

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА П. СЕЙМЧАН

Утверждаю
Директор МБОУ СОШ п. Сеймчан

_____ Т. В. Беляева
« ____ » _____ 2016г.

Программа летнего, творческого отряда «Радуга»

Возраст детей: 8 до 14 лет
Срок реализации: лето 2016 г.
Руководитель отряда: Аргасанова И.Р.

п. Сеймчан 2016 г.

Оглавление

<i>Паспорт летнего оздоровительного отряда «Радуга»</i>	3
<i>Пояснительная записка.</i>	4
<i>Цель программы</i>	5
<i>Задачи программы</i>	5
<i>Ожидаемые результаты работы творческого отряда «Радуга»</i>	5
<i>Методическое сопровождение программы</i>	6
<i>Формы и методы работы</i>	6
Распорядок дня в летнем творческом отряде «Радуга»	8
План-сетка 1-ой смены летнего творческого отряда «РАДУГА»	9
<i>Учебно-методическое оснащение программы</i>	11
ПРИЛОЖЕНИЕ	12

Паспорт летнего оздоровительного отряда «Радуга»

Основания для разработки программы	<ul style="list-style-type: none"> - Закон РФ «Об образовании» - Конвенция о правах ребенка - Федеральный закон «Об основных гарантиях прав ребёнка в Российской Федерации»
Наименование программы	«Радуга»
Цель программы	Создать благоприятные условия для укрепления здоровья и организации досуга учащихся во время летних каникул. Развития творческого и интеллектуального потенциала личности, ее индивидуальных способностей и дарований, творческой активности с учетом собственных интересов, наклонностей и возможностей.
Задачи программы	<ul style="list-style-type: none"> - проведение работы с детьми, сочетающей развитие и воспитание ребят с оздоровительным отдыхом; - осуществлять творческую коллективную деятельность с учётом возрастных, физиологических, творческих способностей, личной заинтересованности обучающихся, направленную на раскрытие творческого потенциала ребёнка - воспитание культуры поведения; - формирование у школьников навыков общения; - привитие навыков здорового образа жизни;
Ожидаемые результаты реализации программы	<ul style="list-style-type: none"> - расширение социального опыта; - формирование коммуникативных умений; - основы правильного поведения, общения, культуры, досуга; - развитие творческих способностей, инициативы и активности ребенка; - участие школьников, посещающих детский творческий отряд, в построении своей пространственно-предметной среды; - уменьшение процента детей, участников детской площадки, имеющих проблемы в общении со сверстниками; - обеспечение безопасности жизни и здоровья детей в ходе реализации программы.
Сроки реализации программы	Краткосрочная программа, рассчитана на 21 день, июнь – июль 2016 г.

Место реализации программы	МБОУ СОШ п. Сеймчан
Общее количество участников (детей и взрослых)	Детей: 17 + 2 (вожатые) Педагогов: 1
Условия участия в проекте	Заявления родителей участников программы

Пояснительная записка

Лето – это своеобразный мостик между завершающимся учебным годом и предстоящим. Именно в свободное время ребенок имеет больше возможности стать организатором, активным участником социальной значимой деятельности. Как субъект деятельности он ставит задачи, избирает пути и средства их решения. То есть происходит развитие самостоятельной личности, её взросление и социальная ориентация.

Именно поэтому обеспечение занятости школьников в период летних каникул является приоритетным направлением государственной политики в области образования детей и подростков.

Разработка данной программы организации каникулярного отдыха, оздоровления и занятости детей была вызвана:

- Повышение спроса родителей и детей на организованный отдых в условиях сельской местности;
- Обеспечением преемственности лагеря предыдущих лет;
- Необходимостью использования опыта подростков и педагогов в реализации целей и задач программы;
- Необходимостью системного подхода в планировании мероприятий.

Программа универсальна, так как может использоваться для работы с детьми из различных социальных групп, разного возраста, уровня развития и состояния здоровья.

Данная программа ориентирована на работу в разновозрастном детском коллективе, носит кратковременный характер, рассчитана на **21** день - I смены.

Первый период организационный (три-четыре дня), второй-основной период (четырнадцать - пятнадцать дней), третий-итоговый (два дня). Периоды связаны с психологическим настроением детей на определенные взаимоотношения и определенные виды деятельности.

Приоритетом творческого отряда с дневным пребыванием «Радуга» является создание условий для качественного отдыха и оздоровления детей, создание педагогической воспитательной среды, способствующей раскрытию и развитию интеллектуального, физического, творческого потенциала детей.

Основная идея программы летнего отряда «Радуга» - представление возможностей для раскрытия творческих способностей ребенка, создание условий для самореализации потенциала детей в результате общественно-полезной деятельности.

Целесообразность программы раскрывается во всех аспектах образовательного процесса – воспитании, обучении, развитии. Новизна программы прослеживается в широком приобщении детей к разнообразному социальному опыту, созданию в отряде стиля отношений сотрудничества, содружества, сотворчества, участия детей в управлении детским творческим отрядом.

Принципы организации педагогического процесса в рамках программы:

- принцип взаимодействия воспитателя и воспитанников;
- принцип коллективной деятельности;
- принцип самореализации ребенка в условиях детского отряда;
- принцип самостоятельности.

Цель программы

Создать благоприятные условия для укрепления здоровья и организации досуга учащихся во время летних каникул. Развития творческого и интеллектуального потенциала личности, ее индивидуальных способностей и дарований, творческой активности с учетом собственных интересов, наклонностей и возможностей.

Задачи программы:

- проведение работы с детьми, сочетающей развитие и воспитание ребят с оздоровительным отдыхом;
- осуществлять творческую коллективную деятельность с учётом возрастных, физиологических, творческих способностей, личной заинтересованности обучающихся, направленную на раскрытие творческого потенциала ребёнка;
- воспитание культуры поведения;
- формирование у школьников навыков общения;
- привитие навыков здорового образа жизни;

Ожидаемые результаты работы творческого отряда «Радуга»

- расширение социального опыта;
- формирование коммуникативных умений;
- основы правильного поведения, общения, культуры, досуга;
- развитие творческих способностей, инициативы и активности ребенка;
- участие школьников, посещающих детский творческий отряд, в построении своей пространственно-предметной среды; уменьшение процента детей, участников детской площадки, имеющих проблемы в общении со сверстниками;
- обеспечение безопасности жизни и здоровья детей в ходе реализации программы.

Чтобы оценить эффективность данной программы с воспитанниками лагеря проводится постоянный мониторинг, промежуточные анкетирования.

Каждый день ребята заполняют экран настроения, что позволяет организовать индивидуальную работу с детьми. Разработан **механизм обратной связи**.

Мониторинг-карта – форма обратной связи, которая позволяет судить об эмоциональном состоянии детей ежедневно. Это итог дня. В конце дня отряд заполняет мониторинг-карту, записывая туда позитив и негатив за день, благодарности, предложения. В конце дня и недели педагог анализируют качество и содержание своей работы по результатам обратной связи.

Дополнительно для анализа работает **листок откровения**. Он служит для того, чтобы получить от детей отзыв о проведенных мероприятиях, жизни в отряде. Листок откровений постоянно висит на территории отряда, обновляется, сделать там запись может каждый.

Диагностические мероприятия включают:

- тестирование детей и подростков, отдыхающих в оздоровительном лагере (тесты для изучения интеллектуальных, творческих, лидерских способностей детей);
- вводная диагностика для изучения ожиданий детей от смены в лагере;
- текущая диагностика пребывания в лагере, ощущений от времяпрепровождения, эмоционального состояния детей;
- заключительная - экспресс-диагностика для изучения результативности образовательно-воспитательного процесса в лагере.

Методическое сопровождение программы

Основными методами организации деятельности являются:

- Метод игры (игры отбираются в соответствии споставленной целью);
- Методы состязательности (распространяется на все сферы творческой деятельности);
- Метод коллективной творческой деятельности (КТД).
- Подбор методических разработок в соответствии с планом работы.

Психологическая работа:

- Проведение воспитательно-профилактической работы с детьми в целях предотвращения или устранения негативных психологических факторов, ухудшающих их психическое здоровье;
- Беседы с детьми по налаживанию и поддержанию их межличностных взаимоотношений.

Формы и методы работы

Индивидуальные и коллективные формы работы в лагереосуществляются с использованием традиционных методов (беседа, наблюдение, поручение, конкурсы рисунков, плакатов, утренники,

праздники, экскурсии); метод интерактивного обучения (социально - психологические тренинги, ролевые игры, дискуссии); в которых дети не просто «проходят» что-то, а проживают те или иные конкретные ситуации; одним из важнейших средств и методов организации воспитательного пространства является создание органов детского самоуправления-самостоятельности в проявлении инициативы, принятии решения и его самореализации.

