

Рассмотрено

Методист по ВР

 Е.С. Пронович

«12» 04 2023 г.

Утверждаю

Директор школы

 Е.И. Сухова

«12» 04 2023 г.



ПРОГРАММА

летнего оздоровительного лагеря
с дневным пребыванием детей на базе
МБОУ «Поканаевская СШ»

«Философский камень, или Новые приключения в школе Хогвартс»

с. Поканаевка

2023 год

Информационная карта

1.	Полное название проекта	Сюжетно ролевая игра «Философский камень, или Новые приключения в школе Хогвартс»
2.	Автор проекта	Пронович Елена Сергеевна
3.	Территория, представляющая проект	Нижеингашский район
4.	Название проводящей организации	МБОУ «Поканаевская СШ»
5.	Адрес организации	Поселок Поканаевка улица Октябрьская
6.	Телефон	8(391)9872978
7.	Форма проведения	Лагерь с дневным пребыванием детей
8.	Цель проекта	Создание условий для укрепления здоровья и благоприятной воспитательной среды, способствующей раскрытию и развитию интеллектуального, творческого потенциала детей во время летних каникул.
9.	Специализация проекта	Оздоровительно-развивающая
10.	Сроки проведения	С 1 июня по 21 июня
11.	Количество смен	1 смена
12.	Место проведения	На базе МБОУ «Поканаевская СШ»
13.	Кадры	Начальник лагеря, старший воспитатель, библиотекарь, физрук, медицинский работник, воспитатели, обслуживающий персонал
14.	Официальный язык проекта	Русский
15.	Общее количество детей	25
16.	Возраст детей	5 - 14 лет
17.	Краткое содержание проекта	Сюжетно-ролевая смена по мотивам романа о Гарри Поттере британской писательницы Д.К.Роулинг. Лагерь превратится в школу чародейства и волшебства Хогвартс.

Пояснительная записка.

Введение.

Каникулы для детей – это всегда зарядка новой энергией, приобретение новых знаний, продолжение освоения мира, время открытий и побед. Значимость летнего периода для оздоровления и воспитания детей, удовлетворения детских интересов и расширения кругозора невозможно переоценить. При правильной организации летней занятости детей и подростков можно говорить о социальном оздоровлении, гражданском взрослении и духовно-нравственном росте каждого отдельного ребенка. Известно, что далеко не *все родители* находят *экономические и социальные возможности* для предоставления своему ребёнку полноценного, правильно организованного отдыха, а так же выезда на море или за пределы города. Поэтому открытие на базе школы летнего оздоровительного лагеря с дневным пребыванием, является лучшим решением для физического, интеллектуального, нравственного, духовного и эмоционального оздоровления детей и подростков в благоприятных созданных оздоровительно-образовательных условиях. Посещение лагеря способствует формированию у ребят самоутверждения личности в коллективе, общения, коммуникативных навыков, доброжелательности, воспитание чувства коллективизма, приобщение к активному отдыху на природе.

Формируя воспитательное пространство лагеря, все дети, посещающие лагерь, становятся участниками длительной сюжетно-ролевой игры со своими законами и правилами, принципами организации педагогического процесса в рамках реализации программы лагеря, а это:

- принцип взаимодействия воспитателей и воспитанников;
- принцип коллективной деятельности;
- принцип самореализации ребенка в условиях детского лагеря;
- принцип самостоятельности.

Лето - наилучшая пора для общения с природой, постоянная смена впечатлений, встреча с неизвестными, подчас экзотическими уголками природы. Это время, когда дети имеют возможность снять психологическое напряжение, накопившееся за год, внимательно посмотреть вокруг себя и увидеть, что удивительное рядом. Все мы - дети природы. И с малых лет человек должен познавать её и непременно учиться любить, оберегать, разумно пользоваться, быть действительно созидающей, а не губительной частью мира, да ещё и умело отдохнуть с пользой на здоровье. *Воспитание экологической культуры* параллельно

с оздоровление детей является основополагающей в составлении программы нашего лагеря. Смена учебной деятельности, на альтернативные формы групповой, индивидуальной и коллективной работы в рамках патриотического воспитания, позволяет детям уйти от стереотипов обучения, что делает его более увлекательным, мобильным и повышает образовательный потенциал.

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

- повышением спроса родителей и детей на организованный отдых школьников;
- необходимостью упорядочить сложившуюся систему перспективного планирования;
- обеспечением преемственности в работе лагеря предыдущих лет;
- модернизацией старых форм работы и введением новых;
- необходимостью использования богатого творческого потенциала подростков и педагогов в реализации цели и задач программы.

Актуальность программы

Данная программа по своей направленности является комплексной, т. е. включает в себя разноплановую деятельность, объединяет различные направления оздоровления, отдыха и воспитания детей в условиях оздоровительного лагеря.

Сегодняшние дети - будущее нашего города и нашей страны. Мы должны знать и помнить свою историю, культуру своего народа. Одной из важнейших задач воспитания является не оставить ребят равнодушными, формировать у них уважительное отношение не только к своей стране России, но и другим странам мира, их многовековой истории, культуре. Структура нашей программы определяется значимостью воспитания у школьников патриотизма и развитие толерантности, расширению кругозора. Через включение детей в различную деятельность, приобщение к русской и другой культуре стран мира, истории своей страны происходит самореализации и достижение каждым ребенком состояния успешности.

Цели и задачи программы

Цель: создание благоприятных условий для оздоровления, обогащения опыта социальных отношений, реализации творческого потенциала ребёнка, его самопознания и самореализации, условий, сочетающих развитие ребёнка, укрепление его здоровья и организацию досуга во время летних каникул.

Задачи:

1. Организовать полноценный отдых детей посредством развития физической активности и создания благоприятной эмоциональной атмосферы жизнедеятельности в летнем оздоровительном лагере.
2. Обеспечить комплекс условий и мероприятий, способствующих патриотическому воспитанию и развитию толерантности в молодежной среде, развитию познавательного интереса к истории и культуре других стран мира.
3. Создать целостный подход к организации интересного досуга построенного на основе «зоны доверия» детей и взрослых.
4. Способствовать приобщению к здоровому образу жизни
5. Обеспечить комплекс условий и мероприятий, способствующих развитию навыков безопасности поведения, грамотного реагирования, информационной безопасности
6. Создать условия для самореализации детей, достижения каждого воспитанника лагеря состояния успешности через включение их в различную деятельность.
7. Организовать сотрудничество детей и взрослых на основе соуправления.

ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

- Общее оздоровление детей.
- Приобретение новых знаний, творчества, умений и навыков.
- Творческий рост детей.
- Максимальная ступень самореализации каждого.
- Улучшение психологической и социальной комфортности в едином воспитательном коллективе.
- Повышение общей культуры учащихся, привитие им социально-нравственных норм;

В течение смены планируется реализация программы по направлениям:

- ***Спортивно-оздоровительный;***
- ***Художественно- эстетическое;***
- ***Экологическое***
- ***Патриотическое***

Спортивно-оздоровительное:

- Осмотр детей медицинским работником в начале и конце смены, ежедневный контроль за состоянием здоровья детей;
- Утренняя гимнастика;
- Соблюдение режима проветривания отрядных помещений и режима питья детей;
- Принятие солнечных и воздушных ванн (в течение всего времени пребывания в лагере)
- Организация пешеходных экскурсий;
- Организация здорового питания детей;
- Организация спортивно – массовых мероприятий и подвижных игр;
- Культурно – массовые и спортивные мероприятия

Художественно- эстетическое:

- Направлено пробуждать в детях чувство прекрасного;
- Формировать навыки культурного поведения и общения;
- Прививать детям эстетический вкус.
- Коллективно – творческие дела
- Просмотр фильмов;
- Концертно – развлекательные программы;
- Игры, квесты - развлечения, викторины, соревнования

- Цирковое представление, батут.

Экологическое:

- Беседы, мероприятия;
- Экологические марафоны, брейн-ринг (Экологическая викторина).;
- Выставки рисунков и поделок;

Патриотическое:

- Викторина «Знаешь ли ты свой край»;
- Конкурсная программа «Испытание Чести»
- День памяти (22 июня)
- Конкурс рисунков «Горжусь Родиной своей!»
- Квест –игра ко Дню России.

Содержание деятельности и механизм реализации.

Механизм реализации программы

№ п/п	Содержание	Сроки	Ответственные
1	<p>Подготовительный этап</p> <p>Этот этап характеризуется тем, что за 2 месяца до открытия пришкольного летнего оздоровительного лагеря начинается подготовка к летнему сезону. Деятельностью этого этапа является:</p> <ul style="list-style-type: none"> • проведение совещаний при директоре и заместителе директора по воспитательной работе по подготовке школы к летнему сезону; • издание приказа по школе об открытии пришкольного оздоровительного лагеря; • разработка программы деятельности пришкольного летнего оздоровительного лагеря с дневным пребыванием детей; • подготовка методического материала для работников лагеря; • отбор кадров для работы в пришкольном летнем оздоровительном лагере; • проведение родительских собраний • составление необходимой документации для деятельности лагеря (план-сетка, положение, должностные обязанности, инструкции т.д.) 	апрель - май	начальник лагеря, воспитатели.
2	<p>Организационный этап.</p> <p>Этот период короткий по количеству дней, всего лишь 2-3 дня. Основной деятельностью этого этапа является:</p> <ul style="list-style-type: none"> • встреча детей, проведение диагностики по выявлению лидерских, организаторских и творческих способностей; • запуск программы «Философский камень, или Новые приключения в школе Хогвартс»; • знакомство с правилами жизнедеятельности лагеря. • выявление и постановка целей 	июнь	начальник лагеря, воспитатели.

