

УПРАВЛІННЯ ОСВІТИ І НАУКИ
ВОЛИНСЬКОЇ ОБЛАСНОЇ ДЕРЖАВНОЇ АДМІНІСТРАЦІЇ
КОМУНАЛЬНИЙ ЗАКЛАД ВИЩОЇ ОСВІТИ
«ЛУЦЬКИЙ ПЕДАГОГІЧНИЙ КОЛЕДЖ»
ВОЛИНСЬКОЇ ОБЛАСНОЇ РАДИ

ПРАКТИКУМ
з організації дозвілля
дітей в умовах літнього
відпочинку

Частина 2

Луцьк-2023

**Практикум з організації дозвілля дітей в умовах літнього відпочинку.
Частина 2 / уклад.: С. П. Бахомент, Н. В. Борбич, О. В. Мельничук. Луцьк :
ФОП Мажула Ю. М., 2023. 136 с.**

У Практикумі з організації дозвілля дітей в умовах літнього відпочинку (Частина 2) студенти, педагоги та організатори дитячих колективів знайдуть необхідний матеріал для організації дозвілля в умовах літнього оздоровлення та відпочинку: сценарії заходів, конкурсів, ігор та розваг. Даний посібник рекомендований студентам педагогічних закладів вищої та фахової передвищої освіти, організаторам дитячого дозвілля, методистам по організації літньої педагогічної практики.

Укладачі: *Бахомент Світлана Павлівна*, голова методичного об'єднання кураторів академічних груп, викладач педагогічних дисциплін Комунального закладу вищої освіти «Луцький педагогічний коледж» Волинської обласної ради;

Борбич Наталія Віталіївна, кандидат педагогічних наук, проректор з навчальної роботи, викладач педагогічних дисциплін Комунального закладу вищої освіти «Луцький педагогічний коледж» Волинської обласної ради;

Мельничук Оксана Вікторівна, викладач педагогічних дисциплін Комунального закладу вищої освіти «Луцький педагогічний коледж» Волинської обласної ради.

Рецензенти: *Пуш Олена Анатоліївна*, кандидат педагогічних наук, заступник директора з навчально-виробничої роботи Луцького педагогічного фахового коледжу Комунального закладу вищої освіти «Луцький педагогічний коледж» Волинської обласної ради;

Здиховський Андрій Миколайович, старший викладач кафедри загальної педагогіки та дошкільної освіти, заступник декана з виховної роботи факультету педагогічної освіти та соціальної роботи Волинського національного університету імені Лесі Українки, директор позаміського дитячого закладу оздоровлення та відпочинку «Супутник» Волинської обласної організації профспілки працівників освіти і науки

Розглянуто на засіданні циклової комісії шкільної, дошкільної педагогіки, психології та методик Луцького педагогічного фахового коледжу Комунального закладу вищої освіти «Луцький педагогічний коледж» Волинської обласної ради (протокол №6 від 14 березня 2023 року)

Друкується за ухвалою засідання методичної ради Луцького педагогічного фахового коледжу Комунального закладу вищої освіти «Луцький педагогічний коледж» Волинської обласної ради (протокол №10 від 27 квітня 2023 року)

© Бахомент С.П., Борбич Н.В., Мельничук О.В., 2023

©Комунальний заклад вищої освіти «Луцький педагогічний коледж» Волинської обласної ради, 2023

ЗМІСТ

| | |
|--|-----|
| ВСТУП..... | 4 |
| РОЗДІЛ 1. МЕТОДИЧНІ МАТЕРІАЛИ НА ДОПОМОГУ СТУДЕНТАМ-ПРАКТИКАНТАМ | |
| 1.1. Основи сценарної роботи в умовах організації літнього дозвілля та відпочинку..... | 6 |
| 1.2. Методика організації ігрової діяльності під час літнього дозвілля..... | 7 |
| 1.2.1. Ігри для молодшої вікової групи..... | 16 |
| 1.2.2. Ігри для середньої вікової групи..... | 20 |
| 1.2.3. Ігри для старшої вікової групи..... | 24 |
| РОЗДІЛ 2. ДО МЕТОДИЧНОЇ СКРИНЬКИ ПЕДАГОГІЧНИХ ПРАЦІВНИКІВ | |
| 2.1. Сценарії організаційного періоду табірної зміни..... | 31 |
| 2.2. Сценарії основного періоду табірної зміни..... | 39 |
| 2.2.1. Ігрові конкурсні програми..... | 39 |
| 2.2.2. Розважальні програми..... | 65 |
| 2.2.3. Пізнавально-розважальні програми..... | 85 |
| 2.2.4. Спортивно-туристичні програми..... | 97 |
| 2.3. Сценарії заключного періоду табірної зміни..... | 109 |
| 2.4. Конкурси для школярів різного віку..... | 117 |
| 2.5. Руханки..... | 121 |
| ЛІТЕРАТУРА..... | 133 |

ВСТУП

У дитинстві закладається людський корінь.
Жодної людської рисочки природа
не відшліфовує – вона тільки закладає,
а відшліфовувати нам – батькам, педагогам, суспільству.
В.О.Сухомлинський

Літо... Чудова та яскрава пора року як у кольоровій, так і в емоційній гамі. Адже найбільше емоцій, енергії та завзяття ми набираємося у цей спекотливий, але приємний час. Особливо, якщо знаходимося в закладі, який займається організацією дозвілля та відпочинку. Це стосується і дітей, і дорослих, котрі з ними працюють.

Сучасні заклади освіти реалізують принцип безперервності навчання й виховання, дають можливість дітям не тільки відпочити, зняти фізичні та психологічні навантаження, а й створюють нові умови для збагачення соціального досвіду дітей, отримання ними нових знань і вмінь у різноманітній діяльності.

Безперечно, велику роль у цьому відіграють дорослі. Нерідко діти не знають, як вдало застосувати свої сили, що зробити, аби життя стало цікавим та захопливим. Саме педагоги повинні спрямовувати живу енергію хлопчиків та дівчаток у потрібне русло.

У канікулярний період велика відповідальність за дітей покладається на педагогів-організаторів та вихователів. Іноді педагоги зустрічаються з певними труднощами, що зазвичай пов'язані з новими умовами, в які вони потрапляють. Ускладнює їх роботу і той факт, що за відносно короткий проміжок часу вони повинні не лише потоваришувати з дітьми, заслужити їх повагу, але й згуртувати в більшості випадків незнайомих раніше дітей, створити колектив, де панували б взаємодопомога та взаєморозуміння.

В умовах сьогодення виховна робота влітку є складовою частиною всього виховного процесу і передбачає:

- демократизацію і гуманізацію виховного процесу;
- органічний зв'язок з національною історією, культурою, традиціями;
- реалізацію інтересів, запитів, індивідуальних здібностей дітей;
- активний діяльний підхід до виховного процесу;
- забезпечення елементів ігрової діяльності;
- співпрацю з дитячими, молодіжними, громадськими і релігійними організаціями, діяльність яких не заперечує загальнолюдських цінностей.

Будувати виховну роботу потрібно так, щоб кожна дитина знайшла собі справу до душі, відчувала себе сильною, збагатилась духовно і почувала себе затишно. Тому щоденне життя в закладі, де організовується дозвілля та відпочинок школярів, має бути насиченим різноманітною діяльністю, інтелектуальною і фізично спрямованим, вільним від стандартних форм роботи.

Необхідно спрямувати роботу на різнопланові індивідуальні та масові заходи у гурті, групі, забезпечивши щоденне психологічне розвантаження дітей за допомогою індивідуальної роботи з книгою, малювання, вишивання тощо. Сама природа дитинства вимагає відведення у режимі дня вільного часу для занять улюбленою справою, тому, не потрібно жорстко регламентувати час відпочинку дітей різноманітними планами, не захоплюватись масовими заходами.

Важливу увагу слід звернути на адаптацію кожної дитини до умов літнього дозвілля. Від того, як будуть організовані перші дні перебування дітей в закладі, залежатиме успіх подальшого відпочинку. Деякі діти переживають розлуку з рідними, друзями, відчувають себе самотньо і не бажають брати участь у спільних розвагах.

Влітку триває робота по навчанню, вихованню, розвитку талантів учнівської молоді. Педагогічні колективи закладів різних типів та позашкільних установ мають створити всі умови для творчого розвитку дітей та підлітків: проводити різні турніри, олімпіади, конкурси, змагання, організувати екскурсії. Необхідно поглибити індивідуальну роботу з обдарованими дітьми та підлітками, запропонувати їм такі види діяльності, які відповідали б їх запитам та

здібностям. Період літнього відпочинку дає прекрасну можливість для виховання у дітей та підлітків бережливого ставлення до природи, розвитку й удосконалення екологічних знань та навичок.

З метою реалізації Концепції Державної соціальної програми оздоровлення та відпочинку дітей на період до 2025 року до проведення виховної роботи в дитячих закладах оздоровлення та відпочинку залучаються студенти педагогічних закладів вищої та фахової передвищої освіти. Для того, щоб сформувати професійно компетентну особистість майбутнього фахівця, першочерговим завданням підготовки таких спеціалістів є забезпечення єдності теорії та практики, що сприяє практичній підготовці майбутніх вчителів до виконання професійних обов'язків.

Одним із видів практичної підготовки майбутніх вчителів початкової школи, фізичної культури та музичних керівників є літня педагогічна практика, яка сприяє формуванню у студентів професійних умінь по організації виховної роботи з дітьми та молоддю в умовах організації літнього дозвілля та відпочинку.

Готовність студента до літньої педагогічної практики визначається як теоретичною, так і практичною підготовкою. Практична підготовка передбачає сформованість умінь організовувати та використовувати найрізноманітніші форми виховної роботи, які передбачають включення в колективну творчість кожного, а не тільки бажаних. Це вміння організатора дозвілля в закладах різних типів використовувати прогресивні способи і прийоми роботи з застосуванням нетрадиційних форм виховного впливу. Також це вміння організувати різні види ігрової діяльності з врахуванням віку та соціального досвіду дітей.

Будувати виховну роботу необхідно так, щоб кожна дитина знайшла собі справу до душі, збагатилась духовно. Тому щоденне перебування в закладі оздоровлення та відпочинку має бути інтелектуально і фізично спрямованим, вільним від стандартних форм роботи.

Студентам необхідно оволодіти методикою проведення індивідуальних та масових заходів у колективі та заходів, що створюють умови для творчого розвитку дітей та підлітків: турніри, олімпіади, конкурси, ігрові розважальні програми. Літо розкриває простір для фізкультурно-спортивної і туристичної роботи: спартакіади, спортивні свята, походи, турніри.

Метою цього збірника є допомога студентам у виборі форм виховної діяльності, яка спрямована на оптимізацію оздоровчої роботи серед дітей у літній період та покращення якості забезпечення оздоровчих послуг, які надаються дітям.

Сподіваємося, що цей посібник зацікавить студентів, педагогів та усіх тих, хто опікується проблемами організації дитячого дозвілля. Маємо надію, що на сторінках цієї книги ви знайдете цікавий матеріал, який допоможе організувати заходи, що сприяють розвитку інтелектуальних, творчих та організаторських здібностей дітей, зробити життя в період літнього відпочинку цікавішим, оригінальнішим, заповненим добром і фантазією.

Методичний збірник рекомендується при організації виховної роботи в класі, школі, для студентів педагогічних закладів, педагогів-організаторів шкіл, вчителів початкових класів, вихователів груп продовженого дня, працівників позашкільних закладів.

Робота в дитячому закладі літнього оздоровлення та відпочинку – це мистецтво. І оцінюється воно веселим сміхом і щасливими обличчями дітей, кількістю сліз в останній день табірної зміни, кількістю повідомлень, отриманих після повернення всіх додому і душевним щемом за тим, що так швидко пролетіло.

Даний посібник – це той інструмент, за допомогою якого Ви зможете творити це велике мистецтво.

Тож нехай Вам щастить!

РОЗДІЛ 1 МЕТОДИЧНІ МАТЕРІАЛИ НА ДОПОМОГУ СТУДЕНТАМ-ПРАКТИКАНТАМ

1.1. ОСНОВИ СЦЕНАРНОЇ РОБОТИ В УМОВАХ ОРГАНІЗАЦІЇ ЛІТНЬОГО ВІДПОЧИНКУ ТА ОЗДОРОВЛЕННЯ

Азбукою виховання В.О.Сухомлинський вважав подолання у молоді емоційного невігластва, виховання у неї «гармонії емоційних оцінок». При цьому педагог застерігає, що радість, гармонія почуттів, виникає не лише тоді, коли дитина сама насолоджується, а й коли вона зуміє ці почуття передати іншому. Така людина виховується через комплекс «всебічного розвитку».

Розкриття принципів і методики роботи над сценаріями заходів різного спрямування потребує комплексного підходу, який передбачає взаємодію і мети, і завдань, і системи засобів педагогічного впливу на вихованців.

За своїм жанром і формою сценарій схожий на драматичний твір. В обох випадках вказуються дійові особи, зазначається, де відбувається дія. У сценарії, як і в п'єсі, є ремарки – вказівки щодо образного і звукового оформлення.

Педагог-сценарист повинен мати відібрані тексти, знати характер музики чи іншого виду мистецтва, який пропонується, для того, щоб знайти йому відповідне місце, правильно скомпонувати матеріал.

Головним об'єднуючим компонентом у сценарії є сюжетний хід, який є зримим, образним вираженням ідейно-тематичного задуму сценарію. Це може бути пісня, музичний номер, оформлення сцени, символічний образ, дійова особа тощо.

Будь-який сценарій заходу має чотири основні компоненти: **експозицію, розвиток дії (основний зміст), кульмінацію, фінал**. Сценарій ділиться на ряд епізодів (дій), які можуть містити ще дрібніші частини, які є відносно завершеними і «працюють» на розкриття основної думки конкретного епізоду.

Усі частини й епізоди повинні мати підтекст, який рухає сценарій до загальної мети заходу. Звідси можна говорити про «безперервність дій», яка спостерігається у відборі матеріалу, зв'язку, засобах підтримки уваги присутніх, драматургічного напруження, «міцності на розрив» окремих епізодів, номерів. І хоча кожна дія (епізод) має «свою підводну течію», що виражає думку, почуття, настрої, усі вони підпорядковуються поставленій виховній меті.

У процесі підготовки сценарію слід продумати, щоб кожен його епізод не повторювався не лише за змістом, а й за формою, характером, настроєм.

Слід дотримуватися логіки розвитку і наростання дії, завершення кожного епізоду. Дія повинна підводити до кульмінації, в якій найяскравіше розкривається ідея сценарію.

Фінал будь-якого заходу – надзвичайно важлива частина. Він повинен бути по-особливому емоційним, щоб стати найбільш сприятливим моментом для вияву активності і учасників, і виконавців. Поширеною формою фіналу є об'єднані виступи виконавців і присутніх, колективне виконання пісні, клятва, прийняття послання, звернення, марш, покладання квітів.

Щоб відібраний для сценарію матеріал перетворився на сюжет, необхідно не лише побудувати цікаві епізоди, а й знайти зв'язки між ними, створити органічні переходи від одного до іншого. З цією метою використовуються своєрідні художні прийоми монтажу матеріалу.

1. **Контрастність**, яка побудована на основі зближення протилежних, контрастних за змістом елементів. У сценарії можуть бути протиставлені окремі номери, епізоди, частини номерів, явища, факти.

2. **Паралелізм** – прийом для підсилення висловленої думки.

3. **Одночасність** – дія на кількох майданчиках відразу. Найчастіше прийом одночасності застосовується під час проведення театралізованого свята, де включені в дію великі групи підлітків, батьки, гості. Це можна спостерігати під час проведення театралізованого Свята Нептуна, Фестивального калейдоскопу та ін.

4. **Лейтмотив** – це особливий спосіб «нагадування» глядачам і слухачам про когось або про щось: про героя, подію, певний період, а також своєрідний спосіб створення настрою. Лейтмотив може нагадувати і про основну думку сценарію. Педагогічна цінність будь-якого

літературного вечора, свята, концерту визначається активністю й співучастю всіх присутніх. Для цього і сценарист, і ведучі, й учасники повинні передбачити моменти і спроби активізації аудиторії.

Прийоми активізації залежать від теми сценарію, від його структури.

Як можна активізувати, включити присутніх у хід сценарію? Є кілька способів:

а) безпосереднє звертання до присутніх (цей спосіб можна застосовувати на карнавалах тощо);

б) розміщення виконавців серед присутніх глядачів (найчастіше цей спосіб застосовують з метою одночасного розширення місця дії, під час тематичних вечорів, усних журналів тощо);

в) словесна активізація: запитання ведучого – відповіді слухачів (цей спосіб з успіхом застосовується під час проведення літературних вікторин та ігор, загадок, шарад та ін.);

г) фізична активізація (наприклад, аплодисменти або кидається кулька з концертним номером глядачам тощо);

д) гра (може бути введена в сценарій під час проведення масових видовищних дій на майданчиках, оскільки вона потребує руху, переміщення. Ігри такого плану найбільш популярні під час проведення ярмарок, карнавалів, гулянь).

Окрім словесних засобів ідейно-емоційного впливу на слухачів, є ще ряд інших, які при вмілому використанні також активно допомагають вихователеві посилити сприйняття думки, ідеї, почуттів. Серед таких засобів художньої виразності слід назвати класичну, сучасну й народну музику та пісню, кіномистецтво, найрізноманітніші технічні засоби, образотворче мистецтво, звукове та світлове оформлення.

Таким чином, масові заходи мають педагогічний вплив на дітей завдяки застосуванню різноманітних засобів художньої виразності. За такої умови кожен виховний засіб впливатиме на моральні вчинки вихованців, на вміння відчувати прекрасне.

Увесь процес діяльності дітей та вихователя при включенні їх у побудову й реалізацію будь-якого сценарію можна побачити у поданій схемі.

1.2. МЕТОДИКА ОРГАНІЗАЦІЇ ІГРОВОЇ ДІЯЛЬНОСТІ ПІД ЧАС ЛІТНЬОГО ДОЗВІЛЛЯ

Літо – пора відпочинку дітей в дитячих закладах оздоровлення та відпочинку. А систематичні заняття фізичною культурою повинні стати звичкою, життєвою необхідністю потребою кожного громадянина нашої держави, особливо це важливо для дітей шкільного віку, оскільки щоденні фізичні вправи благотворно впливають на зміцнення їх здоров'я, підвищення розумової і фізичної працездатності, сприяють всебічному фізичному вдосконаленню, вихованню рухових вмінь та навичок, розвитку найбільш важливих фізичних та морально-вольових якостей.

Зміст гри повинен відповідати віковим особливостям фізичного і психофізичного розвитку дітей. Для дітей молодшого шкільного віку руховий досвід дуже малий, тому рекомендуються ігри сюжетного характеру з елементарними правилами і малою структурою.

Поступово від простих ігор потрібно переходити до більш складних, підвищувати вимоги до швидкості та координації рухів.

В середньому шкільному віці застосовуються більш різноманітні ігри. Діти вже мають певний досвід, тому рекомендуються ігри із швидкими рухами, стрибками.

Для дітей старшого шкільного віку, в зв'язку з ростом фізичних можливостей, рекомендуються ігри з короткочасним силовим напруженням, точними і швидкими рухами.

Гру не дарма називають королевою дитинства. Без неї дітям жити невесело, нецікаво. При вмілому використанні гра може стати незамінним помічником вихователя.

Гра – засіб багатогранний. Це самостійна діяльність, яка сприяє всебічному розвитку особистості та виступає засобом формування і згуртування колективу, методом організації інших видів діяльності.

В залежності від змісту та структури, ігри поділяються на: пізнавальні та інтелектуальні, творчі та рольові, рухливі та спортивні.

В дитячому закладі оздоровлення та відпочинку повинна скластись система ігрової діяльності. В організаційний період основною формою є колективні творчі справи (КТС), які сприяють створенню дружного творчого колективу.

В дитячому закладі оздоровлення та відпочинку використовуються і різноманітні форми ігрової діяльності: народні ігри, ігри-вікторини, ігри на місцевості, вечір ігор та сюрпризів, веселий експрес, веселі старти.

Гра – життєва лабораторія дитинства. Ігри можна проводити для всіх дітей, але обов'язково враховувати вікові аспекти.

Основний ефект гри – прагнення до задоволення потреби в діяльності. Гру завжди супроводжують почуття радості від подолання труднощів, задоволення від досягнутих результатів.

Використання різних ігор і ігрових форм у період підготовки до свят сприяє виявленню активно-творчої самостійності і розвитку творчих здібностей в різних видах художньої самодіяльності дітей.

У добровільному підпорядкуванні правилам гри, без яких неможливо обійтись і без яких вона перестає бути організованою дією, утверджується і зміцнюється свідомо дисципліна гравців.

У грі виховуються вольові якості і самостійність, витримка, воля до перемоги, наполегливість – все те, без чого успіх неможливий.

ПАМ'ЯТКА ВИХОВАТЕЛЮ ПРИ ОРГАНІЗАЦІЇ ГРИ

1. Перед проведенням гри потрібно зацікавити дітей її змістом, визначити умови проведення гри, ознайомити з правилами, розподілити завдання.

2. Кожна гра повинна бути забезпечена необхідним для її проведення обладнанням та інвентарем.

3. Привчати дітей контролювати та регулювати свої дії і сили в грі, здійснювати аналіз гри, визначати помилки її учасників.

4. Залучати дітей до різних ігор у ролях суддів, журі.

5. Прагнути вносити в гру елементи романтики, загадковості, використовуючи для цього розвідку справ, пакети завдань тощо.

6. Самоконтроль, стриманість, впевненість у своїх діях, спокійний і зацікавлений стан – саме ці якості допоможуть вихователю вчасно вирішити конфліктну ситуацію, яка виникла, встановити психологічну рівновагу.

ЗАПОВІДІ ВИТІВНИКА

1. Посмішка і хороший настрій – основа успіху.

2. Говори чітко, коротко, голосно.

3. Витівника повинні бачити всі.

4. Заздалегідь знайди собі помічників.

5. Підбираючи ігри, думай про вік учасників, місце проведення, реквізити.

6. Гра не повинна принижувати людської гідності.

7. Будь готовий запропонувати іншу гру, якщо перша не вдалася.

8. Витівник вболіває за всіх.

9. Підбадьорюй і підхвалюй гравців та вболівальників.

10. Вмій всім подякувати за участь у грі.

ВИДИ ІГОР

Рухливі ігри просто неба зміцнюють здоров'я, пізнавальні – розширюють кругозір.

Особливу групу складають ігри, що поєднують у собі елементи гри і видовища. Це так звані ігри з естради, під час яких можна знаходитись на сцені, викликаючи учасників, або пропонувати завдання всьому залу, і в такому разі кожен глядач перетворюється на учасника гри, сидячи на своєму місці. Ці ігри характеризуються видовищністю.