Распорядок дня в летнем творческом отряде «Радуга»

08 ⁴⁵ – 09 ⁰⁰	Прием детей
09 ⁰⁰ – 09 ¹⁵	Линейка, зарядка
09 ¹⁵ – 09 ⁴⁰	Завтрак
09 ⁴⁰ – 10 ⁴⁰	Игры на воздухе
10 ⁴⁰ – 12 ⁰⁰	Общеотрядное дело
12 ⁰⁰ – 13 ³⁰	Работа творческой мастерской
13 ³⁰ – 13 ⁵⁰	Обед
13 ⁵⁰ – 14 ³⁰	Игры на свежем воздухе, подведение итогов дня.

План-сетка 1-ой смены летнего творческого отряда «РАДУГА»

День	Дата	Направленность деятельности	Мероприятие
1-ый		Творческая	1. Знакомство с распорядком дня. 2. Инструктаж по ТБ, ПДД. 3. Организационное мероприятие «Давайте познакомимся!» 4. Игровая программа «Здравствуй, это я»
2-ой		Творческая	1. Оформление отрядных уголков. 2. Организационное мероприятие «День творчества» 3. Работа творческой мастерской «Оригами»
3-ий		Познавательно-образовательная	1. Игровая программа «Интеллект шоу» 2. Беседа о приметах лета. 3. Подвижные игры
4-ый		Гражданско-патриотическая	1. Подготовка к открытию 1-ой смены. 2. В гостях у лета (Игра по принципу крестики - нолики) 3. Работа творческой мастерской «Радужное настроение»
5-ый		Культурно-досуговая	1. Открытие 1-ой смены 2. Игровая программа «Радуга» 3. Психолого-педагогический тренинг «Я личность»
6-ой		Творческая	1. Конкурс актерского мастерства 2. Игра «Самый-самый» 3. Работа творческой мастерской «Квиллинг»
7-ой		Познавательно-образовательная	1. Организационное мероприятие сидя за столом «Если на улице идет дождь». 2. Подвижные игры 3. Деловая игра «Мое пожелание»
8-ой		Творческая	1. Игровая программа «Портрет» 2. Игра «Найди вожатого». 3. Игротерапия
9-ый		Гражданско-патриотическая	1. Беседа «Символы Российского Государства». 2. Развлекательное мероприятие «По бескрайним морям» 3. Работа творческой мастерской «Пуговица, пуговка»
10-ый		Спортивно-оздоровительная	1. Спортивный час «Я чемпион» 2. Час вопросов и ответов «Что я знаю об Олимпиаде?» 3. Подвижные игры
12-ый		Познавательно-образовательная	1. Посещение районного музея 2. Интеллектуальная игра «Брей-ринг» 3. Деловая игра «Я знаю всё, я все смогу»

13-ый		Культурно–досуговая	1.Развлекательное мероприятие «Вперед, за приключениями» 2. Развивающие игры «Тень», «Калейдоскоп» 3. Работа творческой мастерской «Яркие камушки»
14-ый		Культурно–досуговая	1.Развлекательное мероприятие «Веселый поезд» 2.Подвижные игры «Передай посылку», «Симон говорит» 3. Посещение районной библиотеки (тематическая беседа)
15-ый		Творческая	1. Развлекательное мероприятие «Веселый алфавит» 2..« Картинная галерея» Коллаж « Сделай открытку- желание» 3.Игротерапия
16-ый		Культурно - досуговая	1. Беседа по технике безопасности 2.Поход на речку (с 10 до 13) 3.Подвижные игры на воздухе
17-ый		Познавательно-образовательная, творческая	1.Игры на внимание 2.Час здоровья 3.Работа творческой мастерской «Искусство икебаны»
18-ый		Познавательно-образовательная	1.Развивающие игры «Внимание друг на друга», 2.Посещение районного музея, просмотр видеофильма о нашем крае
19-ый		Нравственно - эстетическая	1.Беседа о культуре поведения 2.Игра «Учат в школе» 3. Деловая игра «Земля- наш общий дом»
20-ый		Спортивно - оздоровительная	1. Спортивная страничка (беседа об известных спортсменах). 2. Подвижные игры 3. Психологический тренинг
21-ый		Культурно-досуговая	1.Игра «Диалоги о животных» 2.Работа творческой мастерской «Искусство икебаны» 3.Заккрытие смены. Подведение итогов

Ежедневные мероприятия

- Зарядка
- Занятия по интересам
- Минутка здоровья (минутка безопасности)
- Час на свежем воздухе
- Подведение итогов дня

Учебно-методическое оснащение программы

1. Афанасьев С.П. Коморин С.В. - Что делать с детьми в загородном лагере, - М.: 2009 г.
2. Жиренко О. Е. Мир праздников, шоу, викторин, - М.: «5» за знания, 2008 г.
3. Лобачёва С.И., Великородная В.А. Загородный летний лагерь.– М.: ВАКО, 2008 г.
4. Роткина Т. С., Курзова О. А., Нестеренко А. В. Уроки добра и милосердия, - О.: «Детство», 2007 г.
5. Соколова Н. В. Лето, каникулы – путь к успеху: сборник программ и игр для детей и подростков в условиях детского оздоровительного лагеря, - О.: «Детство», 2009 г.
6. Титов С.В. Здравствуй, лето! - Волгоград, Учитель, 2007 г.
7. Шмаков С.А. Игры-шутки, игры-минутки. М., 2009 г
Дорожная азбука в загадках

2-ой день

День творчества

Цель этого дня – раскрыть как можно глубже способности детей, дать возможность каждому ребенку проявить смекалку, сообразительность, раскрепоститься; развивать фантазию, воображение, а также сплотиться, ощутить чувство локтя. На организационной линейке каждый отряд получает свой маршрутный лист, где обозначены этапы и куда заносятся баллы. По сигналу все отряды расходятся на этапы, на каждом из которых их ждет задание (выполнение заданий оценивается по пятибалльной системе). На этапах могут работать вожатые, воспитатели, руководители кружков и т. д.

Маршрутный лист

№ п/п	Этапы	Место проведения этапов	Руководители этапов	Количество баллов
1	«Золотая кисть»			
2	«Музыкальная шкатулка»			
3	«Имиджмейкер»			
4	«Я-актер»			
5	«Игротека»			
6	«Танцевальный»			

Этап 1. «Золотая кисть»

Ребята должны нарисовать общий рисунок на заданную тему. Принять участие в рисовании должен каждый, т. е. один ребенок выполняет только одну деталь рисунка.

Этап 2. «Музыкальная шкатулка»

На этом этапе можно провести «Кольцовку песен». Отряд делится на 2 две команды, и между ними проводится конкурс песен. Одна команда начинает петь (можно один куплет), дает отчет другой команде: 1, 2, 3, другая команда начинает петь (можно другую песню) и т. д. Можно предложить темы песен о лете, цветах, животных, дружбе и т. д. А можно детям предложить песню, которую они должны спеть как ансамбль русской народной песни, в стиле рэп, как дети из детского сада, как цыганский хор и т. д.

Этап 3. «Имиджмейкер»

Детям предлагается создать чей-либо образ, например индейца, инопланетянина, известного актера и т. д. Для этого на данном этапе подготовлены все необходимые реквизиты (грим, одежда и т. д.).

Этап 4. «Я – актер»

Участникам на этом этапе предлагается сыграть в театре-экспромте. Заранее подбирается текст, раздаются роли – это именованные существительные из текста. Ведущий читает текст, а актеры выполняют действия.

Счастье вдруг в тишине

Постучало в **двери**.

Неужель ты ко мне?

Верю и не верю...

Падал **снег**, плыл **рассвет**,

Осень моросила...

Столько лет, столько лет

Где тебя носило?

Вдруг, как в сказке,

Скрипнула **дверь**,

Все мне ясно стало теперь.

Столько лет я спорил с **судьбой**

Ради этой встречи с тобой.

Мерз я где-то,

Плыл за **моря**.

Знаю, это было не зря,

Все на свете было не зря,

Не напрасно было!

Можно выполнять действия под музыку.

