

Министерство образования Республики Беларусь
Учреждение образования «Витебский государственный
университет имени П.М. Машерова»
Кафедра педагогики

О.Г. Волощенко

Летний калейдоскоп

Методические рекомендации

*Витебск
ВГУ имени П.М. Машерова
2014*

УДК 374:379.82-053.5(075.8)
ББК 74.200.585.82я73
В68

Печатается по решению научно-методического совета учреждения образования «Витебский государственный университет имени П.М. Машерова». Протокол № 4 от 20.02.2014 г.

Автор: старший преподаватель кафедры педагогики ВГУ имени П.М. Машерова, магистр педагогики **О.Г. Волощенко**

Рецензент:
декан филологического факультета ВГУ имени П.М. Машерова,
кандидат педагогических наук, доцент *С.В. Николаенко*

Волощенко, О.Г.

В68 Летний калейдоскоп : методические рекомендации / О.Г. Волощенко. – Витебск : ВГУ имени П.М. Машерова, 2014. – 50 с.

Методические рекомендации предназначены для воспитателей детских оздоровительных лагерей и содержат сценарии мероприятий, игровых и конкурсных программ, которые помогут студентам-практикантам организовать летний досуг детей.

УДК 374:379.82-053.5(075.8)
ББК 74.200.585.82я73

© Волощенко О.Г., 2014
© ВГУ имени П.М. Машерова, 2014

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	4
ВОСПИТАТЕЛЬНАЯ РАБОТА В ОТРЯДЕ	5
ОРГАНИЗАЦИЯ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ДЕТЕЙ	8
МЕТОДИКА ПОДГОТОВКИ И ПРОВЕДЕНИЯ КОЛЛЕКТИВНЫХ ТВОРЧЕСКИХ ДЕЛ	22
ОРГАНИЗАЦИЯ ПРАЗДНИКОВ В ДЕТСКОМ ОЗДОРОВИТЕЛЬ- НОМ ЛАГЕРЕ	30

ВВЕДЕНИЕ

Укрепление здоровья подрастающего поколения является одним из важнейших направлений социальной политики Республики Беларусь. Именно поэтому на сегодняшний день особенно актуальны вопросы организации и функционирования детских оздоровительных лагерей.

Грамотная организация летних каникул способствует снятию психологической нагрузки, физической закалке детей, приобретения сил и бодрости для нового учебного года. Лето – это время ярких впечатлений, находок и открытий, время самостоятельной деятельности и творческого познания нового. А вот для организаторов летнего отдыха – это период напряженной и ответственной работы.

Организовать досуговую деятельность детей, направить их активность в полезное и разумное русло, создать соответствующие педагогические условия для обеспечения их содержательной занятости, способствовать формированию положительных качеств личности, используя при этом все многообразие интерактивных форм – таковы основные задачи педагогического коллектива детских оздоровительных лагерей.

Предложенное издание поможет молодым воспитателям, студентам-практикантам сориентироваться на этапе организации, сплочения отряда и выявления лидеров, подобрать соответствующие возрасту детей игровые и конкурсные программы, наполнить их жизнь положительными эмоциями, стимулировать творческую и созидательную активность детей, включая в разнообразные мероприятия.

ВОСПИТАТЕЛЬНАЯ РАБОТА В ОТРЯДЕ

Детский оздоровительный лагерь – это место, куда стремятся дети, чтобы отдохнуть, найти друзей, весело и полезно провести время, проявить себя, ощутить свою значимость, заняться любимым делом. Именно на это важно ориентироваться педагогам, чтобы оправдать ожидания детей, не разочаровать их. В то же время взрослым необходимо, максимально используя воспитательные возможности временного коллектива, духовно, интеллектуально, физически развивать детей, стимулировать их активность и творчество, упорство в преодолении трудностей, проявление заботы о других людях.

Детскому коллективу лагеря присущи те основные признаки, которые отражают сущность детского коллектива, наличие четко определенной цели организации коллектива, наличие четко определенной цели организации коллектива, видов деятельности, структуры, органов самоуправления. Самыми типичными и существенными особенностями детских коллективов ДОЛ являются их кратковременность, сборность и автономность.

Кратковременность детского коллектива обусловлена ограниченными сроками начала и конца своего официального существования. Это, в свою очередь, порождает динамизм и интенсификацию всей деятельности и общения детей. Сборность детских коллективов ставит воспитателей перед необходимостью учитывать в своей работе тот опыт жизни, общения, которые имеют воспитанники. Объективные условия для осуществления единых педагогических требований создает известная автономность детского коллектива – временная изолированность от семьи, школы, улицы.

В деятельности отряда можно выделить три периода: организационный, основной, заключительный.

Организационный период – это первые 3–5 дней смены – время адаптации детей и взрослых к новым условиям жизни, освоение территории и знакомство с окружением, ввод в игру, первоначальное сплочение временного детского коллектива. Это чрезвычайно насыщенный, сложный и ответственный период в жизни временного детского коллектива и всего лагеря, период, когда идет процесс знакомства ребенка с новым окружением, с предстоящей деятельностью, с режимом дня. Именно от того, как пройдет этот период, какой настрой получают ребята, зависит успех смены. Главное – не давать ребятам скучать. Необходимо одновременно решать множество разнообразных задач, отвечать на самые непредвиденные вопросы. Для того чтобы не погрязнуть в мелочах, не упустить самого главного, важно точно представлять себе основную задачу первых лагерных дней.

В организационный период необходимо правильно спланировать проведение важных мероприятий. Первые часы в лагере заполняются не очень интересными, но важными для жизни детей делами: распределение их по

отрядам, расселение по комнатам, уточняются списки детей, проводятся игры на знакомство. Дети знакомятся с законами и традициями лагеря, изучают режим дня. Несмотря на все приготовления к первому дню, следует помнить - полностью запланировать первый день и правильно выбрать мероприятия практически невозможно. В арсенале воспитателя всегда должны быть несколько вариантов продуманных, сориентированных на конкретных детей мероприятий. Если в отряде больше веселых и активных мальчишек и девчонок, значит, больше подвижных игр и творческих заданий. Преобладают спокойные дети - подготовить задания, не требующие большой активности, но при этом не забыть про небольшое количество активных детей, для которых необходимо придумать какое-нибудь отдельное подвижное и интересное занятие.

Главными воспитательными задачами основного периода являются:

- развитие творческих способностей детей, их индивидуальности;
- укрепление здоровья, физическое развитие и совершенствование;
- развитие духовной сферы детей, формирование у них нравственного опыта отношений с окружающим миром.

Содержание и формы деятельности разнообразны. Педагоги должны стремиться к тому, чтобы каждый ребенок нашел дело, в котором он может себя проявить, удовлетворить свои интересы и потребности и в то же время обнаруживать и развивать новые умения и качества, пополнять, расширять свои знания.

Заключительный период лагерной смены (последние 3-4- дня) отличается особой событийностью, эмоциональной напряженностью, стремлением воспитанников к общему сопереживанию окончания лагерной смены. Этот период представляет собой подведение итогов работы отряда, результатов деятельности каждого ребенка. Подведением итогов являются конкретные дела. В один из последних вечеров организуется коллективный анализ, беседы об итогах смены.

Советы воспитателю, планирующему свою работу

- с будущим напарником определите цели и задачи предстоящей смены;
- изучите возрастные особенности детей, обратив особое внимание на ожидания детей данного возраста;
- используйте данные из детских анкет (увлечения, конкретные ожидания, желаемые поручения, умения и др.);
- изучите возможности оздоровительного лагеря (традиции, периодичность отрядных дел), в котором предстоит работать, и подумайте, как можно их использовать в вашей работе;
- отберите средства, формы, методы, которыми владеете;
- план работы на каждый день, составленный накануне, корректируется каждое утро, в зависимости от погоды, с учетом интересов детей (вместо

«запланированного» придётся проводить «резервное» а для этого в запасе необходимо иметь несколько дел на случай дождя);

- в день целесообразно планировать не более 2 мероприятий;
- в «банный день» не нужно играть в футбол, а в «родительские выходные» уходить в поход;
- утром рекомендуется больше заниматься подвижными играми;
- днем можно проводить спортивные игры (не сразу после обеда), творческие и трудовые дела, не требующие сидячего положения;
- вечером проводятся спокойные дела, викторины, игры на общение;
- если отрядные и общелагерные дела требуют подготовки, необходимо в плане предусмотреть свободное время.

Для развития сотрудничества всех членов лагерного коллектива, создания благоприятной психологической атмосферы, творческого подъема проводятся разнообразные воспитательные мероприятия, коллективные творческие дела, игры праздники и т.д., имеющие целью удовлетворение потребности детей в контактах, их интеллектуальном и физическом развитии. В зависимости от уровня подготовленности и характера участия детей в деятельности можно выделить следующие виды общих мероприятий.

1. Мероприятия, которые готовятся и проводятся специалистами. Педагоги привлекают специалистов и организуют работу, в которой дети являются зрителями; при этом в ходе мероприятия они могут привлекаться к выполнению заданий, высказыванию мнений.

2. Мероприятия, подготовка к которым требует широких познаний, жизненного опыта и которые организуются педагогами. В данном случае дети выполняют отдельные поручения или посильную для них работу. Это могут быть беседы, дискуссии, конкурсы, соревнования, встречи.

3. Мероприятия, для которых характерна совместная деятельность педагогов и детей; при этом определение главных идей принадлежит взрослым, а разработка путей и способов их выполнения осуществляется совместно.

4. Мероприятия, которые предлагаются и разрабатываются самими детьми и предполагают их активную позицию. Организаторами таких мероприятий являются творческие группы, которые готовят и проводят мероприятия на основе предложений всех участников.

5. Коллективные творческие дела, которые предполагают совместную творческую деятельность на всех его этапах: подготовки и организации, проведения, анализа, рефлексии. К ним относятся организаторские дела (коллективное планирование смены в лагере, обсуждение проблем, возникающих в отряде, лагере), трудовые, художественные, спортивные дела.

ОРГАНИЗАЦИЯ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ДЕТЕЙ

Лето – время действий, пробы и проверки своих сил, время освоения и осмысления окружающего мира. Летнее время богато впечатлениями. Лес, поле, луг, речка, озеро, море - пространство постижения природы и себя в ней. И лагерная жизнь - это территория активной жизни. Каждый день, каждый час жизни в лагере удивителен и неповторим. Организовывая свою жизнь, свою деятельность, дети умнеют, богатеют, становятся лучше. И в этом ребятам помогают игры, конкурсы, творческие мероприятия, которые обязательно проводятся в каждом лагере.

При выборе игры необходимо принимать во внимание следующие обстоятельства:

1. Возраст играющих. При подборе игр надо исходить из необходимости постепенного перехода от простых игр к более сложным.

Установить для каждой игры, для ребят какого возраста она предназначена, невозможно. Есть игры, которые вообще нельзя отнести к определенному возрасту.

Маленькие дети, например, с удовольствием будут хлопать руками и топтать ногами в играх-песенках, но с не меньшим удовольствием, как показал опыт, проделывают все это и учащиеся 7–8 классов. Конечно, сказанное относится не ко всем играм. Старшие школьники не станут в своих играх изображать пчелок или зайчиков, подражать голосам животных и т.п., что с удовольствием делают первоклассники.

2. Помещение для игр. При выборе игр всегда приходится считаться с размером помещения. Если игры проводятся в большом зале, никаких ограничений для выбора той или иной подвижной игры нет. Можно проводить игры круговые и линейные, с бегом, прыжками, мячом, большую часть эстафет. Можно объединить для игр две или три группы и провести соревнование между ними.

В небольшом помещении возможности ограничены. Если детей много, приходится подбирать только малоподвижные или тихие игры, игры на внимание, наблюдательность и т. п. Подвижные игры тоже можно проводить (например, соревнования-поединки), но только с очень небольшим числом играющих при условии, что все остальные дети - зрители, болельщики. В этих случаях участников игры надо как можно чаще менять. Помещение, в котором проводятся игры, необходимо предварительно проветрить и тщательно убрать, чтобы в нем не было грязи и пыли.