	<p>развития коллектива и личности;</p> <ul style="list-style-type: none"> • сплочение отряда; • формирование законов и условий совместной работы; • подготовку к дальнейшей деятельности по программе. 		
3	<p>Основной этап.</p> <p>Реализация основных положений программы.</p> <p>Родители, дети, педагоги, общественные организации – организаторы программы:</p> <ul style="list-style-type: none"> • познают, отдыхают, трудятся; • делают открытия в себе, в окружающем мире; • помогают в проведении мероприятий; • учатся справляться с отрицательными эмоциями, преодолевать трудные жизненные ситуации; • развивают способность доверять себе и другим; • укрепляют свое здоровье. • реализация основной идеи смены; • вовлечение детей и подростков в различные виды коллективно-творческих дел; • работа творческих мастерских. <p>Во время реализации программы воспитанники оформляют отрядный уголок с тематикой здорового образа жизни, выставку рисунков.</p>	июнь	начальник лагеря, воспитатели.
4	<p>Заключительный этап</p> <p>Основной идеей этого этапа является:</p> <ul style="list-style-type: none"> • подведение итогов смены; • выработка перспектив деятельности организации; • анализ предложений детьми, родителями, педагогами, внесенными по деятельности летнего оздоровительного лагеря в будущем. 	Июнь	начальник лагеря, воспитатели.

Сюжет и основное содержание программы.



Кто из людей не мечтает стать хотя бы на несколько минут волшебником? И как говорится, если хочешь - будь им! Но только сначала нужно найти некий Философский камень, который «Откроет Истину». А чтобы найти его, участникам смены предстоит поступить в волшебную школу Хогвартс – «Школу Магии и Волшебства». Когда – то в ней учился сам Гарри Поттер, он давно уже стал взрослым волшебником. Но задачи в школе Хогвартс не изменились: каждый, кто в неё поступит, научится колдовать, научится находить то, что давно потеряли, предсказывать будущее, читать мысли на расстоянии, делать что-то из ничего, путешествовать во времени и пространстве...да мало ли ещё что может пригодиться в поисках Философского камня... Чем закончится такое обучение – никому не известно... Ведь эксперименты юных волшебников могут ой-ой-ой что натворить! Тайны и неожиданности, приключения и опасности – вот путь истинного поиска истинного Философского камня.

Ежедневно проходит соревнование между отрядами: какой из них получит больше драгоценных камней. За достижения и промахи каждого участника команды — как академические, так и дисциплинарные — могут быть начислены или сняты баллы с его команды. Планы работы на день, творческие отчеты о проведенных мероприятиях отражаются в стенгазете **“Ежедневный пророк”** (“**The Daily Prophet**”).



Отдыхающим лагеря Хогвартс предстоит окунуться:

- в мир магии,
- волшебства,
- зельеварение,
- спасти своих друзей, попадающих в магические ловушки,
- узнать тайну Философского камня,
- отыскать тайную комнату,
- найти общий язык и приручить лесных магических жителей – единорогов, клывокрылов.

Магическая смена поможет детям:

- побывать в потустороннем мире,
- сразиться за кубок огня в спортивных мероприятиях,
- сыграть в лучшую магическую игру – квиддич,
- пройти лабиринт приключений,
- спасти узника Азкабана,
- принести дары духам смерти: это будут крестражи, которые необходимо будет найти при выполнении магических заданий.

Незабываемые впечатления ждут детей от прохождения всех этих испытаний, где они сплотятся в одно магическое содружество.



Легенда смены:

«Однажды прикоснувшись к волшебству, ты не захочешь с ним расставаться...»

Мир волшебства полон тайн и загадок, и, казалось бы, разгадать их до конца,

не дано никому... В последнее время сообщество магов всё сильнее тревожат слухи о скором возвращении Лорда Волан-де-Морта, который в очередной раз решил нанести удар по Школе Чародейства и Волшебства.

Администрация Хогвартса принимает экстренные меры и объявляет набор учеников на 3 отряда: **Гриффиндор, Слизерин, Когтевран.**

В течение смены ребятам предстоит пройти курсы по различным дисциплинам, принять участие в чемпионате по квиддичу, станцевать на балу, встретиться с загадочными волшебниками, отыскать все крестражи, и, конечно же, побороться за право обладания Кубком Школы Хогвартс.

Если вы хотите стать учеником Школы Чародейства и Волшебства, тогда добро пожаловать на долгожданную смену «Философский камень, или Новые приключения в школе Хогвартс». Ожидайте свою сову с письмом от Дамблдора! Внимательно прочтите и следуйте необходимым указаниям. Совсем скоро именно Вы будете приняты в Хогвартс!

Логика смены: согласно тематике смена представляет собой путешествие по волшебному миру Гарри Поттера и Школе Чародейства и Волшебства «Хогвартс».

В первый день смены дети делятся на 3 отряда (факультета): «Слизарин», «Гриффиндор», «Когтевран».

Каждый день – это новый этап, новая ступенька к выпуску из школы, к получению звания юного мага и волшебника. Ежедневно ребята предстоит знакомиться с новыми героями и проходить испытания, преодолевать трудности, оказываться в ситуациях, требующих как индивидуальных, так и коллективных усилий, командного взаимодействия. За победы и достижения отряды присуждались драгоценные камни. В конце смены отряд, набравший наибольшее количество баллов, то есть наиболее ярко, талантливо проявивший себя, свои творческие, коллективные качества и дисциплину становится Лучшим отрядом.

Структура детского самоуправления

Органы самоуправления.

Главным органом самоуправления в лагере является «**Совет юных магов**», состоящий из командиров отрядов их помощников и домовых эльфов. Совет юных магов собирается каждый день для подведения итогов дня.

1. Командир отряда называется *Староста отряда*, его заместитель - *Помощник Старосты*. Староста строит и организует отряд на линейку, на отрядные и лагерные мероприятия, получает задания для отряда, каждый день оценивает вместе с воспитателем, вожатым (инструктором) и Помощником активность всех членов отряда на Экране активности, чтобы предоставить данные по награждению лучших жителей своего отряда почётными Статусами.

2. Сектор «**Лига любителей квиддича**» (мальчик и девочка) организует в отряде спортивные игры и отвечает за выдачу и сохранность спортивного инвентаря.

3. Культмассовый сектор «**Помощники Гудвина**» (4 человека) отвечает за настольные игры и организацию подвижных игр в отряде, помогает вожатым в подготовке отрядных выступлений и конкурсов. Сектор возглавляют *Главный помощник Гудвина*.

4. Сектор «**Домовые Эльфы**» отслеживают чистоту и порядок в отрядных комнатах, проверяют чистоту рук перед едой. Оценивают чистоту в комнатах. Заполняют Экран Чистоты – Копилку.

Главным органом управления в лагере является **Ареопаг**, который состоит из Великого Мага (начальника лагеря), Профессорша школы (старшая вожатая), воспитатели, вожатые отрядов (инструкторы). *Ареопаг* планирует работу последующего дня, оценивает работу предыдущего дня. Может рассматривать конфликты. Собирается раз в три дня.

Правила для факультетов

1. «За успехи вы получаете драгоценные камни, за нарушение - будете терять!»
2. «Волшебство используйте по назначению и правильно!»

Правила для учащихся факультетов.

1. Твой декан всегда должен знать, где ты. Уважай и слушайся своего декана, и не забывай, что все деканы – твои.
2. Поддерживай порядок на своем факультете, в своих вещах и на территории. Помни: чисто не там, где убирают, а там, где не мусорят!
3. Береги свои личные вещи и следи за тем, где они находятся. А так же уважай вещи других – не стоит брать их без спроса и, тем более, портить.
4. Можно делать все, если это не приносит вреда тебе и окружающим.
5. Помни, что в Школе все сделано для тебя. Береги материальное имущество, ведь в случае его порчи придется компенсировать за свой счет.
6. Правило 0:0. Время – бесценно. Не заставляй себя ждать.
7. Слова Руководителей Школы – закон.
8. Береги природу! Убирай за собой мусор и не рви зеленые растения и ветки.
9. В случае систематических грубых нарушений, декан имеет право освободить тебя до конца смены.

В лагере работают кружки:

1. Кружок Чародеев
2. Кружок Кинозал Хогвартса
3. Кружок Спортивный лабиринт
4. Волшебный английский

Режим дня «Хогвартс»

Hogwarts School for Witchcraft and Wizardry

Школа Магии, Чародейства и Волшебства



<p>9.00-9.15.</p> 	<p>«Чудеса вокруг нас» (“The Magic around as”)</p> <p><i>Утро. Солнышко встаёт –</i></p> <p><i>Школа «Хогвартс» магов и эльфов ждёт</i></p>
<p>9.15-9.30.</p> 	<p>«Спорт-магия» (“The Magic Sports”)</p> <p><i>Чтобы быть весь день в порядке</i></p> <p><i>Надо сделать волшебникам зарядку</i></p>
<p>9.00-9.15.</p> 	<p>«Всё тайное становится явным» («All secret becomes clear»)</p> <p><i>Барабан зовёт с утра -</i></p> <p><i>На линейку факультетам строиться пора</i></p>
<p>9.30-10.00.</p> 	<p>«Магический завтрак» (“Magic Breakfast»)</p> <p><i>Porridge, tea, a piece of cheese –</i></p> <p><i>tasty, satisfying and beautiful!</i></p>
<p>9.45- 10.00.</p> 	<p>«Защита от темных искусств» (“The Defence Against Dark Arts”)</p> <p><i>Минутка ОБЖ (профилактика вредных привычек,</i></p> <p><i>дорожно – транспортного травматизма,</i></p> <p><i>противопожарной и электробезопасности)</i></p>
<p>10.00.- 11.30.</p>	<p>“Практическое волшебство” (“The Practical Magic”)</p>



*Кто – то любит танцевать,
Кто- то петь или рисовать
Только бездельники час этот маются,
А все ребята в кружках занимаются...*

11:30-11.45.



«Полдник для Чародеев» («High tea for Sorcerers»)
кондитерская «Сладкое королевство»

11.45-14.00.



“Основы магического сотрудничества”

(“The Basis of Magic Cooperation”)

*Лишь заслышав зов игры,
В гостиную Гриффиндора беги.
Все факультеты вместе собираются
Главное волшебство начинается...*

14.00-14.20.



