

Сборник методических разработок для летнего лагеря

Содержание

Игры организационного периода	5
А у нас в отряде (Названия и девизы)	7
Мост	8
По цветным морям	12
Веревочный курс	14
Выборы президента	17
Открытие «Города Солнца»	19
Лето во Дворце фантазеров	21
Вечер знакомства	23
Гостевания	27
Шип-шип-шоу	31
Фестиваль рекламы	35
Парадиз-коктейль	36
Конкурс «Лидер»	40
Водное шоу «Штормовая каналья»	43
Ералаш – шоу	45
Академия веселых наук	46
Музей археологических раскопок	48
Вечер бардовской песни «Возьмемся за руки, друзья!»	48
Что такое патриотизм?	51
Вокруг земного шара	54
Поиск сокровищ	55
В лабиринтах пещер	57
Тематический рок-вечер «Дорога в никуда»	62
Что такое «Огонек»	65
Нам продолжать историю	69

Игры организационного периода

Представленные игры помогут вам решить задачи организационного периода, узнать лучше своих мальчишек и девчонок и с пользой провести время.

Игры на знакомство.

«Визитки»

Цель: знакомство, выявление эмоциональных лидеров.

Оборудование: бумага, ножницы, фломастеры.

Содержание. Ребятам предлагается за определенное время (5-7 мин) изготовить некоторое количество визиток, в которых была бы отражена самая важная, на их взгляд, информация о себе. Свои визитки нужно затем вручить другим участникам игры. После того, как все визитки розданы, участникам игры предлагается прокомментировать те визитные карточки, которые они получили, рассказав, чья эта визитка, чем отличается от других и что нового он узнал о человеке, подарившем ее.

Ребята, получившие наибольшее количество визиток, скорее всего, являются эмоциональными лидерами отряда.

«Объявление в газету»

Цель: знакомство, создание благоприятной психологической атмосферы в коллективе.

Оборудование: Бумага для записи, ручки.

Содержание: Участникам игры предлагается написать о себе объявление в газету. Написанное собирается ведущим и затем зачитывается. В это время остальные пытаются угадать, о ком идет речь.

«Узнай КТО»

Необходимые материалы: два комплекта карточек по количеству участников. Первый – с именами литературных или кино героев из трех произведений (например, «Буратино», «Три мушкетера» и «Каменская»). Второй - карточки, на которых написаны те же имена и вопросы самого незамысловатого содержания. Например, «Мальвина. Какой у нее любимый цвет?». Сначала раздаются первые карточки, и дается задание, не называя себя выявить всех героев и собраться по группам – сказкам. Для усложнения можно ввести дополнительные условия «Мы на балу у графа Ростова» или «В маленьком кафе в Японии в 1945 году».

После того, как ребята собрались по группам, нужно всем представиться и прикрепить карточки с именами в качестве визиток. Следующее задание нужно сначала объяснить, а потом уже выдать карточки из второго комплекта.

Объяснение может быть следующим: «Сейчас каждый из вас получит новую карточку. На ней будет написано имя одного из присутствующих здесь героев. Ваша задача - выяснить тот вопрос, который уже написан на карточке, но сделать это нужно так, чтобы он не догадался, кто из участников должен был с ним побеседовать и какой из вопросов, заданных ему, главный. Не забывайте, что и с вами кто-то должен поговорить.

По истечении 10 - 15 минут проводится обсуждение. Вопросы следуют в таком порядке: как вы считаете, у кого в карточке было прописано Ваше игровое имя? Какой самый главный вопрос этот человек вам задал?

Правильность ответов сразу же проверяется.

Игра на сплочение «Вавилонская башня»

Цель: сплочение коллектива, выявление лидеров, приобретение навыков работы в микро группах.

Оборудование: Три набора предметов по одинаковому количеству предметов в каждом. Секундомер.

Содержание: Произвольно отряд делится на 3 микро группы. Каждой группе дается набор предметов, из которых нужно построить башню. Командам дается минута на обсуждении проекта и три мин. на постройку. Оценивается высота строения.

Вожатый занимает позицию наблюдателя. После первого построения выделяются самые активные ребята, которые зачисляются в жюри. Командам дается еще 2 мин., за которые нужно вновь построить башню. Теперь оценивается оригинальность. Группам предлагается объединиться по две, включая команду жюри. Вновь строится башня. Вновь выявляются лидеры. Итогом игры будет построение общей башни.

Игра на выявление творческих способностей «Суета сует»

Цель: знакомство, создание благоприятной психологической атмосферы, выявление творческих способностей.

Содержание: Всем участникам игры раздаются карточки, разделенные на 9 - 16 клеток, в каждой из которых записаны определенные качества, способности человека. (Например, умеет танцевать, играет на гитаре, покорял вершины более 1000 метров, любит звезды и т.д.) Чем неожиданнее будут определения, тем интереснее становится игра.

Задача участников - записать в каждую клетку одного представителя отряда , обладающего данным качеством в большей степени, чем другими. Непременное условие - имена не должны повторяться.

Побеждает тот, кто быстрее и точнее соберет имена.

Игра на выявление лидеров «День рождения»

Цель: выявление лидеров, определение структуры межличностных отношений в коллективе.

Содержание: Ведущий предлагает каждому подумать, и пригласить на свой импровизированный День рождения не больше 3-х гостей из отряда. Три-четыре человека, набравшие наибольшее число голосов, становятся основными «именинниками». Они приглашают в гости всех участников игры. Ведущий предлагает каждому выбрать того именинника, к которому он желает пойти на День рождения. При этом уточняется, что если кто-то не пожелает пойти в гости ни к кому из именинников, он имеет на это право.

Создаются разные по количеству микро группы. Им предлагаются для выполнения любые творческие задания.

Пример: проведите с другими группами игру, которую вы могли бы провести на дне рождения у своих друзей.

А у нас в отряде .. Названия и девизы отрядов

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» - Хотя свет наш слаб и мы малы, но мы дружны и тем сильны.

«Черепашки» - Тише едешь ~ дальше будешь.

«Винни-Пух» - Хотя 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».
«Прометей» - Зажги огонь в сердцах людей, как это сделал Прометей.
«Алые паруса» - Ветер дует в паруса, юность верит в 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 Отряд - 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!
«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», «Могучая куча», «Кумир».

Мост

Мероприятие организационного периода. Название игры символично. Символизирует оно переход от обыденной детской жизни к жизни детей в лагере.

Цели и задачи. Знакомство детей с особенностями лагерной жизни. Создание эмоциональной атмосферы, способствующей спонтанным проявлениям и творческой активности детей. Снятие барьеров и комплексов, формирование уверенности в процессе общения детей между собой. Групповое сплочение на основе сотрудничества в процессе выполнения заданий мероприятия.

Организация, материалы и оборудование. Каждый отряд получает маршрутный лист с названием станций.

Для того, чтобы лагерная смена не показалась ребятам скучной, не оставляйте им времени на то, чтобы скучать. Выучите с ними речевки, которые используются в повседневной лагерной жизни. Это можно сделать во время перехода от станции к станции.

Утренняя:

Вож.: Раз, два!

Все: Три, четыре!

Вож.: Три, четыре!

Все: Раз, два?

Вож.: Солнце только что проснулось

Все: И ребятам улыбнулось!

Вож.: Поскорей дружок вставай

Все: На зарядку выбегай.

Вож.: Солнце светит

Все: Ярко—ярко!

Вож.: Нам от солнца

Все: Жарко—жарко!

Вож.: Солнышко, сильнее грей

Все: Воду в речке нам согрей!

Вож.: Солнце, воздух и вода

Все: Наши лучшие друзья!

Для похода в столовую:

Вож.: Раз, два!

Все: Мы не ели!

Вож.: Три, четыре!

Все: Есть хотим!

Открывайте шире двери,

А то повара съедим

Вож.: Руки?

Все: Чистые!

Вож.: Лицо?

Все: Умыто!

Всем, всем... Приятного аппетита!

Вечерняя:

Все: День отшумел,

И ночью объятый,

Лагерь зовет нас уснуть

Мальчики: "Доброй вам ночи, — девчата!"

Девочки: "Доброй вам ночи, — ребята!"

Все: Завтра нам снова в путь!

Спокойной ночи!

Место проведения: территория лагеря.

Временные рамки: 1 — 1,5 часа. Как правило, МОСТ — мероприятие, второй половины дня, т.е. проводится после обеда или полдника.

Проведение: на общем сборе или по радиосвязи дается старт. В соответствии с индивидуальным маршрутом отряды передвигаются по станциям. Мы предлагаем несколько возможных вариантов названий и содержания станций.

Станция 1. "Законы и традиции".

- Закон 00: Уважая время, ты уважаешь людей. Точность — вежливость королей.

- Закон поднятой руки — закон молчания. Рука вожатого, поднятая вверх, ладонь которой сжата в кулак — знак того, что все должны замолчать и сосредоточить свое внимание.

- Законы общения: Один говорит - другие молчат. Критикуешь - предлагай, предлагаешь - делай.

- Закон территории говорит о том, что покидать территорию лагеря можно только с разрешения вожатого.

- Закон доброго отношения к людям.

- Закон доброго отношения к окружающей нас природе. Если в лагере работает система паролей, то во время посещения отрядами этой станции следует познакомить с этой системой детей.

Станция 2. "Ля-ля Вам"

На этой станции происходит знакомство с традициями орлятского круга:

1. Чередование мальчик — девочка:

Мы встаем в орлятский круг:

Слева - друг и справа - друг.

Почувствуй руки новых друзей.

Мальчишки, девчонки, - будьте смелее!

2. Нельзя проходить через круг: орлятский круг - символ единства собравшихся вместе людей, разрывать которое не позволено никому.

3. Нельзя прерывать песню. Уважение к песне - это не только уважение к ее словам, но и уважение к чувствам, которые эти слова вызывают у поющих людей. Не знаешь слова - помолчи, не мешай себе и другим!

Если в лагере есть песня-гимн, то разучить ее можно на этой станции.

Также, рекомендуется пропеть песни с повторениями типа "Алые паруса" или "Землю обмотали..." и т.п.

Станция 3. "Раз, два левой"

Содержание этой станции - ответ на вопрос: "Как можно передвигаться по территории лагеря?"

Оказывается, существует тысяча и один способ. Вот некоторые из них:

- строем в колонну по два или по три человека;
- ручейком;
- гусиным шагом;
- паровозиком;
- змейкой;
- задом наперед (т.е. спиной вперед) и т.п.

По окончании отработки предложенных способов, отряду дается задание придумать свой, отрядный, способ передвижения.

Станция 4. "На зарядку — становись!"

На этой станции ребятам предлагается принять участие в тематической зарядке. Тематика может быть предложена самая разнообразная. Например: сборы на дискотеку, охота на мамонта; поход в зоопарк; веселый трамвай и т.д.

Утренняя зарядка традиционно заканчивается диалогом:

Физрук: "Здоровье в порядке?"

Дети: "Спасибо зарядке!"

Станция 5. «Кричалки»

В каждом лагере, наверняка, есть традиционные кричалки, игры-настройки, создающие необходимый эмоциональный фон для проведения мероприятий, способствующие концентрации внимания и просто поднимающие настроение.

Вож.: Парам - парэра!

Все: Хэй!

Вож.: Парам - парэра!

Все: Хэй!

Вож.: Парам - парэра!

Все: Хэй! Хэй! Хэй!

Вож.: Настроение каково?

Все: Во! (Поднимают вверх кулак с отставленным вверх большим пальцем).

Вож.: Все такого мнения?

Все: Все без исключения!

Вож.: Молодцы!

Все: Ура!

А вот еще одна "кричалка", после которой, как правило, звучит какая-нибудь песня (каждая строчка произносится дважды, один раз ее выкрикивает вожатый или лидер, а затем, повторяют все вместе):

На берегу

Большой реки

Пчела ужалила

Медведя прямо в нос

"Ой - ей - ей - ей!" -

Вскричал медведь,

Сел на пчелу

И начал петь...

После разучивания нескольких кричалок можно дать детям задание попытаться самостоятельно придумать какую - либо кричалку.

Перейдем к приветствиям: "Всем, всем доброго утра (вечера, дня)"

На что все дружно отвечают: "За доброе слово горы своротим" или "Доброе слово и кошке приятно" и т.д.

Станция 6. "В гостях у Водяного"

На этой станции происходит знакомство детей с правилами поведения на воде. Если есть возможность расположить станцию непосредственно возле воды, то неплохо устроить театрализованное шоу с ритуалом молитвы, обращенной к Нептуну, в которой дети просят о хорошей погоде, добрых вожатых, веселом настроении, а взамен обещают послушание и активность.

Необходимо усвоить главный закон: «С рекой (морем) не шутят!»

Станция 7. "Уют".

Здесь происходит ознакомление ребят с лагерными санитарно-гигиеническими требованиями. Как заправлять кровать? Как убрать в палате и на территории? Как организовать дежурство в столовой и в лагере? На эти вопросы ребята должны получить подробные ответы.

Можно провести конкурс на самую быструю заправку кровати.

Станция 8. "Первый взгляд".

На этой станции ребята заняты своим первым творческим делом: коллективным выпуском газеты о первых впечатлениях первого лагерного дня. Эта газета может так и называться "Первый день в лагере".

Путешествие по цветным морям

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

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 сплочение коллектива через совместную деятельность группы.

Возраст: Старшие подростки и старшеклассники.