3. Инвентарь для игр. Для многих игр нужен инвентарь: мячи, булавы, кегли, обручи, скакалки, эстафетные палочки, мешочки с песком, флажки, веревки разной длины и толщины, мел и т. п. Составляя программу игр, необходимо обязательно учитывать, какой для них понадобится инвентарь, заранее подготовить все необходимое.

В некоторых играх отдельным участникам приходится завязывать глаза. Для этого обычно используются колпаки или повязки. Колпаки можно склеить из цветной бумаги, они должны быть такого размера, чтобы закрывали лицо. Если же в играх используются повязки, то всякий раз, когда повязка переходит от одного игрока к другому, под нее надо подкладывать чистый лист бумаги.

При объяснении условия игры, воспитатель должен стоять так, чтобы все дети его видели и он видел всех детей. Лучше всего для этого стать в круг вместе с детьми (но не в центр круга, чтобы ни к кому не стоять спиной). Объяснение игры должно быть кратким, четким, но понятным, ярким и образным. Всегда, когда есть возможность, оно должно сопровождаться показом, демонстрацией отдельных этапов игры.

Если в игре много правил, которые сразу усвоить трудно, можно некоторые из них умышленно опустить и сообщать дополнительно по ходу игры. Можно не сразу после объяснения начинать игру, а предварительно провести репетицию, предупредив детей, что пока результаты засчитываться не будут.

В любом возрасте порядок игр лучше чередовать, чтобы дети не устали. Единственное правило, которого стоит придерживаться - первая игра или кричалка, или объединяющая по каким-то признакам, последняя игра всегда спокойная. Это может быть танец, или игра за столом, или творческое задание.

ИГРЫ НА ЗНАКОМСТВО

Любая смена начинается с мероприятий, направленных на знакомство и сплочение ребят. Такими мероприятиями могут быть отдельные игры и конкурсы на знакомство, а так же целые игровые и конкурсные программы.

В первый раз, знакомя детей друг с другом, удобно посадить всех в один большой круг на стульях в комнате, на коврах в холле или на скамейках на улице. Главное чтобы все смогли увидеть глаза друг друга, почувствовать единение с новыми друзьями и не остались забытыми скромные и стеснительные ребята и девочки. Поэтому, для проведения предлагаемых игр, необходимо подобрать удобное место и рассадить ваших детей по кругу.

Игры на знакомство в кругу позволят познакомить ребят друг с другом, запомнить их имена, увидеть каждого по отдельности, а не в общей массе.

Снежный ком

Ведущий называет свое имя. Второй игрок называет имя ведущего и свое имя. Третий называет имена предыдущих игроков и свое и т. д. Труднее всего придется последнему игроку – он должен без ошибок произнести имена всех участников игры и не забыть сказать свое. Для удобства можно одновременно передавать по кругу какой-нибудь предмет как эстафетную палочку.

В конце игры необходимо всех поздравить со знакомством и обязательно поаплодировать друг другу.

Великолепная Валерия

Ведущий начинает игру. Участники по очереди называют не только свое имя, но и прилагательное к нему. Причем это прилагательное должно начинаться с той буквы, с которой начинается имя очередного участника. Например: великолепная Валерия; серьезный Сергей; очаровательная Ольга; героический Гриша и т.д. Прилагательные не должны повторяться.

Мой сосед справа

Ведущий начинает игру. Он называет свое имя и фамилию и немного рассказывает о себе. Следующий участник игры начинает свой рассказ такими словами: "Мой сосед справа - Иванов Иван...", а далее воспроизводит все то, что рассказал о себе Иван, представляется сам и немного рассказывает о себе. Следующий участник называет своего соседа справа, рассказывает о нем с его слов, представляется сам и т. д.

Варианты такой игры: Участники называют свое имя, сопровождая его движением (жестом); Участник после своего имени называет любимый фрукт на первую букву своего имени («Меня зовут Миша, я люблю мандарины»).

Салфетки

Для проведения игры необходима пачка салфеток. Каждый участник берет столько салфеток, сколько он хочет - чем больше, тем лучше. Затем ведущий объявляет правила игры: каждый должен рассказать о себе, о своей жизни столько фактов, сколько у него салфеток.

Интервью

Все участники игры распределяются по парам и знакомятся друг с другом. Вопросы для беседы партнеры подбирают сами. Задача участников - постараться как можно больше узнать друг о друге.

После окончания беседы каждая пара начинает представляться всем участникам. Партнеры в паре представляют друг друга, как можно подробнее рассказывая о характере и личностных качествах собеседника, а также о его биографии.

Откроем сердца друг другу

Каждый игрок получает жетон в форме сердечка, на котором он пишет свое имя. Ведущий идет со шляпой по кругу. Игроки громко называют свои имена и опускают сердечки в шляпу. После этого ведущий второй раз проходит по кругу. Теперь задача игроков - достать из шляпы одно из сердечек, прочитать вслух написанное на нем имя, вспомнить того, кому оно принадлежит, и отдать его хозяину.

Мячик

Все передают мяч по кругу, называя при этом свое имя. Мяч должен побывать в руках у каждого и вернуться к первому участнику. Теперь, играя в мячик, знакомимся: тот, у кого находится мяч, будет бросать его в руки любому из стоящих в кругу и называть имя того, кому он бросает мя-

чик. Тот, кто перепутал имя или не поймал свой мячик, называет имена всех участников. (В эту игру хорошо играть с младшими детьми)

После того как дети познакомились друг с другом, например, сидя в кругу, необходимо закрепить это знакомство с помощью веселых подвижных игр.

Займи место

Участники сидят на стульях, расставленных по кругу – один свободный. Водящий находится в центре круга. Сидящий слева от пустого стула, ударяет правой рукой по нему и называет имя одного из игроков. Тот, кого назвали, как можно быстрее бежит к пустому стулу. Игрок, оказавшийся теперь около освободившегося места, должен успеть ударить по стулу и назвать имя следующего участника. Задача водящего - занять это место быстрее. Кто из них не успеет, становится водящим.

Это – я

Играющие становятся в круг. Ведущий находится в центре и называет два имени кого-то из присутствующих детей (лучше мальчика и девочку). Игроки, чьи имена назвали, кричат: "Это – я" - и меняются местами. Задача ведущего - занять освободившееся место. Тот, кто не успел занять свободное место, становится ведущим.

КОНКУРСНАЯ ИГРОВАЯ ПРОГРАММА «ОСТРОВ ЗНАКОМСТВ»

Звучит песня «С нами друг».

1 Ведущий (на фоне песни). Добрый день, дорогие девчонки и мальчишки! Добрый день, уважаемые педагоги! Добрый день, а что это значит? Значит, день был по-доброму начат, значит, день был по-доброму прожит, он умножит счастливые дни.

2 Ведущий. Сегодня отличный денек, у меня хорошее настроение и вокруг столько веселых и радостных улыбок друзей!

1 Ведущий. Скажите, а что вы говорите, когда встречаете друга?

Дети (хором). Здравомаяся!

2 Ведущий. Сейчас мы научимся здороваться как хорошие старые друзья. Это небольшая игра, вы должны мне в рифму громко и весело говорить: «Привет!»

Когда встречаем мы рассвет, мы говорим ему...

Дети. Привет!

Ведущий. С улыбкой солнце дарит свет, нам посылая свой...

Дети. Привет!

Ведущий. При встрече через много лет вы крикнете друзьям...

Дети. Привет!

Ведущий. И улыбнутся вам в ответ от слова доброго...

Дети. Привет!

Ведущий. И вы запомните совет: дарите всем друзьям...

Дети. Привет!

Ведущий. Давайте дружно все в ответ друг другу скажем мы...

Дети. Привет!

2 Ведущий. Всем, всем, всем привет!!!

1 Ведущий. Ну вот, теперь мы готовы отправиться в морское путешествие, чтобы плавать по бескрайнему «Океану Дружбы» и открывать неизвестные острова. Сейчас мы с вами на «Острове знакомств», где вам предстоит собрать свою команду и построить корабль.

Конкурс «Построй команду»

Вызываются 12 участников. Их делят на две команды. Каждой команде раздаются карточки со званиями на корабле (юнга, матрос, лоцман, штурман, старпом, капитан).

Задание: построиться слева направо в соответствии со своим рангом, капитаны представляют экипажи.

Конкурс «Нарисуй корабль»

Приглашаются по 4 человека от команды. Задание: нарисовать корабль. Рисуют каждый по очереди: игрок подбегает к мольберту, рисует какую-то часть корабля и бежит обратно (как в эстафете).

2 Ведущий. Теперь, когда у вас есть корабль и команда, вы можете смело отправляться в путь.

Звучит фрагмент песни «С нами друг»

1 Ведущий. Итак, вы в пути! Восемь дней назад о киль вашего корабля ударился вот этот странный предмет (показывает бутылку). Внутри него оказалась записка, в содержании которой я до сих пор не могу разобраться. Надеюсь, что интуиция и многолетний опыт бывалых путешественников помогут вам. От каждой команды приглашаются по два шифровальщика.

Конкурс «Составь письмо»

Задание: составить письмо из набора предложенных в записке слов. Например: «корабль», «шторм», «акула», «товарищ», «нога», «голова», «кровь», «сундук», «мешок золота», «лопата», «людоед», «бутылка рома».

2 Ведущий. Теперь вам предстоит пополнить запасы питьевой воды и запастись провизией. Для этого вы должны высадиться на безымянном острове и познакомиться с его обитателями!

Конкурс «Охота на льва»

Приглашаются по два участника от каждой команды.

Задание: поразить льва (попасть мячиком в корзину с изображением льва).

1 Ведущий. Чтобы не привлекать внимания кровожадных аборигенов, вам следует овладеть искусством общения жестами.

Конкурс «Пойми меня»

Приглашаются по 5 человека от команды.

Участники становятся друг за другом, после чего замыкающему ведущий показывает карточку, где написана фраза, например: «Пойдем охотиться на кабана!» Затем замыкающий стучит по спине тому, кто стоит впереди. Тот поворачивается к нему лицом. Замыкающий объясняет ему смысл фразы при помощи мимики и жестов. То же самое делает следующий участник. В конце сравниваются первоначальные и полученные слова.

1 Ведущий. Вы проявили себя настоящими героями, и вам остается последнее, самое важное испытание - дорога домой.

Конкурс «Поднять якоря»

Участникам выдаются якоря из картона, привязанные за нитки. Задание: взяв нитку в руку за один конец и уравнив свой якорь с якорем соперника, по сигналу ведущего как можно быстрее поднять якорь, собрав нитку в ладошку.

2 Ведущий. Вот вы и вернулись домой! По традиции вам следует выразить свою радость танцем.

Конкурс «Матросский танец»

По два представителя от команды танцуют танец «Яблочко». Победитель определяется по разнообразию танцевальных движений и экспрессивности в танце.

ИГРЫ НА ВЫЯВЛЕНИЕ ЛИДЕРА

Кто быстрее или Я + Ты = Мы

Участвуют 2 команды. По хлопку ведущего (кто быстрее) должны построиться по:

1. цвету волос (от светлого к темному),
2. размерам обуви (от меньшего к большему),
3. алфавиту первых букв имен;
4. длине волос;
5. возрасту;
6. цвету глаз.

Проводник

Ребята выстраиваются в колонну по одному в затылок друг другу, положив руки на плечи. Вожатый объясняет правила:

1. Запрет на разговоры;
2. У всех, кроме стоящего последним, закрыты глаза;
3. Последний - машинист поезда;
4. Хлопок по левому (правому) плечу - поворот влево (вправо);
5. Хлопок по обоим плечам – вперед;

6. Хлопок по обоим плечам двойной – назад;
7. Хлопок по обоим плечам дробью - стоп.

Задача машиниста - провести паровозик несколько поворотов. После чего последний становится впереди всех и повторяют. По умению управлять судят о лидерах.

