, возраст тоже учитывается/.
Выход Ведущего.
Вед: Добрый вечер, дорогие друзья! Думали ли вы когда-нибудь, что мы всей дружиной окажемся в самом центре вот такой заварушки? Но так или иначе, деваться нам некуда и поэтому я спрашиваю вас: "Есть ли в этом зале "пираты"? Есть! Я приглашаю команду "пиратов" на сцену /ребята поднимаются на сцену/. Есть ли в этом зале доблестные "моряки"? Есть! Прошу вас тоже на сцену. Прошу команды рукопожатием поприветствовать своих соперников.
Итак, представьте: море шумит, солнце печет, где-то на дне пещеры спрятаны сокровища. Чтобы к ним добраться, нужно преодолеть ветер, дождь, тайгу, бурелом, Ниагарские водопады, Марианскую впадину, лавины и оползни, а пираты - люди, которые.. И для того, чтобы определить, кому достанутся сокровища, мы пригласили почетных членов адмиралтейства.
/Представление жюри/.
Вед: Оценивать команды адмиралтейство будет в "пиастрах", победителю конкурса достается 2 "пиастра". /в зал/ Друзья, вы верите в мечты, сны, гадания? Хотите проверить, какой из команд уже сейчас сопутствует удача? Ну, тогда нам понадобится ваша помощь. Все дело в том, что отправиться в путь без карты просто невозможно, а у наших команд ее пока нет. Карту придется найти. Сделать это не сложно, если помогут болельщики. Мои помощники изготовили две точные копии заветной карты и разрезали их на 10 частей, которые спрятали в зале. Вам необходимо найти их и передать команде. А команда должна выложить карту на рампе. По этим картам мы и будем сверять маршрут нашего путешествия. Начинать каждый конкурс мы будем с команды: "Поднять паруса! Полный вперед!" Итак, давайте все вместе!
/Вместе с залом командует: "Поднять паруса! Полный вперед!"/.
Вед: Спасибо, друзья! Вы здорово помогли своим командам. А вот, что по этому поводу скажет наше адмиралтейство? Два "пиастра" получает команда _____. Ну вот, мы и проверили, кому сейчас сопутствует удача, но вот только радоваться или сильно огорчаться не следует. Фортуна очень изменчива! А у нас следующее испытание "Переправа".
/Участники выстраиваются в колонну по одному, параллельно друг другу, ассистенты выносят по две дощечки для каждой команды. Ведущий уходит на противоположный край сцены. Каждый участник должен по дощечкам "добраться" до Ведущего и вернуться обратно бегом/.
Вед: Помните, что вокруг болото, и если вы оступитесь, то ваша команда потеряет одного товарища. С каждого "потерянного" команда теряет по одному "пиастру". /В зал/. А мы командуем! /Вместе с залом/. Поднять паруса! Полный вперед!
Вед: Я надеюсь, что все добрались благополучно! Давайте спросим у адмиралов, кто сколько заработал "пиастров". /Выступление жюри/.
Вед: Спасибо, господа адмиралы! А нас ждет новое приключение - самая настоящая "Стрельба". Я думаю, что это вы умеете делать отлично.
/В это время в середине зала 2 ассистента поднимают 2 обруча, мишени для каждой из команд. Обручи находятся на одинаковом расстоянии от сцены. Участники должны попасть в него мячом со сцены, болельщики возвращают мяч обратно. "Стрелять" нужно по очереди./

Вед: Все готово, можно начинать. А вот командовать этим конкурсом буду я.
/Конкурс. Зал хором считает попадание своих команд/.
Вед: Ну вот, и отстрелялись. Давайте спросим у адмиралов, кто на сколько настрелял. /Выступление жюри; итоги третьего конкурса и общий счет/.

Вед: Чтобы быстрее добраться до сокровища, нужно уметь быстро "ставить паруса". Дело это нелегкое, нужно быть очень сильным и ловким. А вот, какая из наших команд обладает этими качествами в большей мере, мы узнаем, пригласив команды поучаствовать в следующем состязании, которое называется "Перетягивание". Попрошу участников занять свои места.
/Команды становятся спиной друг к другу внутрь связанного концами каната. Напротив каждой команды на расстоянии нескольких шагов стоят девочки-ассистентки, которые держат в руках по мячу. Победившей считается та команда, которая сможет дотянуться и взять мяч первой/.
Вед: Участники и адмиралтейство готово, а нам остается лишь скомандовать: "Поднять паруса! Полный вперед!".
Вед: Да, с таким умением ставить паруса команда _____ точно не пропадет. Я думаю, что команда ___ получила в свой актив еще два "пиастра".
Приключение, оно, как говорят и в Африке приключение. Именно поэтому, следующее испытание будет слегка необычным, особенно для мальчишек. А именно, это прыжки через канат всей командой разом. А начнут те, у кого больше "пиастров". Прошу вас встать на исходную...
/Команды прыгают по очереди, у каждой из них есть три попытки. Засчитывается общая сумма прыжков после трех попыток. Каждый удачный прыжок стоит 1 "пиастр"/.
Вед: Уважаемые болельщики, давайте не только командовать, но и считать прыжки вместе! Готовы?
/Ведущий Вместе с залом командует: "Поднять паруса! Полный вперед!/.
*Примечание: дружинное дело "Спортландия" проводится, как закрытие спартакиады, поэтому на нем проходит награждение отрядов-победителей спортивных соревнований в различных видах спорта.
Вед: Спасибо большое, участникам и болельщикам. А я приглашаю на сцену наше адмиралтейство для подведения итогов конкурса и награждения победителей спорт. соревнований. Прошу! А команды пока могут спуститься в зал и отдохнуть.
/Адмиралтейство подводит итоги конкурса и проводит награждение победителей спорт. соревнований/.
Вед: Давайте бурными аплодисментами еще раз поздравим победителей наших спортивных соревнований!
Вед: Следующее препятствие, которое командам придется преодолеть назовем "Скала". Только вот карабкаться придется не участникам, а мячу! Ребята, я прошу вас занять исходные позиции.
/Капитан остается внизу возле первого ряда, а команда поднимается на последний ряд киноконцертного зала. Капитан через болельщиков передает мяч наверх команде. Как только мяч окажется наверху, участник команды бежит с ним вниз к капитану. Таким образом, нужно "спустить" всех участников своей команды. Перекидывать мяч или передавать через ряд нельзя./
Вед: Команды и болельщики готовы? Можно командовать...(болельщики командуют).
Вед: Ну вот и все! Все испытания позади! Единственное, что мне бы хотелось сказать вам, друзья, перед тем, как на эту сцену выйдет наше адмиралтейство, с такими болельщиками, с такими друзьями можно не только искать сокровища, но и горы переворачивать, строить новые города, делить горести радости, они не подведут!
И я с удовольствием приглашаю на сцену наше уважаемое адмиралтейство.
/Подведение итогов дела. Награждение победителей и участников/.
Вед: Давайте создадим бурю оваций друг другу! Удачи вам, счастья!
/Ведущий уходит со сцены/.

Сценарий Танцевального турнира

(Действие происходит на крыше. Звучат фанфары)
Голос:
"Звезда моей мечты,
Ты в небе высоко,
Как ярко светишь ты
В раскрытое окно.
Тебя прекрасней нет,
О,светлая мечта,
Тот негасимый свет-
Он поразил меня.
Дорогу до звезды
Я всё же отыщу,

К звезде своей мечты
Когда-нибудь дойду.
Когда-нибудь и вы
По млечному пути
Взойдёте к небесам,
К звезде своей мечты ".
(Открывается занавес)
Танец "Шаман"
Голос: "Сейчас уже никто не может точно назвать тот момент времени, когда появились первые звёзды. Однако, доподлинно известно, что многие из них появляются тогда, когда люди живут в гармонии с природой и глубоко чувствуют прекрасное, когда их дела приносят только благо планете ".

Танец "Румба"

(На сцене появляется Смехопотамчик)

Смех-чик: "Здравствуйте мальчишки, меня зовут Смехопотамчик. Ха-ха.А зовут меня так потому, что я самый весёлый и самый смешной (появляется Рёвушка).А это ещё кто? Ой! Рёва! Тебе-то чего на моей крыше надо?"
Рёвушка: "А вот и не правда! И не на твоей вовсе! Я здесь всё время гуляю. Правда, девчёнки?".
Смех-чик: "А я здесь мечтаю!"
Рёвушка: "Мечтаешь? А я не умею мечтать…"
Смех-чик: "Да чего ты вообще умеешь?!"
Рёвушка: "Не знаю"
Смех-чик: "А я знаю, что ты умеешь!"
Рёвушка: (перестаёт плакать)Что я умею?
Смех-чик: "Ты умеешь пла-а-а-кать! И слёзы ли-и-и-ть! И носом хлю-у-у-пать, и ре-ве-е-е-ть!(дразнит). А-а-а-а….
Плакса-вакса-гуталин, на носу горячий блин! Ха-ха-ха.
Рёвушка: (смотрит на нос) "Не правда, нет у меня на носу никакого блина. И вообще, я с тобой больше не вожусь".
(обижается и уходит).
Смех-чик: (в догонку) "Ой-ой-ой, не вожусь, да я с тобой, если хочешь знать, никогда и не водился. (в зал) Здорово я её? Так ей и надо! Нельзя же всё время ходить и слёзы лить! Правильно, мальчишки? Лучше всё время ходить и веселиться!

СТЭМ "Дежурство по столовой"
Танец "Ромашки"

Рёвушка: (читает из-за кулис)
Пламенем догорел
Розовый горизонт.
День как миг пролетел,
Ночь распахнула зонт.
Пахнет дождём земля,
Сквозь облака тайком
Выглянула луна,
Город забылся сном.
Призрачный звук шагов-

Бродит по крышам домов,
Я вместе с ней пройдусь.
Вновь посреди аллей
Плачет струна в тиши,
Выплесни, не жалей
Грустный мотив души.

Песня "Цветные сны"
Танец "О-ле-ле"

(Выходит Смехопотамчик)
Смех-чик: Ух-ты, сколько звёзд на небе...Мигают как….

Песня "Отличник"

Смех-чик: А сейча-а-а-с я ка-а-к спрячусь, Рёвушка ка-а-к увидит,
что меня нет и ка-а-к выйдет погулять на крышу….
Я ка-а-к махну рукой, и мы все вместе её будем дразнить. Весело дразнить! Понарошку! А слова дразнилки
будут такими: "Рёвушка не весела, она объелась киселя"
Давайте порепетируем эту дразнилку (репетируют). Но
запомните! Дразнить её только по моей команде.

Танец "Старики"
(Прячется, на сцене появляется Рёвушка, осматривается. Смехопотамчик заходит за её спину и копирует все её движения, затем даёт сигнал детям, которые кричат кричалку…)

Рёвушка: (плачет) А-а-а-а! Так не честно!
Смех-чик: Ха-ха! Здорово мы над тобой подшутили!?
Рёвушка: Ты гадкий и шутки твои дурацкие! Я увидела новую звезду и хотела тебе и ребятам её показатьт. А теперь не покажу.
Смех-чик: Какую звезду? Эту?
Рёвушка: Не скажу! Извинись передо мной!
Смех-чик: Вот ещё! Стану я перед тобой извиняться! (Рёвушка
обижается и уходит) Ну и не больно-то надо! Я и сам
вижу! Вон их сколько!

Танец "Фантазия"
Песня "Любимый мой"

(Выходит Смехопотамчик, а Рёвушка сидит с краю и грустит.)

Смех-чик: Рёва, а хочешь, я специально для тебя, свою суперско-
-фирменную загадку загадаю?

Рёвушка: (сомневаясь) Загадывай. А почему специально для
меня?
Смех-чик: Потому, что ты…(шепчет ей на ухо).
Рёвушка: Что? Загадывай!
Смех-чик: Когда человек бывает деревом?
Рёвушка: (думает) А! Я знаю эту загадку!
Смех-чик: А откуда ты её знаешь?
Рёвушка: А мне её мама загадывала!
Смех-чик: А твоя мама, откуда знает?

Рёвушка: А ей мама моей мамы загадывала!
Смех-чик : А мама твоей мамы, откуда знает?
Рёвушка: А маме моей мамы загадывала ма-ма ма-мы моей мама, ой, мамочка-а-а-а (плачет).
Смех-чик: Ладно, хватит слёзы лить. Посмотри на небо. Появилась ещё одна звезда!

Танец "Полёт души"

Смех-чик: А сейчас, давай вместе играть.
Рёвушка: Давай!
Смех-чик: Вот это (показывает в зал) наша волшебная страна. Чур, эта половина моё царство.
Рёвушка: (повторяет) Чур, эта половина моё царство.
Смех-чик: Чьё это царство?
Рёвушка: Моё-ё-ё! Не моё. Это твоё царство.
Смех-чик: Вот именно! Это моё царство, а это твоё царство.
Рёвушка: (повторяет) А это твоё царство.
Смех-чик: Чьё это царство?
Рёвушка: Твоё! Не твоё?
Смех-чик: Рё-вуш-ка!
Рёвушка: Смехопотамчик?
Смех-чик: Запомни, Рёвушка! Твоё- не моё, а моё- не твоё! Поняла?
Рёвушка: Поняла! Твоё- моё, а моё- не твоё. Так?
Смех-чик: Это моё- не твоё, а твоё- не моё! И не перебивай меня, я мысль развиваю.
Рёвушка: Развивай, пожалуйста!
Смех-чик: И без, пожалуйста, пожалуйста!
Рёвушка: Развивай, пожалуйста, без пожалуйста!
Смех-чик: Продолжаю. Это твоё царство, а это моё царство.
Рёвушка: (повторяет правильно) Это моё царство, а это твоё царство.
Смех-чик: Твоё царство грустное!
Рёвушка: Грустное.
Смех-чик: И печальное!
Рёвушка: И печальное.
Смех-чик: И плаксивое!
Рёвушка: И плаксивое.
Смех-чик: А у меня весело. Мы там песни поём!
Песня "Пассадино"
Рёвушка: А мы тоже песни поём…
Песня "Татарская"
Смех-чик: И чего только на меня Рёвушка всё время обижается? Ведь мы с ней так похожи!
Танец "Зеркало"
Рёвушка: "Послушайте! Ведь если звёзды зажигают, значит это кому-нибудь нужно, значит это необходимо, чтобы каждый вечер над крышами загорелась хоть одна звезда".
Песня "Звезда"
Танец "Гусеница"
НОМЕР "Добро"

Рёвушка: Ну что, победила дружба?
Смех-чик: Дру… что?
Рёвушка: Дружба!
Смех-чик: А я не умею дружить!

Рёвушка: А я тебя научу! Дружить- это значит дружно жить! Вот смотри, как сияют звёзды, они словно подмигивают нам.
Смех-чик: А-а-а! Понял! А что- же тогда получится, если сольётся слезинка и смешинка, наверное, и получится та самая дружба!?(оба задумались)
Песня "Найди себе друга"
Смех-чик: Рёвушка, прости меня, пожалуйста!
Рёвушка: За всё?
Смех-чик: За всё!
Рёвушка: За всё, за всё?
Смех-чик: За всё, за всё!
Рёвушка: Ага!
(Рёвушка и Смехопотамчик обнимаются и выходят на сцену все участники гала-концерта. Финал)
Песня "Ветер перемен"
(Занавес закрывается и снова звучит фонограмма песни "Ветер перемен".Занавес открывается, все участники на сцене.)
В Гала-концерте принимали участие
Надежда Пасечникова
Екатерина Стрельникова
Яна Прокашева
Лиля Прокашева
Анна Студенцова
Наталья Смирнова
Сайфутдинова Динара
Иван Виненков
Наталья Зимина

Ксения Семибратова
Пётр Соломенцев
Танцгруппа 15 команды
Танцгруппа 16 команды
Танцгруппа 17 команды
Танцгруппа 1 команды
Танцгруппа 8 команды
СТЭМ-группа- 16 ком.
Танцгруппа вожатского отряда

Робинзон и Ко
Сюжетно-ролевая игра "В поисках приключений"

Это мероприятие может выступать как составляющая часть игрового фестиваля, лагерной смены, а также форма организации досуга детей и подростков. Игра направлена на реализацию интереса ребенка к приключениям, на активную деятельность подростка с целью научить ребенка принимать решения в нестандартной ситуации, анализировать развитие ситуации, находить выход из создавшейся ситуации. Игра может быть разбита на два этапа.
Первый этап - подвижный. Команды состязаются в ловкости, сноровке, физической силе, умении помогать друг другу. Это могут быть различные поединки: подъем по канату, бросание веревки на точность, толкание камня на дальность и т.п.
Второй этап - сюжетно-ролевой. (Игра может проводиться и без первого этапа).
Участники условно попадают к героям фильмов:
. "Робинзон Крузо";
. "Робин Гуд";
. "Маугли";
. "Граф Монте-Кристо";

. "Три мушкетера";
. "Остров сокровищ".
Но попадают они не просто к героям, а в сам сюжет фильма или на место того или иного героя.
Так же возможно, что развитие событий домысливается или придумывается участниками игры. Главное, чтобы неизменными остались эпоха, суть происходящего в фильме и приключения или хотя бы подготовка к ним.
Естественно, каждый герой должен быть одет соответственно своей роли в фильме, должен встретить участников игры определенным монологом, посвятить в курс происходящего, попросить помощи и т.п. Короче говоря, герой должен смоделировать ситуацию из фильма, а участники игры должны продемонстрировать способ выхода из нее. Либо герой должен проверить, насколько играющие готовы к той или иной ситуации.

Возможные варианты

"Робинзон Крузо"
Герой - Робинзон.
Предлагает помочь ему построить из подручных средств жилище, из предложенного набора различных вещей сделать что-то полезное для жизни на острове, придумать и продемонстрировать способ защиты от диких животных. А возможно, он примет играющих за туземцев и попытается научить их своему языку, а игроки должны будут добросовестно сыграть эту роль и рассказать о своем племени или даже попытаться захватить Робинзона в плен, чтобы съесть, вот тогда он уже должен будет найти способ освободиться.

"Робин Гуд"
Герой - Робин Гуд или кто-то из его друзей-лучников.
Они могут попытаться захватить игроков, приняв их за богатых феодалов, тогда играющие должны доказать, что это не так, а доказав, могут быть приняты в отряд Робин Гуда, но пройдя для этого определенные испытания - стрельба из лука, владение мечом, умение прятаться в лесу и т.п.

"Маугли"
Герой - Маугли.
Предлагает придумать и продемонстрировать способ борьбы с обезьянами, преодолеть препятствие с помощью "тарзанки", проверить способность играющих к жизни в диком лесу различными заданиями как практическими, так и теоретическими. Также может принять играющих за посланцев Шер-хана и потребовать их доказать обратное.

"Граф Монте-Кристо"
Герой - граф Монте-Кристо, пока еще узник замка Иф, стражник замка.
Герой удивлен, что в его камере появляются еще пленники замка, и предлагает им бежать так же, как он, спрятавшись в мешки. Может быть даже проведен небольшой конкурс, все участники по очереди прячутся в мешок, а рядом для сравнения стоят мешки, набитые чем-то еще, и стражник угадывает, в каком из мешков человек. Таким образом, узнается, кто сможет бежать из замка, а кто нет. Также может предложить придумать другой вариант бегства из тюрьмы. А еще может предложить помочь расшифровать записку о спрятанных сокровищах.

"Остров сокровищ"
Герой - Сильвер, Бен Ганн, капитан Смоллетт и т.д.
Здесь все зависит от фантазии и места проведения игры. Можно оказаться в плену у пиратов и переправлять под их руководством сокровища на корабль, можно разрабатывать план захвата форта, расшифровывать карту, а можно и стать участником штурма форта на той или иной стороне, также можно по условным знакам или запискам искать сокровища, попадая при этом в самые разные приключения.

"Три мушкетера"
Герои - мушкетеры и гвардейцы кардинала.
Мушкетеры могут предложить перейти на их сторону для борьбы с гвардейцами, но для этого устроить экзамен на владение шпагой - тушение шпагой свечей, попадание шпагой в цель с закрытыми глазами и т.п.
И, конечно, составляют план поимки миледи, возвращения подвесок и т.п.

По окончании игры выбирают лучшего Робинзона, лучника, сочинителя, туземца, мушкетера и т.п.
Конечно, можно рассказать о том, какое продолжение, благодаря участникам игры, получили фильмы.
А можно закончить игру викториной на лучшего знатока фильмов.
Идея игры подсказана программой лагеря Орловской областной пионерской организации "Орлята"

Празднуем Ивана Купалу
(посиделки в летнем лагере)

На лугу у озера или реки надо выбрать возвышенное место. Время проведения - вечер и "ночь" накануне Иванова дня. Звучит фонограмма протяжной русской песни (например, "Ну и рано на лен роса пала". Под эту мелодию на сцену выходит бабушка Алена с корзинкой, садится на бревнышко и начинает разбирать собранную днем травку.)

Алена (к зрителям).
Здоровья вам, народ честной, да силы... Чай, не забыли, что за день сегодня? Опять на зиму солнце повернуло, Все ниже, ниже будет подыматься, И станет день короче и короче... Хотя еще и долго длиться лету, Цветам цвести и травам наливаться, Но уж на зимний путь свернуло солнце... И день этот издревле у славян Иванов день зовется. В эту ночь Великий праздник празднуют славяне, Гудят в рожки, поют, играют, пляшут!
На лужайку в старинных славянских одеждах, с песней, приплясывая, выходят девушки (фольклорный ансамбль).
Девки-бабы-
На купальню?
Ладу-ладу,
На купальню?
Ой, кто не выйдет
На купальню,
Ладу-ладу,
На купальню,
Ой, тот будет
Пень-колода.
Ладу-ладу,
Пень-колода?
А кто пойдёт
На купальню,
Ладу- ладу,
На купальню,
Ой, тот будет
Бел -берёза?
Ладу-ладу,
Бел-берёза!
1-я девушка.
Смотрите, девушки, тут кто-то есть за этой ивой...
2-я девушка.
Алена-бабушка? Как ты нас испугала? (заглядывает в корзинку) Ах, девушки, у бабушки Алены корзина, полная пахучею травою?
3-я девушка.
Какие травы ты насобирала? Зачем они тебе, скажи, бабуся?
4-я девушка.
Никак, задумала приворожить кого-то? Молоденького парня приглядела?
Алена.
Срамницы-девки, ишь куда загнули?
Ох, в головах у вас одни лишь парни,
Я сбирала травы луговые,
Чтоб снадобья целебные сготовить -

От болестей, от хворостей, от сглаза,
От порчи и от злого наговора!
Все травы, собранные ночью этой,
Волшебную приобретают силу!
5-я девушка.
Ой, бабушка, какие ж это травы?
Алена.
Какие травы? Сами угадайте!
А кто из вас 12 трав узнает,
Да вспомнит их названья, да расскажет,
Какой недуг лечить какой травою -
Тому отдам заветное колечко!
1-я девушка.
Откуда знать нам травы луговые? А вот парней - мы всех наперечет...
2-я девушка.
Спроси-ка их (указывает на зрителей). Смотри, народу сколько! Уж кто-нибудь да в травах разберется!
3-я девушка.
А нам в твоем колечке мало толку
Вот если б обручальное, от парня...
Алена.
Ой, девки, зря!
Колечко не простое...
Раз нос воротите, пушай другие,
В корзину глядя, попытают счастья.
Раздает желающим из зрителей пучки травы из 15-20 трав разных наименований, те выходят на сцену и, сев на бревнышки, начинают разбираться в травах. Пока они готовятся, девушки вновь затевают песню, вовлекая в хоровод зрителей.
На святого Ивана
Девки елки собирали,
Собирали, не знали,
У Ивана пытали:
- Иван, Иван, старый дед,
- А что это за зелье,
- Аирово коренье?
- Девицкая красота
- Молодцова сухота,
- Девицкое умыванье,
- Молодецкое воздыханье.
Как на Ивана солнце играло,
Ходил чижик по улице,
Ходил чижик по улице,
Собирал девок на Купало,
Собирал девок на Купало,
Молодушек на гулянье.
Затем знатоки правильно называют травы и рассказывают об их применении. Знаток, рассказавший о 12 травах, награждается колечком.

Алена.
Держи, дружок, обещанный подарок.
Надень его поближе в полуночи -
И выведет заветное колечко
Тебя на ту таежную поляну,
Где алым, неземным коварным цветом
В полночный час внезапно расцветет
Куст папоротника. Скорее
сорви его! И торопись - иначе

Рукой невидимою чародея
Он будет сорван раньше, чем твоею!
А как сорвешь - получишь власть и силу:
Любую нечисть победить сумеешь,
Все клады пред тобой цветок откроет,
Любой красавицы растопит сердце!
Иди, сорви цветок - и счастлив будешь!
1-я девушка.
Пойдемте, девушки, проводим до опушки
Да наберем цветов лесных охапки,
Уж хоть не папоротника, поплоше...
Девушки водят хоровод вокруг обладателя колечка и поют:
Я по цветикам ходила,
По лазоревым гуляла.
Цвета алого искала.
Не нашла цвета алого
Супротив мого милого.
Эх, мой миленький хорош,
Чернобров, душа, пригож.
Мне подарочек принес,
Мне подарок дорогой -
С руки перстень золотой.
Мне не дорог твой подарок,
Дорога твоя любовь.
Не хочу перстня носить,
Хочу так тебя любить.
Девушки уводят парня с песней. Выбегает на лужайку Иван.

Иван.
Алена-бабушка,заветное колечко
И мне пожалуй!В нем мое спасенье!
Цвет папоротника найти сумею,
Пусть он одну тропинку мне укажет -
К сердечку Марьюшки, смешливой, гордой.
Люблю ее, а ей - все смех да шутки...
Алена.
Дадим заветное колечко парню?
Уж больно сохнет... На, держи колечко!
Иван.
Найду цвет папоротника в глухой чащобе -
И станет Марьюшка моей невестой!
(Иван убегает с колечком. Девушки выходят хороводом с песней, они несут охапки цветов.)
- Ты, купаленка, рано, рано,
- Да где ты была рано, рано,
- Да что ты делала рано, рано?
- Да во бору была рано, рано,
- Я цветы собирала рано, рано.
- На что цветочки рано, рано?
- А венки вить рано, рано.
- А на что веночки рано, рано?
- Девушке на головку, рано, рано.
Девушки.
Давайте вить венки, а ну - кто с нами? Чей краше и наряднее совьется?
Алена.
Для той девицы есть в моей корзинке
Серебряные серьги с изумрудом.

Отдам искуснице, отдам, не пожалею.
Сама красавице их в уши вдену!
Девушки вьют венки (можно с песней "Ты, купаленка, рано, рано...") и надевают их себе на головы.

Алена (обходя их кругом).
Ох, девушки, каких венков навили!
Вот этот - толстый, яркий, аккуратный -
Знать, доброй, хлебосольною хозяйкой
По всем приметам будет мастерица.
Прими подарок - серьги с изумрудом!
(вдевает девушке серьги)
1-я девушка.
Куда ж венки нам деть?
2-я девушка.
Куда? Я знаю!
Надеть хочу на парня одного.
Пусть догадается, о чем мечтаю!
3-я девушка.
И я тому надену, кто мил сердцу!
Остальные.
- И я? И я!
Надевают венки парням из зала с песней:
Купаленка, купаленка,
Ночь маленька, ночь маленька!
- Темная ночка, темная ночка,
- Где твоя дочка, где твоя дочка?
- Гряди полет, гряди полет,
- Руки колет, руки колет,
- Цветочки рвет, цветочки рвет,
- Веночки вьет, веночки вьет.
Свойму дружку, свойму дружку,
На головушку свойму дружку.
Носи, мой друг, носи, мой друг,
Не складывай, не складывай.
Люби меня, люби меня,
Не покидай, люби меня!
Девушки выводят парней, все парами идут по кругу. Продолжается песня. Одна из девушек, та, что не надела никому венка (ее зовут Марья) поет:
А я надеть венок на милого не смею.
Да и среди парней его не видно...
А про любовь его прознать бы так хотелось!
Алена.
Купальский свой венок пусти на воду -
И все поймешь про милого дружочка!
Девушки с песней идут к берегу и бросают венки в воду:
Пойду я в зелен сад гулять,
Сорву я со травушки цветок,
Совью на головушку венок.
Пойду я на (назв.) реку,
Стану я на мытном на плоту.
Брошу свой веночек на воду,
А сама подале отойду.
На свой веночек погляжу:
Тонет ли, не тонет ли венок?
Тужит ли, не тужит ли дружок?
Ах, мой веночек потонул,

Значит, меня мой миленок обманул.
Алена.
Ну, погадали, девицы, с венками? Как твой веночек, Марья? Не ушел под воду?
Марья.
Плывет венок, бабуся, через речку,
Туда, где бор густой в реку глядится...
Алена.
Недаром он плывет к глухому бору. Уж мы-то знаем!
Марья.
Что, скажи, бабуся?
Алена.
Да так... Гляди-ка, как усердно Купальской ночью девицы гадают!
1-я девушка (берет ртом соломинку из охапки).
Смотрите, колос на конце моей соломки!
2-я девушка.
Выйдешь замуж - будешь жить богато?
Девушки.
И я попробовать хочу, и я! И я! (гадают на соломе, и девушкам-зрительницам предлагают погадать так же.)
3-я девушка.
А я с березы веник наломала -
Пойду, его на крышу бани кину!
(кидает, смотрит вдаль)
Упал он камнем вот туда!
4-я девушка.
Оттуда и сватов ждать тебе теперь придется.
5-я девушка.
На травку лягу, заплету траву,
Как косу! Завтра утром
Приду проведать. Если расплетется
За эту ночь зеленая коса...
Девушки (хором).
То замуж в этот год пойдет Ариша!
Алена.
Уж больно ты бледна, худа, Ариша!
А надо быть здоровой да румяной,
Чтоб парню молодому приглянуться.
1-я девушка.
Пойдемте поскорей на луг росистый
Черпать росу! Сегодня в ночь она целебна,
2-я девушка.
Все болести и хворости прогонит,
3-я девушка.
Румянец и красу вернет Арише.
Берут скатерти, начинают их таскать по росе и выжимать в бураки влагу. Этой водой умывают Аришу и себя. В это время звучит музыка.