Этап 5. «Игротека»

Повторяй-ка

Дети становятся в одну линию. По жребию или считалке выбирают первого участника. Он становится лицом ко всем и выполняет какое-либо движение, например хлопок в ладоши, прыжок на одной ноге, поворот головы, поднятие рук и т. д. Затем он встает на свое место, а на его место становится следующий игрок. Он повторяет движения первого участника и добавляет свое. Третий игрок повторяет два предыдущих жеста и добавляет свое, и так по очереди делают остальные участники.

День 3-ий

Интеллект-шоу

Формируются команды по пять человек. Команд должно быть не более восьми. Команды необходимо сформировать заранее, чтобы они смогли приготовить творческие номера для выступления. Во время проведения игры каждая команда садится за отдельный стол. Перед командами расположено табло с темами игры, команды по очереди выбирают тематику вопросов. Для определения очередности в начале игры проводится любой конкурс эстафетного характера; и, таким образом, та команда, которая придет первой,

будет первой выбирать тему, вторая – второй и т. д. Проведение игры проходит в виде школьного дня, т. е. все темы игры – это уроки, выступления команд – это перемены.

География

1. Назовите столицу Франции:
а) Лондон; б) *Париж*; в) Берлин.
2. Самая длинная река:
а) Амазонка; б) Волга; в) *Нил*.
3. Самая большая пустыня:
а) *Сахара*; б) Каракумы; в) Гоби.

Музыка

1. Название песни из мультфильма «Чебурашка и крокодил Гена»:
а) *День рождения*;
б) Крылатые качели;
в) Песня Мамонтенка.
2. На каком инструменте играют смычком:
а) арфа; б) *альт*; в) фортепиано.
3. Продолжи строчки из песни «Облака, белогривые...»
а) косички; б) *лошадки*; в) макушки.

Ботаника

1. Чем является арбуз?
а) фрукт; б) *ягода*; в) овощ.
2. Сколько пестиков у цветка?
а) *1*; б) 2; в) 3.

Русский язык

1. Выбери правильно написанное слово:
а) малоко; б) *молоко*; в) молако.
2. Какой знак препинания в конце вопросительного предложения?
а) . б) ! в) ?
3. Сколько букв в алфавите?
а) 33; б) 34; в) 32.

ОБЖ

1. Средство для тушения огня:
а) насос; б) пылесос; в) *огнетушитель*.
2. Телефон пожарной службы:
а) *01*; б) 02; в) 03.
3. Уходя из квартиры нужно:
а) *выключить электроприборы*;
б) почистить зубы;
в) заправить постель.

Литература

1. Как звали трех поросят?
а) Нуф-Нуф, Наф-Нуф, Ниф-Наф;
б) *Нуф-Нуф, Наф-Наф, Ниф-Ниф*;

- в) Наф-Наф, Ниф-Нуф, Нуф-Ниф.
2. Как звали черепаху в сказке «Золотой ключик»?
а) *Тортилла*; б) Алиса; в) Тратила.
3. Где жил Карлсон?
а) в квартире; б) *на крыше*; в) в подвале.

История

1. Бог морей и океанов:
а) *Посейдон*; б) Зевс; в) Аллах.
2. Прежнее название города Санкт-Петербурга:
а) *Петроград*; б) Сталинград; в) Нефтеюганск.
3. Имя президента России:
а) Иван Васильевич;
б) *Владимир Владимирович*;
в) Иван Владимирович.

Математика

1. Сколько будет: $2 + 2 \times 2 = ?$
а) 2; б) 8; в) 6.
2. У Мамеда было 10 овец. Все, кроме одной, сдохли. Сколько овец осталось?
а) 9; б) 1; в) 11.
3. Сколько распилов нужно сделать, чтобы распилить палку на 10 частей?
а) 10; б) 1; в) 9.

Приметы лета

1. Какие растения и как предсказывают погоду? (*Барометры Иван- чай, одуванчик, чертополох, вьюнок, которые к дождю преждевременно закрываются и поникают.*)
2. Почему нельзя кору с дерева кольцом обдирать? (*Дерево может засохнуть, так как питательные соки от корней поднимаются вверх по веткам только по коре.*)
3. Как муравьи через канавы и ручьи перебираются? (*Муравьи делают живой мост, сцепившись друг с другом ножками и челюстями, по которому переходят остальные муравьи.*)
4. Какое дерево цветет в году последним? (*Липа.*)
5. Если на западе видна зарница, какую погоду ждать? (*Зарница предсказывает грозу.*)
6. В котором часу воробей летом просыпается? (*Позже всех птиц. Но всегда в одно и то же время в 5–6 часов утра.*)
7. Если после дождя в конце дня появилась радуга, о чем это говорит? (*Радуга – к хорошей погоде.*)
8. Назови, кто здесь изображен? (*Демонстрируется рисунок.*)
9. Чьи это шишки? (*Демонстрируется рисунок.*)
10. Какую погоду несут эти облака? (*Демонстрируется рисунок.*)
11. Чья это резьба по дереву? (*Демонстрируется рисунок.*)

День 4-ый
В гостях у лета
(Игра по принципу крестики- нолики)

Участвуют 2 команды, по 10–15 человек, одна – «Крестики», другая – «Нолики». Продолжительность игры 40–50 минут.

Оборудование: магнитофон, фонограмма, материал для конкурсов, плакат с изображением игрового поля.

Условия игры: чтобы в табло записать свой знак, надо успешно выполнить задание, которое обозначено на желаемом поле. Выигрывает та команда, которая поставит свои три знака в одну линию.

Помогать в прохождении испытаний нам будет наше жюри:

Лев – царь зверей, Сова – мудрейшая из птиц, «птица- секретарь».

Лес чудес (кресворд)	Избушка	Черный ящик
Почемучки	Я + ты = мы	Вкусный алфавит
Эх, яблочко!	Песняры	Кто это?..

Капитаны команд разыгрывают право первого хода, представив свою команду в творческой форме.

1. Лес чудес (кресворд)

По горизонтали: 2. Плотник с острым долотом строит дом с одним окном. 3. Птица, прилетающая к нам зимой. 4. Цветок, занесенный в Красную книгу. Распускается в мае в лесу. 7. Насекомое, питающееся цветочной пылью. 9. Насекомое – санитар леса. В лесу у пня суется, народ рабочий весь день хлопчет, из лесного сора строит себе город.

По вертикали: 1. Цветок, который расцветает в марте на проталинах. Занесен в Красную книгу. 3. Лесной певец. 5. На вершине стелька солнышко и облака. 6. Дерево, ягодами которого зимой питаются птицы. Ягоды обладают лечебными свойствами. 8. Дерево, которое называют «русской красавицей». Команда, которая быстрее отгадает кресворд, побеждает в этом конкурсе.

3. Какое дерево в наших краях цветет последним? (*Луна, в 20-х числах июня.*)
4. Что можно использовать в лесу для заварки чая? (*3 ответа.*)
5. Назовите животных нашей области, занесенных в Красную книгу. (*Выхухоль, байбак, бобер.*)
6. Назовите цветы, растущие в лесу, занесенные в Красную книгу? (*Ландыши, подснежники, медуница.*)
7. Сидит – зеленеет, летит – пожелтеет, падает – почернеет. (*Лист.*)
8. Дерево – «русская красавица». (*Береза.*)
9. Каких ценных пушных зверей не любят рыбаки? (*Ондатра.*)

5. Я + ты = мы

На полу разбросаны карточки с названием овощей и фруктов. Одна из команд собирает овощи, другая – фрукты. От каждой команды выбегает по одному участнику, они берут свою карточку. Участвует вся команда. Та команда, в которой у каждого участника быстрее окажется карточка, побеждает в этом конкурсе.

6. Вкусный алфавит

Ведущий называет одну из букв алфавита, нужно быстро назвать фрукты или овощи на заданную букву. Например:

А – арбуз...

Б – банан...

В – виноград...

Д – дыня...

Е – ежевика...

З – земляника... и т. д.

7. Эх, яблочко!

Перед каждой командой стоит тазик с водой и яблоками. Нужно выловить яблоко из воды без помощи рук. Участвует вся команда. Та команда, которая быстрее справится с заданием, побеждает.

8. Песняры

Кольцовка песен о растениях, животных, природе, погоде и т. д. Команда, которая исполнит песню последней, побеждает.

9. Кто это?..

У ведущего имеются картинки с изображением животных, птиц, насекомых. Представители команд берут картинки и без слов изображают то, что нарисовано, чтобы команда угадала, кто это. Какая команда больше отгадала, та и побеждает.

Радуга

Разбивка в этой игре на команды происходит по цветам радуги, таким образом, получается семь команд.