Положи руку

Ребятам предлагается положить всем сразу правую ладонь на плечо тому человеку в семейке, который им более всего симпатичен (душа семейки), а левую на плечо том, кого они бы хотели видеть командиром. Вожатый определяет, кто есть кто подсчетом рук. Как правило, не бывает слишком много лидеров, если проводить эту игру в конце организационного периода.

Скульптура

Вожатый предлагает ребятам построить скульптурную экспозицию «Наша семейка в лагере» в течение 5 минут. По тому, кто возьмет на себя роль прораба, судят о лидерах.

Пчелка

Чертится круг. Дети становятся по контуру круга. Им предлагается закрыть глаза, жужжать и двигаться в любом направлении. Затем дается команда «Стоп!» и все остаются на своих местах. Те, кто стоит в центре круга или ближе к центру круга являются по своим возможностям лидерами. Те, кто стоит по линии круга, обладают чертами лидер, но по ряду причин могут быть и могут не быть лидерами (не всегда стремятся к этому). Те, кто стоит за кругом, не стремятся быть лидерами. Кто стоит очень далеко от круга, одинокие люди.

ИГРЫ НА СПЛОЧЕНИЕ

Оценка группы

Участники делятся на две группы. Задача каждой – предположить (сделать оценку):

- общий вес противоположной группы;
- общую длину обуви противоположной группы;
- общее количество домашних животных противоположной группы;
- общий возраст противоположной группы;
- общий рост противоположной группы;

Шпионы в ночи

Два конкурирующих игрока (агенты служб безопасности) пытаются с закрытыми глазами узнать по возможности больше информантов и привести их в свою службу. Все участники свободно ходят по помещению. Если их касаются агенты служб безопасности, то они останавливаются. Агент должен определить, кто из участников стоит перед ним, назвав имя игрока. При затруднении агент имеет право попросить игрока произнести какое-либо одно слово и таким образом после этого назвать имя предполагаемого участника.

Если имя названо правильно, то агент уводит игрока в свою службу. Побеждает тот агент, который за определенное время игры (например, 7–10 мин.) приведет в свое агентство как можно больше игроков.

Художественная эстафета

Играющие делятся на две группы. Задача групп – быстрее соперника нарисовать животное (предмет и пр.) за определенный отрезок времени. Правило игры – каждый человек имеет право нарисовать лишь одну линию.

Вариант А: каждый человек может нарисовать только одну линию. Вариант Б: каждая группа рисует животное (предмет и пр.) на скорость без временных границ.

Звериное семейство

Ведущий готовит записки, на которых, в зависимости от количества игроков, написаны члены звериных семейств (например: дедушка обезьяна, бабушка обезьяна, папа обезьяна, мама обезьяна, сын обезьяна, дочка обезьяна). Можно образовывать семейства котов, лягушек и т. д. В начале игры каждый игрок вытаскивает себе карточку, но сразу не смотрит, что на ней написано. Только тогда, когда все игроки втянули карточки, их можно прочитать. Ведущий может сделать сигнал звуковой, обозначающий начало игры. Каждый игрок пытается как можно быстрее найти свою семью через звуковые подражания и движения того зверя, который написан на его карточке. Так делает каждый участник игры. Когда звериная семейка нашла всех своих членов семьи, то она должна в правильной последовательности (по старшинству – дедушка, бабушка, папа, мама, сын, дочка, ведущий игры должен заранее объяснить эти правила) сесть на заранее приготовленные стулья. Та звериная семейка, которая сделала это правильно, побеждает.

Тихая почта

Группа игроков садится достаточно близко гуськом друг за другом. Первый и последний игрок получают по одному листу бумаги и маркеры. Последний игрок рисует какое-то изображение (предмет, живое существо и т.д.) на листе бумаги. При этом остальные игроки не должны видеть нарисованное. После этого последний игрок рисует пальцем на спине соседа точно такое же изображение, как и на листе бумаги. Сосед, даже если он не совсем понял, что это было, рисует пальцем на спине своего следующего соседа то, что, по его мнению, было нарисовано ему на спине. Первый игрок, после того как ему нарисовали что-то на спине, должен перенести это изображение на бумагу. В результате сравниваются два варианта.

ИГРЫ С ЗАЛОМ

Репка

Ведущий делит всех участников игры на семь команд: первая команда – «Репка», вторая – «Дедка», третья – «Бабка», четвертая – «Внучка», пятая – «Жучка», шестая – «Кошка», седьмая – «Мышка».

Распределив роли, ведущий рассказывает сказку «Репка». Когда он называет кого-то из героев, команда, которую назвали, должна быстро встать и сесть. Задача ведущего - рассказать сказку как можно интереснее и запутаннее.

Семь дней недели

Между ведущим и залом происходит следующий диалог:

– Сколько дней в неделе?

– Семь!

– Перечислите!

– Понедельник, вторник, среда, четверг, пятница, суббота, воскресенье.

– Назовите рабочие дни недели!

– Понедельник, вторник, среда, четверг, пятница.

– А теперь выходные дни недели!

– Суббота, воскресенье.

Затем ведущий перечисляет дни недели, а зал должен хлопать только тогда, когда называются рабочие дни. Постепенно темп игры увеличивается.

Замечания. Следует учесть, что внимание ослабевает по мере ускорения темпа.

Рыбалка

Левая рука ведущего изображает море (держится на уровне груди, согнутая в локте), правая рука - рыбку, которая, плавая в море, периодически выпрыгивает, а зал «ловит» ее хлопками - хлопок, как только «рыбка» появилась над поверхностью моря. Темп зависит от частоты появления «рыбки». Когда «рыбка» плавает «под водой» (ниже уровня руки), зал молчит. Как только она показывается на поверхности воды (выше уровня руки) или выпрыгивает «из воды», зал хлопает. Если «рыбка» задержалась в воздухе, то раздаются аплодисменты.

Гол - штанга - мимо

Зал делится на две команды: команда правой и команда левой руки. Одна команда кричит «Гол!», когда ведущий показывает правой рукой в ее направлении. Другая команда кричит «Штанга!», когда ведущий показывает левой рукой в ее направлении. Все кричат «Мимо!», когда ведущий показывает двумя руками на обе команды.

Школа аплодисментов

Игра проводится с залом перед началом какой-либо программы. Ведущий программы объявляет детям о том, что все они зачисляются в школу аплодисментов.

Ведущий: Эта школа не совсем обычная, потому что в ней всего пять классов и обучение в ней проходит довольно быстро. Но зато после ее окончания все ребята могут квалифицированно дарить свои аплодисменты всем, кто выступает на сцене. Но для начала давайте я объясню вам нехитрые правила поведения в нашей школе. Во-первых, в нашей школе категорически запрещено свистеть во время и после выступления артистов. Во-

вторых, в нашей школе запрещено топтать ногами во время и после выступления артистов. И, наконец, в-третьих, в нашей школе категорически запрещено проявлять неуважение ко всем, кто выступает на сцене и сидит в нашем зале.

Итак, первый класс школы аплодисментов – это умеренные аплодисменты. Они непродолжительные, без особого шума. Давайте попробуем. Молодцы! Поздравляю вас с окончанием первого класса.

Второй класс школы аплодисментов – бурные аплодисменты. Они шумные и продолжительные. Давайте оттрепетуем. Молодцы, справились с заданием!

Третий класс школы аплодисментов – бурные продолжительные аплодисменты, переходящие в овации. Продемонстрируйте их, пожалуйста. Изумительно, какие способные ученики! Поздравляю вас с окончанием третьего класса нашей школы. Переходим в четвертый.

Четвертый класс школы аплодисментов – это бурные продолжительные аплодисменты, переходящие в овации с криками «Браво!» и «Бис!». Они достаточно сложные, но выполнимые, давайте попробуем! Как хорошо вы справились с трудным заданием! И вы достойны того, чтобы перейти в выпускной класс!

Пятый класс школы аплодисментов – это бурные продолжительные аплодисменты, переходящие в овации с криками «Браво!» и «Бис!», сопровождаемые всеобщим вставанием и ликованием. Какие вы молодцы, что прошли все пять классов нашей школы.

А теперь - самое время устроить выпускные экзамены. Итак, я называю класс, а вы аплодируете в соответствии с ним.

Далее можно повторить все упражнения от первого класса к пятому, в разброс, от пятого к первому. Можно устроить экзамен каждому отряду или выборочно и т. д. А по окончании «экзамена» необходимо обязательно похвалить всех детей и начать программу с бурных продолжительных аплодисментов, переходящих в овации с криками «Браво!» и «Бис!» со всеобщим вставанием и ликованием.

ИГРЫ-ПЯТИМИНУТКИ

Данный блок игр очень интересен и важен в организации детского отдыха. На отрядной поляне, на стадионе можно провести игры, которые могут затянуться и на более продолжительное время.

Люди – к людям

После слов ведущего: «Люди – к людям», играющие распределяются по парам и затем выполняют все команды ведущего, например: «Ухо – к плечу», «Правая нога – к левой руке» и т. п.

Как только ведущий вновь скажет: «Люди – к людям», игроки должны перераспределиться по новым парам. Цель ведущего – найти себе пару. Тот, кто остался без пары, становится ведущим.

Интервью по кругу

Воспитатель бросает мяч одному из участников, называя его имя. Поймавший мяч должен ответить на вопрос вожатого и бросить мяч другому игроку, назвав его имя и задав уже свой вопрос. Вопросы должны быть короткими и доброжелательными. Если кто-то не хочет отвечать на вопрос, он говорит: «Нет ответа», и группа задает ему другой вопрос. Важно, чтобы в роли отвечающего побывали все участники.

Расскажи сказку

Ребята сидят в кругу. Ведущий произносит первую фразу, первое предложение, которое является началом сказки. Следующий участник говорит следующее предложение, логично продолжая начатое повествование. В результате должна получиться единая сказочная история. Почему сказочная? Потому что события могут быть нереальными, волшебными.

Светофор

На красный – молчим, на желтый – хлопаем, на зеленый – топаем. Ведущий старается запутать участников, называя цвета в произвольном порядке.

Ребята, встаньте

Игра на внимание. Ведущий предлагает выполнять его команды только в том случае, если он произнесет обращение «ребята». Например: «Ребята, хлопните в ладоши», - все должны хлопнуть. «А теперь топните» - никто не должен двигаться, так как не было сказано обращение «ребята».

Перевертыш

Ведущий предлагает игру на внимание. На любые его фразы играющие должны отвечать наоборот. Например, ведущий говорит: «Добрые», игроки – «Злые». Вот возможный текст игры. Ведущий: «Здравствуйте, ребята». Играющие: «До свидания». Ведущий: «Да, здравствуйте». Играющие: «Нет, до свидания». Ведущий: «Ну, хорошо, до свидания». Играющие: «Здравствуйте». Ведущий: «Ой, ребята, какие вы хорошие». Играющие: «Плохие». Ведущий: «Ну, плохие». Играющие: «Хорошие». Ведущий: «Вы же только что были плохими». Играющие: «Хорошими». Ведущий: «Ну ладно, ладно, хорошими». Играющие: «Плохими» и т. д.

ИГРЫ В ДОЖДЛИВУЮ ПОГОДУ

Дети едут в лагерь за яркими впечатлениями и положительными эмоциями. Поэтому даже дождливые дни не должны испортить настроение и внести скуку в жизнь детей в лагере. Чтобы развлечь детей в непогоду су-

шествует масса весёлых игр в помещении, которые поднимут настроение детям и оставят радостные воспоминания даже от дождливых дней.

Отыщи пару

Ведущий усаживает ребят в круг и предлагает каждому снять обувь с левой ноги. Обувь складывается в центре, а всем игрокам завязывают глаза. По сигналу ведущего они устремляются к этой куче, стараясь найти свою обувь. Побеждает тот, кто сделает это первым.

Кто главный?