**«Волшебный обед от домовых эльфов по рецептам
Пенелопы
Пуффендуй» («Magic lunch recipes Penelope Puffenduya»)**
*Обеда время настало и вот –
Факультет за факультетом в Зал Трапезной идёт
Магическое зелье от эльфов их ждёт:
Great soup and compote*

14.20.-14.45





**«Важные дела факультета» («The important work of the
faculty»)**

*Вместе с факультетом сил не жалеи:
Пой, колдуй, танцуй, рисуй
Баллы за достижения набирай
Камешки Волшебные собирай*

14.45.-14.55

«Хогвартс Экспресс» ("The Hogwarts Express")

	<p><i>В Хогвартс приходит тишина Студентам Академии домой пора</i></p>
<p>14.55.-15.00.</p> 	<p>«Пятиминутка для Деканов факультетов в Министерстве Хогвартс» («Five minutes for Deans of faculties at the Ministry of Hogwarts») <i>Подведение итогов дня</i></p> <p><i>Хогвартс работает не зря Лучшим факультетам баллы начисляются Волшебные камешки прибавляются</i></p>

Среда, пятница – поход в СДК – 12.00-14.00

Эффективность 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 отряды заполняют мониторинг-карты, записывая туда позитив и негатив за день, благодарности, предложения. В конце дня и недели педагоги анализируют качество и содержание своей работы по результатам обратной связи.

Дополнительно для анализа работает забор откровений. Он служит для того, чтобы получить от детей отзыв о проведенных мероприятиях, жизни в лагере. Забор откровений постоянно висит на территории лагеря, обновляется, сделать там запись может каждый.

Во время ежедневной свечки обсуждаются следующие вопросы:

1. Ты с удовольствием идёшь утром в лагерь?
2. Если тебе интересно в лагере, то что больше всего нравится: петь, танцевать, рисовать, играть, заниматься спортом или что-то ещё?
3. Чему ты научился в лагере: выучил песню, научился танцевать, играть в шашки, шахматы и др.?
4. Если бы тебе разрешили, что бы ты делал в лагере целый день?
5. Чего нет в лагере, чего бы ты хотел?
6. Ты пойдёшь на следующий год в лагерь? Если не пойдёшь, то почему?
7. Что ты рассказываешь дома о лагере?
8. Нравится ли тебе, как кормят и готовят в лагере? Поставь оценку повару: (от «пятерки» до «двойки»).
9. Хочется ли тебе идти домой после лагеря?
10. Какую оценку ты бы поставил за жизнь в лагере?
11. Кто твой друг среди ребят, среди взрослых?
12. Что особенно понравилось в лагере сегодня?

Кадровое обеспечение.

Начальник лагеря: Пронович Елена Сергеевна

Физрук: Парфентьева Светлана Михайловна

Воспитатели:

Тенькова Ольга Васильевна

Бауэр Ирина Сергеевна

Ковель Анна Викторовна

Бобкова Елена Викторовна

Елисейкина Василина Николаевна

Парфентьева Светлана Михайловна

Кириллова Оксана Валерьевна

Материально –техническая база.

В распоряжении участников программы находится ряд средств, необходимых для осуществления программы:

- кабинеты (комнаты отдыха, игровые комнаты, комнаты для кружковой работы);
- спортзал (занятия спортом, состязания, игры в случае плохой погоды);
- спортивная площадка (зарядка, общелагерные игры на воздухе, спорт. состязания, подвижные игры, спартакиады);
- школьный двор (линейки, отрядные дела, игры);
- школьная библиотека (литература для педагогов и детей лагеря, викторины);
- школьная столовая (завтрак, сок, обед, полдник)
- комнаты гигиены (туалеты, раковины для мытья рук);
- медицинский кабинет (оказание первой медицинской помощи, взвешивание детей в начале и в конце смены, кислородные коктейли)

План-сетка

План-сетка.	
ДЕНЬ	МЕРОПРИЯТИЕ
<p><i>День первый</i></p> <p><i>Добро пожаловать в школу Хогвартс!</i></p>	<p>1. Организационное мероприятие «Расскажи мне о себе»</p> <p>2. Операция «Уют»</p> <p>Встреча детей, знакомство с техникой безопасности и правилами внутреннего распорядка лагеря</p> <p>Размещение по факультетам, выбор актива, распределение обязанностей.</p> <p>Диагностика здоровья детей. Анкетирование.</p>
<p><i>День второй</i></p> <p><i>Наш неизвестный Хогвартс</i></p>	<p>1. Минутка ОБЖ «ПДД. Дорога домой»</p> <p>2. Верёвочный курс</p> <p>3. Состязания между отрядами</p> <p>4. Игры на сплочение коллектива</p>
<p><i>День третий</i></p> <p><i>Вступительные испытания</i></p>	<p>1. Минутка ОБЖ «Общие правила поведения в летнем лагере»</p> <p>2. Флешмоб «Повторялки»</p> <p>3. Испытания для отрядов</p> <p>4. Конкурс детского рисунка на асфальте «Я –волшебник!»</p>
<p><i>День четвёртый</i></p> <p><i>Соревнования по Квиддичу</i></p>	<p>1. Минутка ОБЖ «Правила поведения при участии в подвижных играх»</p> <p>2. Беседа «Зелёная аптечка»- первая помощь при укусах насекомых</p> <p>3. Соревнования по квиддичу</p> <p>4. Конкурсы, игры, специальные занятия по теме</p>
<p><i>День пятый</i></p> <p><i>День волшебных легенд и историй</i></p>	<p>1. Минутка ОБЖ «Правила поведения при участии в массовых мероприятиях»</p> <p>2. «Час книги» организация читального зала на открытой площадке лагеря.</p> <p>3. Волшебные легенды и истории. Открытие смены «Знай наших!»</p>

	4. Испытания- конкурсы для отрядов
<i>День шестой</i> Тайная тропа до деревни Хогсмид	1. Минутка ОБЖ «Оказание первой помощи при укусе клеща» 2. Экологический десант. 3. Конкурс рисунков «Лес береги!» 4. Игра-соревнование «Конкурс прыгунов»
<i>День седьмой</i> Испытания факультетов	1. Минутка здоровья «Путешествие в страну Витаминию» 2. Организация марафона «Чтение вслух» 3. Квест-игра «Загадки лета» 4. Зайцы кругом (развлекательная программа с батутом.
<i>День восьмой</i> «В поисках философского камня»	1. Минутка здоровья «Солнечный ожог. Первая помощь при ожоге» 2. Практические занятия по ГО и ЧС (на базе школы) 3. Малый полигон «Защита мага» игра «Зарница» 4. Конкурс рисунков «Родина любимая!»
<i>День девятый</i> Турнир юных волшебников	1. Минутка ОБЖ «Правила безопасности в сети Интернет» 2. Просветительская лекция «Ты имеешь право...» 3. Турнир юных волшебников. Сказочная эстафета 4. Викторина по серии книг английской писательницы Джоан Роулинг
<i>День десятый</i> Форт Боярд	1. Минутка здоровья «Правила поведения в лесу» 2. Беседа «Спорт –альтернатива пагубным привычкам» 3. Волшебные испытания для факультетов. 4. Конкурс плакатов «Читать - это модно» 5. Просмотр кинофильма « Домовой».

<p><i>День одиннадцатый</i></p> <p>Путешествие в заколдованный лес.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Минутка ОБЖ «Правила поведения при террористическом акте» 2. Экологический десант 3. Игра-квест « Путешествие в заколдованный лес» 4. Конкурс поделок «Лесное чудо»
<p><i>День двенадцатый</i></p> <p>Тропа доверия</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Минутка ОБЖ «Правила безопасности дома, в магазине и по дороге в школу» 2. Беседа «Спорт – альтернатива пагубным привычкам» 3. Соревнования по станциям между факультетами 5. Поход в СДК
<p><i>День тринадцатый</i></p> <p>Танцевальный бал в школе Хогвартс!</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Минутка здоровья «Почему нужно больше есть овощей и фруктов» 2. Экологический десант 3. Танцевальный конкурс между факультетами 5. Конкурс по фигурному летанию.
<p><i>День четырнадцатый</i></p> <p>Узники Азкабана</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Минутка безопасности « Как вести себя на воде?» 2. Просмотр фильма о правилах поведения на воде. 3. Игра-квест «Спаси узников» 4. Озвучка видеофрагмента фильма про Гарри Поттера.
<p><i>День пятнадцатый</i></p> <p>Секреты тайной комнаты</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Минутка ОБЖ «Правила поведения детей при купании в бассейне»» 2. Беседа «Один дома» 3. Операция «Поиски Волан – де- Морта» (игры на факультете) 5. В гости к факультетам. Смотр отрядных уголков

<p><i>День шестнадцатый</i></p> <p>Поход на Ахуновские менгиры.</p>	<p>1. Минутка здоровья «Друзья Мойдодыра и наше здоровье»</p> <p>2. Экологический десант</p> <p>3. Весёлое путешествие в школе Хогвартс.</p> <p>4. Викторина «Юный маг – всезнайка!»</p>
<p><i>День семнадцатый</i></p> <p>Лабиринт «Кубок огня»</p>	<p>1. Минутка здоровья «Здоровый сон»</p> <p>2. Беседа «Осторожно водоем»</p> <p>3. Спартакиада в школе Хогвартса.</p> <p>4. Конкурс стенгазет «Спорт любить- здоровым быть!»</p>
<p><i>День восемнадцатый</i></p> <p>Гарри Поттер отдыхает</p>	<p>1. Мин. здоровья «Сберечь зрение – сохранить здоровье!»</p> <p>2. Магия музыки. Музыкальный конкурс между факультетами</p> <p>3. Конкурсы, игры, специальные занятия по теме</p>
<p><i>День девятнадцатый</i></p> <p>Волшебство театра</p>	<p>1. Минутка безопасности «Мы и дорога»</p> <p>2. Большое Приключение в школе Хогвартс.</p> <p>Конкурс театрального мастерства</p> <p>3. Конкурсы, игры, специальные занятия по теме</p>
<p><i>День двадцатый</i></p> <p>Испытание Чести</p>	<p>1. Мин. здоровья «Правила личной гигиены»</p> <p>3. Игра- квест «По дорогам войны»</p> <p>4. Линейка Памяти</p> <p>5. Конкурс рисунков на тему « Горжусь Родиной своей»</p>
<p><i>День двадцать первый</i></p> <p>Закрытие тематической смены</p>	<p>1. Минутка здоровья «Гигиена в доме»</p> <p>2. Закрытие лагерной смены</p>

*«Выпускной бал в
школе Хогвартс»*

«Праздничный концерт»

СВИДЕТЕЛЬСТВО НАСТОЯЩЕГО ВОЛШЕБНИКА

*Свидетельство выдано магу и волшебнику,
чародею и фокуснику, великому и могучему*

*Ему присваивается высший чин магов. Он велен
колдовать когда захочет, где захочет и
заколдовать кого захочет!*



Марселиус Магиковичус
главный волшебник мира



ВЕРЕВОЧНЫЙ КУРС

«Веревочный Курс» представляет собой тренинг личностного роста, обучающую программу, развивающую игру основным результатом которой является получение навыков создания команды и работы в команде. Это программа самообучения группы, в которой ее участники находят решения, руководствуясь лишь собственным опытом. В «ВК» нет места соревновательности. Важен успех и полученный опыт.