1. Красный конкурс

В старину на Руси красивых девушек называли – красна девица. Вот и в этом конкурсе команды попробуют нарисовать красивый портрет.

На планшетах крепятся 2 листа ватмана, по одному для каждой команды. Команды выстраиваются в шеренгу, каждой дается помаркеру. По команде ведущего игрок от каждой группы подбегает к мольберту и рисует один элемент головы, затем возвращается, передает маркер следующему и т. д. Задача команд, соблюдая пропорции и используя полученные знания, – создать наиболее интересный образ.

2. Оранжевый конкурс

Из каждой команды выбирают по одному человеку (назовем его командиром), остальным членам команды дается след. Задание: каждый участник должен написать по одному слову, которое начинается на букву «о». Участники не должны писать одинаковые слова, и их не должны слышать командиры. У командиров такое же задание: слов должно быть по количеству участников группы. По количеству совпавших слов даются очки.

3. Желтый конкурс

Желтый цвет – это цвет звезд, поэтому конкурс связан со «звездами» нашей эстрады и телевидения. Создайте коллективный портрет «звезды» XXI столетия. Для этого соберите различные фотографии из журналов, свои снимки, фотографии из семейных альбомов, на которых запечатлены самые разные лица. Зрительный ряд может быть дополнен краткими подписями, эссе, стихами, размышлениями.

4. Зеленый конкурс

Проведем озеленение игровой площадки – каждая команда по очереди называет любое растение. Конкурс ведется на выбывание, как только какая-либо команда не сможет назвать растение – она выбывает из данного конкурса.

5. Голубой конкурс

В известном всем мультике «Голубой щенок» все познакомились с необычной расцветкой такого животного, как собака. Для этого конкурса каждой команде дается голубой шарик, из которого они должны сделать матрешку. Для этого приготовлены воздушные шарики и платки. Задача участников эстафеты: укрепить на шарике платок; нарисует один глаз и одну бровь и т. д. Нужно просчитать элементы рисунка, чтобы все участники были задействованы.

6. Синий конкурс

Синий цвет – это цвет неба, цвет космического пространства. И следующий конкурс – комический цирк. Задание командам находится в

воздушных шариках. Команда лопает один из шаров, читает задание и готовится.

- дрессированные хищники;
- клоуны;
- фокусники;
- канатоходцы;
- жонглеры;
- собачки- математики;
- верховые наездники.

7. Фиолетовый конкурс

Ну а последний конкурс будет интеллектуальным. Командам задаются вопросы (по очереди каждой команде), они должны как можно быстрее на них ответить.

В е д у щ и й. Я задаю вопрос, который начинается со слов «Верите ли вы, что...», а вы стараетесь определить, верно это или нет.

1. В Японии ученики на доске пишут кисточкой цветными чернилами? *(Да.)*
2. В Австралии практикуется применение одноразовых школьных досок? *(Нет.)*
3. Авторучка была изобретена еще в Древнем Египте? *(Да.)*
4. Шариковая ручка сначала применялась только военными летчиками? *(Да.)*

День 6-ой

Конкурс актерского мастерства

Основная игровая задача участников – показать речевую и пантомимическую выразительность, наблюдательность, чувство ритма, мастерство перевоплощения и раскованность в сценическом действии, а также чувство юмора.

Игра способствует развитию творческих сил и художественных способностей детей, помогает раскрыть для коллектива личность ребенка; создает в коллективе ситуацию сопереживания за успех товарища; служит средством повышения культуры досуга.

Почти во всех конкурсах одновременно может участвовать большое количество человек, но лучше будет, если игроки в процессе конкурса будут отсеиваться, чтобы к финалу осталось три-четыре игрока.

Конкурсы для игры

1. Изобразите пластикой и голосом:
 - Ребенка, который потерял родителей.
 - Пассажира, которому срочно надо уезжать.
 - Пассажира, который потерял ребенка.
 - Вы двое суток на вокзале.
 - На вокзале толпа, вам надо узнать что случилось.
 - Вы неожиданно попали в темный коридор
 - Продемонстрировать действиями читаемое вслух стихотворение.

2. Походиться так, как ходит: человек, который плотно поел; человек ночью в лесу; младенец, который только что начал ходить; артист балета; лев.
3. На мелодию «Маленьких утят» придумать и исполнить танец маленьких щенят, жеребят, поросят, обезьянок.
4. Сказать по-другому (не повторяя ни одного слова, но сохраняя смысл): муха села на варенье, на столе стоит стакан, часы бьют 12 раз, воробей влетел в окно, шел отряд по берегу.
5. Вы спешите, уже опаздываете, но вдруг перед самым уходом вы слышите звонок телефона. Торопясь, вы поднимаете трубку и быстро отвечаете на вопрос:
 - Скажите, что мне делать со своей дочерью?
 - Подскажите животное из 7 букв.
 - Когда привезут колбасу?
 - Или вы сейчас расскажете в чем дело, или?..
 - Ну а как насчет кино?
 - Как вам не стыдно?
 - Шеф, клиент готов, что делать дальше?
 - Ну сколько еще можно, уже 3 часа ждем?
 - Мама, когда же ты меня отсюда заберешь?
 - Как быть, если она не пришивается?
 - Скажите, зачем все это?
 - Алло, а у меня тут лампочка не зажигается. Что делать?
 - Все посмотрел, но чего-то не хватает. Чего же?
6. Из названий кинофильмов составить рассказ.
7. Придумать новый конец сказке: «Репка», «Теремок», «Колобок», «Курочка ряба».
8. Инсценирование какой-либо песни.
9. Переделать любую сказку на современный лад и рассказать. Другим должны угадать изначальную сказку.
10. Порезать какое-нибудь известное стихотворение на строчки, из которых командам надо восстановить стих.
12. Изобразите:
 - Человека, закончившего марафонскую дистанцию.
 - Спортсмена, метящего молот.
 - Подход к штанге и ее поднятие.
 - Гимнастку, выполняющую упражнение на бревне.
 - Вы – болельщик, и ваша любимая команда забивает гол.
 - Вы – футбольный вратарь.
 - Вы – тренер, ваша судьба решается в этом матче.
 - Вы – теннисист.
 - Наездника на бешеной лошади.
 - Фехтовальщика.
 - Спортсмена по прыжкам в сторону.
 - Вы – гимнастка с лентой.

– Вы – горячий утюг, кипящий чайник, будильник, телефон...

День 8-ой

Портрет

Цель: в увлекательной форме закрепить у детей знания о портрете, развить быстроту и навыки работы в микрогруппе.

Оборудование: репродукции работ известных портретистов, продемонстрированные ранее детям, дидактический материал, 2 листа ватмана, 2 маркера, кнопки.

Разбивка: каждому ребенку раздается кусочек картинка, покоманде участники должны объединиться и собрать целую картину. В результате получается 2 команды. Команда, которая первой собрала свою картинку, получает свой первый балл.

Конкурс 1. «Вспомнить все». Детям демонстрируются уже известные им репродукции известных портретистов. Задача команд – первой назвать автора и название произведения. За каждое правильно названное произведение – балл. Если названы только автор или только название, команда получает полбалла, и возможность ответить на вторую половину вопроса получает команда-соперница.

Конкурс 2. «Оживить картину». Составить рассказ-описание известного портрета.

Конкурс 3. «Буриме». Команды придумывают буриме с помощью полученных карточек.

Конкурс 4. «Анатом». Команды вытягивают карточки с заданием (изображение глаза, носа, уха). Задача команд – первой надписать свою схему, используя полученные знания.

Конкурс 5. «Колесо истории». Зрительный ряд – уже знакомые портреты. Задача команд – первой определить, к какому временному периоду относится произведение. За каждый правильный ответ – балл.

Конкурс 6. «Фас, профиль, три четверти». Командам выдается по две карточки со схемами фас, профиль или три четверти. Задача команд – первой дорисовать схемы таким образом, чтобы один образ был мужской, а второй – женский.

Подведение итогов: подсчет баллов и поощрение участников оценками.

День 9-ый

По бескрайним морям

Играют две команды по семь человек – это экипаж корабля. Каждый корабль придумывает название и выбирает капитана. Ребятам предлагаются различные конкурсы, за каждый конкурс начисляются баллы (по десятибалльной системе) – мили. На планшете изображена морская карта.

Изначально оба корабля стоят на одном конце карты. На карте имеются различные острова. Корабли могут завоевывать острова, находить на них сокровища, нападать на корабль противника. Запрещается нападать на

команду противника на старте, можно только в открытом море, но для этого необходимо корабль догнать. Для того чтобы передвигаться по карте, используются полоски цветной бумаги длиной 3 сантиметра – это 1 миля.