Дети выбирают водящего, который должен ненадолго выйти из комнаты. Оставшиеся дети становятся в круг и выбирают главного игрока, который должен будет показывать движения всем остальным так, чтобы водящий не заметил, кто это делает. Водящий заходит в комнату. Все участники повторяют движения за главным игроком, а задача водящего усмотреть того, кто показывает эти движения. Водящему даётся 2 попытки. Если он не угадал, то снова выходит из комнаты и главного игрока меняют.

Конкурс детективных рассказов

Конкурс детективных рассказов особенно популярен среди ребят старших отрядов. Возможные темы: «Лета могло не быть» «Картины на песке», «Тайна черного кота». Для сочинения рассказов ребята объединяются в пятерки – «авторские бригады». Названия и сюжеты придумывают сами, в день конкурсного вечера читают их для всех, в том числе для жюри, составленного из взрослых. Очень интересно из нескольких рассказов составить один, выбрав наиболее удачные отрывки.

Портной

Ребят нужно разделить на 2 команды. Каждому капитану команды даётся чайная ложечка, к которой привязана верёвка. Задача капитанов как можно быстрее «пришить» всех членов своей команды друг к другу, то есть продеть чайную ложечку с верёвкой через пряжку, ремешок, лямку, петлю для пуговицы.

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ НА УЛИЦЕ И В ПОМЕЩЕНИИ

Поиски сокровищ

На песке необходимо ограничить площадку размером примерно 2х2 м. В песок высыпаются стеклянные шарики или другие мелкие предметы (не менее 20). Затем на площадку вызываются две команды искателей клада. В командах должно быть по 3-5 участников. За определенный промежуток времени игроки каждой команды должны найти как можно больше стеклянных шариков. Выигрывает та команда, у которой шариков оказалось больше.

Охотники

Выбираются трое водящих – «охотники», каждый из них берет мячик. По команде ведущего все игроки (в том числе и «охотники») свободно прогуливаются по площадке. Как только ведущий говорит: «Стоп», игроки должны замереть на месте, а «охотники» (не сходя с места) пытаются

попасть мячиком в кого-нибудь из игроков. Те «охотники», которым это удастся, меняются с осаленными игроками ролями. Затем игра повторяется.

Можно играть на маленькой площадке на выбывание. Игроки, осаленные «охотниками», покидают площадку. Охотник, который промахнулся, также выбывает из игры. Выигрывает последний участник, оставшийся в игре. В этом варианте игры количество «охотников» можно увеличить.

Попробуй убеги

Из числа участников (например, с помощью считалки) выбирается водящий. После этого остальные игроки убегают от водящего, а он пытается кого-нибудь из них догнать. Если водящему удалось осалить игрока, тот также становится водящим. Таким образом, количество догоняющих увеличивается, а убегающих – уменьшается. Победителем объявляется последний игрок, оставшийся непоиманным.

Для того чтобы сделать игру более динамичной, необходимо проводить ее на небольшой, ограниченной площадке.

Колдун

Из числа участников (например, с помощью считалки) выбирается водящий. После этого остальные игроки убегают от водящего, а он пытается кого-нибудь из них догнать. Если водящему удалось осалить игрока, тот замирает на месте. «Расколдовать» может любой игрок, коснувшись его.

Наиболее оптимальной является тактика «колдуна», при которой он охраняет уже «заколдованных» игроков, стараясь «заколдовать» каждого, кто придет к ним на помощь. Еще одно интересное дополнение к игре – игрок, который был заколдован в течение определенного времени (например, более 3-х минут), также становится «колдуном». Промежуток времени может отмеряться ведущим или устным счетом заколдованного игрока.

Фигуры

Из числа участников выбираются водящий и координатор. Остальные игроки рассредоточиваются по комнате и принимают какие-нибудь позы. Водящий в течение нескольких минут пытается запомнить местонахождение и позы всех игроков. После этого он поворачивается спиной к остальным игрокам, а они несколько изменяют свои позы. Задача координатора – следить, сколько изменений было сделано (общее число изменений должно быть оговорено перед началом игры), и запоминать эти изменения. После того как перемещения игроков закончены, водящий поворачивается лицом к игрокам и пытается назвать все изменения.

Сложность игры можно варьировать, меняя количество игроков от 5 до 20 и количество изменений от 3 до 10. Для того чтобы игра проходила

интересно, необходимо определить сложность игры, соответствующую уровню подготовки ее участников.

Переход пропасти

Этот конкурс направлен на тренировку координации движений.

На земле раскладывается веревка длиной 3–5 м. Все участники делятся на две команды. Игроки одной команды становятся в ряд, боком друг к другу, и берутся за руки. Каждая команда приставным шагом двигается по веревке (команды начинают движение с противоположных концов веревки).

Самое трудное – разойтись по веревке, когда команды встречаются (лицом друг к другу). Команда, игроки которой сошли с веревки, считается проигравшей. Для того чтобы выиграть, разрешается сталкивать игроков противоположной команды с веревки.

Если игра проходит на улице, вместо веревки можно использовать нарисованную мелом черту.

Группировки

Участники этой игры тренируют свою внимательность, быстроту реакции.

Игроки свободно прогуливаются по помещению. Внезапно ведущий дает сигнал и сообщает условие. Участники игры должны как можно быстрее сформировать группы в соответствии с этим условием. Те игроки, которые не смогут выполнить задания или сделают это позже других, отдают фанты, которые разыгрываются по окончании игры. Условия могут быть как простые (собраться по двое (трое, четверо...)) собраться в группы с четным (нечетным) числом человек), так и более сложные (собраться по парам мальчик с девочкой; собраться в тройки, где все одного пола, роста, с одинаковым цветом волос).

Следы

«Следы», вырезанные из газеты или картона (7-15 штук) раскладываются на полу. Игроки по очереди пытаются пройти по следам, называя на каждом шаге слово, принадлежащее к определенной группе.

Повторяться и останавливаться запрещено. Игроки, которым удалось без ошибок пройти по следам, объявляются победителями.

Примеры словарных групп: «Растения», «Географические названия», «Имена», «Съедобное». Можно предлагать всем игрокам одну и ту же словарную группу.

МЕТОДИКА ПОДГОТОВКИ И ПРОВЕДЕНИЯ КОЛЛЕКТИВНЫХ ТВОРЧЕСКИХ ДЕЛ

Коллективное творческое дело (КТД) является способом организации любой деятельности, взаимодействия, внеклассного дела, учебной деятельности. В основе данной формы положены три основные идеи:

- Коллективное (совместная работа взрослых и детей);
- Творческое (нестандартное, нешаблонное, создаваемое в совместной творческой деятельности детей и взрослых);
- Дело (занятие, действие, мероприятие как забота об улучшении жизни);

Традиционно выделяется несколько этапов подготовки и проведения КТД:

1. Задумка, накопление идей, выдвижение цели и задач, доведение их до принятия каждым участником - взрослым и воспитанником;

2. Начальная организация (коллективное планирование): отбор идей к осуществлению, выборы «совета дела», определение задач и функций каждого члена совета, всех участников, приглашенных гостей;

3. Оповещение и доведение всех идей и содержания дела до сведения всех участников и гостей. Приемы, используемые на данном этапе: необычные афиши, другие формы оповещения - театрализация, костюмированное приглашение, необычные пригласительные билеты и письма с предложениями об участии;

4. Распределение поручений по подготовке отдельных фрагментов дела (по группам, индивидуальные задания): жеребьевка, творческое деление на группы, коллективное определение, кто какое поручение может выполнить наилучшим образом, личные предложения и идеи; подготовка необходимой атрибутики и бутафории, костюмов, музыкального кино-, видеооформления;

5. Проведение самого дела. Здесь можно предусмотреть несколько шагов:

- сбор гостей, различные действия в преддверии события (представление гостей, тематические выставки, театрализованные и музыкальные эпиграфы, шуточные испытания, аттракционы, сюрпризы, символические сувениры);

- торжественное начало, «зачин» (песенное, театрализованное, музыкальное, видео- или слайдфильм, постановка проблемных вопросов и задач, произнесение вступительных слов, чтение стихов);

- основная часть (содержание и методика определяются основным видом деятельности, жанром избранной формы, возрастом участников, отобранным и подготовленным содержанием, избранными коллективно приемами);

- финальная, завершающая часть (творческое подведение итогов, принятие решения или обращения, награждение победителей, общая ритуальная часть - линейка, итоговая объединяющая песня, театрализованное действие, прощание.

б. Подведение итогов. Изначально результат обсуждается среди всех участников (по кругу или избранно все высказывают свое мнение: что было хорошо, что - не очень и как надо было делать). После этого следует психолого-педагогический анализ проведенного дела, осуществляемый педагогами, проектируется деятельность на будущее.

Каждое КТД неповторимо, но можно определить некоторые приемы, применяемые на всех стадиях. Прежде всего, невозможно начать поиск, побудить к творчеству без четко поставленной проблемы или задачи. Важно, чтобы она была определена самими детьми.

Один из эффективных приемов, применяемых почти на всех стадиях проведения коллективных творческих дел, – создание микроколлективов, групп, бригад для решения конкретной задачи или выполнения творческого задания. В зависимости от содержания, вида КТД формирование групп может идти с учетом интересов, способностей учащихся или по случайному принципу (с помощью считалки, жребия).

Другим необходимым приемом этой методики является «мозговая атака», когда воспитанники в группах через обмен индивидуальными мнениями ищут оптимальные варианты решения проблемы. В дальнейшем создается «банк идей» – набор возможных путей решения проблемы или задачи.

Часто используется еще один прием – отбор идей, когда нужно из множества вариантов выбрать один или несколько наиболее приемлемых. Выбор идей может осуществляться с помощью голосования или естественным путем, когда участники поиска выбирают характер, форму своего участия реальным добровольным действием.

Когда выбор осуществить сложно, используется еще один прием – защита идей. Каждый член коллектива или микроколлектива защищает свой вариант, подводятся итоги этого поиска, и в результате определяется окончательное решение.

В период смены необходимо включать воспитанников в различные виды мероприятий, для организации которых основным является учет интересов, способностей, обеспечение добровольности участия в деятельности, разъяснение их важности и полезности, предоставление возможности выбора мероприятий и определение собственной позиции и роли в них. Целесообразно в начале смены провести изучение интересов и потребностей детей, предложить им варианты мероприятий и определить те, которые могут быть включены в работу ДОЛ. При планировании и организации мероприятий необходимо учитывать возрастные особенности детей, разнообразие их интересов,

поэтому в вечернее время целесообразно предусматривать проведение одновременно нескольких мероприятий по выбору.

Таким образом, многообразная система мероприятий, проводимых в условиях детского оздоровительного лагеря, технология КТД заключаются в такой организации взаимодействия педагога и воспитанников, при которой они, являясь субъектами воспитательного процесса, вместе планируют, организуют и осуществляют, анализируют и рефлексуют совместную творческую деятельность.

ИГРА – ПУТЕШЕСТВИЕ «МЛЕЧНЫЙ ПУТЬ»

Игра проводится по станциям. Предварительно на планёрке вожатые распределяют станции и готовят необходимое снаряжение. Подготавливается карта «Млечного пути», путевые листы отрядов. В отрядах рекомендуется заранее рассказать о планетах Солнечной системы и созвездиях.

Предлагаются варианты космических станций, которые посетят отряды во время путешествия по Млечному пути.

ВАРИАНТЫ СТАНЦИЙ.

1. **Одень «скафандр».** Два участника за определённое время должны одеть «скафандр»: перчатки, плавательные шапочки, противогаз или марлевую повязку, штаны и рубашку из больших мусорных мешков (можно другой вариант). На память делается фотография.

2. **Найди послание.** На вскопанной заранее площадке при помощи палки-шупа нужно найти закопанную пластиковую бутылку (внутри её может быть листок с вопросами или поздравление).

3. **Космическая паутина.** При помощи шпагата делается паутина и весь отряд должен пройти через неё (это вражеская лазерная защита) за касание снимаются баллы.