Условия выполнения «Веревочного курса».

1. Группа, которая проходит испытание, не превышает 12 человек (желательное условие).
2. Упражнения выполняются под руководством вожатого, хорошо знакомого с В.курсом.
3. Время на подготовку задания не ограничено.
4. Задание считается выполненным, если каждый безошибочно справится с поставленной задачей. Если же хоть один участник допускает ошибку, группа возвращается на исходную позицию.

Упражнения «ВК» (подборка А)

1. «Узелки».

Участники образуют круг и берутся за руки, причем руки одного человека должны быть сцеплены с руками разных людей. Задача: не расплекая рук, распутать узел и образовать круг.

Это упражнение дает возможность участвовать всем в выработке стратегии.

6. «Все на борт».

Оборудование: любая обозначенная площадка (банкетка, стул, брусок).

Задача участников: уместиться всей командой на площадке средней величины. Нужно убрать обе ноги от земли, и удержаться минимум пять секунд. Второй этап: нужно сделать то же самое на площади меньшей величины.

Спортивная игра «Квиддич»

Сфера применения: Спортивные внеурочные мероприятия

Возраст обучающихся: 12 – 18 лет

Ход игры: Игра осуществляется по правилам баскетбола

Продолжительность:

Игра длится 2 тайма по 10 минут.

После перерыва возможна смена ролей в команде.

Роли:

- Вратарь – защищает кольцо своей команды, не выходит за пределы 3х очковой линии. Если поле, на котором играют, маленькое, можно играть без вратаря.

- Снитч – самый быстрый игрок, который выбегает на 30 сек во время игры, задача не быть пойманным Ловцом из другой команды. Никто кроме ловца из противоположной команды не может трогать и препятствовать снитчу. Также можно использовать нейтрального 1го игрока для обеих команд.

- Загонщик (вышибала) – задача вышибить специальным мячом как можно больше раз людей из противоположной команды, кроме вратаря.

- Ловец - в его обязанности входит заметить и поймать снитч. Пока снитча нет на поле, он выполняет функцию охотника.

- Охотники - это два игрока команды, которые ведут основную борьбу за баскетбольный мяч. Они, выполняя ведение по баскетбольным правилам, а также пасуя этот мяч друг другу, пытаются забить его в ворота команды-противницы. Воротами считается баскетбольное кольцо.

Дополнение:

В игре можно использовать метла, как атрибут передвижения как в книгах о Гарри Поттере. Этой метлой можно защищать кольцо команды вратарю. Если во время игры не присутствует вратарь, то это могут делать все игроки команды.

Очки:

2 – за заброшенный мяч в кольцо противника

1 – за вышибание загонщиком игрока из противоположной команды

2 – за вышибание загонщиком другого загонщика из противоположной команды

5 – за пойманный мяч, которым вышибал загонщик

10 – за пойманный снитч

10 – за уход снитча от ловца из противоположной команды

Судьи:

1 главный судья – следит за выполнением правил игры, запускает снитч

1 помощник главного судьи – следит за счетом игры (заброшенных мячей в кольцо, ловля снитча), временем игры

2 судей загонщиков – записывает выигранные очки загонщиком

Конкурсы прыгунов

Состязания могут проводиться по прыжкам в длину с места, отталкиваясь двумя ногами, одной ногой, тройным, а также по прыжкам в длину и в высоту с разбега.

«Чья звеньевая цепочка длиннее». Этот конкурс можно провести на площадке или на лесной тропинке. Один из ребят, например первого звена, делает прыжок с места от начерченной линии. Судья отмечает приземление по следу, оставленному пятками, и предлагает от этого места прыгать второму участнику из этого же звена. Затем от места приземления второго прыгает третий и т. д. Отметка, где приземлился последний, будет, таким образом, итоговым результатом всего звена.

Потом по очереди так же прыгают ребята каждого звена.

По окончании конкурса становится ясно, чье звено прыгает дальше. Единственное условие конкурса—одинаковое количество участников в каждом звене. Состязания можно повторить трижды. Рекомендуется включить и тройной прыжок.

«Челнок». Соревнуются две команды (звенья), все участники которых имеют порядковые номера.

Руководитель выбирает один из прыжков с места. Для этого конкурса необходимо небольшое, но ровное место, где проводится заметная линия, от нее прыгает первая команда. После прыжка первого номера из первой команды прыжок с отметки его приземления делает первый номер из второй команды, но в обратную сторону.

Затем опять в свою сторону прыгает второй участник из первой команды с места приземления первого из второй команды и т. д.

И здесь команда-победительница выявляется по окончании прыжка последнего участника из второй команды. Для победы ему нужно прыгнуть за линию, от

которой начал прыжок первый номер первой команды. Но успех зависит не только от него, а от всех членов команды, прыгавших до него.

Игры для летнего лагеря при школе

2. ИГРА «КРЕСТИКИ-НОЛИКИ»

Вариант 1

Основная идея - это игра в игре. Она представляет собой подлинную игру в "Крестики-нолики". Развивает интерес к творческому поиску оригинальных решений, быстроту реакции и сообразительность. В игре важна как сама конкурсная система с четким, понятным заданием, так и все возрастающий интерес к игре, азарт борьбы, которая побуждает детей думать, действовать, применять свои знания на практике. Конкурсные задания должны носить творческий, поисковый характер, рассчитанный на быстроту реакции и мышления, ориентации и раскованности ребенка, а также работать на сплоченность команды. Основная идея конкурсов: от способности каждого зависит успех всей команды.

Подготовка к игре.

1. Рисуются поле. Клетки игрового поля нумеруются и заполняются названиями 9-ти любых конкурсов. Число 9 служит неким символом игры.

Картина

Жили-были

Видеоклип

Я+ТЫ=МЫ

Сломанный телевизор

Ля-ля-ля Жу-жу-жу

Черный ящик

Хочу домой

Почемучки

2. Формируются 2 команды по 9 человек. Готовятся творческие представления команд (или "визитные карточки") на 2 минуты.

3. Определяется состав жюри, в которое должно войти 9 человек.

4. Ведущий, способный динамично вести и умело создавать эмоциональный настрой, готовит помощников, реквизит.

5. Подготовить содержание 9 переменок между конкурсами. Они должны быть непродолжительными по времени (не более 3-х минут).

Правила или условия игры.

Команда, выигравшая в конкурсе, ставит свой знак на игровом поле, перечеркивая клетку с названием выигранного конкурса. Команда, проигравшая в конкурсе, имеет право выбора новой клетки на игровом поле, определяя тем самым игру в следующем конкурсе. Победителем игры считается та команда, которой удастся во время игры выстроить в ряд (по горизонтали; вертикали; диагонали) подряд три свои знака. Если командам не удастся выполнить это условие, то выполняются задания всех 9 конкурсов, "X" и "O" заполняют все клетки игрового поля и побеждает та команда, у которой больше всех знаков на площадке. Если все же

какая-нибудь команда поставит подряд три свои знака, то игра немедленно прекращается и остальные конкурсы не разыгрываются.

Ход игры.

1. По жребию определяется знак команды. Одни участники игры становятся "ноликами", другие - "крестиками".

Ведущий игры вручает командам отличительные знаки (например, ленточки на голову, где нарисованы "X" и "O").

2. Представляются члены жюри. Каждому из них дается краткая (желательно юмористическая) характеристика, чтобы поднять авторитет судейской коллегии. Члены жюри могут не только судить конкурсы, но также и проводить их.

3. Каждому члену жюри вручаются две карточки: на одной знак "X", на другой "O". Это будут конкурсные оценки.

4. Ведущий знакомит с условиями судейства конкурсов:

- по итогам каждого конкурса, все члены жюри поднимают карточки со знаком той команды, которой отдают победу в конкурсе;

- подсчитываются знаки. А так, как жюри состоит из 9 человек (нечетное количество), в общем случае одна из команд наберет большее количество своих знаков.

5. Ведущий знакомит с правилами (или условиями) игры.

6. Разыгрывается право выбора клетки на игровом поле, команды показывают свое творческое представление (или "визитную карточку"). Жюри оценивает выступление команд. Команда, набравшая большее количество своих знаков, выбирает клетку игрового поля, первого конкурсного задания.

7. Идет конкурсная программа по игровому полю по правилам (или условиям) игры. После каждого конкурса идут маленькие переменки (например, концертные номера, выступления членов жюри, интервью с залом, музыкальные заставки, реклама спонсоров команды и т.д.).

8. В конце игры определяется команда победительница. Вручаются награды.

Советы организаторам игры.

1. Играть в "крестики-нолики" могут дети любого возраста. Содержание конкурсов разрабатывается в зависимости от возраста играющих детей.

2. В игре необходим эффект неожиданности. Желательно придумывать оригинальные названия конкурсам, чтобы ничто не подсказывало содержание заданий. Этим самым дается свободное право выбора клетки игрового поля и снимает выработанный у детей стереотип мышления. (Не надо поступать так: если конкурс как-то связан с рисованием, то и заголовок пишут "нарисуй рисунок" или "конкурс художников" и т.п.).

3. Продумайте красочное оформление игрового поля. Оно создает настрой на игру. Поэтому его надо поместить в центре сцены, чтобы за ходом игры могли наблюдать все: и участники и болельщики.

4. Удобство формы игры "Крестики-нолики" заключается еще и в том, что вместо конкурсных заданий, можно вставлять вопросы, задания на любую тему. Будь то

сборы знакомства в лагере, повторение пройденного материала в школе и т.д. Но не забывайте, что задания должны носить творческий характер. Возможно применения этой формы на Дне школы. Тогда игровая площадка будет заполнена следующими конкурсами: Урок музыки, Урок физкультуры, Урок истории, Урок рисования и т.д. Задания конкурсов придумывают и дают преподаватели этих предметов. Но оценивают все равно члены жюри, среди которых должны быть и взрослые, и дети. Примерное содержание конкурсов.