Ребятам совместно принимают решение, куда они поплывут и приклеивают выигранные в конкурсах мили на карту. Для того чтобы было легче следить за передвижением двух кораблей, лучше будет, если мили у каждого корабля будут своего цвета. Для того чтобы завоевать остров, команда должна пожертвовать одной милей и выполнить дополнительное задание. Если команда хочет получить сокровища с этого острова, то она должна пожертвовать двумя милями. Если команды хотят спрятать свои сокровища на уже завоеванном острове, то им за это дается одна миля. Корабли могут нападать друг на друга, для этого они выполняют определенное задание; победивший корабль забирает все сокровища у проигравшего корабля (конечно, если они не были предварительно спрятаны на острове).

Возможные конкурсы для разыгрывания миль

1. Нужно как можно больше придумать слов на первую букву названия корабля (своего). Можно использовать, например, только существительные, прилагательные или глаголы.
2. Два игрока встают спиной к спине и берутся за руки. Им нужно присесть как можно больше раз за 30 секунд.
3. На стуле стоит тарелка с водой. Одному игроку из команды нужно перенести эту воду в другую тарелку ложкой, держа ее в зубах. Дается время 1 минута.
4. Два игрока из команды переносят вдвоем одновременно 3 чашки воды так, чтобы не разлить.
5. На карточке дается изображение животного или предмета, мимикой и жестами нужно изобразить это так, чтобы команда отгадала.
6. Ведущий вызывает одного члена команды и предлагает ему не более чем за 5 секунд загрузить корабль чем-нибудь на букву «К». Каждые 5 секунд нужно начинать грузить чем-нибудь другим. Например: коврами, контейнерами, кондиционерами, кастрюлями, канделябрами, компостерами, курами, контрамарками, кушаньями, контрабасами, карамелью и т. д. Если по прошествии 5 секунд «грузчик» не придумал, чем еще можно грузить корабль, то на этом конкурс прекратится. За каждый погруженный товар полагается оплата в размере 1 мили. Самый сообразительный «грузчик» назовет от силы два десятка слов. Не советуем грузить корабль на буквы «Э» или «Ц».
7. Два участника от разных команд стоят друг против друга – перед ними на стуле лежит 10 миль. Ведущий считает: раз, два, три... ста; раз, два, три... надцать; раз, два, три... дцать и т. д. Побеждает тот, кто окажется внимательней и первым возьмет приз, когда ведущий скажет «три».
8. Вызываются представители от команд или их капитаны. Ведущий предлагает им по очереди назвать по первой строчке из анекдота. Если кто-

то из присутствующих в зале сможет продолжить анекдот, на игрока прикрепляется «борода». Выигрывает тот, у кого «бород» меньше.

9. Два человека из разных команд держатся за концы веревки. Нужно наклониться и дотянуться до 10 миль.

10. Обмотать липкой лентой (липкой стороной наружу) участников. Им нужно, катаясь по полу, наклеить на себя мячики (шарики).

11. Одна типография решила переиздать сказку К.И. Чуковского «Доктор Айболит». Но у всякой книги должна быть обложка, а на обложке должно быть что-то нарисовано. Поэтому издатели сделали заказ пяти разным художникам, и через некоторое время художники принесли работу. Представьте, как могла бы выглядеть обложка «Доктора Айболита», если ее рисовал художник:

– мастер натюрморта;

– мастер жанра космической фантастики.

12. Бильбоке. Старинная французская игра с привязанным шариком, который подбрасывается и ловится в ложечку. Возьмите толстую нитку или шнурок длиной 40 сантиметров. Один конец приклейте липкой лентой к шарик от настольного тенниса, а другой – к донышку пластмассового стаканчика или привяжите к ручке пластмассовой кружки. Ваше бильбоке готово. Играют несколько человек. Надо подбросить шарик вверх и поймать его в стаканчик или кружку. За это начисляется одно очко. Ловить шарик нужно по очереди до промаха. Промахнувшийся передает бильбоке следующему за ним игроку. Победителем становится тот, кто первым наберет условленное количество очков.

13. На середину зала приглашается девочка. Команды поочередно говорят девочке комплименты, не повторяясь. Побеждает команда, сделавшая большее количество комплиментов.

14. Вызывают по одному участнику от каждой команды. Им необходимо носом вытолкнуть предмет из таза с водой.

15. По одному участнику от команды. Им необходимо, приседая, карандашом, который привязан сзади, попасть в бутылку.

16. Во многих сказках герои пользуются услугами скатерти-самобранки. Причем волшебную скатерть можно встретить в сказках самых разных народов. Но вот беда: ни в одной сказке не говорится, как выглядела скатерть-самобранка, какой на ней был узор, орнамент или рисунок. А ведь эта скатерть, наверное, была очень красивой – волшебные вещи просто обязаны быть красивыми. Попробуйте нарисовать то, что было изображено на скатерти-самобранке:

– из русской сказки;

– немецкой сказки.

17. Выходят по двое от каждой команды и становятся рядом: рука об руку. Соприкасающиеся руки связывают, а свободными руками (т. е. левой, а другой правой рукой) участники должны завернуть приготовленный заранее

сверток, обвязать его тесемкой и завязать на бантик. Пара, выполнившая задание раньше, получает очко.

18. Тукан – это рыба, которую рыбаки часто сушат, нанизывая на длинные веревки. Сейчас мы, подобно тукану, будем «нанизываться» на длинную, около 15 метров, веревку, на одном конце которой привязана сосновая шишка. Эту шишку все члены команды должны продеть через всю одежду сверху вниз, передавая шишку друг другу по очереди. Естественно, выигравшей считается та команда, последний участник которой первым вытащит из штанины брюк сосновую шишку с 15-метровой веревкой.

19. Участвуют по одному человеку от команды. Им завязывают глаза, на стулья кладут по пять шишек. Участникам необходимо сесть на стул и попытаться сосчитать количество шишек.

20. По одному участнику от команд. Задание – ртом взять яблоко, плавающее в блюде с водой. Возможные конкурсы для завоевания островов

1. Рассказ про одну букву. Вот маленькая история из современной жизни: «Авантюрист Андрей Аркадьевич Антошкин арендовал автомобиль, арендовал амбар арбузов, а Андрея арестовал атаман аборигенов». В этом рассказе немного смысла, но зато все слова начинаются на букву «А». Команде необходимо сочинить рассказ, начинающийся на букву «П».

2. Новая школьная тетрадь. Школьные тетради бывают в основном двух видов: в клеточку и линейку (есть еще тетради в косую линейку для первоклассников). Но не мало ли этого? Может быть, с появлением все новых уроков нужны тетради других видов? Попробуйте представить, как могли бы выглядеть эти тетради. Для этого возьмите чистый лист бумаги и расчертите его так, чтобы он превратился в лист из тетради... в ромбик. После окончания работы придумайте, на каких уроках и для каких занятий можно было бы использовать такую тетрадь.

3. Всем членам команды выдаются колпаки, на концах которых укреплены иглы. Необходимо как можно быстрее иглой проколоть все воздушные шары, прикрепленные на нитке.

4. На стул ставится глубокая тарелка, участники должны поочередно бросать в нее с расстояния 2–3 метров пуговицу (либо пробку от бутылки), стараясь попасть так, чтобы пуговица осталась в тарелке.

5. Откусить (со связанными сзади руками) кусочек груши, висящей на ниточке.

6. Все жители нашей планеты рождаются с двумя руками. А вот на одной планете в Созвездии Ориона все люди однорукие. Но они не страдают от того, что нет и не было второй руки; они привыкли успешно выполнять любую работу своей единственной конечностью. Покажите, как однорукие люди с далекой планеты выполнили бы некоторые обычные для землян действия. А для этого надо одной рукой натереть на терке морковь.

7. Всем членам команды, кроме капитана, раздают парные таблички с названиями животных (корова, собака, кошка). Дети разбиваются на пары, им надевают повязку на глаза. Затем они расходятся в разные стороны

помещения; перед ними стоит задача – найти партнера по голосу доставшегося им животного. Капитан может подсказывать, только не называя имен, а называя животных, например: «Одна кошка может найти другую справа от себя... Нет, не та кошка, а другая...» и т. д.

8. Пронести мяч от одного места до другого, держа его на двухпалочках.

9. Акrostих – это стихотворение, в котором начальные буквы строк составляют какое-либо слово. Вот так выглядит акrostих, в котором зашифровано слово «зима»:

Земли не видно – снег кругом,
И спит медведь в берлоге,
Мороз сковал все речки льдом.
Ах, как замерзли ноги!