4. **Первая медицинская помощь.** На космическом корабле всегда есть медицинские работники, которые должны уметь оказать первую помощь. При помощи бинтов нужно наложить повязку – раненый и медик из отряда. (Воспитатель должен сам уметь правильно делать повязки или можно привлечь медработника лагеря). Нужна медицинская форма и бинты на каждый отряд. Задания усложняются в зависимости от возраста отряда.

5. **Космический бой.** Из картонных коробок склеена вражеская ракета, установленная на станции. Отряд имеет право сделать 5 выстрелов – бросков пластиковой бутылки, для веса наполненной камушками. За каждое попадание даются баллы. Каждый бросок делает новый участник.

6. **Центрифуга.** На ровном месте – площадке ставятся два табурета. Весь отряд по очереди выполняет задание: сесть на табурет и, держась за него, сделать три поворота вокруг оси, причём ножки должны касаться пола при каждом повороте на 90 градусов. Задание выполняется не на скорость, а учитывается правильность движений.

7. **Невесомость.** Отряд делится на две части и команды встают друг напротив друга. Сначала один участник берёт в руки одновременно три мяча и несёт их в команду напротив. Передаёт другому участнику и так далее. Сложность в том, чтобы не уронить мячи, ведь третий мяч находится как бы в невесомости. Можно помогать себе подбородком.

8. **Звездочёт.** Вожатый заранее готовит накидку - покрывало желательно однотонное с прикрепленными звёздами. Это «звёздное небо», а космонавты должны внимательно следить за ним. Поворачивается спиной к детям на 5-7 секунд. Задача детей – запомнить, сколько звёзд они увидели. Для младших отрядов времени даётся больше.

9. **Космический туннель.** На этом этапе необходимо ставить несколько помощников, это могут быть ребята из старшего отряда. На расстоянии в 50-60 см устанавливаются 5-8 обручей. Задание – всему отряду пройти через них, не касаясь.

10. **Послание инопланетян.** Отряду необходимо расшифровать послание инопланетян (это могут быть различные виды шифровок, ребусов, криптограмм).

11. **Космический лабиринт.** На ровном месте в виде ломаной линии устанавливаются скамейки. Задание – один из отряда (обычно командир) должен с завязанными глазами пройти лабиринт. Весь отряд подсказывает участнику, как нужно идти, где и куда поворачивать. Участника поддерживает воспитатель, ответственный за станцию, но подсказывать он не имеет права.

На станциях отряды получают баллы в путевые листы и звёзды разных цветов за организованность, сплочённость и поведение (золотые, серебряные, белые и чёрные).

МОЯ ПЛАНЕТА

Проводится в отрядах в организационный период с целью сплочения коллектива, развития фантазии и творчества.

КТД является частью подготовки к общелагерному мероприятию «Парад планет», на котором каждый отряд будет выступать как представитель инопланетной цивилизации.

Представьте, что отряд – это жители необыкновенной и никому не известной планеты. Условия существования могут быть самые разные: в воде, в воздухе, в почве, в условиях метеоритных дождей, в темноте и т.д.

Надо придумать:

- Как называется планета;
- Герб и флаг планеты;
- Как выглядят жители;
- Как передвигаются;
- Как они называются;
- Как общаются (показать приветствие);

- Какие традиции, обычаи на планете;
- Мода планеты;
- Чем и как питаются;
- Письменность жителей;
- Как поют (на мотив известной песни);

И так далее – фантазируйте!

На листе ватмана или в объёмной модели изобразите планету.

ПАРАД ПЛАНЕТ

После проведения КТД в отрядах организуется общелагерное мероприятие «Парад планет». Представьте, что на планету Земля слетелись представители обитаемых планет нашей Галактики. И по этому случаю объявлен парад. Участники из каждого отряда представляют свою планету. «Инопланетяне» сдают по-своему рапорт Галактическому совету. Учитываются оригинальность и артистизм. Воспитатели представляют планету Земля, готовят номера самодеятельности. После мероприятия оформляется выставка гербов и флагов планет, других поделок детей.

ДЕНЬ СЮРПРИЗОВ В ЛАГЕРЕ

Организационный момент:

1. Подготовка к этому мероприятию идет тайно, дети ничего не должны знать;
2. Воспитатели оформляют и вешают на доску объявлений газету «Приколы нашего лагеря» (коллаж с портретами детей);
3. Разрабатывается новый режим дня и соответствующие ему мероприятия;
4. Воспитатели на один день меняются отрядами.

Подъём

Детей в это утро будят на полчаса раньше обычного. Воспитатели в масках устраивают на территории лагеря «шумовой оркестр» с использованием подручных материалов. Проводится конкурс на лучшего чистильщика зубов.

Утренняя зарядка

На зарядку в этот день все идут в одежде, надетой «задом наперед». Когда все отряды будут в сборе, начинает играть танцевальная музыка и объявляется мини-дискотека.

Завтрак

На двери столовой висит вывеска «Кабачок 12 стульев, или Кто успел, тот и сел». За столами стоят 12 стульев, а на остальных местах лежат коврики на полу. Те, кто не успели сесть на стулья, едят, сидя на ковриках. На стенах столовой висят шуточные плакаты: «Съел сам, помоги соседу», «Любовь приходит и уходит, а кушать хочется всегда».

Мероприятия до обеда

1. На спортивной площадке проводятся велогонки. Велогонками оказывается бег: участники преодолевают дистанцию, сидя на гимнастической палке вдвоем. Соревнования проводятся между отрядами, близкими по возрасту. Победители получают в награду «спицы» от велосипеда.

2. В корпусах проводится всеобщая повсеместная перестановка мебели. За 40 минут нужно «преобразить» корпус. По истечении времени специальная комиссия оценивает старания детей и выдает различные дипломы всем отрядам.

Обед

На двери столовой вывеска «Кафе «У Колобка». На столах находятся только круглые предметы: тарелки, хлеб (кругло нарезанный), котлеты, картошка «в мундире». Ложек нет ни у кого. Чтобы получить их, каждому отряду нужно спеть песню о еде, продуктах питания.

Мероприятия после обеда

После обеда на поляне начинают работать торговые ряды:

- продажа мыльных пузырей за два анекдота;
- окраска ушей и носов;
- обучение градостроению из песка;
- продажа «мокроступов» из целлофановых пакетов;
- обмен плохого настроения на хорошее.

Тихий час

Все отряды строятся около своих корпусов, и начинается песенная переключка между отрядами. Младшие отряды начинают петь песню, старшие заканчивают. Условие: песни должны быть о лете, отдыхе, лагере.

Полдник

В столовой вместо фруктов повара выдают детям сухарики в обмен на пословицы о труде.

Мероприятия после полдника

После полдника на доске объявлений появляется большой красочный плакат:

«Внимание! Всем, всем, всем!

Приходи, дружок, на елку!

Будут шутки, мех до слез,

Новогодние приколы

И, конечно, Дед Мороз.

А Снегурка озорная

С нами встанет в хоровод.

Приходи в 19.30 на елку -

Вместе встретим Новый год!

Дед Мороз и Снегурочка. Вход в маскарадных костюмах».

Отряды расходятся по корпусам и начинают готовить маскарадные костюмы. В это время воспитатели устанавливают на танцевальной площадке елку и украшают ее.

Ужин

В столовой выключен свет, только на столах горят свечи.

Вечер

На танцевальной площадке начинается празднование Нового года. Звучит новогодняя музыка, отряды в костюмах собираются около елки. Появляются Дед Мороз и Снегурочка в экстравагантных костюмах. На Деде Морозе шапка, борода, валенки, посох и тазобедренная повязка. У Снегурочки парик, перчатки, мини-юбка и топик, отделанный мишурой.

Дед Мороз. Салют всему лагерю!

Снегурочка. Всем привет!

Дед Мороз. Сегодня у елки блестящий наряд.

Снегурочка. Огни золотые, как в сказке горят!

Дед Мороз. Сегодня должны вы повсюду успеть...

Снегурочка. И танцевать, и смеяться, и петь!

Дед Мороз. Много для вас всевозможных затей...

Снегурочка. Всюду быть первым сегодня успеи!

Дед Мороз и Снегурочка в течение всего вечера проводят конкурсы и состязания, водят хоровод у елки, обманывают публику, читают прикольные телеграммы, оценивают костюмы, устраивают лотерею. Заканчивается празднование танцевальным марафоном.

Отбой

Отбой в этот день объявляется на полчаса позже обычного. Дети расходятся по своим комнатам. Воспитатели уже заранее спрятали их подушки, оставив на кроватях записки: «Встретимся завтра утром!» Подпись: «Твоя любимая подушка». По всему лагерю звучит сигнал отбоя.

ДЕНЬ ЛЕСА

УТРО

Выход в лес

Викторина «Всё о лесе»

Во время отдыха на поляне воспитатель проводит беседу, загадывает загадки о лесе, о диких животных. Победитель становится участником общелагерной викторины «Эрудит лагеря».

Сбор природного материала для выставки.

ДЕНЬ

Выставка «Лесная фантазия». Оформление выставки. Отделы: «Самые-самые», «Необычные экспонаты», «Поделки из лесной мастерской», лесные коллекции: листья, травы, цветы, ягоды и др. Открытие выставки,

презентация авторских коллекций, работа зрительского и специального жюри.

Лесной стадион (игры, эстафеты).

Лесная школа (театрализованная игровая программа для младших отрядов).

Викторина «Эрудит лагеря». Участники - победители отрядной викторины «Всё о лесе». Конкурсы:

1. Голоса зверей.

Ребятам предлагается продемонстрировать, как кричат звери и птицы (медведь, лиса, волк, утка, олень, кабан, гусь и пр.).

2. Поем о лесе.

Участникам надо исполнить песню о лесе и его обитателях или рассказать стихотворение.

3. Лесная путаница.

Ведущий читает рассказ, а ребята ищут ошибки, связанные с описанием природы.

Поезд медленно подъезжал к перрону. Был январь. Меня послали в служебную командировку для наблюдений над животным миром Московской области. Утром следующего дня мы выехали на машине в охотничий стан. Было так холодно, что сучья трещали, когда мы к ним прикасались. Въехали в еловый лес. Вдруг из-под сучьев выскочила маленькая птичка, я ее сразу узнал - это был крапивник. Вероятно, у него там гнездо.

Я посмотрел на макушку высокой ели и увидел порхающего пингвина. «Не надо лениться, если хочешь увидеть интересное», - подумал я и полез на дерево. На самом верху я увидел пингвинье гнездо. Там лежали 5 яиц, по всему было видно - пингвин хочет снести шестое.

На соседней ели я заметил беличье гнездо. Шум мотора разбудил зверька, он, потягиваясь, выскочил наружу, удивленно посмотрел на нас и скрылся в листве. Машина не смогла ехать дальше, и мы пошли пешком. То и дело в трещинах коры деревьев нам попадались желуди. Молодец белка! Хорошо запаслась к зиме. В еловых ветвях сутились королюки, шишухи, зяблики, дятлы и иволги. Они лакомились почками.

Уже второй час мы шли по сосновому лесу. Перед нами открылась поляна. На пригорке распустились первые подснежники. Я бросился их собирать. Над головой порхала первая бабочка. На дубу, растущем на краю полянки, мы увидели гнездо грифа, в котором пищали птенцы. Гриф-папа улетел на промысел. Мы пошли дальше.

Как хорошо гулять в лесу в начале зимы!

Ошибки. Зимой крапивников нет, и они не селятся в ветвях ели; белка не ест желуди; зяблики и иволги зимой улетают на юг, почками они не питаются; пингвин не летает, не водится у нас, не вьет гнезда, несет одно яйцо. Подснежников зимой нет, бабочек тоже. Гнездо грифа не может быть на дереве, тем более, зимой.

Победителю викторины вручаются подарки и присваивается звание «Эрудит леса».

ВЕЧЕР

Конкурс «Бенефис Бабы-Яги».

Желающие участвовать должны подготовиться к конкурсу заранее. Участвует по одному человеку от каждого отряда.

1 тур - «Представление». Жюри оценивает выход Бабы-Яги на сцену, ее костюм, рассказ о себе.