Алена.
А если завелась какая нечисть
В избе у вас - клопы иль тараканы,
Росой купальской окропите стены -
И разом вся исчезнет нечисть!
Девушки брезгливо визжат и разбегаются. Остается одна Марья.

Марья.
Алена-бабушка! О парне, милом сердцу,
Как поняла я, знаешь ты, бабуся.

О милом знаешь, да сказать не хочешь.
Алена.
Скажу. Ушел в тот самый бор дремучий,
К которому веночек твой тянуло.
Ушел, чтоб папоротник взять цветущий.
Марья.
В такую ночь, в такой опасный путь
Ушел... Зачем?
Алена.
Зачем? Тебе виднее!
Марья.
Да в эту ночь кругом такая нечисть!
Все ведьмы, черти, змеи, колдуны лесные
В лесу снуют. Они его погубят!
Алена.
А ты не дай, подруженька!
Марья.
Да как?
Алена.
Зажги на берегу костер купальский,
Нарви травы колючей, ядовитой -
С травою этой нечисть крепко дружит. -
И брось в костер! Пускай горит, пылает,
Пускай сгорает с нею злая сила!
Марья.
Ой, люди добрые, костер зажгите
И помогите трав нарвать нечистых.
Чертополох, репейник и крапиву -
Все в наш костер кидайте, не жалейте!
Усердным самым подарю платочки,
Да серьги, бусы, сладости... Скорее!
Из наших мест изгоним с вами вместе
Нечистую и колдовскую силу!
Зажигают на берегу купальский костер, в него бросают травы, Марья раздает гостинцы.

Марья.
Спасибо, люди, за костер, за помощь.
Пойду искать Ивана в бор дремучий.
Алена.
Тогда возьми с собой вот этот корень.
Плакун-трава злых духов в страх повергнет,
Заставит их бежать подальше.
Но не забудь про заговор заветный.
Марья (берет плакун-траву - кипрей).
Плакун, плакун!
Плакал ты долго и много, а выплакал мало!
Не катись твои слезы по чисту полю,
Не разносись твой вой по синю морю.
Будь ты страшен злым бесам, полубесам и ведьмам.
Будь мое слово при тебе твердо и крепко (уходит).
Алена.
Горит костер купальский ярко, жарко!
Его огонь очистит дух и тело
От всякой скверны, порчи и болезни...
Девушки.
Гори, гори ясно,

Чтобы не погасло!
Алена.
Ну, девицы, затеяли горелки!
И верно! У купальского огня
Никак не обойдешься без горелок.
Девушки приглашают зрителей встать парами и показывают, как играть в горелки. Хором выкрикивают:
Гори, гори ясно,
Чтобы не погасло,
Глянь-ка на небо -
Птичьи стаи летят,
Колокольчики звенят.
Бегите!
Последняя пара, разъединив руки, бежит вперед (каждый игрок со своей стороны), а водящий, что стоит впереди всех пар, пытается догнать одного из них. Пойманный становится водящим. В случае неудачи водящий становится впереди пар и водит снова. Потом начинаются русские подвижные игры; у костра звучат частушки, соревнуются плясуны.
Когда костер почти догорает и пламя уже невысоко, можно приступать к непременному купальскому обряду - прыганию через костер.

Алена.
Ох, молодцы, ох, веселы, задорны...
Ну, как не вспомнить года молодые!
А нынче ноги старые не пляшут,
И спинушка болит - не разогнется.
Девушки.
Ну, вот, разнылась бабушка Алена...
Забыла, чем силен огонь купальский?
Любые хворости огонь излечит,
Любое горюшко огонь развеет!
Алена.
Никак попробовать?
Девушки.
Давай, Алена!
Алена.
Ну, девки, с вами согрешишь ей-богу!
Ну, коли так - с той стороны костра
Меня руками вы ловите!
Разбежавшись, прыгает через костер, девушки помогают ей благополучно "приземлиться".

Алена.
Глядите: не рассыпалась, жива!
И впрямь как будто я помолодела!
Девушки.
Тогда скорее все, кому не лень,
Давайте прыгать через костер купальский!
Девушки прыгают и вовлекают зрителей.
Алена.
Ну, что, разинув рот, стоите, парни?
Ловите девок - тех, которые любы.
Уж если прыгнет прямо в ваши руки -
Считай, от вас им никуда не деться!
Девушки прерывают обряд прыгания через костер песней.
По бору, по бору,
По вересу, по вересу
Ходит коник,
Ходит коник.

На том коне,
На том коне
Седло лежит, седло лежит,
На том седле,
На том седле
Иван сидит, Иван сидит.
За ним Марья, за ним Марья
Вдогон бежит, вдогон бежит.
- Постой, Иван, постой, Иван,
Скажу нечто, скажу нечто.
Скажу нечто, скажу нечто.
Тебя люблю, тебя люблю,
Тебя люблю, тебя люблю.
С тобой пойду, с тобой пойду...
Под эту песню у костра появляется Иван с красивым цветком в руке. Все обходят под песню костер.

Алена.
Ой, батюшки, никак Иван да Марья!
Девушки.
Нашли цветов в лесу, смотри, Алена!
Какое диво, как огонь, пылает!
Алена.
Нашли цветок - да и нашли друг друга!
Ох, чую я, теперь Ивана с Марьей,
Огнем не разлучить и не разлить водою!
Девушки.
Огнем не разлучить? Сейчас проверим!
А ну-ка, милые - через костер купальский!
Иван и Марья перепрыгивают, не разняв рук.

Алена.
Видать, и верно, быть вам парой крепкой!
Ну, коли так, вот вам один подарок -
Венок из трав, и есть в нем два цветка:
Один-то синий, а другой-то красный.
Но диво! - выросли из стебля одного!
Навек два этих цвета неразлучны.
Чай, угадали, как цветок зовется?
Зовется этот цвет Иван-да-Марья!
Держите - и совет вам да любовь!
Девушки.
А как насчет "водою не разлить"?
Проверить тоже надобно, бабуся!
Алена.
Понятна мне затея ваша, девки!
Купайтесь с богом!
Нынче без купанья
Никак не обойтись.
В Иванов день,
Купальской ночью как не покупаться!
Пускай вода целебная омоет,
От зла очистит души и тела.
Пусть солнце утром на небе, играя,
Лучами золотыми озарит
Весь мир, целебной влагою омытый,
Купайтесь, люди, пойте, веселитесь,

И утром вместе все Встречайте солнце!
Девушки запевают снова песню "Девки, бабы, на купальню", и все идут к реке. Праздник завершается купанием.

Марафон игр

Игра "Выбор"
В игре принимают участие представители каждой компании старшего и среднего возраста (по два человека: мальчик и девочка). После прохождения трех туров игры отбираются шесть человек в состав Большого жюри.
1-й тур. "Если..." - продолжить предложение "Если я стану членом Большого жюри, то...", "Если бы я был организатором, то "Марафон игр" был бы...", "Если бы я был вожатым, то...", "Если бы я был начальником лагеря, то...", "Если бы я был представителем фестиваля в службе знакомств...", "Если бы я входил в авторский совет, то авторское свидетельство вручал за...", "Если бы я входил в рекламное агентство, то...".
2-й тур. "Ситуация" - найти разрешение предложенной ситуации, уже имевшей место в лагере: 1) Вы - дежурные по столовой, идете с подносом горячей каши. Ваш товарищ по группе нечаянно задел вас, и все содержимое подноса оказалось на вашей одежде. Ваши последующие действия. 2) В столовой за вашей группой закреплены определенные столы. Вы идете на обед и видите, что на вашем месте сидит другая группа. Вожатого рядом нет. Ваши действия. 3) Вопрос для девочек: вы попросили мальчиков отнести мусор, они грубо отказали. Вы на это ответили... 4) Вы ушли без разрешения вожатого купаться один, один из ваших друзей стал тонуть. Ваши действия. 5) Судья не заметил грубых нарушений соперника в спортивной игре, что привело к вашему проигрышу. Ваши действия. 6) Вожатый обвинил вас в плохом поступке, который вы не совершали. На это вы ответите...
3-й тур. "Стать равным среди первых..." - высказать свое мнение о том, какое отношение имеет предложенное изречение, цитата кого-либо из великих к нашей группе, команде: "Доброта - это единственное одеяние, которое никогда не ветшает" (Г.Торо, американский писатель). "У вас большая власть, если вы владеете собой" (Сенека). "Чего в другом не любишь, того и сам не делай" (персидская пословица). "Самое дорогое у человека - это жизнь. Она дается один раз, и прожить ее надо так, чтобы не было мучительно больно за бесцельно прожитые годы..." (Н.Островский). "Будущее светло и прекрасно - любите его, стремитесь к нему, работайте для него, приближайте его, переносите из него в настоящее, сколько можете перенести..." (Н.Г.Чернышевский). "В тяжелую минуту жизни не обращайте внимания на счастливых, а смотрите на тех, кому тяжелее вас, и вам станет легче" (Пшеничников). "Люди всегда осуждают либо сами осуждены" (Гете). "Счастливый тот, в ком совесть спокойна" (А. Навои). "Самое горькое слово друга полезней, чем похвала врага" (пословица). "Человек одарен разумом и творческой силой, чтобы приумножить то, что ему дано..." (А.П.Чехов). "Мы даем советы ведрами, а принимаем каплями". "То, чего много, ценится мало". "Мудрый никогда не показывает всех секретов своего мастерства, всегда оставляя что-то про запас, который и позволяет ему быть Первым, Нужным и сохранять уважение и любовь своих учеников" (восточная мудрость). "Для того, кто стремится к знанию и однажды достиг совершенства, они не имеют значения". "Смысл жизни в том, чтобы достигнуть совершенства и рассказать об этом другим. Мы выбираем следующий мир в согласии с тем, чему мы научились в этом". "Жизнь не конторская книга и построена не на расчете, а на милости" (М.М.Пришвин). "Тот, кто любит, должен разделить участь того, кого он любит" (М.Булгаков). "Любви бояться - означает бояться жизни, а кто жизни боится, тот уже на три четверти мертв" (Б.Рассел).
Игра "Куча мала"
В игре принимают участие представители каждой компании младшего возраста (по два человека: мальчик и девочка). После прохождения трех туров игры отбирается шесть человек в состав Большого жюри.
Условия игры. В кругу расположен набор камешков - так называемая куча мала. Созданные команды по жребию вступают в игру. Команда выбирает камешек. После этого ведущий зачитывает задание, и команда выбирает себе соперников. Во время подготовки команд к конкурсу с оставшимися проводятся мини-конкурсы, игры: "У дедушки Авраама", "Музыкальная игра с движениями", "Города", "Назвать животных на какую-либо букву" и др.
После проведения конкурсов команды получают оценки. Победившая команда вновь делает выбор конкурса и соперника. Так продолжается до тех пор, пока все камешки не будут разобраны. Итоги игры подводятся по количеству камешков, оказавшихся у команды.
Эксперты дают оценку выступлениям кучкой камешков: у кого набор больше, тот и победил.
Задания для команд могут быть следующие: "Узнай песню по хлопкам" (команда загадывает песню, прохлопывает ритм, задача другой - отгадать песню); "Художник и краски" (используя цвета одежды,

"нарисовать" пейзаж и рассказать о своей картине); "Веселый алфавит" (составить слово "марафон", используя участников команды с буквами слова "марафон" - чья команда сделает это быстрее и оригинальнее) и т.д.

"Что в имени моем?"

Проводится с целью адаптации детей в условиях нового коллектива и снятия дискомфортных ощущений, а также знакомства с разделом науки, изучающей собственные имена, - ономастикой.

Атмосферу вечера создает плавная музыка и подготовленная для этих целей комната с романтическими пейзажами.

1-й этап. Проведение игр для знакомства (на выбор устроителей вечера): "Снежный ком", "Меня укусил гиппопотам" и т.п.

2-й этап. Ведущий знакомит участников вечера с историей имен (от древнеримских или латинских до дней сегодняшних), русскими именами, их происхождением и значением.

3-й этап. Рассказ-эстафета о своих именах (кто дал имена, в честь кого носят свои имена, смешные истории со своими именами, производные имен, какие нравятся и какие нет).

4-й этап. Игра-ассоциация "Чей в себе таишь ты образ?". Участвующие сидят по кругу. Каждый играющий по оговоренному порядку для всех, например слева направо, дает друг другу ассоциативную параллель между именем и его владельцем, то есть какой-то образ литературного героя, персонажа художественного фильма, мультфильма и др.

Функция ведущего заключается в том, чтобы правильно запомнить всех участников и место их рассадки, которое они выбирают сами, объяснить детям, что данная игра - не придумывание оскорбительных прозвищ.

После окончания вечера ведущий выписывает для каждого на отдельный листок имена образов, данных участниками. Проницательный ведущий и психолог из этого могут получить ценную информацию.

"Автопортрет"

Цель проведения. Ближе познакомиться с личностью ребенка, раскрыть его внутренний мир. Выявить уровень развития детей.

Ход. Каждому ребенку предлагается с помощью цветных карандашей и листа бумаги ассоциативно определить (и изобразить) свое видение мира, характер, настроение в виде каких-либо предметов, явлений природы и т.д.

В итоге формируются представления об общем уровне развития группы, выявляются отдельные личностные особенности детей.

"Летний марафон"

Проводится с целью ознакомления детей с различными играми, формами их проведения и установления контактов внутри малых групп.

Ход игры: 1) Старт марафона. Вручение маршрутных листов. Разбивка на группы по 5-6 человек. 2) Станции: "Кто есть кто" (игры на знакомство), "А кто у нас умный?" (занимательные вопросы на смекалку, логику, знания участников игры), "Фантазеры" (размышления на тему: "А что было бы с миром, если бы не было...": яблока на подносе, блюдца с золотой каймой и т.д.), "Найти лишнее" (в цепи портретов-характеров найти отличное от общего), "Я хочу вам предложить" (сами дети предлагают свои умения: игры, песни, рисунки и т.д.), "Теремок" (я иду к вам в дом, потому что я: добрый, хороший, умею петь, вязать и т.д.).

Победителем марафона является группа, прошедшая все станции и набравшая высшее количество баллов.

"Робинзон"

Интеллектуальная игра, в ходе которой диагностируются интеллектуальные возможности и способности каждого ребенка, участвующего в ней. Таким образом, происходит сравнительная диагностика развития детей. Основная задача: определить возможности, способности и уровень развития каждого ребенка.

Средства диагностики вытекают из содержания игры. Каждый из участников выступает в роли Робинзона. Его задача - выбрать наиболее оптимальный вариант, при котором на "построение" лодки (построение лодки - цель Робинзона) уходит наименьшее количество времени. Условия игры: строительство лодки требует 100 дней, но очередной день может быть посвящен строительству лодки лишь в том случае, если на этот день у Робинзона есть еда, одежда, жилье. Предлагаются различные варианты данных текущих затрат, которые дают разный эффект.

Заготовка еды:

1-й вариант - сбор фруктов. Один день сбора обеспечивает Робинзона пищей на 3 дня (включая день сбора).

2-й вариант - рыбная ловля. Один день рыбалки дает пищу на 5 дней. Но на изготовление сети требуется 10 дней и, кроме того, 7 дней - на ремонт сети через каждые 12 выездов на рыбалку.

3-й вариант - охота. Один день охоты дает еду на 15 дней, а изготовление орудий охоты требует 22 дня. В игру можно ввести вероятность успешной охоты (н, P=0,5).

4-й вариант - организация фермы. На это отводится 20 дней, а затем 1 день работы на ферме дает еду на 10 дней.
Создание и содержание жилья:
1-й вариант - хижина. На ее содержание отводится 4 дня в месяц.
2-й вариант - дом. На строительство затрачивается 19 дней. На ремонт требуется 4 дня через полгода жизни.
Изготовление одежды:
1-й вариант - простая одежда. На содержание отводится 3 дня в месяц.
2-й вариант - набор одежды. На изготовление уходит 5 дней, содержание требует одного дня работы через каждые 20 дней. Через каждые 3 месяца необходимо выделить 2 дня на ремонт одежды.
Реквизит игры: дневник регистрации затрат времени у каждого участника.
Результат диагностики определяется по итоговым результатам каждого игрока. Для упрощения организации игры условия вариантов можно выписать на отдельном листе ватмана.
Вопросники, анкеты, творческие задания
Предлагаемая аналитическая работа позволяет обеспечить наличие объективной информации о ситуации, сложившейся в каждой компании в организационный период.
А. Живая анкета "Здравствуйте!" проводится в форме подвижной игры. Каждый участник игры может при ответе на вопрос выбрать только один вариант ответа. Всего вопросов три, на каждый из них предлагается три варианта ответа.
1. Наша компания сегодня: а) замечательная, потому что ее все замечают; б) просто мальчишки и девчонки, собравшиеся вместе; в) у нас пока не получается компании.
2. Для большинства ребят встреча с игрой: а) возможность хорошо провести время; б) возможность проверить свои силы; в) возможность найти новых друзей.
3. Среди нас: а) все умеют и любят играть; б) многие хотят быть просто болельщиками; в) слишком разные люди.
Б. "Игра в слова". Каждый участник игры получает карточку с заданием, которое звучит так: "Дорогой друг! Расставь нужные слова в предложениях так, чтобы у тебя получился наглядный портрет твоей компании:
Наша компания - это ... и ... люди. Они собрались для того, чтобы ... и ... провести время и научиться... Поэтому вместе чаще всего мы занимаемся тем, что ... и .... Наша компания объединяет ... мальчишек и ... девчонок, а также .... компаньонов, которые ... здесь в лагере. Наши компаньоны помогают нам в ... и нам вместе с ними ... и ....
В. Открытая дискуссия "Правила игры от одного до трех". Каждому участнику раздается перечень из 10 правил игры и предлагается выбрать из них три правила, наиболее важные для организатора игры. После того как ребята выбрали для себя эти три правила, им дается возможность аргументировать свой выбор. Для этого формируются группы ребят, которые выбрали наиболее схожие правила. Каждая группа готовит свои аргументы.
Задание звучит следующим образом: "Выбери из предложенных десяти правил три главных, без которых игра не состоится. Расставь их по значимости. Продумай аргументы своего выбора и попытайся найти единомышленников этого мнения".
Полезные советы организаторам игры: 1. Выбирая игру, главное - знать, кто, когда и где в нее будет играть. 2. Место для каждой игры должно подходить времени суток и возрасту участников. 3. Хорошо подготовленный игровой инвентарь - половина успеха игры. 4. Точное объяснение правил игры поможет ведущему избежать ссор и конфликтов при ведении игры и при подведении его итогов. 5. Самое главное - все рассчитать заранее: как пригласить ребят участвовать в игре, как разделить ребят на несколько команд, как выбрать водящих, что сказать победителям и проигравшим, что пожелать судьям и болельщикам. 6. С жюри не спорят, когда оно компетентно и работает творчески, аргументированно. 7. Делу - время, потехе - час. Каждой игре - свое место и время. 8. Ведущий - зеркало игры во всем: в настроении, внешнем виде, в словах и реакциях зрителей. У него могут быть помощники, но он - мастер своей игры. 9. Приз и награда - это возможность сделать человека лучше. 10. Любая игра неповторима при соблюдении основных правил.

Игра "Молодые доктора"

Конкурс 1. "Главврач". На прием к главному врачу пришли пять больных (другие врачи болеют , иногда приходится лечить). У каждого что-нибудь болит: зуб, живот, голова, горло, у одного высокая температура. В роли больных - специально подготовленные актеры, которые умело стимулируют каждый свое заболевание.

"Главврач" должен из предложенных ему лекарств выбрать каждому больному подходящее. Количество больных, получивших правильное лечение, определяет количество заработанных "главврачом" баллов.
Для усложнения задания можно взять лекарство, которое ни одному больному не подходит, например, димедрол. Лекарства: но-шпа, аспирин, цитрамон, анальгин, фурацилин.
Конкурс 2. "Терапевт".
Необходимо с расстояния 3 метров попасть в рот "главврачу" тремя витаминками. Каждое попадание - 1 очко.
Конкурс 3. "Травматолог".
Каждый "травматолог получает комплект картонных "костей" человека. Необходимо как можно быстрее сложить полный скелет. Для усложнения задания можно добавить одну лишнюю "кость". Первый сложивший получает 8 очков, второй - 5 очков, третий - 3 очка. За каждую ошибку -штраф 1 балл.
Конкурс 4. "Хирург".
"Хирургам" предлагается комплект внутренностей человека, вырезанных в контурном варианте из цветного картона. Это могут быть мозг, легкие, сердце, желудок, печень, почки. Необходимо как можно быстрее разместить муляжи на скелете, только что сложенном "травматологом". Система оценок как в предыдущем конкурсе.
Конкурс 5. "Окулист".
"Окулистам" демонстрируется таблица, на которой 10 человечков с номерами соединены извилистыми "дорожками" с 10 домиками с буквами. Нужно, внимательно проследив все "дорожки" глазами, выяснить, кто в каком домике живет. Учитывается быстрота и точность исполнения задания. Система оценок как в предыдущем конкурсе.
Конкурс 6. "Логопед".
Необходимо внимательно прослушать стихотворение, сочиненное одним из членов "Общества непризнанных поэтов", страдающих : различными дефектами речи. В роли "непризнанных" - подготовленные актеры, один из которых симулирует заикание, другой не выговаривает шипящие, а третий испытывает проблемы со звонкими согласными ("л","р"). Требуется "перевести" "произведения" поэтов на "нормальный" язык. Примеры стихотворений:
а) - А-а-а, - заплакала Аленка.
- На ! - сказала ей сестренка,
Алый цветик сорвала
И Аленушке дала.
А та рада.
б) Варежки у Вари
Пропали на бульваре.
Воротилась Варя
Вечером с бульвара,
И нашла в кармане
Варежки Варвара.
Вот ведь как!
в) Дождик, дождик, не дожди !
' Дождик, дождик, подожди
Дай дойти до дому
Дедушке седому.
. Конкурс 7. "Санитар".
На полу рассыпаны три набора детской игры "Маленький доктор")(шприц, секундомер, мензурка, пинцет, скальпель, очки, термометр, ложечка, ножницы). Необходимо скомплектовать каждому "санитару" по 'набору и отнести в жюри.
Для усложнения задания можно связать "санитарам" ноги и добавить "лишние предметы. Система оценок как в конкурсе 2.

Тематический день - "День самоуправления"

Время проведения

Подготовка с 5 дня (15.08).
Выборы - 11 день (21.08)
Начало самоуправления - 12 день (22.08) в 17.00
Конец самоуправления, подведение итогов - 13 день (23.08) в 22.00

Реклама

Порядок проведения

5 день (15.08) после МИГа все отряды остаются на площадке, где выступает методист с речью, в которой сообщает о том, что:
- в лагере состоится день самоуправления
- все могут принять в нем участие как в качестве кандидата от какой-либо партии, так и в качестве избирателя
- необходимо сформировать партийный блок (необязательно от одного отряда, можно совмещать, количество партийных блоков не регламентируется), в составе партии должно быть указано не менее 5 человек (каждый участник лагеря может проходить только по одному партийному списку)
- с 15.00 до 16.00 необходимо зарегистрировать партийные блоки в центральной избирательной комиссии
- в течении 2 дней идет сбор подписей на подписных листах (подписей должно быть не менее 10 шт.), каждый избиратель может подписать подписной лист только 1 раз
- подписные листы сдаются в ЦИК не позднее 16 часов 17 августа (7 день)
- информацию о партиях, допущенных к выборам председатель ЦИК доведет до сведения избирателей по готовности
- после оглашения информации начинается рекламная агитация партий перед избирателями (в СМИ лагеря, другими способами)
- 21 августа (11 день) в 14 часов все избиратели собираются в актовом зале, где будет дано слово каждому блоку, после чего, состоятся выборы
- по окончанию выборов в органы самоуправления лагеря состоятся внутренние парламентские выборы, которыми будет руководить выбранный начальник лагеря, внутри отрядов проходят выборы вожатых
- время самоуправления начинается в 17.00 на 12 день (22.08), до этого времени все выборные органы знакомятся с деятельностью действующего педагогического состава
- конец самоуправления, подведение итогов - 13 день (23.08) в 22.00
- вся информация о времени самоуправления находится на стенде института творчества.

Положение о времени самоуправления

1. Выборы проходят в четыре этапа:
1) Выборы партий в парламент лагеря. Парламент лагеря будет состоять из членов партий занявших наибольшее количество голосов избирателей в зависимости от процента проголосовавших за нее избирателей.

Места в парламенте распределяются между партиями, набравшими более 5% голосов. Например,
голоса избирателей распредилились следующим образом: 1 партия - 30%, 2 партия - 15%, 3 партия - 20%, все остальные партии не набрали 5% и в общей сумме составляют 35%
голоса в парламенте в этом случае распределяются (парламент состоит из 7 человек) так:
1 партия - 3 человека, 2 партия - 2 человека, 3 партия - 2 человека

2) Выборы начальника лагеря. Одновременно с выборами в парламент проходят выборы начальника лагеря. Список претендентов на должность начальника лагеря должен состоять только из членов младшего педагогического состава.
Выборы начальника лагеря проходят в те же сроки, что и парламентские выборы, но по отдельным избирательным бюллетеням. Победу в выборах одерживает претендент, набравший наибольшее количество голосов избирателей.
3)Выборы в органы местного самоуправления проходят внутриотрядно. Выбираются два вожатых.
4) Распределение должностей в выбранном парламенте между парламентариями. Учавствуют только члены парламента. Выборами в парламенте руководит выбранный начальник лагеря. Парламентарии выбирают из своих рядов:
- заместителя начальника лагеря по воспитательной работе
- заместителя начальника лагеря по административно-хозяйственной работе
- методистов (5 человек)

2 Центральная избирательная комиссия состоит из 3 человек.
В составе комиссии:
Пронина Татьяна Олеговна
Корнилова Евгения Валерьевна
Виноградова Елена Викторовна
Консультант по вопросам выборов- Тихонов Максим Васильевич

3. Партийные списки должны содержать следующее:
а) название партии
б) девиэ (идею)
в) список из 5-ти и более фамилий по порядку -
1 - лидер партии
2 - первый помощник лидера партии
3 - второй помошник лидера партии
4 и далее - члены партии
Партийный список утверждается Центральной Избирательной Комиссией.
Партии необходимо иметь программу, которую можно рекламировать и распространять среди избирателей. Программа должна содержать следующие пункты:
1) дневное мероприятие - основные идеи
2) вечернее мероприятие - основные идеи
3) другое - на выбор партии

ВО ВРЕМЯ САМОУПРАВЛЕНИЯ ОСНОВНЫЕ РЕЖИМНЫЕ МОМЕНТЫ НЕ НАРУШАЮТСЯ!
Как то, время приема пищи, время учебных занятий, время отбоя.

4. Во время самоуправления основной педагогический состав теряет юридическую силу, кроме ночного времени (0.00-7.00). В случае чрезвычай-

ной ситуации, либо грубого нарушения режима вся власть полностью переходит основному педагогическому составу.

Должностные обязанности
1.Руководитель лагерных сборов:
- общие организационные вопросы, дисциплина и порядок;
- работа с педагогическим составом;
- контроль учебного процесса;
- координация работы всех сотрудников лагерных сборов.
2. Зам. начальника лагерных сборов по идеологической и воспитательной работе.
- работа с методическим составом лагеря по организации и проведенеию общелагерных мероприятий и тематических дней;
- работа с отрядами по участию в дневных и вечерних мероприятиях;
- работа с группами по ежедневному выпуску радиопередачи, стенной газеты и телевизиооных передач.
- текущая работа в пед. отряде;
- выполнение программы лагерных сборов.
3. Зам. начальника лагерных сборов по хозяйственным вопросам.
- вопросы хозяйственного обеспечения, лагерных сборов;
- работа со столовой и организация дежурства по столовой;
4. Методисты отвечают за:
- жизнь и здоровье участников лагерных сборов;
- организацию и проведение общелагерных мероприятий;
- организацию и проведение МИГа;
- выполнение режимных моментов;
- сохранность материально - технической базы.
- выполнение программы лагерных сборов.
5. Отрядные вожатые отвечают за:
- жизнь и здоровье участников лагерных сборов;
- участие отряда в общелагерных и тематических днях;
- организацию и проведение отрядных мероприятий;
- психологический климат в отряде;
- посещение учебных центров;
- выполнение режимных моментов;
- выполнение программы лагерных сборов;
- сохранность материально-технической базы.
Планерка выбранного педагогического состава собирается по требованию выбранного начальника лагеря, плановая планерка - в 24.00.

Задания отрядам
1. Создание политических партий
2. Регистрация - 15.00 (после окончания дневного мероприятия) 5 день (15.08)
3. До 16,00 7 день (17.08) сбор подписей под партийными списками и регистрация подписных листов в ЦИК.
4. С 7 дня (после регистрации) - агитационная кампания партий.
5. 11 день (21.08) - выступление лидеров партий, выборы

Распределение времени на подготовку:
отрядам
Вожатые рассказывают о времени самоуправления в отрядах по приезду на базу, объясняют суть создания партий и предлагают формировать партиии предварительно
организаторам

время учебных занятий 8 день (18 августа) и во время отрядных мероприятий 16.00 10 день (20.08).

Задания техникам
В 14.00 11 день (21 августа) - усиление в актовом зале, 2 микрофона. Далее на дни самоуправления - соответственно программе, разработанной органами самоуправления.