1. КАРТИНА. Участники команд должны изобразить картину, которую можно было бы повесить, например, в кабинете врача, директора, в столовой и т.д. Ребята изображают сюжет картины, а один из участников, являясь экскурсоводом, рассказывает, что же изображено на картине.

2. ЖИЛИ - БЫЛИ. Именно с этих слов начинаются русские сказки. Ведущий рассказывает сказку (желательно русскую) с разными героями. Команды обыгрывают ее. Ведущий периодически останавливает свой рассказ (в тех местах, где в сказки появляются новые герои), приглашает по актеру из разных команд и продолжает свой рассказ. Команды обыгрывают эту сказку параллельно друг с другом, чтобы не было повторений. Ведущий должен придумать роли для всех участников команд.

3. ВИДЕОКЛИП. Включается фонограмма очень популярной песни (желательно, чтобы включенная фонограмма была известна многим ребятам). И пока звучит песня, ребята готовят видеоклип

4. Я+ТЫ=МЫ. Этот конкурс рассчитан на быстроту реакции, ориентации, сплоченности команды. Ведущий предлагает командам по хлопку в ладони быстро перестроиться:

- а) по цвету волос (от светлых к темным),
- б) по алфавиту первых букв имен,
- в) по размерам обуви (от меньшего к больше-му),
- г) по цвету глаз (от темных к светлым),
- д) по цвету носок (по цвету радуги).

После выполнения командами каждого задания, ведущий должен проверить правильность построения каждой команды. Оценивается также, насколько быстро ребята выполняют задания.

5. СЛОМАННЫЙ ТЕЛЕВИЗОР. Участники одной из команд встают в одну шеренгу в затылок друг другу. Крайнему из участников на ушко называется какой-то распространенный в быту прибор (возможен вариант: название прибора пишется на листочке, который потом показывается и зрителям и, обязательно, членам жюри. Это повышает интерес к конкурсу). Крайний из участников подходит и поворачивает к себе лицом 2-го участника своей команды. 1-й должен жестами и мимикой изобразить этот предмет (только без звуков!). Если 2-й участник понял показываемое, то он кивает головой "Да", но если не понял, то 1-й участник имеет право еще раз повторить. Но после этого он обязан отойти в сторону. 2-й участник поворачивает к себе 3-го и показывает то, что он понял. 3-ий показывает 4-му и т.д. Последний, 9-й участник, должен назвать тот предмет, который, как ему кажется,

назвали 1-му участнику. В конкурсе оценивается не столько правильность ответа, хотя и это немаловажно, сколько артистичность ребят, насколько они быстро понимали друг друга.

6. ЛЯ-ЛЯ-ЛЯ, ЖУ-ЖУ-ЖУ. У ведущего в руках набор карточек с буквами алфавита. Он предлагает представителям обеих команд вытащить по одной карточке. Дается 30 секунд, чтобы команды могли подготовить и спеть некоторую часть, возможно только припев, какой-либо песни, содержание которой обозначает буква на взятой ребятами карточке. Например:

а- азартная,	у -
атасная	ультрамодная,
б - бурная,	убойная
бредовая	ф - флотская,
в - вредная,	фазендовая
вольная	х - хитрая,
г - грубая,	хищная
гулящая	ц - царская,
д - дубовая,	цоевская
деревенская	ч - чукотская,
е - елочная,	человечная
ерундовая	ш - шикарная,
ж - жалобная,	шухарная
жизненная	э - эскадронная,
з - забойная,	эскимосская
звонкая	ю - юморная,
и - игровая,	южная
истерическая	я - язвительная,
к - козлиная,	ябедная
комсомольская	
л - любовная,	
любопытная	
м - морская,	
мужественная	
н - необычная,	
настойчивая	
о - обеденная,	
опасная	
п - папуасская,	
приключенческа	
я	
р - русская,	
разбойничья	
с - собачья,	
страшная	
т -	
танцевальная,	
тихая	

Каждая из команд должна пропеть, примерно, по три песни разной тематики. Оценивается артистичность, сплоченность команд.

7. ЧЕРНЫЙ ЯЩИК. На сцену выносится черный ящик, в котором лежат два пакета с чем-то (один для одной команды, другой - для другой команды). Нужно отгадать, что лежит в черном ящике. Условия конкурса: по очереди каждый член команды задает всего один вопрос ведущему, на который тот может отвечать только словами "Да" или "Нет". После заданных девяти вопросов, команда, посоветовавшись минуту, назовет, то что по их мнению лежит в этом черном ящике для их команд. (Например, вопросы: "это съедобно? Мы этим пользуемся? Каждый день? А этим кидаться можно? На всех членов команды хватит? и т.п.) Главное, если ребята не отгадают, проследить их логику вопросов и ориентацию в ответах. Оценивается также - не повторяются ли вопросы, как быстро ребята дополняют своими вопросами вопросы предыдущих членов команды.

8. ПОЧЕМУЧКИ. Постоянно приходится слышать вопросы, которые начинаются со слова "Почему?". Сейчас мы попробуем на некоторые вопросы ответить вместе. Каждому участнику игры будет задан вопрос, всего один, на который он должен правильно ответить. Слово "не знаю" употреблять нельзя. Первый вопрос первому члену команды задает ведущий, а последующие вопросы формируются из ответа предыдущего члена команды. Например: "Почему в нашей школе нет видеомэгнитофона?" - ответ "Потому, что их нет в продаже в магазинах". Вопрос 2-му участнику: "Почему их нет в продаже в магазинах?" - ответ: "Потому что в стране нет цветного металла". Вопрос 3-му - "Почему не хватает цветного металла?" - ответ: "Потому, что не хватает сырья". Вопрос 4-му: "Почему нет сырья?" - ответ "Потому, что люди не собирают консервные банки". Вопрос 5-му: "Почему люди не собирают консервные банки?" - ответ "Потому что в продаже нет рыбных консервов". Вопрос 6-му: "Почему в стране в продаже нет рыбных консервов" - ответ "Потому, что нет рыбы". Вопрос 7-му: "Почему нет рыбы?" - ответ "Потому, что вода грязная и отравленная". Вопрос 8-му: "Почему вода грязная и отравленная?". Ответ "Потому, что люди не борются за очистку воды". Вопрос 9-му: "Почему люди не борются за очистку воды?". Ответ - "Жизнь такая!".

Вот и получается: "В школе нет видеомэгнитофона, потому-то жизнь такая". На обдумывание ответа каждому играющему дается 30 секунд. Командам задаются разные вопросы. Оценивается сплоченность команд, их артистичность и сообразительность.

9. ХОЧУ ДОМОЙ. Всем играющим завязывают глаза. В разнорядной ставят на сцене. Ведущий просит всех выполнять его команды: "Кругом, шаг вперед, направо, два шага в левую сторону и т.п." Потом по сигналу ведущего включается музыка, а все играющие должны собраться в свои команды, взяться за руки, т.о. вернуться в "ДОМ»

ИГРА «КРЕСТИКИ-НОЛИКИ»

Вариант 2

Предлагаем вашему вниманию еще один вариант игры "Крестики-нолики" для младших школьников. И основан он будет на семи любимых сказках.

КОНКУРС 1. "Марья-Искусница" (русская народная сказка).

Как известно, Марья-Искусница отличалась умением вышивать ковры изумительной красоты. В соответствующем конкурсе предлагается нарисовать портреты героев народных сказок: Бабы-Яги и Кощея-Бессмертного.

Каждой команде выдается лист ватмана, разрезанный на 9 частей. Каждому члену команды - своя часть. Части нумеруются так же, как и поле игры. Каждый из участников должен нарисовать свою часть общего портрета. После этого лист складывается соответственно номерам.

Условие: совещаться во время конкурса нельзя. Во время работы команд звучит музыка или разыгрывается какой-нибудь концертный номер.

В конце конкурса жюри оценивает качество нарисованного портрета. Для сравнения возможно использование заранее заготовленных портретов своих героев.

КОНКУРС 2. "Винни-Пух и все, все, все" (А.А.Милн).

Главный герой сказки, Винни-Пух, очень любит рассказывать о себе различные истории. В этом конкурсе командам предлагается следующее задание: команды выстраиваются в две колонны по обе стороны от ведущего.

Первый участник начинающей команды начинает рассказ по заданную тему и продолжает его в течении 20 секунд. После этого слово передается противоположной команде, которая начинает свой рассказ с последней фразы предыдущего рассказчика и так далее. Каждая команда должна развивать только свой сюжет.

В этом конкурсе команда "крестиков" рассказывает о том, как Винни-Пух ходил в гости к Кролику. Рассказ должен вестись от лица Винни-Пуха. Команда "ноликов" рассказывает о том, как Кенга мыла Пятачка. Рассказ ведется от лица Пятачка. После того, как все играющие примут участие в этом конкурсе, жюри оценивает остроумие, находчивость, связанность сюжета и т.п.

КОНКУРС 3. "Маленький Мук" (В.Гауф).

Если бы не умение Маленького Мука соотнести различные события и расставить все по свои местам, то он никогда бы не сумел избавиться от ослиных ушей. Участникам конкурса предлагается попробовать свои силы в решении таких же задач. Общим командам выдается на руки пустая кроссвордная сетка без номеров:

XXX XXX XXX

XXX XXX XXX

Далее командам (в среднем темпе) зачитывается пять слов, которые им требуется отгадать и расставить в данной сетке. Команды предупреждаются о том, что конкурс проводится на время, а определения слов повторяться не будут.

Определения слов (сказочные):

1. Приспособление для передвижения по воздуху. (ковер)
2. Событие, происшедшее между Дядей Федором и его родителями и послужившее причиной его отъезда в Простоквашино. (ссора)
3. Материал, из которого был изготовлен солдат. (олово)
4. Шелковая ткань, из которой были сшиты платья дочерей купца в сказке "Аленький цветочек". (атлас)
5. Предмет, делающий человека невидимым. (шапка)

Ш	А	П	К	А
XXX	Т	XXX	О	XXX
О	Л	О	В	О
XXX	А	XXX	Е	XXX
С	С	О	Р	А

Выигрывает команда, выполнившая задание более быстро и полно.

КОНКУРС 4. "Конек-Горбунок" (сказка Ершова).