Існують ігри цілком побудовані на ерудитії (ребуси, загадки, шаради).

РЕКВІЗИТ ДЛЯ ІГОР

Для більшості ігор, які проводяться в дитячому закладі оздоровлення та відпочинку, потрібен реквізит. Він повинен бути зручним у користуванні, яскравим і привабливим. Потрібно прагнути до того, щоб одну і ту ж саму річ можна було використати з невеликими змінами в декількох іграх. Звичайно, існують ігри, у яких можна обійтись без реквізиту, але в такому разі проведення вимагає прекрасного володіння словом.

Отож, що ж складає реквізит? Це, перш за все, стрічки. Різні за довжиною, шириною, кольором. Такі стрічки можуть придатися і для оформлення приміщення, сцени.

Разом з стрічками можна використовувати обручі, кеглі, кільця, надувні, гумові та поліетиленові іграшки, м'ячі, прапорці. Діти люблять повітряні кульки. Щоб надути кульки без зусиль, слід попередньо потримати їх у гарячій воді. Для багатьох ігор потрібно зав'язувати очі. Пов'язку можна замінити окулярами мотоцикліста або зварювальника з заклеєними папером скельцями.

Для ігор з молодшими дітьми потрібні маски героїв казок, мультфільмів чи літературних персонажів. Варто виготовити попередньо маски: зайчика, лисички, вовка, kota, ведмедя, лікаря Айболить і т. д. – все залежить від вибору гри.

ВИБІР ІГОР, ПОЯСНЕННЯ ПРАВИЛ

Вожатий – центральна постать у проведенні гри. Саме йому надається можливість вибрати те, що може зацікавити, розвеселити, схвилювати. Не достатньо знати гру. Необхідно мислити, оцінювати. Мистецтво організатора гри полягає в тому, щоб всі почували себе активними учасниками.

Як правило, використовують відомі ігри, але важливо в них ввести нові елементи.

Одна гра може мати декілька варіантів. Можна вибрати гру і урізноманітнити її переспівками чи танцювальними рухами. Перед тим, як пояснювати правила, потрібно стати на підвищення так, щоб всім було видно ведучого. Коли ж у грі бере участь 2 команди, доцільно бути посередині, пояснюючи і повертаючись то в один, то в другий бік. Говорити треба голосно, чітко, лаконічно:

- 1) назвати гру;
- 2) пояснити роль учасників і місця їх розташування;
- 3) хід гри;
- 4) правила гри.

Щоб правила стали зрозумілішими, пояснення супроводжуються показом.

ВИБІР ВЕДУЧОГО, АБО ЗАВОДІЯ

Ведучий – це керівник гри. Ним може бути вожатий чи той, кого він призначить. Найбільш вдалим засобом обрання заводія є все ж таки виділення його за вибором учасників.

ПОЧАТОК ГРИ

Гра починається за умовним сигналом. Ведучий, не зупиняючи гри може зробити уточнення і, в крайньому випадку (при серйозних порушеннях правил), гру потрібно зупинити тимчасово, внести необхідні поправки. Під час гри необхідно дотримуватись дисципліни. Гравці бувають нестримані. Таких недоречностей слід уникати.

СУДДІВСТВО

Результат гри певною мірою залежить від уважного спостереження за виконанням її правил. Суддя стежить за кількістю учасників, за силами гравців. У рухливих іграх судді доводиться пересуватися разом із гравцями.

При порушеннях суддя подає сигнал і дає зауваження коректно, щоб не спровокувати суперечку з жодною стороною. А зауваження і пояснення стосовно суддівства потрібно робити після закінчення гри. Ні в якому разі недопустимо «з'ясовувати відносини» в присутності дітей.

ДОЗУВАННЯ ГРИ

У кожній грі дозування регулюються її організатором.

Тривалість гри залежить:

- 1) від кількості учасників (чим їх менше, гра коротша);
- 2) віку (менші діти швидше стомлюються);
- 3) змісту гри (коли має місце розумове, або фізичне навантаження, гра коротка);
- 4) від місця проведення (коли гра допоміжний елемент до свята, вона досить стисла).

Організатор повинен визначити момент закінчення гри. Тільки він помітить перші ознаки стомлення чи зниження інтересу, гру варто припинити. Але закінчення гри не має бути несподіваним. Варто попередити, наприклад, так: «Граємо ще 1-2 хвилини і т. д.».

ПІДСУМКИ ГРИ

Після ігрової програми або ж гри організатор збирає відомості у суддів і голосно оголошує результати. Учасники мають бути інформовані попередньо, що саме буде враховуватись у підбитті підсумків: чи якість виконання, чи швидкість, чи 2 цих компоненти разом. Оголошення результатів варто розпочати з тієї команди, яка програла, щоб вказати на допущені помилки, але разом з тим - подякувати за участь. Необхідно відзначити учасників, які грали, дотримувались правил і виявляли ініціативу.

ІГРИ НА ЗНАЙОМСТВО

Велике значення в організації занять мають так звані ритуали, які дозволяють швидше включатися у тренінги, відчувати дух єдності з колективом.

При організації своїх занять з дітьми, які приїжджають на відпочинок до міжнародного дитячого центру «Артек», використовується, як підручний матеріал, «камінь відвертості» з вершини гори Аю-Даг. Знайомство з ним починається з історії про те, як цей камінь потрапив до рук. Таїнство полягає у тому, то саме цей камінь містить у собі знання, враження, імена кожного з попередніх учасників занять (це не тільки з інших загонів, але з минулих змін). Камінь служить своєрідним провідником у світ відвертих розмов, є сполучною ланкою між різними дітьми, що дає дитині можливість відчувати причетність до великої артеківської родини.

Таким провідником, елементом ритуалу може служити будь-який предмет (наприклад, тенісний м'яч для спортсменів), але важливо, щоб він мав вагоме значення (подарований знаменитим спортсменом) не тільки для учасників групових занять, але й для самого психолога-тренера. Природно, що цінність «камня відвертості» збільшується з кожним днем.

Декілька прикладів вправ, спрямованих на оптимізацію відносин усередині колективу. Особливість цих вправ полягає у тому, що вони не вимагають від організатора й учасників особливої підготовки.

Вправа «Міст»

Задається умова – усім пропонується стати на міст (це може бути мотузка чи просто смуга, намальована на підлозі). Зазвичай, хлопці стають з одного боку, а дівчата – з іншого. Після того, як діти стали на імпровізований міст, ви задаєте умову: «Міст вас зможе витримати лише у тому випадку, якщо ви рівномірно будете розподіляти вагу по усій довжині моста. а це можна зробити, лише шикуючись за порядком хлопчик-дівчинка».

Вправа «Скеля»

Використовується той же матеріал, що у попередній вправі, але завдання полягає у тому, щоб пройти краєм прірви із заплющеними очима. Скеля – це усі учасники, що розташовуються на відстані в ширину ступні від смуги на підлозі. За смугою – прірва. Проходячи весь шлях, учасник стає наприкінці колони, і свій шлях починає наступний. Вправа триває, поки не пройдуть усі. Це завдання не тільки тренує, але має і діагностичний характер. Під час виконання вправи можна спостерігати, як група ставиться до кожного з учасників, чи підтримують та показують вірний шлях, або навпаки, норовлять підштовхнути, відвертаються чи ставлять підніжки.

Тривалість кожної вправи не перевищує 10-15 хвилин. За цей час учасники, знаходячись в ігровому азарті, починають робити перші кроки назустріч один одному. Після проведення вправ

обов'язково потрібно підбити підсумок, дати можливість кожному висловити свої думки і виразити почуття. А наприкінці заняття учасникам пропонується спробувати залишити аудиторію не зовсім звичайним способом.

Вправа «Переправа»

Треба натягнути мотузку у дверях приблизно на висоті 100-130 см відповідно до середнього росту учасників, і запропонувати усім вийти, подолавши цю перешкоду. Саме у цій ситуації і виявляється бажання надати допомогу товаришам. Хлопці допомагають переправитися дівчатам і один одному підсаджують, передають з рук в руки і т.п.

Вправа «Подарунок по колу» – 5 хв.

Учасники пантомімою показують подарунок і уявно кидають його тому, кому дарують. Той ловить подарунок і тепер вже сам дарує подарунок іншому.

Вправа «Сліпець та поводитир» – 10 хв.

Учасники розподіляються на пари. Сліпець зав'язує очі, поводитир бере його за плече та веде по кімнаті. Потім учасники міняються ролями.

Вправа «А у кого, як у мене...» – 10 хв.

Всі сідають. Ведучий обирає першого гравця, той виходить, стає перед всіма (його стілець прибирають). Перший гравець говорить фразу:

«А у кого, як у мене...» (є кішка, улюблена квітка, болить голова від голосної музики). Гравці у яких обставини життя співпадають з тим, що каже перший гравець, міняються місцями у колі. Перший гравець сідає на вільний стілець. Гравець, якому не вистачило вільного місця продовжує гру.

Вправа «Веселий потяг» – 15 хв.

Ведучий обирає тих, хто хоче бути потягами або призначає їх. Команда може зробити свій вибір. Також обирається шлагбаум, семафор, вагон-ресторан і т.д.

Всі стають один за одним і кладуть руки на плечі попередньому гравцю. Всі «вагончики» закривають очі. Тільки у «потяга» очі відкриті, він веде всіх за собою. «Шлагбаум» може перекрити дорогу, семафор може зупинити потяг. «Веселий потяг» кілька разів іде за маршрутом. Ведучий змінює ролі гравців.

Питання для обговорення:

- Що я відчував?
- За яким потягом було іти легше? Чому?
- Коли було більш комфортно – бути потягом чи вагончиком?

Вправа «Молекули» – 10 хв.

Всі встають і починають рухатися. Ведучий голосно говорить: «Молекули по 3» – і всі з'єднуються в мікрогрупи по трое. Потім по 5, 2 і т.д.

Захват

Приколить кожному на спину папірець з його іменем. По сигналу ведучого всі починають переписувати імена інших гравців і разом з тим не дозволяють списувати своє. В результаті – всі будуть метушитися і крутитись. Через деякий час гра припиняється і визначається переможець – той, хто записав найбільше імен.

Ярлички

Гра на знайомство для великої групи дітей. Напишіть ім'я кожного на липкій стрічці і роздайте учасникам. Всі приклеюють ярлички на обличчя (лоб, щоки). Потім кожен гравець має знайти своє ім'я і прикріпити собі на груди. Ці два гравці повинні бути разом до тих пір, поки гравець, котрий залишиться без наклейки, не знайшов своє ім'я. Дуже хороший спосіб роздивитись один одного за короткий час.

Порахуй

Діти приїжджають з різних сіл і міст. Щоб вони швидше подружились, розбийте їх довільно по 10 чоловік. Таким чином в загоні матимете 3 команди.

Запропонуйте такі завдання:

- 1) порахуйте 1 місце народження як одне очко, таким чином буде сума представлених населених пунктів;
- 2) порахуйте загальну суму очок днів народження команди по місяцях: січень – 1 очко,

лютий – 2 і так далі до кінця календарного року;

3) підрахуйте суму розмірів взуття команди;

4) порахуйте хірургічні операції, котрі були у членів команди;

5) порахуйте колір волосся вашої команди: шатен – 1 очко, брюнет – 2 очка, блондин – 3 очки, русявий – 4 очки, рудий – 5 очок.

Суми завдань додаються, і визначається команда-переможець.

Автограф

Гра на швидкість. Кожному потрібен олівець і листок паперу. Всім дається 3 хвилини чи більше (якщо група дітей велика). Для того, щоб обмінятися з іншими як можна більшим числом автографів. Кожен має написати своє ім'я задом наперед. До кінця відведеного часу той, хто зібрав найбільшу кількість підписів і може сказати чиї вони, стає переможцем.

Назви своє ім'я

Група дітей стає в коло. Один із учасників називає прикметник, котрий характеризує його. Прикметник починається з тієї самої букви, що й ім'я гравця. Наприклад (ніжна Ніна, лагідна Люба). Той, хто стоїть поряд, повторює прикметники і імена 1 і 2 гравця, перед тим, як сказати свій прикметник і ім'я. Це продовжується до того часу, поки останній учасник не скаже прикметник і імена всіх гравців і закінчить гру своїм прикметником і ім'ям.

Міксер

Поставте стільці в коло, по одному стільцю для кожного гравця, за винятком заводія. Всі сідають, заводій починає називати характеристику 9 гравців (*наприклад: людина в білих шкарпетках*). Всі гравці, котрим підходить ця характеристика, повинні по годинниковій стрільці сісти на руки сусіду. Пересідають гравці, коли заводій крикне «Міксер!».

Спортлото

Всі дівчатка отримують маленькі листи паперу і повітряні кульки. Пишуть свої імена на папері, вкладають їх в кульки, котрі потім надувають, зав'язують і кладуть в центр кімнати. По сигналу хлопчики підбігають до кульок, проколюють їх, читають імена і намагаються знайти свою пару. Коли знаходять, сідають на підлогу. Пара, котра знайшла одне одного і сіла на підлогу останньою, програла.

Інтерв'ю

Мета гри – швидко познайомитись з людиною, розпитати її якомога більше, ввійти в дружній контакт. З іншого боку, відповідаючи на питання, треба бути відкритим, але разом з тим - не сказати нічого зайвого. Відповідати так, щоб відповіді були цікаві. Кожний із учасників може побувати у 2 ролях. В першому випадку доведеться давати інтерв'ю, в другому – брати. Кожна пара виступає перед групою дітей, а отже - всі мають можливість познайомитись ближче.

ІГРИ З ЗАПИТАННЯМИ

Такі ігри допомагають краще пізнати нових друзів, стати рішучим, сміливим серед однолітків.

Цікавий капелюх

Для цієї гри потрібен капелюх, ножиці, папір. Розріжте лист на смужки, напишіть на кожному одне запитання і покладіть в капелюх. Пустіть капелюх по кругу, кожний виймає 1 запитання і відповідає на нього, не передаючи капелюх далі доти, поки не закінчить відповідати.

Запитання:

1. Плани твоєї сім'ї на наступний рік?
2. Три якості, які найбільше тобі подобаються у характері твого тата?
3. Три якості, які подобаються у характері твоєї мами?
4. Традиція твоєї сім'ї?
5. Чого ти хочеш досягти?
6. Три речі, які сердять тебе?
7. Одна річ, якої ти боїшся в житті?
8. Куди ти любиш ходити з своїм другом?
9. Два секрети хорошої дружби?
10. Життя на Землі через 100 років?

11. Що б ти порадив батькам у справі виховання своїх дітей?
12. Чи потрібна у вихованні дисципліна? Чому?
13. Чи можна карати дітей? Чому?
14. Що ти думаєш і чи думаєш про смерть?
15. Який подарунок ти хочеш отримати?
16. Якщо б у тебе була можливість подорожувати, куди б ти поїхав?
17. Твоя улюблена тварина?
18. Що доброго ти зробив сьогодні?
19. У чому секрет щастя?

Доповни речення

Запропонуйте продовжити речення. Я люблю...

У мене добре виходить...

Я хвилююсь про...

Я щасливий, коли...

Я сумний, бо...

Я боюсь...

Більше за все я хотів би...

Найкраще у мене...

Найгірше у мене...

Я привертаю увагу людей з допомогою...

Мені здається, що люди поважають мене, коли...

Мені б хотілось...

Я зробив...

Коли людина приймає наркотики...

Алкоголь діє на людей...

Я хочу стати...

Коли б мені залишилось жити 1 день, я б...

Мені подобається відпочивати...

Мій характер...

Найважливіше для мене...

Найкращий

Посадіть учасників в коло. Ведучий іде по колу і задає першому перше питання, другому – друге і так далі.

Запитання

1. Найкращі канікули в твоєму житті? Чому?
2. Найкращий день народження? Чому?
3. Найкращий Новий рік? Чому?
4. Найкращий спогад дитинства?
5. Найкращий час, котрий провів ти з своєю сім'єю?
6. Найкраща телепередача?

Мій друг

Задайте декільком дітям запитання про їхнього друга. Намагайтеся підійти до запитання з гумором.

Запитання

1. Який вид спорту подобається твоєму другу найбільше?
2. Яким музичним інструментом він володіє?
3. Він «жайворонок» чи «сова»?
4. Який талант він хотів би мати?
5. Що він колекціонує?
6. Хто його улюблений учитель? Чому?
7. Що твоєму другу подобається в ньому ж самому?
8. Чим він гордиться?
9. Ким працюють його мама, тато?

10. Якби він мав 1000 доларів, що б з ними зробив?

Список

Перед грою кожному дається список з запитаннями, пронумерований від 1 до 10. Зі слова «почали» гравці, звертаючись один до одного, повинні відшукати когось із учасників, хто підійшов би до вказаних у списку питань.

Список приблизно має бути таким:

1. Той, у кого однакова зубна паста.
2. Той, у кого остання цифра телефону така сама, як твоя.
3. Той, хто народився там, де ти.
4. Той, у кого сестер і братів стільки ж, як у тебе.
5. Той, хто народився в тому ж місяці, що і ти.
6. Той, у кого квартира на тому ж поверсі, що і в тебе, і т. д.

ІГРИ В ПРИМІЩЕННІ (на випадок дощу)

Вірші експромтом

Розділіть гравців на пари і роздайте незакінчені вірші. Дайте гравцям 3-4 хв., щоб вони їх закінчили. Кожна пара читає свій куплет, і журі визначає переможця.

Наприклад:

- 1) Пішов котик у лісок, Знайшов котик поясок...
- 2) Вибіг Гришка на доріжку, на доріжці сидить кішка...
- 3) Снилось мені ясне сонце, що світило в хаті...
- 4) Тепло стало надворі, синє небо угорі...
- 5) Бджілки золотисті в квітах літають, роси перлисті з трав опадають...
- 6) Медом яблуко налите зачепилося на гілці...
- 7) На дзвінкій галявині теплим літом завітчалась липа першим цвітом...

Польова пошта

Учасники стають у коло і беруться за руки. Одна людина стоїть в центрі кола. Хтось в колі каже «Посилаю листа» – і називає ім'я одного з гравців. В той самий час він стискає руки того, хто стоїть справа чи зліва від нього. Той, хто стоїть в центрі, – повинен побачити напрям, в якому передається лист, і доторкнутися до руки гравців в той момент, коли один стискає руки другого при «передачі листа». Якщо той, хто в центрі, нічого не помітив, то «адресат» говорить: «Листа отримав. Посилаю листа...» – і так далі до тих пір, поки гравець в центрі не «перерве лінію». Гравець, котрого помітили при передачі листа, займає місце в центрі кола.

Риба, звір, птах

Заводій ходить між учасниками, повторюючи три слова – «Риба, звір, птах». Раптом він зупиняється перед кимось і вимовляє одне з цих слів, наприклад, «птах». Гравець повинен відразу ж назвати якогось птаха, наприклад, яструба. Не можна довго думати, а також називати тих звірів, риб і птахів, які вже були названі раніше. Той, хто прогавить або неправильно відповість, дає фант, а потім викупляє його (читає вірші, танцює і т. д.).

Дощ

Сьогодні ми мали б погратися з вами на вулиці. Але небо закрили темні хмари. Давайте пограємо з вами в дощ. Заплющіть очі і замреть на хвилинку, щоб заспокоїтись і почути звук, котрий прийде від сусіда справа. Ми тримаємо очі закритими і сидимо в тиші до того часу, поки ведучий не розпочне потирати долоні одна об одну. До ведучого приєднується 1 ряд і так до останнього, поки всі не почнуть терти долоні одна об одну. Потім ведучий розпочинає ляскати пальцями. І дрібний дощ перетворюється в стук капель. Коли закінчиться цей рух, ведучий плескає в долоні, і ми чуємо, як дощ посилюється. Далі плескає по ногах – це злива. Потім ведучий тупає ногами, всі наслідують – це грім.

Поступово дощ стихає – ногами тупаєм, по ногах стукаєм, в долоні плескаєм, пальцями... і знову, потираєм в долоні.

Погода у Занзібарі

Учасники стають у коло, повертаються одне за одним і повторюють рухи за ведучою.

У Занзібарі гріє сонечко, (погладити по плечу того, хто стоїть попереду)

Дме легенький вітерець, (провести пальцями по спині)

Та ось хмаринка закрила сонечко,

І почав накрапати дощик, (стукати пальцями по спині)

Здійнявся вітер, (терти спину)

Почалася злива, (енергійно стукати пальцями по спині)

Град, (стукати кулачками)

Але що це? Буря вщухає (далі всі дії виконуються в зворотному порядку), злива переходить у дрібний дощик, залишається тільки легкий вітерець... У Занзібарі знову гріє сонечко.

Карета

Для організації даної гри необхідно 11 дітей, які є персонажами: кучер, король, королева, 4 коней, 4 дітей, які є каретою. Читець читає гру-казку, а діти, імітуючи кінну карету, яка везе короля з королевою, почувши свій персонаж встають з місця, а потім сідають.

Давно це було, коли жили собі король з королевою. Мали вони коней, карету і кучера. Якось король закликав кучера і так йому сказав:

Кучере, запряжи коней до карети, бо королева хоче поїхати на прогулянку. Слухняний кучер пішов і запряг коней до карети. Щойно коли король з королевою сіли до карети, як король закликав кучера:

Кучере, дай коням знак їхати! Поїхали. Іде королівська пара через околиці у своїй гарній кареті. Та раптом правий кінь спіткнувся. З лівим конем не сталося нічого. Нажаханий король закричав:

Кучере, кучере, кучере, перевір, що там трапилось! Королева зімліла зі страху. А кучер знайшов у копиті правого коня цвях і витягнув його. За якийсь час нетерплячий король звертається до кучера із питанням:

Кучере, кучере, мій добрий кучере, чи все в порядку? Кучер оголошує, що сідає на коні і дає коням знак їхати. Королівська пара у своїй гарній кареті, золотій кареті, їде далі. За хвилину король висунувся із вікна карети і кричить до кучера:

Кучере, кучере, мій дорогий кучере, затримай коней, бо королева хоче ковтнути свіжого повітря. Кучер затримує коней і карета стає. З карети виходить король з королевою. Раптом десь почувся грім. Починає падати дощ, усі намокли. Нема чого гаяти час. Король скеровує повернення до замку. Як тільки прибули до замку, коні затримуються і королівська пара висідає з карети. Тоді король гукає:

Кучере, кучере, мій дорогий кучере, розпряжи коней і відстав карету. А задоволена і щаслива королева додає:

Мій дорогий король, кучере, дякую вам за гарну прогулянку.

500 подруг

Ширше, ширше, ширше круг,

В мене є 500 подруг:

Ця, ця, ця, ця, а улюблена ... ось ця.