Используемые реквизиты

Урны для голосования, бюллетени

Оформление
Плакат "Все на выборы!", "Центральная избирательная комиссия", "Агитпункт"

"Найди свое время" Вечернее мероприятие - "Охотники за временем"

Форма
Тематический день - открытие лагерной смены

Время проведения
12 августа
11.00 - КТД "Найди свое время"
16.00 - Театрализованная программа "Охотники за временем"

Реклама
Радиоролик в течение 1-го дня

Порядок проведения

11.00 - общий сбор на площади - начало театрализованного представления. Во время представления, после последней реплики 1 из хранителей (Илья Верещагин) все вожатые (12 человек) собираются и сверяют часы и назначают время старта всех станций через 5 минут с данного момента времени (желательно с круглой цифры), ставят в известность о назначенном времени методиста (Максим Тихонов) и убегают по станциям.
После театрализованного действия (по действию - майор спускается с балкона и раздает путевые листы). Звучит свисток из уст Бога Хроноса (который согласовал время старта с методистом (Максим Тихонов)) отряды разбегаются по станциям. На каждую станцию дается 5 минут вместе с переходом от станции к станции. Об этом вожатые заранее оповещают отряды.
Станций - 12:
1. Конкурс часов
2. Конкурс песенный
3. Конкурс будильников.
4. Стихотворение
5. Чтение
6. Принеси то, не знаю что.
7. Кораблик
8. Письмо
9. Монстр

10. Минное поле.
11. Дартс
12. Бревно

По окончанию всех станций все группы собираются на площади и сдают свои путевые листы Богу Хроносу. Группы расходятся по отрядам вместе с инструкторами. Вожатые и методисты собираются для подведения итогов.
Подведение итогов:
Сумма балов отдельной группы делится между участниками и каждый участник приносит в отряд свою сумму минут. Отрядные минуты складываются, сумма делится на 10 и переходит в века (например 186мин. = 2 половина 18 века). Подсчет производится на совещании с вожатыми, которые, по окончании совещания, с готовыми заданиями расходятся по отрядам.
После подсчета времени отряды готовят представления на заданную тему. Тема определяется на совещании и передается вожатым.
Время представления не должно превышать 15 минут.
Начало театрализованного представления отрядов в 16.00 в концертном зале.

В 20.00 начинается дискотека. В зависимости от набранного отрядом времени отряды могут заказывать музыку на определенное количество минут - по блокам. Музыкальные произведения заказываются письменно до 15.00 исходя из предложенного списка музыкальных фонограмм, но не больше отведенного времени.

Задания отрядам

Отряды делятся на 6 частей и каждой части присваивают кодовое название, в котором цифра - номер отряда, буква - код подгруппы (А, Б, В, Г, Д, Е). Списки отрядов разбитых на группы представляются вожатыми на вечерней планерке в первый день смены.
До начала дня методический отряд делит отряды на 6 групп, учитывая, что в каждой группе должно быть обязательно по 1 инструктору, который будет руководителем группы. Информация о составах групп будет выдана утром по окончании музыкально-игровой гимнастики инструкторам и вожатым ответственным методистом М.Тихоновым.

После КТД группы собираются на площади и отдают путевые листы Богу Хроносу. Группы расходятся по отрядам вместе с инструкторами. Вожатые и методисты собираются для подведения итогов. Места отрядов на дневном мероприятии входят в общелагерный зачет и определяются количеством набранных баллов (побеждает набравший максимальное количество).
После подсчетов отряды готовят представления на заданную тему, которая сообщается вожатыми отрядов после дневного совещания.
Время представления не должно превышать 15 минут.
Начало театрализованного представления отрядов в 16.00 в концертном зале. После окончания театрализованного представления от каждого отряда остается по 2 юноши для помощи в переноске аппаратуры.
В 20.00 начинается дискотека. В зависимости от набранного отрядом времени отряды могут заказывать музыку на определенное количество минут - по блокам. Музыкальные произведения заказываются письменно до 15.00 исходя из предложенного списка музыкальных фонограмм, но не больше отведенного времени.

Распределение времени на подготовку:
отрядам
Для распределения по подгруппам - вечер первого дня
Для определения с музыкальными пристрастиями - до и послеобеденное время до 15.00
Для подготовки театрализованного представления - с 12.00 до 16.00

организаторам
Разметка станций - квартирьерский период
Комплектование групп - вечер (ночь) первого дня
Репетиции театрализованных вставок - первый день
Оформление сцены - первый день

Система оценки
На станциях соответственно заданиям от 0 до 120 минут, используя штрафы.
На театрализованном мероприятии оценивается:
- соответствие и раскрытие заданной темы.
- наличие элементов декораций и костюмов
- артистизм, оригинальность
- творческие находки
- юмор
по 5-ти бальной системе, с вычислением среднего балла.

жюри
Шлыкова Людмила Всволодовна
Каротин Михаил Валентинович
Захарчук Сергей Георгиевич
Виноградова Елена Викторовна
Пронина Татьяна Олеговна

Счетная комиссия - Корнилова Е.

оценочные листы
Готовятся до начала лагерной смены оформительским центром.

Распределение ролей
Бог Хронос - Денис Лайхтман
Один из хранителей времени - Илья Верещагин (все остальные хранители времени - вожатые отрядов)
Слуга Хроноса - Николай Машков
Майор - Стас Ломаченко

Станции:
1. Конкурс часов - Каталкина Д. Помощь - Шлыкова Л.В.
2. Конкурс песенный - Кузнецова Е. Помощь - Виноградова Е.В.
3. Конкурс будильников - Коробков А., Ломаченко С.
4. Стихотворение - Шлыкова В. Помощь - Пронина Т.О.
5. Чтение - Полуянова Н. Помощь - Корнилова Е.В.
6. Принеси то, не знаю что - Борисов Г. Помощь - Машков Н.
7. Кораблик - Коробков С. Помощь - Новиков А.
8. Письмо - Калакуцкая В., Коротин М.В.
9. Монстр - Верещагин И. Помощь - Лайхтман Д.
10. Минное поле - Цыплакова Н., Тихонов М.
11. Дартс - Гуров К., Помощь - Черкасов А.

12. Бревно - Каверин Н. Помощь - Рвачев В.

Задания техникам
К 11 часам на балконе столовой ставятся колонки для усиления
На балконе - 2 шнуровых микрофона, под балконом радиомикрофон.
В течение театрализованной программы звучат фонограммы:
1. На выход действующих героев - "Время вперед"
2. На выход майора (после слов слуги Бога Хроноса:
"Не все еще пропало, мой повелитель, я знаю их секрет. Они все любят, чтобы их слушали и выполняли их прихоти. У них есть заветные места, где они скрываются во время безделья") - песня "Не думай о секундах свысока"
Ответственный за работу с фонограммами А.Новиков.
В момент старта, который указывет Максим Тихонов Бог Хронос (Д.Лайхтман) дает свисток. Через каждые 5 минут дает сигнал на радио в виде либо гонга. либо гудка, что означает окончание работы на станциях. Сигнал желательно слышать всем участникам лагеря во всех точках базы. Сигналов должно быть 12 штук. Ответственный за сигналы - звукооператор.

К 16.00 в большом зале должно стоять усиление и свет.
Ответственный за работу с фонограммами А.Новиков.

К 20.00 аппаратура в дискозале для дискотеки.
Специфика дискотеки состоит в том, что в зависимости от набранного отрядом времени отряды могут заказывать музыку на определенное количество минут - по блокам.

Используемые реквизиты
Подготовка:
- маршрутные листы
- радиоролик
- плей-лист
- фонограммы
- текст для станции
- дартс с дротиками
- фломастеры 6 шт.
- блестящая лента
- бумага писчая
- костюмы для театр. программы
- цветные мелки
- будильники 3 шт.
- свистки
- ткань
- пустые пластиковые бутылки - 4шт.
- топор (бревно)

Оформление
Сцена: задник, часы, канделябры

Бал выпускников
Форма
Танцевальный бал с индивидуальными конкурсами

Время проведения
17 день (27 августа) - 20.00 в дискотечном зале

Реклама
Радио, телевидение, газета

Порядок проведения
В 20.00 все отряды собираются в дискотечном зале.
Форма одежды - парадно-выходная (вечерние костюмы).
Манера поведения - высокопарная (очень вежливая, на "Вы")
Вход - желательно по парам (юноша + девушка, если в отряде юношей не хватает, можно "использовать" вожатых, методистов, техников, охрану и членов педагогического состава)
Все участники бала имеют номерки (либо бейджики, либо изготавливают сами с номерами студенческих билетов)
В зале работает почта. На отдельном столике лежит бумага и карандаши для записок. Записки отдаются почтальонам - по одному человеку от отряда с форменной принадлежностью (придумывают сами).
Ведущий бала может передавать поздравления, приветы и признания, в случае, если записки отдаются ему на оглашение.
В течение вечера посредством индивидуальных конкурсов выбираются король и королева бала. Записки - бланки, которые выдаются каждому входящему на входе, с претендентами на звание король и королева кладутся в отдельную коробку. Время приема последних записок с претендентами объявляется за 30 мин. до окончания бала. За 10 мин. до окончания бала объявляются результаты конкурса. Король и королева начинают танцевать вальс в середине площадки (желательно, чтобы все до этого прошли "ликбез"по вальсу), затем присоединяются остальные.

Задания отрядам
Определить почтальонов и экипировать их, сделать себе красивые номерки, если бейджи на вечерних костюмах портят внешний вид, красиво одеться, выучить вальс.

Распределение времени на подготовку:
отрядам
в течении дня до мероприятия

организаторам
Во время учебных занятий предыдущего дня, во время сдачи экзаменов.

Система оценки
Конкурсы
Король и королдева - по количеству принятых записок.

жюри
Счетная комиссия по подведению итогов король и королева - члены старшего педагогического состава.

оценочные листы
нет

Распределение ролей

Ведущий бала - Машков Н.

Задания техникам
К 20.00 27.08 в дискотечном зале - полный аппарат, микрофон и
много-много красивого света.

Используемые реквизиты
Надпись "Полоска поцелуев"
Покрывала - 2 шт.
Коробки кортонные - 2-3 шт.
Подносы с легким грузом - 2-3 шт.
Бумажные блоки - 2 шт.
Простые карандаши - 20-30 шт.
Апельсины или батоны - 10-15 шт.
если батоны - газ.вода - 10-15 шт.
Фотоаппарат с пленкой
Завязки на глаза - 10-15 шт.
Тематическая песня

Оформление
Список оформления и подготовка - на шоу-игре

Сценарий (бал)
Конкурсы:
1) Полоска поцелуев - заранее методисты собирают у всех представителей прекрасного пола в лагере следы губной помады, под порядковыми номерами от 1 и далее. Методисты проставляют номера и соответствующие им номера студенческих билетов на тайной бумажке. В течение вечера все представители мужского пола выбирают самый красивый поцелуй и оставляют в коробочке под полоской поцелуев записку с номером понравившегося. За 40 мин. до окончания бала объявляется о окончании конкурса поцелуев. Результаты оглашаются и победительницы - 5 человек награждаются за 20 мин. до окончания бала.
2) Конкурс мужских ног - на сцене 4 человека держат 2 покрывала, закрывающие человека во весь рост. Для участия в конкурсе приглашаются желающие мужчины - 5-8 человек. Они заходят за покрывала и оголяют нижнюю часть ног, разуваются. Покрывала приподнимают, показывая мужские ноги. Ведущий предлагает девушкам аплодисментами выявить самые красивые мужские ноги, покрывала опускают, чтобы показать кому они принадлежат. Победители получают призы.
3) "Люблю - дорогая" - В течении смены, один из методистов обращается ко всем девушкам с просьбой сказать в микрофон слово "люблю" для записи, юношам - "дорогая". Затем, это собирается в одну цепочку под порядковыми номерами, как в конкурсе поцелуев. На балу, где-то в начале программы, зрителям дается прослушать и выбрать лучшее признание - юношам - девушек, девушкам - юношей. Записки с номерами собирает ведущий, жюри подводит итоги, лучшие награждаются призами.
4) Бодибилдинг со смекалкой - На сцену приглашаются все желающие юноши. Им предлагается под медленную музыку показать красоту своих мускул, либо с юмором, либо серьезно. Девушки аплодисментами определяют победителя, вручается приз.
5) Поднос на голове - Для участия в конкурсе приглашаются девушки. Им по очереди дается поднос с небольшим грузом. Необходимо пронести поднос на голове, двигаясь по одной линии до определенного финала. Юноши аплодисментами определяют самую красивую походку, вручается приз.
6) Апельсины в танцующей паре - Во время медленного танца парам предлагается поучаствовать в конкурсе. Паре дается апельсин, который

нужно удержать, не притрагиваясь к нему руками, во время танца. Награждаются пары, хорошо станцевавшие и удержавшие апельсин. Всем участникам отдаются апельсины, победители награждаются призами.
7) "Ты сними, сними меня, фотогнраф" - Пары приглашаются для участия в конкурсе. Ведущий раздает им бумажки. Зрителям объясняется, что сейчас все участники конкурса должны сделать художественный снимок, согласно выданному заданию. Парам выдается фотоаппарат, ведущий сообщает ситуацию, съемка. Награждается пара, решением жюри, лучше справившаяся с заданием.
Задания:
1 пара - юноше -
8) "Мы из джаза" - конкурс танца. Награждается самая танцующая пара.
9) 2 танца - Ближе к концу бала предлагается всем участникам станцевать медленный танец с завязанными глазами. Сначала кавалеры приглашают дам, у которых завязаны глаза. Юноши обязаны во время танца сохранять молчание, девушки после танца должны указать на того с кем они танцевали, то же самое для "белого танца" - девушки приглашают кавалеров. Награждаются те пары, в которых "слепые" правильно угадали, а "зрячие" во время танца ни чем не подсказали о себе.
10) Тематический танец - Парам предлагается станцевать тематический танец со смыслом, изображая чувства и переживания, отраженные в песне.

"Детектив-шоу"

Форма
Театрализованный конкурс

Время проведения
Завязка - 10 день на МИГе, расследование и подготовка театрализованной версии преступления 10-ый, 11-ый день
Конкурс - 11 день в 20.00 в актовом зале.

Реклама
нет

Порядок проведения
Утром на 10 день на МИГе вожатые сообщают отрядам, что сегодня с 8.00 до 16.00 произойдет Ч.П., на основе которого они должны будут произвести расследование и вечером следующего дня показать свою версию преступления.
Далее в течении дня методисты инсценируют преступление.

Задания отрядам
Показать завязку происшествия и свою собственную версию развития событий. Время на театрализованную постановку - 10-15 мин. При подготовке отряды придерживаются стиля и вводят в действие детектива, имя которого определяется на планерке вечером на 9 день:
- Шерлок Холмс
- Эркюль Пуаро
- Коломбо
- знатоки
- мисс Марпл
- Анастасия Каменская

Распределение времени на подготовку:
отрядам
Вторая половина дня 20 августа, вторая половина дня 21 августа.
организаторам
Написание завязки мероприятия, распределение ролей, репетиции
7 -8 день

Система оценки
5-ти бальная. Оценивается:
- соответствие стилю определенного детектива
- интрига
- единая сюжетная линия
- сценическое воплощение образа

жюри
Пронина Т.О.
Коротин М.В.
Шлыкова Л.В.
Тихонов М.
Машков Н.

оценочные листы
во время подготовки к мероприятию

Сценарий и Распределение ролей
пишется на месте

Задания техникам
К 20.00 21 августа в актовом зале - аппарат. Ответственный за
проведение мероприятия Тихонов М.
Если отрядам требуются предварительные репетиции, вожатые обраща-
ются к техникам на вечерней планерке 20 августа.

Оформление
рисуется на базе

Игра "Воздушный флот"

Для звукового оформления можно использовать песни: А. Барыкин "Аэропорт"; В.Пресняков "Стюардесса по имени Жанна"; группа "Дети" "Пол Маккартни"; В.Высоцкий "Москва - Одесса".

Конкурс 1. "Штурман".
За 30 секунд предлагается внимательно посмотреть и запомнить 10 условных знаков на топографической карте. Затем за 1 минуту расставить комплект из таких же знаков на "чистой" карте / точно такая же карта, только вместо знаков - прорези для карточек/. Количество правильно расположенных знаков определяет количество заработанных очков.

Конкурс 2. "Кассир".
Зрителям раздают корешки авиабилетов, у "кассиров" - по авиабилету. К каждому билету подходит только 7 корешков, имеющих одинаковый разрез. Необходимо быстро и без ошибок собрать в зале только "свои" корешки, не подходящие ни к одному из билетов.
Первый "кассир", правильно выполнивший задание, получает 6 баллов, второй - 4 балла, третий - 2 балла. За каждый неправильно собранный корешок - штраф в 1 балл.

Конкурс 3. "Таможенник".
В конкурсе участвуют специально подготовленные актеры, которые изображают семью из трех человек, собравшуюся вылетать за границу. Каждый участник по очереди проверяет эту семью с целью изъятия запрещенных к вывозу предметов: валюты, антиквариата, наркотиков, оружия, драгоценностей. Количество найденных в течении 3 минут предметов "контрабанды" определяет количество заработанных баллов.
Примеры изготовления" контрабандных предметов": запаянная в полиэтиленовые мешочки мука; валюта - напечатанные на ксероксе доллары; антиквариат - репродукция известной картины в рамке; оружие - детские пистолеты; драгоценности - набор всякой блестящей бижутерии, сложенные в одном месте.
Примеры мест, где можно прятать: в обувь, в галстук, под шляпу, под Винтовку больного горла или зуба, в капюшон и т. д.

Конкурс 4. "Заправщик".
Задание: в пять банок и бутылок разной емкости с нанесенными заранее четками (кусочки изоленты) разделить за 30 секунд как можно точнее до отметок "горючее" - воду. Отливать из банок нельзя, доливать можно. Оценка - 15 баллов минус сумма всех ошибок "заправщика" в сантиметрах.
Конкурс 5. "Летчик".
За одну минуту нужно из листка бумаги смастерить самолетик любой конструкции и по команде ведущего запустить его как можно дальше. Уценивается быстрота сооружения самолета и дальность его полета. варианты оценок - 5,3 и 1 балл.

Конкурс 6. "Стюардесса".
Пронести по кругу за 5 секунд поднос с теннисными шариками (каждый упавший шарик - 1 балл), затем повторить наизусть прочитанный перед этим текст. Примеры текстов:
а) Мы приветствуем вас на борту нашего самолета, который следует по маршруту Ашхабад - Будапешт - Лондон. Время в пути - 7 часов 40 минут. просьба пристегнуть ремни безопасности и не вставать с мест. Счастливого пути!
б) Уважаемые пассажиры! Наш самолет совершает рейс №367 по маршруту Москва - Лион - Монте-Карло. Мы летим на высоте 10000 метров. температура за бортом - 46 градусов. Время прибытия в аэропорт назначения 14 часов 35 минут.
в) Наш самолет совершил посадку в аэропорту Пулково. Температура воздуха в Санкт-Петербурге - 8 градусов, скорость ветра 5 м/с, влажность 6%. Просьба не вставать с мест до полной остановки двигателей. Мы пригласим вас к выходу. Спасибо! Конкурс оценивается по 7-й бальной системе

Конкурс 7. "Радист".
Задание: зашифровать предложенным шифром (например, А-1, Б-2 и .д.) фразу "Счастливого пути!". Оценивается по 5-ти бальной шкале правильность и быстрота выполнения задания.

Скаутские игры

Содержание

Часть 1. Развитие чувств.

Зрение:
1. Различие цветов
2. Различие форм
3. Упражнения в наблюдательности
4. Поиски
5. Зрительная память

Слух:
1. Различие звуков
2. Определение направления звуков
3. Развитие бдительности
4. Развитие способности запомнить слова и звуки по слуху

Обоняние:

1. Определение запахов
2. Определение источника запахов
3. Развитие способности запоминать запахи

Осязание:
1. Ознакомление с предметами
2. Подбор предметов по виду и размерам
3. Развитие наблюдательности с помощью осязания

Часть 2. Общая ориентация

Умственное развитие:
1. Упражнения для развития сообразительности и смекалки
2. Быстрота ориентации и умение владеть собой
3. Ориентация во времени и пространства

Часть 1. Развитие чувств.

Зрение:
1. Различие цветов

· Умение различать цвета, знать названия красок (можно на английском языке).

· Покупка шерсти. Руководитель раскладывает на столе около 10 мотков шерсти одинакового цвета, но разных тонов и оттенков. Из каждого мотка руководитель (рук) отрывает короткую нитку и показывает волчатам и заказывает каждому по очереди купить точно такую шерсть. Вначале разрешается держать пробу в руке, но со временем задание усложняется: выбор должен происходить по памяти.

· Сбор спичек с разными головками по группам. Кто быстрее?

· Сигнализация Тателюков. Дикое племя Тателюков придумало такой способ сигнализации:

голубой квадрат - у нас беда:
зеленый квадрат - у нас все хорошо
голубой круг - удирайте
зеленый круг - приходите к нам.

Изучив знаки, волчата передают друг другу разные сведения.

2. Различие форм

· Раскладывание предметов в соответствии с их размером (палочки, камни, отрезки бумаги)

· Выработка правильного глазомера (оценка расстояний)

· Сравнения предметов между собой

· Фотограф (нарисовать по памяти показанную фигуру)

· Специалисты по размерам (нарисовать по памяти предмет определенной величины - монету, спичечную коробку...)

· Игра в Золушку (сортировать на время зерна в пакетиках по величине)

· Китайские тени (угадать предметы и профили товарищей по тени)

3. Упражнения в наблюдательности

· Что изменилось в комнате? (Найти 1-5 изменений)

· Измененный рисунок (Кто быстрее найдет изменение?)

· Волшебный плащ. Всем хорошо известен волшебный плащ чародея, которым он накрывал какого-либо героя, делая его невидимым для окружающих. Однажды такой случай произошел при дворе Северного короля. Сыновья короля весело играли в дворцовом саду. Вдруг один из мальчиков исчез. Но принцев было много, и никто нее заметил случившегося. Только за ужином было обнаружено исчезновение одного из принцев. Все сразу догадались, что тут не обошлось без чар...

Рук дает команду разбежаться по комнате или полю и кружиться с закрытыми глазами. По команде они останавливаются, садятся на корточки, а голову кладут на колени. Рук накрывает одного из волчат плащом и дает разрешение другим встать и открыть глаза. Выиграл тот, кто первым догадался, кого похитил волшебник.

4. Поиски

· Наперсток. Рук кладет вещь (в помещении побольше берется предмет больше, на меньшей площади - меньше) в определенное место. Волчата его ищут. Нашедший говорит об обнаружении на ухо руководителю. Прячет наперсток волчонок, первым нашедший его.

· Открытка с видом. Берется 15-20 открыток с видами. Несколько из них (2-4) показываются. Затем все открытки перемешиваются. Волчата по очереди показывают открытки, которые им были показаны.

5. Зрительная память

· Опиши открытку. (Устно по памяти)
· Описание стола. (Описать предметы, которые на нем лежат или ответить на конкретные вопросы по предметам.)
· Описание человека. (Рассматривают человека и по памяти его описывают или отвечают на вопросы ведущего о нем.)
· Антиквариат. (Продавцы магазина по очереди рассматривают у клиента вещи, которые он хочет продать. Предметы собирает ведущий (клиент) и спрашивает: “Что вы можете сказать о моем ножике?” Кто последним добавит что-то новое?)
· У кого какой знак? Каждый игрок рисует на песке простой рисунок. Один игрок (водящий) рассматривает рисунки и старается их запомнить. Далее все игроки стирают свои рисунки, а водящий должен каждому сказать, какой у него был рисунок.
Слух:
1. Различие звуков
· Игра в узника. Узнать по походке человека.
· Узнать людей по голосу. Все по очереди говорят одно слово. Один из волчат становится спиной к остальным и старается узнать, кто сейчас говорит.
· Что за звук? (По звуку узнать происхождение звуков.)
· Из чего льется вода в таз? (стакан, бутылка, ведро...)
· Что я бросил на стол?
· Слух ночного сторожа. (различить и назвать звуки в текущий момент)
2. Определение направления звуков
· Поиски часов.
· Аленушка и Иванушка.
· Кошки-мышки по звуку.
· Предательская мелодия. Водящий выходит из комнаты. Остальные прячут предмет. Водящий должен найти его, прислушиваясь к мелодии песенки, которую все напевают. Чем громче звучит мелодия, тем ближе ищущий и спрятанной вещи.
· Куда упал ключ? Ведущий бросает ключ. Игроки с завязанными глазами должны сделать нужное, по их мнению, количество шагов в сторону упавшего ключа. Кто ближе к ключу, тот выиграл.
· Свисток. У игроков завязаны глаза. Ведущий отходит на несколько шагов в сторону и, стоя на месте, начинает свистеть. Игроки ищут его по звуку. Как только игрок дотрагивается до ведущего, тот 3 раза хлопает его по плечу, давая сигнал снять повязку и отойти в сторону.
3. Развитие бдительности
· Напряжение слуха. (Соблюдать тишину и стараться услышать разные звуки.)
· Прошептанные приказы. Игроки стоят в шеренге на расстоянии 0.5-1м друг от друга и одновременно выполняют приказы, которые рук отдает шепотом.
· Без скрипа. В комнате лежит больной. Надо зайти в комнату (открыть дверь, взять заданный предмет из комнаты), не потревожив его сон. Больной, услышав шаги или скрип, громко стонет.
· Бегство из ловушки. Неприятель поймал пленных и посадил их в тюрьму. Надзиратель по рассеянности забыл закрыть двери и пошел в соседнюю комнату посмотреть, что происходит на улице. Надо тихо пройти через комнату сторожа (чтобы он не услышал), тогда ты спасен.
· Пленник индейцев. Посредине луга стоит связанный “белый” - пленник Команчей. Индейцы охраняют его - стоят вокруг него кругом. Темная ночь (сторожам завязали глаза). Белые должны спасти своего товарища - поодиночке пробираться в лагерь и вывести его. Тишина. Белый, до которого дотронется индеец, должен остановиться и не двигаться с места до конца игры. Белые выигрывают, если пленный спасен.
· Идти с закрытыми глазами по звуку за человеком.
4. Развитие способности запомнить слова и звуки по слуху
· Повтори цифры в том же порядке. (5-10 цифр)
· Передача сообщений и приказов из 10-15 слов по цепочке. Кто ошибся?
· Лавочник. Покупатели заказывают по очереди товары (0.5 кг сахара,...), лавочник выслушивает всех и вручает названные товары покупателям, приговаривая: “Вот ваши 0.5 кг сахара...”.
· Угадай мелодию.
Обоняние:
1. Определение запахов

· Нюхач. В емкостях находятся вещества с характерным запахом (нашатырный спирт, бензин, спирт, валерьянка, уксус и пр.). Игроки знакомятся с запахами, а потом с закрытыми глазами, определяют, что это за вещество.
· Повар. Назвать по запаху продукты: лук, перец, чеснок, петрушка, корица...
· Цветочница
· Парфюмер и пр.
2. Определение источника запахов
· Найти предмет по запаху (духи, надушенный носовой платок...). Предмет должен быть незаметен для глаза, ничто не должно препятствовать распространению запаха. Искать можно с открытыми и закрытыми глазами.
· След по запаху. Разбойники украли в п.А определенный предмет и спрятали его в п.В, но остался запах. Найти предмет.
· Какая шишка прокопчена дымом? (1 из 20 шишек несколько минут держится над костром.) Какая?
· Кто был у парикмахера? Одного из игроков брызгают одеколоном. Водящий должен определить, кого?
3. Развитие способности запоминать запахи
Осязание:
1. Ознакомление с предметами
· Что это за предмет? Игроки знакомятся с предметами, лежащими на столе (они похожи по форме). После этого они становятся в шеренгу и закладывают руки за спину. Рук вкладывает каждому в руку по предмету, игрок должен опознать на ощупь, что у него за предмет.
· Кто это? (Водяной) Узнать человека с закрытыми глазами.
· Ознакомление с монетами. Игроку дается мешочек с монетами различного достоинства. Он должен на ощупь вынуть ту монету, которую указал ведущий.
· Ознакомление с руками. Попробуйте узнать человека по рукам.
· Пульс. Уметь находить и считать у себя и у других.
· Ознакомление с тканями. Узнать на ощупь, какую ткань дали тебе в руки.
2. Подбор предметов по виду и размерам
· Подбор по величине. (Разложить на столе предметы по их величине - от малого до большого с закрытыми глазами.)
· Подбор по тяжести. (Разложить предметы по тяжести.)
· Сортировка зерен по форме - грох и фасоль.
· Соревнование между кассирами. (Посчитать на ощупь, сколько денег в мешочке.)
3. Развитие наблюдательности с помощью осязания
· Идти по следу на ощупь. Зулусы - южно-африканское племя. Они славятся как прекрасные проводники, поскольку не сбиваются с дороги даже в полной темноте. Они находили путь при помощи подошв... Все зулусы ходили босиком и могли различать подошвами следы на дороге, в том числе и дорожную колею. Кто пройдет по дороге большее расстояние (или 100 м) и не собьется? А по тропинке?
· Рог изобилия. У каждой команды - мешочек с одинаковым набором предметов. Игроки должны по очереди доставать из мешка названный ведущим предмет и передавать соседу.
· Темно. Выполнять в знакомом помещении просьбы ведущего (принести книгу и пр.).

Часть 2. Общая ориентация
Умственное развитие:
1. Упражнения для развития сообразительности и смекалки
· Загадки и ребусы.
· Нарисованные загадки (Кубики Неккера).
· Мимические загадки (Шарады). Команды по очереди представляют коротенькие сценки (охота, умывание...). Остальные должны отгадывать.
· Бессмысленные фразы. (Найти логическую ошибку в высказывании.)
· Ошибка в рисунке. (Найти несоответствия: дерево и дым из трубы направлены в разные стороны.)
· Кто составит больше слов из заданного слова?
· Деление по группам: Каждая команда - слово, каждый игрок - буква. У каждого игрока на бумажке написано буква, а у одного из группы - слово. Какой капитан соберет быстрее свою команду?
· Соревнование. Написать как можно слов на заданную букву за определенное время (на заданную тему). Можно проводить как индивидуальное и как групповое.
· Письмо потерпевшего кораблекрушение. Восстановить письмо с пропусками.
· Продолжение сказки. (Групповой рассказ.)