Команде необходимо сочинить акrostих, в котором было бы зашифровано слово «клад».

10. Игрокам выдается связка ключей, закрытый навесной замок. Необходимо как можно быстрее подобрать ключ из связки и открыть замок.

Возможные конкурсы для столкновения кораблей

1. Игра в слова. Один участник называет любое слово, другой должен сказать слово, которое начинается на последнюю букву произнесенного слова. Команда, которая не смогла назвать слово, считается побежденной.

2. Песенный футбол. Команды по очереди поют песни на определенную тематику.

День 12-ый Брейн- ринг

Игра проводится по принципу телевизионной передачи. Формируется две команды. Ведущий задает вопрос и та команда, которая быстрее и правильнее ответит на вопрос, получает одно очко.

Возможные вопросы.

1. Зачем кузнечнику сабля?

- а) для «сражений»;
- б) для откладки яиц;
- в) для красоты.

(Сабля принадлежит самке и служит орудием... для откладки яиц.)

2. О ком писал А.С. Пушкин: «То академик, то герой, то мореплаватель, то плотник»?

- а) Богдан Хмельницкий;
- б) Петр I;
- в) М.В. Ломоносов.

3. В каком виде спорта Наталья Гончарова, жена Пушкина, считалась сильнейшей среди жительниц Санкт-Петербурга?

- а) в шахматах;

- б) в преферансе;
в) в шашках.
4. Наиболее известный в XX веке мультипликатор.
- а) Гарри Поттер;
б) Коламбия Пикчерз;
в) Уолт Дисней.
5. Царским титулом в США именуют:
- а) врачей;
б) таксистов;
в) полицейских.
(Полицейских, их называют «фараонами».)
6. Что рисует художник-анималист?
- а) животных;
б) японские мультфильмы;
в) природу.
7. На кого же медведка похожа?
- а) на медведя;
б) на саму себя;
в) на крота.
(Медведка похожа на крота. Такое же тело с зауженной вперед головой, лапы, вывернутые наружу, приспособленные для копания ходов под землей.)
8. На каком музыкальном инструменте играл былинный герой Садко?
- а) на гусях;
б) на балалайке;
в) на дудочке.
9. По одному из мифов, именно Терпсихора в союзе с речным богом Ахелоем родила этих персонажей греческой мифологии, от пленительного пения которых можно было спастись либо с помощью более громкого голоса какого-либо бога, как это сделали аргонавты, либо залив уши воском, как это сделали спутники Одиссея.
- О каких персонажах идет речь?
- а) о кентаврах;
б) о фениксах;
в) о сиренах.
10. Распространенная в России в XXI веке обувь:
- а) лапти;
б) лыжи;
в) черевички.
11. Зачем зайцу большие уши?
- а) чтобы лучше слышать;
б) чтобы не перегреться;
в) для торможения на поворотах.

(В жару заячьи уши отводят треть тепла, образующегося при обмене веществ. Лишнее тепло улетучивается через тонкие горячие заячьи уши с большим количеством кровеносных сосудов.)

12. За свои 40 лет она была космонавтом, медицинской сестрой, морским пехотинцем, спортсменкой, балериной... А всего она попробовала себя в 75 профессиях. Сейчас она готовится стать пилотом «Формулы- I», федеральным агентом Скалли из «Секретных материалов» и Спящей Красавицей. С чисто женским непостоянством она опробовала все цвета кожи и глаз. Для нее шили Кристиан Диор, Ив Сен- Лоран и другие менее прославленные дизайнеры. А сейчас это суперпопулярная звезда, клубы поклонников которой существуют почти в каждой стране. Как зовут эту знаменитость?

- а) Барби;
- б) Мэрилин Монро;
- в) Лилу.

13. Состязание рыцарей в Средневековой Западной Европе.

- а) сражение;
- б) битва;
- в) турнир.

14. Некоторые исследования показали, что в последнее время музыкальные произведения, которые традиционно использовались на похоронах, в частности знаменитый марш Шопена, все чаще стали заменяться современными популярными мелодиями. Какая песня оказалась на первом месте среди таких «новых» грустных мелодий, чаще других исполняемых на похоронах?

- а) песня о любви из к/ф «Гардемарины»;
- б) песня из к/ф «Титаника» в исполнении Селин Дион;
- в) музыка из к/ф «Профессионал».

15. Из какого дерева делают спички?

- а) из осины;
- б) из сосны;
- в) из дуба.

16. «Брысь!» – говорим мы кошке. Это сокращенное слово. А какова полная форма этого слова?

- а) уберись;
- б) провались;
- в) отравись.

17. Возвышение для оратора:

- а) сцена;
- б) трибуна;
- в) стул.

18. Именно на этом растении сидит орел на гербе Мексики:

- а) на кактусе;
- б) на пальме;

в) на перекасти- поле.

19. Самая популярная в мире русская игрушка:

а) балалайка;

б) кукла;

в) матрешка.

20. Зимой рыба ест личинки, растения, а что едят лягушки, жабы, ящерицы и змеи?

а) то же самое;

б) ничего, зимой они спят;

в) друг друга.

День 13-ый

Вперед, за приключениями!

Детям приходит письмо, в котором лежит один кусочек карты спрятанных сокровищ. Им предлагается пройти испытания пиратов и собрать все кусочки карты, по которой они смогут найти клад.

1. Плащ- невидимка

Очень простая и веселая игра. На этом этапе дети должны научиться видеть даже невидимый мир. Два человека залазят под покрывало (плащ-невидимка), мир становится для них невидимым.

Начинается игра в салки – эти двое должны на ощупь переловить весь отряд, причем каждый новый пойманный присоединяется к салкам и залазит под их покрывало. Играющие не должны выбегать за пределы территории. К концу игры весь отряд должен оказаться под покрывалом, причем никто из играющих не должен видеть окружающий мир. Это право они получают, когда ловят последнего человека. Оценивать можно слаженность работы отряда и время, затраченное на ловлю всего отряда.

2. Колпак на колпаке

Склейте один большой колпак и несколько маленьких – желательно разноцветных. Маленькие колпаки подвешивают на крепкой нитке. Играющие выбирают одного участника, который надевает большой колпак и завязывает глаза. Надо три раза повернуться вокруг своей оси, присесть и, выпрямившись, попасть большим колпаком в маленький. Команда может подсказывать игроку.

3. Веребочка

Для проведения этой игры возьмите веревку и свяжите ее концы так, чтобы было образовано кольцо. (Длина веревки зависит от количества участвующих в игре ребят.) Ребята встают в круг и берутся двумя руками за веревку, которая находится внутри круга.

Ведущий предлагает закрыть глаза и, не открывая глаз и не выпуская из рук веревку, построить треугольник. Сначала возникают пауза и полное бездействие ребят, затем кто-то из участников предлагает какой-то вариант решения, например: рассчитаться и далее строить треугольник по порядковым номерам, и затем руководит действиями. Игру можно

продолжать, усложняя задачу, т. е. предложить ребятам построить квадрат, звезду, шестиугольник.

4. Загадки

Он с жадностью пьет –
Но не чувствует жажды.
Он бел –
А купается только однажды:
Он смело ныряет в кипящую воду,
Себе на беду,
Но на радость народу...
И добрые люди
(Вот это загадка!)
Не скажут: – Как жалко...
А скажут: – Как сладко! (Кусок сахара.)
Красный нос в землю врос,
А зеленый хвост снаружи.
Нам зеленый хвост не нужен,
Нужен только красный нос. (Морковь.)
Наклонилась над рекой –
Уговор у них такой:
Обменяет ей река
Окунька на червяка. (Удочка.)
Он совсем неслышно
На прогулку вышел.
Мокрым, мягким клювом
Постучал по крышам.
Полосатым следом
Прочертил окошко.
А пройдя, остался
У меня в ладошках. (Дождик.)
Между гор, средь быстрых речек,
Ветерок пасет овечек.
Дунет он – летят овечки
Воду пить от речки к речке.
Пьют без удержу, пока
Не нальются их бока! (Облака.)
Держит девочка в руке
Облачко на стебельке.
Стоит дунуть на него –
И не будет ничего. (Одуванчик.)

5. Пословица

– Командам необходимо найти аналогию пословицы в русском языке.
– Немецкая пословица «Кто надеется на ужин соседа, тот останется голодным». («На чужой каравай рот не разевай».)