(на 1,2,3 поворот: в однакову сторону – поцілунок, в різні – потиск руки)

Будь ласка

Робите рухи лише тоді, коли почуєте «будь ласка».

Підніміть праву руку... будь-ласка

Хитрість (на уважність)

Показуємо рухи, коли промовляємо слова «гора», «долина», «дерево».

2 рази плескаємо по ногах, потім показуємо рух. Хто зробив так як ведучий, той не грає далі. Гра продовжується до тих пір, допоки не залишиться 1 людина – переможець.

Рибка (на уважність)

Хлопаємо, якщо уявна рибка пливе вгору, якщо вниз, то не хлопаємо.

Добрий день

7 разів хлопаємо

7 разів по ногах

6 разів хлопаємо

6 разів по ногах

...

1 раз хлопаємо

1 раз по ногах

Добрий день

Муха

Муха зверху

Муха знизу

... праворуч

... ліворуч

... за головою

... попереду

Ловити муху зубами

Якщо муха смачна, то ням-ням

Несмачна муха

Агресивна муха

Дарую всім друзям серце

Все супроводжується рухами, але без слів

Небо

Земля

Дивлюся вправо

Дивлюся вліво

Шукаю друзів, іду вперед

Побачив друзів, іду на зустріч

І дарую всім друзям серце

«А/О»

Розводити руками діапазон «А» – горизонтальні рухи, «О» – вертикальні рухи.

Маніпулювати: ааааааа-о-ааа-оооооооооо-ааа-оооо-аааааааааааа

1.2.1. ІГРИ ДЛЯ МОЛОДШОЇ ВІКОВОЇ ГРУПИ

РОЗВИВАЮЧІ ІГРИ

«Додай півслова»

Мета: Проявити кмітливість та вдосконалити словесний запас учасників.

Хід гри: Гравці утворюють коло. Ведучий з м'ячем стоїть у центрі. Кидаючи м'яч будь-кому з учасників, він вимовляє першу половину слова (іменника). Гравець, якому адресується м'яч, повинен спіймати його і продовжити слово. Хто не зміг цього зробити, вибуває з гри (учасник який вибув – присідає). Виграє учасник, який залишився.

«Слухай сигнал»

Мета: Виявити у дітей увагу та спритність.

Хід гри: Гравці утворюють коло. У центрі – ведучий. За його сигналом усі роблять обумовлений рух (руки вперед, вгору, праву чи ліву руку вгору тощо) і повертаються у вихідне положення. Якщо ведучий зробив кілька рухів, учасники не повторяють за ним. Гравець, який помилився, робить крок вперед до центру, і гра продовжується. Перемагають ті, хто після 5-6 повторень гри залишиться далі за усіх від центру кола.

ІГРИ З ЕЛЕМЕНТАМИ ЗМАГАНЬ

«Цілься краще»

Мета: Удосконалювати навички метання в ціль. Розвинути у них спритність.

Хід гри: Пошикувати дітей у три ряди (команди) з рівною кількістю учасників. На відстані 3-3,5 м перед кожною командою покласти на землю обруч. Діти по черзі кидають торбинки з піском, намагаються влучити в обруч. Якщо дитина попаде в ціль, її команді зараховується очко. Перемагає команда, діти якої наберуть найбільшу кількість очок.

Вказівка до гри: стежити, щоб діти з правильного вихідного положення кидали в мішечки пісок з-за спини через плече правою і лівою рукою.

«Політ на місяць»

Мета: Розвивати спритність та допомогти згуртуватися дітям.

Хід гри: Умовно розбити майданчик на дві частини, одна – Земля, інша – Місяць. Намалювати між ними лінії – «космічні траси». До «польоту» на Місяць із Землі готуються «ракети» – групи по вісім-десять чоловік. Ракети шикуються в колону по одному. Ведучий пояснює, що під час польоту ракети, на старті космонавтам доведеться подолати велике навантаження, а коли ракета вийде у відкритий космос (на «трасу» польоту), то «космонавти» перебуватиме в стані невагомості.

За командою: «Ракети, на старт!» учні вирівнюються в колонах, кожен кладе руку на плече тому хто стоїть попереду. Ведучий рахує: 10, 9, 8, 7, 6 і т.д. Коли скаже «один» і пролунає команду «старт», діти ловляться за пояс попереднього учасника – ракети, набираючи швидкість, мчать по своїх трасах. Гравці повинні весь час триматися разом, щоб не було розривів. Команда, учасник якої вийшла за лінію «траси», вибуває з гри.

За командою «Невагомість!» усі починають стрибати на одній нозі. Після команди «Невагомість минула!» учасники гри продовжують бігти. Команда, яка першою «досягла Місяця», перемагає.

РУХЛИВІ ІГРИ НА ПОВІТРІ

«Птахи і зозуля»

Мета: Удосконалювати навички бігу. Розвивати спритність і швидкість.

Хід гри: На майданчику діти креслять невеликі кола. Це – «гнізда птахів». Одна дитина – «зозуля», вона стоїть осторонь і не має гнізда. На слово вихователя «Птахи, полетіли!» діти вибігають з «гнізд» урізномірно. «Зозуля» літає разом з ними. На слова «Птахи додому!» всі біжать до своїх «гнізд», а «зозуля» намагається швидко зайняти яке-небудь «гніздо». Дитина, яка залишилася без місця, стає «зозулею».

Вказівка до гри: стежити, щоб діти бігали по всьому майданчику і не «літали» близько від «гнізд».

«Квач»

Мета: Удосконалювати навички швидкого бігу. Розвивати спритність.

Хід гри: Діти стають у різних кінцях майданчика. Одну дитину обирають «квачем», їй дають кольорову стрічку, і вона стає посередині майданчика. На слово ведучого «Лови!» діти розбігаються, а «квач» намагається когось наздогнати та доторкнутися рукою. Той, до кого він доторкнувся, відходить у бік. Гра закінчується, коли «квач» зловить трьох-чотирьох дітей. Потім ведучий призначає «квачем» найспритнішу дитину, яку не спіймали.

Вказівка до гри: Спійманим вважається той, до кого «квач» доторкнувся рукою; спійманий відходить у бік. Якщо «квач» протягом 30-40 с не може нікого зловити, призначити другу дитину.

«Карасі і щука»

Мета: Удосконалення навички бігу. Розвивати спритність і швидкість.

Хід гри: На протилежних боках майданчика накреслюють дві «затоки», де живуть «карасі». Відстань між «затоками» 15-20 м. «Щука» стає по середині майданчика – «річці». Усі діти «карасі» стають поруч на одному кінці майданчика. За командою вихователя «Раз, два, три, – пливи!» усі «карасі» перепливають (біжать) у другу сторону майданчика – «затоку», а «щука» їх ловить. До кого «щука» доторкнулась, вибуває з гри. Кого спіймали, той не може бути щукою в наступній грі. Продовжуючи гру, вибирають іншу «щуку».

Вказівка до гри: «Щука» ловить тільки у річці, у «затоці» вона не має права ловити. Регулювати біг з відпочинком. Спіймані діти не можуть бути «щукою».

«Гуси»

Вибирають «мамку» і «вовка». Всі інші – «гуси». «Мамка» жене гусей у поле, а сама сидить на певній відстані за лінією, яка називається «городом». Між нею та «гусятами» відбувається діалог:

- Гуси, додому!
- Задля чого?
- Вовк за горою!
- Що він робить?
- Гуси скубе!
- Які?
- Сірі, білі.
- Гуси волохаті, тікайте просто до моєї хати!

В цей час «гуси» біжать в «город», а вовк перебігає їм дорогу намагається кого-небудь зловити.

Спіймане за лінією «гусеня» «вовк» не бере до себе, а забирає спійманих на шляху до «городу».

Гра продовжується до тих пір, поки «вовк» не переловить всіх «гусей».

«Доброго ранку, мисливцю!»

Гравці стають в коло. Мисливець ходить за спинами гравців і несподівано доторкується до плеча когось з них. Той обертається і йде в протилежному напрямку поза колом. При зустрічі гравець каже «Доброго ранку, мисливцю!» І здоровається з ним за руку. Потім обидва біжать у своєму напрямку, щоб зайняти вільне місце. Той, хто не встиг це зробити, стає «мисливцем».

«Сірий кіт»

Гравці стоять у ряд один за одним, узявшись ззаду за пояс, ходять у різних напрямках – прямо, кружком, в'ються. У цей час коли вони так ходять, «сірий кіт», тобто гравець, який стоїть першим і всіх водить, запитує:

- А є миші в стозі?

Ті, що стоять у ряду останніми і називаються «мишами», відповідають:

- Є!

- А не бояться кота?

- Ні!

- Ой, як кіт вусами поворошить, то всіх мишей подушить.

З цими словами «кіт» ловить «мишей». Кого спіймає, той стає «котом», а «кіт» – «мишею».

«Естафета звірів»

Учасники гри розподіляються на дві команди, шикуються в колони і визначають звірів (перші – ведмеді, другі – лисиці, треті – тигри і т.д.). Відстань між колонами – 8 кроків. Ведучий, який стоїть за 3-4 кроки перед командами, голосно називає когось із звірів. Гравці з обох команд, яким присвоєно цю назву, вибігають із колон і біжать вперед, вздовж колон, минають її, пробігають між рядами гравців, виходять за зовнішній бік ряду і стають на своє місце. Команді, учасник якої прибіг на своє місце раніше суперника, зараховується одне очко.

Протягом гри мають пробігти всі пари. Виграє та команда, яка набрала найбільше очок.

«Курчата»

Вибирають «квочку» і «півня», решта гравців – «курчата», які шикуються за «квочкою».

На відведеному місці «півень» удає, ніби щось гребе. «Квочка» спочатку каже: «Куд-кудах», «курчата» – «Піу, піу».

«Квочка» водить «курчат» вперед-назад, потім зупиняється перед «півнем» і запитує:

- Що ти робиш?

- Комору будую.

- А навіщо тобі комора?

- Кукурудзу зберігати.

- А навіщо тобі кукурудза?

- Курчат годувати.

- А де ж курчата?

- За твоєю спиною.

- Так вони ж мої!

- Були твої, а стануть мої!

Півень пробує підкрастись до «курчат», обходячи «квочку» праворуч чи ліворуч.

«Квочка», розставивши руки, захищає «курчат», весь час рухаючись із ними, щоб не дати «півню» вкрасти «курча». «Курчата» не можуть відійти від «квочки» чи змінити своє місце в ряду. «Півень» може підкрастись до «курчат», тільки обійшовши «квочку», може вловити тільки одне курча. Запитання-відповіді повторюються і гра продовжується доти, доки «півень» не вхопить останнє «курча». Тоді ролі міняються: «курча» стає «півнем», «півень» стає «квочкою».

«Зроби фігуру»

Мета: Удосконалювати навички ходьби та бігу. Розвивати почуття рівноваги, витривалості.

Хід гри: Діти стають у коло, одна дитина (ведучий) усередині. Діти ходять або бігають по колу по різних сторонах. Дитина, яка всередині кола, проголошує: «Стій! Раз, два, три, чотири, п'ять – я йду вибирати!» Діти раптово зупиняються і завмирають на місці, зображаючи певну фігуру. Ведучий вибирає те, що йому найбільше сподобалось. Ведучий міняється місцями з учасником. Гра продовжується.

Вказівка до гри: діти можуть бігати, стрибати по всьому майданчику (залу), а на сигнал ведучого стають у ту чи іншу позу. Вихователь стежить, щоб вони не стояли тривалий час у нерухомій позі, особливо зігнуті або на одній нозі.

«Курочка і горошина»

Мета: Удосконалення навички бігу. Розвивати спритність і швидкість.

Хід гри: Обирають двох «курочок» і три-чотири «горошини». Інші діти, взявшись за руки, створюють коло. На сигнал ведучого «Горошинки, покотились!», «горошинки» розбігаються, забігаючи в коло і вільно вибігають з нього. «Курочки» намагаються спіймати «горошинки». Гра закінчується, коли «курочки» переловлять всі «горошинки». Гру повторюють вибираючи нових «курочок» та «горошини».

Вказівка до гри: Діти в колі не затримують «горошинок» і «курочок», коли вони біжать. Якщо «курочка» довго не може спіймати «горошинок», гру припиняють.

«Відгадай, чий голос»

Мета: Виявити в дітей увагу та спостережливість.

Хід гри: Діти, узявшись за руки, утворюють коло. У центрі кола стоїть ведучий із заплющеними очима. Діти йдуть по колу вправо і промовляють: «Дружно, діти: раз, два, три! Разом вліво поверни!»

Усі разом повертаються і йдуть в інший бік. Потім проговорюють: «А як скажем скок-скок, відгадай, чий голосок!»

Слова «скок-скок-скок» говорить тільки один учасник, заздалегідь призначена вихователем. Коли діти вимовляють всі слова, ведучий розплющує очі й намагається відгадати, хто сказав «скок-скок-скок». Якщо він відгадав, то вони міняються місцями, і гра повторюється знову.

Вказівка до гри: Ведучий не має права розплющити очі доти, поки не закінчиться вірш.

«Бережи предмет»

Мета: Виховувати спостережливість, кмітливість та швидку реакцію.

Хід гри: Діти, стоять у колі на відстані кроку один від одного, ноги трохи розставлені, руки за спиною. Біля ніг кожної дитини – кубик або маленький м'ячик. У центрі ведучий, який переходить з одного місця на друге і намагається захопити будь – який кубик або м'ячик.

Діти присідають, захищаючи свій предмет руками. Коли ведучому вдається взяти кубик (м'ячик) у двох-трьох дітей, призначається новий ведучий, і гра повторюється.

Вказівка до гри: Спочатку на роль ведучого призначається найспритніша дитина, потім цю роль поступово виконують усі діти. Тих, у кого забрали предмети, робить крок назад з кола і стоїть так, поки не закінчиться гра.

1.2.2. ІГРИ ДЛЯ СЕРЕДНЬОЇ ВІКОВОЇ ГРУПИ

РОЗВИВАЮЧІ ІГРИ

«Що зникло?»

Мета: Вдосконалити увагу та зосередженість дітей.

Хід гри: Перед гравцями розкладають 10-12 дрібних предметів (олівці, значки, монети тощо). Дається 1 хв. для запам'ятовування порядку їх розташування, після чого їх накривають непрозорою тканиною (хусткою, рушником) і гравці послідовно повинні їх назвати.

Потім 1-3 предмети забирають з-під хустки. Коли хустку знімають, гравці по черзі називають предмети, що зникли. Перемагає той, хто точно назвав ці предмети. Предмети міняють місцями для кожного учасника конкурсу.

«Назви»

Мета: Гра виховує увагу, кмітливість, розвиває пам'ять, збагачує знання.

Хід гри: Гравці по черзі говорять назви річок, міст, гір, чоловічі та жіночі імена, або просто називають іменники. Перший учасник говорить довільне слово, наступний, називає слово, яке починається на останню літеру слова, яке говорив попередній учасник, таких правил повинен дотримуватись кожен учасник. Хто не зміг назвати слово, вибуває з гри. Перемагає той, хто назвав найбільше слів.

ІГРИ З ЕЛЕМЕНТАМИ ЗМАГАНЬ

«Вільне місце»

Мета: Удосконалити навички бігу. Розвивати спритність і швидкість.

Хід гри: Діти, за винятком одного – ведучого, стають у коло на відстані півкроку один від одного. Ведучий стає за колом. Діти складають руки за спиною, долоні назовні. Ведучий бігає за межами кола, торкається долонь одного з учасників і продовжує бігати за колом. Дитина, до якої доторкнувся ведучий, біжить за межами кола у протилежний бік від ведучого, намагаючись прибігти на своє місце швидше від нього. Зустрівшись на шляху, вони вітаються (подають один одному руки або виконують присідання), а потім продовжують біг.

Хто з них раніше займе вільне місце, той стає учасником, а інший – ведучим.

Вказівка до гри: Стежити, щоб ніхто не заважав дітям оббігати коло. При зустрічі обидва гравці повинні обов'язково виконати завдання, хто не виконає – стає ведучим.

«Пастух і вовк»

Мета: Удосконалювати навички бігу. Розвивати спритність і швидкість. Хід гри: Вибирають «пастуха» і «вовка», решта дітей – «вівці». З одного боку майданчика креслять коло – «кошара для отари», а на протилежному – «пасовисько». Обабіч майданчика – «лігво вовка». «Пастух» жене «овець» у «поле». У «полі» «вівці» розбігаються по майданчику, стрибають «пасуться». На слово вихователя «Тікайте, вовк!» «вівці» тікають у «кошару». «Вовк» ловить «овець», а «пастух» захищає їх (ставить руки в сторону) перед вовком. Пійману «вівцю» «вовк» відводить до себе у «лігво». Гра закінчується, коли у «вовка» певна кількість «овечок» (за попередньою домовленістю).

Вказівка до гри: Вибирати «пастуха» і «вовка» можна лічилкою. «Вівця» виявляється спійманою, якщо «вовк» доторкнувся до неї рукою.

«Швидко візьми, швидко поклади»

Мета: Удосконалювати навички бігу. Розвивати спритність і швидкість.

Хід гри: Поділити дітей на три – чотири групи, з однаковою кількістю гравців, які стають в ряд по одному. Перед кожною командою покласти обруч, у якому лежить кубик. На відстані 8-10 м від кожної команди поставити прапорець. Після команди ведучого «Увага, руш!» діти, які стоять першими, швидко беруть, який лежить в обручі і біжать до прапорця, оббігають його, повертаються назад і кладуть предмет в обруч.

Виграє та команда, яка найшвидше справиться з завданням.

Вказівка до гри: Якщо гра проводиться на майданчику, дистанцію бігу збільшують до 12-15 м (у один кінець).

РУХЛИВІ ІГРИ НА ПОВІТРІ

«Ми – веселі діти»

Мета: Розвинути спритність та вдосконалити фізичну форму учасників.

Хід гри: На протилежних сторонах майданчика накреслені лінії на відстані 15-20 м. По одну сторону стоять учасники конкурсу, а посередині майданчика – ведучий. Учасники разом промовляють такі слова: «Ми – веселі діти, любимо бігати й стрибати, ану, спробуй нас впіймати!» Після чого вони перебігають на протилежну сторону майданчика, а ведучий, намагається впіймати когось із дітей. Спійманий стає помічником ведучого й допомагає йому ловити гравців під час наступної перебіжки. Гра закінчується, коли усі учасники будуть спіймані.

Вказівка до гри:

1. Спійманий лише заважає гравцям перебігати.
2. При повторенні гри вибирають нового ведучого.
3. У кінці гри відзначаються кращого ведучого і того, хто найспритніше перебігає майданчик.

«М'яч у повітрі»

Мета: Удосконалювати навички кидання та ловіння м'яча обома руками. Розвивати спритність і швидкість.

Хід гри: Розділити дітей на групи по троє учасників, які розходяться по всьому майданчику. Двоє дітей із кожної групи стають один навпроти одного на відстані 3-4 м, а третій між ними, їм дають м'яч, який вони перекидають, щоб третій не зловив, коли він пролітає. Якщо м'яч зловлено, той, що кидав стає посередині і намагається зловити м'яч. Гра триває 8-10 хв.

Вказівка до гри: Діти кидають м'яч обома руками від грудей або зверху. Ведучий не може вибивати м'яч з рук гравців, перехоплює в повітрі.

«Заєць без хатки»

Мета: Удосконалювати навички бігу. Розвивати спритність і швидкість, орієнтування в просторі.

Хід гри: Спочатку обирають «мисливця» і «зайця», що не має «хати». Обидва стоять на протилежних кінцях майданчика. Решта дітей ділять на групи по четверо-п'ятеро дітей у кожній. Ці групи створюють коло – «заячі хатки», розташовані на певній відстані одна від одної, залежно від розмірів майданчика. Вихователь дає команду: «Один, два, три!» – і гра починається. На рахунок один «заєць» починає тікати, а на «три» «мисливець» починає ловити його. «Заєць», рятуючись від «мисливця», може забігати у будь-яку «хатку». «Заєць» повинен вибігати із цієї «хатки», а «мисливець» ловить його. Коли «мисливець» спіймає «зайця», вибирають інших учасників.

Вказівка до гри: У хатку до «зайця» не можна забігати «мисливцеві». Двом «зайцям» не можна бути в одній хатці. Якщо «мисливець» не спіймає двох-трьох «зайців», на цю роль обирають іншу дитину.

«Хто більше»

Мета: Удосконалити навички метання в ціль. Розвивати спритність.

Хід гри: Поділити дітей на дві команди, однакові за кількістю учасників. Вони шикуються в ряд перед кільцем, яке закріплено на висоті 2,2-2,5 м від землі або може бути баскетбольне кільце. За сигналом вихователя (свисток або команда «починай!») перші учасники кидають м'яч у кільце, після чого підбирають його, передають наступному. Якщо м'яч влучив у кільце, уся команда промовляє «Раз!» Кожен раз коли м'яч влучив у кільце, команда продовжує лік. Кидок у кільце повинні виконати усі учасники. Виграє команда, яка за певний проміжок часу закине в кільце найбільше м'ячів.

Вказівка до гри: Кидати м'яч у кільце тільки певним способом (обома руками від грудей, обома руками знизу або зверху, однією рукою зверху). Влучення м'яча в кільце лічити голосно.

«Змійка»

Учасники (10 – 15 чол.) шикуються один за одним в колону, тримають руки на талії попереднього, утворюючи «змійку». Звучить швидка музика. Перший в змійці намагається догнати останнього, а останній в свою чергу з рештою дітей втікають від першого. При цьому

всі діти міцно тримаються у «змійці».

Цікавіше проходить гра, коли грає кілька «змійок». Перемагають ті, кому вдається достати «хвіст» і «змійка» при цьому не розривається.

ІГРИ У ПРИМІЩЕННІ

«Бій півнів»

Мета: Розвинути фізичну силу та спритність.

Хід гри: У накреслене коло діаметром 4 м стають двоє учасників. Згинають праву або ліву ногу в колінному суглобі й беруть її одною рукою за гомілковостопний суглоб, а другу руку тримають за спину. Завдання: стрибаючи на одній нозі, поштовхом плеча вивести суперника з рівноваги, примусити його стати на обидві ноги, або вийти з кола.

Вказівка до гри: 1. Гру можна проводити як з двома гравцями, так із командами. Перемагає команда, гравці якої здобули більше перемог. 2. Дозволяється ухилятися, обманюючи суперника.

«Перетягування через лінію»

Мета: Розвивати фізичну силу, винахідливість та спритність.