· Угадай-ка. Игра проводится сидя. Игрок показывает пальцем на товарища и приказывает ему назвать 5 фруктов или 5 рек (5 названий рыб, 5 диких или домашних животных, 5 частей света, 5 цветов...).
· Законники. Рук приносит записки с написанным законом (фразой), в каждой записке написано только одно слово. Записки перемешаны. Какая команда соберет записки по порядку быстрее?
· Спички. Кто быстрее: 1) сложит из спичек название реки? 2) кто сложит дом? 3) из 6 спичек построит 4 треугольника?
· Исторический фильм. Одна команда играет какую-нибудь пантомиму, представляющую какое-то историческое событие. Другая команда должна назвать это событие.
· “Да” и “нет”. Один игрок выходит из комнаты, а остальные задумывают какое-то существительное. Водящий возвращается в комнату и начинает задавать вопросы. На вопросы можно отвечать только “да” или “нет”.
· Знаменитые люди. Рук или игрок описывает какую-то знаменитую личность, не называя его по имени. Кто первый угадает, выбирает другого известного человека и рассказывает про него.
· Открытки с видами. 1) Возьмите много старых открыток с видами и разрежьте их пополам. Все открытки перемешайте. Возьмите из кучи столько половинок, сколько волчат участвует в игре и предложите волчатам подобрать недостающие половинки. Кто первый найдет свою половинку? 2) Берется столько открыток, сколько игроков принимают участие в игре. Рук разрезает каждую открытку на 5 частей и кладет все части перед волчонком. Кто быстрее соберет свою открытку? 3) Каждый волчонок получает по 2 открытки, разрезает каждую на 5 частей и смешивает. Кто быстрее соберет свои открытки? 4) Рук берет столько открыток, сколько волчат принимает участие в игре. Каждая открытка разрезается на 6 частей, одна часть дается волчонку, а остальные смешиваются в общую кучу. Кто быстрее соберет открытку - недостающие 5 частей?
· Измененный портрет. Один игрок выбирает себе роль (вещь, животное, знаменитость...) и рассказывает о себе остальным игрокам. Кто первым угадает, кем стал рассказчик, тот и выиграл.
· Таинственные звуки. Одна команда должна угадать по звукам, что делает другая команда.
· Разведчики. По следам, оставленным врагами на привале, получить как можно больше информации о противнике. Разведчики отгадывают по очереди.
· Актеры. Рук - директор театра, он набирает себе в труппу актеров (волчат). Директор предлагает им сыграть заданную роль: грустно, весело... Кто лучше?
· Приказ индейца. Поскольку живущие в США индейцы говорят на разных языках, они придумали интересный способ разговаривать друг с другом: они разговаривают жестами. Каждая группа - племя индейцев, рук - Великий вождь индейцев, выбранный на время Большой Охоты. Вождь отдает жестами несколько приказаний, которые немедленно должны выполняться племенами. Кто первым выполнит приказ?
· Выстрелы. С мячом: вопрос руководителя - ответ волчонка по пройденной теме. Сперва задается вопрос, а затем бросается мяч. Кто ответит плохо или неточно, тот ранен, он кладет одну руку за спину. При второй ране - он становится на одно колено, при третьей - на оба, при четвертой - ложится на спину и считается “убитым”.
2. Быстрота ориентации и умение владеть собой
· Нос - пол - потолок, карлики - великаны, капуста - редиска и др.
· Четыре стихии. Стихии - это воздух, вода, земля и огонь. В каждой из трех первых живут определенные живые существа. Волчата садятся в кружок. Рук в кругу называет слово - живое существо, например, лошадь. Указанный волчонок должен сразу назвать стихию, в которой он живет. Если он думал больше 3 секунд или неверно ответил, он становится в середину круга и продолжает вести игру вместо ведущего. Или, наоборот, по названию стихии вспомнить живое существо, которое там живет. Иногда (определенное количество раз) вместо правильного ответа можно назвать стихию огонь. Кто дольше всех продержится?
· Чемпион быстроты. Кто быстрее всех сориентируется и выполнит приказ ведущего (поднять левую руку)?
· Раззява в хоре. Рук - дирижер, волчата - хор. Все поют песню, и вдруг - знак прервать. Кто продолжает петь, дает фант.
· В воду. Все стоят внутри большого начерченного круга. По приказу “на берег” волчата выскакивают из круга. По приказу “в воду” прыгают обратно в круг. Иногда приказ “в воду” дается, когда волчата находятся уже внутри круга. Кто ошибется, выходит из игры.
· Маска. Какое у тебя сейчас выражение лица? А какое ты хочешь? Несмотря на свое настроение и другие факторы (отвлекающие) сохрани маску.
· Заколдованный мир. Один волшебник как-то пришел в другой город и заколдовал его. Немедленно вся жизнь в городе замерла. Кто будет волшебником?

· Полицейский. Волчата играют, бегают и пр. Все двигаются в беспорядке по ограниченному игровому полю. Рук в роли полицейского время от времени задерживает общее движение, поднимая вверх правую руку (без свистка, не говоря ни слова). Кто продолжает двигаться, платит штраф.
· Дисциплинированные скороходы. Все игроки стоят в шеренге и по свистку бегут к цели, находящейся в двадцати шагах. Примерно на половине дороги раздается двойной свисток, после которого все должны развернуться и бежать в обратном направлении, к месту старта. Эту игру можно проводить и неожиданно.
3. Ориентация во времени и пространства
· Определение времени. Который сейчас час? Каждый игрок определяет время, рук проверяет его по часам. Это упражнение стоит проводить по несколько раз в день. Вариант: скажите мне (поднимите правую руку), когда, по вашему мнению, пройдет 10 минут. А пока мы споем с вами несколько песен.

· Компас. Игроки бегут к колышку, который обозначает часть света, которую назвал ведущий.
· Вслепую. На расстоянии 20-50 м от игроков вбивается колышек. Игроки завязывают себе глаза и вслепую продвигаются вперед, стараясь как можно ближе подойти к колышку. Кому кажется, что он подошел вплотную к цели, снимает повязку и стоит неподвижно до конца игры. Все оценивают, насколько близко каждый подошел к колышку.
· Определение количества на глаз. (горсть гороха или несколько десятков спичек.)

Межличностное взаимодействие

(выявление значения индивидуального восприятия, определение закономерностей, помогающих общению в группе)

"Броуновское движение"
Все участники стоят в кругу. Закрыв глаза, все начинают двигаться произвольно в разных направлениях; разговаривать нельзя; по хлопку ведущего все останавливаются и открывают глаза.
Снова закрывают глаза и проделывают ту же процедуру, но при этом еще издают жужжание; по хлопку останавливаются и открывают глаза.
Анализ упражнения - ответы на ряд вопросов.
Какие чувства возникают в первом и втором случае?
Что мешало движению?
Что помогло не сталкиваться?
Какие каналы восприятия наиболее привычны, какие оказались "новыми"?
Наиболее частыми бывают такие ответы: а) "преобладает чувство тревоги, страха"; б) "возникают ощущения неловкости".
Следует сравнить ощущения в ходе упражнения с ощущениями, когда участники попадают в новые компании, непривычные ситуации. Такое сравнение помогает понять и сформулировать причину тревожности и страха в общении. Неудач больше у тех, кто концентрирует внимание в большей степени на себе, чем на окружающих.

Выявление соответствия индивидуального и общего мнения.
а) Все участники сидят в кругу. Одному из них предлагается пересадить всех, учитывая цвет глаз: от светлоглазых до темноглазых. Никто не имеет права корректировать его мнение в ходе выполнения задания.
После того как задание выполнено, кому-нибудь другому предлагается скорректировать полученную комбинацию по своему.
("Каждый видит по-своему.")
б) Предлагается одному из участников пересадить всех в соответствии с тембром голоса.
в) Далее проверяется еще один канал восприятия - прикосновение.
Предлагается расставить участников по "теплоте рук" (желательно для выполнения упражнения выбрать самых стеснительных участников).
В заключение всем участникам предлагается занять место, на котором ему хочется сидеть в данный момент.

Создание атмосферы доверия и открытости

Выполнение некоторых упражнений требует преодоления многих личностных барьеров, члены группы могут чувствовать себя уставшими и раздраженными. В этом случае можно воспользоваться одним из следующих упражнений:
а) всем вместе вдохнуть и выдохнуть;

б) всем вместе (встав в круг) топнуть, одновременно "выбросив" в пол кулак со всей силой;
в) всем вместе крикнуть "А-а-а!" или "Все!", или "Да" (можно по-английски).

Тренировка оттенков восприятия партнера
Участники закрывают глаза и осторожно идут навстречу друг другу. Можно аккуратно брать друг друга за руки, ощупывать, пытаться узнать. Нужно попытаться запомнить особенно приятные прикосновения; были ли такие люди, прикосновение которых даже в таких условиях было приятно; какие прикосновения в этом упражнении вызывали напряжение.
Упражнение можно анализировать, но очень деликатно. Свои ощущения в доброжелательной форме высказывают только желающие.

Все участники встают плотно друг к другу, как бы образуя "заросли". Каждому из участников предлагается пробраться сквозь эти "заросли" (все стоят лицом к преодолевающему препятствие).

Все образуют плотное кольцо, а один участник пытается проникнуть в круг. Для перехода к последующей рефлексии полезно упражнение "Послушаем себя". Оно проводится в полном молчании в течение минуты.

Рефлексия. Можно использовать следующие формулы: (не настаивать на открытости)
а) мои ощущения и мысли, когда я был в роли преодолевающего препятствие;
б) что мне мешало, что помогало?
в) что удивляло, раздражало?
г) какие чувства вызывали окружающие?
д) почему произошло именно так?

"Зеркало"

Один человек показывает какую-либо гримасу соседу. Тот, в свою очередь, "передразнивает" его как можно точнее и передает дальше - своему соседу. "Гримаса" передается по кругу.
Анализ: каков механизм узнавания чувств? Какие мышцы задействованы?

Упражнение "Опора"

Все участники группы разбиваются на пары.
а) Двоим участникам надо встать спинами друг к другу. Один из участников должен спиной опереться на спину другого, совершенно расслабившись, отдав всю тяжесть "опоре". Второй участник должен держать первого столько, сколько захочет.
б) Оба партнера стоят, прижавшись спинами друг к другу. Они находят точку опоры для обоих, выбирая угол наклона. Запрещается поддерживать партнера, оба должны "отдать" друг другу всю тяжесть своего тела.
В этом положении они могут стоять столько, сколько захотят.
Анализ. В каком случае стоять было удобнее?
Когда стоять хотелось дольше?
Почему некоторым не удавалось опереться друг на друга?
Что было легче делать: опираться или удерживать?
Если эту процедуру сравнить с процессом общения, какие мысли возникают?

5. Дискуссия на тему: "Продолжительность общения зависит от степени доверия собеседников друг другу".
Вопросы: Какой смысл вкладывается в понятие "доверие"?
Способы проявления доверия?
Общее и индивидуальное восприятие проблемы доверия.

6. Ведущий предлагает вспомнить знакомого всем человека или героя произведения, фильма, которого можно назвать обаятельным, и выписать на листочке его индивидуальные особенности, придающие его образу обаяние.

Прочитать и выписать совпадающие характерные черты. Например, блеск глаз, живость или пластичность движений, естественные непосредственные реакции и т.д.

7. Участникам предлагается написать тайную записку каждому члену группы, в которой выделяются "черты обаятельности". Обязательно надо написать имя адресата. Записки складываются сначала вместе, а потом каждый ищет "послание для себя".

Анализ. Что нового вы о себе узнали?

Какие черты помогут вам в общении?

8. "Войди в круг"

Участники образуют плотный круг, берутся за руки, смотря друг на друга. Затем ведущий задает вопрос: "Кто из участников попытается войти в этот круг, используя любой способ, на собственное усмотрение?"

Несколько добровольцев поочередно пытаются войти в круг. При этом остальные участники могут впустить или не впустить их, основываясь на личных ощущениях.

Анализ. Какое поведение было наиболее эффективным, в чем это проявилось?

Какое поведение располагает к дальнейшему взаимодействию?

Какое поведение обладает эффектом "бумеранга"?

Что нового вы открыли в себе и окружающих?

Какое поведение вам наиболее близко и может помочь в общении?

9. Ведущий предлагает закрыть глаза и беспорядочно перемещаться по комнате. При встрече при помощи рук пытаться "узнать" встретившегося человека.

Какие возникают ощущения и чувства от прикосновений, какая появляется тактика поведения?

"Маятник (Восковая палочка)"

Игра для создания атмосферы доверия и поддержки в группе. Встать всем в круг поплотнее друг к другу. Один участник входит в центр круга. Играющий в центре расслабляется. Остальные, поставив руки перед собой, покачивают участника в центре из стороны в сторону. Поддерживая его, не дают упасть 1-2 минуты. Пусть через процедуру пройдут все.

Анализ. Кто смог расслабиться, снять зажимы?

Кто не боялся упасть?

Кто доверился участникам игры?

Оцените свое доверие по пятибалльной системе.

Оцените характер прикосновений.

Предлагается высказаться всем желающим.

ИГРЫ (Петрусинский)

игры-тесты (оценка всеми участниками по 5-балльной системе)

1. Граммофон

Наверное, каждый человек любит и умет петь. Тем не менее каждый поет по-своему, у каждого есть свой неповторимый голос, возможно, даже хорошие музыкальные данные. Сейчас каждому из вас предлагается спеть по одному куплету из песни. Из какой песни - будете решать вы сами. Условие одно - каждый следующий куплет должен продолжать тему песни, которую исполнял предыдущий участник. Например, он спел романс: "Гори, гори, моя звезда!" Вы можете спеть другую песню, продолжая тему звезды: "Светит незнакомая звезда" и т.д. Каждый старается исполнить свою арию вдохновенно, выразительно, захватывающе. Начинаем?

2. Превращения

В руках искусного артиста самый обыкновенный предмет может преобразиться и стать совсем не тем, чем он показался бы на первый взгляд. Для этого даже не нужно слов, ведь дать понять, что это за предмет, можно и пантомимой, жестами и движениями, имитируя действия с ними.

Карандаш может стать подзорной трубой, лист бумаги - зеркалом, носовой платок - листом бумаги, подушкой или салфеткой. И все это - без единого слова.

Ведущий берет в руки некоторый предмет. В его руках он превращается в нечто совсем другое. После манипуляции ведущего, когда всем становится ясно, во что же превратился этот предмет, ведущий передает его по кругу следующему участнику. Получив предмет, этот новый участник превращает его в нечто совсем другое и производит при этом соответствующие манипуляции, чтобы зрители могли догадаться, что это за предмет. Таким образом, предмет путешествует от одного участника к другому и постоянно меняет свою сущность.

3. Рифмоплет

Высокому искусству стихосложения свойственны легкость, радость и оптимизм. Сейчас мы устраиваем турнир поэтов. Перед собой вы видите варианты тем стихотворений и рифм, которые должны быть включены в ваш стих. Чем больше рифм, предложенных вам, будет использовано в стихотворении, тем выше оно может быть оценено. Длина стихотворения не ограничивается. Время для написания дается 2-3 минуты, по усмотрению ведущего. Итак, в вашем распоряжении рифмы: лето-котлета, давай - трамвай, карман - барабан, барьер - пример, шутка - жутко, мгновение-восхищение. Вы выбираете тему, используете заданные рифмы и создаете шедевр.

4. Байка

А сейчас - искусство декламации, сценической речи. Сначала каждый из вас выберет или придумает историю, с которой он будет выступать перед всеми. Это может быть басня, притча, тост, афоризм, просто анекдот. Требования к вашей истории такие: она должна быть, во-первых, короткая, во-вторых, интересная, и в-третьих, умело рассказанная. Ну и по возможности, конечно, приличная. Итак, одна минута на придумывание истории. А теперь по очереди приступаем к выступлениям.

5. Шарж (по двое, 2-3 минуты).

6. Оригами (2 минуты).

7. Затейник (провести со всеми веселую игру).

8. Натюрморт (на заданную тему: бабочка на цветке, цветок в хрустальной вазе, фрукты на фарфоровом блюде, вода в прозрачном стакане и т.д.).

9. Символика

Каждый из вас на время сегодняшней нашей встречи должен обзавестись своей собственной личной символикой. Каждому предстоит сейчас придумать, изобрести себе три символических атрибута: 1) псевдоним, 2) именной отличительный знак, 3) девиз. Именной отличительный знак должен быть нарисован на листке. Он должен быть достаточно прост и символичен. Девиз должен быть кратким и образным. Например, псевдоним - "Дядя Вася", отличительный знак - лопата, девиз - "Рою глубоко". Если задание понятно, можно приступать к работе.

10. Пиктограмма

Пиктограмма - это емкое графическое изображение предметов, сообщений, всякого рода информации. Примеры пиктограмм могут быть следующие. Расположенный крест-накрест ложка и вилка - столовая или кафе.

Красный крест - это пункт мед. помощи. Мы предлагаем вам попробовать свои силы в создании следующих пиктограмм: "Веселый праздник", "Глухая старушка", "Мелкий дождик", "Одиночество", "Счастье", "Надежда". Итак, придумайте, как лучше изобразить эти пиктограммы и зарисуйте их на своем листке. Устроим выставку?

11. Интервью

12. Гомеостат (насколько согласованно вы можете работать командой)

13. Симпатии

Нарисуйте на свое листке окружность. На этой окружности равномерно нанесите столько точек, сколько участников сегодня собралось в вашей группе. (*) Теперь подпишем точки на окружности. Условимся, что самая верхняя точка - это ведущий. Отмечайте точки от ведущего по часовой стрелке. Каждую точку помечайте псевдонимом или личным знаком того участника, которому она соответствует. (*) Итак, каждая точка соответствует одному из участников группы. Теперь найдите на этой схеме себя, свою точку. От этой точки проведите к другим точкам линии. Условимся, что сплошная линия будет означать, что тот человек, к которому вы протягиваете эту линию, вам крайне приятен. Если же он вам просто приятен, то линия эта может быть прерывистой. Если же он вам не очень приятен или же отношение у вас к нему неопределенное, нейтральное, то никаких линий проводить не надо. Результаты этого теста в группе обсуждаться не будут.

14. Ассоциация

Запомнить 50 слов в исходной последовательности на слух.

Игры в классе

1. Тропинка

Эту игру можно проводить как в помещении, так и на свежем воздухе. Все участники встают и становятся в затылок за ведущим. Участники идут змейкой по тропинке в затылок друг за другом, причем ведущий переходит воображаемые препятствия, перепрыгивает через воображаемые рвы, а остальные повторяют его движения. Ведущий может меняться (он может стать в конец змейки), тогда у каждого появляется возможность побывать в этой роли. Кто был самым оригинальным ведущим?

Интересен вариант игры, когда все участники с закрытыми глазами цепочкой (держась за руки) следуют за ведущим. Препятствия в этом случае должны быть настоящими - поваленные деревья, ямы, деревья и т.д. Перед играющими ставится задача - не разорвать цепочку, не потерять соседа. В ходе игры у участников вырабатывается доверие друг к другу, появляется желание помочь идущему за тобой товарищу.

Ведущему хорошо иметь двух помощников, которые помогут ему обеспечить безопасность играющих.

2. Опаздывающее зеркало

Внимание! Садитесь поудобнее. Первый справа, представьте себе, что вы сидите перед зеркалом и не спеша прихорашиваетесь. Сделали одно движение - задержитесь на секунду, посмотрите в зеркало. Другое движение - пауза, третье - снова пауза. Сосед слева, вы повторяете движение первого ведущего только тогда, когда он начнет второе движение, третий слева повторит движение ведущего, когда его правый сосед начнет воспроизводить второе движение ведущего, а сам ведущий уже сделает третье.

Таким образом движения ведущего будут повторяться всеми сидящими в полукруге с отставанием на одно движение. Кто копирует движения наиболее тщательно?

3. Иноходец (соревнование-эстафета)

Участники игры разбиваются на две команды и становятся друг другу в затылок. Командам нужно пройти необычным шагом всего несколько метров. Участник проходит дистанцию и возвращается к команде, за ним - следующий и так далее. Шаг такой: правую ногу заносите назад за левую и ставьте как можно дальше вперед. Затем левую ногу заносите за правую и так далее, кто быстрее. Побеждает команда, члены которой пройдут быстрее и с наименьшим числом падений.

4. Телеграф пантомимой

Участники разбиваются на две команды, становятся лицом друг к другу. Ведущий тихо говорит одной команде какое-нибудь существительное, после чего игроки изображают это слово мимикой и жестами для игроков противоположной команды до тех пор, пока партнер из противоположной команды на отгадает ваше слово. Кто интереснее изображал слово?

Кто быстрее догадался?

5. Словесный волейбол

Все становятся в круг. Кидаем мяч через центр круга. При этом называем слово, существительное. Тот, кто ловит мяч, одновременно добавляет подходящий по смыслу глагол. Например, "облако" - плывет, "костер" - горит, кто называет бессмыслицу - выходит из игры. Остаются самые сообразительные.

Игры за столом

1. На одну букву

Кто больше назовет предметов, находящихся в комнате, на определенную букву?

2. Кинолента

Ведущий объявляет название кинофильма, который сейчас будет создаваться. Первый участник повторяет название фильма и называет следующее слово (обязательно существительное), которое определяет ту картину, что представилась его воображению. Например: "Охотники, лес..."

Второй участник команды повторяет сказанное и добавляет свое слово, развивая сюжет. Напрмер: "Охотники, лес, костер..." Так накапливаются слова-кадры. Каждый участник повторяет все слова, сказанные до него и добавляет новое. Через определенное ограниченное число кругов в сценарии должен наступить логический конец (например, через два круга).

Итак, сочиняем фильм. Если участников много, можно разбиться на команды.

3. Групповой рассказ

Один из участников начинает рассказ, например: "Дождь хлестал..." Второй игрок продолжает: "Дождь хлестал, охотники промокли до нитки в своем шалаше...". Следующий игрок произносит предыдущее и добавляет свою фразу. Так получается интригующий рассказ.

4. Испорченный телефон

Ведущий шепчет сидящему с краю в каждой команде на ушко слово на русском или иностранном языке. Следующий игрок шепчет это слово своему соседу, и так в каждой команде. Слово нужно передать крайнему игроку команды как можно быстрее. Побеждает та команда, которая быстрее передала слово без искажений крайнему игроку команды. Как только очередь дошла до последнего игрока, он громко называет это слово. Оценивается скорость передачи сообщения и его качество.

5. Смешалости

Каждый участник берет по полоске бумаги и перегибает каждую полоску на три равные части. В верхней трети по команде начинаем рисовать голову какого-либо зверя. После того, как голова закончена, заворачиваем эту треть так, чтобы было видно только самую нижнюю часть рисунка, и передаем соседу слева. Теперь уже на новых листочках пририсовываем к "неизвестной голове" туловище какого-либо другого зверя и опять загибаем листок так, чтобы было видно только начало рисунка. Передаем рмсунок налево. А затем пририсовываем к следующему туловищу ноги. Разворачиваем полоски - и у нас готов самый смешной зоопарк на свете. Какой зверь самый смешной?

6. Песенный футбол

а) Первый участник поет один куплет из какой-то песни. Второй должен продолжить куплет другой песни без паузы между ними. Условие: все последующие куплеты должны содержать хотя бы одно слово из предыдущей песни. И так далее.

б) Участники делятся на две команды. Одна из команд (по жребию) начинает игру, спев отрывок песни, в котором заключен вопрос (например, "Что же ты ищешь, мальчик-бродяга?") Вторая команда должна за минуту вспомнить и пропеть хором отрывок из любой другой известной песни, в котором заключен ответ на заданный вопрос (например, в данном случае можно ответить: "Три кусочка колбаски..."). Игра продолжается до тех пор, пока одна из команд не иссякнет, т.е. не сможет придумать песенного ответа или вопроса.

7. Самый ласковый

В игре принимает участие только мужская половина игроков, а представительницы прекрасного пола являются жюри этого конкурса. По команде "Начали!" мужчины будут по очереди (по часовой стрелке) говорить ласковые слова присутствующим здесь прекрасным дамам. Повторяться нельзя! После каждого произнесенного слова дамы оценивают, является ли оно действительно ласковым. Тот, кто не может больше придумать ласковое слово (на размышление дается 2 секунды), или тот, чье слово не принято прекрасным жюри, выбывает, и игра продолжается дальше по кругу до тех пор, пока не останется один победитель конкурса. Кто у нас самый галантный мужчина?

Игры на воздухе

1. Бег сороконожек

Участники игры разбиваются на две команды и становятся по росту. (Впереди тот, кто повыше.) Левую руку первый участник просовывает между своих ног. Тот, кто стоит сзади, берет эту руку правой рукой. Остальные продолжают эту цепочку таким же образом. Таким образом получается две команды сороконожек. Каждая команда по сигналу "старт" начинает свое движение к финишу. Побеждает та команда, которая первая приходит к финишу.

2. Терминатор (игра для 4-20 человек)

Выбирается водящий. Игра состоит в том, что по сигналу все игроки разбегаются в разные стороны, а водящий бросается за кем-нибудь из них вдогонку. Его задача: осалить кого-нибудь, но это сделать не так-то просто, потому, что он не имеет права салить игрока, присевшего на корточки (на корточках нельзя сидеть более 15 секунд), а также игрока, застывшего в неподвижной позе. Единственное, что водящий может сделать с "застывшим" игроком - это заставить его зашевелиться или рассмеяться. При этом не разрешается дотрагиваться руками до "застывшего", но зато можно щекотать его травинкой или чем-нибудь подобным. Осаленный или "размороженный" становится водящим.

"ПЯТЕРКИ"

Карточки, на которых написаны сказочные или литературные персонажи, получают все участники игры. Пять персонажей из одного и того же произведения должны отыскать друг друга и проинсценировать фрагмент из сказки или рассказа.

"КТО ОТПРАВИЛ ТЕЛЕГРАММУ?"

"Почтальон" приносит телеграммы и вручает их ведущему. Ведущий зачитывает текст, а игрокам необходимо узнать, кто отправил телеграммы.

"ОТ БАБУШКИ УШЕЛ, ОТ ДЕДУШКИ УШЕЛ, СКОРО БУДУ У ВАС." (колобок)

"СПАСИТЕ, НАС СЪЕЛ СЕРЫЙ ВОЛК" (семеро козлят)

"ЖИВУ СРЕДИ ДУБРАВЫ У СЕМИ БОГАТЫРЕЙ" (спящая красавица)

"ПРОГУЛКА ПО ЗООПАРКУ"

Участники по очереди называют различных животных. Какой буквой оканчивается одно название, с такой же буквы должно начинаться другое. Например: "ВОЛК-КАБАН-НОСОРОГ-ГАЛКА-..." Назвав животное, играющий громко и быстро считает до пяти. Если за это время его сосед не назовет другое животное, он говорит: "Мы отправились дальше." Опоздавший пропускает очередь и кладет фант. Чтобы выкупить фант, надо выполнить задание отряда.

"ВЕСЕЛЫЙ ЗООПАРК"

Каждый игрок в столбик пишет 10-12 животных (любых). Затем ведущий предлагает на обратной стороне листка написать характерные особенности каждого животного. А теперь посмотрите, что у вас получилось.

РИСОВАНИЕ СЛОВА

Ведущий громко читает по списку 12 слов, например: урок, охота, вечер, зима, цирк, каникулы, игра, праздник, поход, встреча, базар, огород. После каждого слова выдерживает паузу, не торопясь считая про себя до пяти. Запомнить слова, которые ведущий произнесет - вот в чем заключается задача играющих. Чтобы ее выполнить, в паузах можно делать рисунки, являющиеся для ребят условными обозначениями, по которым можно вспомнить слова. Скажем, например, вы прочитали "весна". Один играющий рисует цветок, другой - скворечник. Игра проходит как состязание, поэтому каждый должен выполнить задание самостоятельно.

ВОЛШЕБНЫЙ СУНДУЧОК

Ребята, в руках у меня сундучок. Этот сундучок непростой. В нем лежат вещи, которые потерялись из разных книжек. Помогите мне, ребята, вернуть вещи на свои места.

1. Какие странные зеленые очки. Сквозь них все кажется изумрудным. Из какой книги эти очки?

2. А вот хрустальная туфелька. Такая крошечная. В руке умещается. Кто ее потерял, помните?

3. Сколько тут орешков! Ух, как много! Да непростые, все скорлупки золотые, ядра - чистый изумруд. Чьи это орешки? Из какой сказки?

4. Какое красивое яблоко! Все зернышки в нем светятся. Но лучше не трогать его, оно ядовитое. Кто и кому принес его? В каком произведении?

ЗАГАДОЧНЫЙ ПРЕДМЕТ

Выбрав водящего и попросив его выйти из комнаты, участники игры садятся по кругу: по уговору они задумывают какой-нибудь предмет. Водящий возвращается в комнату и подходит по очереди к участникам игры. каждый называет какое-нибудь одно качество задуманного предмета. Один, например, говорит: "круглый". "Овальный" - утверждает другой. "Белый"... "Полосатый"... "Сладкий"... "Сочный" - "Арбуз" - догадывается водящий по этим как будто разноречивым признакам.

ОБИТАТЕЛИ ЗООСАДА

У каждого играющего лист бумаги и карандаш. В течение 1-2 минут нужно написать как можно больше названий зверей, птиц, рыб и других обитателей зоосада. Названия лучше всего записывать столбиком. Затем все по очереди зачитывают свои слова. Если зачитываемое слово есть у кого-либо, он говорит: "Есть!" Все записавшие его зачеркивают это слово. После того, как все прочтут записи, каждый считает количество незачеркнутых слов. Выигрывает тот, у кого их останется больше.

"НЕ СОРОКА, НЕ ВОРОНА"

Игра для двух больших команд, которые собрались, например, на летней эстраде лагеря.

Для игры понадобятся карточки с изображением птиц. Для одной команды такие: снегиря, аиста, удода, воробья, пингвина, чайки и сороки. А для другой - голубя, дятла, совы, кукушки, страуса, чижа и вороны.

Птицы эти легко узнаваемы. И среди них две нелетающие - пингвин и страус. На них ведущий по ходу игры должен остановить внимание вопросом: эта птица летает? (Только не в самом начале игры, а когда попадает карточка с этой птицей.)