2 тур - «Песня Бабы-Яги». Баба-Яга исполняет песню с инсценировкой.

3 тур - «Реклама ступы Бабы-Яги». Баба-Яга должна прорекламить свою ступу. Жюри оценивает оригинальность и необычность рекламы.

4 тур - «Танец с Кощеем». Баба-Яга танцует с Кощеем быстрые и медленные танцы.

5 тур - «Парад мод». Баба-Яга демонстрирует: рабочий костюм, домашний костюм, парадно-выходной костюм, зимний костюм, спортивный костюм, комментируя их по ходу демонстрации. Жюри оценивает оригинальность костюмов, необычность представления.

По итогам конкурса награждают победителей в номинациях:

- Самая модная Баба-Яга.
- Самая очаровательная Баба-Яга.
- Самая остроумная Баба-Яга.

ОРГАНИЗАЦИЯ ПРАЗДНИКОВ В ДЕТСКОМ ОЗДОРОВИТЕЛЬНОМ ЛАГЕРЕ

Праздник в детском лагере – особая возможность внести лепту в формирование и развитие традиций лагеря. Поэтому очень важно провести его так, чтобы он коснулся каждого.

Здесь очень важно все и оформление помещений и то настроение, с которым встречают утро праздничного дня. Но, пожалуй, наиболее значимым является непосредственное понятное каждому участие в празднике. Воспитателю вместе с активом ребят необходимо разработать форму и тематику праздника (традиционные праздники тоже бывают разными), продумать оформление, время и место основного праздничного события, приятные сюрпризы в течение дня.

ТАМ, НА НЕВЕДОМЫХ ДОРОЖКАХ...

Дикторский текст по радио:

День рождения поэта
Отмечает целый свет,
Ведь известнее, чем Пушкин,
Никого на свете нет!

*Звучит фонограмма «Посвящение» Р. Шумана.
Выходят ведущие. Текст звучит на фоне музыки*

Ведущий 1.

Каждый раз, когда к людям приходит июнь,
Вяжут завязь плодов пробужденные соки,
Мы, кудрями как лен и седые как лунь,
Шепчем снова забытые вещи строки.
Я поймал их, сорвавшихся с маминых губ,
И навек окунувшийся в их многоцветье.

Ведущий 2.

Я с Пушкиным знакома с малых лет,
Его стихи читала в детстве мама.
О том, что самый лучший он поэт,
Мне кажется, с пеленок еще знала.

Ведущий 1. Да, мы знакомимся с ним в детстве. Еще не умеем читать, еще только слушаем. Слушаем его сказки, стихи. И на всю жизнь зачаровывает: «Жил старик со своей старухой у самого синего моря...» Или: «У лукоморья дуб зеленый, золотая цепь на дубе том...»

Ведущий 2. Мы вырастем. Становимся школьниками. И к нам приходит новый Пушкин. Автор замечательных стихотворений о Родине, о желанной свободе, о дружбе, о природе...

Ведущий 1. Много лет назад прогремел роковой выстрел на Черной речке. Поэт погиб. Но эхо этого выстрела и ныне неостывающей болью отзывается в сердцах миллионов людей.

Ведущий 2. Пушкин по-прежнему с нами, в душе каждого из нас, и живут его удивительные строки, безграничная любовь к Отчизне, вера в добро, красоту и справедливость.

Ведущий 1.

Вся Отчизна в праздничном цветенье,
Словно песня, льется вешний свет.
Здравствуй, Пушкин!
Здравствуй, добрый гений!

Вместе. С днем рождения, дорогой поэт.

Звучит веселая музыка, по залу бегут скоморохи.

Скоморох 1.

Люди добрые!
Собирайтесь попроворнее,
Усаживайтесь поудобнее.

Скоморох 2.

Начинаем представление веселое
С песней озорной, с пляской удалой.

Скоморохи танцуют

Скоморох 3.

О чем-то скрипит половица,
И детям опять не спится.
Присев на кровати подушки,
Уже наострили ушки.

Скоморох 1.

И сразу меняются лица,
Меняются звуки и краски,

Скоморох 2.

Тихонько скрипит половица,
Все. Сегодня идет к нам сказка.

Звучит волшебная музыка, выходит Сказка

Сказка. Добры молодцы! Красны девицы! Добро пожаловать в пуш-кинскую страну сказок.

Там на неведомых дорожках
Следы невиданных зверей;
Избушка там на курьих ножках
Стоит без окон, без дверей;
Там лес и дол видений полны;
Там о заре прихлынут волны
На брег песчаный и пустой,
И тридцать витязей прекрасных
Чредой из вод выходят ясных,
И с ними дядька их морской;

Скоморох 1.

Там королевич мимоходом
Пленяет грозного царя;

Скоморох 2.

Там в облаках перед народом
Через леса, через моря
Колдун несет богатыря;

Скоморох 3.

В темнице там царевна тужит,
И серый волк ей верно служит;

Скоморох 4.

Там ступа с Бабою Ягой
Идет-бредет сама-собой;

Сказка. Там царь Кащей над златом чахнет;

Вместе. Там русский дух... там Русью пахнет!

Сказка.

У моря виден дуб зеленый;
Под ним сидит кот ученый,
Свои нам сказки говорит.

На фоне текста танцует ансамбль бального танца.

Сказка. Чтобы попасть в страну сказок, надо преодолеть много препятствий.

Скоморохи.

Но прежде чем...

Скоморох 1.

Попасть вам в сказку,
Узнать должны мы наперед,

Скоморох 2.

Кто любит сказки,

Скоморох 3.

Кто их знает,

Скоморох 4.

Тот всех героев отгадает.

Звучат фанфары

Скоморохи.

Сейчас начнется здесь парад,
К нам нынче выйдут целым строем
Те, с кем всегда ты встрече рад, -
Все. Твои любимые герои.

Шум моря, плеск волн. Появляется старик.

Старуха сидит у разбитого корыта.

Старик.

Я сегодня поймал было рыбку,
Золотую рыбку, не простую;
По-нашему говорила рыбка,
Домой в море синее просилась,
Откупалась, чем только пожелаю,
Не посмел я взять с нее выкуп;
Так пустил ее в синее море.

Старуха.

Дурачина, ты, простофиля!
Не умел ты взять выкупа с рыбки!
Хоть бы взял ты с нее корыто,
Наше-то совсем расколосось.

Замерли

Скоморохи. Ребята! Эти персонажи из какой сказки?

Дети отвечают на вопрос

Старик. А сейчас скажите мне, сколько лет мы со старухой жили у синего моря? (30 лет и 3 года.)

Старуха. Какими словами я бранила старика в этой сказке? Дурачина ты, простофиля.)

Старик. Сколько раз я закидывал невод в море? (3 раза.)

Старуха. В кого я поочередно хотела превратиться в этой сказке? (В столбовую дворянку, вольную царицу, владычицу морскую.)

Старик. Знаете прекрасно, из какой мы сказки.

Старуха. Завершаем этот блок мы веселой пляской.

Танец старухи и старика

Звучит веселая мелодия. Идет царица, подходит к зеркалу

Царица (сидя перед зеркалом).

Свет мой, зеркальце! Скажи

Да всю правду доложи:

Я ль на свете всех милее,

Всех румяней и белее?

Зеркало (в записи на фоне музыки).

Ты, красива, спору нет;

Но царевна всех милее,

Всех румяней и белее.

Царица.

Ах ты, мерзкое стекло!

Это врешь ты мне назло.

Как тягаться ей со мною?

Я в ней дурь-то успокою...

Но скажи, как можно ей

Быть во всем меня милей?

Признавайся: всех я краше?

Обойди все царство наше,

Хоть весь мир; мне ровной нет. Так ли?..

Скоморохи. Чей портрет вы только что увидели?

(Ответы ребят.)

Правду молвить, молодица,

Уж и впрямь была царица:

Высока, стройна, бела,

И умом и всем взяла;

Но зато горда, ломлива,

Своенравна и ревнива.

Чем была отравлена царевна? (Яблоком.)

Царица.

Да, была я, знаю, своенравной,

Но, придя сегодня в этот зал,

Хочу, чтоб яблоки служили

На здоровье да на пользу вам.

Игра «Кто больше соберет яблок»

Реквизит: корзинки, яблоки, повязки

Царица.

Собирайте яблоки, помните при этом:

Кушайте их, дети, и зимой, и летом.

Уходит. Выбегают скоморохи

Скоморох 1.

Хотим, чтоб музыка звенела,

Скоморох 2.

А ну, беритесь все за дело,

Скоморох 3.

Споют гармошки озорные,

Скоморох 4.

А с ними ложки расписные,

Выступает самодеятельный оркестр ложкарей.

Звучит музыка. Появляется князь

Князь.

Не могу идти я спать,

Грусть-тоска меня съедает;

Люди женятся; гляжу,

Не женат лишь я хожу.

Скоморохи. А кого же на примете ты имеешь?

Князь.

Да на свете, говорят, царевна есть,

Что не можно глаз отвести.

Днем свет божий затмевает,

Ночью землю освещает –

Месяц под косою блестит,

А во лбу звезда горит...

Будто реченька журчит.

Только, полно, правда ль это?

Скоморохи.

Князь! Ты тихо посиди

И внимательно гляди.

Да, такая есть девица.

Знай, близка судьба твоя.

Танцуют красны девицы, из хоровода выходит Царевна Лебедь

Царевна Лебедь.

Ты, царевич, мой спаситель,

Мой могучий избавитель,

Не тужи, что за меня

Есть не будешь ты три дня,

Что стрела попала в море;

Это горе - все не горе.

Оплачу тебе добром,

Сослужу тебе потом,

Ты не лебедь ведь избавил,

Девицу в живых оставил;

Ты не коршуна убил,
Чародея погубил.
Век тебя я не забуду:
Ты найдешь меня повсюду...
Знай! Ведь я судьба твоя!

Танец князя и Царевны Лебедь

Скоморохи.

Три девицы под окном
Пряли поздно вечерком...

Звучит музыка, появляются девицы

Девушка 1. Кабы я была царица, -

Скоморохи.

Говорит одна девица, -

Девушка 1.

То на весь крещеный мир
Приготовила б я пир.

Девушка 2. Кабы я была царица, -

Скоморохи.

Говорит ее сестрица, -

Девушка 2.

То на весь бы мир одна
Наткала я полотно.

Девушка 3. Кабы я была царица, -

Скоморохи.

Третья молвила девица, -

Девушка 3.

Я б для батюшки-царя
Родила богатыря.

Сестры все вместе.

Нашим девицам задание есть одно:
Сесть на лавочку и взять веретено,
Из кудельки надо ниточку сплести,
Да смотри по времени его не упусти,
Надо действовать смелее и ловчей,
Чтобы нить была потоньше, подлинней.

Проводится конкурс

Сестры.

Пошла новая игра, нелегкое задание.
За дело взяться нам пора
И проявить старание.
К услугам вашим два ведра,
В придачу коромысло,
Нам отсюда (показывает рукой) и туда
Снесите воду быстро.

Скоморохи.

В забаве этой важен труд,
При нем усилие, сноровка.
Тот верх возьмет, кто свой сосуд
Водой наполнит ловко.

Выдаются коромысло, два ведра. На определенном расстоянии стоят два пустых горшка - их следует наполнить водой. Проводится конкурс.

Скоморохи.

Негде, в тридевятом царстве,
В тридесятом государстве,
Жил-был славный царь Дадон.

Скоморох 1.

Смолоду был грозен он
И соседям то и дело
Наносил обиды смело;

Скоморох 2.

Но под старость захотел
Отдохнуть от ратных дел
И покой себе устроить.

Скоморох 3.

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

Скоморох 4.

Чтоб концы своих владений
Охранять от нападений,
Должен был он содержать
Многочисленную рать.

Скоморох 1.

Что за жизнь в такой тревоге?

Скоморох 2.

Вот он с просьбой о подмоге,
Чтобы удаль и сноровку показать,
Надо метко стрелять.