Хід гри: Гравців розділяють на дві команди і шикуються у дві шеренги обличчям один до одного на відстані 1 м. Кожен учасник бере за п'ясть суперника, який стоїть навпроти нього (правою рукою захоплює ліву, лівою – праву). Між шеренгами проводять лінію. За сигналом гравці починають перетягувати один одного. Перетягнутим вважається той, хто переступив лінію двома ногами. Він стає позаду свого переможця. Тривалість гри – 1-2 хв. Виграє та команда, яка перетягне більше суперників. Гру можна проводити і з двома учасниками (хто з 3-5 спроб більше перемаже).

Вказівка до гри: Партнери повинні мати приблизно однакову масу тіла.

«Чують дзвін, та не знають, де він»

Мета: Розвивається увага та вдосконалюється слух.

Хід гри: У коло, утворене дітьми, стають три-чотири гравці. Одному з них дають дзвінок (він – ведучий). Іншим двом-трьом зав'язують очі. Учасникам із зав'язаними очима треба спіймати ведучого, який, весь час дзвонить, втікаючи від них. Гра триває 2-3 хв. Гравець, якому протягом цього часу вдається впіймати ведучого, стає ведучим, і гра продовжується. Перемагає учасник, який більше разів спіймає ведучого.

«Баланс»

Мета: Вдосконалити вміння тримати рівновагу.

Хід гри: На землю ставлять дві стійки на відстані 10 кроків одна від одної. На одну стійку вішають «капелюх» (порожню консервну бляшанку). Гравець повинен взяти в руки дві довгі палиці, зняти ними «капелюха» з однієї стійки і перенести та повішати на іншу; схрещувати палиці не дозволяється».

«Дивись, не помились»

Мета: Розвиває пам'ять та органи чуття.

Хід гри: На відстані 20-15 кроків стоять по парі стільців, на віддалі двох кроків один від одного. Заготовлено також дитячі кубики, городки чи інші невеликі за розміром предмети. Розкладіть кубики в однаковій кількості на двох сусідніх стільцях з одного боку ігрового майданчика. Предмети, покладені на стільці, повинні відрізнятися за кольором.

Для участі у цьому веселому конкурсі потрібні два учасники. Вони сідають на вільні стільці з протилежного боку майданчика, ведучий зав'язує їм очі.

За командою «На старт!» учасники встають: за командою «Марш!» вони швиденько прямують до стільців, що стоять навпроти них.

Завдання кожного гравця – перенести по одному всі предмети зі стільця на той, який займав гравець на початку гри. Скільки предметів, стільки разів доводиться пройти в обидва

кінці учасникам. Зробити це потрібно якомога швидше.

Збудуй «криницю»!

Перед кожним гравцем лежать 16 сірників. Потрібно якнайшвидше перенести ці сірники один за одним на відстань 30 см і скласти так, щоб головки їх були обернені в один бік. При перенесенні сірники не повинні ковзати по столу.

Після кожної вправи підводять підсумки. Хто швидше виконав вправу, тому нараховується очко.

Умови цієї гри:

Користуйтеся будь-якими пальцями обох рук.

Користуйтеся будь-якими пальцями лівої руки.

Користуйтеся тільки двома пальцями – великим і мізинцем.

Користуйтеся тільки вказівним і середнім пальцями.

Користуйтеся тільки середнім і безіменним пальцями.

Користуйтеся тільки безіменним і мізинцем.

Двома мізинцями обох рук викладіть пряму з десяти сірників.

Безіменним і мізинцем викладіть 4 трикутники.

Середнім і мізинцем викладіть 3 чотирикутники.

Вказівним і безіменним викладіть «криницю» з 16-ти сірників.

Ця гра розвиває спритність і точність рухів.

ІГРИ-РОЗВАГИ

«Танець-гра»

Мета: Розвивається спритність та вдосконалюється вміння танцювати.

Хід гри: Організатор вечора пропонує хлопцям, які бажають взяти участь у грі, вибрати дівчину і стати парами по колу. Один із хлопців підходить до організатора і каже, що він розгубився і не знає, кого йому запросити, він просить знайти йому дівчину для гри (такий учасник повинен бути підготовленим заздалегідь). Ведучий погоджується допомогти «невдасі» і запрошує з іншої кімнати Бабу-ягу чи який-небудь інший казковий персонаж. Після цього оголошуються правила гри. Звучить музика – вальс. Всі учасники танцюють. Тільки музика припиняється, усі хлопці міняються парами, в тому числі і той, який танцював з Бабою Ягою. Дівчата в цей час залишаються на місцях. Той із хлопців, який не встигне знайти собі пари, танцює з Бабою Ягою до наступної перерви у музиці. Гра повторюється 8-10 разів. Брати участь у ній можуть 10-15 пар.

«Є в нас швидкі ракети»

Діти водять по колу хоровод і співають:

Є в нас швидкі ракети,

Прогуляймося на планети.

На яку бажаємо,

На таку полетимо.

Та секретик гра ця має:

Хто спізнився, той не грає!

Після останньої фрази ведучий голосно називає певне число, н – д, «п'ять». У цей момент діти стають в маленькі кола по п'ять. Ті, хто спізнився, і не став в коло, виходять з гри. Гра починається знову, а ведучий називає все нові і нові числа. Перемагають найспритніші.

«Тік-так»

Дітей розділяють на дві групи. Ведучий користується свистком. Коли ведучий свисне 1 раз – перша група хором говорить «так», коли свисне двічі – II група говорить хором «так». Кілька разів ведучий подає сигнал групам. Потім, раптово, звертається до однієї з груп, подає сигнал іншої групи. Діти плутають і це викликає сміх. Гру повторюють до тих пір, поки діти не перестануть помилятися.

1.2.3. ІГРИ ДЛЯ СТАРШОЇ ВІКОВОЇ ГРУПИ

РОЗВИВАЮЧІ ІГРИ

«На якій сторінці закладка?»

У книгу закладено кольорову закладку на будь-якій сторінці. Книга покладена так, щоб її добре всі бачили. Поряд висить плакат з текстом такого змісту: «Цю книгу отримає той, хто визначить сторінку, на якій лежить закладка. У книзі 400 сторінок» (Вказується правильна кількість сторінок). І нижче : «Відповідь має бути у письмовій формі, та написати чия це відповідь».

Під написом на столі покласти кілька олівців, папір і коробку, в яку потрібно класти відповіді.

Біля книги повинен стояти черговий, який нікому не дозволяє заглядати в неї. Гра може продовжуватися 30-40 хв. Після закінчення строку черговий віддає членам журі коробку з відповідями для того, щоб визначити переможця. Результати оголошують в кінці конкурсу. Якщо при підведенні підсумків буде кілька точних відповідей, між учасниками проводять жеребкування, книгу одержує той, хто переміг у жеребкуванні.

«Скажи»

Мета: Гра виховує увагу, кмітливість, розвиває пам'ять, збагачує знання.

Хід гри: Гравці рахують по порядку, цифра, яка в своєму складі має число «3» або діляться на «3» не називають. Замість них кажуть: «Ой так я!» Хто помилився, той вибуває.

РУХЛИВІ ІГРИ НА ПОВІТРІ

«Стрибуни»

Мета: Розвинути швидкісні та стрибкові можливості дітей.

Хід гри: Для проведення конкурсу потрібна мотузка довжиною 5 м і волейбольний м'яч, закріплений на одному з кінців мотузки. В лісі чи на галявині перекиньте м'яч через гілку дерева. Один із учасників тримає мотузку за вільний кінець. Завдання гравців – з розбігу в стрибку торкнутися м'яча. Гравці, що промахнулися, вибувають із змагання, а для інших умови ускладнюються – вони повинні торкнутися м'яча, що знаходиться уже на більшій висоті. Перемагає гравець, який торкнувся м'яча на максимальній висоті.

ІГРИ У ПРИМІЩЕННІ

«Риба, звір, птах»

Діти стоять у колі. Ведучий проходить мимо дітей, повторюючи три слова «риба, звір, птах», потім зненацька зупиняється перед ким-небудь і говорить: «риба». Той повинен назвати яку-небудь рибу. Хто відповість неправильно виконує номер художньої самодіяльності.

«Де ніс, де вухо»

Діти стають у коло. Ведучий іде колом і зупиняється перед ким-небудь із дітей, доторкується до свого вуха і каже: «Це мій ніс». Граючий повинен негайно показати на свій ніс і сказати : «Це моє вухо». Якщо він відповість неправильно, змінює ведучого.

«Вірші експромтом»

Розділіть гравців на пари і роздайте незакінчені вірші. Дайте гравцям 3-4 хвилини, щоб вони їх закінчили. Кожна пара читає свій куплет, і журі визначає переможця.

Наприклад:

1. Пішов котик у лісок, знайшов котик поясок...
2. Вибіг Гришка на доріжку, на доріжці сидить кішка...
3. Снилось мені ясне сонце, що світило в хаті...
4. Тепло стало на дворі, синє небо угорі...
5. Бджілки злотисті в квітах літають, роси перлисті з трав опадають...
6. Медом яблуко налите зачепилося на гілці...
7. На дзвінкій галявині теплим літом завітчалась липа першим цвітом...

«Руки на стіл»

Всі учасники сідають за довгий стіл. З одного боку сидить заводій. Комуś із гравців дають монету (чи інший невеликий предмет). Тримаючи руки під столом, гравці непомітно передають монету один одному. Раптом заводій кричить: «Руки на стіл». Всі одразу кладуть руки на стіл, долонями донизу, заводій намагається вгадати у кого монета (за звуком, положенням рук і т.д.). Якщо відгадав, то той, у кого монета, стає заводієм, а ні – гра починається спочатку.

«Веселий «Бубон»

Гравці, що знаходяться в залі, поділяються на дві команди. Ведучий кидає два м'ячі. Кожна команда повинна швидко руками передавати м'яч з перших рядів до останніх, голосно повторюючи при цьому слова:

Ти котись, веселий бубон,
Швидко, швидко, по руках
І в кого лишився бубон,
Той станцює для всіх нас.

Діти, у чиїх руках залишилися м'ячі, виходять до ведучого. Гра повторюється кілька раз. В кінці діти – штрафники виконують різноманітні номери художньої самодіяльності.

«Дванадцять записок»

Гра полягає у пошуках дванадцятьох записок, в останній з яких вказано місце перебування «скарбу» (солодощі, приз, тощо). Особливо ретельно слід підготуватися до початку гри. Організатор має зробити ось що:

1. У блокноті під 12 номерами вкажіть орієнтовно положення записок.

№ 1 – біля футбольних воріт.

№ 2 – в альтанці.

№ 3 – за диваном.

2. Виходьте на територію, де відбудеться гра, і ховайте заздалегідь і записки, починаючи з останньої, 12-ої, в якій вказано: «скарб знайдете у такому місці». Потім йдете на те місце, де за вашим записом має бути 11 записка, і залишаєте там аркуш з таким текстом: «12-ту записку знайдете ...» (Вказати місце, де саме сховано 12-ту записку). У такий спосіб ховаєте всі записки і оголошуєте гру.

Рекомендуємо супроводжувати дітей на маршруті, адже якщо вони не знайдуть якусь записку, то можуть втрати азарт до гри.

Забави і задачі для дітей

Пропонуємо задачі, якими розважилися у юні роки наші прабабусі й прадідусі. Як знати, може вам вони здадуться легкими. І все ж...

1. Мисливець ішов повз болото. Бачить: сидять на болоті качки. Порахував – сім качок. Вистрелив мисливець – в одну попав. Чи багато залишилось качок?

2. Хтось написав про себе таке: «Усіх пальців у мене 25 на одній руці, стільки ж на другій, та й на обох ногах 10». Чим пояснити таку неймовірність.

3. Равлик зібрався виповзти на стіну, яка була висотою 12 аршин. За день він встигав піднятися на 4 аршини, а в ночі сповзав на 3 аршини. На який день він дістався верху стіни?

4. Відгадайте число, яке від ділення на 2 дає в залишку 1, від ділення на 3 дає в залишку 2, від ділення на 4 дає в залишку 3, при діленні на 5 дає в залишку 4, при діленні на 6 дає в залишку 5, а на сім ділиться без залишку.

5. По двору бігають кури і поросята. У всіх разом 8 голів і 22 ноги. Скільки було курей і поросят.

«Веселі художники»

У гри беруть участь дві команди, рівні за складом. Для гри потрібні дошки та крейда або білий папір і м'які олівці.

Художникам – гравцям загадується тема, наприклад, намалювати корову. За командою ведучого гравці підбігають до дошки, надягають на очі пов'язки або на голови ковпаки, беруть крейду і починають малювати,

«Стоп!» – «художники» знімають пов'язки і біжать назад кожний до своєї команди, передають пов'язки наступним гравцям (гравців в командах стоять один за одним). Ті біжать до

дошки, надягають пов'язки і продовжують перерваний малюнок, перемагає команда, яка першою намалювала корову без грубих помилок.

ІГРИ-РОЗВАГИ

«Запрошення з букетом квітів»

Мета: Розвинути танцювальні здібності учасників.

Хід гри: Перед тим, як розпочати наступний конкурс, на середину залу ставлять стілець, на який сідає дівчина. В руках у неї букет квітів. Після оголошення танцю розпорядник говорить:

– На цей танець незвичайна форма запрошення партнера. Запрошувати можна лише того, хто сидить на цьому стільці. Зараз на ньому сидить дівчина, її запрошують два юнаки. З одним із них вона йде танцювати, а другому віддає букет квітів. Юнак з букетом сідає на стілець і тепер його запрошують на танець дві дівчини. І знову повторюється те саме: хлопець іде з однією танцювати, а другий віддає букет як приз.

Під час гри організатор повинен стежити за тим, щоб ніхто на стільці не «засиджувався». Можливо, що учасники будуть соромитися виходити на середину кола для запрошення, потрібно заохочувати учасників. Цю гру можна проводити і з іншими предметами, наприклад з надувною кулькою. В кінці конкурсу, ці предмети стають призами.

«У капелюсі не танцюють»

Хід гри: Для проведення цього конкурсу потрібно чотири капелюхи, два – для дівчат і два – для хлопців.

Звучить музика. Перед початком танцю організатор оголошує правила гри:

– Поруч зі мною стоять хлопці і дівчата, в яких на голові одягнені капелюхи. Вони теж хочуть танцювати, але... в капелюхах не можна танцювати. Для того, щоб взяти участь у танці, учасники повинні натягнути капелюхи на голову когось із танцюючих – у цьому випадку вони мають право танцювати з його партнером. Дівчата надягають капелюха дівчатам, а хлопці – хлопцям.

Якщо вам наділи на голову капелюха, поступіться місцем і не розгублюйтесь. Вибирайте собі партнера, користуючись правом «надягти капелюха». Якщо вам наділи капелюха, не знімайте його, доки не виберете собі нового партнера.

Після ознайомлення з правилами конкурсу починає грати музика. Коли танцюючи стає багато, у коло танцюючих приєднуються хлопці і дівчата в капелюхах, і гра починається. Організатор стежить за дотриманням правил гри. Якщо хто-небудь у капелюсі вийде з кола, потрібно передати капелюха іншому.

Гра продовжується доти, доки не закінчиться музика.

Існує ще один варіант цієї гри:

Два – три хлопці одержують невеликі таблички, на яких написано слово «Вибачте!», той, хто має в руках таку табличку, може підійти до будь-якої пари, вручити її партнеру і танцювати з його дівчиною. Хлопець, що отримав табличку «Вибачте!», в свою чергу запрошує партнерку з іншої пари.

ІГРИ В АВТОБУСІ

Морячок

Салон автобуса розбивається на дві команди. «Оголошується конкурс на кращий екіпаж корабля. Для цього нам потрібно знати багато пісень. Яка команда заспіває їх якнайбільше, та і буде переможцем! Але головне, що в пісні були слова про море, моряків, морські кораблі». Ця гра дуже варіативна і її умови залежать від вашої уяви. Це можуть бути пісні про Київ, можуть бути пісні, в яких зустрічаються цифри...

Естафети

Естафета в автобусі – таке дійсно буває. Можна на швидкість по рядах передавати сірникову коробку. А можна пустити по кожному ряду картон з олівцем, і кожний учасник повинен написати на картоні, пущене по його ряду, слово з чотирьох-п'яти букв.

При підрахунку враховується кількість букв і час.

Картон і олівець можна використовувати для гри в знайомство. Для цього діти повинні на

картонках писати свої імена. Вожатий після закінчення гри оголошує статистичні дані – скільки у нас Світлан, Олен, Льонь, Саш і т.д.

Одними з найцікавіших форм ігор для дітей є кричалки. Їх можна використовувати в автобусі, в поході, в колективній творчій справі загону, та і просто, коли випала вільна хвилина. Діти дуже люблять покричати і, особливо, якщо їх про це просять.

Петьки-Васьки

Вожатий грає роль ведучого, а хлопці діляться на дві команди: одна – «Петьки», інша – «Васьки». Далі всі разом на мотив «Смуглянки»:

На сонячній полянці

Стоїть зелений будинок.

А на крилечку будиночка

Сидить веселий гном.

Далі вожатий кричить: «Як тебе звать, гном?» і показує рукою на одну з команд, яка якомога голосніше відповідає скоромовкою.

«Петьки»:

Пе-е-тька! У мене сорочка в клі-і-тку!

Я прийшов до вас, ді-і-тки

Щоб з'їсти цуке-е-рку!

«Васьки»:

Ва-а-ська! У мене штани в горо-о-шок!

Я прийшов з ка-а-зки,

Тому що я хоро-о-ший!

Все це проводиться кілька разів, вожатий показує то на одну, то на іншу команду, а в кінці гри на обидві команди відразу, і одна з них повинна перекричати іншу.

ІГРИ БЕЗ ПРЕДМЕТІВ

Хто швидше

У грі беруть участь від 10 до 40 чоловік.

Опис. Посередині майданчика креслять велике коло. Гравці стають за колом на відстані витягнутих рук, а той, хто водить, – у середині кола. За сигналом гравці починають забігати в коло й одразу тікати з нього. Той, хто водить, намагається впіймати кого-небудь із тих, хто знаходиться в колі. Якщо йому це вдається, то впійманий стає його помічником і теж починає ловити гравців, які забігають у коло. Кожний упійманий приєднується до того, хто водить. Гра продовжується доти, поки більшість гравців не почнуть водити. Невпіймані гравці вважаються переможцями.

Правила.

1. Той, хто водить, не має права виходити з кола.

2. Упійманим вважається тільки той, кого торкнувся той, хто водить, коли він знаходився в колі.

3. Ловити за лінією кола не дозволяється.

Варіант. Якщо гравців багато, можна розділити їх на дві команди. Одна команда розташовується в колі, інша – за колом. Упіймані вибувають із гри. Гра закінчується, коли всі, хто знаходиться за колом, будуть упіймані. Потім команди міняються ролями.

Хто дострибає далі

Грають зазвичай на схилах пагорбів.

Опис. Учасники шикуються парами (у колону по двох). За командою керівника кожна пара по черзі стрибками рухається знизу нагору, щільно з'єднавши обидві ноги. Виграє в парі той, кому вдається пройти стрибками більшу відстань.

Правила.

1. Стрибуни повинні стояти на визначеній відстані один від одного.

2. Ноги повинні бути з'єднані під час стрибків. Той, хто їх розтисне, програє.

3. Ті, які виграли в парах, можуть змагатися між собою

Естафета стрибками на одній нозі

Гра проводиться на спортмайданчику, у залі або на рівному широкому полі.

Опис. На одній стороні майданчика (зали) проводиться лінія старту. На відстані 15-30 м від неї кресляться два квадрати по 1,5*1,5 м, посередині квадратів проводиться лінія фінішу. Гравці діляться на дві команди, кожна шикується в колону по одному за лінією старту на відстані 1,5м від неї. За командою керівника направляючи в колонах, зігнувши назад одну ногу та тримаючи її за область гомілковостопного суглоба, стрибають до лінії фінішу, а потім опускають ногу і повертаються бігом назад на старт. Тільки-но вони переступлять стартову лінію, у гру вступають наступні гравці, й так до останнього. Виграє команда, що закінчить естафету першою.

Правила.

1. Якщо гравець зігне ліву ногу, то він тримає її лівою рукою, а зігнувши праву – правою. Дозволяється стрибати на будь-якій нозі, але до фінішу не можна змінювати її.

2. Гравець, який повернувся, стає в кінець своєї колони.

3. Можна встановити правило: гравець, який повернувся, повинен торкнутися руки наступного, після чого той починає рух до фінішу.

Боротьба за ділянку

У грі бере участь 10 – 20 чоловік.

Опис. Майданчик ділиться лінією навпіл. Гравці діляться на дві команди і шикуються біля середньої лінії обличчям один до одного на відстані кроку. За сигналом керівника гравці першої команди починають атакувати, тобто прагнуть прорватися на ділянку другої, протискаючись грудьми без застосування рук. Члени першої команди затримують грудьми і ногами тих гравців, які атакують. Якщо хтось із наступаючих прорветься на ділянку супротивника, і його ніг ніхто не торкнеться, то його команда виграє, й учасники міняються ролями. Грають кілька разів. Виграє команда, яка зможе швидше та більшу кількість разів прорватися на ділянку суперника, причому одночасно можуть прорватися два і три гравці.

Правила.

1. Боротьба ведеться тільки ногами і тулубом, але не руками.

2. Якщо гравець потрапив на ділянку суперника після торкання ногою, він повинен повернутися назад.

3. Не допускаються грубі прийоми під час затримування гравців.

Крутисся і лови

Для гри потрібно мотузка (50 см) або шматок матеріалу.

Опис. Ведучий із мотузкою стає посередині майданчика, інші розбігаються по полю. За командою керівника той, хто водить, біжить за гравцями і намагається доторкнутися до них мотузкою. Гравці бігають по всьому полю, не виходячи за встановлені межі. Гравець може забирати мотузку у ведучого. Гравець, до якого торкнеться мотузка, вибуває з гри.

Гра продовжується доти, поки з гри не вийде половина або більше гравців, після чого керівник, звертаючись до того, хто водить, кричить: «Крутисся та лови!» Почувши ці слова, усі гравці разом із вибулими починають ловити того, хто водить, щоб відібрати в нього мотузку. Якщо того, хто водить, не затримали і він передав мотузку керівникові, значить, він виграв. Гравець, який упіймає того, хто водить, і відбере в нього мотузку, починає водити, і гра починається спочатку.

Правила.

1. Впіймати гравця – це значить злегка торкнутися його мотузкою.

2. Упійманий гравець повинен одразу вийти з гри.

3. Мотузку відбирають так, щоб торкнутися її тільки рукою.

4. Не можна тікати за межі поля. Той, хто це допустив, вважається впійманим.

5. Тікати і доганяти можна тільки по команді.

Узяття фортеці

Для гри потрібен великий камінь, що зображує фортецю.