Начинается игра с обращения ведущего к игрокам:

- Скажи-ка, синица - это птица? (дружный ответ ребят)

- А пингвин? Если в ответах разнобой, ведущий с улыбкой корректирует ответ и продолжает:

- А сейчас посмотрим, какая команда узнает больше птиц. Вы готовы? Тогда начинаем:

Не сорока, не ворона и не чайка. А какая это птица? Отвечай-ка!

В это время ведущий уже подошел к любому из игроков первой команды и показывает ему первую карточку. Ответ игрока должен быть полным - он начинается словами: "Не сорока, не ворона", а дальше называется изображенная на рисунке птица, например:

Не сорока, не ворона, а снегирь!

Или:

Не сорока, не ворона, а сова!

Назвал птицу правильно - команде очко.

Не узнал птицу - проси помощи в своей команде: молча возьми за руку того, кто должен ответить за тебя. Если не успеешь взять его за руку- сгорает пол-очка. Если успел и сосед ответил за тебя - команда выигрывает пол-очка.

Для второй команды игроков слова ведущего другие:

Не сорока, не ворона и не чиж. А какая это птица - что молчишь?

Ведущему лучше всего обращаться поочередно то к одной, то к другой команде и вести игру в бодром темпе. И хорошо, если у него будут два помощника: у одного - карточки для одной команды, у другого - для другой. Несмотря на то, что для одной из команд звучат слова:

Не сорока, не ворона и не чайка -

в ходе игры все же попадутся им и чайка, и сорока. Проверка внимания и сообразительности! Как они поведут себя в этой ситуации? Ведь нельзя ответить так, например:

Не сорока, не ворона, а сорока...

ЗАПОВЕДИ ВОСПИТАТЕЛЯ

1. Прими все, что есть в ребенке (кроме того, что угрожает его жизни, здоровью).

2.Ищи истину вместе с ребенком,

3.Старайся ничему не учит ребенка напрямую - учись сам.

4.Искренне восхищайтесь всем красивым, что есть вокруг.

5.Считайте своим основным педагогическим методом осознанное наблюдение за ребенком.

6.Помни, серьезное разрушается смехом, смех - серьезным.

7.Помни, что ты существуешь ради ребенка, а не он ради тебя.

ЗАПОВЕДИ ВОСПИТАНИЯ

от Дэвида Льюиса

1.Воспринимайте вопросы и высказывания ребенка всерьез.

2.Покажите ребенку, что его любят и принимают безусловно, т .е. таким, какой он есть, а не за успехи и достижения.

3.Помогайте ему строить свои собственные планы и принимать решения.

4.Не унижайте ребенка, не давайте ему почувствовать, что он чем-то хуже вас.

5.Приучайте ребенка мыслить самостоятельно.

6.Хвалите ребенка только за конкретные успехи и поступки и делайте это искренно.

7.Давайте ребенку возможность самостоятельно принимать решения и нести ответственность за них.

8.Учите ребенка общаться со взрослыми любого возраста.

9.Развивайте в ребенке позитивное восприятие его способностей.

10.Поощряйте в ребенке максимальную независимость от взрослых.

11.Верьте в здравый смысл ребенка и доверяйте ему.

ЦЕРЕМОНИЯ БАНТИКОВ

Летний букет,
Букет из еловых лап
Очень хорош
Для мам и для пап.
Из бантиков букет,
Из ленточек разных
Очень хорош
Для всех остальных –
Всяких и разных
Взрослых людей,
Не исключая
Малых детей!

Зал украшен разноцветными ленточками, бантиками, шарами. Много кукол и других игрушек. Звучат позывные церемонии, выходит ведущий, весь украшенный бантами.

Ведущий. Здравствуйте, мальчишки - озорные шалунишки! Здравствуйте, девчонки - веселушки, хохотушки! Всем нам известно, что самым первым украшением девочек является бант - ленточка, которую они ежедневно заплетают в косички. Девочки любят свой бант, берегут его, гордятся им! Поэтому сегодня мы преклоняемся перед этим украшением и устраиваем Церемонию Бантиков - праздничный, торжественный обряд.

Уважаемые зрители, сделайте губки бантиком, улыбнитесь, ведь мы начинаем наш праздник!

Это праздник-соревнование, в котором участники, а это могут быть и мальчики и девочки, показывают свои банты, доказывают их широкое применение. За победу в конкурсах победителям вручается бантик. Кто больше наберет бантиков, тот и победит.

КОНКУРС «ПРЕЗЕНТАЦИЯ КОСТЮМА»

Идет оригинальное представление участниками своих костюмов, сделанных на основе максимально широкого использования бантов.

КОНКУРС "ЗАПЛЕТИ БАНТ»

Участники должны заплести бант помощнице. У кого красивее, оригинальнее, тот победит.

КОНКУРС "ГАЛСТУК-БАНТ"

Необходимо продемонстрировать, что бант - прелестное украшение, как и галстук.

КОНКУРС «БАНТ-ВОПРОС»

Предлагаются разноцветные банты-ленточки, к которым прикреплены вопросы:

1. Девочкино украшение. (Бант.)
2. На каком семейном празднике используют яркие, красочные ленты, банты? (На свадьбе.)
3. Какого цвета был бант у Мальвины? (Синий.)
4. Ленточкой какого цвета перевязывают новорожденных мальчиков? А девочек? (Синей, красной.)
5. Перечислить мультипликационных героев, которые носят банты? (Бант-галстук: Леопольд, Волк, Колобки и т.д.)
6. Длинная цветная узкая лента, которую бросают среди танцующих на балах, маскарадах? (Серпантин.)

КОНКУРС "УКРАСЬ ПОДАРОК БАНТИКОМ»
Участникам предлагается обернуть книгу подарочной бумагой и обвязать полученный подарок бантиком.

КОНКУРС "РАЗВЯЖИ УЗЕЛ"
Кто быстрее развяжет заранее подготовленные узлы (одинаковые для всех) на банте.

КОНКУРС "ЧАСТУШКИ О БАНТАХ»
Сочинить частушку, где бы упоминался бант.

КОНКУРС БУКЕТ ИЗ БАНТОВ»
Из набора нескольких ленточек нужно сделать букет. У кого получится оригинальнее, тот победит.

КОНКУРС "С БАНТОМ ПО ЖИЗНИ»
Придумать примеры нового, необычного использования бантов, ленточек.

КОНКУРС "ТАНЕЦ С БАНТОМ-ЛЕНТОЙ»
Участники демонстрируют заранее подготовленный (желательно сюжетный) танец с ленточкой.
Жюри подводит итоги.

ДЕНЬ ЛЕСА

УТРО
- Путешествие по "ближнему зарубежью" (все отряды после завтрака выходят в лес).
- Экологическая акция "Чистота спасет мир" (каждый отряд собирает мусор в лесу и закапывает его).
- Эрудит-шоу "Все о лесе" (отдых на полянке, вожатый проводит беседу, загадывает загадки о лесе, о диких животных. Победитель становится участником общелагерного мини-шоу "Эрудит лагеря").
- Сбор природного материала (сбор цветов).

ДЕНЬ
- Конкурс плакатов о природе "Зеленый патруль".
- Конкурс лесных поделок "Лесная быль" или "Природа и фантазия".
- Мини-шоу "Эрудит лагеря".
Участники - победители отрядного мероприятия эрудит-шоу "Все о лесе".

КОНКУРС "ГОЛОСА ЗВЕРЕЙ"
Детям предлагается продемонстрировать, как кричат звери и птицы (медведь, лиса, волк, утка, олень, кабан, гусь...)
Конкурс "Песни о лесе"
Исполнить песенку или рассказать стихотворение. Конкурс "Лесная путаница"
Ведущий читает рассказ-зоошутку, а дети ищут ошибки, связанные с природой.
Поезд медленно подъезжал к перрону. Был январь. Меня послали в служебную командировку для наблюдений над животным миром Московской области.
Утром следующего дня мы выехали на машине в охотничий стан. Шофер тихо вел машину по сугробам. Было так холодно, что сучья трещали, когда мы к ним прикасались. Въехали в еловый лес.
Вдруг из-под сучьев выскочила маленькая птичка, я ее сразу узнал -это был крапивник. Вероятно у него там гнездо. Я посмотрел на макушку высокой ели и увидел порхающего пингвина.
"Не надо лениться, если хочешь увидеть много интересного", - подумал я и полез на дерево. На самом верху я увидел пингвинье гнездо. Там лежали 5 яиц, по всему было видно - пингвин хочет снести шестое.
На соседней ели я увидел беличье гнездо. Я слез с дерева, сел в машину и мы поехали дальше.
Шум мотора разбудил зверька, он, потягиваясь, выскочил наружу, удивленно посмотрел на нас и скрылся в листве. Машина не смогла ехать дальше, и мы пошли пешком. То и дело в трещинах коры нам попадались желуди. Молодец белка! Хорошо позаботилась о зиме. В еловых ветвях засуетились корольки, пищухи, зяблики, дятлы и иволги. Они кормились семенами шишек и лакомились почками,
Уже второй час мы шли по сосновому лесу. Перед нами расстилалась поляна. На пригорке распустились первые подснежники. Я бросился их собирать. Над нами порхала первая бабочка. На дубу, растущем на краю

полянки, увидели гнездо грифа, в котором пищали птенцы. Гриф-папа улетел на промысел. Мы пошли дальше.
Вскоре нам встретились охотники. Они обнаружили выводок медведей и теперь шли к себе переночевать. Переночевав, мы вместе с охотниками пошли в лес. Подойдя к логову, мы никого там не обнаружили. Медведи, испуганные человеком, ушли в чащу. Охотники пустились им вдогонку верхом на лошадях, а мы, свернув в сторону, продолжали свое путешествие.
Как хорошо гулять в лесу в начале зимы!
Ошибки. (Зимой крапивников нет, и они не селятся в ветвях ели; белка не ест желуди; зябликов и иволг зимой нет, почками они не питаются; пингвин не летает, не водится у нас, не вьет гнезда, несет одно яйцо. Подснежников зимой нет, бабочек тоже. Гнездо грифа не может быть на дереве, тем более зимой. Медвежат зимой еще нет, медведи зимой спят. На лошадях зимой скакать нельзя.)

КОНКУРС "ЛЕСНЫЕ ШТУЧКИ"
Пантомимой изобразить фразу "От костра загорелось дерево".
Победителю мини-шоу вручаются подарки и присваивается звание "Эрудит леса" или "Лесной сторож".

ВЕЧЕР
КОНКУРС "БЕНЕФИС БАБЫ-ЯГИ"
От каждого отряда - по одной представительнице.

КОНКУРС "ПРЕДСТАВЛЕННЕ"
Жюри оценивает выход Бабы-яги на сцену, ее костюм, рассказ о себе...

КОНКУРС "ПЕСНЯ БАБЫ-ЯГИ"
Каждая Баба-Яга исполняет песню (с инсценировкой).

КОНКУРС "РЕКЛАМА СТУПЫ БАБЫ-ЯГИ"
Каждая Баба-яга должна прорекламировать свою ступу, жюри оценивает оригинальность и необычность рекламы.

КОНКУРС "ТАНЕЦ С КОЩЕЕМ"
Баба-яга танцует с Кощеем быстрые и медленные танцы.

КОНКУРС "ПАРАД МОД"
Баба-яга демонстрирует:
- рабочий костюм (свой),
- домашний костюм,
- парадно-выходной костюм,
- зимний костюм,
- спортивный костюм.
Жюри оценивает оригинальность костюма, его необычное представление.
В заключение конкурса награждают победителей и присуждают номинации:
- Самая, самая модная Баба-яга.
- Самая, самая очаровательная.
- Самая, самая добрая Баба-яга.

Линейка закрытия
“Бизнес - школа”.

Вед 2: Уходят прочь недели и года
Мы расстаемся и прощаемся
Но нет такого человеческого слова
Есть только на прощание рука
Есть лишь вопрос “Мы встретимся? Когда?!”

Вед.1: Головы вскинем в небо,
Небо поет над тобой.
Кажется, будто в небыль,
Ушел корабль “Штормовой”.
Вед.2: Кажется, будто в сказке,
Ветер рванул паруса.
И нехотя, как по подсказке,
Мы тихо сказали “Земля”.
Вед.1: На палубе чистой и звонкой,
Последний раз мы с тобой.
Под парусом шелест легкий,
Без нас уплывает “Штормовой”.
Вед 2: Ну, вот и пролетели 20 дней. Кажется, еще совсем недавно мы стояли здесь и радовались тому, что начинается наша смена. Впереди было много интересных и увлекательных дел: спортивные соревнования, кружки, Школа Бизнеса, игры, дискотеки, работа фирм.
Вед 1: А сейчас все это осталось позади. Но мы искренне надеемся, что еще долго вы будете с радостью и, наверное, с лёгкой грустью вспоминать эти дни, и тех ребят, которые прожили рядом с вами эту смену.
Вед 2: Думаем, что каждый из вас за время нашей смены нашел себе дело по душе, проявил себя в экипажной и в дружинной работе.
Вед 1: Слово предоставляется заместителю начальника детского лагеря “Штормовой” по учебно-воспитательной работе …

Ф-ма: лирическая.
Вед.1: В песке последний замок выстроен,
И угольки костра истлели.
Как жаль, что словно птицы быстрые,
Дни незаметно пролетели.
Не знаю, хорошо ли, плохо ли,
Свою игру мы отыграли;
Но сердцу не поможешь вздохами,
Былое возвратишь едва ли.
Вед.2: Смена подошла к концу. Лагерь опускает флаги.
Вед.1: Право спустить Государственный флаг России, предоставляется командирам экипажей.
Сигнальщики на флаг!
Сигнальщики: Есть на флаг!
Вед.1: Государственный флаг Российской Федерации спустить! Экипажи, смирно! Равнение нафлаг!
Фонограмма – гимн России
Вед.1: Вольно!
Фонограмма – Мариконе
Вед.1: А жизнь для встречи отсчитала нам часы.
А жизнь для встречи отсчитала нам минуты.
А мы их глупые не ценим почему-то
Лишь при прощанье хлюпают носы.
Лишь при прощанье понимаем тех,
Кого искали столько долгих лет.
Вед.2: Однажды завтра мы поймем
Что нам сегодня не хватало.
Как было нам ничтожно мало
Того что было этим днем.
Однажды завтра мы поймем
Как дорог был нам день вчерашний
Но бьют уже часы на башне.
И в наше завтра мы идем.
Вед.1: Вечерних облаков кайма
Хранит небесный свет
Когда б весь мир объяла тьма

И солнца в небе нет.
Так в глубину душевных туч
Твой проникает взгляд
Пускай погас последний луч
В душе горит закат.
На последнее стихотворение вожатые выходят к капитанскому мостику, поют песню “Философы в 13,5”
Фонограмма – Мариконе
Вожатые говорят пожелания своим детям и идут в экипажи.
Фонограмма – Лирическая музыка.
Вед.1: Вот и все!
Ну-ка встань, потому что пора.
День дороги взошел, и полощутся флаги отхода
Посмотри, поднимается ветер с утра
Нам пора, посмотри, как на рейде дымят пароходы.
Вед.2: Этих солнечных дней, этих праздничных дней
Не вернешь никогда, не умножишь.
Наши души сроднились, не сыщешь родней
И найти их роднее не сможешь.
Только время не раз мне давало урок
Так сердца изменяло и лица
Неужели он сможет пройти этот срок
Нашим душам навек отдалиться.
Вед 1: Кончается смена
Пора расставаться
Любимые лица добрей и дороже
А сердце готово уже разорваться
И время разъезда
Все ближе и строже.
А жизнь, словно в кадре
И сказка к финалу
Так хочется в прошлое снова вернуться
И совершенствуясь мало помалу
К тайне содружества прикоснуться.
Вед.1: Спасибо вам за доброту и ласку,
За то, что было в шутку и всерьёз,
Спасибо вам за солнечную сказку,
За площадь самых лучших в мире слёз!
Вед.2: Спасибо всем, кто верил и не верил,
Кто говорить умел и мог молчать,
Тем, кто держал распахнутыми двери,
Спасибо вам, что приучали приручать.
Вед.1: Когда-то надо уезжать
Как оказалось расставанья
Для угрызенья, покаянья.
Чтоб самого себя понять
Когда-то надо уезжать.
Чтобы другой бежал к вагону
Плыл за окошком по перрону
Чтобы потом в ночи бессонной
По три часа по телефону
Заветный номер набирать.
Вед.2: Когда-то надо уезжать.
Как оказалось, что разлука
Как тетива тугого лука
Пустив стрелу начнет звучать.
Когда-то надо уезжать.

Куда-то надо уезжать.
Кому-то надо уезжать.
Ф-ма: прощальные орлятские песни (2-3).
Дети расходятся

БОЛЬШИЕ МАНЕВРЫ

(военно-спортивная игра на местности).

ДЕЙСТВИЕ ПЕРВОЕ.
За 2 дня до начала игры внимание детей обращается на:
ДЕЙСТВИЕ ВТОРОЕ.
На вечерней поверке перед днём начала игры зачитывается приказ:
“ПРИКАЗ № 2
по I Региональному сбору военно-патриотических объединений
от …
В связи с участившимися случаями нарушения Государственной границы Российской Федерации в районе города Туапсе
ПРИКАЗЫВАЮ:
Перевести д/л “Штормовой” на особый режим с 22.30 с 9 апреля ____ года до особого распоряжения.
Запретить покидать корпус д/л “Штормовой” без особого разрешения.
Запретить в корпусе д/л “Штормовой” включать свет в помещениях обращённых окнами в сторону моря с 22.30 до 7.00.
Среднюю палубу перед камбузом определить местом сбора
- по тревоге,
- по пожарной тревоге.
Довести до личного состава минимальный набор действий
- по тревоге,
- по пожарной тревоге.
Ответственными назначить вожатых экипажей.
Начальник штаба Сбора А.Ю. Соловьёв”

ДЕЙСТВИЕ ТРЕТЬЕ.

В 4часа утра на балконе у мальчиков в корпусе д/л “Штормовой” ночной дежурный вожатый производит несколько выстрелов из стартового пистолета и взрывает (бросив на берег) 2-3 взрыв пакета (или, что ещё лучше, пограничники ведут стрельбу с пирса в сторону моря). После чего всех проснувшихся ночной дежурный вожатый успокаивает и укладывает спать.
ДЕЙСТВИЕ ЧЕТВЁРТОЕ.
Вожатые девушки приходят в дружину за 35 минут до подъёма.
В день начала игры подъём проходит по “Тревоге” за 30 минут до подъёма. Девушки помогаю подняться всем ребятам и помогают им построится на средней палубе перед камбузом.
Экипажи строятся и перед ними выступает “представитель пограничников” (Например. Зотов В. Е. - представитель разведотдела Северо-Кавказкого Регионального управления Федеральной Пограничной Службы - или Ивлечева В. А. – представитель отдела по связям с общественностью Северо-Кавказкого Регионального управления Федеральной Пограничной Службы)
“Представитель пограничников” зачитывает информацию:
“ОПЕРАТИВНАЯ СВОДКА РАЗВЕДОТДЕЛА
ДЛЯ ОРГАНИЗАЦИЙ РАСПОЛОЖЕННЫХ НА БЕРЕГУ МЕЖДУ ПОСЁЛКАМИ НОВОМИХАЙЛОВСКИЙ И ЛЕРМОНТОВСКИЙ.

По оперативным данным Морской Охраны Регионального Управления Федеральной Пограничной Службы в 3 часа 27 минут в ночь с 9 на 10 апреля 1999 года между посёлками Новомихайловский и Лермонтово в Голубой бухте в районе “Золотого пляжа” зафиксировано нарушение Государственной границы Российской Федерации.
По разведданным нарушители перешли границу морским путём на 2–х разнотипных скоростных катерах с интервалом в 7 минут. Второй катер имел преимущество в скорости и постепенно приближался к первому.
Не дойдя примерно 3-х кабельтов до береговой линии, первый катер застопорил ход на 58 секунд после чего, развернувшись, пошёл обратным курсом.
Второй катер не дойдя примерно 2,5-х кабельтов до береговой линии застопорил ход на 1 минуту 20 секунд после чего, развернувшись, пошёл курсом первого катера.
Предположительно 2-й катер преследовал 1-й.
Через 3 минуты завязалась перестрелка между катерами. После 24 секунд боя 1-й катер затонул.
Предположительно катера выбросили группы легких водолазов.
Исходя из времени стоянки катеров
По разведданным две группы неизвестных лиц предположительно 3-4 и 6-7 человек проникли в глубь территории приблизительно на 3-10 км.”.
Напоминает о тесном сотрудничестве д/л “Штормовой” и Пограничной заставы в Лермонтове. И просит помочь в поиске неизвестных лиц.
Приглашает командиров и выдаёт им пакеты с заданиями.

Пакет № 1
(Надпись на пакете - “Как можно быстрее выдвинуться в район Малой спортивной арены. Прибыв на место, вскрыть конверт).
Содержание пакета:
“ОПЕРАТИВНАЯ СВОДКА РАЗВЕДОТДЕЛА
ДЛЯ ОРГАНИЗАЦИЙ РАСПОЛОЖЕННЫХ НА БЕРЕГУ МЕЖДУ ПОСЁЛКАМИ НОВОМИХАЙЛОВСКИЙ И ЛЕРМОНТОВСКИЙ.
По оперативным данным Морской Охраны Регионального Управления Федеральной Пограничной Службы в 3 часа 27 минут в ночь с 9 на 10 апреля 1999 года между посёлками Новомихайловский и Лермонтово в Голубой бухте в районе “Золотого пляжа” зафиксировано нарушение Государственной границы Российской Федерации.
По разведданным нарушители перешли границу морским путём на 2–х разнотипных скоростных катерах с интервалом в 7 минут. Второй катер имел преимущество в скорости и постепенно приближался к первому.

Не дойдя примерно 3-х кабельтов до береговой линии, первый катер застопорил ход на 58 секунд после чего, развернувшись, пошёл обратным курсом.
Второй катер не дойдя примерно 2,5-х кабельтов до береговой линии застопорил ход на 1 минуту 20 секунд после чего, развернувшись, пошёл курсом первого катера.
Предположительно 2-й катер преследовал 1-й.
Через 3 минуты завязалась перестрелка между катерами. После 24 секунд боя 1-й катер затонул.
Предположительно катера выбросили группы легких водолазов.
Исходя из времени стоянки катеров
По разведданным две группы неизвестных лиц предположительно 3-4 и 6-7 человек проникли в глубь территории приблизительно на 3-10 км
В связи с этим
ПРИКАЗЫВАЮ
1. Выдвинуться экипажу “Напористый” в район столовой д/л “Солнечный”, где должна произойти встреча одного из нарушителей границы с местным жителем - резидентом иностранной разведки.
В случае обнаружения одного из них скрытым порядком вести наблюдение. Если кто либо из них обнаружив слежку попытается скрыться экипажу не дожидаясь подкрепления захватить и обезвредить подозреваемых. Доставить их в офицерскую кают-компанию д/л “Штормовой”.
В случае не обнаружения подозреваемых прибыть в расположение д/л “Штормовой” не позже 8 часов 30 минут.

ПРИМЕЧАНИЕ
Приметы подозреваемого

Рост средний примерно 175 см. Телосложение плотное. Обладает большой физической силой. Одет в камуфлированный костюм. На голове повязка с американской символикой, на ногах кроссовки “ADIDAS”. Размер обуви примерно 44.
Начальник штаба заставы А.Ю. Сомов”
Пакет № 2
(Надпись на пакете
“Как можно быстрее выдвинуться в район Малой спортивной арены
Прибыв на место вскрыть конверт”)

ОПЕРАТИВНАЯ СВОДКА РАЗВЕДОТДЕЛА

ДЛЯ ОРГАНИЗАЦИЙ РАСПОЛОЖЕННЫХ НА БЕРЕГУ МЕЖДУ ПОСЁЛКАМИ НОВОМИХАЙЛОВСКИЙ И ЛЕРМОНТОВСКИЙ.

По оперативным данным Морской Охраны Регионального Управления Федеральной Пограничной Службы в 3 часа 27 минут в ночь с 9 на 10 апреля 1999 года между посёлками Новомихайловский и Лермонтово в Голубой бухте в районе “Золотого пляжа” зафиксировано нарушение Государственной границы Российской Федерации.
По разведданным нарушители перешли границу морским путём на 2–х разнотипных скоростных катерах с интервалом в 7 минут. Второй катер имел преимущество в скорости и постепенно приближался к первому.

Не дойдя примерно 3-х кабельтов до береговой линии, первый катер застопорил ход на 58 секунд после чего, развернувшись, пошёл обратным курсом.

Второй катер не дойдя примерно 2,5-х кабельтов до береговой линии застопорил ход на 1 минуту 20 секунд после чего, развернувшись, пошёл курсом первого катера.

Предположительно 2-й катер преследовал 1-й.

Через 3 минуты завязалась перестрелка между катерами. После 24 секунд боя 1-й катер затонул.

Предположительно катера выбросили группы легких водолазов.

Исходя из времени стоянки катеров

По разведданным две группы неизвестных лиц предположительно 3 - 4 и 6 - 7 человек проникли в глубь территории приблизительно на 3 - 10 км

В связи с этим

ПРИКАЗЫВАЮ

Выдвинуться экипажу “Пылкий” в район Летней эстрады у д/л “Стремительный”, где должна произойти встреча одного из нарушителей границы с местным жителем - резидентом иностранной разведки.

В случае обнаружения одного из них скрытым порядком вести наблюдение. Если кто либо из них обнаружив слежку попытается скрыться экипажу не дожидаясь подкрепления захватить и обезвредить подозреваемых. Доставить их в офицерскую кают-компанию д/л “Штормовой”.

В случае не обнаружения подозреваемых прибыть в расположение д/л “Штормовой” не позже 8 часов 30 минут.

ПРИМЕЧАНИЕ

Рост средний примерно 170 см. Телосложение худощавое. Обладает большой хитростью. Одет в камуфлированный костюм. На голове повязка типа банданы, на ногах кроссовки коричнего цвета примерно 42 размера. Может носить очки .

Начальник штаба заставы А.Ю. Сомов”

Пакет № 3

(Надпись на пакете

“Как можно быстрее выдвинуться в район Малой спортивной арены

Прибыв на место вскрыть конверт”)

“ОПЕРАТИВНАЯ СВОДКА РАЗВЕДОТДЕЛА

ДЛЯ ОРГАНИЗАЦИЙ РАСПОЛОЖЕННЫХ НА БЕРЕГУ МЕЖДУ ПОСЁЛКАМИ НОВОМИХАЙЛОВСКИЙ И ЛЕРМОНТОВСКИЙ.

По оперативным данным Морской Охраны Регионального Управления Федеральной Пограничной Службы в 3 часа 27 минут в ночь с 9 на 10 апреля 1999 года между посёлками Новомихайловский и Лермонтово в Голубой бухте в районе “Золотого пляжа” зафиксировано нарушение Государственной границы Российской Федерации.

По разведданным нарушители перешли границу морским путём на 2–х разнотипных скоростных катерах с интервалом в 7 минут. Второй катер имел преимущество в скорости и постепенно приближался к первому.

Не дойдя примерно 3-х кабельтов до береговой линии, первый катер застопорил ход на 58 секунд после чего, развернувшись, пошёл обратным курсом.

Второй катер не дойдя примерно 2,5-х кабельтов до береговой линии застопорил ход на 1 минуту 20 секунд после чего, развернувшись, пошёл курсом первого катера.

Предположительно 2-й катер преследовал 1-й.

Через 3 минуты завязалась перестрелка между катерами. После 24 секунд боя 1-й катер затонул.

Предположительно катера выбросили группы легких водолазов.

Исходя из времени стоянки катеров

По разведданным две группы неизвестных лиц предположительно 3-4 и 6-7 человек проникли в глубь территории приблизительно на 3-10 км

В связи с этим

ПРИКАЗЫВАЮ

1. Выдвинуться экипажу “Решительный” в район рощи выше Приёмного корпуса, где должна произойти встреча одного из нарушителей границы с местным жителем - резидентом иностранной разведки.

В случае обнаружения одного из них скрытым порядком вести наблюдение. Если кто либо из них обнаружив слежку попытается скрыться экипажу не дожидаясь подкрепления захватить и обезвредить подозреваемых. Доставить их в офицерскую кают-компанию д/л “Штормовой”.

В случае не обнаружения подозреваемых прибыть в расположение д/л “Штормовой” не позже 8 часов 30 минут.

ПРИМЕЧАНИЕ

Приметы подозреваемого

Темноволосый, худощавого телосложения. Рост примерно 180 см, размер обуви примерно 43.

Подозреваемый одет в серые рубашку и брюки.
Начальник штаба заставы А.Ю. Сомов”.
Пакет № 4

(Надпись на пакете

“Как можно быстрее выдвинуться в район Малой спортивной арены

Прибыв на место вскрыть конверт”)

ОПЕРАТИВНАЯ СВОДКА РАЗВЕДОТДЕЛА

ДЛЯ ОРГАНИЗАЦИЙ РАСПОЛОЖЕННЫХ НА БЕРЕГУ МЕЖДУ ПОСЁЛКАМИ НОВОМИХАЙЛОВСКИЙ И ЛЕРМОНТОВСКИЙ.

По оперативным данным Морской Охраны Регионального Управления Федеральной Пограничной Службы в 3 часа 27 минут в ночь с 9 на 10 апреля 1999 года между посёлками Новомихайловский и Лермонтово в Голубой бухте в районе “Золотого пляжа” зафиксировано нарушение Государственной границы Российской Федерации.

По разведданным нарушители перешли границу морским путём на 2–х разнотипных скоростных катерах с интервалом в 7 минут. Второй катер имел преимущество в скорости и постепенно приближался к первому.

Не дойдя примерно 3-х кабельтов до береговой линии, первый катер застопорил ход на 58 секунд после чего, развернувшись, пошёл обратным курсом.

Второй катер не дойдя примерно 2,5-х кабельтов до береговой линии застопорил ход на 1 минуту 20 секунд после чего, развернувшись, пошёл курсом первого катера.