- Пословица народов Африки «Сын леопарда – тоже леопард». («Яблоко от яблони недалеко падает».)
- Финская пословица «Тот не заблудится, кто спрашивает». («Язык до Киева доведет».)
- Тибетская пословица «Куда лопата ведет, туда вода течет». («Куда иголка, туда и ниточка».)
- Английская пословица «После обеда приходится платить». («Любишь кататься – люби и саночки возить».)
- Французская пословица «Ошпаренный петух от дождя убегает». («Обжегшись на молоке, и на воду будешь дуть».)

6. Скороговорки

Команде предлагается три скороговорки, если хоть одну они смогут произнести, то им дается кусок карты.

Королева кавалеру

Каравеллу подарила,

Королева с кавалером

В каравелле удалилась.

На мели мы лениво налима ловили.

Налима меняли вы мне на линия.

Развивающие игры

Тень

Участники работают в парах. Необходимо проиграть роли – двоеидут по дороге через поле: один впереди, другой на два шага сзади. Второй участник – это «тень» первого. «Тень» должна повторить точно все действия первого участника, который то сорвет цветок на обочине, то нагнется за красивым камешком, то поскачет на одной ноге, то остановится и посмотрит из-под руки и т. п.

Калейдоскоп

Все игроки выстраиваются полукругом. Водящий становится лицом к участникам, и игроки называют водящему по очереди цвет, который каждый из них предпочитает. Затем водящий отворачивается, игроки быстро меняются местами. Когда водящий повернется, ему нужно сказать, какому игроку какой цвет нравится.

День 14-ый

Веселый поезд

Ребят разбивают на три команды, каждая команда – это подвижной состав поезда. В процессе игры на каждом этапе ребятам за победу будут давать вагончики и в итоге победит поезд, который сможет набрать себе наиболее длинный состав.

На пришкольном участке расположены листы с заданиями. На листах указаны номер задания и его формулировка. У каждой команды есть бортовой журнал – тетради из 12 листов, на каждом листе которой написан номер задания. Ребята находят задание, выполняют его в тетради и по

окончании всех заданий сдают ее ведущему. Ведущий подсчитывает баллы, выдает ребятам вагончики, подводятся итоги.

1. Запишите как можно больше названий цветов (ромашка и т. д.).
2. Запишите как можно больше песен из мультиков.
3. Посмотрите вокруг и запишите как можно больше названий цветов (зеленый, красный и т. д.), которые можно увидеть летом.
4. Запишите как можно больше имен преподавателей нашей школы.
5. Запишите как можно больше видов спорта.
6. Придумайте и запишите как можно больше пар типа: бабочка – цветок, корова – луг, птица – небо и т. д.
7. Запишите как можно больше песен о лете.
8. Запишите как можно больше женских имен.
9. Запишите как можно больше мужских имен.
10. Запишите как можно больше известных вам праздников (8 Марта и т. д.).
11. Запишите как можно больше блюд.
12. Запишите как можно больше напитков.

Система оценок:

1–10 записей – 1 вагончик;

11–20 записей – 2 вагончика;

21 запись и более – 3 вагончика.

Подвижные игры

Передай посылку

Перед тем как играть, надо приготовить «посылку» – взять конфету или маленькую игрушку и завернуть ее во множество кусочков бумаги или газеты (можно использовать липкую ленту, но не слишком много, а то детям будет трудно разворачивать).

Дети садятся в круг и ведущий говорит: «Мы получили посылку, но я не знаю, для кого она. Давайте узнаем!» Дети начинают передавать посылку друг другу по кругу, разворачивая по одному кусочку бумаги. Кто развернет последний, тому и посылка. Эта игра учит детей делиться.

Симон говорит...

В е д у щ и й. Симон говорит... (назвать движение, например: «прыгать», «поднять руки вверх», «сесть на пол»). Дети должны выполнить движение. Если ведущий просто скажет: «Прыгать!», то дети должны заметить, что нет слов «Симон говорит», и не выполнять движение, а сказать ведущему: «Нам Симон не говорил!»

День 15-ый

Веселый алфавит

Всем ребятам раздаются буквы алфавита – таким образом будет определяться количество участников в каждом конкурсе. Если у вас в группе ребят больше, чем букв в алфавите, то остальные назначаются членами жюри и зрителями. А если у вас ребят меньше, чем букв, то нужно дать меньшее количество букв, а оставшихся назначить членами жюри. Каждый раз перед

началом конкурса ведущий проверяет, все ли «буквы» вышли на сцену, и просит их построиться в алфавитном порядке.

Конкурс для «букв» от А до Д

Условия первого конкурса таковы: участникам нужно встать в круг и, двигаясь по часовой стрелке, изображать ту походку, которую назовет ведущий. Через 30 секунд задание меняется. Например, ведущий просит показать, как: первоклассники идут в школу; идет демонстрация коллекции одежды весенне-летнего сезона; вы идете в поход с тяжелым рюкзаком; вас выгнали с урока; звезда эстрады идет через толпу поклонников, игру в классики;

- вас вызвали к директору;
- вы идете к зубному врачу;
- идет человек, которому ботинки натерли ноги;
- вы идете на экзамен и т. д.

Конкурс для «букв» от Е до И

Представьте, что вы находитесь на вокзале. Изобразите (пластикой, мимикой, голосом):

- ребенка, потерявшегося на вокзале;
- родителей потерявшегося ребенка;
- что вам срочно надо уехать, а билетов нет;
- что вы опаздываете на поезд;
- что вы третьи сутки на вокзале.

Конкурс для «букв» от Й до Н

«Комплимент артисту». Понадобится помощь зала. Ребята, участники конкурса, будут изображать на сцене выступление, а зрители должны слушать и аплодировать в том стиле, который предлагает ведущий. Артисты должны реагировать на поведение зрителей. Итак, группа «букв» выходит вперед и показывает:

- симфонический оркестр и восторг зала;
- эстрадный ансамбль и провал (для зала);
- хор русской народной песни и полный провал.

Конкурс для «букв» от О до Т

Участникам необходимо произнести предложенную фразу с заданной интонацией.

1. Здравствуй, я ваша тетя! (С горечью.)
2. Эх, жизнь моя жестянка... (С радостью.)
3. Ваня, я ваша навеки! (Печально.)
4. А теперь покатай меня, большая черепаха (Гневно.)
5. Я сказал: Горбатый! (Ласково.)

Конкурс для «букв» от У до Ч

Участникам необходимо изобразить парковую скульптуру: древнегреческую, балетную, скульптуру тяжелоатлета.

Конкурс для «букв» от Ш до Ъ

Участники по одному идут по кругу и выполняют задание.

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

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

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

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

Конкурс для «букв» от Э до Я

Конкурс называется «Говорят животные...». Через несколько минут после объявления правил конкурса участникам нужно будет показать маленький диалог животных. Какое животное кому достанется, определяется жеребьевкой.

День 17-ый

Карлики- великаны (*Игра на внимание*)

Правила игры: выбирается ведущий (это не обязательно должен быть взрослый). Ведущий произносит слова «карлики» или «великаны. Когда он произносит слово «великаны», то поднимается на носочки и поднимает руки вверх, при слове «карлики» он приседает на корточки. Дети повторяют движения только в том случае, если ведущий, назвав слово, показывает верные движения.

Если же при слове «великаны» ведущий присаживается на корточки, а не встает на носочки, дети не должны повторять движение. И наоборот, ведущий может «ошибиться» и в словах (например, вместо «карлики» сказать «лилипуты», вместо «великаны» – «гиганты»), а движения показать верные. В этом случае дети также не должны повторять движений вслед за ведущим. Тот, кто ошибся был невнимателен, выбывает из игры.

Пол, нос, потолок (*Игра на внимание*)

Данная игра проводится аналогично игре «Карлики- великаны», меняются только движения. При слове «пол» дети топают ногами, при слове «нос» дотрагиваются пальцем до носа, при слове

«потолок» поднимают руки вверх и хлопают в ладоши. (Движения могут быть и иными, дети могут сами предложить, какие действия они хотели бы выполнять.)

День 18-ый

Внимание друг на друга!

Вариант 1. Один участник садится спиной к аудитории. Он должен подробно описать внешний вид одного из присутствующих – детали одежды, причёску, обувь и т. д.

Вариант 2. Всех участников просят разбиться по парам и встать спиной друг к другу. Ведущий обходит всех участников и задает каждому по одному вопросу о напарнике (о внешности, об одежде и т. д.).