Опис. Гравці діляться на дві команди і вибирають капітанів (ватажків)

Навколо «фортеці» креслиться коло діаметром 1,5 – 2м. Одна команда (за жеребкуванням) розташовується навколо «фортеці», щоб захищати її.

Інша знаходиться на відстані 2 – 3 м від першої. За командою керівника одна команда наступає на «фортецю», інша захищає її, не даючи нападникам можливості пройти. Гра закінчується, коли «фортеця» буде «взята». Потім команди міняються ролями. Виграє команда, що швидше від іншої опанує «фортецею».

Правила: до сигналу керівника не можна починати «бій»; бити один одного ногами забороняється, можна лише відштовхувати один одного тулубом і руками.

ІГРИ З ЕСТРАДИ

Бананове дерево

Гра може проводитись, як частина програми, або окремо в антракті. Для гри насамперед потрібно виготовити деревце і банани (з цупкого паперу). З одного боку пишуть завдання. Учасники знімають банан, читають завдання і не повинні відмовлятися виконувати те, про що написано.

Приблизні завдання:

1) Зараз ви одержите приз, подаруйте його кому-небудь.

Призом може бути будь-який малоцінний предмет. Наприклад, декілька повітряних кульок, і дарувати їх потрібно декільком особам.

2) Запросити собі партнера і прочитати вірш з підказуванням.

Після того, як партнер запрошений і учасників стало двоє, керівник пропонує їм розподіляти між собою ролі: один стає виконавцем, інший підказувачем (суфлером). Завдання полягає ось у чому: виконавець залишає сцену, а керівник читає, підказуючи куплет відомого вірша, і пропонує йому будь-якими засобами – жестами і мімікою, рухами – допомогти виконавцю вгадати назву твору. Далі викликати виконавця. Він повинен назвати твір і прочитати хоча б один чотиривірш.

3) Ви станете учасником сеансу передачі думок на відстані.

Керівник, звертаючись до присутніх, сповіщає, що зараз буде проведено сеанс передачі думок на відстані. Учасника, який одержав завдання, просять вийти і повернутися лише тоді, коли пролунають оплески всього залу.

За відсутності гравця керівник домовляється із залом про проведення гри в два способи. Перший: гравець пошепки називає цифру, а керівник у той час показує пальці 1-10, 2-20 і так далі до 50.

Для перевірки «телепатії» використовується інший спосіб: якщо керівник дивиться ліворуч, це 10, праворуч – 20, прямо – 30, вниз – 40, на стелю – 50.

Лунають оплески, і гравець заходить до залу. Керівник звертається до нього: «Прошу вас тихенько, щоб ніхто не чув, назвати мені число, а вони (вказує на присутніх) повинні вгадати і голосно назвати. Тільки, будь-ласка, називайте круглі числа: 10, 20, 30, 40, 50, тому що в нас обмаль часу і наші прийоми не зовсім досконалі».

Як тільки число назвали, керівник непомітно показує 2 пальці. Всі голосно кричать «Двадцять!». Керівник звертається до гравця:

– Ну, як вони дізналися? Всі здогадалися, очевидно, ви думаєте, що я показав відповідь на пальцях, так? Добре, тоді я триматиму руки за спиною. Назвіть інше число.

Керівник дивиться вниз, і всі кричать: «Сорок». Гравець збентежений. Варто пояснити йому секрети «телепатії».

Попелюшка

Поставте стільці в коло. Всі Попелюшки сідають на стільчики. Принци (хлопчики) вибирають кожен свою Попелюшку і стають біля неї на коліна. Принци знімають з Попелюшок взуття і запам'ятовують його. Ведучий плескає в долоні, і принци кидають взуття в центр кола.

Потім Попелюшки зав'язують очі принцам, після цього ведучий перемішує і взуття. За сигналом принци біжать до взуття і намагаються знайти потрібне. Попелюшки словесно можуть допомагати своїм принцам. Коли принци знайшли взуття, взувають своїх Попелюшок, і гра закінчується.

Піраміда всліпу

В цій ігровій естафеті гравець кожної команди з зав'язаними очима повинен проповзти 3-6 метрів до місця, де лежить шість пластмасових склянок. Гравець складає з них піраміду, повертається до своєї команди і віддає пов'язку наступному гравцю. Ведучий тим часом розкидає піраміду для іншого гравця.

Летюча миша

Команди стають в дві колони. Кожній команді дається кулька. Гравець, котрий стоїть перший, нахилиється і б'є по кульці руками так, щоб кулька пролетіла між ніг. Всі до останнього гравця роблять це ж саме, і гра продовжується, поки вся команда не переміститься в такий спосіб.

Двірник

Гравці повинні вести кульку до якоїсь цілі і назад віником (ніби піднімаючи кульку). Це не просто.

Газетний біг

Всі отримують по 2 газети. Гравці мають пройти дистанцію, наступаючи тільки на ці листи. Стати на лист, котрий лежить попереду, потім повернутися, підняти лист позаду себе, покласти перед собою, ступити на нього – і так до кінця.

Підрахуй горіхи

Для цієї гри необхідна велика скляна банка, в яку насипають грецькі чи якісь інші горіхи. Банку ставлять на видному місці. Тут же висить плакат: «Ці горіхи одержить той, хто визначить їх кількість». І нижче: «Відповіді здайте у письмовому вигляді. Напишіть прізвище, ім'я».

Для визначення переможця після закінчення гри судді відкривають банку, рахують горіхи, а потім звіряють з відповідями в записах. Той, хто вгадав, стає переможцем. Але найчастіше буває декілька приблизних відповідей. Горіхи ділять між ними порівну.

Замість горіхів можна використати цукерки, сливи, вишні і т.д.

Закладка

У книгу закладено кольорову стрічку на будь-якій сторінці. Книга покладена так, щоб її всі добре бачили. Поряд висить плакат з текстом такого змісту: «Цю книгу одержить той, хто визначить сторінку, на якій лежить закладка. У книзі всього 450 сторінок (вказується правильно кількість сторінок). І нижче: «Відповіді здавайте у письмовому вигляді. Назвіть своє прізвище, ім'я». Під плакатом на столі слід покласти кілька олівців, папір і коробку, в яку будуть складати відповіді. Біля книги повинен стояти черговий, який нікому не дозволяє заглянути в неї. Результати оголошують в кінці вечора. Якщо при підведенні підсумків буде кілька точних відповідей, між учасниками кидають жереб – і книгу одержує той, хто її виграв у жеребкуванні.

Аналогічно можна провести і таку гру.

Читаючи газети

Для участі в грі запрошується 5 – 6 учасників. Кожному ведучий дає газету (однакові номери для всіх учасників). Пропонує протягом 5-ти хвилин як можна детальніше ознайомитися з змістом номеру. Діти сідають на відведені на сцені для них стільці і починають читати.

У цей час звучить фонограма уривків з популярних пісень (4-5 уривків). По закінченні фонограми кожен учасник гри називає ті пісні, уривки з яких звучали у фонограмі. Перемагає той, хто зможе називати найбільшу кількість пісень.

РОЗДІЛ 2 ДО МЕТОДИЧНОЇ СКРИНЬКИ ПЕДАГОГІЧНИХ ПРАЦІВНИКІВ

2.1. СЦЕНАРІЙ ОРГАНІЗАЦІЙНОГО ПЕРІОДУ ТАБІРНОЇ ЗМІНИ

ВЕЧІР ЗНАЙОМСТВ У ЗАГОНІ

День заїзду. Сьогодні ви вперше побачите дітей і їхніх батьків. Вони будуть придивлятися до вас, а ви – до них. Не бійтеся цих взаємних оглядин, будьте веселі, привітні, турботливі і разом з тим – чіткі в словах. Поки що – це головне.

Для дітей в перші години важливо все: і зовнішній вигляд вожатого, і загальний вигляд дитячого закладу оздоровлення та відпочинку, і чіткість, і організація першого дня, і сюрпризи вожатих.

Один з таких сюрпризів – вечір знайомств. Важливо вибрати зручне місце для його проведення: альтанку, галявину, місцевість під трьома соснами, де живуть білки, берег озера тощо. Бажано, щоб діти були розміщені колом, щоб створити атмосферу єдності, взаєморозуміння. Вечір варто провести в ігровій формі.

1. Гра «Здрастуйте». Організатор дозвілля звертається до певних учасників гри, які повинні встати, якщо названа ведучим репліка їх стосується, і, посміхнувшись, помахати рукою та сказати «Здрастуйте».

Вожатий:

- здрастуйте ті, хто приїхав гарно відпочити;
- здрастуйте ті, хто народився влітку;
- здрастуйте ті, хто народився взимку;
- здрастуйте ті, хто народився навесні;
- здрастуйте ті, хто народився восени;
- здрастуйте ті, хто у нашому закладі вперше;
- здрастуйте ті, хто тут вже відпочивав і т.д.

2. Гра «Передай м'яч». Гру починає наставник. Він тримає м'яч та розказує про себе щось цікаве: чи то мрії, інтереси; чи захоплення, побажання і передає м'яч дитині у колі. Учасник гри називає своє ім'я, та про себе говорить три речення.

Гра продовжується.

3. Гра «Цікавий капелюх»

Для цієї гри потрібен капелюх, ножиці, папір. Розріжте лист на смужки, напишіть на кожній одне запитання і покладіть в капелюх. Пустіть капелюх по колу, кожен учасник гри виймає одне запитання і відповідає на нього, не передаючи капелюх далі доти, поки не закінчить відповідати.

Запитання:

1. Плани твоєї сім'ї на наступний рік?
2. Три якості, які найбільше тобі подобаються у характері твого тата?
3. Три якості, які подобаються у характері твоєї мами?
4. Які традиції існують у твоїй сім'ї?
5. Чого ти хочеш досягти?
6. Три речі, які сердять тебе.
7. Чого ти найбільше боїшся в житті?
8. Куди ти любиш ходити зі своїм другом?
9. Два секрети хорошої дружби.
10. Яким буде життя на Землі через 100 років?
11. Що б ти порадив батькам у справі виховання своїх дітей?
12. Чи потрібна у вихованні дисципліна? Чому?
13. Чи можна карати дітей? Чому?
14. Який подарунок ти хочеш отримати?
15. Якщо б у тебе була можливість подорожувати, куди б ти поїхав?

16. Твоя улюблена тварина.
17. Що доброго ти зробив сьогодні?
18. У чому секрет щастя?

4. Гра «Ти уявляєш?». Потрібно продовжити речення подією дня, яка найбільше вразила, запам'яталась. Наприклад: «Таню, ти уявляєш, я сьогодні вперше побачила озеро Світязь!» Кожен по колу називає своє ім'я і ділиться враженнями.

5. Гра «Ураган». Організатор дозвілля висловлює інформацію, а ті, кого вона стосується, міняються місцями. Коли звучить слово «Ураган», всі міняються місцями.

1. Я сьогодні зустрів друзів.
2. Мені хочеться додому.
3. Я дуже хочу купатися.
4. Мене цікавлять екскурсії.
5. Ураган.

І так гра продовжується далі.

6. Гра «Куля дружби». Діти стають у коло. Перший учасник гри називає своє ім'я, другий – своє і товариша поруч, третій – своє і тих, хто говорив перед ним і т.д. Останній учасник повинен по колу назвати імена всіх.

7. Діти стоять у колі. Кожен повинен сказати побажання, виражене одним словом, і покласти руки на плече сусідові. Таким чином, утвориться коло дружби (співають куплет пісні: «Изгиб гитары желтой»).

Після вечора знайомств у загоні варто провести екскурсію по дитячому закладі оздоровлення та відпочинку.

ВЕЧІР ЗНАЙОМСТВ У ТАБОРІ «ЗІБРАЛИСЬ МИ З УСІХ УСЮД»

Ведуча 1: Доброго дня, усім присутнім у цьому залі! Ми раді бачити вас у чудовому таборі ..., де звучить веселий дитячий сміх і панує дружба. Сьогодні ми зібралися тут уперше, щоб ближче познайомитись один з одним, щоб заглянути у ширі очі кожного із нас!

Ведуча 2: Як приємно друзів тут зустріти,
Де буває ось така краса!

Хай лунає дружній сміх на світі
Й наша пісня лине в небеса.

Ведуча 1: А зараз слово надається начальнику дитячого оздоровчого табору ...

Ведуча 2: Представляємо наші загони, які за півдня перебування у таборі уже мають свої речівки, девізи, пісні. Отже, розпочинаємо з 1-го загону.

Представлення усього колективу табору.

Ведуча 1: За цей день ви всі здружилися. А зараз ми перевіримо наскільки:

Руханка «Ми одна сім'я»

В цьому залі друзі всі:

Я і ти, і ми, і ви.

Посміхнись тому, хто справа,

Посміхнись тому, хто зліва,

Ми – одна сім'я.

- поцілуй;
- налякай;
- підморгни;
- ущипни;
- пошкодуй.

Ведуча 1: Зараз ми з вами пограємо у гру «Здрастуйте».

Ведуча 2: Давайте з вами зіграємо у таку цікаву гру. Ми поділимося на 4 сектори:

1 сектор – «ачі»;

2 сектор – «очі»;

3 сектор – «хрюші»;

4 сектор – «потащілі».

(Кожний сектор вигукує своє слово, а потім всі разом своє слово. Після вигуку залу ведучий каже «А будьте здорові!!!»)

Ведуча 1: Оскільки ми одна велика табірна родина, давайте познайомимось. Мене звати... Назвіть кожен своє ім'я... Щось я не дуже зрозуміла, то давайте познайомимось по рядах... А тепер дружно, як вас звати? Дуже приємно з вами познайомитись!

Ведуча 2: Гра «Паровозик»

Я паровозик

чух – чух – чух (3 р.)

Я паровозик

чух-чух-чух

Як тебе зовуть?

Ролі:

- водій – поїхали!

- сигнал – у-у-у-у!

- тормоз – пш-ш-ш-ш!

- кочегар – ух, втомився! (3 р.)

- провідниця – мужики, кому чаю?

- доця – мамо-о-о-о-о, ти де?

- мама на пероні – витирає сльози і махає платком;

- стопкран – всі учасники присідають, взявшись за руки, і закривають очі, а стопкран їх штовхає.

Ведуча 1: А зараз, щоб ще краще познайомитись просимо вийти з кожного загону по 2 учасники і стати в дві команди. В нас вже команди сформовані, тож проведемо естафети:

1) естафетний біг;

2) передай м'яч;

3) переправа (капітан команди за допомогою круга переправляє по одному учаснику на іншу сторону сцени);

4) біг паравозиком;

5) стрибки в мішках.

Пісня «Здрастуй, таборі»

(на мел.заруб.пісні «Ветер с моря дул»)

Здрастуй, таборі,

Хвилі в берег б'ють,

Хтось тут перший раз,

Хтось не раз вже був.

Та радіють всі

Зустрічі оцій,

Ти даруєш нам

Сто надій і мрій.

Глянь яка краса –

Ліси й небеса,

Зайчик сонячний

Сягає до дна.

І радіють всі

Ось такій красі!

Ти даруєш нам

Сто надій і мрій.

Ведучі: Дякуємо всім за увагу і за активну участь у нашому першому загально-табірному святі. До наступних зустрічей!

ВЕЧІР ЗНАЙОМСТВ У ТАБОРІ

- Добрий вечір!

- Добрий вечір усім, хто тут зібрався: дітям, вихователям, усьому персоналу нашого оздоровчого табору ...!

- Надійшло літо прекрасне:

Многоцвітне, тепле, ясне.

В табір дітки прибули

І знайомитись прийшли.

Раді всіх ми тут вітати,

Будем дружно тут співати,

Хай панують жарти, сміх

І здоров'я повний міх.

- А тепер давайте повернемося один до одного і радісно посміхнемося. І почнемо наше знайомство.

Адже тут зібрались друзі всі

Я і ти, ми і ви!

- Посміхнись тому, хто справа!

- Посміхнись тому, хто зліва!

- Познайомся з тим, хто справа!

- Познайомся з тим, хто зліва!

- Ущипни того, хто справа!

- Ущипни того, хто зліва!

- Налякай того, хто справа!

- Налякай того, хто зліва!

- Пошкодуй того, хто справа!

- Пошкодуй того, хто зліва!

- Поцілуй того, хто справа!

- Поцілуй того, хто зліва!

- Ми ж одна сім'я!

- Познайомившись один з одним, ми будемо знайомитись із персоналом, який буде піклуватись про нас протягом усього нашого відпочинку.

- Всі ми любимо й поважаємо

І всі його добре знаємо

Нашого директора ...

Отож його ми привітаємо

І всі гучно зустрічаємо.

- Ми просимо Вас вийти і розказати трішки про табір.

- Є заступник в директора –

Жіночка швидка й моторна.

Діти добре її знають,

Люблять, цінять, поважають.

У всіх поняттях вона ас –

Вихователь вищій клас.

Просимо її до слова,

Знаємо, що вона завжди готова.

- Чути голос іздала,

Захворіло дитинча.

Що там сталось, що таке?

Лікар тут, як тут вже є.

Допоможе і зігріє,

Дасть пораду й обнадіє.

Дуже вдячні вам за це,

Просимо у вас слівце.

- Як в столову ми ідем
Знаєм, що не пропадем.
Смачно всі тут так готують –
Це мабуть вони чарують.
Як багато наїмося,
За фігуру боїмося.
Щось потрібно в мить робити,
Щоб усім не затовстіти.
Вдячні, вдячні дуже вам
Нашим любим кухарям.

- А як вечір наступає –
Музика у нас лунає.
... (Ім'я та по батькові музичного керівника),
Заграйте і для всіх нас заспівайте.

- Діти, діти, дітвора
Вже купатись час пора, –
Скаже скоро вам плаврук.
Вмить до озера підем
Й пісню дружно заведем.

- А як сонечко пригріло,
Всі мерщій бігом до діла.
Вибігла тут дітвора,
Вже погратись час, пора.
Будем в теніс зараз грати,
На скакалочках скакати,
І футбол ми поганяєм,
Різних ігор ми пограєм.
Хто за це відповідає?
Мабуть, теж всі добре знають.

- Отже зустрічаємо нашого плаврука ... і фізрука ...!
- А зараз давайте познайомимося із нашими вихователями.
Вихователі молоді
Є в нас просто молодці.
Симпатичні, енергійні
Знають їх вже майже всі.
Чи газету малювати,
Чи з дітьми у ігри грати –
Все для них завжди під силу,
Бо вони мастаки умілі.

- Отож зустрічаємо вожатих I загону:
- Зустрічаємо вожатих II загону:
- Вожаті III загону:
- Зустрічаємо вожатих IV загону:
- І тепер, коли ми познайомились, ми хочемо вам побажати лише перемог у конкурсах,
веселого відпочинку, посмішок і найголовніше – дружби.

- Адже дружба – це головне!

«ПРЕКРАСНЕ ЛІТО, ДОБРОГО РАНКУ!»

1-й ведучий. Доброго дня, діти!

2-й ведучий.

Вітаємо вас, шановні гості та всі присутні.

1-й ведучий.

Який сьогодні тут дібрався цвіт –

Тут наших шкіл гордість, радість і натхнення.

Наповнюється світлом увесь світ

Їм прославлять майбутнє й сьогодні,

2-й ведучий. Сьогодні ми разом зібralись знову.

1-й ведучий. Святково, врочисто, незвично навкруг.

2-й ведучий. Лунає прискорений крок веселково.

1-й ведучий. Сьогодні із другом знайомиться друг.

2-й ведучий. Сьогодні лунають палкі побажання.

1-й ведучий. Надії на краще ясніють в серцях.

2-й ведучий. Сьогодні не стримати вам хвилювання.

1-й ведучий. Радість іскриться у ясних очах.

2-й ведучий.

Причина всім проста і ясна

Та знали ви, ця мить прийде,

Бо літня райдужна пора прекрасна

Почнеться швидко і вперед веде.

1-й ведучий.

Вже час прийшов

І відкриваєм табір оздоровчий

Акації невтомно шепотять.

2-й ведучий.

Зустрінетесь не раз у літній день охоче,

Щоб відпочинок гарний розпочать.

1-й ведучий.

Простори пишних цих лісів

Ніжну пісню табору співають

Про сонце, що виблискує в росі,

Вони люб'язно завжди нагадають.

2-й ведучий.

Тут сповнені поваги почуття

Кружлятимуть з вами, навіть в час негоди.

Вирує буйно круговерть життя,

Зове і манить вічний поклик матінки-природи.

1-й ведучий. Сьогодні ж пізнаєте ви часточку України,

На карті її не знайдете ніде.

«...» – маленький табір дитини,

Та значення має велике й святе.

2-й ведучий.

Маленькі жителі Дитинства країни –

Країни щастя, радості й добра.

Для вас усіх команда пролуна єдина:

Стояти прошу струнко, дівора!

Керівник.

Дружино, до проведення урочистої лінійки, присвяченої відкриттю табірної зміни, рівняйсь, струнко!

1-й ведучий. Сьогодні на урочистій лінійці присутні люди, які прикладають найбільше зусиль для того, щоб ви росли та раділи життю, зміцнювали свої крила, гордо розправляючи їх для польоту.

2-й ведучий. Це найрідніші для вас люди – директори шкіл, які постійно затуляють своїми спинами всі біди та негаразди.

1-й ведучий. Наші спонсори, які діляться з вами найдорожчим – теплом душі та любов'ю серця.

2-й ведучий. Наше керівництво, яке завжди поруч з нами і в радості, і в горі.

1-й ведучий. Всі ці люди роблять ваше буття яскравішим, радіснішим, теплішим.

2-й ведучий. Тож слово для привітання надається...

(Виступ гостей).

1-й ведучий.

Хай пахучим цвітом стеляться дороги,

Відходять вдалечінь горе і біда.

Хай же буде щастя вам,

Шановні, і міцне здоров'я,

Радість і повага на многії літа!

2-й ведучий.

Ану ж ви, діти, гарні й милі,

Покажіть нашим гостям і своїм директорам,

Які ж за літо станете розумні й смілі,

Щоб гордилися вони і дякували вам.

(Виходять 4 хлопці в костюмах мушкетерів під музику пісні «Ланфрен-ланфра», в руках тримають прапорці країни Дитинства).

1-й учень.

Добрий день, вітаєм з честю

Всю громаду в цім дворі.

Керівників, директорів і гостей

Нас послухать закликаєм в цій порі.

2-й учень.

Швидко літечко настало і для нас,

Дуже корисно пролинув світлий час.

Справжніми лицарями ми станем,

Навіть Д'Артаньянами нас інколи назвуть.

3-й учень.

Містер «Мускул» в таборі я буду,

Славу спритності та мужності здобуду.

Відтепер я прикладом всім стану:

З неба зіроньку як схочу, то дістану.

4-й учень.

Щодня в забавах брати участь будем ми,

Стати намагатимемось достойними людьми.