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.

Ход мероприятия:

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. Перевертыш 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 вниз	СВИСТАТЬ 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.

Побеждает команда, быстрее других построившая свой корабль в море.

Веревочный курс

Предлагаем вашему вниманию серию специально разработанных упражнений, которые помогут сдружить детей, научить их чувствовать и понимать каждого.

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 один 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!

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".

Организуем 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 впереди стоящего. 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 (длинное не тонкое бревно).

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.

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?

Выборы президента

Сюжетно-ролевая игра для старших ребят

Большую часть времени дети в детских оздоровительных лагерях будут играть. Игра присутствует на всех возрастных этапах.

Вожатый может грамотно использовать такую форму игры в своих целях. Большой проблемой могут стать для вожатого первые 3—4 дня смены: нужно сделать уголок отряда, подготовить «визитку» отряда, сформировать отряд для работы в течении смены. И, конечно же, вожатому нужно быстро увидеть каждого ребенка для индивидуальной работы с каждым.

Эта игра позволит вожатому быстро и качественно решить множество вопросов оргпериода смены.

1. Объяснение цели и правил проведения мероприятия детям

Цель — выбрать президента отряда, человека, который бы помогал вожатым работать с отрядом, человека, организующего работу отряда.

Вожатый объясняет функции и полномочия президента отряда. (Функции и полномочия президента зависят от специфики лагеря). Президент отряда выбирается на 7 (10) дней, а затем происходят пере выборы. Кандидатом в президенты может стать любой из ребят. 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 отряда представляет собой избирком. и избирателей. После представления программ партии получают право проводить рекламную кампанию, цель которой — завоевать симпатии избирателей и собрать большее количество подписей в поддержку кандидата на пост президента отряда. Вечером избирком проводит выборы президента отряда.

2. Выдвижение кандидатов на пост президента отряда

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) 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:

Отряд, 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 отряда в этот день?

Разрешается совещание кабинета в течение 1 минуты.

3) ИЗБИРКОМ. Перед тем, как задания получают кабинеты и кандидаты, необходимо выбрать главу избиркома, 4—6 человек в избирком. Его функция — следить за действиями партий, обеспечивать им нормальную работу. Избирком проводит голосование, подсчитывая голоса и вывешивая результаты голосования (под руководством вожатого).

4. Работа кандидата и кабинета по образованию партии

1) Кабинет во главе с кандидатом удаляется на 30 минут, чтобы составить программу действий партии на определенный срок (7-10 дней), придумать название, символ, девиз партии (техническое оснащение обеспечивает Избирком и вожатые). 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 отряда). 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 вожатый вскрывает урны, подсчитываются голоса, выносятся решения. Готовится отчет о проделанной работе. Отряд поздравляет выбранного президента, и оглашаются права и обязанности президента отряда. Президент дает клятву отряду. Назначается срок перевыборов

Открытие «Города Солнца»

Звучат фанфары. Выходит ведущий.

Ведущий: — Ну, вот, как всегда ничего не готово. Город Солнца? Да, мы будем жить в городе Солнца, но он совершенно серый. У меня даже нет красок, чтобы его разукрасит

Звучит веселая фонограмма. Входят краски. На перебой спорят кто из них главнее.

Ведущий: Прекратите спорить. Вы кто?

Краски: Мы, краски!

Ведущий: Это просто замечательно, вас то мне и не хватало. Вы знаете, у нас есть город, улицы и даже жители.

Краски: А кто они? Откуда они приехали?

Ведущий проводит перекличку делегаций.

Краски: Как замечательно, и все эти жители такие разные.

Ведущий: Да, но у меня совершенно нет красок, чтобы сделать наш город ярче, красочней, чтобы все лица в нем светились от улыбок. Вы мне поможете?

Краски: Конечно! Ведь мы самые лучшие краски в мире!

Между красками начинается спор, какая краска больше нужна в городе.

Красная краска: Я самая главная, все в этом городе должно быть красным. Красные дома, красные улицы, красные деревья, красные люди. Я эксцентричная и экспрессивная краска, я люблю динамику и движения.

Идет танцевальный номер.

Красная краска: Я приглашаю на сцену по два человека от отряда. Мы сейчас с вами выучим несколько движений, а потом продемонстрируем всем, как это замечательно у нас получилось. *(Дети учат движения, а потом показывают их под музыку без вожатого.)*

После проведения красной краской конкурса входят краски:

Краски: Нет! Слишком много красного это плохо.

Черная: Все в городе должно быть черным...

Желтая краска не дает договорить черной: Ну, уж нет, чтобы черными было и солнце, никогда этому не бывать! Желтый, вот самый яркий цвет, смотря на него, все улыбаются. Я вам сейчас это докажу. *(Проводится игра со зрительным залом «Снимаем фильм».)*

После проведения желтой краской конкурса входят краски.

Синяя: Все должно быть синим, синее небо, голубые чайки, синее море...

Все: А на море корабль...

Синяя: Тоже синий.

(Все краски уходят. Синяя проводит конкурс «Кораблики». На сцену приглашаются по 1-2 человека от отряда. Делятся на две команды. Напротив каждой команды кладется бумажный кораблик. Ребятам без помощи рук необходимо передуть корабль от старта до финиша. Чья команда выполняет задание быстрее, та и побеждает.)

К синей краске выбегает зеленая и говорит: Нет! И все-таки без зеленой краски вам не обойтись, ведь зеленый цвет - это лето, солнце, море, песни.

(Проводит песенный конкурс со зрительным залом на знание песен о лете.)

После конкурса выходят все краски и на перебой начинают спорить.

Ведущий: Краски не ссорьтесь. Ведь наш город должен быть ярким, красочным. Посмотрите, зеленый нам нужен для того, чтобы вековые сосны радовали нас своей красотой. Синий, без него наше небо не будет таким ярким и красочным. Желтый, ведь ты греешь нас лучами солнца. Красным освещаются улыбки наших лиц. Наш город не может обойтись без всех вас.

Вынос флага.

Ведущий: Посмотрите на наш флаг, он сияет триколором.

Российский флаг - дыхание весны,

И отсветы далекой ратной битвы

Три символа, три цвета сплетены,

И на века в едином стяге слиты!

Ведущий: - Участники праздника смирно! Равнение на флаг Российской Федерации.

Подъем флага *(звучит гимн РФ)*

Ведущий: Н у, вот наш город и сияет разноцветной палитрой.

Красный — Я, Синий — Он, Зеленый — Она,

Вместе целая страна, вместе дружная семья!!!

Выступление вожатых.

Ведущий: - И пусть наш Город Солнца, греет «Лучистое солнце»!

Лето во Дворце фантазеров

Театрализованное открытие лагерной смены

(Звучит фонограмма, из-за занавеса появляется Волшебник)

Волшебник: Пойди, дружок, на запад

А завтра на восток,

Потом сверни на север

И чуточку на юг.

Тогда ты без ошибок,
И непременно в срок,
Отыщешь королевство
Невиданных наук.
В веселом королевстве
Невиданных наук
Такая вот история
Случилась нынче вдруг.
(Открывается занавес)

Мы с вами переместились во Дворец «Фантазеров», но вот досада какая, Король. Играй I в отпуске и во Дворце хозяйничает ключница Варвара и ее маленький помощник - домовенок Кузя. А что у них сейчас происходит, мы узнаем с помощью моей волшебной шкатулки.

(Волшебник открывает шкатулку, раздается «волшебная» музыка)
От шкатулки музыкальной,
Расписною и зеркальной,
Открывается для нас
Путь в фантазию сейчас.

(«Картинка» оживает. Кузя листает календарь. Варвара наводит порядок)

Кузя: Варь, а Варь! Лето, каникулы, а у нас такая скукатища. Давай хоть кого-нибудь в гости позовем, а?

Варя: Кузьма! Учебный год только закончился! Тишина! Покой! Я только-только порядок навела. И опять дети? О нет!

(Падает в обморок. Кузя ее поддерживает)

Кузя: Варя! Варвара! Хорошо, хорошо, только не умирай!

Варвара: *(Открывает один глаз)* Без детей?

Кузя: Ну, если ты так хочешь?!

Варя: *(Поднимается)* Хочу!

Кузя: *(Отходит от Варвары и начинает петь)* Душа болит, а сердце плачет...

Варя: Ну, перестань, извел всю. Ну что ты хочешь?

Кузя: Если у нас гостей принимать нельзя, пойдем сами.

Варя: А дворец на кого оставим?! Нет, нет, нет.

Кузя: Эх, ну и лето, вот тебе и веселые каникулы! Да, Варя, забыл, тут тебе телеграмма.

Варя: Ах, пень лесной, ты издеваться.

Кузя: Варя, Варварвара, хватит ругаться.

Прочти бумажку, сядь поближе,

Я без очков совсем не вижу.

Варя: А ну-ка, дай-ка, дай сюда. *(Читает про себя)* Ничего себе, вот это судьба.

(Читает вслух) Еду в гости отдыхать и развлекаться. Готовьтесь к встрече. Много шуток и розыгрышей, а главное, конфет побольше, а то я не играю.

Ваша Фантышечка

P.S. Да, еду не одна. С друзьями. И Куча друзей.

Кузя: Ай, ай, ай! А у нас ничего не готово. Чай пустой! Конфет нет! А гостей-то, гостей где размещать будем?

Варя: Успокойся, не суетись.

Поди, водички попей, чуток охладись. *(Кузя убегает)*

А я проверю: все ли в порядке,

Дам последние распоряжки.

(Варвара уходит в другую сторону, звучит «заводная» музыка.

Появляется Фантышка.)

Фан: Ура! Добрались, доехали! Всем приветик! Эй, вы где? Ну и дворец: двери настежь - заходите, берите, что хотите. Эх, татаре!

(Появляется Кузя с букетом цветов. Фантышка прячется)

Кузя: Я буду долго гнать велосипед,

В глухих лесах его остановлю.

Сорву цветов и подарю букет...

Хороший букетик получился. Нравится?

(Фантышка подходит сзади к Кузе и пугает его)

Фан: Привет! Кузьма! Где Варвара?

Кузя: Привет, Фантышка! Где друзья?

Фан: Как где? Вот они! *(Указывает на ребят в зале)*

Кузя: Ух, ты! Как много! Это все?

Фан: Нет, гости еще будут подъезжать. Зови Варвару, знакомиться будем.

Кузя: Варвара! Варвара!

(Появляется Варя)

Фан: Варвара! Красотулька наша, хозяйственная, вот и я!

Варя: Вижу: нарисовалась - не сотрешь. Зачем пожаловала?

Фан: Варь, а Варь, ты чего такая злющая? Я,... понимаешь,... с друзьями...

Варя: Ты с друзьями, а мы потом ремонт делать будем.

Кузя: Варвара, лучше дворца «Фантазеров» нет места для отдыха детей.

Фан: Правильно, ведь во Дворце Фантазеров - целый мир творчества, фантазии, игр, шуток и развлечений.

Кузя: Это точно. Варь, а Варь...

Варя: *(Растроганно)* Правда? Ну, тогда заходите, гости дорогие! Давайте знакомиться.

Фан: Вместе со мной приехали озорные и веселые «...».

(Представление I отряда)

Кузя: А это кто?

Фан: А это «...».

(Представление II отряда)

Варвара: Ой, какие маленькие и смешные.

Фан: Это «...».

(Представление III отряда)

Кузя: А это что за чудаки? Смешливые какие!

Фан: Это «...».

(Представление отряда IV)

Кузя: Все?

Фан: Нет, это только начало. Гости подъезжают. Встречайте «...».

(Представление отряда V)

Варя: Ой, Кузя, гляди, какие красивые, стройные, все как одна. Это что ж за красотки?

Фан: А, это «...».

(Представление отряда VI)

Варя: Да уж, гостей, так гостей. И все такие разные...

Фан: Черные, белые, красные...

Кузя: Да нет - веселые и классные. Мы с ними лето ярко проведем.

Варя: Надеюсь, не разрушим этот славный дом.

Фан: Мы будем петь, плясать, резвиться и пусть весь мир сегодня удивится,

как здорово и весело у нас, а это лето будет - просто класс!

Кузя: Эй, гости, вы не устали? Тогда какой-нибудь концерт нам показали бы.

Варя: А вы, зрители, не зевайте, дружно хлопайте, встречайте.

(Выступление вожатского отряда)

После выступления все вожатые поднимаются на сцену и поют финальную песню (желательно гимн смены).

Вечер знакомств

(Перед началом дела в зале звучат современные популярные мелодии).

Фанфары. В зале полное затемнение. Фонограмма: “Мы вам расскажем сказку” из мультфильма “Пластилиновая ворона”.

Во время чтения текста на сцене лучом света высвечиваются застывшие картинки по “слайдовому” принципу.

Голос из радиорубки:

Жил-был добрый царь Матвей *(прожектор высвечивает Царя)*

Жил с Царицею своей...

Он в согласии много лет *(прожектор высвечивает из темноты Царя и Царицу, стоящих рядом)*

А детей все нет и нет *(прожектор высвечивает из темноты Царя и Царицу - они в печали)*

Раз Царица на лугу,

На зеленом берегу
Ручейка, была одна.

Горько плакала она (*прожектор высвечивает из темноты плачущую Царицу*).