Разведчик

Выбирается один из участников – «разведчик». Ведущий произносит: «Замерли!» – и вся группа неподвижно застывает. Каждый старается запомнить свою позу, а «разведчик» старается запомнить все. Внимательно изучив позы и внешний вид участников, «разведчик» закрывает глаза (или выходит из комнаты). В это время участники делают несколько изменений в своей одежде, позах, обстановке или в чем-то другом. После того «разведчик» открывает глаза; его задача – обнаружить все перемены.

День 19-ый

Учат в школе

Разбивка на команды: лист дневника (число, месяц, день недели). Такая разбивка позволит ребятам поменять качественный состав своей команды и научиться работать в различных микрогруппах.

Сначала ребята разбиваются по числам – четные и нечетные – и выполняют два задания. Если команда побеждает в конкурсе, каждому члену команды на шею вешается цифра 5, вырезанная из картона.

1. Первая команда загадывает какое-то слово или фразу (подоговоренности). Потом выбирают кого-то из команды соперников и говорят ему загаданное слово на ухо. Этот человек должен изобразить без помощи слов это слово, а его команда старается отгадать. На отгадку дается время. Потом команды меняются ролями. Можно вести счет игре. Иногда придумывают систему знаков для облегчения отгадывания.

2. Две-три пары от каждой команды (можно больше) привязываются спина к спине (ноги и руки свободные). Эти как бы пары «наоборот» должны сплясать барыню, станцевать танго или вальс, пробежать 10 метров туда и обратно как сиамские близнецы.

Теперь ребята разбиваются по дням недели (от понедельника до пятницы, таким образом получается пять команд).

1. О том, как воспитывать детей, написаны сотни книг. Но, увы, многие родители не любят читать эти книги: они слишком толстые, и язык в них очень скучный. Большинство родителей предпочитают пользоваться советами, которые специально для них печатают в газетах. Эти советы, во-

первых, невелики по объему – их можно прочесть за 2–3 минуты. А во-вторых, эти советы очень практичны: прочел – применил в действии – получил результат. В «советах для родителей» обычно рассматриваются наиболее распространенные проблемы воспитания: что делать, если ребенок плохо ест, как поступить, если ребенок врет, что предпринять, если ребенок слишком много смотрит телевизор. Но в деле воспитания кроме типичных проблем бывают еще и нестандартные ситуации. И, к сожалению, о том, что делать родителям в нетипичной, уникальной, ситуации, советов не печатают. Попробуйте сами сочинить 10 советов, которые можно было бы порекомендовать родителям, у которых:

- ребенок боится в одиночку ходить в туалет;
- ребенок больше всего любит читать книгу «Колобок»;
- ребенок во сне разговаривает на китайском языке;
- ребенок предпочитает есть из одной миски с кошкой;
- ребенок каждый день приносит домой 1000 долларов.

2. Человеческий смех порой называют многоликим. Это означает, что смех может иметь много оттенков, выражать разные эмоциональные состояния человека. Диапазон смеха невероятно широк: от детского гуканья до старческого кхеканья, от заливистого девчоночьего до мужского сдержанного, от смеха а ля Фантомас до смеха а ля комиссар Жюв... Попробуйте засмеяться так, чтобы ваш смех все могли назвать:

- надменным;
- простодушным;
- заискивающим;
- восторженным;
- зловещим.

И наконец, команды разбиваются по месяцам (берутся только летние месяцы для того, чтобы сформировать три команды).

1. Каждая команда запоминает свои предметы и их расположение (по полкам, на столе и т. д.). Затем за определенное время из кучи предметов нужно выбрать свои предметы и расставить их в зеркальном порядке.

2. Мальчики должны напеть мелодию, а девочки угадать эти песни. («Пусть бегут неуклюже», «Песенка друзей», «Антошка».) В итоге игры подсчитываются пятерки в каждой команде (в той команде, в которой были ребята на конец игры) и, конечно, выявляются индивидуальные победы.

День 21-ый

Диалоги о животных

Из ребят формируются две команды из четырех человек каждая и жюри, остальные болельщики. Все задания этой игры посвящены животным.

1. Загадки

Каждый член команды вытягивает карточку с загадкой и отгадывает ее, если отгадал сам участник, то команде зачисляется 3 очка, если отгадал другой член команды, то команде зачисляется 2 очка, если угадал член команды противников, то команде противников зачисляется 1 очко.

Я устраиваюсь ловко,
У меня с собой кладовка,
И надежна и верна
Кладовая для зерна.
Где кладовка?
За щекой – Вот я хитренький какой! (*Хомяк.*)
В одежде богатой, а сам слеповатый,
Живет без оконца, не видывал солнца. (*Крот.*)
Нам нужны иголки для шитья,
А кому иголки для житья? (*Ежу.*)
Непоседа пестрая, птица длиннохвостая,
Птица говорливая, самая болтливая. (*Сорока.*)
Что за чудо? Вот так чудо:
Сверху блюдо, снизу блюдо.
Ходит чудо по дороге –
Голова торчит да ноги. (*Черепашка.*)
Мастер шубу себе сшил,
Иглы вынуть позабыл. (*Еж.*)
С хозяином дружит,
Дом сторожит,
Живет под крылечком,
А хвост колечком. (*Собака.*)
На шесте – дворец,
Во дворце – певец,
А зовут его... (*скворец*).

2. Скороговорки

Условия конкурса такие же, как и в предыдущем конкурсе.
На лесной концертной сцене
Слышится синицы пенье.
Цыц! На цыпочках – лисица.
Цель лисицына – певица.
Зачерпнула цапля чашкой
Чай целебный из ромашки.
Целый чан у цапли чая.
Цапля- врач больных встречает.
Уж пожаловал ежам
Новых дюжину пижам.
Прежние пижамы
Исколоты ежами.
У пчелы, у пчелки

Почему нет челки?
Отвечаю почему:
Челка пчелке ни к чему.
В луже, посредине роши
Есть у жаб своя жилплощадь.
Здесь живет еще жилец –
Водяной жук- плавунец.
Рыла свинья белорыла, тупорыла; полдвора рылом
изрыла, вырыла, подрыла.
Цапля чахла, цапля сохла.
Променяла Прасковья карася
На три пары полосатых поросят.
Побежали поросята по росе,
Простудились поросята, да не все.

3. Анекдоты

По одному человеку от команды. Этот человек должен рассказать один анекдот про какое-нибудь животное.

4. Загадочное животное

Один человек из команды вытягивает название какого-либо животного и готовит за 30 секунд всей командой краткий рассказ о животном. Выходит ребенок и рассказывает его всем, жюри, и вторая команда после окончания рассказа должна угадать, о ком шла речь.

5. Ослик

Капитан команды выходит для участия в этом конкурсе с завязанными глазами. Он становится на одной стороне сцены и держит в руках ослиный хвостик, а на другом конце сцены стоит планшет с нарисованным осликом Иа. Задача капитана – прикрепить хвост на положенное место, команда может ему подсказывать.

6. Рисунок

Выходят по одному человеку от команды. Им выдается лист фломастер. Завязываются глаза. С закрытыми глазами в течение 30 секунд рисуется животное по желанию. Жюри должно отгадать, что изображено на рисунке.

7. Музыкальный

Спеть песню про животное или назвать что-либо, где хотя бы встречается название животного.

В конце делается подсчет баллов за все конкурсы, побеждает та команда, которая наберет наибольшее количество баллов.

Цветочный карнавал

В этом конкурсе участвуют несколько человек (од двух до десяти), несколько детей входят в жюри, остальные – зрители. Каждому участнику на грудь крепят цветок с его личным номером. На планшете прикреплены серединки от цветов с номерами участников. После каждого конкурса участникам выдаются лепестки (соответственно тому количеству баллов, которое они получили за конкурс), и они крепят их к своим серединкам. В конце всех

конкурсов ведущий подсчитывает количество лепестков, заработанных каждым участником, – таким образом вычисляется победитель.

1. Участники по очереди называют те цветы, которые знают; побеждает участник, который смог назвать наибольшее количество цветов.

2. Участникам предлагают одинаковый набор природного материала, из которого им за определенное время необходимо собрать композицию и придумать ей название.

3. Участникам предлагают оторвать от ромашки один лепесток, на котором написано любое творческое задание (например, изобразить закипающий чайник).

4. Участники по очереди поют одну песню о цветах.

5. Ребятам раздается набор карточек, на которых написаны буквы. Задача участников – как можно быстрее сложить из всех букв название цветка.

6. Участникам предлагают одинаковый набор канцелярских товаров, из которых за определенное время им необходимо изготовить фантазийный цветок и придумать для него название.