Всім вам лише добра бажаєм,

Присягу вірності урочисто складаєм.

1-й ведучий.

Щоб пам'ять добру про себе лишити,

Ми вам пропонуємо скарбницю відкрити.

Інакше сказати, музей заснувати,

Щоб там незвичайні були експонати.

2-й ведучий.

Лицарі честі, ми просимо вас

Світлу про табір згадку лишити.

В хвилину оцю, в урочистий цей час

Символічні прапорці країни Дитинства

Директорам своїм вручити.

(Лунає пісня «Дитинства», діти вручають прапорці).

1-й ведучий.

Ритм життя такий стрімкий і дивний...

Він у нас звучить як заклик, все сильніше,

І підкорює всіх, веде і манить,

З ним ми піднімаємось ще вище.

2-й ведучий.

Отак і ви, шановні жителі дитячої країни,
Всі лицарі, спортсмени й казкарі
Усе в душі, що найцінніше для людини,
Ви маєте, хоч деякі іще малі.

2-й ведучий.

Ви повинні сумлінно трудитись,
Добиватись удачі, дерзати,
Далі вчитись, на крилах летіти,
До найвищих висот досягати!

1-й ведучий.

Нехай же вас Господь благословить
На світлу путь, на добрії діла,
На вірну стежку завжди наставляє,
Щоб доля в вас щасливою була.

2-й ведучий.

Тож дай вам Бог в здоров'ї й щасті жити,
На цій землі знайти себе в труді,
До мрії досягнути, долетіти,
Тож задля цього помолімося, поки молоді.
(*Виходять 2 дітей зі свічками і читають молитву*).

1-й учень.

Дай нам, Боже, сповнити
Заповіт Шевченка,
Щоб цвіла у щасті Україна-ненька.
Зволь над нашим краєм
Зіркою ясніти.
Просять тебе, Боже, українські діти.

2-й учень.

Молю тебе, Мати, щирими словами:
Змилуйся над нами.
Силу і здоров'я дай нам, Божа Мати,
Поможи нам вчитись, чесно працювати.
Дай нам оминати всяку злу пригоду,
Дай рости на користь рідному народу.

1-й ведучий. В образі матері осягаємо розумом рідну Україну, мальовничу, прекрасну, страдницьку, але невмирущу; Україну – край смутку і краси, радості і печалі, Україну – розкішний вінок з ружі і барвінку, з її милозвучною мовою, задушевною піснею, чарівною вишивкою.

2-й ведучий. Саме таку Україну ми знаємо і несемо з собою в серці; і якщо в думках кожного з вас постійно буде жевріти вогнище на благо рідної країни, то й життя кожного з нас буде кращим і змістовнішим. Тож хай всім людям джерело чистої води несе надію, хай водограєм виграє щастя в кожній оселі, в кожній школі.

(*Танець «Водограй»*)

1-й ведучий.

Тож пам'ятайте рідний оберіг:
Без пам'яті нема народу.
Примножуймо все те, що Бог для нас зберіг,
Народну мудрість – берегиню роду.

2-й ведучий.

Нехай щасливо ми крокуємо до сонця,
Хай не полишить мудрість ця свята,
Хай мальви і калина заглядають у віконце

На довгий вік, на довгії літа.

Старший вожатий.

Дружино, рівняйся, струнко! Державний прапор України та прапор країни Дитинство підняти.

2-й ведучий.

Право підняти прапор надається...

(Під Гімн України піднімають прапори).

1-й ведучий.

Без роду-племені вітер,

Сьогодні – тут, а завтра – там.

В його єстві немає віри!

Дитино, назавжди затям.

2-й ведучий.

Без роду нема Батьківщини,

Нема історії без нас.

Одне життя – в одній краплині,

В одній секунді – цілий час.

1-й ведучий.

В одній травиці – ціле свято,

У чеснім серці – правди стяг,

Лиш тих світ буде пам'ятати,

Хто чесно жив, собі затям.

2-й ведучий.

На привітання побажаєм

Хороших успіхів в труді,

В навчанні, в праці і в дерзанні,

І в особистому житті.

1-й ведучий.

Хай швидко час мина, йому вперед летіти,

Хай не затьмарить вас чекання.

Давайте дружно, хором скажем, діти:

Всі. «Прекрасне літо.

Доброго ранку!»

Ведучий. На цьому лінійка відкриття табірної зміни, оголошується закритою.

2.2. СЦЕНАРІЙ ОСНОВНОГО ПЕРІОДУ ТАБІРНОЇ ЗМІНИ

2.2.1. ІГРОВІ КОНКУРСНІ ПРОГРАМИ «ТЕАТРАЛЬНІ САМОЦВІТИ»

(КАМ – конкурс акторської майстерності)

Ведуча: Майже всі ми в дитинстві мріяли стати артистами. Сьогодні ви присутні на конкурсі акторської майстерності, де можете розпочати свою артистичну кар'єру. Уявіть собі: принцеса із мультфільму розгубила свою артистичну труппу і їй треба набрати нову. У вас є можливість пройти конкурс і потрапити в труппу принцеси.

Король: Принцесу сюди! (Заходить принцеса)

Принцеса: Пам'ятаєш, у тебе в дитинстві була труппа артистів на ниточках. Ти тягнула за ниточки і ляльки-артисти танцювали. Згадай дитинство...

Принцеса: Невже ляльки можуть танцювати?

Король: Можуть, моя дитино. (Повертається до залу) Ах, бідна моя дівчина. Вона вже забула про ті прекрасні ляльки. (До принцеси) Ну, нічого. Ти підшукаєш собі нову труппу. Уже не ляльок, а справжніх артистів.

Принцеса: Справжніх, живих? (Пісня «Скушай, доченька, яйцо»)

Король: Посланник, оголосіть наказ по всьому королівству (Дає наказ)

Посланник: Його величність король Дуремар 14 оголошує свою волю: «Зібрати найдостойніших і організувати труппу. Всіх достойних нагородити, недостойних – стратити»
За королівським указом просимо учасників вийти на сцену.

Умова I конкурсу: «Що говорять, те й робіть»

(Виходять учасники, обирають журі)

Принцеса: Не хочу! Якщо так, то давайте помічника. Ось такі будуть завдання. Вам будуть зачитуватись ситуації, а ви мімікою і жестами повинні їх відобразити.

Король: Ситуація 1. Ви купили картину і хочете помістити її на стіні. Покажіть, як ви будете забивати цвях у стіну.

Ведуча: Ситуація 2. Ви гуляєте в парку, у вас відірвався гудзик і штани стали спадати.

Король: Ситуація 3. Ви сидите в кімнаті і тут – у вікно залітає м'яч.

Ведуча: Ситуація 4. Ви прийшли стомлені і перед побаченням вирішили відпочити. Прокинулися... до зустрічі лишилися лічені хвилини... ваші дії.

Король: Ситуація 5. Ви – чоловік і жінка. У вас перша сімейна сцена.

Ведуча: Наступний конкурс покаже Вас як професійних акторів. Вам пропонується текст казки, в якому певні слова підкреслені. Командам дається 10 хвилин на підготовку. Ведучий читає текст казки, а команди усіма можливими сценічними засобами намагаються зобразити на сцені підкреслені в тексті слова (команди витягують 1 з дій, яку будуть інсценізувати, а поки іде підготовка, для глядачів можна оголосити конкурс гуморесок, чи запропонувати виступ вокально-інструментального ансамблю).

КАЗКА

I дія.

Ранок в селі починався як завжди. Зійшло сонечко. Кукурікали півні. Гавкали собаки, м'явкали коти, хрюкали свині, іржали коні. Риби мовчали.

На великому пагорбі стояв прекрасний палац. Біля нього ріс старий садок. На деревах росли солодкі маленькі яблучка. В палаці готувались до весілля. До шлюбу йшли Маруся і Котигорошко. Тому по подвір'ї ходило багато заклопотаних людей. Вони були зайняті важливою роботою: хтось підмітав доріжки, хтось прикрашав короваї. На подвір'ї стояв суцільний галас. В усіх був гарний настрій. Та раптом на подвір'я залетів розлючений триголовий Змій. Він ненавидів Котигорошко і хотів перешкодити весіллю. Змій влетів у вікно і опинився біля Марусі. Маруся дуже злякалася і почала кликати на допомогу.

II дія.

А тим часом по палацу їхав на коні щасливий Котигорошко. Наближаючись, він почув сильний шум і його кінь поскакав ще швидше. На льоту він вихопив меча. А на подвір'ї вже стояв страшний триголовий Змій і тримав у своїх брудних лапах Марусю. Почалася бійка, не на життя, а на смерть. Та все ж переміг Котигорошко Змія, і полетіли змієві голови на землю. Весь народ радів. Всі почали вітати Котигорошко. А Маруся плакала від радості. А тоді всі пішли за весільний стіл. Музики грали веселу музику. Гості танцювали. За столом сиділи щасливі Котигорошко і Маруся.

День закінчився як завжди. Кукурікали півні, гавкали собаки, м'явкали коти, хрюкали свині, іржали коні, риби мовчали.

Завіса.

Принцеса: До наступного конкурсу потрібно когось стратити?

(Слово принцесі) (На сцену вибігають розбійники з мультфільму «Бременські музиканти», 4 учасники) Пісня «Говорят ми бяки-буки»

Король: Нещасні! Стояти! Припиніть!

(Розбійники не звертають уваги на короля, а продовжують співати).

Треба їх «вжити» і все!

Ведуча: А щоби їх «вжити», треба гарно замаскуватися.

(На сцену запрошують учасників конкурсу)

Король: Вам потрібно відобразити певні образи.

1. Гусениця
2. Директор м'ясокомбінату

3. Півень
4. Осел
5. Верблюд
6. Лисиця
7. Ворона

Ведуча: Гарно замаскувалися всі, але слово принцесі! (Слово принцесі, відбираються найартистичніші)

(В цей час на сцену виходить танцюрист і танцює якийсь фрагмент сучасного танцю)

Танцюрист: Я прошу вас, благаю, прийміть у трупку. Ось вам перо, папір! Я мріяв з дитинства про це прийміть.

Ведуча: Папір, перо! Це добре. Але щоб бути артистом не достатньо лише танцювати. Потрібно ще й гарно ходити і вміти відобразити будь-який предмет.

Король: Повчіться у майбутніх акторів

Ніч. Хутір Кандимирівка,

Тихо завіває вітер,

Закукурікав півень,

Заскрипіли двері,

Пройшов п'яний...

А в цей час зійшло сонце.

Ведуча: Світає Лікар Айболить,

Біля нього сидить маленька свиня,

Він пригощає її мікстурою власноручного приготування.

Собачка випрошує останню цукрову кісточку.

Айболить подає...

А в цей час зійшло сонце

Король: Ранок. На дорозі різко зупинився автомобіль,

Ов'ва, колесо пробито.

Водій виходить із машини, дістає ключ,

А в цей час повз нього проїздить грузовик.

Він зупиняє його,

А в цей час зійшло сонце.

Ведуча: Останній пацієнт у стоматолога.

Пацієнт мирно сідає в крісло,

В надії позбутися болю.

Скажіть «А», а в цей час дзвонить телефон.

Неприємна звістка чекає лікаря.

Він повертається, збільшує оберти.

Бачить, що пацієнт червоніє, біліє,

Покривається синіми плямами...

А в цей час зійшло сонце.

(Слово Принцесі. На сцену виходить кіт)

Кіт: Гуляю я гуляю,

А мишей не ловлю

А де ж ви мої мишечки?

Перш ніж я вас з'їм,

З вами я пограю.

Я в дитинстві дуже любив бавитися в хуліганські ігри:

Їсти за себе і за когось, бити вітрини в магазинах,

А одного разу ось що було:

Беру камінь, кидаю, падає скло,

А там стояли скульптури:

- 1) робітник і робітниця
- 2) історична скульптура

3) музейна скульптура

4) скульптура балетна

Ведуча: Вас розвеселити? Ви пісні хочете? А танцю?

Зараз я розповім вам гарний вірш.

Мішка косолапий по лісу іде,

Шишки він збирає, пісеньку співа.

Раптом з лісу шишка,

Прямо Міші в лоб,

Мішка розсердився

І ногою топ.

Король: А тепер цей вірш ви повинні розповісти:

1) коли ви приїхали з Кавказу;

2) ви йдете дрімучим лісом, навколо темрява, ви згадали дитячий віршик;

3) ви повертаєтеся з дня народження;

4) ви серед своїх корів;

5) ви виступаєте на сесії Верховної Ради.

(слово принцесі)

Ведуча: Я бачу, що ви всі вмієте гарно входити в ролі артистів. Можливо, всі ви станете артистами в трупі юної принцеси.

Принцеса: Ні, ні! Останній конкурс. Я хочу перевірити, чи вміють артисти моєї трупи рухатися під музику. (Учасники конкурсу стають в пари)

1) зв'язують ноги

2) зв'язують очі

3) зв'язують руки учасникам

Звучать різні мелодії, а учасники танцюють.

Ведуча: Ось і закінчився наш конкурс. Ви побачили справжніх акторів? А ви хіба в житті не граєте ролі? Може, вчора дехто з вас зіграв слухняною хлопчика, щоб отримати від мами смачні цукерки? А може, хтось з вас зіграв роль дівчинки, яка зовсім забула повідомити татові, що його викликають у школу, бо за останній тиждень виявляється у дівчинки 4 двійки?

Ті, хто програв, зіграйте роль щасливих і задоволених, адже ви актори, хоч і маленькі. Весь світ – театр, а ми у ньому актори – неперевершені!

«2 ЧОБОТИ ПАРА» (I варіант)

(На сцену під будь-яку ліричну музику виходить Дездемона.)

Дездемона:

Я вас вітаю, друзі,

На нашому святі закоханих!

Звати Дездемоною мене,

Мені вісімнадцять років не повних.

Сьогодні вийдуть на сцену

Всі ті, хто любить і любимо.

Крик за сценою.

Ах, це знову знову Отелло! Мені треба сховатися!

(Дездемона ховається, на сцену виходить розлючений Отелло, вибирає в залі дівчинку.)

Отелло: (дівчинці).

Ти перед сном молилася, Дездемона? Ти не Дездемона, а де вона?

(Вибігає Дездемона, заспокоює Отелло.)

Дездемона:

Не треба крику, дорогий,

Тебе люблю я всією душею!

Отелло:

В останній раз я питаю знову:

Ти перед сном молилася, Дездемона?

Дездемона: Весь день! А де ти був?

Отелло:

Я на галявині рвав квіти! *(Дістає букет, дарує його Дездемоні і говорить вірш)*

Отелло:

Любов – це надзвичайне почуття.

Яке дарує у житті наснаги!

Воно не потребує каяття,

А потребує ласки та уваги...

Дездемона:

Любов – як водоспад, гримлять слова гучні,

Але найбільша сила в тихім слові!

І тільки ті щасливі справжні дні,

Де є хоч крапля справжньої любові...

Отелло:

Добрий вечір, дорогі друзі! Ми радо вас вітаємо із Днем закоханих, з новими почуттями! Коханья... Що воно таке..? Коли приходить? Що приносить?

Дездемона:

Це, мабуть дивне почуття. Адже люди, закохавшись, стають кращими, добрішими, вони готові обійняти цілий світ! Чудове почуття!

Отелло:

Сьогодні на нашому вечорі ми сподіваємося обрати найніжнішу, найтендітнішу, найпривабливішу, найінтелектуальнішу, найчарівнішу пару нашого табору.

Дездемона:

Кожна з пар отримає нині почесний титул. Розподілити їх доручено шановному журі: Ромео і Джульєтті.

Отелло:

Вітаємо наші пари!

(Ведучий запрошує на сцену пари учасників, які сідають на стільчики з номерами загонів)

Дездемона:

Всі пари у нас красиві! Але про них ми нічого не знаємо. А оскільки наші пари готувалися до конкурсу і придумали собі образи знаменитих закоханих, то їхнім завданням буде: показати в якій-небудь цікавій, творчій формі візитку, в якій вони представлять себе.

1-й конкурс «Візитка» (Завдання конкурсантів: показати в якій-небудь цікавій, творчій формі візитку, в якій вони представлять себе)

Отелло:

Поки журі оцінює результати конкурсу, ми маємо можливість поспілкуватися. Цікаво знати, що перша згадка про День святого Валентина, як про День закоханих, зустрічається в хроніках XIII століття, а поширення у вищому світі він отримав тільки наприкінці XIV століття. Сталося це завдяки двом популярним в ті часи письменникам – Джеффри Чосеру і Джону Гауер, які поетизували це свято. Загальнонародним ж у світовому масштабі він став до XVIII століття, а в нашу країну взагалі прийшов лише в 90-і роки XX-го.

Дездемона:

Багато молодих людей обіцяють дістати своїм дамам все, що завгодно, навіть зірку з неба. І тому зараз у нас наступний конкурс. Будьте уважними. У цій грі беруть участь всі хлопчики. Всі спускаються зі сцени і встають в одну лінію. Я називаю будь-яку річ, яка може перебувати в залі, наприклад стільниковий телефон. Ваше завдання взяти у будь-якого хто сидить в залі телефон, повернутися на місце і підняти руку з предметом, який я назвала. Хто останній принесе телефон, той виходить з гри. Поїхали!

2-й конкурс «Речі із залу» (Дездемона називає наступні предмети: окуляри, годинник, перстень, шпилька, кавун (жарт), шнурки, кулькова ручка, бейджик. Конкурс триває до тих пір, поки не визначиться найшвидший закоханий.)

Отелло:

Молодці наші хлопці, справилися з завданням. А зараз я пропоную перевірити наших дівчат. І так, дівчата, уявіть ситуацію, що ви одружені. Ваш чоловік терміново має поїхати у відрядження, вам потрібно зібрати йому валізу. Отож, вам потрібно за 1 хвилину написати на листочку паперу, що саме ви покладете у валізу вашого чоловіка. Поки наші учасники думають, я пропоную нам потанцювати (Масовка «Вчитель танців»)

3-й конкурс «Валіза» (Дівчата пишуть на листочках речі. Після чого оголошують. Виграє та дівчина, яка назвала найпотрібніші речі.)

Дездемона: А наступне завдання – знову для хлопчаків. Ваша кохана в біді, вона тільки що зламала ніготь, потрібно швидше скочити на свого коня й податися до неї на допомогу. Але в дорозі вас чекають перешкоди, які потрібно подолати. Якщо завдання зрозуміло, тоді поїхали!

4-й конкурс «Стрибки» (Отелло роздає дітям коней – ракетки для бадмінтону. По команді хлопчики вистрибують на своїх коней і починають стрибати на одному місці. Дездемона зачитує перешкоди, які вони повинні обіграти. Журі оцінює)

В обличчя подув сильний вітер.

Потім подув у спину.

На шляху маленька купина.

Велика купина.

І тут вас вкусила бджола.

Дві бджоли.

Налетів орел.

Пішов дощ.

І раптом кінь зупинився.

І став брикатися.

Але наїзник пошкодував коня, і той заспокоївся.

І поскакав далі.

І ось вже видно будинок коханої.

Все, приїхали!

Отелло:

Кохання – це чудове окрилююче почуття. Усяке сильне переживання відображається у слові. І це не дивно, адже саме кохання надає людині сили. Тому, мабуть, недарма в співучій Італії кавалери виконують для своїх дам серенаду.

Дездемона:

Отже, завдання наступного конкурсу таке: кожному хлопцеві з пари конкурсантів потрібно при всіх освідчитися своїй дівчині в коханні чи оспівати її красу.

5-й конкурс «Освідчення» (Хлопці придумують освідчення. А поки думають, масовка «Клеп-клеп»). Журі оцінює)

Дездемонна:

Наші хлопці дуже романтичні, і видно, як вони люблять своїх коханих.

Отелло:

А вас, дівчатка, я прошу уявити таку ситуацію. Ваш молодий чоловік запізнюється на роботу, потрібно швидко зав'язати йому краватку, на все про все дається тридцять секунд. Отже, прошу першу пару на сцену.

6-й конкурс «Краватка» (По черзі в кожній парі дівчата зав'язують краватки хлопцям, за 30 секунд. Журі оцінює)

Отелло:

А зараз я попрошу всіх учасників вишикуватися в дві лінії. В одній – хлопчики, в іншій – дівчатка, повернутися один до одного спиною. Зараз я буду зачитувати питання, на які повинен відповісти кожен з вас і написати на листочках.

(Дездемона роздає учасникам аркуші та ручки.)

Питання:

1. Ваші улюблені квіти?
2. Ваша улюблена музична група?

3. Ваш улюблений мультик?

4. Ваше улюблене блюдо?

7-й конкурс «Питання-відповідь» (Ведучий викликає на сцену 1-у пару і задає ці питання хлопчику, який повинен назвати її улюблені квіти, мультик, групу, страву. Відповіді хлопчика провідний звіряє з відповідями дівчинки на аркуші. Потім ті ж питання задаються дівчинці. Перемагає та пара, яка назве найбільше правильних відповідей. Журі оцінює)

Дездемона:

Журі підраховувало бали. І настав хвилюючий момент. Запрошуємо на сцену наших Ромео і Джульєту.

Журі нагороджують пари в номінаціях: «Найкраща пара», «Найсимпатичніша пара», «Найемоційніша пара», «Найвеселіша пара», «Найталановитіша пара», «Найелегантніша пара», «Танцювальна пара».

Отелло:

Бажаю щастя, міцної дружби,

Побільше радісних хвилин.

І нехай стрілою своєю міткою

Вам у серце потрапить Амур

Дездемонна:

Бажаю, щоб вас любили,

Квіти і торттики дарували,

Щоб вас хлопчаки обожнювали

І ніколи не ображали!

«2 ЧОБОТИ ПАРА» (II варіант)

Ведуча:

Любов – це надзвичайне почуття,

Яке дарує у житті наснаги!

Воно не потребує каяття,

А потребує ласки та уваги...

Ведучий:

Любов – як водоспад, гримлять слова гучні,

Але найбільша сила в тихім слові!

І тільки ті щасливі справжні дні,

Де є хоч крапля справжньої любові...

Ведучий: Добрий вечір, дорогі друзі. Ми радо вітаємо вас із Днем закоханих, з новими почуттями!

Ведуча: Ми щиро вдячні вам за те, що ви прийшли на нашу конкурсно-розважальну програму «Два чоботи пара». І повірте: ви не пожалкуєте, що прийшли до нас, тому що зустріч з друзями, цікаві конкурси, музичні паузи і дискотека зроблять ваш відпочинок прекрасним.

Ведучий: Як важко закохатися з першого погляду.

Ведуча: І як легко у ці чудові літні дні подарувати своє серце, знайти дружню посмішку.