Вдруг глядит, ползет к ней рак, (*прожектор высвечивает из темноты Царицу, смотрящую с тревогой вниз на предполагаемого рака*)

Он сказал Царице так: “Мне тебя, Царица, жаль;

Но забудь свою печаль;

Понесешь ты в эту ночь,

А потом родится дочь” (*прожектор высвечивает из темноты Царицу, внимательно выслушивающую рака*)

Фонограмма “Плач ребенка”.

Голос из радиорубки:

“Он, конечно, был пророк: что сказал - сбылось в срок.

Дочь Царица родила, дочь прекрасна так была

Что ни в сказке рассказать, ни пером не описать (*прожектор высвечивает счастливых родителей у колыбели, колыбель является частью оформления сцены*)

Вот Царем Матвеем пир знатный дан на целый мир (*во время последних слов герои застывших картинок бесшумно уходят за кулисы.*)

Выход Ведущего.

Вед: Добрый вечер, лагерь . . .! Добрый вечер, вожатский отряд! Мы рады приветствовать в нашем зале дорогих гостей! Самое замечательное, что почти все вы попали с корабля на бал. С поезда или автобуса, но на бал! А знаете в честь чего? В честь именин и дня рождения одной чудесной малышки. А вот кстати и ее родители...

(*В это время на сцену выходят Царь с Царицей, о чем - то споря и не замечая гостей.*)

Царь (*обращаясь к ведущей*) : Здрасьте! Барышня, а барышня!

Вед: Да, Ваше Величество, чем могу быть полезной?

Царь: Как девчонку - то назовем?

Вед: Вам решать, Ваше Величество.

Царица: Екатерина II

Царь: Да что ты, матушка! Была уж такая!

Царица: Елизавета II, Анна Австрийская, Таис Афинская...

Царь: Ну что ж ты, прости господи, всякую ересь несешь. Глупая ты баба, хоть и царица.

Царица (*бросается на царя*): Ах, ты...

Вед: (*разнимает спорящие царские особы*) Ваши Величества-а-а-а! Могу помочь! Вам обязательно с номером надо?

Царь и Царица вместе: ага!

Вед: И чтоб звучное было?

Царь и Царица вместе: ага!

Вед: Ну, тогда, Смена Первая Июньская, идет?

Царица: (*словно пробуя*) Смена... Сменочка.... Сменушка... Сменюлечка (*уходит к колыбели*)

Царь: Барышня, а почему “первая июньская”?

Вед: Июнь на дворе, Ваше Величество. А это первая летняя лагерная смена в этом году.

Царь: Ой, барышня, вот спасибо! Затеяница ты наша! (*ведущий хочет что-то сказать залу, но Царь перебивает*)

Царь: Барышня, а барышня, а гости будут?

Вед: (*показывает в зал*) Да вот же они!

Царь: (*сначала удивленно*) О-о-о! А я и не заметил, здарсьте, я - Царь! Барышня, а все приехали, всех ли позвали?

Вед: Всех, батюшка, всех!

Царь: Ой ли? Так уж и всех?

Вед: А давайте, батюшка, я вам всех представлю, чтобы вы не волновались.

(*В зал*). Вы, ребята, должны мне помочь, как только услышите что я называю вашу делегацию (отряд), встаньте, чтобы Царь мог вас увидеть, а все остальные могли поприветствовать аплодисментами.

Фонограмма: “Парад - Алле”.

(Ведущий по очереди называет делегации (отряды), приехавшие для участия в I смене)

Царь: *(По окончании “переклички”)* Барышня, а барышня, боюсь я чего-то, вдруг кого да забыли? Я ведь уже учёный! Знаешь Спящую царевну? Дочка моя первая! Тепереча замужем. Ну, об этом все знают. Так вот, семь фей мы с Царицей пригласили, а восьмую-то забыли! Триста лет потом спали, сколь интересного пропустили! Как опять по оплошности в спячку не вляпаться?!

Вед: Не беспокойтесь, батюшка, сейчас гости сами себя покажут: кто они и каковы есть.

(Выступления отрядов)

Голос из радиорубки:

“Собрались пировать гости, званные Царём;

Пили, ели, а потом хлебосольного Царя

За приём благодаря, стали дочь его дарить:

“Будешь в золоте ходить; будешь чудо-красоты;

будешь всем на радость ты благоданна и тиха;

Дам красавца-жениха, я тебе, моё дитя;

Жизнь твоя пройдёт шутя...”

Царь: Я рад, я рад. Очень приятно, что вы смогли оставить свои “великие” дела и собраться на празднование дня рождения моей дочери. А, кстати, как вы смогли добраться, ведь сегодня по случаю праздника у всех выходной?

Вед: А вот это, Ваше Величество, мы вам сейчас и покажем. Я приглашаю на сцену по 10 человек от каждой половины зала *(ребята поднимаются на сцену, ассистенты строят их в две колонны)*. Ну вот всё почти готово, я прошу помощников доставить на сцену транспорт *(ребята-ассистенты выносят два листа бумаги, на которых нарисованы по машине разных цветов, их кладут на одной линии на пол напротив каждой команды)*. Итак, друзья мои, вам необходимо передуть “машинки” на противоположный край сцены, руками и другими частями тела подталкивать средства передвижения нельзя. *(В зал)* А мы с вами командуем: “красный, желтый, зеленый!”, как только мы говорим “Зеленый” - можно начинать движение. *(Зал командует, ребята начинают передувать “машинки”). Во время конкурса фоном звучат современные популярные мелодии)*.

Вед: Вот так, Ваше Величество, мы и добрались к вам на бал.

Царь: Похвально! Наградите их за старание!

(Награждение участников конкурса. Ребята проходят в зал).

Царь: Молодцы, молодцы! Хвалю! Я вот помню раньше, в давние времена на балы все больше барышни ходили, а вот парни на войну да на войну, ох! *(В зал)* А сейчас где воины мои? А я вот люблю, чтобы всех поровну было, чтобы все по парам *(В зал)* А у нас все сегодня по парам? Надо проверить, надо проверить. Барышня, проверьте.

Вед: “Слово царя тверже сухаря”, - придется выполнять. *(В зал)* Мне понадобится ваша помощь. На сцене нарисовано мелом два больших квадрата. Видите? Нужно, чтобы в правый из них вместились как можно большей парней, а в левый - девушек. А потом мы проверим, кого же больше? Все понятно, тогда можно начинать. Конкурс длится до тех пор, пока играет музыка

(По истечении минуты, ассистенты считают ребят, которые спускаются в зал)

Вед: Ваше Величество, девушек больше, парни снова где-то воют или делают скворечники.

(В это время к микрофону подходит Царица).

Царица: Ваше Величество, я так понимаю здесь весь цвет нашего царства - государства собран?

Царь: Почти, сейчас посмотрю, кого не хватает *(Смотрит в зал приложив раскрытую ладонь ко лбу. Бормочет)* Этот здесь, этот здесь, этого нет, этот здесь. *(К Царице)* Почти все матушка, а что?

Царица: Надобно нам, батюшка, нянек хороших для нашей Сменушки подобрать.

Царь: Барышня, коли поняли приказ, выполняйте сей же час!

Вед: Не извольте сомневаться, , чай оно не в первый раз. Я приглашаю на сцену четыре юноши и четыре девушки, которые мечтают посвятить себя педагогике.

(Во время диалога Царя и Царицы ассистенты устанавливают 4 стола и 4 стула на сцене)

Вед: Итак, мои юные няни, вам предстоит показать всю свою нежность, всю свою любовь к детям, это самое важное в работе с маленькими чадами. А

юноши буду нам помогать. Юноши, сядьте за стол, подвиньтесь к нему поближе. А девушки станьте позади юношей.

(Ассистенты завязывают девушкам глаза и ставят на столы тарелки с кашей) .

Вед: Вот в таком положении вы должны каждая накормить своего “ребёнка”. Можете приступать!

(Звучат современные популярные мелодии)

Царь: Спасибо, барышни! Матушка, которую из них мы назначим главной нянькой?

(Царица выбирает лучшую, т.е. самую аккуратную девушку. Награждение участников конкурса. Дети спускаются в зал.)

Царь: Что-то скушно как-то стало, о дочери любимой позаботился, а про себя-то забыл! Повеселите меня, барышня, что там нового в мире? Танцуют-то нынче что?

Вед: А мы вам, ваше величество, сейчас покажем. Прошу на сцену моих помощников.

(На сцену выходят участники танцевального коллектива. Звучит фонограмма. Ребята вместе с залом танцуют “Макарену”. Царь с Царицей “помогают”.)

Царь: Вот спасибо! Повелеваю наградить артистов аплодисментами! А теперь, хотелось бы песен, аль не поют уже?

Вед: Поют, батюшка, ещё как поют! *(В зал)* Правда, ребята? Ну, тогда нет ничего проще! Сейчас зазвучит фонограмма -1, а мы подхватываем и поём все вместе!

(Звучат фонограммы –1 (минусовки) современных песен, зал поёт вместе с ведущим (по 1 куплету каждой из песен).

Царь: Ну потешили, ну потешили, давно я так не веселился!

Царица: *(Обращается к Царю)* Ты вот мне скажи, твоё величество: Царь ты али не Царь?

Царь: *(Оглядываясь по сторонам)* Ца-а-арь!

Царица: Ну так и отблагодари подданных за старания по-царски!

Царь: *(Потирая затылок)* По-царски, по-царски значит. Есть у меня одна задумка. Царица, барышня, за мной! *(Энергично уходят со сцены).*

*Фонограмма: “Попурри” - “Доктор Ватсон”
“Визитка” вожатых.*

(По окончании дети хором вместе с вожатыми говорят девиз лагеря).

Вожатые спускаются в зал к своим отрядам

Вед: До новых интересных, удивительных, незабываемых встреч!

(Ведущий уходит со сцены, дети покидают зал. Звучат современные популярные мелодии.)

Гостевания

Эти дела занимают особое место в структуре организационного периода лагерной смены 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).

Для успешного проведения этого дела вожатому во-первых нужно отнестись к нижеприведенному (многим 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 переключки отрядов и представления их вожатых обычно предлагается одна игра

“Шел по крыше воробей”.

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)

“Петьки-Васьки”

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 повторяется 3-4 раза, каждый раз увеличивается темп.

Игра “Зарница”.

- “Тыр-тыр”, - пулемет, (держат 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 следующей **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 “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 “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”!

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 шутивную 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.

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.

Шип - шип - шоу

ВДЦ "Орленок", детский лагерь "Штормовой", 1999 г.

Мероприятие способствует реализации творческого потенциала детей, эмоциональному подъему.

Фонограмма: Рок-н-ролл.

Выбегают клоуны и танцуют танец. Затем клоуны приглашают танцевать зрителей Клоуны убегают. На сцену выходит ведущий в ярком веселом костюме.

Вед.: Внимание! Внимание! Внимание! Говорит и показывает . . . Микрофоны и камеры установлены в этом зале, где именно сегодня, сейчас, сию минуту начнется шип - шип-шоу. А вот интересно: все смогут расшифровать абривиатуру 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!

Звучат фанфары.

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.

А 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: люди, активно и плодотворно участвовавшие и 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, выдавшие еще и не такое. . . .

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 автобусе уже видели и представляли наш сегодняшний вечер. Итак, внимание! А где же моя волшебная палочка? А, вот она.

"Крибле - крабле - бус "!

Звучит сказочная мелодия

Вед.: И перед вами . . . Встречайте!

Выступление творческой группы (КВН)

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 песни 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 сильнее! "

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 сердечко")

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 обдумывание ровно 1 минута. Приготовились, начали!

1. Баба с возу - кобыле легче.
2. Один с сошкой - семеро с ложкой.
3. Куда иголка - туда и нитка.
4. Семеро одного не ждут.
5. Под лежащий 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 пятой точкой, сколько же конфет находятся на тюфяке. 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!

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!

1. Девушка с веслом.
2. Пограничник в дозоре.
3. Покорители вершины.
4. Метатель копья
5. 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.

1. Курица - петух.
2. Собака - кошка
3. Свинья - корова
4. Ворона - обезьяна
5. Утка - козел.

Игры для зрителей "Гипноз"

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

Представьте себе, друзья, что вы идете медленно по сказочному и удивительному саду, над головой ярко светит солнышко. И вдруг перед вами

распускается чудесный цветок. Розовые бутоны, резные листья. От его слепящей красоты вы закрываете глаза и в восхищении опускаетесь на одно колено, прижимая руки к сердцу. Цветок издает восхитительный аромат. Вы чувствуете?

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

Товарищ старшина, группа сторожевых собак для охраны государственной границы России готовы.

7 конкурс. А сейчас объявляется танцевальный марафон. Я приглашаю сначала 3 команды. Команда становится 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! (каждой команде дается ложка с привязанной к ней веревкой)

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 спотыкается, 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 привлекает, 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.

6. 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.

10 конкурс. Я очень бы хотела, чтобы команда немного отдохнула. А по этой причине я приглашаю 7-х зрителей. Так зрители вышли. Все знают сказку «Колобок» Распределим роли. Я буду рассказывать сказку, когда герой слышит обращение к нему он приседает. (Рассказывая сказку, необходимо исключить местоимения она, он, они, а как можно чаще называть героев, повторяя по 2-3 раза одно и тоже предложение если герой увиливает и приседает плохо).

Большое спасибо участникам их можно теперь освободить от утренней зарядки на завтра.

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 коврик. Все участники снимают с себя обувь и складывают . Один из участников должен обуть свою команду. Итак, приготовились, начали!