Игра «Лук и стрелы» (попасть в мишень)

Скоморох 3.

А сейчас мы предлагаем вам игру,
Мерить силу, как бывало в старину.

Скоморох 4.

Самых смелых приглашаем мы ребят,
Ну-ка, встаньте, силачи, в потешный ряд.

*Перетягивание каната.
Звучит песня, идет Балда.*

Балда.

Эх, вдоль по улице пошел бравый молодец,
Шел уда-удалой молодец,
Шел не к милой, дорогой,
И не к матушке родной,
Шел уда-удалой молодец,
Не товаром торговать,
Себя людям показать,
Шел уда-удалой молодец.
Эх!

Скоморохи. Ой, ребята, кто это находчивый, трудолюбивый работник, ну, скорее, как его зовут?

Дети. Балда.

Скоморох 1.

Жил Балда в поповом доме,

Скоморох 2.

Спал себе он на соломе,

Скоморох 3.

Ел Балда за четверых,

Скоморох 4.

А работал за семерых,

Скоморохи (поют).

До света все у него пляшет,

Эх, да пляшет.

Запряжет лошадь, полосу вспашет.

Ту-тур-тура.

Эх, камаринский мужик.

Попадья Балдой не нахвалится,

Поповна от Балды лишь печалится.

Попенок зовет его тятю,

Заварит кашу, нянчится с дитятею...

Скоморохи. Что приказал поп собрать Балде? (Оброк с чертей.)

Балда.

Эй, черти, из моря вылезайте,

Оброк полный отдавайте.

Появляются черти, танец чертей. Черти подходят к Балде.

Балда. Ну что, добры молодцы, поможете мне набрать команду против чертей?

Черти. И нам, и нам помогите.

Балда. Этот конкурс здесь не нов, ноги спрятаны в мешок, кто быстрее пробежит, тот другого победит.

Бег в мешках.

Черти.

Победил Балда всех нас,
Соберем оброк сейчас.

Скоморохи.

Черти стали в кружок, делать нечего,
Собрали полный оброк,
Да на Балду взвалили мешок.

Играет музыка, появляется Сказка и все герои

Тут и сказке конец,
А кто слушал - молодец!

Сказка.

Вам понравилось, мы знаем,
Все играли от души.
Спасибо всем сидящим в зале
За то, что к нам сюда пришли.
Сказки Пушкина все мы читали
И героев всех знаем давно.
Очень жаль расставаться нам с вами,
Помнить нам их всегда суждено.

*Звучит вальс. Через зал герои уходят со сцены
(музыка звучит до конца праздника).*

ПРАЗДНИК ОТКРЫТИЯ ЛАГЕРЯ

Предварительная подготовка. Разучивание детьми стихов, песен, речевок.

Праздник открытия лагеря проводится на площадке перед лагерем. Дети сидят. Двое ведущих – дикторов ведут программу ЛТВ. Площадка украшена флажками, гирляндами, плакатами веселого содержания, например: «Не так страшен лагерь, как его малюют», «Воспитатель одним глазом спит, другим видит» и т.д.

1-й ведущий. Здравствуйте, друзья! Мы рады приветствовать вас на новом телеканале – ЛТВ!

2-й ведущий. ЛТВ – лагерное телевидение, которое начинает свою работу впервые в это лето. Вас ждут незабываемые встречи с молодыми талантами, интересные новости, репортажи и, конечно...

Вместе. Реклама!

1-й ведущий. Самая главная новость – открытие детского оздоровительного лагеря «Колокольчик». Посмотрите специальный репортаж нашего корреспондента об этом примечательном событии.

На площадку выходят представители от разных отрядов.

Корреспондент. Мы находимся в гуще событий. Лагерь «Колокольчик» в сборе?

Дети. Да!

Корреспондент. Первый отряд!

Дети. «Непоседы»!

Корреспондент. Ваш девиз!

Дети.

Мы несемся, как торпеды,
Ведь на то мы непоседы.
Впереди мы всех всегда,
Шишки будут – не беда!

Корреспондент. Второй отряд!

Дети. «Сорванцы»!

Корреспондент. Ваш девиз!

Дети. Сорванцам закон не писан,
Если писан, то не читан,
Если читан, то не понят,
Если понят, то не так!

Корреспондент. Третий отряд!

Дети. «Танцоры»!

Корреспондент. Ваш девиз!

Дети.

Танцы – на завтрак,
Танцы – на обед,
Танцы – на ужин -
Вот и весь секрет.

Корреспондент. Четвертый отряд!

Дети. «Весельчаки»!

Корреспондент. Ваш девиз!

Дети.

Ходим мы всегда гурьбой,
Смех всегда берем с собой.
И в отряд зовем мы всех,
Кто любит шутку,
Кто любит смех!

Корреспондент. Пятый отряд!

Дети. «Туристы»!

Корреспондент. Ваш девиз!

Дети.

Где бронепоезд не пройдет,
Танкист на танке не промчится,
Турист всегда тропу найдет,
И ничего с ним не случится.

Корреспондент. Благодарю за интервью! Закончим наш репортаж пожеланием всяческих успехов сорванцам, непоседам, весельчакам, тан-

цорам и туристам на ниве отдыхаемости, хохотаемости, закаляемости, играемости и поправляемости.

1-й ведущий. Нашу программу передач продолжает «Песня сезона»!

Звучит мелодия из м/ф «Чунга-чанга»

На площадку выходит группа детей, исполняет песню

1-й ведущий.

Сейчас вам заявляю прямо:
Настало время для рекламы.
От моды отставать не будем,
Пускай рекламу смотрят люди.

2-й ведущий.

Вместо памперсов и чая
Ждет реклама вас другая:
Специально для вас
Реклама лета сейчас!

3-й ведущий.

Здравствуй, лето!
Ярким солнцем все согрето.
В лес зеленый побежим,
На поляне полежим.

4-й ведущий.

Здравствуй, ягода лесная!
Здравствуй, белка озорная!
Снова лето к нам пришло -
Это очень хорошо!

1-й ведущий.

Лето, лето подоспело-
Земляника покраснела,
Повернется к солнцу боком,
Все нальется красным соком,
В поле красная гвоздика,
Красный клевер... Погляди-ка:
И лесной шиповник летом
Весь осыпан красным цветом...
Видно, люди не напрасно
Называют лето красным.

2-й ведущий.

Веселое лето,
Всем дорого ты.
В лугах ароматных
Пестреют цветы.
А в рощице пташек
Звонят голоса,

Их песни хвалою
Летят к небесам.
Блестящие мошки
Кружатся толпой,
И солнышко шлет им
Свой луч золотой.

3-й ведущий.

Очень добрым, очень светлым,
Золотистым ясным днем
Мы поедem в гости к лету,
В гости к солнышку пойдem.
Земляником и цветами
Встретят нас и лес, и луг,
Наши песни вместе с нами
Будут птицы петь вокруг.
Рано утром яркий лучик
Зазвенит в густой листве.
Речка плавать нас научит,
Ветер - бегать по траве.

1-й ведущий.

Сколько утреннего света
За распахнутым окном!
По земле гуляет лето,
Ходит лето босиком!
Сколько лета и простора!
Сколько песен и цветов!
Даль полей и гул моторов,
Эхо ранних поездов.
Сколько лета, сколько солнца,
Сколько зелени кругом!
Вместе с птицами проснемся,
Вместе с травами растем!

2-й ведущий. Продолжаем нашу программу. Предоставим эфир любителям фольклора. Встречайте фольклорный ансамбль «Матрешки»!

Девочки исполняют частушки

Частушки

Мы девчонки-хохотушки,
Пропоем для вас частушки,
Как мы в лагере своем
Очень дружно заживем.

В летний лагерь мы пришли,
Очень рады, от души

Будем петь, играть, смеяться,
Будем спортом заниматься.

Не волнуйтесь, папы, мамы,
Летний отдых - лучший самый!
Отдохнем здесь двадцать дней -
Не узнаете детей.

Воспитателям своим
Здесь открыто говорим:
– Много с вами нам хлопот
Эта смена принесет.

Малышам во всем поможем -
Побыстрой их спать уложим.
Сами ж будем веселиться,
Танцевать, играть, беситься.

Просим вас: нас не ругайте,
Забавляйте, развлекайте.
С нами вместе вы резвитесь,
С нами вместе веселитесь.

1-й ведущий. Внимание! Внимание! Начинаем телемост «Толкование бестолковщины». Наши телекамеры установлены прямо на центральной площадке лагеря. Каждый желающий может принять участие в телемосте. Итак, первый вопрос: «Что такое хлопоты?» (Аплодисменты.) Громкими хлопотами приветствуем участников телемоста!

2-й ведущий. Продолжаем телемост. Кто такой хорёк? (Певец в лагерном хоре.)

Ведущие поочередно спрашивают, что означают следующие слова:

- солист (мастер по засолке огурцов, временно работающий в лагере поваром);
- шумовка (дискотека в лагере);
- одаренный (именинник);
- скверная девчонка (статуя в парке);
- ранец (просыпающийся в 6 часов утра);
- рвач (штангист, временно работающий в лагере физруком);
- нахлебник (составная часть бутерброда);
- пароход (прогулка вдвоем).

Если у детей нет вариантов ответов, отвечают сами ведущие.

1-й ведущий. Продолжаем нашу программу. В эфире - «Вредные советы». Эти советы необходимы всем, кто отдыхает в лагере, ведь не сек-

рет, что иногда не знаешь, как поступить, что сказать, чем удивить, кого рассмешить, кому угодить, вот тут и пригодятся наши советы.

Выступление детей

Вредные советы

1-й ведущий.

Если твой дружок в отряде
Стал источником заразы,
Обними его и в лагерь
Две недели не придешь.

2-й ведущий.

Если лень зарядку делать,
Ты, пожалуйста, в больницу.
Надо делать это так:
Сунуть градусник в кастрюлю
И зажечь в печи огонь...
А потом и доставай,
Сунь под мышку и хромай!

3-й ведущий.

Если кашу ты не любишь -
За столом не причитай,
А в карман тому, кто рядом,
Потихонечку толкай.

1-й ведущий.

Бей друзей без передышки
Каждый день по полчаса,
И твоя мускулатура
Станет тверже кирпича.

2-й ведущий.

Если вдруг тебе приспичит
Всех однажды удивить,
Пригрози всем кулаками
И скажи, чтоб удивлялись,
А не то ты им на память
Тумаки свои подаришь.

3-й ведущий.

Если вдруг музрук пристанет
С воспитательной беседой,
Что ты в игры не играешь,
Не танцуешь, не поешь,
Ты скажи ему, пусть сам он
Серенады распевает,
Только пляшет и играет -
У тебя от перегрузки

Пятка левая болит.

2-й ведущий. Благодарим за поучительные вредные советы! Продолжаем нашу программу. В эфире шумовое шоу «Утро в лагере «Наседкино». Приглашаем всех зрителей принять участие в шоу.

Представьте себе, что вы озвучиваете спектакль. У каждой группы (отряда) будет своя роль.

Ведущий распределяет роли и читает текст, а группы детей их озвучивают.

Действующие лица: Корова, Котенок, Собака, Гуси, Поросята, Лошадь, Баран, Коза, Наседка, Петух.