Предположительно 2-й катер преследовал 1-й.

Через 3 минуты завязалась перестрелка между катерами. После 24 секунд боя 1-й катер затонул.

Предположительно катера выбросили группы легких водолазов.

Исходя из времени стоянки катеров

По разведданным две группы неизвестных лиц предположительно 3-4 и 6-7 человек проникли в глубь территории приблизительно на 3-10 км

В связи с этим

ПРИКАЗЫВАЮ

1. Выдвинуться экипажу “Находчивый” за школу, где должна произойти встреча одного из нарушителей границы с местным жителем - резидентом иностранной разведки.

В случае обнаружения одного из них скрытым порядком вести наблюдение. Если кто либо из них обнаружив слежку попытается скрыться экипажу не дожидаясь подкрепления захватить и обезвредить подозреваемых. Доставить их в офицерскую кают-компанию д/л “Штормовой”.

3. В случае не обнаружения подозреваемых прибыть в расположение д/л “Штормовой” не позже 8 часов 30 минут.

ПРИМЕЧАНИЕ

Приметы подозреваемых

Среднего роста, примерно 170 см плотного телосложения. Волосы короткие, тёмного цвета В чёрной шапочке. Темно синие джинсы. Светлая куртка. Возможно чёрные очки. размер обуви 40.

Невысокого роста примерно 165 см. Крепкого телосложения. Волосы короткие, тёмно-русого цвета. Одет в чёрную куртку, серые джинсы. На голове бандана. Размер обуви 40.

Начальник штаба заставы А.Ю. Сомов”

Пакет № 5

(Надпись на пакете

“Как можно быстрее выдвинуться в район Малой спортивной арены

Прибыв на место вскрыть конверт”)

ОПЕРАТИВНАЯ СВОДКА РАЗВЕДОТДЕЛА

ДЛЯ ОРГАНИЗАЦИЙ РАСПОЛОЖЕННЫХ НА БЕРЕГУ МЕЖДУ ПОСЁЛКАМИ НОВОМИХАЙЛОВСКИЙ И ЛЕРМОНТОВСКИЙ.

По оперативным данным Морской Охраны Регионального Управления Федеральной Пограничной Службы в 3 часа 27 минут в ночь с 9 на 10 апреля 1999 года между посёлками Новомихайловский и Лермонтово в Голубой бухте в районе “Золотого пляжа” зафиксировано нарушение Государственной границы Российской Федерации.

По разведданным нарушители перешли границу морским путём на 2–х разнотипных скоростных катерах с интервалом в 7 минут. Второй катер имел преимущество в скорости и постепенно приближался к первому.

Не дойдя примерно 3-х кабельтов до береговой линии, первый катер застопорил ход на 58 секунд после чего, развернувшись, пошёл обратным курсом.

Второй катер не дойдя примерно 2,5-х кабельтов до береговой линии застопорил ход на 1 минуту 20 секунд после чего, развернувшись, пошёл курсом первого катера.

Предположительно 2-й катер преследовал 1-й.

Через 3 минуты завязалась перестрелка между катерами. После 24 секунд боя 1-й катер затонул.

Предположительно катера выбросили группы легких водолазов.

Исходя из времени стоянки катеров
По разведданным две группы неизвестных лиц предположительно 3-4 и 6-7 человек проникли в глубь территории приблизительно на 3-10 км

В связи с этим

ПРИКАЗЫВАЮ

1. Выдвинуться экипажу “Ладный” в район сосновой рощи у д/л “Комсомольский”, где должна произойти встреча одного из нарушителей границы с местным жителем - резидентом иностранной разведки.

2. В случае обнаружения одного из них скрытым порядком вести наблюдение. Если кто либо из них обнаружив слежку попытается скрыться экипажу не дожидаясь подкрепления захватить и обезвредить подозреваемых. Доставить их в офицерскую кают-компанию д/л “Штормовой”.

В случае не обнаружения подозреваемых прибыть в расположение д/л “Штормовой” не позже 8 часов 30 минут.

ПРИМЕЧАНИЕ

Приметы подозреваемого

Подозреваемый высок, сухощав. Волосы тёмные, длинные. Носит круглые очки. Одет в черные джинсы и голубую джинсовую куртку. На голове повязка бандана.

Рост примерно 182 см, размер обуви примерно 43.

Начальник штаба заставы А.Ю. Сомов”.

ДЕЙСТВИЕ ПЯТОЕ

В 7 часов 40 минут вожатые-мужчины находятся на исходных позициях и изображают из себя нарушителей границы. Как только они видят приближающийся экипаж, то начинают уводить их с места встречи. Побегав немного от экипажа, поддаются им с расчётом чтобы их привели (может быть принесли) в офицерскую кают –кампанию к 8 часам 30 минутам.

ДЕЙСТВИЕ ШЕСТОЕ.

Все экипажи сдав нарушителя в офицерскую кают-компанию занимаются уборкой кубриков, подготовкой к утреннему подъёму флага, подготовкой к завтраку.

ДЕЙСТВИЕ СЕДЬМОЕ.

Собравшись в офицерской кают-компании все нарушители при вожатых, командирах экипажей и командирах отделений сообщают что в первом катере находились диверсанты – агенты террористической организации, а во втором катере, нарушившем границу, была группа по поимке первой. И они назначаются командирами рот формируемых 2-х батальонов морской пехоты.

ДЕЙСТВИЕ ВОСЬМОЕ

После завтрака звучит сигнал “Тревога”. Все выбегают на среднюю палубу и строятся поэкипажно.

Зачитывается приказ:

ПРИКАЗ № 3

по I Региональному сбору военно-патриотических объединений

от 9 апреля 1999 г.

В связи с участившимися случаями нарушения Государственной границы Российской Федерации в районе города Туапсе и началом боевых действий на местности во время военизированной игры в д/ л “Штормовой”

ПРИКАЗЫВАЮ:

Сформировать с 9.30 10 апреля 1999 года из экипажей “Напористый”, “Пылкий”, “Решительный”, “Находчивый” и “Ладный” два батальона морской пехоты по три роты каждая, в роте по три взвода.

Назначить командирами

1-го батальона Конистратенко Татьяну.

1 роты - Никонорова Виталия

2-й роты – Даценко Антона

3-й роты - Молчанова Романа

2-го батальона Шарахину Наталью

1-й роты - Чурзина Игоря

2-й роты - Бынина Константина

3-й роты - Звягина Романа.

Разбить личный состав экипажей по взводам в каждом по 7-9 человек с присвоением личного боевого номера.

Начальник штаба А.Ю. Соловьёв:

ДЕЙСТВИЕ ДЕВЯТОЕ.

Батальоны выдвигаются район Золотой щели, и организуется поиск “настоящих” нарушителей (инструкторов по морскому делу) до 12.30 и сопровождении

Сценарий творческого конкурса “Милая, милая…”

Ф-ма: звучат песни о любви, женщинах и т.п.

Ф-ма: лиричн. Инструм.

(Выходят ведущие)

Игорь:

Скажи, зачем ты создана?

Зачем пришла на землю?

И образ Твой, он в мыслях у меня,

И голос Твой, которому я внемлю.

Зовет меня в неведомы края

И тянет в неизведанные дали

Как будто в этом мире я

Забыв о всех несчастьях

С тобой счастливым стану

Я буду жить лишь только для Тебя.

Я буду жить, забыв о горьких буднях.

И если вдруг разлучит нас судьба,

То помни обо мне, Тебя я не забуду.

Пойду я по нехоженным тропинкам.

Взлечу я к небу и найду Тебя.

Сотру с прекрасного лица слезинки,

И нежно обниму, милая моя!

Игорь (И): Добрый день, экипаж корабля “Штормовой”, вот мы и подошли к последнему рубежу нашего плавания – к порогу 3-го тысячелетия. Мы попали с вами на остров, на котором находится огромный лабиринт, и только пройдя его и все испытания, которые он нам приготовил, мы сможем завершиить нашу экспедицию. Возвращаясь к нашему дню, хотелось бы отметить, что именно в нашем веке женщина обрела независимость и появился праздник 8 марта. Сегодня мы собрались с вами в этот прекрасный день, чтобы воздать хвалу женщине, самому прекрасному творению в этом мире, без которой наша жизнь не имела бы никакого смысла, и если бы…

Виталий (В): Игорь, о чем ты говоришь! Ты что, не знаешь, что женщина на корабле к несчастью!

Ф-ма: Раскаты грома.

В: Во, о чем я говорил, давай заканчивай это собрание, побежали гасить паруса!

И: Я тебя не узнаю, как может женщина приносить несчастье? Попробую Тебя переубедить, а помогут мне в этом девушки с корабля “Штормового”, которые на протяжении нашей встречи пройдут через множество испытаний. И достойнейшая из них получит титул “Леди Шторм”.

Поможет опредилить победительницу жюри:

Фастенков Сергей

Гевель Дмитрий

А возглавит работу нашего жюри капитан корабля Соловьев А.Ю.

В этот прекрасный весенний день он дарит вам романс _____

Ф-ма: Романс

В: Ну и где же твои красавицы? Что то я никого здесь не вижу!

И: Настала пора представить наших конкурсанток.

Ф-ма: Фанфары.

(Выходят девушки, рассаживаются в кресла)

В: Ну здравствуйте, красавицы. Давайте познакомимся, что ли. Первый конкурс называется “Вот я какая”. Вам необходимо представиться команде корабля “Штормового” и жюри.

Оценивается оригинальность вашей визитки. Время пошло.

И: Ну, а пока наши конкурсантки думают, как лучше представить себя вам, давайте поиграем.

(Конкурс с залом песенная перекличка на тему любви).

(Виталя об’ясняет конкурс и проводит его)

В: Ну, я думаю, визитки наших участниц уже готовы, а потому мы приглашаем на сцену

Представительницу…..экипажа

Визитки участниц.

И: Дорогие наши девушки! В этот чудный свежий весенний день мужская половина не могла обойти вас своим вниманием. И первыми, милые девушки, вас поздравят парни из первого экипажа.

Творческое поздравление 1 эк.

И: А сейчас наший милых девушек поздравляет один из последователей группы ДДТ, Прончатов Антон.

Ф-ма: ДДТ “Осень”

В: Просим обратить внимание на то, в каких нарядах предстали перед вами наши очаровательные дамы. Наверное, они что то хотели этим нам сказать. Милые дамы, сейчас вам необходимо продемонстрировать и представить свой вечерний наряд.

Итак, представительница … эк.

Коркурс вечернего платья.

В: Вас поздравляют мальчишки 2 эк.

Творческое поздравление 2 эк.

И: Наши участницы выдержали уже 2 испытания, а потому пора дать слово нашему строгому, но справедливому жюри.

Выступление жюри.

В: Да, мы с вами увидели, какие наши девушки очаровательные в этих нарядах. А теперь нам интересно, насколько они изобретательны и какую красоту они могут создать своими руками.

И: Следующий конкурс: конкурс причесок. На сцену приглашаются по одной представительнице от экипажа на ком будут демонстрировать свое парикмахерское искусство наши конкурсантки.

Ф-ма: Аква или т.п.

Конкурс причесок.

В: Творческое приветствие 3 эк.

Поет Чурзин Игорь

Ф-ма: Крылов “Девочка”

И: Для следующего конкурса я приглашаю по одному красноречивому парню от каждого экипажа. Ваша задача – по очереди говорить комплименты своим девушкам. Тот кто исчерпывает свой запас комплиментов, выбывает из состязания. Комплиментами могут быть только прилагательные.

Конкурс комплиментов.

В: Сейчас давайте посмотрим, как наши конкурсантки умеют держать себя на сцене. Представьте, что вы находитесь в Центральном Концертном Зале России. Взоры зрителей и телекамеры всего мира направлены только на Вас. Включается фонограмма и…

Конкурс “Я певица”

И: Творческое представление 4 эк.

В: Слово жюри.

Выступление жюри.

В: А сейчас мы проверим, как наши девушки умеют ходить в разных стилях и ситуациях

1 эк. Походка деловой женщины.

2 эк. Походка женщины, болеющей радикулитом.

3 эк. Походка спортивной женщины.

4 эк. Походка женщины, идущей по подиуму

5 эк. Походка женщины, идущей по краю небоскреба.

Конкурс походок.

И: Творческое представление 5 эк.

И: И в заключение, давайте посмотрим, как наши конкурсантки умеют танцевать в разных стилях и направлениях музыки.

Танцевальный конкурс.

В: Ну вот и заканчивается наша встреча, и я думаю, многих из вас волнует вопрос: Кто же удостоится столь почетного титула “Леди Шторм”. На этот вопрос нам поможет ответить председатель жюри, капитан нашего корабля А.Ю. Соловьев.

А.Ю. Соловьев подводит итоги, награждает

И: Ну что, Виталя, ты и сейчас считаешь, что женщина на корабле приносит несчастье?

В: Да, Игорь, ты меня переубедил, такие девушки на нашем корабле нужны, и они будут нести нам только удачу и счастье.

Дорогие девушки, я искренне присоединяюсь ко всем поздравлениям, которые прозвучали сегодня в Ваш адрес. А с нашей с Игорем стороны мы желаем вам

И. и В.(вместе): Счастья вам и любви. С праздником, дорогие девушки.

(Ведущие уходят. Включается ф-ма.)

Ф-ма: “Мы вам честно сказать хотим…”

Конец.

Фестиваль рекламы

Суть мероприятия: Отряды должны подготовить следующие выступления:

1. реклама средств личной гигиены(1,5-2 мин.).
2. реклама продуктов питания (1,5-2 мин.)
3. 2 пародии на известные телерекламы.
4. изготовить рекламный стенд .

Необходимо прорекламировать собственный отряд. Также надо подготовить 5-7 предложений рекламного характера и сдать их ведущему до начала фестиваля, которые будут зачитываться ведущим как реклама спонсоров нашего фестиваля.
Оценивается оригинальность, рекламность - мах 8 баллов. Оценивается: Пункт 1,2-рекламность: мах 10 баллов за каждую. Пункт 3 - юмор, пародийность: мах 10 баллов за каждую…

Сценарный план.
Фестиваль разбивается на 2 блока:
1-ый блок состоит из 2-х частей:
- реклама средств личной гигиены;
- реклама продуктов питания;
2-ой блок:
- первая пародия на известную телерекламу.
- вторая пародия на известную телерекламу.

В промежутках между блоками ведущий будет зачитывать рекламу спонсоров-отрядов, принимающих участие в конкурсе.

Ход мероприятия

Все отряды собираются в актовом зале. Звучит динамичная музыка. На сцену выходит ведущий: -Добрый вечер, дорогие друзья. Вы думаете, я просто так сказал эту фразу? Но только вдумайтесь: одним предложением я произвел на свет две рекламы. Я сказал: " Добрый вечер", значит, разрекламировал этот замечательный вечер, и произнес "Дорогие друзья", хотя, конечно, друзья в рекламе не нуждаются. Итак, всем давно уже стало ясно, что реклама нас окружает повсюду. Реклама была, есть и будет. Кстати, будет именно сегодня и именно у нас. Да, фестиваль рекламы открывает свои широко разрекламированные глаза. Ну что ж, я не буду дольше отвлекать ваше внимание и внимание нашего глубокоуважаемого жюри. Оценивать наших конкурсантов сегодня будут: (представление жюри). Итак, первый блок нашего фестиваля посвящается рекламе в прямом смысле этого слова. И на сцену приглашается рекламное агентство 1 отряда (выступление группы) Комментарии ведущего. -А теперь мы все с нетерпением ждем выступления конкурсной руппы №2 (выступление группы) Комментарии ведущего. Дальше: выступления групп с недолгими комментариями ведущего. Вторая часть: -На этом первая часть первого блока нашего фестиваля

закончена. Мы переходим к второй части-рекламе продуктов питания. Но я хотел бы сделать небольшой экскурс в неопубликованную историю рекламы в нашей стране. У нас эта диковина появилась достаточно давно, а точне с тех времен, когда появились первые заборы, Да именно заборы были первыми досками объявлений. Там появлялись надписи типа Катя+Петя= и всякие другие надписи, которые по большей своей части рекламировали интеллектуальное развитие. (выступления отрядов с краткими комментариями ведущего и рекламой спонсоров). Блок номер : На этом мы можем закончить просмотр настоящей рекламы. Насколько она была настоящей будут определять члены нашего многоуважаемого жюри. Ну а мы переходим к следующему блоку нашего фестиваля. Блоку пародий на известные телерекламы. Я напоминаю,что участники нашего фестиваля должны были подготовить две пародии на известные телерекламы. В первой части второго блока мы увидим первые пародии, а во второй -вторые. Итак , мы начинаем первый блок. На сцену приглашаем конкурсную группу под номером 1. (выступления конкурсантов с краткими комментариями ведущего) (реклама спонсоров) Вторая часть: На этом первая часть второго блока закончена и переходим к второй части. Приглашаем на сцену отряд№1. (выступления отрядов с краткими комментариями ведущего) (реклама спонсоров) Вот и закончились выступления наших участников. Жюри осталось подвести итоги и выявить победителя. (звучит музыка пока идет подсчет баллов)

Объявления итогов

В ПОИСКАХ ЗОЛОТОГО РУНА.

Конкурсная развлекательная программа.

Ф-ма легкой попсовой музыки.

Свет выключен, пистолетом высвечен левый край сцены.

Стоят парты, за партами сидят дети. В класс входит учитель.

Учитель: Здравствуйте, очень рад вас видеть снова на своем уроке истории. Сегодня мы с вами поговорим о Древней Греции, а если быть точнее, о путешествии аргонавтов в поисках Золотого Руна.

Пока он говорит, дети ведут себя по-разному: кто-то шушукается, кто-то внимательно слушает, кто-то бесится.

И лишь один мальчик сидит тихо и мечтает…….

Постепенно свет сосредотачивается на нем.

Ф-ма таинственной музыки.

Голос за кадром:

Прислушайся, это не ветер

Колышет верхушки стволов:

Минувших тысячелетий

Призывный доносится зов.

И вот уже чудо-триеру

Колотит священная дрожь,

Ты Понтом сверкающе-серым

Вослед аргонавтам плывешь.

Но манит тебя не добыча,

Не след золотого руна –

Ушедшего мира величье,

Живая его глубина.

Ф-ма микшируется.

Освещение всех участников сценки.

Учитель (бубнит): За постройкой корабля наблюдала сама Афина, опытная в любом мастерстве. Она внушила строителю, какие сосны выбрать для бортов и мачты, как их обстругать, как соединить доски швами…

Свет опять сосредотачивается на мальчике.

Ф-ма таинственной музыки.

Голос за кадром:

После этого по всей Элладе был брошен клич, на который откликнулись многие герои. Был среди них божественный певец Орфей, умевший звуками кифары сдвигать с места скалы и зачаровывать речные потоки…….

Полный свет.

Ведущий: На сцену приглашается певец Орфей и его воины! (команда 5-го экипажа)

Выступление команды.

Свет гаснет, пистолет освещает мечтающего мальчика.

Здесь и далее ф-ма таинственной музыки на голос за кадром.

Голос за кадром: ….Явились могучие близнецы Кастор и Полидевк…….

Полный свет.

Ведущий: Приглашаем братьев Полидевка и Кастора! (команда 2-го экипажа)

Выступление команды.

Здесь и далее на голос за кадром свет гаснет, пистолет освещает только мальчика.
Голос за кадром: Пришел на “Арго” великий провидец Идмон, внук Мелампода……..

Полный свет.

Ведущий: Мы приглашаем сюда провидца Идмона и его воины! (команда 3-го экипажа)

Выступление команды.

Голос за кадром: Прибыли быстрокрылые сыновья Борея – Зет и Калаид, единственные из всех воинов умевшие сражаться не только на поле брани, но и в небесных кручах…….

Полный свет.

Ведущий: Приглашаем, быстрокрылые Зет и Калаид! (команда 1-го экипажа)

Выступление команды.

Голос за кадром: Явился также Геракл со своим оруженосцем Гилом……..

Полный свет.

Ведущий: Мы ждем на сцене мужественного Геракла и его воинов! (команда 4-го экипажа)

Выступление команды.

Освещение только на участников сценки.

Учитель (бубнит): Приняв ее с благодарностью, Ясон дал команду спускать “Арго” на воду. Скинув одежды……. (отвлекается на девочку с первой парты) Кукушкина, ты меня слушаешь или нет? Я для кого все это рассказываю? Это что ли мне надо?

Свет сосредотачивается на мечтающем мальчике.

Голос за кадром: И застонали катки от прикосновения киля, вокруг них заклубился черный дым. Вздулись у героев мускулы на руках и ногах. Когда “Арго”, наконец, закачался на волнах, радостный крик героев и всех наблюдавших за спуском на воду огласил Пагасийский залив, и эхо отозвалось в горах Пелиона.

Полный свет.

Ведущий: И сейчас первое испытание для наших аргонавтов. Вы должны перебраться с берега на свой корабль.

Ф-ма веселой, задорной музыки на время выполнения задания.

Конкурс “Переправа”.

Освещение участников сценки.

Учитель (нудно читает): “Арго” зашел в воды Пропонтиды, и взору героев открылся остров с горбатой, покрытой лесом горой, напоминающей фигуру медведя. У подножия горы жили потомки Посейдона долионы, а вершину занимали шестирукие великаны, их недруги.

Свет на мальчика.

Голос за кадром: Сбегая с вершины, шестирукие великаны бросали обломки скал, чтобы загородить выход из бухты и поймать “Арго”. Первым их заметил Геракл. Вытащив лук, он стал поражать чудовищ стрелами. Тут подоспели герои, они бросились вверх, принимая шестируких на копья и мечи……

Полный свет.

Ведуший: Наш следующий конкурс “Сражение с шестируким великаном”

Ф-ма веселой, задорной музыки.

Конкурс “Метание дротиков”.

Освещение участников сценки.

Учитель (обращаясь к ученикам): Сколько раз вам повторять, что образование – это главное сейчас в вашей жизни! Если вы будете плохо учиться, то ничего путного из вас не выйдет! Данилочкин, ты слышишь, о чем я сейчас говорю?! Или ты у нас опять в облаках витаешь?!

Свет на мальчика, который сидит все также, в мечтательной позе.

Голос за кадром: Издали доносился грохот, напоминавший удары гигантского молота. И поняли герои, что приближаются Симплегады, сталкивающиеся скалы, о которых предупреждал Финей. Пиблизившись, герои увидели сотни раздавленных рыб. И не было на корабле ни одного, чье сердце не сжалось бы от страха.

Полный свет.

Ведущий: Только скорость могла помочь аргонавтам пройти через Симплегады. И теперь наши герои должны за 3 минуты разгадать, что же написано в зашифрованном послании. А пока они решают свои задания, наш “Арго” окружили сладкоголосые сирены с прекрасными голосами. Встречайте, Оксана с песней “У моря, у синего моря”!!!

Ф-ма песни.

Выступление Оксаны, 4-ый экипаж.

Освещение участников сценки.

Учитель: А теперь, самое интересное в мифе об арганавтах – испытание Ясона. Ведь он был такой смелый, такой сильный! Некоторые могли бы взять с него пример!

Соседка по парте толкает Данилочкина, но он рассеянно отмахивается и продолжает мечтать.

Голос за кадром: С одним лишь щитом, Ясон двинулся по полю, испещренному ямами от бычьих копыт. Заслышав шаги Ясона медные быки вырвались наружу, обдав героя огненным дыханием. Герой схватил ближайшего из быков за шею. Всем смотревшим должно было казаться, что он сгорел, но он появился живой и невредимый вместе с быками, впряженными в плуг.

Полный свет.

Ведущий: Для того, чтобы запрячь быков нужно иметь для начала хотя бы какую-нибудь веревку. И сейчас нашим командам предлагается с помощью болельщиков связать веревку из своей одежды. Победит тот, чья веревка будет длинее!

Ф-ма веселой, заводной музыки.

Конкурс “Кто длиннее?”

Освещение участников сценки.

Учитель: Но, преодолев и это испытание, аргонавты не смогли приблизиться к Золотому Руну. Так как не собирался Ээт выполнять своего обещания. И поняли герои, что самим придется добывать им руно.

На его слова дети уже окончательно не слушают, перекидываются записками, толкают, дергают Данилочкина, но он все еще под впечатлением мифа.

Голос за кадром:

Но ведь долина не зря носила имя дракона. Чудище сохранилось не в легендах колхов. Оно, пережив своих собратьев, и теперь обходило дерево днем и ночью, готовое наброситься на каждого, кто к нему подойдет. Кости тех, кто позарился на Золотое Руно, образовали вокруг дерева широкую белую полосу.

Полный свет.

Ведущий:

Но ведь долина не зря носила имя дракона. Чудище сохранилось не в легендах колхов. Оно, пережив своих собратьев, и теперь обходило дерево днем и ночью, готовое наброситься на каждого, кто к нему подойдет. Кости тех, кто позарился на Золотое Руно, образовали вокруг дерева широкую белую полосу.

Ф-ма танца.

Выступление девочек 3-го экипажа.

Освещение участников сценки.

Все дети по-прежнему ведут себя также, учитель бубнит что-то себе под но то и дело заглядывая в книгу. Данилочкин, пристроив голову на руках, спит.

Свет на мальчика.

Голос за кадром:
“Арго” приближался к Криту, где надо было запасти пресной воды перед последним рывком к берегам отчизны. Выйти героям на берег мешал медный страж острова Талос. Несколько дней аргонавты оплывали остров, надеясь утомить исполина. Но он появлялся повсюду, швыряя в “Арго” огромные куски скал……

Полный свет.

Ведущий

Золотое Руно добыто, но ведь героям еще предстоит вернуться домой. И сейчас на участие в последнем конкурсе вызываются капитаны команд. Вам предстоит разобрать завалы, созданные исполином Талосом, чтобы провести свой корабль.

Ф-ма веселой, задорной музыки.

Конкурс с мыльницами.

Освещение участников сценки.

Учитель закрывает книгу, медленно подходит к спящему Данилочкину и склоняется над ним.

Голос за кадром:
Препятствия позади! Еще немного и можно будет обнять близких! Гавань заполнилась людьми, узнавшими издалека корабль, равного которому еще не держало море. “Арго” разворачивается и касается правым бортом мола, Ясон прыгает на берег. В его руках шкура, словно расшитая золотыми колечками. Он развертывает ее и вскидывает над головой. Агора и все улицы до акрополя оглашаются громовыми криками: “Золотое Руно! Золотое Руно!”

Полный свет.

Ведущий:
Вот так и закончилось славное путешествие аргонавтов в поисках Золотого Руна. А победителем в нашей игре стала команда …….. экипажа, та, что смогла достать и принести на корабль, а потом и довезти до дома Золотое Руно!

Рыцарский турнир

Фонограмма queen

Гаснет свет, выхватывает видеопушка середину пустого зала.

Голос за кадром: “9 век, Англия , во дворце короля Артура”

Фонограмма: Лютневая музыка (выход короля Артура и Мерлина.)

Король Артур (К.А.): Что звезды показали, Мерлин?

Как долго царствование будет длиться?

Не появилась ли звезда на небосклоне,

Затмившая столь ярким светом власть мою?

Мерлин (М): О,Да, и та беда случится вскоре!

Сегодня в чаше мудрости

Увидел тьмы я отраженье,

Что значит, что история вдруг может повернуться,

И мы исчезнем вмиг!

К.А.: Но в чем причина сей беды ужасной?!

М: Похищен свиток, где виток истории крепился.

К.А.: И что же может нас спасти в сей трудный час ?

М,: Поход за свитком, но найти его не так уж будет и легко.

Ведь свиток может быть зарыт, утоплен, замурован в любой стране, в любом году.

К.А: Велю немедля сбор трубить! Пусть соберутся здесь все рыцари из разных стран, пройдут чрез массу испытаний и лучшие из них отправятся на поиски похищенного свитка. Мажордома (Мд) мне сюда!

(появляется Мажордом)

К.А: Велю тебе турнир начать немедля! (М. и К.А. уходят в жюри)

Мд: Внимание! Сегодня и сейчас при дворе короля Артура объявляется открытие рыцарского турнира, судить который будет справедливое жюри.(представление жюри)

Фонограмма: трубы.

Мд: Ну что ж, настало время узнать, кто прибыл к нам на сей турнир.

И первыми откроют наш турнир кельты с Британских островов.

(Визитка 1 экипажа)

Мд: Следующие участники нашего турнира благородные рыцари…….

(Визитка 2 экипажа)

Мд: Сейчас пред нашим взором предстанут бесстрашные самураи из страны восходящего солнца.

(Визитка 3 экипажа)

Мд: Теперь настало время представиться воинственным викингам из Скандинавии.

(Визитка 4 экипажа)

Мд: Ну и какой же рыцарский турнир без славных могучих русских витязей.

(Визитка 5 экипажа)

Мд: Итак, участники представлены, пора турнир начать.

И первым будет испытание -переправа,

Чтобы проверить вас на ловкость и смекалку.

Пред вами – быстрая река, и вам необходимо перебраться с одного ее берега на другой, используя лишь две спасительных дощечки. Необходимо переправить всю команду, но возвращаться на этот берег можно только лишь два раза, упавший в воду, возвращается назад и вновь пытается осилить переправу.

(Конкурс “Переправа”)

Фонограмма: динамичная музыка.

Мд,: Сегодня здесь собрались представители разных стран, и было б интересно познакомиться поближе с ними. Сейчас нам о себе расскажут кельты.

(творческая заставка кельтов)

Мд: Мы продолжаем наш турнир. И вам придется пройти еще одно испытание. Это тир. Однако, метким бывает не только глаз, но и ум. Сейчас каждая команда получит карточки с 5 вопросами, на обсуждение которых вам дается 3 минуты. Затем вы делаете свой выстрел по мишени, т.е. представляете свои ответы. Если вы правильно отвечаете на все вопросы, ваш выстрел попадает прямо в цель, если правильно даны 4 ответа, то вы попали в следующий круг мишени, если 3 - то вы попали во 2 круг от центра мишени, если 2 - то в 3 и если 1-то в последний круг мишени.