Вед.:А теперь настало время предоставить слово нашему очаровательному, но строгому жюри

(Слово жюри и награждение команд.)

Фестиваль рекламы

Отряды должны подготовить следующие выступления:

1. рекламу собственного отряда (слоган, который говорится с места);
2. реклама продуктов питания (1,5-2 мин.);
3. 2 пародии на известные телерекламы.;
4. изготовить рекламный стенд ;
5. реклама средств личной гигиены (1,5-2 мин.);
6. 5-7 предложений рекламного характера и сдать их ведущему до начала фестиваля, которые будут зачитываться ведущим как реклама спонсоров нашего фестиваля.

Оценивается оригинальность, юмор - мах 10 баллов за каждый конкурс

Ход мероприятия

Все отряды собираются в актовом зале. Звучит динамичная музыка. На сцену выходит ведущий.

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.

Ведущий: А теперь мы все с нетерпением ждем выступления конкурсной группы №2 (*выступление группы*) *Комментарии ведущего.*

Дальше: выступления групп с недолгими комментариями ведущего.

Ведущий: На этом первая часть первого блока нашего фестиваля закончена. Мы переходим ко 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 точнее 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.

Ведущий: 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.

Ведущий: На этом первая часть второго блока закончена и переходим ко второй части. Приглашаем на сцену отряд №1.

Выступления конкурсантов с краткими комментариями ведущего, реклама спонсоров.

Ведущий: Вот и закончились выступления наших участников. Жюри осталось подвести итоги и выявить победителя. *(звучит музыка пока идет подсчет баллов)*

Объявления итогов вручение призов.

Парадиз-коктейль

(развлекательная игровая программа)

Автор: С.А. Горбачёв, вожатый ВДЦ "Океан"

Участвуют несколько команд (8-10 чел.). Команды могут быть постоянными на весь вечер или меняться (после каждого конкурса на сцену выходят другие игроки - из болельщиков).

Костюмы, реквизит:

- каждая команда должна иметь свой "имидж", свое "лицо"; можно придумать одну деталь, по которой все будут отличать команду.
- костюмы для клоунов (лицедеев) - ведущих;
- напитки (по количеству конкурсов) - соки, коктейли, морсы).

Краткое описание: в процессе игры команды участвуют во всевозможных конкурсах, за которые набирают баллы-жетоны (конфеты). Между конкурсами - заставки клоунов-ведущих. Перед каждым конкурсом ведущий приглашает по одному игроку команды на "галерку" (последний ряд киноконцертного зала), где им предлагается какой-либо напиток в небольшом количестве. Команда, чей "дегустатор" первым отгадает напиток, получает в награду целый графин

этого напитка. Напитки должны быть малоизвестными. Победительницей является команда, набравшая наибольшее количество жетонов.

Ход мероприятия:

Веселый танец

Фонограмма на выход клоунов

Конферансье: Многоуважаемая публика, уважаемая дружина “ . . . ”! Господа! Начинаем нашу развлекательно-познавательную программу “Парадиз-коктейль”.

Кнопочка: Что, уже начали, что ли?

Конферансье: Начали!

Кнопочка: Но сначала же нужно поздороваться!

Конферансье: Ну, здравствуйте!

Боцман: О! Здравствуйте! А я смотрю, вы ли, или не вы ли?

Кнопочка: Кто был? Я была?

Боцман: Да нет! Я говорю, иду я и смотрю я, вы ли или не вы ли?

Кнопочка: А! А я думала, про меня ли, или не про меня ли?

Боцман: Кого променяли? Меня променяли?

Кнопочка: Да нет! Я думала, про меня или не про меня?

Конферансье: Нет. У вас так ничего не получится! Позвольте мне!

Добрый вечер, дружина “ . . . ” ! Добрый вечер, вожатые! Бой энд Гёл! Допризывники и допризывницы! Дети и подростки! Чёрные и белые! Сырые и горелые! Бедные и богатые! Холостые и женатые! Лысые и кудрявые! Очкастые и кривастые! Ушастые и хвостатые! Люди и звери! Окна и двери! Стены и потолки! Бум-бумы и бум-буки! Живите да здравствуйте, Куча - мала!

Шпунтик: Спасибо за аплодисменты! Только сейчас и только для вас! Необыкновенные состязания со всевозможными испытаниями!

Песни, танцы, шутки, смех!

А ещё задор, смекалки ждём сегодня мы от всех!

Кнопочка: Подождите, подождите! Куда это вы меня притащили? Я думала, мы здесь коктейли будем распивать, лимонады, соки... А здесь... Даже порядочного бармена нет.

Конферансье: О, у тебя, Кнопочка, всё время мысли не туда. Чего тебе собственно не нравится?

Боцман: Столики есть? Есть! Мальчики, девочки есть? Есть! Какой - никакой, а бармен тоже есть!

Конферансье: Я приглашаю тебя, Кнопочка, и вас, дорогие гости в наш “Парадиз-коктейль”. Слово “парадиз” - с французского означает - “галёрка” в театре. Роль “галёрки” будет выполнять последний ряд зала. Там у нас будет работать главная дегустаторская, где ваши дегустаторы попробуют на вкус предлагаемый напиток. Чья команда быстрее отгадает, та и будет до конца наслаждаться этим напитком. Так что, есть стимул стараться.

Бармен: Я попрошу команды занять свои места. А на “галёрку”, на наш парадиз, я прошу подняться по одному человеку от каждого столика. Возьмите немного напитка в рот, и тщательно перекачивайте по языку. У кого какие ощущения? Что это вам напоминает? (*Отдаёт остальной напиток отгадавшему игроку*).

Конферансье: Замечательно! Напиток попробовали, с нами познакомились, пора и вам представиться!

1. Представление команд-участниц. (Визитка не больше 1 минуты, Лицедеев представляют жюри (3 чел.). Они отдают свои жетоны командам (не больше трёх).

Заставка Лицедеев.

Бармен (после заставки) предлагает напиток.

2. Музыкальный конкурс: Мы предлагаем каждой команде прослушать музыкальные заставки к известным телепередачам. Попробуйте их отгадать. На каждую команду 3 заставки..

(После конкурса Кнопочка выводит на сцену кого-нибудь из зала).

Шпунтик: Кнопочка, что ты к юноше пристаёшь?

Кнопочка: А он мне Шварцнеггера напоминает!

3. Конкурс “похожих”: (К каждому члену в команде нужно найти в зале двойника, либо представитель от команды находит в зале себе двойника:

- по цвету глаз,

- по размеру обуви,
- по длине волос,
- по размеру носа,
- по цвету губ,
- по размеру ушей.

(После конкурса Боцман предлагает напиток).

4. Конкурс “Перевёртыши” .

Боцман: Ну, как вы отдохнули? Пора и за работу. Предлагаю вам следующее состязание. У меня в детстве была страшная привычка, я постоянно перевёртывал слова, и поэтому понять меня было очень сложно. Попробуйте и вы разгадать мои “перевёртыши”: Я перевернул “вверх ногами” названия известных кинофильмов, вам же нужно дать правильные названия. Кто быстрее ответит? Начали!

“Бедные всегда смеются” - “Богатые тоже плачут”.

“Пункт разлуки оставить можно” - “Место встречи изменить нельзя”.

“Деревянная нога” - “Бриллиантовая рука”.

“Хозяин в прошлое” - “Гостья из будущего”.

“Обычные будни русских в Италии” - “Невероятные приключения итальянцев в России”.

“Трезвенники” - “Самогонщики”.

“Хамы невезения” - “Джентльмены удачи”.

“Чёрная Луна моря” - “Белое солнце пустыни”.

“Белый карась” - “Чёрная акула”.

“Европейская вольница” - “Кавказская пленница”.

*После конкурса - заставка Лицедеев, либо пародия на артистов
Бармен предлагает напиток.*

5. Конкурс “Приз-сюрприз” Это значит, что ответив правильно на вопросы, каждая команда может получить приз на память.

1 вопрос: Существует легенда, что свой знаменитый закон Архимед открыл, купаясь в ванне. Он выскочил из ванны, и с криком “Эврика!” бежал по улице. При этом он был покрыт:

а) песком,

б) золой,

в) мылом,

г) маслом.

2 вопрос: Что объединяет этих животных: мышь, корова, тигр, заяц, дракон, змея, конь, овца, обезьяна, курица, собака, свинья? **(Китайский календарь)**

6. Конкурс “Рекламная пауза” Прорекламировать:

- ученический портфель,

- рюкзак,

- мел,

- “вторую” обувь,

- шпаргалку,

- звонок с урока.

(Предлагается напиток.)

7. Конкурс “Эрудит-лото” Правила этого конкурса предельно просты, на каждый из этих вопросов четыре варианта ответа, выбрать правильный.

1. Болезнь “красных глаз” китайцы называют :

а) зависть,

б) обжорство,

в) культурную революцию

г) СПИД

2. В песне из фильма “Бумбараш” кони ищут:

а) своих хозяев,

б) чего бы поесть,

в) водопою,

г) мордобою

3. Самым ядовитым в мире животным является :

а) африканская гадюка,

б) австралийская кубомедуза,

в) японская пиявка,

г) египетская нутрия.

4. “Фига” (конфигурация из трёх пальцев) присутствует на государственном гербе:

а) Барбадоса,

б) Гондураса,

в) Пакистана,

г) Мадагаскара.

(Бармен предлагает последний напиток)

Конферансье: Друзья, мы славно с вами повеселились, отдохнули. И мы надеемся, что сегодняшний вечер запомнится вам надолго. Мы говорим вам чисто по-русски “До свидания! Удачи, и всего-всего самого...”

Кнопочка: А вот вы и попались! Вот мы вас и надули! Какие хитренькие, мы ведь ещё не закончили.

Конферансье: Да, друзья! Мы же с вами культурные люди, давайте присядем перед дальней дорогой. И остался самый последний конкурс, сейчас каждая команда прощается со всеми, но необычно, по-особому!

(Затем подведение итогов, награждение).

Конкурс «ЛИДЕР»

В течение трех дней, в каждом отряде подводились итоги дня, где дети отмечали самых активных ребят. Таким образом, определился лидерский рейтинг, по результатам которого, ребята набравшие большее количество баллов вышли в финал конкурса.

В-1: Внимание начинаем приземление, все подразделения готовы, даю обратный отсчёт, 5, 4, 3, 2, 1, 0. Корабль вызывает «океан», мы сели. Атмосфера в норме, воздух пригоден для дыхания. Необходим вход в базу данных планеты.

В-2: Вход обеспечен. Планета Земля населена высокоразвитыми организмами, высшая форма развития и организации - ЛИДЕР. Высшая форма объединения детей - добровольная, общественная организация. Лидерские качества формируются с детского возраста и подлежат дальнейшему развитию в детских объединениях. «Планета», «океан» напоминает о цели вашего полёта. Цель: найти индивидов, способных создать на нашей планете наиболее совершенные формы организации детей.

В-1: «Океан», мы нашли такую планету, это планета Земля. Включён поиск лидеров.

В-2: Максимальное место сосредоточение лидеров лагерь « . . . ». «Океан» напоминает, технические возможности ограничены, вы можете взять собой только трёх человек. Сделайте действительно правильный выбор.

В-1: Информация принята, открыть люки выходим. *(выход ведущих)*

В-2: На земле слишком тусклый свет, включить фильтры.

В-1: Добрый день, земляне. Всего вам самого доброго желают жители планеты Океан, её зовут Эвита, а меня — Сириус.

В-2: Сегодня, 20 самых лучших жителей вашей планеты принимают участие в программе выбора трёх самых достойных лидеров.

В-1: Для вступления с вами в полноценный контакт нам необходим посредник, обладающий мышлением, максимально похожим на земное.

В-2: Включён поиск. Посредник найден.

В-1: Это межпланетный индивид из цивилизации Косых, имеющая наибольшее количество контактов с жителями планеты Океан, а также жителями планеты Земля.

В-2: Способна к быстрой и качественной мобилизации, о её терпении слагают легенды, обладает вокальными, танцевальными и ораторскими данными, в пище не нуждается, сон - редкий.

Зовут, впрочем, она сама приходит... Анастасия! *(Настя представляет участников конкурса)*

В-1: Хорошо, капитан, а как мы их будем выбирать?

В-2: Нашей планете необходимы люди с высоким коэффициентом умственной активности, обладающие большим количеством информации.

В-1: И для определения таких людей, участникам необходимо ответить на вопросы.

(Необходимо подобрать 10-15 интеллектуальных вопросов.)

В-1: Хорошо, а как мы определим, — кто из них нам подходит, а кто не подходит?

В-2: По этому случаю сегодня собралась коллегия межпланетарных гостей из различных галактик. Имя: . . . , в космическом пространстве персона повышенной значимости, да... Накладка перечисление всех её регалий и титулов занимает более двух тысяч печатных листов

В-1: Имя: . . . , инопланетный гость. Представитель планеты Океан.

В-2: . . . , персона галактического масштаба, постоянной планеты проживания не имеет, так как находится в вечном творческом поиске.

В-1: . . . , представитель соседней с Океаном планеты, кодовое имя — РОМАШКА. Имя: . . . , наделена уникальными лидерскими качествами, почётный житель планеты Океан и планеты Земля.

В-2: Хорошо, какими качествами должны ещё обладать наши лидеры?