В одно замечательное утро в лагере «Наседкино» симпатичная Корова проснулась и сладко потянулась: «Му-у-у!» (дети: «Му-у-у!»). Тем временем Котенок-чертенок опрокинул сметану и испуганно мяукнул: «Мяу!» (дети: «Мяу!»). На площадке откликнулась сердитая Собака-воспитательница: «Гав-гав!» (дети: «Гав-гав!»). Она разбудила младший отряд Гусей. Гуси спросонья заворчали: «Га-га-га!» (дети: «Га-га-га!»). На их крики сбежались неумытые Поросята из отряда «Хрюндели» и захрюкали: «Хрю-хрю!» (дети: «Хрю-хрю!»). Поросята разбудили веселую сторожиху Лошадь, и она радостно заржала: «Иго-го!» (дети: «Иго-го!»). Строгий директор лагеря Баран посмотрел на Лошадь и заметил: «Бе-е-е!» (дети: «Бе-е-е!»). С ними вступила в разговор вожатая Наседка и закудала: «Ко-ко-ко! Куд- кудах-тах-тах!» (дети: «Ко-ко-ко! Куд-кудах-тах-тах!»). Весь этот шум услышал Петушок. Он работал в лагере «Наседкино» будильником на полставки. Он понял, что пора будить весь лагерь, взлетел на жердочку и заголосил: «Ку-ка-ре-ку!» (дети: «Ку-ка-ре-ку!»), и все отдыхающие и поправляющие здоровье в лагере «Наседкино» ему дружно ответили... (все персонажи говорят свои реплики одновременно, чтобы получился шум).

1-й ведущий. И, наконец, заключительная часть нашей программы - «Танцевальные мелодии и ритмы»!

2-й ведущий. А мы прощаемся с вами, дорогие друзья, до новых встреч на нашем телеканале!

Дискотека.

ДЕНЬ ИМЕНИННИКА

Праздник «День именинника» представляет собой творческое соревнование между командами именинников и гостей. В конце конкурсной программы именинники принимают поздравления и подарки, торжественно вносится торт со свечами, и праздник завершается чаепитием.

Актный зал празднично украшен. Звучит музыка. Выходит ведущая - Лето. В руках у нее большая книга, где записаны имена ребят, родившихся летом.

Лето. Зарумянилась вишня и слива,
Налилась золотистая рожь,
И, как море, волнуется нива,
И в траве на лугах не пройдешь.
Солнце ходит высоко над сводом
Раскаленных от зноя небес,
Пахнет липа душистым медом,
И шумит полный сумрака лес...

Здравствуйте, дорогие ребята. Вы меня узнали? Да, я Лето. Я пришла к вам, чтобы поздравить с днем рождения тех ребят, которые родились летом. Сейчас я открою свою волшебную книгу и мы с вами узнаем, кто же сегодня именинник.

Именинников наших
В целом мире нет краше!
Мы их поздравляем,
Мы их восхваляем!

Лето открывает книгу и начинает читать. Вначале зачитывается небольшое стихотворение, посвященное одному из именинников, а ребята отгадывают, о ком идет речь. После этого именинник под музыку и аплодисменты выходит на сцену. Ведущий продолжает читать дальше. Вот все именинники на сцене, и тогда приглашается команда гостей (ее лучше сформировать заранее, количество человек в команде должно быть таким же, как и в команде именинников).

Лето. Итак, именинники готовы и гости все в сборе, пора и праздник начинать. Поскольку нас ждут увлекательные конкурсы и игры, надо поскорее избрать жюри. Назовем его «Три С» – командой самых справедливых и строгих (воспитатели).

Вот вам первое задание.

Представьте, что вы идете на день рождения к другу. Подарок должен выглядеть красиво, празднично. Из имеющихся материалов необходимо выполнить декоративное оформление коробочки с подарком. Победит в этом конкурсе та команда, которая интереснее, оригинальнее оформит свой подарок.

Для этого конкурса необходимо подготовить небольшие коробочки, ленты, подарочную бумагу, ножницы, цветную бумагу, клей, фломастеры, открытки, воздушные шары.

На конкурс отводится 2–3 минуты. Пока команды выполняют задание, звучит веселая музыка. Жюри оценивает работу команд.

Лето. Молодцы! Хорошо справились с этим заданием. Ваши подарки выглядят просто замечательно. Но чтобы сделать другу приятное, вы решили не просто преподнести подарок, но и в честь именинника прочесть небольшую поэму, которую вы сочинили сами. Я вам предлагаю рифмы, а через несколько минут мы услышим ваши праздничные поэмы о дне рождения.

Зачитывает рифмы

Поздравленье – настроенье, праздник – проказник, день рождения – угощение, подарок – яркое, попляши – от души.

Пока ребята сочиняют стихи, я приглашаю вас на показ моделей одежды.

Звучит музыка, все девочки проходят по сцене как манекенщицы.

Лето. А сейчас мы послушаем, что получилось у наших команд.

Команды зачитывают свои сочинения, жюри оценивает конкурс.

Лето. На празднике должно быть весело, гости любят петь и танцевать.

Следующий для вас конкурс – танцевальный. Вы все знаете «Танец маленьких утят», в котором движения танцующих напоминают движения утенка, открывающего клювик, машущего крылышками и хвостиком. А вы попробуйте под ту же мелодию придумать танец с движениями других животных и исполнить его. Именинникам – танец маленьких поросят, гостям – танец маленьких лягушат.

На подготовку этого конкурса можно выделить 30 секунд, после чего вся команда исполнит придуманный танец.

Лето. Танцуете вы замечательно, а умеете ли вы петь? Предлагаю вам песенный аукцион. Многие имена легли в текст прекрасных песен. Давайте вспомним их. Итак, конкурс «Имена в песнях». Сейчас вы по очереди будете петь по одному куплету из песен, где встречаются имена. Победит та команда, которая вспомнит больше песен и не повторится.

Жюри оценивает результаты конкурса

Лето. Молодцы, ребята! Вы очень хорошо и пели, и танцевали, и сочиняли стихи. А вот ответить на вопросы викторины – дело непростое. Справитесь? Вопросы, которые я вам предлагаю, посвящены сказочным героям.

1. Кто больше всего на свете любил варенье?
2. Как звали друга крокодила Гены?
3. Как звали веселого деревянного человечка?
4. Героиня сказки Ш. Перро, которая превратилась из простой девушки в прекрасную принцессу.
5. Как фамилия почтальона из деревни Простоквашино?
6. Кто из героев Р. Киплинга говорил: «Мы с тобой одной крови, ты и я»?
7. Назовите фамилию кота из деревни Простоквашино.
8. Кто от бабушки ушел и от дедушки ушел?
9. Как звали друга Винни-Пуха?
10. Кто подарил говорящее полено папе Карло?
11. Кто гонялся за зайцем, съел Красную Шапочку, ее бабушку и шестерых козлят, а седьмого не нашел?
12. Как звали девочку с голубыми волосами?

Лето. Дадим нашим командам время отдохнуть, а вам, дорогие зрители, я загадаю загадки. Кто больше всех отгадает, тот получит небольшой приз.

1. Брат с братом через дорогу живут, а один другого не видит. (Глаза);

2. Набита пухом, лежит под ухом. (Подушка);
3. Бьют Ермилку по затылку – он не плачет, ножку прячет. (Гвоздь);
4. Принялась кума за дело, заиграла и запела. Ела, ела дуб, дуб, поломала зуб, зуб. (Пила);
5. Стучит, бренчит, вертится, считает свой век, а не человек. (Часы);
6. Черный Ивашка – деревянная рубашка, где носом, поведет там заметку кладет. (Карандаш);
7. Стоит Антошка на одной ножке, его ищут, а он не откликается. (Гриб);
8. Поднялись ворота – всему миру красота. (Радуга).

Лето. Молодцы! Ребята, вы умеете рисовать? Не умеете? Это не беда. В этом конкурсе главное не умение рисовать, а умение фантазировать. Через 2–3 минуты вы должны изобразить фантастическое животное шваброшерстиус (или зубоглазиус, или кубохвостиус).

Команды получают лист ватмана и фломастеры и приступают к выполнению задания.

Лето. Пока ребята рисуют, для вас, дорогие зрители, сюрприз. К нам в гости приехал всемирно известный фокусник Гарун-Рашид-Сулейман-Абдурахман ибн Саид, знаменитый телепат и гипнотизер. Сейчас прямо на ваших глазах он сумеет прочитать письма, не вскрывая конвертов.

Звучит таинственная музыка. Выходит фокусник. (Фокусником может переодеться кто-то из ребят или из вожатых.)

Фокусник объявляет, что он обладает невероятными способностями читать мысли на расстоянии, которые он сейчас продемонстрирует. Зрителям предлагается написать на листке вопрос, адресованный фокуснику. «Читатель мыслей» берет верхний конверт и говорит: «Меня спрашивают, какая будет завтра погода утром. Ну, я сводки не читал, но думаю, что будет ясно и солнечно, если, конечно, не пойдет дождь! Проверим, не ошибся ли я». С этими словами он открывает конверт и читает: «Какая будет завтра погода утром?» Фокусник удовлетворен. «Ну вот, все верно. Был такой вопрос?» – обращается он к зрителям. Из зала говорят: «Был, это я спросил». Фокусник берет следующий конверт и продолжает угадывать вопросы. После того как вскрыт последний конверт, зрители могут проверить, верно ли, что были заданы те вопросы. И действительно, содержание всех конвертов угадано правильно.

Секрет фокуса прост, у фокусника должен быть «тайный помощник», с которым он заранее договорится об одном вопросе, конверт с этим вопросом ассистент (он, естественно, тоже посвящен в тайну фокуса) кладет на поднос первым, а уже на него лягут конверты с настоящими вопросами. Когда же конверты попадут к фокуснику, он объявляет содержание не того, который он взял сверху и вскрыл, а лежащего внизу конверта с условным вопросом (получая затем поддержку от того, с кем сговорился). А когда он вскрывает «для проверки» конверт, который ле-

жит сверху и стоящий теперь на подставке на глазах у всех, он коварным образом узнает вопрос, который ему задают в самом деле, и так - конверт за конвертом.

Затягивать показ этого фокуса- шутки не стоит. Лучшие всего приготовить 5–6 конвертов.

Но успех этого фокуса будет зависеть еще и от того, насколько ответы на вопросы будут живыми и остроумными. Здесь необходима находчивость: времени на обдумывание совсем мало. Так что, хотя в основе фокуса лежит хитрость, проработать и проявить свои способности все-таки придется.

Фокусник благодарит зрителей за внимание, кланяется.

Лето. Ну что, ребята, понравился вам фокус? А что же наши команды, готовы? Давайте посмотрим.

Команды демонстрируют свои произведения. Жюри оценивает.

Лето. Ну вот, дорогие друзья, и закончился наш конкурс, но праздник продолжается.

В лагере нашем полно талантов,
И спортсменов, и музыкантов,
Голосистых певцов
И душевных чтецов.

Пока жюри подводит итоги конкурсной программы, каждый отряд представляет номер художественной самодеятельности. Это музыкальные подарки именинникам.

После их выступления жюри объявляет результаты соревнования. Если победит команда гостей, ведущему надо сказать, что именинники решили разделить свой праздник с гостями и поэтому немного уступили им в соревновании. А если выигрывают именинники, то ведущий говорит, что сегодня День именинника и, конечно, они не могли не победить. А команда гостей поздравляет именинников, дарит подарки.

Лето. Пусть утро с добрым настроением
Приходит светом золотым,
С улыбкой, смехом и везеньем
И счастьем нежным и простым!
Пусть будут радость и удача,
Пусть будут звезды и цветы,
Легко решаются задачи
И исполняются мечты!

Поздравление заканчивается торжественным выносом торта со свечами. Именинники задувают свечи, и праздник заканчивается чаепитием.

Учебное издание

ВОЛОЩЕНКО Ольга Геннадьевна

ЛЕТНИЙ КАЛЕЙДОСКОП

Методические рекомендации

Технический редактор *Г.В. Разбоева*
Компьютерный дизайн *Л.Р. Жигунова*

Подписано в печать 2014. Формат 60x84¹/₁₆. Бумага офсетная.
Усл. печ. л. 2,91. Уч.-изд. л. 2,19. Тираж 50 экз. Заказ

Издатель и полиграфическое исполнение – учреждение образования
«Витебский государственный университет имени П.М. Машерова».

Свидетельство о государственной регистрации в качестве издателя,
изготовителя, распространителя печатных изданий
№ 1/255 от 31.03.2014 г.

Отпечатано на ризографе учреждения образования
«Витебский государственный университет имени П.М. Машерова».
210038, г. Витебск, Московский проспект, 33.