Ведучий: Кохання – одвічна тема поезії, музики. І сьогодні ми у таборі святкуємо одне з найулюбленіших свят усіх закоханих – День закоханих.

Ведуча: На це свято прийнято висловлювати свої почуття любові і прихильності друзям, родичам, коханим.

Ведуча: Свято кохання – об'єднує людей різних національностей, країн і навіть континентів. Чому? Бо любові не потрібна мова – вона зрозуміла усім серцям. Тож давайте не будемо гаяти часу і під звуки мелодії запросимо наших чудових закоханих. Отож, розпочинаємо наш романтичний конкурс «Два чоботи пара».

Ведучий: Кожна конкурсна програма повинна мати своє журі. І наша не стане виключенням, тому запрошуємо у зал наше сьогоднішнє журі – купідончики!!! Гучні оплески!!!

А тепер запрошуємо на сцену наших закоханих учасників!!!

Ведуча: Отже, оголошуємо 1 конкурс: декілька слів один про одного.

«Представлення»

Завдання цього конкурсу – якомога цікавіше розповісти про свою половинку (кожен із пари по черзі).

І першими представлятимуться найстарші учасники – вожаті...

Ведучий: Лев Толстой сказав: «Найрозумніше, чого досягла людина – це вміння любити жінку, поклонятися їй красі. Від любові до жінки народилося все прекрасне на світі».

Ведуча: Гельвецій писав: «Любов у людини – могутнє джерело діяльності».

Ведуча: Отож, просимо відповісти на запитання наших гравців. (Спочатку відповідають дівчата, потім – хлопці).

Ведучий: Наступний наш конкурс для вас називається «Інтерв'ю». Ми задаємо вам питання – а ви на них повинні чесно відповісти!

1. Ваше хобі?
2. Ваша мета у житті?
3. У скільки років думаєте вийти заміж?
4. Що ви розумієте під словом кохання?
5. Чи було у вас перше кохання?
6. Кохання – це добро чи зло?

Ведуча: Звичайно ж кожна людина полюбляє компліменти у свою сторону. Тому наступне завдання полягає у тому, що ви повинні сказати найгарніші компліменти для своєї половинки. Починаємо!

3 конкурс «Солоденькі слова»

Юнаки стоять навпроти дівчат на відстані 10 кроків. Хлопець на кожний крок каже комплімент поки не підійде до дівчини.

Ведучий: Мабуть, кожному доводилось бути у своєму житті у певній ситуації – хтось знайомився у цікавих та непередбачуваних місцях. У наступному конкурсі ми вам пропонуємо різні місця знайомства, які ви повинні вибрати за допомогою чарівного капелюха та розіграти вибране місце знайомства! Будьте оригінальні! Використовуйте і міміку, і жести! А поки наші учасники готуються, для вас у подарунок прозвучить лірична пісня.

Ведуча: А тепер надаємо слово нашим учасникам!

4 конкурс «Нестандартне знайомство»

Ведучий: Так, спасибі нашим гравцям за оригінальні і вишукані способи завести знайомство.

Ведучий: А наші конкурсанти уже передихнули після попереднього конкурсу, але і це ще не все! Зараз ваше завдання – затанцювати прекрасний танець – вальс! Запрошуємо пари на сцену!!! Журі враховуватиме і стиль запрошення, і стиль та професійність танцю.

5 конкурс «Вальс»

Ведуча: Ну а тепер вашій увазі найромантичніший конкурс нашої програми – «Освідчення».

Ведучий: Ваше завдання – уявити ваше освідчення для коханої. Хлопці, як би ви їй запропонували руку і серце.

6 конкурс «Освідчення»

Ведуча: Останнім завданням конкурсу «Два чоботи пара» є конкурс з кульками.

Кожна пара отримує кульку з танцем усередині. Завдання – лопнути кульку за допомогою обіймів один одного і затанцювати вказаний танець.

7 конкурс «Танець на замовлення»

Ведучий: Молодці, ви дуже добре справились з цим завданням! Наш конкурс підбігає до кінця. І поки наше справедливе, вельмишановне журі вибиратиме переможців, для вас прозвучить музичний подарунок. Зустрічаймо гучними оплесками!!!

Ведуча: І найважливіша мить – запрошуємо наше журі на сцену для оголошень результатів!!! (НАГОРОДЖЕННЯ)

Ведуча: Ну що ж, до нових зустрічей!!!

Разом: Кохайте і будьте коханими!!!

«СИЛА І ГРАЦІЯ»

Є в світі істина одна –
Вона закоханим відома:
Любов приходить, як весна,
Із першим цвітом, першим громом!
Вона, як пісня джерела,
Як щебет солов'я в діброві...
Якщо ти в серці розцвіла,
- Благословенна будь, любове!

З пробудженням природи пробуджується і душа людини. Вона тягнеться до чогось ніжнього, красивого, доброго. І сьогодні ми пропонуємо вам конкурсно-розважальну програму «Сила + Грація». Віримо, що наша програма допоможе здружити юнаків і дівчат, показати силу, красу, мужність – одним словом «СИЛУ І ГРАЦІЮ».

Дівчинонька гарна,
Хороший юначе:
Прийміть вітання
Від серця гаряче!
Щоб стежка стелилась
Барвінком і рястом...
Хай юності крила
Несуть вас до щастя!

Конкурсна програма допоможе нам розкрити таланти юних, об'єднати і здружити між собою, подарує гарний настрій. Наш конкурс судитиме журі у складі:..

1-й конкурс «Будьмо знайомі»

Давайте познайомимось з нашими конкурсантами ближче. Кожна пара розповідає про себе в будь-якій формі: віршованій, гумористичній, в прозі.

2-й конкурс «Ой, який я козак» (окремо для юнаків, окремо для дівчат).

З незапам'ятних часів юнаки славились своєю силою, спритністю, мали гостре несхибне око, розумні, подеколи гарячі голови, з честю виходили з будь-якої ситуації. Претендували на високе звання «Лицаря». Ось і сьогодні ми з вами можемо судити, хто із наших юнаків з честю вийде переможцем із будь-яких ситуацій.

Завдання для юнаків:

1. Влучити в ціль.
2. Перенести дівчину на руках через перешкоди.
3. Вижати гирю.
4. Відштовхнутися від землі.

«Ой, яка я дівчина»

З давніх-давен дівчата довгими зимовими вечорами займалися рукоділлям, готували собі одяг на весілля. Оскільки сьогодні дівчата не зможуть за браком часу показати своє вміння в рукоділлі, пропонуємо їм за 5 хв. з кольорового паперу зробити аплікацію візерунків на «рушнику». По закінченню роботи свої «рушники» вручають кавалерам, а ті підносять журі для оцінки.

3-й конкурс «Пісенний дует»

Пісня! Хто не був зачарований нею, хто не згадує її як своє дитинство, свою юність – красиву і ніжну. Який митець не був натхненний її мелодіями! Яка мати не співала цих легких, як сон, пісень над колискою своїх дітей. Ці мелодійні, барвисті та ліричні пісні цінують і шанують в наші дні. Тому ми пропонуємо нашим учасникам в парі виконати дуетом будь-яку пісню.

4-й конкурс «Ліричний»

Для юнаків: Уявіть собі, що серед цих дівчат вам дуже сподобалася одна-єдина дівчина, ви закохалися з першого погляду. Знаєте, що вона сьогодні поїде далеко. Отож спішіть признатися їй в коханні. Журі оцінить і слова, які прозвучать коханій, і вираз почуттів мімікою, жестами.

Для дівчат: Ви поїхали на відпочинок, в гості, на навчання десь далеко-далеко. А перед

цим з коханим посперечалися, а сьогодні щиро розкаюєтесь. Яку телеграму ви йому надішлете? (Даються бланки телеграм і 3 хв. часу).

Музична пауза

5-й конкурс «Танцювальний»

А тепер пропонуємо на ваш суд танець в парі, за бажанням учасників – сучасний, ритмічний, романтичний, ліричний, народний...

6-й конкурс «Юного актора»

Кожна людина в душі актор. У одних краще виражені акторські здібності, в інших – менше. Всю повноту почуттів можна передати красою слова, мови, поезії, прози, мімікою, жестами. Наші конкурсанти підготували діалоги-сценки з різних творів про велике почуття – кохання. Зараз ми переконаємося, які акторські здібності мають наші конкурсанти.

7-й конкурс «Юний перукар»

У наших перукарнях в жіночому залі працюють жінки. Тому зачіски переважають одноманітні, не завжди пасують нашим дівчатам. Тому сьогодні ми трішки відійдемо від цієї закономірності, і перукарями будуть наші юнаки. Пропонуємо юнакам зробити модну зачіску своїй дівчині, назвати її і представити на суд журі.

8-й конкурс «Запрошуємо на вальс»

Вже багато років цей танець захоплює і підкоряє цілі покоління людей своєю мелодійністю, плавністю рухів, неповторністю виконання – це вічно юний вальс. Під чаруючі звуки мелодії вальсу партнер запрошує партнершу потанцювати в парі вальс. Пара за парою кружляє в вальсі, а журі оцінює рисунок рухів пари, культуру і легкість виконання, неповторність танцю.

Закінчується наша конкурсна програма. Ми вдячні парам за творчість, ініціативу, самостійність, артистичність, яку вони проявили в конкурсі, їх силу, волю, мужність, ніжність, красу, грацію, яку вони нам показали. А глядачам ми вдячні за підтримку. А тепер – слово журі. Журі підсумовує всю програму, яку виконали пари, визначає переможців, нагороджує їх, вручає подарунки.

«МЕЛОМАН-ШОУ»

Мета: сприяти формуванню смаків молоді, поглиблювати її знання з музики.

Оформлення: зал прикрашений яскравими афішами з зображенням співаків і естрадних груп, плакатами з прислів'ями, на зразок «Пісня ні в добру, ні в злу годину не покидає людину», «Хто співає, той журбу проганяє», «Хто співає в смутку, тому полегша прудко», «Пісня тиха і тривожна знайде друга і в долині».

Обладнання: стіл з апаратурою (магнітофон, програвач, відеоманітофон), картонні фішки для переможців конкурсів.

Усі учасники вечора розташовуються попід стінами приміщення. Центр кімнати має бути максимально вільний.

Під звуки мелодії на авансцену виходять юнак та дівчина – ведучі вечора.

Ведуча: Добрий день, друзі!

Ведучий: Привіт! Раді вітати вас на нашому пізнавально-розважальному...

Разом: Меломан-шоу!

Ведуча: Сьогодні ми виявимо найкмітливіших із кмітливих, наймузичніших з наймузичніших, найобізнаніших з обізнаних. Одним словом, справжнього меломана.

Ведучий: Сьогодні кожний присутній має шанс включитися в боротьбу за це звання. Отже, починаємо.

Ведуча: Зараз ми будемо задавати вам питання, пов'язані з музикою. Хто перший дасть на них правильну відповідь – виходить на середину зали. Таким чином ми оберемо наших конкурсантів. Отже, почали... Пропонуються варіанти запитань для відбіркового туру:

1. Як називається тихе звучання в музиці? (Піаніссімо).

2. Яка пісня принесла славу співачці Таїсії Повалій? («Панно кохання» слова Демиденка, музика Боброва).

3. Назва якої пісні В.Івасюка дала життя одноіменному ансамблю? («Червона рута»).

4. Яка співачка виконує пісню «Україночка»? (Оксана Білозір).
5. Назвіть передачу національного радіо, яка пропагує сучасну українську пісню? («Пісня року»).
6. Який пісенний фестиваль є найбільш значним в Україні? («Червона рута»).
7. Який дуєт на сучасній українській естраді має спільне з плазунами? (Брати Гадюкіни).
8. Які естрадні виконавці співали на площі перед Київським університетом у день зустрічі з президентом США Білом Клінтоном? (Ірина Білик, Тарас Петриненко).
9. З яким співаком найчастіше виступає на естраді незрівнянна Лілія Сандулеса? (Іво Бобулом).
10. Хто був виконавцем пісні О.Злотника та Вадима Крищенка «Родина»? (Назарій Яремчук).

Ведучий: Отже, ми визначили 10 учасників нашого меломан-шоу. Тепер вони поведуть боротьбу за звання найкращого меломана нашого клубу.

Ведуча: Перший конкурс, який ми вам запропонуємо, пов'язаний з українською народною піснею.

Ведучий: Народна пісня. Хто не був зачарований нею? Хто не згадає її як своє прозоре, чисте дитинство, горду юність, бажання бути красивим і ніжним, сильним і хоробрим. Який митець не був натхнений її багатющими мелодіями.

Ведуча: От зараз ми й перевіримо, як ви знаєте народні українські пісні. Адже вони – колиска сучасної української естрадної музики.

Ведучий: Я буду зачитувати коротку характеристику пісні, наш баяніст заграє кілька акордів з неї, а ви повинні назвати її. Той учасник, який перший дасть правильну відповідь одержить фішку. Завдання для конкурсу:

1. Пісня про сердиту річку. («Рече та стогне Дніпр широкий»).
2. Пісня про бізнес. («Ой там на точку, на базарі»).
3. Пісня про спиртне. («Гей наливайте повнії чари»).
4. Пісня про рівноправність жінки і чоловіка. («Несе Галя воду»...).
5. Пісня про хорошу місячну ніч. («Ніч така місячна, зоряна, ясна»).
6. Пісня про те, як не слухати рідну матір і піти до коханого. («Била мене мати березовим прутом»).
7. Пісня про обіцянки дівчини. («Ти казала в понеділок»).
8. Пісня про дорогих гостей. («Ой зелене жито, зелене»).

Ведучий: Ми змушені попрощатися з учасниками, які не одержали жодної фішки. Дякуємо вам за участь у конкурсі.

Учасникам, які виходять з гри, дарують плакати з зображенням співаків української естради.

Ведуча: Ми вітаємо переможців другого туру і розпочинаємо наступний тур. Зараз наші асистенти роздадуть вам папір і олівці. Ми пропонуємо вам ланцюжок окремих фрагментів пісні у виконанні різних співаків і просимо записати на папері, хто був виконавцем запропонованих вам фрагментів. Запис імен можна робити тільки під час звучання. Як тільки закінчиться запис, ми зберемо ваші листи. Отже, почали.

Доцільно запропонувати фонограми з голосом 10 співаків. Учасники, які назвали менше семи співаків, вибувають з подальшої боротьби і одержують пам'ятні подарунки.

Ведуча: Розпочинаємо четвертий тур. Увага! Просимо подивитися на екран нашого телевізора. Зараз вам буде запропоновано назвати пісню і хоча б одного з її авторів. Так як в нас залишилося небагато учасників і боротьба загострюється, то ми даємо кожному з вас свисток. Той, хто перший з вас свисне і назве правильну відповідь, одержить фішку, той хто дасть неправильну відповідь, її втратить.

По закінченні конкурсу перераховується кількість фішок у кожного учасника. Учасники, які мають найменшу кількість фішок, не беруть участь у наступному турі.

Ведуча: Уявіть собі, що вам випала можливість взяти інтерв'ю у естрадної суперзірки. Напевно, вам вже зрозумілі умови наступного конкурсу. Зараз із цієї музичної скриньки ви витягнете ім'я своєї зірки. На допомогу ви вибираєте собі будь-кого із присутніх глядачів. Він

буде в ролі «зірки», а ви – в ролі репортера. Побачимо, хто візьме найкраще «хвилинне» інтерв'ю.

Поки учасники на протязі 10 хвилин готуються до виконання цього конкурсу, ведучі проводять гру з глядачами.

Умови гри: глядачам пропонуються магнітофонні записи сучасних українських груп. Після кожного невеличкого фрагменту пісні присутні повинні назвати цю групу. Той, хто дає правильну відповідь, одержує невеликий сувенір.

Після конкурсу з глядачами учасники проводять показове інтерв'ю зі своєю естрадною зіркою.

Переможців у цьому конкурсі ведучі визначають за силою оплесків присутніх. Учасник, який отримав найменш гучні оплески, не бере участі в наступному турі.

Ведуча: Ось у нас залишилося всього два учасники.

Ведучий: Ми оголошуємо для них музичний двобій, який і буде вирішальним і підсумковим конкурсом нашого сьогоднішнього шоу.

Ведуча: Станьте один проти одного на відстані п'яти кроків. Учасник, у якого менше фішок, почне без слів, а тільки за допомогою звуків наспівувати мелодію сучасної української пісні, суперник повинен цю мелодію продовжити. Двобій триватиме доти, доки один з учасників не зможе дібрати відповідної мелодії. Отже, почали...

Ведучий: Увага! Увага! Ми оголошуємо ім'я кращого меломана нашого клубу.

Під звуки фанфар переможець одержує кілька касет з записами сучасної української естрадної пісні.

Ведуча: А тепер подарунок для всіх учасників конкурсу і присутніх. Для вас грає вокальний ансамбль. Тож танцюймо і веселімося!

«НУМО, ХЛОПЦІ»

Добрий вечір усім тим, хто сьогодні завітав до нашого залу. Сьогодні ми з вами проведемо гру «Нумо, хлопці». Для цього у нас присутні 6 команд.

I конкурс «Представлення»

Першим, що мають зробити наші команди – представитись. Надаємо їм слово...

II конкурс «Турнір жіночих імен»

- Я впевнена, що у кожного з вас дуже багато подруг та знайомих дівчат. Зараз вам потрібно буде пригадати їхні імена. Запишіть всі відомі вам жіночі імена на листки. (Проведення гри – пісні з глядачами).

III конкурс «Скоромовка»

- Завданням нашого наступного конкурсу: розказати якнайшвидше скоромовку, яка є у вас на столах. Зміст скоромовки не змінювати. По одному учаснику з кожної команди.

Два бобри брунато-бурі

Бобрались в брудній баюрі.

Правда добре, брате-бобре?

Добре, добре, брате-бобре!

IV конкурс «Зобрази предмет»

- Зараз кожна команда має намалювати зляканого кота.

(Проведення гри з глядачами)

V конкурс «Наша уява»

- Уявіть, що у вас в кімнаті безліч пляшок із солодкою водою. Що з того можна зробити корисного? Придумайте 5 різних варіантів. (Проведення гри з глядачами)

VI конкурс «Реклама»

- На даний момент по телевізору ми з вами бачимо безліч реклами. А що можуть нам прорекламувати наші команди?

VII конкурс «Конкурс капітанів»

- Цей конкурс для вас, капітани. Кожен з вас витягне листочок.

Потрібно продовжити розпочате прислів'я або приказку:

1. Краще пізно... (ніж ніколи).
2. Кожна жаба ... (своє болото хвалить).
3. Яка хата, такий тин... (який батько, такий син).
4. Не знаєш броду ... (не лізь у воду).
5. Не кажи гоп... (поки не перескочиш).
6. Дарованому коневі... (в зуби не заглядають).
7. Курчат рахують ... (по осені).

VIII конкурс «Вправний художник»

- Зараз ми побачимо, чи стане хтось із наших учасників в майбутньому художником. Отож, завданням конкурсу буде намалювати зайчика з зав'язаними очима. (Оцінюється швидкість та правильність).

IX конкурс «Для вболівальників»

- Чиї вболівальники відгадають найбільше загадок, та команда отримає 3 додаткових бали.

1. Скільки яєць можна з'їсти на голодний шлунок? (Одне)
2. Коли козі мине 8 років, що буде далі? (Піде восьмий)
3. Що можна побачити із заплющеними очима? (Сон)
4. Що може бути в порожній кишені? (Дірка)
5. Що за трава, що сліпий знає? (Кропива)
6. Чим пахне машина? (Бензином)
7. Яким жіночим іменем можуть назвати хлопця? (Соня)
8. Чи можна в решеті воду носити? (Лиш тоді, коли вона замерзла)
9. У яких ссавців немає очей? (У сліпаків)
10. Що росте коренем догори? (Бурулька)
11. Не сивіє той, хто... (лисий).

- Настав час підрахувати бали кожної команди та визначити сьогоднішню команду – переможця.

- Отож, переможцями є ... Давайте привітаємо їх оплесками.

- На цьому наш конкурс «Нумо, хлопці» завершено. Я надіюсь, що ви отримали задоволення та хороший настрій від нашого вечора.

«ПАН + ПАНІ = ДОСКОНАЛІСТЬ»

Вік учасників: 10-17 років

Ведучий: Доброго дня! Вашій увазі пропонується романтичний конкурс «Пан і Пані досконалість»!

Запрошуємо на сцену чотири бажані пари (хлопець-дівчина) з кожного загону.

Давайте познайомимось з нашим вельмишановним журі! (Представлення журі)

Ведучий: Які у нас красиві пари! Але які з них поети, ми ще не знаємо! Тож перший конкурс під назвою «Декілька слів один про одного» і допоможе дізнатись. Кожна з пар повинна представити свою половинку словами вірша чи прозою, на роздуми 1 хв.

Оцінювання журі

Ведучий: Наступний конкурс «Танцювальний». Домашнім завданням кожної з пар було приготувати танець, перевіримо, як ви справились з завданням. (Виконання парами танцю).

Оцінювання журі

Ведучий: Третій конкурс називається «Освідчення». Кожна з пар вибирає по листочку, на якому написані слова різні за значенням і складає вірш-освідчення другій половині. (Час 2хв.)

Оцінювання журі

Ведучий: Ми вже переконались, що поети ви чудові. А зараз ви відчуєте себе в ролі акторів. В цьому нам допоможе наступний конкурс «Театр знайомств». Кожна з пар вибирає листочок. Ви маєте відобразити ситуацію, яка там написана.

Ситуації: знайомство в таборі, тролейбусі, школі ітд.

Оцінювання журі

Ведучий: Поети, танцюристи, актори ви прекрасні. А на скільки у вас хороша пам'ять і відчуття, ми ще не знаємо. Тож наступний конкурс «Наречена, де ти?» для чоловічої половини

учасників. Хлопцям зав'язуємо очі, а дівчата стаючи в шеренгу, готують свої чарівні лікті. Ви повинні впізнати свою наречену за дотиком до ліктія.

Оцінювання журі

Ведучий: Ви вже освідчувались в коханні один одному за допомогою слів, а зараз ваше завдання виконати це лише за допомогою міміки та жестів. Тож наш конкурс називається «Я тебе люблю навіть німу».

Оцінювання журі

Ведучий: На останок давайте перевіримо, як у наших пар з імпровізацією. Конкурс «Потанцюймо». Кожна з пар вибирає листочок з написом танцю і під запропоновану музику виконує його.

Оцінювання журі

Підбиття зароблених балів

Нагородження пар:

1 місце – Титул Пан і Пані досконалість;

2 місце – Ідеальна Пара;

3 місце – Пара Симпатюлі.

Ведучий: Ось і закінчився романтичний конкурс «Пан і Пані досконалість». Здається, ми досягли мети – найкращі пари обрані та нагороджені. Але ні, ми ще не привітали усіх наших учасників та журі, тож ваші аплодисменти!!! Дякуємо за увагу. До побачення!