(интелектуальный тир)

Фонограмма: мелодичная инструменталка

Мд: А теперь о своей стране нам поведают доблестные английские рыцари .

(творческая заставка рыцарей)

Мд: В походе вам необходимо будет уметь точно поражать цель, и следующее испытание поможет нам выявить самого меткого. Я приглашаю по одному самому меткому представителю из каждой команды. В этом испытании вам предстоит, зажав бутылку с водой между колен наполнить сосуд, стоящии перед вами, не пролив при этом ни капли мимо.

(конкурс меткий глаз)

Фонограмма : инструменталка

Мд: Настало время познакомиться поближе с представителями страны восходящего солнца.

(творческая заставка самураев)

Мд: Следующее испытание , которое вам предстоит пройти называется – “черный ящик”. Внести черный ящик!

Фонограмма для вноса черного ящика (что-то торжественное)

Мд: Итак пред вами черный ящик,

Внутри него сокрыт предмет,

Имеющий прямое отношение к средневековью

И вам необходимо разузнать, что это за предмет.

Помочь в разгадке этой тайны вам может лишь одно.

Задать вопрос всего один вам будет суждено,

Но вот беда ответить я могу, лишь нет иль да.

(Конкурс черный ящик. Участники угадывают предмет, угадавшей команде задаётся вопрос: В каком году был создан атлас мира?)

Мд: Сейчас поведают нам о своей родине могущественные викинги.

(творческая заставка викингов)

Мд: И вот настало время последнего испытания сей трудного турнира,

Идя в поход вы оставляете здесь дам своих .

Фонограмма для выхода дам (лютневая музыка)

Мд: И сейчас я приглашаю по одному самому красноречивому представителю из команды. Вам необходимо будет составить признание в любви своей даме сердца, используя следующие слова:

Выходят король Артур и Мерлин

К.А.: Ну что ж, я вижу сей турнир собрал всех самых ловких ,

Самых умных, самых метких и красноречивых.

Им, не страшны любые испытания,

Но вот беда ведь свиток тот быть может спрятан где угодно

В любом году, в любом столетии, но как же сможем мы попасть в различные века?

Быть может, ты поможешь в этом, Мерлин, нам?

М.: О, сир, все предусмотрено давно.

И эти благороднейшие люди

Сумеют вмиг промчаться сквозь века,

Благодаря моим волшебным заклинаниям.

Все повторяют пусть за мной:

“Абдара , кмар, харим,

Де квери алимусу

Ашуб ашоб буран

Де мауру пампусу”

К.А.: Ну вот и все пора уж в путь.

М.: Но сир, мы не обмолвились о том, кто и куда отправится, в какие страны?

К.А.: Ты прав, но имя той страны, куда пойти придется, сокрыто тайной надписью, что шифровкою зовется. Эй, Мажордом, скорей неси шифровки!

(выходит Мажордом с шифровками)

Мд. Сейчас вам предстоит расшифровать эту запись, скорей же за дело!

Фонограмма: мелодичная музыка.

Мд.: Ну что ж, куда же отправляются наши кельты (отвечают), благородные рыцари (отвечают), бесстрашные самураи (отвечают), могучие витязи (отвечают), воинственные викинги (отвечают).

К.А.: Любезный Мерлин , не будет долог ли поход сей трудный?

М.: Нет, сир, ведь вскоре встретимся мы вновь в Венеции 14 века на шумном и веселом Карнавале.

К.А.: Ну что ж тогда до встречи. В добрый путь!

P.S. Под творческими заставками здесь понимается выступление экипажа по заранее подготовленному учебному материалу. В подготовительную деятельность входило: 1. выбор темы в рамках исторической эпохи и направления (наука, техника, литература и театр, искусство, общество); 2. работа по поиску материала (посещение библиотеки, общение с профессионалами (режиссёр лагеря, библиотекари и т.д.)); 3. написание сценария; 4. репетиции.

В дальнейшем предполагается подобная работа экипажей по изучению истории открытий, как географических, так и культурных. Основная задача – проследить изменение и расширение мировоззрения европейцев в результате знакомства с миром

Шип - шип - шоу

Задачи: Реализация творческого потенциала детей

Эмоциональный подъем.

Ф-ма: Рок-н-ролл.

Выбегают клоуны и танцуют танец. Затем клоуны приглашают танцевать зрителей Клоуны убегают. На сцену выходит ведущий.

Вед.: Внимание! Внимание! Внимание! Говорит и показывает "Штормовой!" Микрофоны и камеры установлены в этом зале, где именно сегодня, сейчас, сию минуту начнется шип - шип-шоу. А вот интересно: все смогут расшифровать аббвиатуру 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!

Ф-ма: Звучат фанфары. Выходит ведущий.

Вед.: Добрый вечер, дорогие участники, болельщики и уважаемое жюри! Я с большим удовольствием хочу представить команды, которые готовы сегодня шутить, разыгрывать, веселиться, танцевать и прикалываться.

Итак, встречайте аплодисментами команду 1-го экипажа.

Мы приветствуем команду 2-го экипажа

Зал рукоплещет команде 3-го экипажа.

Не забудьте поаплодировать команде 4-го экипажа.

И, наконец, гром аплодисментов и оваций срывает команда 5-го экипажа.

И вот, наконец, подошло время представить наше уважаемое жюри, которое может и любит от души веселиться, озорничать, дурачиться и даже судить всех нас. Вот это да! Вот это класс! Итак, слушайте, смотрите, и мотайте себе на ус.

В состав жюри вошли: Ветераны д.л. "Штормовой", люди, отдавшие ему свои лучшие годы жизни, активно и плодотворно участвовавшие пи продолжающие участвовать в шип - шиповском движении, имеющие богатейший опыт судейства шип - шипов 90-х гг. 20-го столетия.

Итак, я думаю, грянет гром аплодисментов и содрогнуться эти стены, видавшие еще и не такое. Олю Житник, Эльвиру Фаизову, Александра .

Об этом я сказал, об этом я предупредил, на это я намекнул. А теперь я хочу представить инициаторов проведения праздника смеха и приколов, ребят, которые, еще находясь в купе поезда, который приближался "Орленку" уже видели и представляли наш сегодняшний вечер. Итак, внимание! А где же моя волшебная палочка? А, вот она.

"Крибле - крабле - бус "!

Ф-ма: Сказочная мелодия

Вед.: И перед вами юные туристы клуба "Тури", дворца юных, г. Санкт-Петербурга. Встречайте!

Выступление юных туристов (стихи)

Вед.: аплодисменты нашим генераторам идеи и микрофон я торжественно передаю моей коллеге - Насте!

Настя: Привет друзья. Огромное спасибо за аплодисменты. И я с радостью возьму на себя полномочия ведущей. Итак, я объявляю первый конкурс"6 перевернутых мгновений". Я читаю одно предложение, а вы должны ответить строчкой из известной пести и с противоположным значением. Например: "И в тундре от американских гор, Белое Братство некоторых слабее ".

Ответ: "Но от теплых до британских морей, Красная Армия всех сильней! "

Команда 1_____ " Она пришла с дневного экспресса" ("Он уехал прочь на ночной электричке")

Команда 2 _____ "Я хвалю пургу, океаны под щебнем" ("Ты ругаешь дождь, лужи на асфальте")

Команда 3 _____ "Ах я богатый козел, кто- то гладит так печенку" ("Ах, ты бедная овечка, что же бьется так сердечкро")

Команда 4 _____ "Скользит брюхом жираф по лунной орбите ". ("Трутся зимой медведи о земную ось").

Команда 5, _____ "Ты ненавидишь меня, Маша " ("Я люблю тебя, Дима").

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!

Баба с возу - кобыле легче.

Один с сошкой - семеро с ложкой.

Куда иголка - туда и нитка.

Семеро одного не ждут.

Под лежачий камень вода не течет.

3 конкурс Вед.: Я приглашаю по одному самому чувствительному участнику от команды. На тюфяк положить некоторое количество конфет. Ваша задача определить своей попой, сколько же конфет находятся на тюфяке. А потом их съесть. Итак, внимание, Начали!

4 конкурс. Мы благодарим самых чувствительных и желаем быть всегда такими же великими математиками!

А сейчас командам предстоит одеть одного самого стройного своего участника. Выигрывает та команда, которая в течение 1 минуты наденет на этого человека как можно большее количество одежды. Можно воспользоваться одеждой зрителей, сидящих в зрительном зале если, конечно, они не возражают. Но учтите, что кепки, браслеты, часы, кольца, серьги и другие украшения, не учитываются. Итак, команды, приготовились, начали!

Я думаю, что все вы друзья любите сказки, неправда ли? Ну тогда послушайте сказку в исполнении самого главного сказочника "Штормового", Сергея Фастенкова.

5 конкурс. 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!

Девушка с веслом.

Пограничник в дозоре.

Покорители вершины.

Метатель копья

Статуя влюбленного.

Замечательно, а теперь работники сцены, унесите статуи. А ваша задача, уважаемая статуированная сохранить первоначальный образ статуи.

6 конкурс. 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.

Курица - петух.

Собака - кошка

Свинья - корова

Ворона - обезьяна

Утка - козел.

Игры для зрителей "Гипноз" и "Телефонная связь"

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 России готовы.

Игра тел. связь.

7 конкурс. А сейчас объявляется танцевальный марафон. Я приглашаю сначала 3 команды. Команда становиться в круг. Вам вручается по 6 шариков. Все участники команд должны танцевать под музыку разных стилей и направлений. И одновременно вы должны жонглировать шариками, чтобы ни один шарик не упал на пол. И так, начали!

8 конкурс. Продеть веревку в рукава каждому участнику команды и соединиться. Приготовились. Начали!

9 конкурс. 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, лопоухий, 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.

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.

10 конкурс. Я очень бы хотела, чтобы команда немного отдохнула. А по этой причине я приглашаю 2-х зрителей. Так зрители вышли. Я предлагаю зрителям сесть.

Держите ложки. Перед вами тарелка с кашей. Мы вам завяжем глаза Ваша задача - накормить друг друга вареньем.

11 конкурс. Сейчас я приглашаю одну танцующую пару (девушку и парня), будете танцевать на газете. Вы ни в коем случае не должны выходить за поле газеты. Приготовились, начали!

12 конкурс. Команда садится на пенку. Все участники снимают с себя обувь и складывают . Один из участников должен обуть свою команду. Итак, приготовились, начали!

Конкурс для зрителей. На сцену приглашается один участник, который должен перешагнуть с закрытыми глазами вот эту веревку. Итак, начнем!

Вед.:А теперь настало время предоставить слово нашему очаровательному, но строгому жюри

(Слово жюри и награждение команд.)

подпевают

"Штормовская каналья"

Водное шоу

Цель: Реализация творческого и спортивного потенциала участников смены.

Место проведения: летняя эстрада.

Состав команды: 9 чел-к

Инвентарь и оборудование: 5 тазиков с водой, 5 полотенец, 5 веревок.

Ход шоу:

Звучат фанфары. Выходит ведущая.

Вед.: Добрый день! Мы рады вас видеть в полном составе, и приветствуем вас! Мы собрали вас на этой эстраде, чтобы огласить вам приказ

Приказ № 1.

О подготовке к новому купальному сезону 1998г.

Приказываю:

1.Провести проверку присутствия всех морских обитателей на своих местах.

2. …... провести квалификационные соревнования на . соответствие занимаемой должности.

3. Торжественно вручить приз, занявшему 1-е место.

Владыка морей.

Вед.: С приказом мы вас ознакомили и в соответствие с ним, Мы начинаем наши соревнования. И первое испытание будут преодолевать наши сильные, ловкие, смелые водолазы.

(Водолазы выходят на эстраду, помощники перед каждым ставят таз с водой, вешают на шею полотенце.)

Вед.: Вам такое задание. По моей команде вы закрываете нос рукой и ныряете в таз. Чтобы вам было удобнее выполнить это задание, нужно встать на четвереньки. Итак, приготовились… В воду!

Под песенку "Скутера" дети выполняют задание. Побеждает тот, кто дольше продержится под водой.

Вед.: Молодцы! Вы замечательно справились со своим заданием.

Жюри награждает победителя. После этого жюри занимает места на скамейке.

Вед. Настало время продемонстрировать свои способности нашим очаровательным русалочкам.

(Русалочки выходят на эстраду.)

Вам необходимо внимательно слушать музыку и танцевать. Побеждает та, которая покажет самые оригинальные танцевальные движения. Вы готовы? Музыку! (Попури)

Вед.: Очень хорошо! Теперь мы не сомневаемся, что вы сможете очаровать любого.(Победитель награждается.)

Вед.: Как вы знаете, в различных водоемах живут не только русалки. Но есть и водяные, которых мы приветствуем на нашей эстраде.

Всем известно, что водяные любят петь. А вот давайте, сейчас посмотрим, кто же из них знает больше песен о море. (Водяные по очереди называют песни. Кто затрудняется назвать песню, выбывает.)

Вед.: Оказывается наш водяной очень любит петь и знает очень много песен. Мы его поздравляем. (Победитель награждается.)

Знаете, ребята, у меня вдруг возникло желание увидеть рядом с собой наших золотых рыбок. (Выходят рыбки.)

Ну вот, мое первое желание исполнилось. Но по традиции нужно загадать второе желание. Было бы неплохо увидеть на эстраде всю команду морских обитателей. (Выходят все 9 человек.)

Отлично! Но и самое заветное желание - это, чтобы все участники команд встали в круг и взялись за руки. Теперь просьба вас запутаться, не размыкая рук.

(3 рыбки распутывают чужую команду. Победитель - кто быстее распутает чужую команду)

Ф-ма - веселая инструменталка.

Вед.: Очень хорошо справились с заданием наши рыбки. У них всегда все получается. (Победитель награждается.)

Вед.: Все вы знаете, что звезды бывают разные. Но самые яркие, являются морские. Выходят морские звезды.

Представьте такую ситуацию: Большинство эстрадных звезд выступают на сцене под фонограмму. И может возникнуть масса причин, по которой фонограмма обрывается. Сейчас у вас есть возможность почувствовать себя настоящей эстрадной звездой. (вкл. Ф-ма. "звезды" должны подпевать в микрофон. Затем музыка обрывается, а звездам нужно продолжать петь. И затем ф-ма вкл. вновь. Побеждает тот, кто не растерялся, и хорошо спел.)

Звучит ф-ма попури: "Ветер с моря дул", "Черный кот", "Студент", "Маленькая страна", "Позови меня с собой".

Вед.:Прекрасно! Вы очень хорошо справились с этим заданием. (Победитель награждается)

У нас осталось самое сложное задание для морских коньков.

(Выходят морские коньки, помощники выносят каждому таз с водой.)

Вед.: Вам нужно выполнить самое интересное задание. По этой эстраде необходимо пронести таз с водой на спине и не разлить. Побеждает тот, кто выходит самым "сухим из воды".

(Победитель награждается).

Вед.: Все замечательно справились и с этим заданием. Осталось пройти испытание самым озорным морским жителям. На сцену приглашаются осминожки.

(Осминожкам связываются руки и дается задание расчесаться без помощи рук.)

Ф-ма : Веселая инструменталка.

Вед.: Очень хорошо. (Победитель награждается).

Здесь вы показали свои способности. А вот посмотрим как вы сможете выполнить все задания на пляже.

(Все уходят на пляж на веселые старты.)

Веселые старты на воде.

Инвентарь и оборудование: 5 ведер, 5 стаканов, 5 мячей, 5 клюшек, кегли, флажки, 5 пар ласт, ведро шишек, мегафон.

1. По команде первый участник бежит к морю, набирает стакан воды, бежит обратно к команде и выливает воду в ведро. Отдает стакан следующему участнику, а сам становится в конец строя. Следующий участник выполняет то же самое. Выигрывает та команда, которая наберет больше воды в ведро.

2. Первый участник в ластах бежит до моря, оставляет там ласты и возвращается обратно. Второй участник бежит к морю, одевает ласты и в них возвращается к команде. Следующий участник одевает ласты и бежит к морю, оставляя их там, возвращается. И т.д. Побеждает та команда, которая раньше всех выполнит задание.

3. Большое количество шишек находится в море. Первый участник бежит без помощи рук, набирает как можно больше шишек и приносит их команде. Все остальные выполняют тоже самое. Побеждает та команда, которая наберет больше шишек.

Синхронное плавание. Каждой команде нужно придумать несколько движений на воде. Побеждает та команда, которая синхронно выполняет все движения.
Направляющий передает мяч назад последнему участнику команды. Последний участник бежит и становится перед направляющим и передает мяч назад. И т.д. до тех пор, пока направляющий не будет стоять первым. Побеждает та команда, которая правильно и быстро выполнила задание.
Первый участник ведет клюшкой мяч до флажка, обводит флажок, и возвращается к команде. Следующий делает то же самое. Побеждает та команда, которая правильно и быстро выполнила задание.

Подведение итогов, награждение и купание при хорошей погоде.

Фестиваль скоморошества.

Ф-ма: на сбор русские народные песни.
Ф-ма: фоном (-)русские народные песни.
Скоморох: Под кустом у дорожки сидели скоморошки.
С-х2: Я – скоморох Прошка
С-х3: А я , Федул – скоморошка
Федул, чего губы надул?
С-х2: Кафтан прожег.
С-х3: Зажить можно?
С-х2: Можно, да только иглы нет.
С-х3: А велика ли дыра?
С-х2: Один ворот остался.

С-х1: Под кустом у дорожки
Сидели скоморошки.
Они срезали по пруточку,
Они сделали по гудочку.
С-х4: Вы гуды, гуды, гудите
Парней, да девок веселите.
С-х5: Тара-ра, тара-ра,
Идут девки со двора.
Песни петь, да плясать,
Всех вокруг забавлять.
С-х6: Проходи, честной народ,
Не пыли, дорожка,
Добры молодцы идут
Погулять немножко!
С-х3,С-х2: Девочки-беляночки, где вы побелилися?
С-х4,Сх5: Мы вчера коров доили, молоком умылися!
С-х3,С-х2: Вы послушайте, девчата,
Нескладуху будем петь.
На дубу свинья сидела,
В бане парился медведь.
С-х6: У меня на сарафане
Косолапы петухи.
Я сама не косолапа,
Косолапы женихи!
С-х3: Эх! Вот со мною случай был!
Летит пуля, жужжит,
Я в бок – она за мной,
Я в другой – она за мной.
Я упал в кусты, она хвать меня в лоб.
Я цап рукой! Ан, это жук!
С-х2: Таракан дрова рубил, комар в воду ходил,
В грязи ноги завязал.
Блоха поднимала – живот надорвала.
Вошка баню топила,
Гнидка щелок варила.
Вошка париться ходила,
Со угару-то упала,
На лохань ребром попала,
Славу богу околела,
Всему миру надоела.
С-х5: Как у нашего Федула,
Ветром крышу чуть не сдуло.
И коровы и быки разинули кадыки
Утки в дудки, тараканы в барабаны.
Коза в синем сарафане, во льняных штанах,
В шерстяных чулках.
Волк и пляшет, ногой машет.
Журавли пошли плясать,
Долги ноги выставлять.
С-х6: Ой, люли, тара-ра!
На горе стоит гора,
А на той горе лужок,
А на том лужке дубок,
А на том дубку сидит
Ворон в красных сапогах,
Во зелененьких серьгах.

Черный ворон на дубу
Играет во трубу.
Труба точеная, позолоченная.
Он утром в трубу трубит,
А вечером сказки говорит.
Сбегаются зверьки
Ворона послушать,
Пряника покушать.
На сцене остаются Федул и Прошка.
Прошка: Ну что, Федул, опять губы надул?
Федул: Скучно мне, Прошка
Мне бы ведра картошки
Да соленный ухи,
Да горячие пироги…
П-ка: Эх, Федул, что там еда
Ты послушай-ка сюда.
К нам на праздник – фестиваль прибыл честной народ: гости дорогие, да скоморохи, чтоб веселить народ. Встречаем наших скоморохов:
Команда 1 эк.
Команда 2 эк.
Команда 3 эк.
Команда 5 эк.
Команда 6 эк.
Команда 7 эк.
А хочешь, Федул, сказку послушать, да непростую, а народную.
Ф-л: А что за сказка?
П-ка: Сказка про ….
Конкурс сказок.
П-ка: Федул, ты чего опять хмуришь бровь?
А ли сказки не по душе?
Ф-л: Да, сказки-то хороши, да только душа праздника хочет.
П-ка: Ну что же праздник, так праздник. Где, как не в танце раскрывается душа русская.
Объявляем конкурс танцев.
Конкурс танцев.
(команды по очереди танцуют под русскую народную музыку)
Ф-л: Ну что, Прошка, потанцевал немножко? Да, ты опять чем-то недоволен?
П-ка: Танцевал я много
Да устали ноги
Отдохну, посижу
На народ погляжу.
Ф-л: Посиди, погляди, да послушай. Мы тебе частушки споем.
Объявляется конкурс частушек. Команды будут петь по очереди частушки, кто вовремя не вспомнитчастушку, тот выбывает из конкурса. Победит та команда, которая больше всего знает частушек.
Конкурс частушек.
(команды по кругу поют по одной частушке)
Ф-л: Ну Прошка, на тебя не угадишь. И то ему не так, и это. Что ж ты опять не весел?
П-ка: Да как же тут быть веселым?
Я все Масленицу проспал
И на праздник не попал.
Ф-л: Ну так это не беда
Эй, скоморохи все сюда
Развеселим мы Прошку,
Попадем на Масленицу понарошку.
Объявляется следующее заданье – сочинить стихотворение про праздник Масленицу. Время на раздумье – 5 минут.
(выбегает скоморох)

Скоморох: Не сердитесь, оставайтесь,
Будем петь, шутить, играть.
Эй, Федул! Ну где ты, Прошка?
Надо игры начинать.
(проводится игра с залом)
Ф-л: Ну что, команды готовы? Мы приглашаем команду из 1 экипажа.
(выступление команд по очереди)
Ф-л: Ну, Федул, ты остался доволен?
П-ка: Ох, и скоморохи, ну и затейники, развеселили меня, беднягу Прошку.
Ф-л: А кто тебе больше всего понравился?
П-ка: Все хороши, задорные, веселые ребята.
Ф-л: Ну что же, Прошка, надо наградить команды!
(вручаются призы командам)
Скоморох: Эй, честной народ, спасибо за вниманье
Подошли к концу наши состязанья.
Всем желаем вам добра
До свиданья, нам пора

Свистать всех наверх!

Вечер знакомств.

Задача: знакомство ребят с сотрудниками лагеря и друг другом, а также традициями и законами “Орлёнка”.

Оформление создаёт ощущение берега моря и близкого присутствия порта. Шлюпка, в шлюпке Капитан (Соловьёв).

Ф-ма (здесь и далее во время диалога С. с рыбкой): звуки марша, шум прибоя.

Капитан: “Ловись, рыбка, большая и маленькая”.

Поймав рыбку, заводит с ней беседу: Вот сижу здесь, в этом корыте, вместо того, чтобы бороздить просторы океана. А всё почему (обращается к рыбке)? Да потому, что корабль мой в ремонте. (Сидит, бубнит себе под нос, продолжает беседовать с рыбкой).

По берегу идёт девушка (в руках ведёрко, удочка, книжка). Видит в море рыбака, подходит ближе.

Девушка: Добрый вечер, Алексей Юрьевич! Рыбку ловите?

А.Ю. (вздыхает): ловлю…

Наташа (она же девушка): А я вот тоже собралась порыбачить. Можно вместе с вами?

А.Ю.(поднимает голову): А это ты, Наташ… Можно (выпускает рыбку в море, грустит).

Наташа имитирует вход в воду, забирается в лодку, забрасывает удочку в море. Поёт песню: Капитан, капитан, улыбнитесь!

Ведь улыбка – это флаг корабля.

Капитан, капитан, подтянитесь!

Только смелым покоряются моря.

О чём грустите, кэп?

А.Ю.: А то сама не знаешь. Жду, когда закончится ремонт корабля.

Н.: Нашего что ли? Так он уже два дня как стоит у причала. Можем хоть сейчас отправляться в путь. ….Вот только команда наша в отпуске.

А.Ю.(бодро): Ну, это не проблема. Наберём новую!

Бросает свою удочку, делает вид, что гребёт к берегу. “Пройдя” некоторое расстояние, останавливается.

Наташа, ты готова быть в этом путешествии моим первым помощником?

Н.: Готова!

А.Ю.: Тогда приступим к формированию команды!

Ф-ма задорной музыки, например, проигрыш “Капитана” (из “Детей капитана ранта”) или его же ф-ма без слов (10-15 сек).

А.Ю.: Мне кажется, что тебе нужны ещё, по крайней мере, два помощника. Корабль у меня большой, требуется много сил для управления им.

А.Ю. и Н. прикладывают руки ко лбу, всматриваясь в даль.

Хором: А вот и они, легки на помине! Встречайте – Конистратенко и Коломиец Татьяны, Ерёмочкин Вячеслав.

Здесь и далее на выход всех представляемых звучит задорная мелодия.

Выступление второго, третьего, пятого, десятого помощников капитана.

Н.: Помощники, это, конечно, хорошо. Но мне кажется, что самые главные люди на борту – специалисты, так сказать научные руководители. Ведь они всё умеют, всё знают. Вот только, где их сейчас взять?

А.Ю.: У меня есть парочка на примете. Как раз то, что нам нужно. Встречайте – преподаватель основ самообороны Алексей Фатеев и руководитель Сборов юных моряков с 1 по 7. Вице-президент Молодёжной Морской Лиги – Сергей Семёнович Шихарев! Ура-а-а-а-а-а-…

С.С. мило здоровается и толкает приветственную речь. А может, и не толкает.

Н.(деловито): Так, помощники есть, специалисты есть…

А.Ю.(перебивает, панически): Ну и что?! В море-то мы всё равно выйти не сможем! У нас нет боцмана!!!

Н.: Да, действительно. Тогда получается, что самый главный человек на борту, это боцман…

Всматривается вдаль.

О, кого я вижу! Дядя Коля!

В хозяйстве он не заменим.

Бумагу, ручку, пластилин –

Ты всё найдёшь без лоцмана

У дяди Коли…. (ребята хором отвечают: боцмана).

Творческое выступление боцмана.

А.Ю.(задумчиво): Пожалуй, боцману тоже нужны помощники. Мой корабль такой большой. Ему одному не справиться. Нужны ещё нянечки и сестра-хозяйка.

Н. (рассуждая): У меня есть такие на примете. Тётя Ася будет отличной сестрой-хозяйкой. Да и нянечек я найду, это не проблема!

Творческое выступление т.Аси или нянечек.

А.Ю.(делает вид, что поранился о крючок):Ой! Поранился. Нужно перебинтовать руку! (достаёт из кармана платок, начинает перебинтовывать руку, но это у него плохо получается. Наташа помогает, но без успеха).

Н.: Да здесь нужен специалист! А если на корабле что-нибудь случится?…Вот и получается, что самые главные люди на корабле, это врачи. Ах, как хорошо! Я как раз вижу людей в белых халатах (кричит, всматриваясь вдаль)!

Выступление медиков.

А.Ю (смотрит на часы): Время ужинать. А мы ещё не завтракали…

Н.: И правда, очень хочется кушать. Ой, а кто же нас будет кормить во время нашего плавания?! Без еды мы долго не протянем.

А.Ю.: А я всегда знал, что первый человек на борту, это кок!

Н.: Я знаю прекрасных поварих! Готовят…М-м, пальчики оближешь! Считайте, что сыты на месяц вперёд.

Выступление Нины Макаровны.

А.Ю.(суетится, что-то ищет в лодке): Так, не успел отвернуться, рыбу свистнули!…И куда этот мир катится?!

Н.: Если здесь свистнули какую-то рыбёшку, мы не можем быть уверены, что на корабле не произойдёт то же самое…

Всё-таки, наверное, самые главные люди на борту корабля, это охранники.

Выступление охраны.

А.Ю(потягиваясь): Что-то мы засиделись, пора поразмяться.

Выходит из лодки, Наташа за ним, “разминают косточки”. А.Ю. смотрит на Н.

А.Ю.: Кто ж так разминается?

Н.: Да, конечно, нам необходимы профессионалы в этом деле. Поэтому без физоргов нам не обойтись. Здоровье – это самое большое богатство!

Пожалуй, вон те двое подойдут. Как вы считаете?
Выступают Виталик и С.М.

Н. и А.Ю. залезают обратно в лодку.

А.Ю.: Тихо! Давайте послушаем природу. Птички поют, волны шумят… Красота!

Вдруг шум, грохот, воцаряется полная тишина.

Где? Где связь с внешним миром? Нет. Так дело не пойдёт! Нам срочно нужен радист!

Н.: А вот парень с кучей аппаратуры. Пусть он и будет нашим радистом.

Представляется Роман М.

Н.: Ну вот, теперь, кажется, все в сборе.

А.Ю.: Постой, а кем же я командовать буду? Врачей или поваров строить? У них своих обязанностей полно. (Задумчиво): Вот кто самые главные люди на корабле, а иначе и капитан не капитан. Ну что ж, будем набирать салаг!

Н.(удивлённо глядя в зал): Так вот же они! У нас с вами, кэп, сегодня удачная рыбалка!

О, да здесь салаги из разных уголков России. Ну-ка, посмотрим, что они собой представляют! На сцену приглашаются салаги из……

1-1,5 –минутное выступление ребят по делегациям.

А.Ю. (удивлённо почёсывая затылок): По-моему, немного переборщили.. Тебе так не кажется?

Н.: Почему же! Но без младшего командного состава нам не обойтись. Здесь нужны ребята с пламенными сердцами! Недаром традиционно экипаж младшего командного состава называется “Пламенным”!

“Н.: Позвольте представить вам капитана нашего корабля: А.Ю. Соловьёв – собственной персоной!

А.Ю.: Свистать всех наверх! Баковых на бак, ютовых на ют!

“Пламенный” в полном составе выходит на сцену.

Исполняется песня “Хорошее настроение”.

Вечер знакомства
“Сказка, рассказанная вечером”.