На многие вопросы пришлось ответить Коньку-Горбунку ради своего хозяина. Участники игры должны ответить на целый ряд вопросов. Вопросы задаются всем участникам игры по очереди; первому участнику начинающей команды, затем первому участнику противоположной и т.д. На обдумывание не более 10 секунд:

Варианты вопросов:

- 1) На какое слово Незнайка не смог придумать рифму? (Пакля)
- 2) В каком городе жил Незнайка? (В Цветочном городе)
- 3) Где Винни-Пух нашел хвост? (На двери у Совы)
- 4) У кого в дверях застрял Винни-Пух? (У Кролика)
- 5) Экзамен по какому предмету сдавал Волька Костыльков и провалился? (По географии)
- 6) Как звали мальчика, которого Старик Хоттабыч заставил лаять? (Гога)
- 7) Какое лекарство предпочитал Карлсон? (Варенье)
- 8) Любимое животное Фрекен Бок? (Кошка Матильда)
- 9) Сколько заплатил Буратино за обед в харчевне "Трех пескарей"? (Ни сольдо)
- 10) Сколько дней пролежали деньги Буратино на Поле чудес? (Ни дня)

- 11) Что послужило выкупом за жизнь Маугли? (Буйвол)
- 12) Как звали мудрого жителя джунглей? (Слон Хатхи)
- 13) За кем побежала Алиса в страну чудес? (За кроликом)
- 14) Кого подарили в чайнике? (Мышь Соню)
- 15) Кого маленькая разбойница дала в помощь Герде? (Оленя)
- 16) Осколок чего попал в глаз Каю? (зеркала троллей)
- 17) Кто помог Чиполино освободить своих друзей из тюрьмы? (Крот)
- 18) За что отца Чиполино посадили в тюрьму? (Он наступил на мозоль принцу Лимону)

Выигрывает команда, давшая больше правильных и развернутых ответов.

КОНКУРС 5. "Огниво" (Г.-Х.Андерсен)

В подземелье, куда спрятано огниво и деньги и куда опускался солдат, сидели три собаки. Они были уверены, что любой вошедший в подземелье - лишний. В этом конкурсе участники должны определить лишнее из четырех названных слов. Ведущий зачитывает четыре слова, а первые два участника из обеих команд должны назвать лишнее по их мнению. После чего зачитываются слова для второй пары участников и т.д.

Варианты слов:

- Молочная речка, Яблоня, печка, Баба-Яга (Баба-Яга - отрицательный герой)
- Кристофер Робин, Белый кролик, Трубадур, Малыш (Белый кролик - не человек)
- Пан Черника, граф Вишенка, Виноградка, Лук Порей (не ягода)
- Артемон, Тортилла, Пьеро, Мальвина (Тортилла - не кукла)
- "Оле-Лукойе" , "Кошка, которая гуляла сама по себе", "Маугли", "Рикки-Тики-Тави" ("Оле-Лукойе" - автор - не Киплинг)
- "Сказка о рыбаке и рыбке", "Айболит", "Двенадцать месяцев", "Сказка о золотом петушке" ("Двенадцать месяцев" - не стихотворение)
- Элли, Стелла, Гингема, Бастинда (Элли - не волшебница)
- "Семь Симеонов", "Белоснежка и семь гномов", "Сказка о мертвой царевне", "Семь подземных королей" ("Сказка о мертвой царевне" - в стихах).

КОНКУРС 6. "Городок в табакерке"

Пока Миша не попал в табакерку и не задал свои вопросы Мальчику-колокольчику, он не смог узнать, что внутри табакерки.

В этом конкурсе играющие должны угадать, что находится в "Черном ящике" с помощью вопросов, на которые ведущий может ответить только "да" или "нет". Сперва свои вопросы задает одна команда для своего предмета (каждый член команды может задать свой вопрос), а потом другая. Участники игры предупреждаются, что в ящике находятся предметы, имеющие прямое отношение к

русским народным сказкам. Для одной команды в ящике приготовлена скатерть (скатерть-самобранка), для другой - игла (жизнь Кощея Бессмертного). Выигрывает команда, отгадавшая свой предмет. Если ни одной из них не удалось дать правильный ответ, то выигрывает команда, которая была ближе к правильному ответу. Это определяет жюри.

КОНКУРС 7. "Малыш и Карлсон". (А.Лингренд)

В этой сказке Карлсон постоянно похвывается и хвастается своими способностями. К концу сказки у нас складывается впечатление, что он и в самом деле самый воспитанный, в меру упитанный и т.д. Что это, как не хорошая реклама. И в этом конкурсе командам предлагается прорекламирровать два предмета, которые они получают от ведущего.

Варианты предметов: а) метла, б) клубок шерсти.

На подготовку конкурса командам дается по минуте. По окончании конкурса жюри оценивает, какая команда лучше справилась с предложенным заданием.

КОНКУРС 8. "Незнайка и его друзья" (Н.Носов).

Много интересного узнал Незнайка во время своих приключений. Участникам конкурса предлагается перечислить названия сказок, в которых одним из действующих лиц является царь (король). Участники конкурса дают ответы в порядке, аналогичном порядку конкурса N_ 2. Выигрывает команда, назвавшая больше таких сказок.

КОНКУРС 9. "Алиса в стране чудес" (Л.Кэрролл).

Любопытная Алиса всегда старалась докопаться до самой сути вопросов. Порой у нее получалось очень интересная логическая цепочка. Правила этого конкурса аналогичны правилам конкурса "Почемучки" (см. 1-й вариант игры "Крестики-нолики"). Чем остроумнее ответ участников, тем выше оценки жюри. Варианты вопросов командам: "Почему у Бабы-Яги кос-тяная нога?", "Почему Щука исполняла желания Емели?", "Почему Конек-Горбунок помогал Иванушке-Дурачку?".

Форма игры "Крестики-нолики" проста и легка в повторении. Ее удобно применять на уроках обобщающе-повторительной темы. Стоит только приложить немного умственных усилий и эта игра выручит вас в самых затруднительных делах.

Игровое ассорти.

В программе смены иногда случаются незапланированные паузы. Например, когда работа на станции в игре закончилась раньше. Очень часто дети скучают, когда возвращаются с экскурсии, во время регистрации на заезде, когда организуют

сбор отряда и ждут детей. Чтобы продуктивнее использовать это время, мы предлагаем вам поиграть в удовольствие себе и на радость детям.

1. Узел

Выводят одного или нескольких участников в другую комнату, остальные становятся в круг, берутся за руки и начинают "перепутываться", т. е. перешагивать через руки, проходить под руками, перекручиваться и т. д. Главное условие - нельзя расцеплять руки, иначе может ничего не получиться. Когда из участников игры образуется большой узел, начинается самое интересное - приглашают водящего, он распутывает этот узел (в итоге должен получиться круг, в котором все держатся за руки). Здесь также действует основной принцип соблюдения сцепления рук!

2. Сантики - фантики - лимпомпо

Участники становятся в круг. Выбираются двое водящих. Один из них по условиям игры показывает различные движения, которые все синхронно повторяют, незаметно меняя движения (назовём его условно - "танцор"). Второго водящего выводят в другую комнату, его задача - определить "танцора". Игра начинается всеми участниками со слов "сантики - фантики - лимпомпо". Затем "танцор" показывает различные движения, группа - копирует их, по-прежнему, сопровождая словами "сантики - фантики - лимпомпо". Задача водящего: с трех попыток определить "танцора". Таким образом, участники должны смотреть куда угодно, только не на "танцора"! Если водящий отгадал, то "танцор" автоматически занимает место водящего. Игра продолжается.

3. Арам-шим-шим

Участники берутся в кругу за руки (по принципу: мальчик и девочка). В центр круга выходит водящий, закрывает глаза и вытягивает руки (стрелой) в любом направлении. Круг начинает двигаться по часовой стрелке, а водящий - в противоположном направлении. При движении все повторяют хором слова: "арам-шим-шим, арам-шим-шим, арамия-дульсия - покажи-ка на меня! И раз, и два, и три!" На счет "три" все останавливаются. Игрок противоположного пола, на которого при остановке указал водящий выходит в центр круга. Эти игроки становятся спиной друг к другу и закрывают глаза, а остальные участники хором начинают считать до трех. На счет "три" игроки в центре поворачивают головы в любом направлении. Если повернули в одну сторону - целуются в щёчку, если нет - жмут друг другу руки.

4. Охотники

Участники образуют круг. Один из игроков в роли охотника должен сложить руки пистолетом и, направляя этот жест на кого - либо одного, должен имитировать выстрел, при этом необходимо сопровождать выстрел звуком "У". "Жертва" мгновенно реагирует на этот выстрел, отклоняется назад, поднимает руки вверх и произносит звук "У". Одновременно с ним, те участники, которые стоят слева и справа от "потерпевшего", наклоняются в его сторону, присоединяют ладонь к

ладони и произносят тот же звук. Далее "жертва" становится охотником. Все это должно происходить очень быстро. Кто не успевает - покидает игру.

5. Летел лебедь

Участники становятся в круг, вытягивают руки, при этом ладони необходимо держать вертикально, положив свою правую ладонь на левую ладонь соседа справа. Все игроки поочередно произносят по одному слову из считалки, под каждое слово делают ход - хлопок по левой руке соседа слева. "Летел - лебедь - по - синему - небу - загадал - число - ...". Тот человек, на кого выпало слово "число", называет вслух любое число и делает хлопок. Хлопки вслух поочередно считают. Задача игрока, на которого "выпада - ет" названное число, быстро убрать руку из под хлопка. Кто не успел - выбывает. Таким образом, выясняется самый ловкий в отряде.

6. 100 пионеров

Участники становятся в круг и повторяют за водящим следующие слова и движения.

У нас в отряде 100 пионеров,
100 пионеров у нас в отряде.
Они играют, они смеются
И вместе делают вот так!

Затем водящий поочередно называет части тела, которыми необходимо начать трясти. Например, у нас в отрядеи вместе делают вот так: правая рука (все начинают трясти правой рукой). Продолжаем: у нас в отрядеделают вот так: правая рука, левая рука (продолжают трясти правой рукой и начинают левой трясти). Далее называют, правую и левую руки, правое и левое плечи, голову, туловище. Таким образом, через несколько туров играющие становятся похожи на "таракашек", что вызывает у ребят прилив положительных эмоций.