В-1: Не суется, на планете Океан время летит очень быстро, но самое страшное - практически незаметно. Концентрация, мобильность, активность и качество в максимально сжатые сроки

Перед участниками конкурса оборотной стороной кладется лист с заданиями. По команде ведущего дети поднимают листочки и выполняют задания.

Помните, у вас есть только 40 секунд!!!

1. Присядьте 2 раза.
2. Подпрыгните на левой ноге 5 раз.
3. Поднимите вверх обе руки 2 раза.
4. Внимательно прочитайте все задания.
5. Громко крикните свое имя.
6. Дважды громко мяукните.
7. Поцелуйте любых 3-х человек.
8. Повернитесь вокруг своей оси 3 раза.
9. Громко посмейтесь над ведущим игры.
10. Коснитесь рукой любых 3-х человек.
11. Подпрыгните на правой ноге 5 раз.
12. После того, как Вы прочитали все задания, выполните только задания №13 и 14.

13. Присядьте на корточки.

14. Положите лист перед собой на пол.

В-1: А теперь наступает ответственный момент. слово предоставляется жюри.

(выход жюри, отсеяв 12 участников)

В-2: Я сомневаюсь, похоже, что мы выбрали не ту планету, её жители часто бывают не сдержанны.

В-1: Просто они очень эмоциональны

В-2: Они злопамятны.

В-1: Да нет же, они просто хорошо запоминают информацию.

В-2: Многие из них ведут ночной образ жизни.

В-1: Это же хорошо, они просто мало спят.

В-2: Нет, в разговоре с ними слишком много сарказма.

В-1: Просто они очень наблюдательны и обладают хорошим чувством Юмора.

В-2: А самое ужасное — они не любят, когда им дают советы.

В-1: Просто у них всегда есть собственное мнение.

О: Не убедил, но, в общем, получилось хорошо.

А: А давай проверим, как это получится у них. Для начала мы разобьём вас на пары, и каждая пара получит тему словесной дуэли; ваша задача: один приводит 5 аргументов «ЗА», другой — 5 аргументов «ПРОТИВ».

(словесная дуэль)

В-2: Как вы знаете, время на планете Океан искажено: наши сутки в 5 раз короче ваших: то, что вы делаете в течение часа, нам нужно сделать за 12 минут.

В-1: Вам необходимо за 3 минуты:

- Нарисовать солнце;
- Исполнить припев гимна Союза Пионеров «Лучистое Солнце»;
- Организовать группу поддержки;

- Вырезать одну из букв слова «ЛИДЕР»;
- И станцевать.

В-2: У вас есть 10 секунд, для того чтобы подумать, как это выполнить за три минуты.

(творческий конкурс)

В-1: Пока жюри подводит итоги, мы проверим вокальные данные зала.

(игра с залом)

(жюри, остаётся 5 человек)

В-2: Настоящий лидер должен суметь привлечь к работе в своей организации как можно большее количество людей.

В-1: Я понял, пускай они сделают рекламу детским организациям, в которых они состоят.

В-2: В помощь, так уж и быть, пригласите из зала 3-ёх своих самых творческих людей. Более того, это задание они будут выполнять самостоятельно, вы же только объясните им вашу идею.

(игра с залом)

(реклама)

В-1: Как известно, наш звездолёт очень ограничен в размерах, а лететь придётся очень долго.

В-2: Но мы позволим вам выбрать три самые нужные вещи, из тех, которые мы смогли достать на вашей планете.

В-1: А вы попробуйте объяснить, зачем они вам в звездолёте?

(3 необходимые вещи)

В-1: И пока наши гости из космоса делают свой окончательный выбор, я расскажу вам немного о фауне нашей планеты Океан.

(игра с залом, подведение итогов)

В-2: — Океан, программа выполнена успешно, лидеры найдены. Результаты программы скопированы в базу данных и будут использоваться в дальнейшем.

В-1: — Поздравляю корабль. Ждём вас с нетерпением!!!

Водное шоу "Штормовская каналья"

Реализация творческого и спортивного потенциала участников смены.

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

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 соответствии 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 в нем находятся по пять разных небольших предметов (у всех одинаковый набор), вешают на шею полотенце.)

Вед.: Вам такое задание. По моей команде вы ныряете в таз и без помощи рук достаете все предметы, плавающие там. Чтобы вам было удобнее выполнить это задание, нужно встать на четвереньки. Итак, приготовились... В воду!

Под задорную музыку дети выполняют задание. Побеждает тот, кто первым выловит все предметы..

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? Музыка! *(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 быстрее распутает чужую команду)

Звучит 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. (включается фонограмма. "звезды" должны подпевать в микрофон. Затем музыка обрывается, а звездам нужно продолжать петь. И затем фонограмма включается вновь. Побеждает тот, кто не растерялся, и хорошо спел.)

Звучит фонограмма 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 осьминожки.

(Осьминожкам связываются руки и дается задание расчесаться без помощи рук.)

Звучит 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.

1. По команде первый участник бежит к воде, 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 к воде, 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.

4. Синхронное плавание. Каждой команде нужно придумать несколько движений на воде. Побеждает та команда, которая придумает наиболее оригинальные и интересные движения и синхронно выполняет их.

5. 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.

6. 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.

Ералаш – шоу

И взрослым, и детям хорошо знаком детский юмористический тележурнал "Ералаш". Мероприятие "Ералаш-шоу" можно назвать лагерным вариантом этой знаменитой и всеми любимой телепередачи, содержание которой составляют инсценированные анекдоты, смешные истории или случаи из жизни.

Организация материалы и оборудование.

Для проведения этого мероприятия организаторам, прежде всего, необходимо продумать название и содержание номинаций — разделов, темы из которых могут быть использованы участниками при постановке миниатюр. Например:

- а) "Школьные страсти" — истории про школу, учителей и учащихся;
- б) "Автомобиль не роскошь..." — здесь материалом для инсценировки могут быть смешные случаи и анекдоты, рассказывающие о ситуациях, произошедших с людьми в различных видах транспорта;
- в) "Любви все возрасты покорны" — вечная тема;
- г) "Их знали в лицо" — как правило, это анекдоты с участием известных персонажей (Василий Иванович, Вовочка, Штирлиц и т.п.). Для каждой номинации отдельно подбирается музыкальное сопровождение.

Задача каждого отряда — подготовить определенное количество миниатюр (например, две или три, в зависимости от числа отрядов в лагере с таким расчетом, чтобы мероприятие не нарушало временных пределов) в соответствии с объявленными номинациями.

Дипломы, призы и подарки должны совпадать с количеством призовых позиций. Так, например, могут быть награждены:

- лучшая инсценировка в каждой номинации;
- актриса за лучшую женскую роль;
- актер за лучшую мужскую роль;

- актеры за лучшую роль второго плана;
- лучший костюм;
- лучший сценарий;
- лучшее музыкальное оформление;
- актеры или творческие коллективы, завоевавшие симпатии зрителей.

Место проведения: помещение клуба, эстрада, а также любая площадка, на которой может быть создана импровизированная сцена.

Ход мероприятия:

Конферансье выходит на сцену и объявляет очередную номинацию. Отряды показывают подготовленные ими миниатюры.

Вечер будет более увлекательным, если конферанс представляет из себя собственное театральное действие, в соответствии с логикой которого объявляются номинации.

Академия веселых наук (АВН)

Увлекательная театрализованная викторина с элементами ролевой игры, содержание которой основано на материале наук, изучаемых в рамках школьного курса.

Цели и задачи. Основная цель данного мероприятия - развитие познавательного интереса ребят. В этом направлении реализуется задача развития кругозора и фантазии. Это становится возможным на основе раскрытия творческих способностей, посредством демонстрации детьми эрудиции, интеллектуальных возможностей и актерских способностей. Обращает на себя внимание факт организации мероприятия на материале предметов, изучаемых ребятами в школе, что способствует развитию у них мотивации учебной деятельности.

Мероприятие используется с целью группового сплочения детей.

Организация, материалы и оборудование. Игра-викторина проходит в форме заседания "научного совета" Академии веселых наук и требует предварительной организации.

Каждый отряд - "факультет академии" получает задание - подготовить краткое инсценированное сообщение, отражающее содержание науки, которую представляет отряд. Тематику сообщения ребята выбирают самостоятельно. Перед отрядом ставится задача в логике изложения содержания той или иной, выбранной ими науки, допустить определенное число неточностей таким образом, чтобы это было неявно для зрителей, увлеченных сюжетом сценки.

Жюри - "научный совет академии" состоит из почетных магистров. Заблаговременно каждый факультет предоставляет в жюри список намеренных ошибок, обеспечивая тем самым объективность оценок.

Заранее позаботьтесь о музыке или играх, которые будут занимать паузы между выступлениями.

Не забудьте о мантиях для магистров и о дипломах и подарках победителям.

При планировании игры с вожатыми сделайте акцент на уровне ошибок.

Игра рассчитана на любой возраст, следовательно, сложность неточностей не должна превышать $2 \times 2 = 5$.

Ход мероприятия:

На заседании научного совета, которое происходит в актовом зале или на эстраде, выходя на сцену каждый отряд (факультет академии), в порядке очереди представляет свою науку: математику, физику, химию, литературу, иностранный язык, медицину, биологию и т.п.

Представление - это небольшая сценка на любую тему, отвечающую содержанию науки, которую представляет отряд. На первый взгляд на сцене идет логичное обоснованное и интересное повествование о том или ином явлении, изучаемом данной наукой. Однако, в этой логике можно не заметить те факты, которые умышленно не соответствуют истине. Именно эти ошибки должны обнаружить остальные отряды, наблюдающие за ходом действия. Число ошибок определено заранее по договоренности (например, 5).

Зачастую выступающие так волнуются, что допускают большее количество ошибок, чем планировали. В этом случае задача отрядов-наблюдателей в первую очередь обнаружить "задуманные" неточности, и, если наблюдательность позволит участникам заметить дополнительно и "незапланированные" ошибки, - справедливое жюри оценит это по достоинству.

По окончании выступления каждого факультета отводится специальное время, за которые они коротко формулируют содержание обнаруженных ошибок и результаты передают в жюри. Чтобы остальная детвора не скучала, ведущие заполняют паузы, играя с залом.

Так, например, ведущими игры-викторины могут быть Знайка и Незнайка. Вся игра принимает форму театрализованного представления, в ходе которого проходят выступления ребят.

Итоги игры. Награждаются победители - интеллектуалы, набравшие наибольшее количество очков, а также отряд - факультет, миниатюра которого была лучшей.

Музей археологических раскопок

(познавательно - развлекательная программа)

Каждой команде предлагается открыть свой музей археологических раскопок, выступить не только в роли археологов, но и экскурсоводов. В музее должны быть представлены соответствующие разделы: «Восток в древности», «Восток сегодня», «Флора и фауна Востока» и соответственно разделам расположены экспозиции.

Экскурсовод проводит по музею экскурсию (возможны юмористические отступления и дополнения). При открытии своего музея «археологи» не должны забывать про наличие необходимых экспонатов:

- скульптура;
- архитектурные сооружения;
- остатки посуды и ценных изделий, уникальные экспонаты.

Музей может располагаться в домиках каждого отряда, где комнаты будут

соответствовать выставочным залам. Жюри и представители караванов будут переходить из одного музея в другой, отмечая интересные идеи и экспонаты. Вечером при поведении итогов можно продемонстрировать интересные археологические находки.

Вечер бардовской песни «Возьмемся за руки, друзья!»

Вед.1: Добрый вечер, дорогие друзья!

Вед.2: Добрый вечер! Как здорово, что все мы здесь сегодня собрались! Сегодня наша встреча необычная.

Вед.1: Необычна тем, что это встреча - с песней.

Вед.2: С песней самодетельной, гитарной, авторской, бардовской, туристской - так много граней в этом интересном и уникальном явлении - в песенной поэзии, общении автора-исполнителя со слушателями.

Вед.1: Сегодня на нашем вечере прозвучат самые разные песни - о красоте вокруг нас, о созидательной силе любви, о чистоте человеческих отношений. Прозвучат песни авторов, которых уже нет среди нас, и авторов, до сих пор радующих нас своими произведениями.

Вед.2: Всего семь нот в музыке, семь цветов в радуге. Но у каждого цвета есть свой образ, свое настроение.

Вед.1: Сегодня нам предстоит окунуться в эту музыкально-цветовую палитру. Красный цвет - цвет крови, знамени, памяти минувшей войны. Песни, окрашенные в этот цвет, пронизаны горячей любовью к родине, к защитнику мирного очага - настоящему человеку.

(поют вожаемые: «Ах, война...»)

Вед.2: Эти строки написал Булат Окуджава, сам участник войны, поэт, признанный бард, стоявший у истоков самодетельной песни.

Вед.1: Символично, что мы начали наш вечер именно с этой важной темы, где слились воедино скорбь и память, гордость и слава непобедимого русского народа. Но не будем грустить, окунем нашу музыкальную кисть в пылающий закат, добавим пару лучиков уходящего солнца, и получится другой цвет - оранжевый, желтый, объединяющиеся, в моем представлении, в золотой - цвет фантазии, мечты, романтической выдумки. А солнце засыпает в горах, и здесь открывается новая тема: «Горы далекие, горы...». Гитатра переходит . . .

(исполняется песня «Горы далекие»)

Вед.2: Горы, подъемы, перевалы, штурмы вершин, покорение и... возвращение домой, где всегда ждут, всегда верят в нашу победу. В этот уют родного крова мы попадем с помощью

(исполняется песня «Дом»)

Вед.1: Романтика!