Зал оформлен под сказочный корабль-дворец.
В зале выключен свет, прожектор высвечивает сидящего царя.
Ф-ма: сказочная мелодия, на фоне музыки звучат слова.
У Чёрного моря во дворце-корабле
Живёт добрый царь-капитан Алексей.
Царствует справно, забот - полон рот,
Но, не унывая, он песни поёт.
А.Ю. исполняет песню, звучит соответствующая фонограмма. Затем продолжают звучать стихи.
Прожектор высвечивает царицу.
А ещё во дворце живёт царица,
Распрекрасная девица!
Любит петь, шутить, плясать,
В игры разные играть!
Выходит царица – Наталья Шарахина. Проводит игру.

Так и жили, не тужили.
В игры играли, шутки шутили.
Может, жилось бы им и веселей.
Только вот не было что-то детей.
Но, вот однажды, как раз в Новый год,
Приснился царице ни кролик, ни кот…
Он ей сказал, что сумеет помочь…
В назначенный срок родилась у них дочь!
И вот царь устроил пир
Знатный аж на целый мир!
Ф-ма: усиливается сказочная мелодия.
Полный свет. Выходят ведущие.
Вед. (хором): Добрый вечер, гости дорогие!
Вед.: Мы рады приветствовать вас в этом зале
Вед.: Самое замечательное, что все вы попали с корабля на бал! С поезда, с самолёта ли. Но на бал.
Вед.: А знаете, в честь чего устроен этот праздник? В честь именин и дня рождения одной чудесной малышки.
Вед.: А вот, кстати, и её мама.
Появляется царица.
Царица(обращаясь к ведущим): Здрасьте! Барышня, а барышня!
Вед. (хором): Да, Ваше Величество? Чем можем служить?
Ц.: Подскажите, как девочку то назвать?
Вед.: Вам решать, Ваше Величество.
Ц.: Екатерина Вторая?
Вед.: Да что Вы, матушка, была уж такая!
Ц.: Елизавета Вторая? Анна Австрийская, Таис Афинская?
Выходит царь.
Царь: Ну что ж ты, прости Господи, матушка, всякую ересь несёшь!
Царица (бросается на царя): Ах, ты!
Вед. (разнимают): Ваши Велечиства-а-а-а! Можем помочь. Вам обязательно с номером надо?
Ц. И Ц. (вместе): Ага!
Вед.: И чтоб звучное было?
Ц. И Ц. (вместе): Ага!
Вед.: Ну, тогда …Смена Первая Лидерская!
Царица (словно пробуя): Смена… Сменочка…Сменушка…Сменунулечка! (уходит к колыбели).
Царь: Ой, барышня, вот спасибочки! Затейница ты!
Барышня, а барышня, а гости будут?
Вед. (показывая в зал): Да вот же они!
Царь: О-о-о-о! А я и не заметил! Здрасте, я – царь.
Барышня, а барышня! А все ли приехали, всех ли позвали?
Вед.: Всех, батюшка, всех.
Царь: Ой ли? Так ли уж всех?
Вед.: А давайте, батюшка, я Вам всех представлю, что б Вы не волновались.
(Обращается в зал): Вы, гостюшки дорогие, должны мне помочь. Как только услышите, что я называю вашу делегацию, встаньте, будьте добры, чтобы царь смог вас увидеть, а все остальные приветствовать аплодисментами.
Царица: Надобно бы нам, батюшка, нянечек хороших доля нашей Сменушки! Чтоб дитятю забавить. Да следить, чтоб без глаза не осталась.
Вед.: Не извольте беспокоиться, они уже здесь! Встречайте вожатых первого экипажа!
Здесь и далее творческое представление вожатых (1,2,3,4,5эк), методиста.
Царь: Да, такие люди нам нужны!
Молодцы! С такими людьми наша Сменушка не заскучает.
Ф-ма: “Руки вверх!”
Вед.: Ой, совсем забыла! У нас есть ещё помощники. Они нашу Сменушку по утрам будут будить, на зарядку водить, спортивные игры играть.
Выступление физруков.

Царица: Ой, как здорово! Ну, а если, не дай Бог, заболеет: простудится, животом замучится?!
Вед.: А в этом случае помогут нам доблестные работники медпункта. Встречайте! (нужно будет узнать, кто дежурит, пригласить и записать в сценарий имя, если не помните) …… .
Вед.: А теперь посмотрим сказку-ложь, да в ней намёк… Посредством показа видеоролика происходит знакомство с поварами, т. Асей, д. Колей, нянечками.(?)
Вед.: Все вместе мы будем дарить друг другу радость и хорошее настроение!
Все наличествующие сотрудники лагеря собираются на сцене и поют песню “Хорошее настроение”. Ребята подпевают

Знакомство с лагерем

Часть первая.

Ф-ма: Мелодия на морскую тематику.

В центре летней эстрады паруса, кресло, стол (на столе свеча, письма, трубка, перо с чернильницей). На кресле спиной к зрителям сидит Мюнхаузен..

Ф-ма: Фанфары из мультфильма "Капитан Врунгель".

Мюнхаузен разворачивается лицом к зрителям, держа в руках письмо.

М-ен: Здравствуй, дорогой Мюнхаузен, пишет тебе Петя Иванов. Я и мои друзья только что прибыли в лагерь "Орлёнок". Здесь всё такое новое, неизвестное, таинственное…

О, да! Как мне это знакомо: неизвестность, таинственность. Уж помнится, я и мой старый знакомый Колумб отправились как-то бороздить морские просторы в поисках нового и неизведанного. Вот это было путешествие века…. Да, вот совсем недавно открыли новый материк, так я уже пакую вещи. Скоро

А вы, мои юные друзья, не хотели бы стать первооткрывателями?

("Конечно, хотели бы, а кто этого не хочет?" - отвечают дети (или подсадные лица))

Мюнхаузен: Ну что ж, тогда вам предстоит отправиться в увлекательное путешествие по стране "Орлёнок", где вас ожидает множество приключений. Вы побываете в самых неизведанных местах и совершите массу открытий.

Вперёд, мои юные первооткрыватели!

Ф-ма: звучит бравурная мелодия (очень коротко), прерывается криком М.

М.: О, я же не сказал вам самого главного! Не назвал маршрута вашего путешествия. Вам будут выданы маршрутные карты, но найти нужные объекты вы сможете, только разгадав загадки.

Для начала попробуйте свои силы, изучив детский лагерь "Штормовой". Важно обнаружить все зашифрованные объекты, так как на некоторых из них (а на каких, я пока не знаю) вы получите магические буквы, которые помогут вам на следующем этапе вашего путешествия.

Когда вы пройдёте маршрут по "Штормовому", я надеюсь, что мы снова встретимся с вами на этом самом месте, для того, чтобы вы могли получить дальнейшие инструкции. Прошу командиров получит маршрутные карты.

(Командиры получают карты у Мюнхаузена)
М.: И помните, друзья, что на каждом из объектов должны побывать все члены каждой из команд. В вашем нелёгком деле вам помогут смекалка, находчивость и быстрота реакции, а также ног. Удачи на тернистом пути первопроходцев!

и вторая.

(Посетив все объекты, указанные на маршрутных листах по д/л "Штормовой", ребята возвращаются на исходную позицию и отдают маршрутные листы М. Он, в свою очередь выдаёт ребятам карты по ВДЦ "Орлёнок" и отправляет их в следующее путешествие.)

Третья часть игры - тематическая дискотека "Давайте познакомимся!"

Оформление:

Все участники дискотеки собираются в зеркальном зале, звучит задорная музыка о "дальних странствиях" (Агутин, "Робинзон" А.Пугачёвой и т.д.).

М.: Добрый вечер, мои юные друзья! Я рад снова видеть всех вас в этом замечательном месте. А кто из вас знает, как оно называется?

(Зеркальный зал)

А какова его история?

(Может быть, кто-нибудь и скажет, что раньше здесь был Музей Славы Военно-Морского Флота).

Молодцы! Я вижу, вы неплохо потрудились. Но всё же… Пока играет музыка, каждый экипаж из имеющихся у него букв должен составить слово. Приготовились, начинаем!

Ф-ма: задорная музыка

М.: Время вышло! Ну, и что же у нас получилось? Пожалуйста, 1 экипаж…и т.д..

(Дети отвечают)

М.: О, молодцы! А теперь я прошу командиров экипажей подойти ко мне с получившимися словами, и мы попробуем составить из них фразу. Итка, что же у нас получилось?

(Дети читают фразу).

М.: Наконец наш вечер можно считать открытым! Позвольте представить вам членов нашего жюри: 1.
2.
3.
4.
5.

Я попрошу членов жюри помочь мне.

(Члены жюри раздают каждому экипажу листок для ответов.)

Что ж, уважаемые первооткрыватели, попробуем свои силы? Сейчас для вас покажут фильм с вопросами. Ответы на эти вопросы вам нужно будет записать на тех листах, что вам раздают. Приступим!

(Показ видеоролика об "Орлёнке")

После окончания видеофильма…

М.: Капитанов я прошу сдать бланки ответов жюри. А пока оно будет оценивать ваши ответы, объявляется конкурс на лучшего танцора рок-н-ролла!

Ф-ма: рок-н-ролл.

М. выбирает лучших и вручает им маленькие призы.

Ф-ма: фанфары ("Телохранитель")

М.: Подведём итоги предыдущего конкурса. Слово предоставляется жюри…

(Жюри жюрит по номинациям, возможно, следующим: самые точные, самые оригинальные, утешительная, самые дружные и т.д. Экипажам вручаются памятные призы.).

А сейчас в вашу честь, первопроходцы, объявляется танец!

Ф-ма: "Продиджи"

М.: С предыдущим заданием вы справились просто отлично (или как там они справятся), но посмотрим, что же вам удалось узнать, путешествуя по "Штормовому"?

(Видеоролик о "Штормовом", его сотрудниках, голос за кадром читает стихи)

Про "Штормовой":

Т.Ася: А теперь пришло время узнать, что же за ребята приехали в наш "Штормовой", познакомить пять таких разных экипажей друг с другом, а также и с теми людьми, которые будут возле вас всю смену, теми, кто своим трудом, своею заботой сделает для вас жизнь в лагере удобной и комфортной.

На зарядку кто с утра

Отведет вас, детвора?!

Без него мы как без рук,

Ну, конечно, наш …….

(физрук)

Встречайте, Волковецкий Степан Михайлович!

С.М Волковецкий и все остальные представляемые проводят мини-конкурсы.

Если очень заболели

Уши, нос и голова,

Беспокоить нашу службу

Можно с самого утра!

И с ангиной не ворчи,

Все равно спасут …….

(врачи)

Приветствуйте, ребята, наших врачей!!!

Стережет и днем и ночью

Ваш покой, здоровье очень!

Говорят, встает так рано

Наша славная ……..

(охрана)

Ну что ж, перед вами самый добрый и добросовестный охранник нашей дружины Ситрак!

В хозяйстве он незаменим.

Бумагу, ручку, пластилин

Ты все найдешь без лоцмана

У дяди Коли ……..

(боцмана)

Дядя Коля приветствует ребят.

Ей вожатые, как дети

Оли, Коли, Светы, Пети.

Всегда поможет, советуя, спрашивая,

Она вожатая, но только ……

(старшая)

На сцене Татьяна Коломиец!!!

Кораблю без капитана,

Словно дырке без кармана.

Угадайте с полуслова,

Капитана……

(Соловьева)

Выступление Алексея Юрьевича Соловьева.

Помимо всех тех людей, с которыми вы только что познакомились, всю смену рядом с вами будут те, кого вы уже возможно полюбили. Будьте уверены, что эти люди уже отдали вам свои горячие сердца.

Нам с каждым днем

Становится ясней:

Вожатые - особенные люди.

На мам похожи, на учителей…

Но разве мамы нас так рано будят?!

Какой учитель побежит вперед

По волнам весело и звонко?!

Да, на вожатых нам везет,

Они - особенный народ,

Они - вожатые "Орленка".

На сцену приглашается вожатский экипаж "Пламенный".

Исполняется песня "Хорошее настроение"

КОНКУРС ЗНАМЁННЫХ ГРУПП

Зал оформлен в цветах Российского и Андреевского флагов. В зале расположена стойка для флага, места для жюри.

Звучит "Героическая симфония" Бетховена, или соответствующая ей по настроению музыка.

Участники и зрители конкурса собираются в зеркальном зале. Зрители располагаются на балконах.

Ф-ма: сигнал из композиции "От знамён не прикуривают", затем, приглушённо, тревожная, как бы зовущая в путь, мелодия. Звучат слова:

Боевые зенамёна, боевые знамёна!

Вы - сердца батальонов, полков, эскадронов.

От обстрелов, кинжальных боёв рукопашных

Вы отцовскою кровью горячей окрашены.

Вы рассветом вставали над Орлом и над Прагой,

Над сожжённой Хатынью павшим Рейхстагом.

Вы в боях никогда не гнались за наградами,

Сколько раз вас солдаты державшие падали.

И бессмертье своё, ордена и медали

В те мгновения вам навсегда отдавали...

Барабаны ударили, бьют барабаны,

И выносят знамёна бойцы-ветераны!

На линейке ребята серьёзнее стали,

Хоть войну они только по фильмам и знали.

Боевые знамёна, горящие стяги,

Вам сегодня на верность клянёмся в присяге.

Мы клянёмся на честность, клянёмся на совесть,

Что себя мы для подвигов будем готовить.

Вместе с вами по жизни поёдём непреклонно,

Боевые знамёна, боевые знамёна!

Выходит ведущий.

Вед.: Сколько подвигов совершено под знаменем, сколько побед! История знамени уходит в далёкое прошлое. Не сегодня и не вчера стали люди чтить знамёна, как символ единства, символ боевого братства.

Вед.: Сегодня у нас - конкурс знамённых групп, участники которого смогут продемонстрировать своё умение обращаться со знаменем, знание символов нашего государства и флота. Знаменосцам-победителям конкурса будут переданы на временное хранение Памятное знамя военно-морского флота СССР, вручённое на вечное хранение экипажу "Пламенный" моряками-черноморцами, и Знамённый флаг Молодёжной Морской Лиги.

Выступления пройдут в порядке, установленном на жеребьёвке, которая состоялась сегоденя, в 16 часов.

Даётся порядок выступления.
1.
2.
3.

Знаменосец приглашённой для выступления группы выбирает вопрос, на подготовку которого даётся 1 минута. Ассистенты могут помочь знаменосцу подготовиться к выступлению. После ответа на теоретический вопрос знамённая группа демонстрирует своё умение обращаться со знаменем.

Вед.: А теперь позвольте представить вам жюри нашего конкурса:

- Ерёмочкин Вячеслав, знаменосец Всероссийского Детского Центра "Орлёнок";

- Шарахина Наталья, заместитель начальника д/л "Штормовой" по учебно-воспитательной работе;

- Соловьёв Алексей Юрьевич, начальник д/л "Штормовой", знаменосец д/л "Звёздный" 80-х годов;ъ

- Шихарев Сергей Семёнович, знаменосец ВДЦ "Орлёнок" 80-х.

Вед.: Показательное выступление проводит знамённая группа экипажа "Пламенный".

Показательное выступление.

Вед.: Итак, для выступления приглашается знамённая группа со знаменосцем.....

Готовится .....

Пожалуйста, ваш вопрос.

Выступления групп по очереди.

Вед.(после того, как первая знамённая группа ответила на вопрос): знамённая группа со знаменосцем....., вы можете взять свой вопрос.

(Во время демонстрации первой группой умения обращаться со знаменем, вторая готовится к ответу на вопрос).

Вед.(по окончании выступлений): Спасибо всем участникам конкурса! Жюри совещается в течение 5 минут.

Пока жюри совещается, звучат песни о знамени, или "орлятские" песни.

Вед.: Слово предоставляется жюри.

Проходит подведение итогов конкурса, награждение его участников памятными призами.Вручение дипломов победителям произойдёт на общекорабельном собрании

В лабиринтах пещер
(для 3-8-х классов)

Пещеры - подземные полости, сообщающиеся с поверхностью, где подземные воды размывают грунт или искусственно созданные под землей углубления с целью добычи полезных ископаемых. В любом случае, попасть в пещеру, побродить по подземным лабиринтам - занятие для смелых и находчивых людей, ведь пещеры зачастую полны загадок, тайн и непредсказуемых ситуаций.
Провести игровую программу под названием "В лабиринтах пещеры" будет интересно на природе в условиях дохода или туристического слета, в загородном лагере, а при создании определенных условий - и в школе. Экстремальные ситуации подстерегают нас повсюду, поэтому подготовиться к встрече с ними хотя бы в игровых условиях не только интересно, но и полезно.
Предлагаемая игра не носит соревновательного характера, а значит, в ней не будет побежденных и огорченных. Усиливают необычную интригу данной игровой про граммы ее динамичность и таинственность. Чтобы победить, требуется получить наибольшее количество жетонов со знаками тайнописи и с их помощью прочитать текст пароля, необходимого для входа в штрек, в котором спрятан "клад".
Перед началом заманчивого, но опасного путешествия проводник (ведущий) напоминает правила техники безопасности - правила игры:
- внимательно слушать проводника;
- идти по пещере дружно, точно соблюдая все команды проводника, чтобы потерять как можно меньше источников света;
- громко не кричать (возможен обвал);
- хорошо обдумывать каждый шаг, чтобы быстрее дойти до цели

Подготовка к игре

Варианты вопросов и заданий для получения допуска

1. Сообщить детям сведения о пещерах, предложить узнать о других пещерах из справочной литературы.
2. Приготовить место для игры на природе или в помещении, заранее определив и пронумерован "штреки" и дав им названия.
3. Зарисовать план пещеры, который будет находиться у проводника.
4. Подготовить необходимые для экспедиции вещи: веревку, фонарь, продукты, питьевую воду, а также "Лишние" предметы: мяч, книгу, магнитофон.
5. Запастись сувенирными свечами - эквивалентами успешных действий.
б. Сделать костюм приведения.

Допуск к походу

К таким опасным и ответственным экспедициям, как путешествие по подземным лабиринтам пещеры, необходимо готовиться заранее и серьезно. Для этого нужны не только отличная физическая форма, психологическая готовность, но и специальные знания, практические навыки. Проверить качество такой предварительной подготовки необходимо до начала похода.

Получить допуск должен каждый участник индивидуально, отвечая на вопросы и выполняя задания, предлагаемые опытными проводниками. Первым ответить на вопрос или выполнить задание - получить допуск" - может любой из участников. Материальное подтверждение допуска - полученная от проводника свеча. Если участник уже получил подтверждение своей готовности, он временно выбывает из круга испытуемых, давая возможность проявить себя своим товарищам. При организации процедуры допуска действует еще одно важное правило:

Каждые пять человек, получившие допуск, имеют право взять с собой еще одного человека, ручаясь за него. Но в этом случае путешественники не получают от проводника еще одну свечу.

1. Из какого произведения эти строки: "Принц содрогнулся. Конечно, он знал о существовании огромного подземелья, расположенного далеко под их королевством. Случалось, что люди заглядывали туда, но, постояв несколько минут у входа, увидев на земле и в воздухе странные тени невиданных зверей, в испуге возвращались"?
(А. Волков. "Семь подземных королей")
2. Объектом изучения каких наук являются пещеры? (Спелеологии и археологии.)
3. Что конкретно изучают ученые-спелеологи?
(Микроклимат, расположение, подземные воды, животный мир пещер.)
4. Что вы знаете не о сказочных, а о реально существующих пещерах? Назовите некоторые из них.
(Озерная пещера, расположенная в среднем течении Днестра; гипсовая Кунгурская пещера на Урале; Мамон тона пещера в США, штат Кентукки; ,пещера Пьер Сен Мартен во Франции; Снежная пещера на Кавказе и др.)
5. Как по-другому называют древних пещерных людей? (Неандертальцы.)
б. Назовите орудия труда, которые изготовлялись пещерными людьми?
(Ручной топор, молоток.)
7. Соберите в рюкзак необходимые для экспедиции вещи.
8. Как называются каменные "сосульки", минеральные образования, свисающие с потолка и верхней части стен пещер?
(Сталактиты.)
9. Кто из пещерных обитателей может спать вниз головой? (Летучая мышь)
10. Откройте вход в пещеру с помощью волшебных слов, которые использовались в сказках.
("Сим-сим, откройся, "Лети, лети, лепесток..", "Гуфары-муфары", скорики-ерики. . . и др.)

По подземному лабиринту

Главная трудность передвижения по подземному лабиринту состоит в том, что идти приходится в полной темноте. Участники экспедиции перемещаются от штрека к штреку с закрытыми глазами. С этой целью каждый получает специально изготовленные из темной бумаги, не пропускающей свет, очки или колпаки (фунтики) для головы. "Зрячими" остаются только проводник, возглавляющий колонну, и инструкторы, наблюдающие за соблюдением правил передвижения. Варианты способов передвижения от штрека к штреку меняются, и проводник перед началом очередного продвижения объясняет, какова будет техника перемещения в данном случае.

Варианты способов передвижения:

- цепочкой-змейкой, правой рукой держась за веревку, а левой - за плечо идущего впереди;
- цепочкой, взявшись за руки, но двигаясь спиной вперед, т.е. задом наперед;
- передвигаясь по-гусиному, т.е. приставляя ступни ног пяткой к носку;
в колонне парами, делая 3 шага вперед, 1 шаг назад, далее - хлопок по ладоням участников, образующих пару;
- цепочкой, взявшись за руки, но хромая то на правую (1, 3, 5-й и т.д. участник), то на левую (2, 4, 6-й и т.д. участник) ногу;
и т.п.
За соблюдением правил техники безопасности (заданных правил передвижения) наблюдают инструкторы. За каждое нарушение этих правил на участников экспедиции налагается штраф: путешественники будут вынуждены вернуть одну из свечей, полученных при допуске к походу и так необходимых для поиска клада.
Во время пути по пещере для участников проводятся мини-экскурсии. Роль экскурсоводов поочередно выполняют инструкторы во время передвижения группы от штрека к штреку. Каждый фрагмент экскурсии заканчивается контрольными вопросами по ее содержанию. Если участники были невнимательны и не смогли правильно ответить на вопрос экскурсовода, группа путешественников также штрафуется свечами. За правильные ответы путники получают жетоны с тайными знаками.

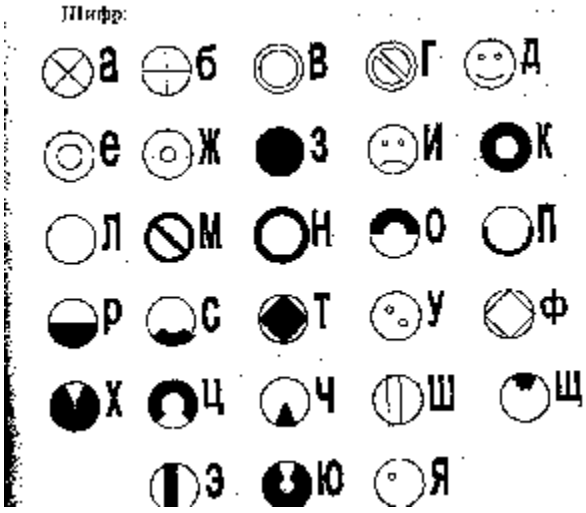
1 штрек. "Прикосновение".
Когда человек не имеет возможности видеть, это компенсируется повышением чувствительности других органов чувств, в частности осязания. Чтобы почувствовать это на себе, а заодно и проверить, не присоединились ли в темноте посторонние, участникам экспедиции предлагается задание: прикасаясь друг к другу с завязанными глазами определить, кто есть кто.
Участники образуют круг. Каждому из них присваивается свой личный номер, о котором не знают другие (для этого проводник в произвольном порядке обходит круг и называет порядковый номер каждого участника, прикасаясь к его плечу). Далее проводник называет два любых номера из имеющихся в списке. Их носители делают три шага в центр круга и пытаются опознать друг друга. В случае успеха участник получает заветный тайный знак.

2-й штрек. "Ночное рандеву"
В пещерах, конечно же, тоже есть своя жизнь, и есть свои обитатели. Кто они, как им удалось приспособиться к жизни без света? Что мы вообще знаем о животных, умеющих видеть в темноте? На подобные вопросы предстоит ответить участникам экспедиции в этом штреке.
Варианты вопросов
1. Какие животные носят название "пещерные"?
(Рыбы - мелкие, до 13 см, живородящие, с редуцированными глазами; ранее существовали пещерные медведи, но они уже вымерли.)
2. Что помогает летучим мышам ориентироваться в полной темноте?
(Они испускают локационные сигналы в виде коротких ультразвуковых импульсов частотой 20-120 кГц и продолжительностью 0,2-100 мс.)
3. Какие особенности органов зрения имеют пещерные рыбы?
(У них глаза редуцированы или отсутствуют.)
4. Чем можно объяснить, что пещеры часто населены слепыми и безцветными животными?
(Особенностями среды обитания.)
5. Кто из вымерших хищных млекопитающих действительно обитал в пещерах: пещерный лев или пещерный медведь?
(Пещерный медведь.)

3-й штрек. "Голос из темноты"
В условиях ограничения зрительного восприятия мира более четко и остро начинает работать слуховой анализатор человека. Убедимся в этом, проведя тренировочный практикум по распознаванию обыденных звуков внешне го мира. Сделать это будут непросто, потому что, по свидетельству очевидцев, звуки в пещере искажаются и часто напоминают шаги странных существ. Итак, задание:
узнать, что это за звуки.
Через фонограмму (или в реальном исполнении) участникам предлагается узнать на слух (глаза закрыты) различные звуки: шум дождя, завывание ветра, кипение чайника, тормоза автомобиля, скрип двери, голоса присутствующих и т.п.

4-й штрек. "Страх"
С громким хохотом появляется приведение, рассказывает ребятам "страшилку" и предлагает свое задание: придумать историю пострашнее этой.

5-й штрек. "Тайнопись"
Стены штрека разрисованы непонятными знаками. Очевидно, что эта наскальная тайнопись имеет свой смысл, понять его можно только с помощью шифра. Часть тайных знаков путешественникам уже известна. дается шанс расширить их запас. Это можно сделать, выполнив задание "Собери картинку" (изображение ключа). Выполняется задание коллективно. дополнительные трудности создает отсутствие освещения в штреке. Одни участники экспедиции с помощью зажженных свеч освещают пространство, другие - собирают ключ. Если задание оказывается выполненным в течение 1 минуты, путешественники получают 5 жетонов с буквами, каждая дополнительная минута сокращает их количество на один знак шифра.



С помощью данного шифра участники должны восстановить достаточно сложный и длинный текст философского содержания, набранный тайными знаками, указанными выше: "В отсутствие ключа дверь - это часть стены. В отсутствие двери ни к чему ключ. Дверь и ключ к ней представляют собой проход для разума. В отсутствие разума ни ключа, ни двери. Ни прохода не существует".
Если участники затрудняются с расшифровкой, то получить недостающие жетоны с буквами можно, ответив на вопросы тематической викторины, посвященной кладам, которые, кстати очень часто прятали в пещерах.

Варианты вопросов
1. Между персонажами какого произведения состоялся такой разговор
- Клад... - это деньги такие и сокровища, которые люди в землю спрятали. Разбойники всякие.
- А Зачем?
- А зачем ты косточки в саду закапываешь и под печку суешь?
Я про запас.
- Вот и они про запас.
(Э. Успенский. "Дядя Федор, пес и кот". Разговор между Матроскиным и Шариком.)
2. Капитан Флинт был не только пиратом, но и изобретателем. Назовите оригинальный компас системы капитана Флинта?
(Скелет человека.)
3. Каким инструментом чаще всего пользуются кладоискатели?
(Лопатой.)
4. Как называется сказочная страна, богатств, в которой под ногами лежит не обыкновенный песок, а золотой?
(Эльдорадо.)
5. Что вы слышали о сокровищах инков? (Испанцами был пленен правитель инков. За него был назначен огромный выкуп - 70 тыс. нош золота. В столицу империи инков потянулись вереницы индейцев с мешками золота на плечах. Но обещание было нарушено - правителя инков Атауальпу казнили, а золото, которое было в пути, бесследно исчезло. Некоторые клады инков удалось найти, но главная часть спрятанных сокровищ до сих пор, спустя пять веков, остается ненайденной.)

б. Герои какого произведения участвовали в следующем разговоре:
- Слушай-ка.., если мы выроем клад, что ты сделаешь со своей половиной?
- Я? Каждый день буду покупать пирожок и стакан содовой воды, буду ходить в каждый цирк, который приедет в наш город. Уж я знаю, что мне делать, чтобы прожить весело!
(М. Твен. "Приключения Тома Сойера". Разговор между Томом Сойером и Геком Финном.)
7. Чаще всего кладоискатели стремятся найти золото или драгоценности, но в кладах могут быть и другие ценности. Что принято называть зачарованным кладом России?
(Пропавшую библиотеку царя Ивана Грозного.)
8. Какое время года считается порой укрывания кладов? Почему?
(Осень считается временем укрывания разбойничьих кладов. Разделив добычу, разбойники расходились зимовать по домам. Однако, чтобы избежать объяснений с стражами закона, преступники были вынуждены прятать часть награбленного в земле.)
9. Что такое культовые клады?
(Это ценности, которые приносили верующие люди в жертву языческим богам и духам.)
10. Назовите известное произведение Л. Стивенсона о пиратах, стремящихся отыскать клад?
("Остров сокровищ")

б-й штрек. "Клад"
В этом штреке участники экспедиции получают конверт с письмом. Задание: прочитайте "слепой" текст и, следуя полученным установкам, найдите клад. Текст:
"Вывошливпоследнийштрекпещерыздесьвасждетприят
ныйсюрпризполучитеегоеслиотыщетесделаетепятьшаговотв
ходапрямодосталактитовпотомшестьшаговвлеводосталактитов
тришагавправопятьшаговвлевовстененащупайтемаленькуюрукояткудверцыиоткройтеее...

Достав торт и украсив его оставшимися свечами, дети выходят из пещеры и... пьют чай.