7. Себе - соседу

Для игры понадобится небольшой предмет: колечко, ключик, пуговица, брелок и т.д. Участники становятся в круг, руки вытягивают в стороны: ладонь левой руки - ковшиком, ладонь правой - как будто что-то держат пальцами. Одновременно повторяя слова: "себе - соседу", все игроки перекладывают из своей левой ладони в левую ладонь соседа справа небольшой предмет. Задача водящего: угадать у кого он в ладони.

8. Месим, месим тесто

Участники становятся в круг, взявшись за руки и дружно повторяют слова: "Месим, месим тесто, месим, месим тесто", при этом сходятся как можно плотнее. Под слова: "Раздувайся пузырь да не лопайся, раздувайся пузырь да не лопайся!", расходятся как можно шире, стремясь разорвать круг. Два человека, чей узел разорвался, становятся в центр круга, и их уже "месят". Находящиеся в кругу, имеют право помогать разрывать своими спинами "пузырь". Побеждают сильные и ловкие.

9. *Ти - я - я*

Участники становятся в круг, левая рука на плече соседа слева, правая рука на поясе соседа справа. Все участники, покачиваясь сначала вправо, потом влево, поют забавную песенку:

"Ти - я - я, ти - я - я, ти - я - я - о,
Ти - я - я, ти - я - я, ти - я - я - о,
Ти - я - я, ти - я - я, ти - я - я - о,
Ти - я - я, ти - я - я, о - я - о.

Я - о, я - о, ти - я - я, ти - я - я, ти - я - я - о,
Я - о, я - о, ти - я - я, ти - я - я, о - я - о."

Когда произносят звук "о" - наклоняются вперёд. Игра продолжается, но теперь поют быстрее и быстрее...

10. *Телеграмма*

Участники становятся в круг, держатся за руки. В центре круга - водящий. Кто-нибудь из игроков начинает: " Я отправляю поздравительную открытку Кате, в которой желаю ей добра". Как только произносит слова, лёгким пожатием руки любого из соседей, "отправляет" открытку. По цепочке открытка должна дойти до адресата. Важно слегка пожимать руки друг другу, чтобы водящий не смог перехватить почту. Как только адресат получает открытку, сразу говорит слово "получил" и, теперь он, отправляет свою открытку кому-то в кругу. Отправлять можно письма, посылки, бандероли, телеграммы и т. д. Если водящий заметил, где пожимают руку, т.е. где проходит почта, тот игрок становится водящим.

11. *Контакт*

Один из игроков загадывает слово и говорит, на какую букву оно начинается. Все остальные должны разгадать слово. Например, ведущий говорит, что слово начинается с буквы "л". Для того, чтобы ведущий открыл вторую букву, необходимо подобрать слово на букву "л" и дать ему небольшую характеристику. Например, кто-то из игроков говорит: "Это есть ночью на небе". Кто догадался, говорит "контакт" и вместе с игроком, который давал характеристику, считают до 10 и называют слово. Если слова оказались разными, тогда игроки продолжают подбирать слова на букву "л". Если слова совпали, тогда ведущий называет следующую букву, например буква "а" и тогда образуется слог "ла". Теперь начинают подбирать слова на этот слог, давать характеристику им, считать до 10 и т. д. Ведущий тоже может отгадывать слова, которые участники характеризуют. Если он отгадает, тогда придётся подбирать новые слова. В этой игре ведущему важно, чтобы его слово как можно дольше не смогли разгадать.

12. *Тыр - тыр*

Все участники произносят слова, сопровождая их движениями.

"Тыр - тыр, пулемёт, (держат обеими руками ручки "пулемёта")
Выше, выше, самолёт, (рука движется снизу вверх наискосок)
Бац! - артиллерия, (хлопок)
Скачет кавалерия, (одной рукой машут воображаемой шашкой над головой)
Ура!"

Игра продолжается, но с каждым разом необходимо ускорять темп, стараться успевать и говорить, и правильно показывать движения.

Игры в помещении

1: Волшебная цепочка

Ведущий называет любое слово, а игроки должны придумать слова, которые бы начинались с этой буквы. Например, ведущий говорит: »Придумайте слова, которые бы начинались с буквы «р». Игроки: «река, репка, рак, радуга, радио». Выигрывает тот, кто больше придумает количество слов на эту букву.

2:Поймай камушек

Ребенок берет пять камушков в руку. Один из них подбрасывает вверх, а четыре кладет на стол. Подкинутый камушек ловит и снова кидает его вверх. Быстро берет со стола один камушек и ловит подкинутый. Игра продолжается, пока не соберет со стола все камушки.

3.Аукцион

Ведущий называет любое слово. А игроки должны придумывать слова, которые бы начинались с последней буквы. Побеждает тот, кто придумает больше всех слов.

4.Что изменилось?

На столе расставляются в определенной последовательности несколько предметов (мяч, скакалка, гантели и др.) спортивного инвентаря. Детям предлагается подойти и запомнить, как стоят эти предметы. Затем дети поворачиваются и идут к противоположной стороне стола и поворачиваются спиной. В это время воспитатель переставляет предметы и предлагает вернуться и посмотреть, что изменилось. Кто быстрее определит изменения, тот и выигрывает.

5. Найди и промолчи

Ученики находятся в комнате, лицом к воспитателю. Воспитатель показывает детям ленточку и предлагает ее найти, после того, как он ее спрячет. Тот, кто найдет ленточку, должен подойти к воспитателю, тихо сказать, где спрятана ленточка, и стать на свое место. Затем воспитатель предлагает повернуться всем спиной и закрыть глаза. В это время ленточку прячут. По сигналу "Можно открыть глаза!" дети расходятся по комнате в поисках ленты. Игра продолжается до тех пор, пока большинство детей не найдут ленточку. Побеждает тот, кто первый обнаружит

ленточку, а также отмечаются дети, проявившие наибольшую выдержку, наблюдательность и сообразительность.

6. Арифметические кубики

Для игры нужны 3 кубика. Каждый бросает их по 3 раза. Если среди выпавших чисел окажутся одинаковые, они складываются (например, выпало 3, 5 и 3, играющий сумму $3+3=6$, а если выпадут все разные числа, допустим 5, 2 и 3 - они не учитываются). Если же случится так, что после очередного броска все 3 числа окажутся одинаковыми (например, 4,4 и 4), то сумма этих чисел еще и удваивается. Побеждает тот, у кого в результате трех бросков окажется наибольшая сумма чисел.

7. Не замочив ноги

В комнате, на полу, нарисован ручеек. Ребенок должен перепрыгнуть ручеек в самом широком месте так, чтобы не замочить ноги.

8. Пройди по линии

На полу рисуется линия. Участникам игры завязываются глаза. Их задача - пройти по этой линии ни разу не оступившись. Выигрывает тот, кто "ровнее" всех прошел.

9. Попади в мишень

На стене нарисованы 5 мишеней диаметрами 50, 30 и 20 см, за попадание в которые мячом даются соответственно 1, 3, 4 очка. В каждую мишень играющий делает по 2 броска, лучший из двух дает очки. Выигрывает тот, кто больше всех наберет очков. Броски выполняются из различных расстояний (3, 5, 10).

10. Прыгни дальше

На полу расставить 4 - 6 игрушки на расстоянии 15см одну от другой. Прыгнуть вдоль игрушек как можно дальше, отталкиваясь двумя ногами. Длину прыжков определяют по игрушкам.

11. Да или нет

Игроки выбирают ведущего. Он загадывает слово. Это может быть предмет, человек, фрукт, животное. Другие игроки стараются отгадать загаданное слово, ставя ведущему вопросы, на которые он должен отвечать: "Да" или "Нет". Если он не может дать точного ответа, то говорит: "Не знаю". Кто отгадает слово - тот становится ведущим.

12. Испорченный телефон

Дети выбирают ведущего. Все остальные игроки садятся на стулья, поставленные в ряд. Ведущий очень тихо (на ухо) говорит тому, кто сидит первым в ряду, какое-нибудь слово, а тот передает его следующему и так до последнего игрока. Переспрашивать не разрешается. У последнего игрока ведущий спрашивает: "Какое слово ты услышал?". Если ребенок скажет слово, предложенное ведущим, значит "телефон исправный". Если же слово не то, ведущий спрашивает всех по очереди

(начиная с конца), какое они услышали слово. Так находят того, кто "испортил телефон". Кто не правильно передал слово, занимает место ведущего.

13. Угадай, кто это

Дети выбирают ведущего. Потом игроки должны каким то образом следить за кем-нибудь со своих товарищей. Каждый выбирает себе свой объект. Они должны запомнить цвет его волос, глаз, особенности одежды, цвет обуви. Ведущий вызывает одного из игроков, тот поворачивается спиной к остальным и описывает объект своего наблюдения. Но описывает он, не поворачиваясь к детям. Когда игрок закончит описание, игроки должны отгадать, кто это был. Выигрывает тот, кто правильно узнает своего товарища.

14. Кто это?

Придумайте разные слова и напишите их на листах бумаги, заверните и киньте в коробку или корзинку (словами могут быть названия животных, разные виды транспорта, даже некоторые короткие названия фильмов или простое слово, которое нужно изобразить жестами, без слов). Игрок вынимает с коробки лист бумаги с написанным на нем словом и старается его показать, изобразить, а остальные должны отгадать это слово. Тот, кто отгадал, получает приз.

15. Отгадывание теней

Один из игроков садится вблизи светлой, по возможности не заставленной стены, лицом к ней. Сзади, в нескольких шагах, устанавливается свечка или тусклая лампа. Кто-нибудь из игроков должен проходить между спиной сидящего и лампой. Лампа должна быть поставлена так, чтобы вышла максимально резкая тень. Сидящий, не оборачивается, по тени должен угадать кто прошел у него за спиной. Угаданный садится на его место и начинает отгадывать тени.

И т. д.

16. В настроении

Ведущий шепотом, на ухо, одному из игроков говорит, какое выражение лица ему надо изобразить, для передачи того или другого настроения: "Сделай счастливое лицо" или "Сделай грустное лицо". Все остальные игроки отгадывают "настроение".