Вед.2: Романтика движет миром, заставляет влюбляться, мечтать, творить, стремиться крылатой мыслью туда, где ты еще не был:

(поют вожатые «Я не знаю, где встретиться...»)

Вед.1: Всем нам не сидится дома, и мы набиваем наши рюкзаки туристским хламом, берем первую попавшуюся карту и идем вслед за своей звездой. Дорога за дорогой, перевал за перевалом.

(исполняется песня «Перевал»)

Вед.2: В походе в редкие минуты отдыха задумываешься о главном, стараешься не упустить тот счастливый и волнующий миг достижения цели, преодоления слабости. «Есть только миг между прошлым и будущим, именно он называется жизнь».

(исполняется песня «Миг»)

Вед.1: А знаешь, в дороге встречаются необыкновенные люди, обладающие каким-то странным знанием, озаренные светом тайны.

Вед.2: Кажется, наши хранители однажды встретили такого человека, поразившего их своей необычной внешностью. Сколько всего было сокрыто в его душе...

(вожатые поют песню «Горбун»)

Вед.1: Бесконечный полет! Под тобою проносятся города, моря, леса - красоты окружающей нас природы. На широко расправленных крыльях мы раскрываем новую тему, новый цвет: зеленый. Для человека наблюдательного, с чуткой душой расслышать зеленый шум, понять язык зверей и птиц природного царства - нетрудная задача. Все вокруг - деревья и цветы, вода и камни - живые. Давайте замолчим на секунду и попробуем услышать биение лесного сердца.

Вед.2: Тишина - священное слово для каждого барда. Сегодня нас научат понимать ее значимость и сокровенную тайну.

(исполняется песня «Тишина»)

Вед.2: Ой, кто это?

Вед.1: Неужели лев? Что-то необычное промелькнуло в бликах костра...

Вед.2: Может, это то необычное существо, с которым столкнулись наши хранители, общаясь с духами Огня, Воды, Земли, Воздуха и Леса? Это было настоящее чудо.

(вожатые поют песню «Чудо»)

Вед.1: Как много чудесного таит в себе природа! Как много мы, наивные ее покорители, не замечаем... Но все-таки, если рано утром выйти из зеленой палатки, вдохнуть бодрящий воздух, услышать токанье глухаря, то можно приблизиться к неизъяснимому, трудно выговариваемому...

(вожатые поют «Здесь лапы у елей дрожат на весу...»)

Вед.2: Последний из великих романтиков, Владимир Высоцкий написал эту песню. Человек, который своим хриплым голосом умел говорить правду всему миру... Сердце этого Гамлета современности навсегда осталось в воспетых им вершинах, походах, ночевках.

Вед.1: «Внизу не встретишь, как ни тянись,

За всю свою счастливую жизнь

Десятую долю таких красот и чудес.»

Вед.2: Не будем завидовать великим, мы тоже можем мечтать о далеких звездах, бродить по лунным дорожкам, петь тихие лирические песни о счастье, дружбе, верности, надежде. Это что-то незамутненное, чистое, как свежая вода родника. Недаром наш вожатский отряд называется «Родник»! И у нас в «Роднике» царит особая атмосфера, душевного, доброго отношения друг к другу. Царит любовь и крепкая дружба.

Вед.1: И здесь открывается новая тема. Посмотрите друг другу в глаза! Вы поймете, что такое истинное чувство. Барды всего мира чаще всего видят определенный цвет глаз. Как вы думаете, какой? Конечно, голубой! Голубой и синий - новые цвета нашей музыкальной палитры.

Вед.2: А знаешь, воздух после дождя становится голубым. Он напоен любовью, так и хочется петь. И только тебе, единственной, неповторимой.

(исполняется песня «После летнего дождя»)

Вед.2: Вся гамма чувств, палитра переживаний была перед нами. Действительно, мир это любовь. И мы хранители нашего счастья.

(вожатые поют песню «Ты у меня одна»)

Вед.1: К нашему костру медленно спускается ночь, и вечер на цыпочках уходит к морю, сдавая свою вахту. Он отправляется бродить по волнам,

перешагивает через вершины гор, ждет своего часа на лесных дорожках. Сегодня Дания и Дима отправятся бродить с ним.

(Дания и Дима поют песню «Вечер бродит»)

Вед.2: Не самые легкие дороги выбирают барды, многих подстерегает смертельная опасность. Так, погиб в борьбе со стихией Валерий Грушин, студент, турист, большой любитель авторской песни.

Вед.1: С 1968 года недалеко от Самары проводится Грушинский фестиваль авторской песни, где выступают те, кто носит гордое звание турист-походник, бард. Запомните имена мэтров самодеятельной песни: Визбора, Окуджавы, Высоцкого, Галича, Матвеевой, Кима, Клячкина, Дольского, Берковского, Суханова, Митяева, Никитина, Кукина и многих других.

Вед.2: Походы, путешествия, экспедиции всегда уводят их участников от родного дома. А значит, разлука с любимой, значит, кажущееся бесконечное ожидание... А это уже новая тема, другой цвет. Цвет темный, тревожный - фиолетовый.

Вед.1: Поэтому, как только оттолкнешься от родного порога, неодолимо тянет к родимому дому. И тогда в песне разлито чувство величественной тоски по дому, особой аристократической грусти рыцарей печального образа.

(исполняется песня «Мой город»)

Вед.2: У бардов существует такая традиция. Когда не все песни еще спеты, но есть желание их петь, то гитара идет по кругу, собирая оставшиеся цвета нашей музыкальной палитры.

Вед.1: Итак, гитара отправляется в свое путешествие...

(Поются 4-5 песен (желательно, те, которые знает весь лагерь), передавая гитару между вожаками и ребятами, умеющими играть, можно встать в большой орлянский круг)

Вед.2: За этим костром мы провели с вами незабываемые минуты. Но время неумолимо движется вперед, заставляя нас думать о расставании. Костры неумолимо гаснут, но лишь за тем, чтобы загореться снова уже в другом месте, на той вершине, которая еще не покорена.

(вожаки поют «Всем нашим встречам...»)

Вед.1: Все краски уже положены на нашу палитру. Осталось только взять кисть и каждому из нас начать писать свое полотно, свою жизнь. Уверен, что что-то общее будет в этой картине, то, что нас объединило сегодня.

Вед.2: В честь нашего единения мы хотим исполнить самую известную бардовскую песню - «Изгиб гитары желтой».

(все поют и исполняют песню «Изгиб гитары»)

Что такое патриотизм?

(Дискуссия)

Авторы: вожатые детского лагеря
"Комсомольский" ВДЦ "Орленок"

Россия, Родина, Отчизна!
Родного неба синева!
О, как возвышенно и чисто
Звонят во мне твои слова.

Добрый день уважаемые друзья! Мы приветствуем вас. Сегодня нас объединила общая тема, по поводу которой, каждый из Вас хотел бы высказаться. Тема, на наш, взгляд извечная и актуальная – что такое патриотизм, что такое гражданственность. Можно ли между этими двумя понятиями поставить знак равенства. Кого интересуют эти вопросы, мы приглашаем сегодня к разговору.

Сегодня с нами люди нескольких поколений. Мы преклоняемся перед людьми, которые многое испытали в своей жизни, воспитали несколько поколений. Пережили социальные и политические потрясения, как в СССР, так в России. И их взгляд на нашу проблематику, наверно, будет исходить из их жизненного опыта (40-60)

Следующим поколением на наш взгляд, являются люди, чье мировоззрение, формирование патриотических чувств происходило на изломе советской системы и становления российской государственности (30-35);

Поколение, которые мы для себя обозначили как «студенчество». Это то поколение, которое выросла в ситуации «без запретов» и крайнего обнищания народа. Этот процесс сильно повлиял на ценностные ориентации. И поэтому вы выделили две крайности: первое - остро реагирует на все изменения в обществе, широко информированы и политизированы (молодежные организации, тусовки, националистические организации). А с другой стороны – полная отрешенность от социально-активной деятельности

Это поколение называют поколением будущего – его потребности и интересы, очень сильно отличаются от вышеизложенных – качественное образование, перспективная профессия материальная заинтересованность, престижная работа за границей.

Так же в нашем разговоре примут участие как эксперты – начальник детского лагеря . . . , методист смены . . . , а также . . . ,

Каждый участник сегодняшней встречи имеет номер, под которым он будет выступать. После того, как наш разговор подойдет к концу вы в своей индивидуальной карточке обозначите два номера тех людей, чьи мысли и выступления вам наиболее понравились или близки вам по духу.

Действительно, заявленная тема актуальна. Об этом свидетельствуют ваши проекты, ваши плакаты, государственная программа **«Патриотическое воспитание граждан Российской Федерации на 2001-2005 годы» от 16 февраля 2001 г.**

Некоторые выдержки из программы:

- Формирование у граждан высокого чувства верности своему Отечеству, готовности к выполнению гражданского долга и конституционных обязанностей по защите ее интересов.

- Патриотическое воспитание направлено на формирование и развитие личности, обладающей качествами гражданина – патриота Родины и способной успешно выполнять гражданские обязанности в мирное время и военное время; решение задач по консолидации общества, поддержанию общественной и экономической стабильности, упрочению единства и дружбы народов Российской Федерации.

- Система патриотического воспитания предусматривает формирование и развитие социально значимых ценностей, гражданственности и патриотизма в процессе воспитания и обучения в образовательных учреждениях всех типов и видов.

Почему, на ваш взгляд, стала такая острая необходимость заниматься воспитанием патриотизма, гражданственности у граждан России, и более того возведение этого на уровень государства?

(Личные выступления, в зале «Свободный микрофон»)

В нашем разговоре важно определится, что такое патриотизм и гражданственность.

Для этого мы предлагаем вам поработать в группах в течение 5 минут, после чего результат работы вы фиксируете это на листе ватмана и представляете варианты аудитории. А наши эксперты помогут нам разобраться в этих сложных категориях.

(Идет представление понятий и работы экспертного совета, у каждой группы по 2 минуты)

Ключевым понятиями в категории «Патриотизм» является Родина, а в гражданственности – государство и общество.

Сейчас мы вам предлагаем послушать отрывок из песни Игоря Талькова «Родина моя». Именно из строк этой песни рождается наш вопрос.

(Фрагмент песни)

А Родина и государство – это одно и тоже? И почему?

(Личные выступление, в зале «Свободный микрофон»)

Таким образом, Родина для каждого своя, этому свидетельствуют строки из песен, стихов, образов, высказываний.

(Песня Николая Расторгуева «Россия»)

Шукшинская Россия это просторы, русские деревни, березы, поля *(зачитываются выдержки из его произведений)*.

Для Владимира Высоцкого это двор, дружба, друзья, человеческий подвиг. *(звучат отрывки из его песен)*.

А государство – важнейший социально-политический институт общества, основа его политические системы, осуществляющий правотворчество, располагающий специальным аппаратом принуждения, выражающей волю и интересы отдельного класса или всего народа.

Мы уважаем власть, законы, государственные институты, символы, относимся к своим обязанностям ответственно.

По отношению к родине и государству возникает разное восприятие Родину - любим, а государство – уважаем. Объединение этих категорий происходит в деятельности, в конкретных поступках и делах Человека. Очень ярко это проявляется в критических ситуациях – война, авария, когда Человек проявляет мужество, гражданскую позицию, рискует своей жизнью, погибает за свою Родину. Тому много примеров – Чечня, Чернобыль, Армения, акции в поддержку солдат и т.д.

А как это проявляется патриотизм в обычной жизни? Вопрос, вы 15-летние и 16-летние, каким образом проявляется ваш патриотизм?

(Личные выступление, в зале «Свободный микрофон»)

Лермонтов, белый генерал Деникин, Набоков, Ахматова, Иван Горин – коммунист, подпольщик, Игорь Тальков, Иван Петров – российский солдат, погибший в первой Чеченской войне. Все они были патриотами своей Отчизны. Каждый в своей эпохе, своими поступками они доказывали это, не напоказ, а по убеждению, любви к своей России.

Вот уже и XXI век. Время летит его не остановить. **А что такое патриотизм для нас, людей этого века. Что значит быть патриотом России в двадцать первом веке?**

(Личные выступление, в зале «Свободный микрофон»)

(Выступление членов экспертного совета, они подводят итог дискуссии, делают вывод)

Преступника может наказать закон, тот человек, который совершил подвиг, получит награду, а мерилom гражданственности и патриотизма является ваша совесть. Каждый сам определяет для себя – патриот он, гражданин.

(Подведение итогов по карточкам.)

Вокруг земного шара

Это творческое, страноведческое мероприятие с элементами экономической игры. Игра рассчитана на детей старшего и среднего школьного возраста.

Цели и задачи. Основная цель игры - развитие у детей кругозора и познавательного интереса. Среди задач игры можно отметить возможность реализации в процессе мероприятия интеллектуальных способностей детей и их эрудиции. Кроме того, игра способствует формированию активной познавательной позиции ребенка. Здесь активно задействованы процессы восприятия, внимания и памяти.

Организация, материалы и оборудование: Игра лучше проходит при участии большого количества детей, которые кроме участия в ней, активно задействованы в ее организации и подготовке. При подготовке ребята должны выполнить следующие задания. Каждый отряд выбирает страну: Япония, Испания, Англия, США и т.д. Затем, члены отряда делятся на творческие группы.

«Оформители» рисуют флаг, выпускают газету, посвященную данной стране и т.п.; "Рекламные агенты" - заботятся о рекламе своей страны; "Костюмеры" - изготавливают атрибуты национальной одежды, выбранной страны; "Банкиры" - выпускают валюту, количество денежных единиц должно быть оговорено заранее; "Страноведы" - составляют список вопросов познавательного характера, отражающих территориальные, национальные и культурные особенности данной страны. Вопросы могут быть, например, такими:

1) Назовите город, который является столицей (название государства)?
2) С какими государствами (название государства) имеет общие территориальные границы?

3) Какими морями или океанами омывается (название государства)?

4) Перечислите крупные города (название государства).

5) Какие достопримечательности (название государства) вы знаете?

6) Назовите известных людей страны?

7) Национальный танец страны.

8) Национальное блюдо страны.

9) Знаменитые футбольные клубы страны.

10) Цвета флага страны т.п.

"Выдумщики" - придумывают творческие задания, например:

1) исполнить известную песню страны;

2) исполнить национальный танец;

3) продемонстрировать национальный ритуал;

4) объяснение в любви в национальном стиле;

5) стихи (сочинить про страну или прочитать на национальном языке).

"Хозяева" продумывают ритуал встречи гостей страны. Можно написать

приветственную речь или разыграть миниатюру.

К моменту начала этого этапа организаторами должна быть нарисована карта с указанием стран и маршрута следования до них. Во время путешествия по громкой связи проводится реклама туристических маршрутов с описанием достопримечательностей стран.

Ход мероприятия

Этап - "Путешествие по странам"

Отряды оставляют на местах "Хозяев", а все остальные отправляются в путешествие по другим странам. Задача путешественников - заработать как можно больше валюты других стран, ответив на вопросы или выполнив творческое задание. Ребята могут ходить небольшими группами или по одиночке.

Этап - "Обмен денег"

По окончании этапа "Путешествие по странам" дети собираются на отрядные места, где все заработанные деньги они отдают главному банкиру, который отправляется в "Игробанк". Валюты разных стран обмениваются на общелагерную валюту (название валюты может отражать название лагеря: полет-ки - «Полет», лучики - «Солнечный», огоньки - «Огонек», елочки - «Елочка» т.д.) в соответствии с установленным курсом. Существует одно обязательное ограничение: отряд не может обменять валюту своей страны.

Этап - "Подведение итогов"

Этот этап может быть проведен несколькими способами.

1) По окончанию обмена валюты подсчитывается количество баллов. Та страна, которая набрала наибольшее количество баллов, выигрывает, а результаты вывешиваются на табло.

2) Можно открыть магазин, где на общелагерную валюту дети могут приобрести реальные сладости или сувениры.

3) Наконец, можно устроить аукцион реликвий стран, лоты, который отряды готовят заранее. Это могут быть и какие-то лагерные реликвии, например: ручка начальника лагеря, песенник с пожеланиями всего педотряда, бейджик любимого вожатого и т.д.) Отряды приобретают на аукционе вещи на общелагерную валюту, заработанную ими во время игры, а деньги, вырученные во время аукциона, идут в общелагерный банк.

Поиск сокровищ (игра на местности)

В игре необходимо все тщательно продумать таким образом; чтобы задания были непростые и одновременно доступные. Маршрут нужно прокладывать на большую дистанцию и вдали от лагеря. Вожатые должны участвовать вместе со своим отрядом. Старт лучше всего сделать тут же, на месте, где обычно встречается ваш отряд, а финиш - также недалеко от места старта, чтобы в то время, пока отряды находятся па дистанции, можно было бы

приготовить чай с конфетами и тортом и т.п. Игру можно проводить и в лесу, и в городе.

Не позволяйте отрядам “садиться на хвост” друг другу. Чтобы не получилось такого, что все отряды следуют за одним, первое задание сделать таким, что отрядам нужно расшифровать сообщение и записать его на бумаге. Второй способ избежать одновременного прохождения отрядами дистанции - сделать первое задание самым сложным, чтобы у каждого отряда ушло время на его разгадывание. Например, каждому отряду дать бумагу с зашифрованным сообщением: “прошептать слово “отряд” своему командиру (вожатому) в левое ухо”. После того, как отряд выполнил это задание, он получает новую записку с заданием где искать следующий *ключ*. Такое начало обычно дает необходимый разрыв по времени между отрядами.

Убедитесь, что все задания- ключи находятся на месте и не разрушены. Задания-ключи должны быть четко обозначены и надежно спрятаны. Следите за тем, чтобы ребята во время прохождения дистанции не сорвали и не разрушили ни одной метки. Может быть, имеет смысл около некоторых ключей поставить наблюдателей, готовых заменить ключи новыми, если будет необходимость.

Первое и последнее задания должны быть самыми сложными, как уже говорилось выше. Главная причина - избежать преследования одного отряда другим (только разгадав первое задание, отряд получает следующее), а вторая причина – вожатый может давать намеки – подсказки отряду, который в полном замешательстве и не может разгадать задания. В успешной игре ни один отряд не должен сойти с трассы из-за того, что не справился с заданием.

А причина того, что последнее задание должно быть также самым трудным, кроется в том, чтобы сделать развязку игры более драматичной. Отряд, который прошел всю дистанцию первым, может испытать трудности в разгадывании последнего задания. Несколько отрядов, шедших позади, также могут прийти к последнему ключу и начать разгадку последнего задания - еще одного зашифрованного сообщения. Это может быть телефонный номер того, у кого находятся сокровища.

ВОЗМОЖНЫЕ ВАРИАНТЫ КЛЮЧЕЙ-ЗАДАНИЙ В ГОРОДЕ

- Встаньте спиной к зданию, где вы получили ваше первое задание.
- Перейдите улицу и идите на запад, пройдите три осветительных столба, находящиеся на другой стороне улицы, по которой вы идете.
- Поверните налево на первом перекрестке.
- Пройдите один квартал и поверните на перекрестке в сторону ж/д

вокзала.

- Продолжайте идти в эту сторону, пока не пройдете три телефонных будки.

- Рядом с одной из телефонных будок на столбе расположен дорожный знак, указывающий направление. Идите в обратном направлении.

- Идите прямо, пока не дойдете до улицы, название которой начинается с 12-й буквы алфавита.

- Не пересекайте улицу, а поверните налево и идите в этом направлении, пока не увидите витрину магазина, в которой стоит манекен в синей одежде.

- Повернитесь спиной к манекену и перейдите улицу, на противоположной стороне улицы - автобусная остановка, на которой вы увидите мужчину в шляпе и с зонтиком, в кармане - сложенная газета. Он даст вам следующий ключ.

- Пример первого задания-ключа:

Скил:

Ефлал С. описану. ме?

Етиж АКС, мо.

Т-ОП ешимин: дер''е

путсоро Пъ Сети ор!!!

Тсопъ С.Е.

Дзястид: ох ан ек

Ут слагмо тлеж В. К.

Евол Еч.

(Если прочитать снизу вверх и справа налево, то получится: человек в желтом галстуке находится здесь. Постройтесь по росту перед ним и шепотом скажите: напослал Феликс.)

ВОЗМОЖНЫЕ ВАРИАНТЫ ЗАДАНИЙ-КЛЮЧЕЙ В ЛАГЕРЕ

- Идите по тропинке к озеру (азимут 160°) от лагеря до скалы (камня) у основания упавшего дерева.

- Идите вдоль линии электропередач, пока не пройдете столб с номером 76.

- Найдите азимут 240' и идите по азимуту, пока не выйдете на поляну, на которой найдете старое кострище.

- "Идите на восток, пока не увидите канаву, пересекающую ваш путь с севера на юг.

- Идите вдоль канавы, пока не выйдете на проселочную дорогу.

- Идите по дороге влево, пока не дойдете до шоссе. "Найдете дорожный

знак с ограничением скорости.

- Пройдите данное количество шагов на юг.
- Под большим камнем рядом со столбом находится следующее задание.

В качестве сокровищ могут служить разноцветные жетоны, которые ребята должны собрать и принести ведущему игры (последнее сообщение может быть следующим: « В дупле дерева вы найдете жетоны. Каждый жетон - шоколадная конфета. Соберите жетоны и принесите ведущему»).

В лабиринтах пещер (игра на местности)

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 похода или туристического слета, в загородном лагере, а при создании определенных условий - и в школе. Наиболее интересной игра получится, если проводить ее в вечернее время, когда уже стемнело.

Предлагаемая игра не носит соревновательного характера, а значит, в ней не будет побежденных и огорченных. Усиливают необычную интригу данной игровой программы ее динамичность и таинственность. Требуется получить наибольшее количество жетонов со знаками тайнописи и с их помощью прочитав 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

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, оформив и пронумеровав "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.
6. Сделать костюм приведения.
7. Варианты вопросов и заданий для получения допуска

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. 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.)

6. Назовите орудия труда, которые изготавливались 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..", "Гуфара-муфара", 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 хромя 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 штрафует 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, проводя тренировочный практикум по распознаванию обыденных звуков внешнего 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 страшнее 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: "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 найденной.)

6. 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 Гекком 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")

6-й штрек. "Клад"

В этом штреке участники экспедиции получают конверт с письмом. Задание: прочитайте "слепой" текст и, следуя полученным установкам, найдите клад. Текст:

"Вывошлив последний штрек пещеры здесь вас ждет приятный сюрприз. Получите его, если отыщете пять шагов от входа прямо до сталактитов, потом шесть шагов влево до сталактитов, три шага вправо, пять шагов влево, стена нащупайте маленькую рукоятку, дверцы откройте ее..."

Достав торт и украсив его оставшимися свечами, дети выходят из пещеры и... пьют чай.

Тематический рок-вечер «Дорога в никуда»

Действующие лица:

1. Подросток 15-16 лет
2. Отец и мать подростка
3. Темные силы (6 чел.) / черно-белое лицо, маска/
4. Светлые силы (5 чел.)

ДЕЙСТВИЕ 1.

Свет выключен. Звучит **голос за кадром**: Вы никогда не узнаете, когда, где и с кем это было. Это мог быть ты. А может это твои дети, а может этого и вовсе никогда не было, хотя и случается на каждом шагу. Теперь здесь не 500 человек, а только ты один, и это с тобой произошла история, и ты в ней главный герой, именно ты, а некто иной, не она, не он, а только ты. А будет ли это на самом деле, решай сам.

Открывается занавес. Звучит композиция группы «Скорпионс». На сцене, с левой стороны сидит главный герой. На заднем плане хаотично по сцене ходят светлые и темные силы. Из правой кулисы по направлению к главному герою идут двое (отец и мать). Герой пытается обратить на себя внимание родителей, они не замечают его. Главный герой выходит на передний план. Все замирают. (Не — желание слышать ребенка, вникать в его проблемы, приводит к уходу подростка из дома.)

Музыка выключается. Свет падает на главного героя.

Главный герой: Наивные. Одели в красивые тряпки, отдали умным людям учиться. Думают все, чтобы им еще спасибо за это сказал. А, за что спасибо говорить, за что? За то, что кормят, за то, что родили и воспитали. Ха, воспитали!? Хотя раз они спросили, чем я живу, что меня волнует, с чего они взяли, что у меня все так просто? Как ты одеваешься? Да как считаю нужным. Почему пил? А как еще обратить на себя внимание. Зато сразу всполошились, а то совсем забыли, что есть я. Я — живой!

Голос за кадром: Что есть любовь? Вселенная? Основа мироздания? Или безликий призрак, темь во тьме? Ее не уместить в убогой темноте сознания. Ее познать ты можешь, в вечном сне.

Главный герой:

Я все имел, лишился вдруг всего;

Лишь начал сон...исчезло сновиденье!

Одно теперь унылое смущенье
Осталось мне от счастья моего!

ДЕЙСТВИЕ 2.

Все действующие лица оживают.

Инсценировка песни «Чужой» группы «Серьга». В ходе инсценировки главного героя не принимает ни одна группа, ни черные, ни белые. Он остается один.

Главный герой: Срежь этой пустоты мне не нейти покоя и от людей остался просто дым. Весь мир погиб! Остался я один!

Звучит композиция группы «Нирвана». Главный герой ложится на сцену. С разных сторон выходят темные и светлые силы. Главный герой мечется между ними. Темные силы захватывают его. Музыка резко останавливается. Все действующие лица замирают.

Главный герой: Это не люди, это тени. Люди идут потом, после того как я иду к ним, через стальной путь, длиной в два кубика. Там люди, здесь тени? А может это там тени, а здесь люди?!

Звучит продолжение композиции группы «Нирвана». Действующие лица оживают. Главный герой вырывается из плена темных сил, но не надолго, светлые силы не выдерживают борьбы и сдаются. Темные силы захватывают главного героя и выносят его в виде креста над головами. Все действующие лица уходят со сцены.

После действия 2 можно показать видеоряд о наркомании.

ДЕЙСТВИЕ 3.

В зале полная темнота. Звучит метроном. С разных сторон на сцену выходят темные и светлые силы, у каждого в руках зажженная свеча. Главный герой выходит последним и становится на первый план в центр. Все стоят в шахматном порядке. Выходя на сцену действующие лица, читают по очереди строки из «последнего письма наркомана».