17. Предметы

Дети приносят с собой какие-нибудь небольшие предметы и складывают их в одно место. Далее выбирают одного из игроков, который становится спиной к предметам. Ведущий, указывая на один из предметов, спрашивает: "Что делать тому, кому принадлежит этот предмет?". Все игроки видят это предмет, но один стоит к нему спиной и не знает, на чей предмет указывает ведущий. Задание этого игрока - назначить "штрафы", задание, которое должен выполнить хозяин предмета, чтобы выкупить предмет.

18. Четыре угла

Один игрок выходит из комнаты, другие дети договариваются, к какому углу каждый будет "приписан". Когда позовут назад в комнату ребенка, который вышел за двери, те спрашивают: "Что ты сделаешь с этим углом?". Он может ответить, например, так: "С этим углом я хочу потанцевать, а остальные пропоют нам песню", или "А этот угол пусть попрыгает со мной на одной ноге", или "С этим углом хочу поиграть в снежки". После этого все дети разбегаются по своим углам и - если это будет возможно, исполняют пожелания ведущего.

19. Живое - неживое

Ведущий называет попеременно живые и неживые предметы, а дети отвечают хором только "живое", а на "неживое" молчат. Выигрывают дети, которые меньше всех ошиблись.

20. Ухо, горло, нос

Игроки становятся в шеренгу. Ведущий встает перед ними и говорит: "Каждый будет закрывать то, что буду называть". Дети должны закрывать только те части лица, которые называет ведущий. Он начинает по очереди называть и закрывать ухо, горло, нос, но при этом специально путать игроков. Кто ошибается, тот выбывает из игры. Выигрывает тот, кто остался последним.

Младший возраст

1. Изобразить (зрителям угадать): - уют, - будильник, - чайник, - телефон, - кофемолку.
2. Изобразите походку человека: - хорошо пообедавшего, - у которого жмут ботинки, - неудачно пнувшего кирпич, - с острым приступом радикулита, - одного оставшегося ночью в лесу.
3. Мимикой и звуками изобразить: - встревоженного кота, - грустного пингвина, - восторженного кролика, - хмурого орла, - разгневанного поросенка.
4. Мелодию песни "Солнечный круг" : - прогавкать, - промяукать, - промычать, - прокрякать, - прокудахтать (прокукарекать).
5. Прочитать стихотворение "Идет бычок, качается..." словно: - оправдываясь перед товарищем, - обиделись на бабушку, - хвастаетесь перед ребятами, - рассердились на младшего брата, - испугались собаки.
6. Попрыгать как: - воробей, - кенгуру, - лягушка, - кузнечик, - бегемот.
7. Нарисовать животное или растение, которое никогда не существовало и дать ему название.
8. Песню "В лесу родилась елочка" поют: - африканские аборигены, - индийские йоги, - кавказские горцы, - оленеводы Чукотки, - индейцы племени апачи, - английские джентельмены.
9. Песню "Во поле березка стояла" исполняют: - хор Красной Армии, - хор ветеранов труда, - хор детского сада, - казачий кубанский хор, - хор духовной семинарии.

10. Изобразить пантомимой пословицу: - "На чужой каравай рот не разевай", - "За двумя зайцами погонишься - ни одного не поймаешь", - "Дареному коню зубы не смотрят", - "Доброе слово и кошке приятно".

11. Придумать новое применение предметам: - пустой консервной банке, - дырявому носку, - лопнувшему воздушному шару, - перегоревшей лампочке, - пустому стержню от ручки.

12. Изобразите танец: - со шваброй, - со стулом, - с чемоданом, - с чайником, - с подушкой.

13. Составить рассказ из вырезанных газетных заголовков.

14. Танец: - маленьких котят, - щенят, - жеребят, - поросят, - обезьянок.

15. Придумайте танцевальную композицию: - "Я опять получил двойку", - "Мне купили футбольный мяч", - "Я разбил мамину любимую вазу", - "Ко мне придут сегодня гости", - "Я потерял ключ от квартиры".

16. Шумовой оркестр. Вы - вокально-инструментальный ансамбль. Должны исполнить любую популярную песню, но аккомпанировать себе будете на подручном материале, то есть на том, что найдете в помещении: на швабре, кастрюлях и т.д. Время на подготовку - 5 минут.

17. Звуками и движениями изобразить: - оркестр русских народных инструментов, - симфонический оркестр, - рок-группу, - военный духовой оркестр, - джазовый оркестр.

18. "Дирижировать" оркестром, исполняющим: - вальс, - симфонию, - военный марш, - современную танцевальную мелодию, - русскую народную песню.

19. Не изменив смысла, но другими словами сказать фразу: - муха села на варенье, - на столе стоит стакан, - бьют часы 12 раз, - воробей влетел в окно, - шел отряд по берегу.

20. Составить рассказ из названий кино или видеофильмов.

21. Дописать еще две строчки:

а) Шла собака по роялю,

Говори примерно так...

б) Вы слышали? На базаре

Чудо-птицу продавали...

в) В зоопарке плачет слон -

Увидал мышонка он...

г) Удивляется народ -

Почему сердит Федот?

д) Царь издал такой указ:

"Всем боярам в тот же час..."

22. Придумайте стихи с рифмами: - кошка, ложка, окошко, немножко, - стакан, банан, карман, обман, - бег, век, снег, человек, - кружка, подружка, лягушка, частушка, - конь, гармонь, огонь, ладонь.

23. Придумать новый конец сказке: "Колобок", "Курочка Ряба", "Теремок", "Репка", "Волк и семеро козлят".

24. Сочинить историю про: - собаку, которая жила в холодильнике; - ворону, которая любила кататься на велосипеде; - щуку, которая играла на гитаре; - березу, которая хотела научиться плавать; - майского жука, который очень боялся высоты.
25. Придумать новые названия урокам: - математики, - музыки, - истории, - труда, - физкультуры и т.д.
26. Принести стул: - совершенно не касаясь пола ногами, - без помощи рук, - как будто это таз с водой, - как будто вы Чарли Чаплин, - словно вы идете по минному полю.

Средний возраст

1. Изобразите скульптуры "Жертвы спорта" : - штангист, не успевший вовремя отпрыгнуть от штанги; - вратарь, поймавший шайбу зубами; - парашютист, забывший за что нужно дернуть; - гимнаст, не вышедший вовремя из тройного пируэта; - горнолыжник, не убежавший от лавины.
2. Написать письмо Ваньки Жукова из: - группы продленного дня, - музыкальной школы, - детской больницы, - спортивной секции, - турпохода.
3. Создать частушку, начинающуюся словами: "Вот бы нам..."
4. Создать костюмы: - рабочий - Бабе Яге, - парадно-выходной - Ивану-дурачку, - домашний Змею-Горынычу, - спортивный - Кощею Бессмертному, - зимний - Водяному.
5. Перед вами - картины. Изобразите, как развивались события, спустя 3 минуты. Картины: - "Бурлаки на Волге", - "Опять двойка", - "Иван Грозный убивает своего сына", - "Охотники на привале", - "Три богатыря".
6. Назовите 5 видов товаров в магазине: - "Все для двоечников", - "Все для прогульщиков", - "Все для нерях", - "Все для второгодников", - "Все для злостных неносильщиков сменной обуви".
7. Придумайте рекламу: - пуговицы трехдырочные, - галстук бисквитный, - молния с дистанционным управлением, - заколки чугунные, - шнурки быстрорастворимые.
8. Придумайте текст и изображение для плаката в школе: - на гардеробе, - над кабинетом директора, - на дверях школьной столовой, - возле столярной мастерской, - у входа на школьный чердак.
9. Создайте прическу: - Атака левым флангом, - Не сжатая полоса, - Взрыв на макаронной фабрике, - Бахчисарайский фонтан, - Сход снежной лавины.
10. Изобразите сюжет сказки "Курочка Ряба" применительно к историческим временам: - первобытнообщинный строй, - рабовладельческая эпоха, - средние феодальные века, - ранний капитализм.
11. Изобразите памятник на тему: - В споре рождается истина, - Любви все возрасты покорны, - Я волком бы выгрыз бюрократизм, - Не имей сто рублей, а имей сто друзей, - Сытый голодному не товарищ.
12. Продемонстрируйте изготовление, применение и название лекарства для: - врунов, - лентяев, - плакс, - ябед, - драчунов.
13. Изобразите сказку "Колобок" в жанре: - комедии, - трагедии, - оперы, балета, - фильма ужасов.

14. Досочините рассказ:

а) "Дятел высунул голову из дупла...

... В бухту входил эсминец".

б) "Дождь смыл все следы...

... На кровати лежал отбойный молоток".

в) "Костер давно потух...

... Балкон выкрасили в зеленый цвет".

г) "Кактус сбросил колючки...

... Начиналось лунное затмение".

д) "Айсберг возвышался над морем...

... Мухи попрыгали в щели".

15. Проинсценируйте ситуации: - Вор в чужой квартире, - Композитор сочиняет музыку, - Контролер в общественном транспорте, - Режиссер на репетиции своей пьесы, - Хирург в операционной.

16. Придумайте головной убор для: - Винни Пуха, - Пятачка, - Совы, - Кролика, - Ослика Иа.

17. Включите в сказку новый персонаж: - "Красная шапочка" - светофор, - "Кот в сапогах" - бормашина, - "Золушка" - бульдозер, - "Синяя борода" - радиоприемник, "Мальчик-с-пальчик" - пожарная машина.

18. Букет для знаменитости: - спортсмену: "Удар! Еще удар!", - космонавту: "5 минут! Полет нормальный!", - народному депутату: "4-й микрофон включен", - артисту: "Аплодисменты! Аплодисменты!", - учителю: "Урок окончен".

19. Памятник и речь на открытие: - "Первому собирателю утильсырья в России" - Плюшкину, - "Первому активисту ОСВОДа" - деду Мазаю, - Первому представителю общества Красного Креста в Африке" - доктору Айболиту, - "Первому организатору спортивных соревнований" - Балде, - "Передовику ткацкой промышленности" - Царевне-лягушке.

20. Расшифруйте название отряда:

- РОМБ, КРУГ, ЗИГЗАГ.

- ШКВОРЕНЬ, БУБЛИК, СИРОП.

- ЧУР, ОХ, УРА.

- БАЛДА, ТРЮХА, УВАЛЕНЬ.

- ПОЛЕНО, КРЯЖ, БРЕВНО.