1. «Если вы читаете это письмо, значит меня уже нет.
2. На самом деле я умер уже давно.
3. Тогда, когда я перестал понимать себя, тогда, когда я не захотел искать смысл жизни.
4. Тогда, когда я подумал, что все проблемы можно решить одной дозой.
5. Началось с того, что все проблемы можно решить одной дозой.
6. Началось с того, что мои родители не захотели услышать меня. Среди друзей я никто, я серость. Я любил девушку, которая не замечала меня. Я стал никому не нужен.
7. Я нашел людей, которые казалось, понимают меня.
8. И для меня тогда это было единственно верным решением.
9. Я стал принимать наркотики.
10. Казалось, что все проблемы решены.
11. Но, это ощущение длилось не долго, на смену ему приходила тяжесть и боль.
12. Я устал от такой жизни.
13. Это дорога в никуда. Меня нет!»

После прочтения последней строчки одновременно каждый гасит свечу. Действующие лица уходят со сцены под песню «На небе вороны» группы «ДДТ». В зале полная темнота. Песня звучит до конца.

После песни **голос за кадром**: Но есть и те, кто не поддался соблазну и они готовы бороться, противостоять и победить в жестокой хватке, не искать легкого пути и не бежать назад от реальностей жизни. Они сильны, сильны духовно и у них хватит силы помочь другим.

В зале включается свет. Идет финальная проходка всех действующих лиц под песню «Мы вместе» группы «Алиса».

Данный тематический вечер используется как предисловие к вечерним тематическим огонькам. На огоньках могут быть рассмотрены следующие темы:

- отношения детей с родителями;
- поиск своего места в жизни;
- взаимоотношения сверстников;
- употребление наркотиков молодыми людьми.

Что такое «ОГОНЁК»?

«Огонек» - это коллективное обсуждение отрядом и вожатыми прожитого дня, анализ проведенных дел, разбор складывающихся взаимоотношений. На «огоньке» идут самые важные разговоры об отрядных делах, трудностях, конфликтах. Здесь мечтают, всегда поют самые любимые песни. Это тесный круг друзей. Каждый может сесть, где ему нравится, с кем ему хочется. В кругу каждый видит лица и глаза всех своих друзей

«Огонек» - это ритуал, своеобразный атрибут лагерной жизни, отражающий ее законы и традиции. Исполнение ритуала может быть организовано различными способами. Например, момент передачи слова во время разговора может быть традиционно обозначен передачей какого-либо предмета - отрядного символа и т.д. Традиционно может исполняться отрядная песня или речевка - пожелание, символизирующие, например, окончание «огонька». Ритуал - основа «огонька», но не его цель. Смысл проведения «огонька» теряется, если ограничиться исполнением ритуала.

Педагогическая задача «огонька» - научить детей осмыслению жизни, привить навыки коллективного анализа и, наконец, воспитать в них культуру общения - научить искусству разговора.

Именно «огоньком» завершается первый день лагерной смены. «Огонек» - это место первого интимного знакомства вожатых с детьми и ребят между собой. Следовательно, в первую очередь необходимо создать атмосферу, настроение для общения такого уровня. Это - задача вожатого. В своем вступительном слове вожатый рассказывает о том, что значит «огонек» для лагерной жизни, отдельного отряда и для каждого из ребят, знакомит с основными

функциями и задачами «огонька». Далее разговор можно повести по-разному. Это зависит от той атмосферы, которая сложилась на данный момент в детском коллективе.

Виды отрядных огоньков:

- 1) Знакомства
- 2) Конфликтный
- 3) Анализа
- 4) Тематический
- 5) Адаптации (финальные)

Огоньки знакомства

«Интервью»

Вожатый просит ребят выбрать себе партнера из числа малознакомых ему людей. С этой целью можно использовать следующее упражнение: по команде вожатого ребята одновременно показывают рукой на того человека, который, по их мнению, является для них самым малознакомым. Взаимные выборы образуют пары. И так далее до тех пор, пока партнеры будут у каждого. Партнеры рассаживаются в круг, занимая, позицию по соседству друг с другом. Вожатый рассказывает о том, что каждый сейчас - корреспондент, задача которого - взять интервью у напарника. Есть возможность задать только пять вопросов и затем составить интересный рассказ о своем собеседнике. Вожатым устанавливается регламент времени, в течение которого все пары одновременно обдумывают вопросы, поочередно задают их друг другу. Объявляется конкурс на самый лучший рассказ по результатам проведенного интервью.

«Сказочные ассоциации»

«Огонек-знакомство» можно провести и в виде творческого задания. В этом случае отряд разбивается на группы. Оптимальное количество человек в группе 5-7. Каждая группа получает задание придумать сказку, действующими лицами которой являются члены соседней группы, причем, персонажи выбираются в зависимости от того, с каким сказочным героем ассоциируется тот или иной человек. Ребятам говорить о том, что в этом случае необязательно хорошо знать человека, а достаточно воспользоваться первым впечатлением, сложившемся о нем. Таким образом, первая группа представляет вторую, вторая - третью и т.д., последняя - первую.

Задание может быть конкретизировано, т.е. как условие определяется жанр представления: балет, мюзикл, опера, драма, комедия, детектив и т.п.

По мере выступления каждой группы подводятся итоги. Ребята из той группы, которая только что была представлена, должны угадать себя в персонажах сказки. Производится совместная оценка результатов выступления.

«Гадание»

Проведение этой формы огонька может быть рекомендовано для детей разного возраста. Главное — создать таинственную атмосферу, способствующую определенному настрою ребят. Идея проведения такого огонька может, например, быть такова. Предварительно ребятам сообщается о том, что вечером, перед отбоем, к ним в отряд из самой чащи леса (или из морской пучины)

придет гадалка, которая обещает каждому подробный рассказ о его судьбе в течение предстоящей лагерной смены.

Вечером, ребята садятся в круг - вожатый зажигает свечу и начинает разговор о чудесах магии. Неожиданно, в самый «неподходящий» момент раздается стук в окно... Появляется гадалка, которая в точности определяет прошлое каждого и предсказывает будущее — анонс интересных и захватывающих событий смены.

Предлагаем один из вариантов проведения подобного «огонька».

Преамбула.

Вечером, после создания соответствующей обстановки, вожатый предлагает ребятам ответить на следующие вопросы.

- Есть ли у человека судьба?

- Что определяет его жизнь?

- Верите ли вы в приметы, предсказания астрологов, гадания и т.д.? Далее ребята рассказывают об интересных случаях из их жизни. В условленное время раздается стук в окно, появляется загадочная женщина, лицо которой трудно различить за волосами.

Знакомство. Вожатый.

- Стук в окно... Кто там?

- Судьба стучится к нам. Ее отвергнуть или принять - вот ваша воля. Дети делают выбор. Гадалка.

- Я, расскажу сначала о себе. На свете нет времен, которых я не помню. Мой тайный след теряется в веках. Я к людям прихожу в обликах разных и приношу с собой и радость, и печаль.

- В Египте древнем, на камне жертвенном, вспоров ножом священным белую овечку, я прорекала жизнь и смерть.

- В далекой Греции, в священном храме в подвижном пламени огня вставала предо мной вся линия судьбы несчастной Трои.

- В струящейся воде реки индийской Ганга нити узрела я при помощи которых Боги двигали людьми.

- Гадающей цыганкой Эсмиральдой я открывала связь сердец надменных европейцев.

- И вот сейчас я перед вами и предскажу лишь то, чему случиться суждено в ближайшую неделю.

Гадание.

- Здесь, среди вас, дорогие, находится тот человек, для которого важны события жизни вашей веселой летней страны со странным названием (название лагеря). Это я нутром чую! Давайте его поищем... Он должен быть в меру толстым, в меру высоким, на голове не менее трех волосинок, глаз вострый, вороной (голубой и т.д.) и идут от него особые биотоки, которых не чуют нельзя. Вот он.

- Теперь мной внутренний голос просит обратить внимание и на эту сторону, откуда нахлестывает на меня волна романтических биотоков.

Последний раз я испытывала такое воздействие, когда гадала Дону Жуану. И вижу я, что с этим человеком будут связаны большие страдания от любовных недугов. И не одна девица высохнет по нему и пожелтеет, как осенний лист, так, что не поможет ей косметика.

- А завтра, по утру, предстоит вам всем дело важное, и по ходу его в человеке, который посмотрит в глаза вам дольше одной минуты, найдете вы друга верного, с которым свяжет вас сама Судьба.

- И если же вы друг другу в глаза смотреть с утра до вечера будете, да кроме себя и других видеть не устанете, ждет вас судьба счастливая, лето радостное да веселое.

Секрет успеха гадалки состоит в ее тщательной подготовке к проведению «огонька»: изучение биографии и особенностей характерных проявлений ребят.

Для надежности проведения мероприятия роль гадалки предлагается человеку малознакомому ребятам и, по возможности, не встречающемуся им в процессе лагерной жизни.

Огоньки - откровения (конфликтные)

«Письмо другу»

Участники огонька устно "пишут" письмо другу, родным. (Принцип дневника). Переключение внимания с себя на окружающих, потребность в других людях, в их сочувствии.

«Я не понимаю»

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.

«Электрический стул» (Ситуативный)

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.

«Круг молчания»

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.

Огоньки анализа

«Свечка»

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.

б) 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.

«Цепочка»

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.

Огоньки адаптации (финальные)

«Живой уголок»

Самый последний разговор. В руках говорящего свеча, горящая ветка и т.д. -- "Живой уголок". Высказываются последние пожелания и "Живой уголок" 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.

«Расскажи мне о себе»

О каждом участнике высказывает свое мнение 1 человек и 2-3-х 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.

«Я как в зеркала смотрюсь в людей...»

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.

Этот огонек можно проводить при высоком уровне развития коллектива.

Нам продолжать историю...

(Церемония закрытия)

Фанфары. Свет в зале гаснет. Эмблема смены высвечивается неоновым светом.

Голос за кадром:

Придумал город Солнца я.
А все вокруг кричат: мечтатель.
А я им говорю: Как кстати
Построил город Солнца я.
Все начинается со стен.
А мне твердят: нужна ведь крыша.
А я им говорю: потише.
Все начинается со стен.

(Фонограмма песни «Лучший город земли» группы «Браво». На фоне музыки художники рисуют город)

Выход ведущего:

Нам крыши в городе нужны.
А мне: чтоб там орали кошки?!
А я: и кошки пусть немножко,
Ведь крыши в городе нужны.
По крышам барабанит дождь
И зайчик солнечный смеется.
Под крышей место всем найдется,
И ты судьбу свою найдешь.

(На фоне стихов художники продолжают рисовать город.)

Выступления отрядов. *(Отряды дарят творческие подарки другим отрядам, лагерю, педагогическому отряду)*

Выход ведущего:

И окна в мир открою я!
Ко мне бегут: сквозняк, продует.
А я им: духоты не будет,
Ведь окна в мир открою я.
Ворвется ветром в дом мечта,
И поселится там повсюду.
А я такой счастливый буду,
Что ветром ворвалась мечта.

Выступления отрядов. *(Отряды дарят творческие подарки другим отрядам, лагерю, педагогическому отряду)*

Выход ведущего:

И пусть всегда открыта дверь.
Они: ключи не потеряешь?
А мы дверей не запираем —
У нас всегда открыта дверь.
И лестниц в доме будет семь,
Чтоб вверх по ним всегда стремиться,
И чтоб нигде не отступить,
Пусть лестниц будет в доме семь.

Выступления отрядов. *(Отряды дарят творческие подарки другим отрядам, лагерю, педагогическому отряду)*

Выход ведущего:

Нам нужен в городе фонтан!
Они ворчат: такая сырость...
Чтоб радуга в воде светилась,
Нам нужен в городе фонтан.
Чтоб красками сияла жизнь,
Чтоб лица радостью искрились,
И чтобы люди не бранились, —
Нам нужен в городе фонтан!

Выступления отрядов. (Отряды дарят творческие подарки другим отрядам, лагерю, педагогическому отряду)

Выступление вожатского отряда (Творческий подарок вожатых ребятам)

Вожатые читают по одному:

- Построил ГОРОД СОЛНЦА я.
- Со стен когда-то начиналось.
- И крыша добрая попалась.
- И в дом ко мне пришли друзья.
- Есть даже в городе фонтан!
- И двери здесь всегда открыты.
- Мечты и песни не забыты.
- И все стремятся в гости к нам.
- Рассвет лазурью отливает,
- И, краски солнца всем даря,
- Он радугу к нем приглашает,
- На крыльях радости паря.
- Так пусть летит по свету весть —
- Что солнце здесь теплее светит,
- И здесь всегда смеются дети.

Все: Наш ГОРОД СОЛНЦА в мире есть!

Выход ведущего: Слово предоставляется начальнику лагеря . . .

Ведущий:

Россия, Родина, Отчизна!
Родного неба синева!
О, как возвышенно и чисто
Звенят во мне твои слова.

Ведущий:

Мы с вами это часть России!
И бесконечно дороги все ей.
Мы набираем жизни силы
Под флагом родины своей.

Ведущий: Флаг Российской Федерации опустить!

Ведущий:

Рука к руке, по-детски мило
Как у открытого окна
Стоят по середине мира ОН и ОНА, ОН и ОНА.

Ведущий:

Мы будем близко ли, далеко,
В любом краю земли родной
С надеждой ясной и высокой

Вместе: Творить историю с тобой!

(Финальная песня «Нам продолжать историю...»)