«ВЕСЕЛИЙ ЕКСПРЕС» (1 варіант)

Всім, всім, всім,

Хто ще не втомився – усім!

Український експрес розпочинаєм

На святі цім ми Вас вітаєм!

Наперед Вам обіцяєм:

Всім сподобається – знаєм!

Підеш направо – там співають,

Підеш наліво – гру всі грають,

Танцюють, бігають, стрибають

І казку в серці всі там мають.

Допитливим – повідомляєм:

«Для тих, хто спритний і кмітливий

Гостинно гру ми відкриваєм.

Удачі всім ми Вам бажаєм!»

Отже, вирушаємо в путь, а щоб веселіше було мандрувати, то робитимемо ми це з піснею *(співають)*.

Наша подорож складатиметься з таких станцій: Казкова, Спортивна, Театральна, Музична, Загадкова.

Для отримання маршрутних листів, просимо капітанів команд по черзі підійти за ними. Фінішуємо у цьому ж місці. Отож веселого, швидкого та продуктивного українського експресу. Щасливого Вам маршруту! Поїхали!

Назви станцій:

1. Загін №1 «Сонечко» – станція «Казкова»
2. Загін №2 «Краплинки-веселики» – станція «Спортивна»
3. Загін №3 «Капітошки» – станція «Театральна»
4. Загін №4 «Калина» – станція «Музична»
5. Загін №5 «Веселка» – станція «Загадкова»

Маршрути загонів:

1. Загін №1 «Сонечко» :

- станція «Музична»
- станція «Спортивна»
- станція «Загадкова»

- станція «Театральна»

- станція «Казкова»

2. Загін №2 «Краплинки–веселики»:

- станція «Театральна»

- станція «Загадкова»

- станція «Спортивна»

- станція «Казкова»

– станція «Музична»

3. Загін №3 «Капітошки» :

- станція «Загадкова»

- станція «Казкова»

- станція «Театральна»

- станція «Музична»

- станція «Спортивна»

4. Загін №4 «Калина» :

- станція «Спортивна»

- станція «Театральна»

- станція «Музична»

- станція «Загадкова»

- станція «Казкова»

5. Загін №5 «Веселка» :

- станція «Казкова»

- станція «Музична»

- станція «Спортивна»

- станція «Загадкова»

- станція «Театральна»

Завдання:

1. Станція «Казкова»

З якої казки...

«Бідолашна дівчинка не знала, як небезпечно зупинятися в лісі і слухати теревені вовка, а тому, не думаючи ні про що погане, відповіла:

- Я йду навідати бабусю й несу їй пиріг та горщечок масла, які передала матуся.

- А чи далеко живе бабуся? – питає вовк.

- Авжеж, дуже далеко, – відповідає Червона Шапочка, – он за тим вітряком, бачите, в хатинці край села.

- Гарзд, – каже вовк, – я теж до неї навідаюсь. Я подамся ось цією стежкою, а ти прямуй он, тією. Побачимо, хто з нас швидше прийде до бабусі.

«А в тому самому лісі жив великий вовк. Злющий був вовк, поганий. Та ще й дуже ласий до маленьких поросят. Почув він реготання зухвалих братиків і негайно вирішив на власні очі побачити бешкетників. Помітили його Ніф-Ніф та Нуф-Нуф, і стало їм зовсім не весело. Перелякалися так, що їхні маленькі рожеві хвостики затрусилися. І поросята кинулися тікати».

Але козенята почули товстий голос і здогадалися, що то вовк.

– Не відчинимо, не відчинимо, – закричали вони, ти не наша матуся! В неї голос тоненький та солодкий, а в тебе товстий. Ти вовцюга–злodyга!

Вовк тоді пішов до крамаря, купив велику грудку крейди, з'їв її, і голос у нього став тонкий. Він вернувся, постукав у двері й гукнув:

– Відчиніть, дітоньки, ваша мати прийшла, вам гостинців принесла!

Але ж вовк поклав на підвіконня свої чорні лапи. Козенята як глянули, то й закричали:

– Не відчинимо! У нашої матусі ноги біленькі, гарненькі, а в тебе чорні, вовцюга–злodyга!»

2. Станція «Спортивна»

- закинути м'яч в кільце 10 разів;

- присісти: хлопчикам 25 разів, дівчаткам 20 разів;

- пострибати на одній нозі.

3. Станція «Театральна»

Показати за допомогою жестів: слона; душ; столяра; актора; лисичку; дерево.

4. Станція «Музична»

Заспівати якомога більше пісень про Україну.

5. Станція «Загадкава»

Відгадати 5 загадок

Стоїть верба посеред села,
Розпустила порослі до кожного двора.

(Сонце з промінням)

У садках – смачна малина,

Агрус, яблука, ожина.

Фрукти й зелень соковита —

Це смачні дарунки... **(Літа)**

Зимою спить,

Літом бринить,

Понад садами літає,

Солодку росу збирає. **(Бджола)**

Дощ пройшов, через ставок

Перекинувся місток.

Кольорів у ньому сім,

Він подобається всім! **(Веселка)**

Квітка ця на сонце схожа,

На олію вона гожа,

Жовті пелюсточки має,

Їх до сонця повертає. **(Соняшник)**

«ВЕСЕЛИЙ ЕКСПРЕС» (II варіант)

Мета: розширити, поглибити й закріпити знання дітей з природознавства, з читання, розвивати мислення, швидкість реакції, мовлення, виховувати товариськість, почуття взаємодопомоги і взаємоповаги, бажання перемагати.

Хід гри

Усі команди шикуються на майданчику. Кожна команда має свою назву, девіз та емблему.

Ведучий. Команди, рівняйсь, струнко. Командирам загонів приготуватися і здати рапорти про готовність до проведення гри-змагання «Веселий експрес».

Командир. Загін, рівняйсь, струнко. Наш девіз (загін проговорює свій девіз, а командир підходить до ведучого і здає рапорт).

Ведучий. Вільно (після того як командири здадуть рапорти). Загони, рівняйсь, струнко. Слухай умови проведення гри. Усі загони отримують маршрутні листки з картами маршруту і завданнями. Ваша мета – пройти якомога швидше свій шлях і виконати всі завдання, набравши максимальну кількість балів. Кожний загін іде точно за своїм маршрутом. Командири отримайте свої маршрутні листки.

Командири отримують маршрутні листки. Ознайомлюють з ними команду і через дві хвилини за командою ведучого вирушають у путь.

Команди читають маршрутні листки, розгадують першу станцію, зіставляючи її з картою (наприклад, слова «Там на незвіданих доріжках...» відповідають станція «Казкова»), біжать до станції. Виконавши завдання цієї станції, розгадують другий напис – дізнаються, куди бігти далі.

Маршрутний листок №1.

Визначте назви станцій, знайдіть на карті, а тоді вирушайте.

1 станція – «Там на незвіданих доріжках...» (Казкова)

2 станція – «Щоб тіло і душа були молодими...» (Спортивна)

3 станція – «Восени вони вмирають, а весною оживають...» (Рослинна)

4 станція – «Без них Земля – не Земля» (Зоологічна)

5 станція – «Вони дуже потрібні розвідникам, щоб передавати шифровки» (Шифрувальна)

6 станція – «Учителі їх люблять загадувати, а діти – відгадувати» (Загадкова)

7 станція – «З одного слова старого складаємо 10 нових» (Складальна)

8 станція – «Хто швидше відповідає, той перемагає» (Доганялки)

Завдання на станціях:

Станція «Казкова»

Яка казка має такий початок

1. «Жили собі котик та півник, і були вони у великій приязні» («Котик і півник»)

2. «Жили собі чоловік і жінка і мали вони шестеро синів та одну дочку...» («Котигорошко»)

3. «Жили собі двоє мишенят Круть та Верть...» («Колосок»)

4. «В одного чоловіка був кіт, та такий старий, що нездужав і мишей ловити...» («Пан Коцький»)

5. «Колись була птиця – жайворонок царем, а царицею – миша, і мали вони своє поле...» («Яйце-райце»)

6. «Деся-не-деся, у деякім царстві жили цар і цариця, а у них три сини – як соколи...» («Царівна-жаба»)

7. «Жили собі дід та баба. Уже і старі стали, й дітей нема. От баба просить діда: «Поїдь, діду, в ліс, вирубай там мені деревинку та зробимо колисочку, то я положу деревинку на колисочку...» («Івасик-Телесик»)

8. «В одному селі жили чоловік і жінка. Мали вони дівчинку Оленку і хлопчика Івасика...» («Про сестрицю Оленку та її братика Івасика»)

9. «Був собі дід та баба, та не було в них дітей. От вони собі сумують, а далі дід і каже бабі: «Ходімо, баба, в ліс по грибки!..» («Кривенька качечка»)

10. «Нема гіршого за того чоловіка, що не вмє язика за зубами вдержати. А найбільше лихо з жінками...» («Язиката Хвеська»)

Станція «Спортивна»

Гра-змагання «Побудуй міст»

Усі гравці загону шикуються в колону по одному. Командир з м'ячем у руках біжить до фінішної лінії і кидає м'яч наступному гравцеві, той, у свою чергу, біжить до лінії фінішу і кидає м'яч наступному. Коли всі гравці перетнуть фінішну лінію – гру закінчено.

Командир отримує позначку у маршрутному листку і загін вирушає до наступної станції.

Станція «Зоологічна»

Розв'язати кросворд

1. Найсильніші тварини світу відносно маси свого тіла. (Мурахи)

2. Який птах за ніч знищує 5 мишей? (Сова)

3. За день цей шкідник з'їдає у 200 разів більше, ніж важить сам (Гусінь)

4. Чия сім'я знищує за день 100000 комах? (Мурах)

5. Які пташки виводять пташенят двічі на рік? (Синиці)

6. Які пташки виводять пташенят узимку? (Шишкарі)

7. Найпрудкіший мешканець наших лісів? (Заєць)

8. Що одночасно роблять люди на всій нашій планеті? (Дихають)

Попрацювати з сірниками.

З 42 сірників приберіть 7, щоб утворились букви, з яких складається назва чорної пташки, що водиться в нашій місцевості.

Станція «Складальна»

Зі слова «Залізниця» скласти нові слова.

За кожне слово – 1 бал.

Станція «Рослина»

Назвати лікарські рослини нашої місцевості, розкладені на столі, і пригадати їх призначення.

На столі гербарій: ромашка (рум'янок), череда, м'ята, подорожник, липовий цвіт,

шипшина, полин.

Станція «Шифрувальна»

Літери алфавіту переведені у цифри.

Відгадати зашифровані слова.

Документ, який захищає рослини і тварини:

0371761 56421 (Червона книга)

Станція «Доганялки»

1. Синонім слова карта? (Мапа)
2. Чим відрізняються плани від карт? (Масштабом)
3. Модель землі? (Глобус)
4. Найбільша річка України? (Дніпро)
5. Найдовша паралель Землі? (Екватор)
6. Яку форму має Земля? (Кулясту)
7. Скільки полюсів має Земля? (Два)
8. Скільки на Землі океанів? (Чотири)
9. Найбільший Океан? (Тихий)
10. Найменший океан? (Північно-Льодовитий)
11. Частина океану, що врізається в сушу (Море)
12. Скільки материків на землі? (Шість)
13. Чого найбільше на Землі? (Води)
14. Скільки планет у Сонячній системі (Дев'ять)
15. Хто над нами догори ногами? (Мухи)
16. Сосновий ліс? (Бір)
17. Рослинний світ? (Флора)
18. Тваринний світ? (Фауна)
19. Заповідник у Херсонській області (Асканія Нова)
20. Найвища гора Карпат? (Говерла)
21. Найбільша тварина світу? (Блакитний кит)
22. Червона планета сонячної системи? (Марс)
23. Яку планету називають вранішньою зіркою? (Венерою)
24. Універсальний одяг людини? (Шкіра)
25. Чим закінчується хребет? (Куприком)
26. Між двох світил він посередині один (Ніс)
27. Сиве сукно лізе у вікно. (Туман)
28. Прилад для визначення сторін горизонту? (Компас)
29. Яка тварина бачить вухами? (Кажан)
30. Чим дихають дрібні комахи? (Порами тіла)
31. Найсильніші істоти світу? (Комахи)
32. Яка риба небезпечна для морських кораблів? (Меч-риба)
33. Яка тварина не вміє повертати голови? (Крокодил)
34. Яка комаха будує гніздо з паперу? (Оса)

Кількість правильних відповідей дорівнює кількості балів, зароблених командою.

«АРТ-КВЕСТ»

Мета: розвивати у дітей фантазію і творчі здібності за допомогою різних видів художньої творчості і створювати умови для творчої самореалізації особистості дитини.

Ведуча: Коли усе в тумані життєвому

Загубиться і не лишить слідів,

Не хочеться ні з дому, ні додому,

Бо й там, і там огонь давно згорів,

– В тобі, мистецтво, у тобі одному

Є захист: у красі незнаних слів,

У музиці, що вроду, всім знайому,

Втілює у небесний перелив;
В тобі, мистецтво, – у малій картині,
Що більша за усе й безмежний світ!
Тобі, мистецтво, у твоїй країні
Я шлю поклін і дружній свій привіт.
Твої діла – вони одні нетлінні,
І ти між квітів – найясніший квіт!

М. Рильський «Мистецтво»

Доброго дня! Сьогодні ми пропонуємо вам взяти участь в квесті. Цей квест присвячений мистецтву та всьому, що з ним пов'язане. Кожен з вас матимете змогу показати свої таланти. Вас чекають завдання на 8 станціях. За кожне правильно виконане завдання ви отримаєте фішки, які складатимете в конверт. Максимальна кількість фішок на одній станції – 3.

Отже, кожна команда отримає зараз конверт з завданнями і по моїй команді починає рухатися.

Після виконання всіх завдань ми знову збираємось в актовому залі і визначимо переможця. Ну, що ж всім зрозуміло завдання. Отже на старт! Увага! Почали!

I. Зупинка «Танцюристи».

1. Придумайте танець зі стільцем;
2. Перетанцюй ведучого;
3. Затанцюй танець (вальс, український народний танець, танго, хіп-хоп, східний танець).

II. Зупинка «Поети».

1. Складіть короткий вірш чи гасло про табір;
2. Назвіть 5 українських письменників;
3. Прочитай вірш «Мені тринадцятий минало» весело, зажурливо, у стилі реп.

III Зупинка «Художники».

1. Намалюй улюбленого вожатого без рук
 2. Малюнок естафета «Наш улюблений табір»
 3. «Жартівлива вікторина»
- Як звуть художників, які малюють без кистей і фарб?

(Мороз, Осінь, Сонце.)

- Яким суцвіттям художники малюють?

(Пензлем. Кисть – суцвіття з подовженою головною віссю і квітками розвиваються від підстави до вершини, наприклад у конвалії, у черемхи)

- Який матеріал для малювання заливає обличчя від сорому?

(Фарба)

- Чим, на думку художників, маслом не зіпсуєш?

(Картину)

- Напівфабрикат картини – це... Що?

(Ескіз)

- Тканина мовою живописця – це... Що?

(Полотно)

- Як називають смішний портрет людини?

(Карикатура)

- Художник з почуттям гумору – це... Хто?

(Карикатурист)

- Лікар творів мистецтв – це... Хто?

(Реставратор)

IV Зупинка «Музиканти»

1. Вгадай пісню;
2. Заспівай пісню в стилі рок, реп, опера;
3. З назв пісень і фрагментів склади розповідь.

V. Зупинка «Актори»

1. Вгадай вожатого;
2. Показати мімікою:
 - ви жуєте солодку грушу;
 - ви випадково з'їли гіркий перець;
 - ви кусаєте лимон;
3. Вимовити фразу «Мені подобається табір «.....»»: з подивом; з тремтінням у голосі; заїкаючись; як дитина; запитально; з жахом; розчаровано; захоплено.

VI. Зупинка «Флористи»

1. Склади композицію з природніх матеріалів і назви її
2. Назви квіти на букву «М»
3. Вгадай квітку

VII. Зупинка «Дизайнери»

1. З пляшок створи композицію
2. Зроби ляльку-мотанку за 5 хвилин.
3. З геометричних фігур склади малюнок.

VIII. Зупинка «Казкарі»

1. Перероби казку на сучасний лад, так, що казкові герої опинилися у таборі.
2. «Вгадай казкового героя» (1 учасник показує, а інші вгадують).
3. «Загадки казкових героїв».

Уявіть, що відому вам казку розповідає один із казкових героїв. Вам потрібно назвати героя казки, від імені якого ведеться розповідь та назву казки.

Казка 1

«Я вирішив просто подорожувати світом і не знав, що все так станеться. Я гадав, що всі так само добрі, як мої Дідусь та Бабуся. Але виявилось, що у цьому світі мешкають і злі. і жорстокі, і хитрі...» (*Колобок, «Колобок»*)

Казка 2

«Оце так хвіст у цієї Мишки! Не зрівняти його ані з кулаком Дідуся, ні з кулаком Бабусі. Й треба ж було цій Мишці вибігти у найнеслушніший момент. Зараз би усі дивувалися з мене. Лежало б я на видноті...» (*Яйце, «Курочка-Ряба»*)

Казка 3

«Мені приємно знаходитися на голівці цієї Дівчинки. Вона мені подобається. Завжди охайна. Мені подобається разом з нею подорожувати лісом, навідуватися до бабусі. Але є єдина вада: моя хазяйка занадто довірлива. Тому з нею трапляються різні негаразди...» (*Червона шапочка, «Червона Шапочка»*)

Казка 4

«Відверто кажучи, неприємно, коли тебе взуває Кіт. Бо в нього кігті. Він і здряпав і розірвав усі мої устілки. Я, звичайно, розумію, що уся ця біганина заради хазяїна, але дуже вже боляче...» (*Чоботи, «Кіт у чоботях»*)

Казка 5

«Безперечно, ми б не хотіли її підводити. Ми б могли відстати, вся ця історія закінчилася б там, на балу. Але ми не маємо права ні поспішати, ні відставати...» (*Годинник, «Попелюшка»*)

Казка 6

«Для мене дуже шкідливо стільки часу знаходитися у воді... Дякую цьому допитливому й неслухняному хлопчикові. Якби не він й не черепаха, скільки б це довелося мені лежати на дні?...» (*Золотий ключик, «Пригоди Буратіно»*)

Казка 7

«Я, звичайно ладна була виконати всі її побажання. Бо її чоловік врятував мені життя. Але, кінець кінцем, я зрозуміла: чим більше людині давати, тим більше вона хоче. Ось і доводиться таким людям залишатися у розбитого корита...» (*Золота рибка, «Казка про рибака та рибку»*)

Казка 8

«Ви гадаєте мені приємно жити з такою хазяйкою? Моя біда (а можливо й не біда) в тому, то я не можу брехати. Завжди їй всю правду розповідаю, за це мені й дістається: вона або кричить на мене, або кидає, або погрожує, що розіб'є. Але коли їй подобається, що я кажу, вона

погладжує мою ручку і довго-довго дивиться у мене...» (Дзеркало, «Спляча красуня»)

Ведуча: Ну, що ж ви всі молодці! Всі впоралися із завданням. І зараз ми підрахуємо отримані вами фішки і визначимо переможця! Отож на 3 місці _ загін з результатом _ фішок; 2 місце займає __ загін, який отримав __ фішок. І переможцем нашого квесту стає (номер загону) загін з (кількість фішок) фішками.

КВЕСТ «ЗОЛОТИЙ КЛЮЧИК»

Короткий опис: даний сценарій допоможе урізноманітнити дозвілєву діяльність дітей в літньому таборі, гра сприяє формуванню згуртованого колективу. Різноманітні рухливі ігри, що входять в основу заходу, сприяють формуванню здорового способу життя.

Мета: сприяти формуванню здорового способу життя за допомогою рухливих ігор.

Завдання: розвивати спортивні якості: волю до перемоги, прагнення виконати завдання точно, дотримуючись правил гри; сприяти розвитку взаємовиручки, почуття колективізму; виховувати прагнення до перемоги, здоровий дух суперництва.

Матеріали чи обладнання: 7 станцій, на яких заховані завдання для команди, ключик (вирізаний з паперу, пофарбований в жовтий колір), картки з назвами станцій, скриня з цукерками.

Форма проведення: гра на повітрі.

Учасники: діти молодшого шкільного віку.

Діти організовано збираються біля школи. Учитель, який проводить гру, починає її такими словами:

- Діти, сьогодні ми з вами вирушимо в подорож. А допоможе нам в цьому літературний герой. Хто це, ви дізнаєтеся, відгадавши загадку:

У батька є хлопчик дивний,
Незвичайний, дерев'яний,
На землі і під водою
Шукає ключик золотий,
Усюди ніс суне свій довгий...

Хто ж це? (Буратіно)

З'являється герой казки – Буратіно.

Буратіно: Доброго дня, хлопці. Звичайно, ви здогадалися, за чим ми відправимося в подорож? (Відповіді дітей)

Так, за золотим ключиком, який відкриє скриню з золотом.

Нас з вами чекає кілька етапів гри, на яких ви повинні знайти завдання і виконати його. За кожне правильно виконане завдання ви отримаєте ключик.

Команда, яка назбирає більшу кількість ключиків, отримає скарб. Дві команди отримують карту маршруту і за командою ведучого починають гру.

Станція «Казкова»

- 1) Як звали півника у казці «Колосок»? (Голосисте горлечко)
- 2) В чий будиночок забралася Коза-Дерева? (Зайчика)
- 3) Кому з героїв у скрутну хвилину допомогло гусеня ? (Івасику-Телесику)
- 4) Чим пригощала Лисичка Журавля? (Молочною кашею)
- 5) Кого зробив дід із соломи? (Бичка)
- 6) Хто бігав наввипередки з їжаком? (Засць)
- 7) Кого купив дід на базарі за три копи? (Козу-Дерезу)
- 8) Який казковий герой народився з горошини? (Котигорошко)
- 9) Яка тварина прикинулася неживою серед дороги? (Лисичка)
- 10) Хто викрав Івасика-Телесика? (Змія)
- 11) Хто прогнав Козу-Дерезу із зайчикової хатки? (Рак)
- 12) Як звати зеленого чоловічка з довгою бородою, який живе у пеньку? (Ох)
- 13) Назвіть улюблене взуття діда з казки Коза-Дерева? (Червоні чоботи)

Станція «Загадкова»

1. Довгі ноги, довгий ніс,

По болоті ходить скрізь.

(Лелека)

2. Стоїть корито,
Повне води налите.

(Ставок)

3. Сидить баба серед літа, в сто сорочок одіта.

(Цибуля)

11. Сімсот соколят на одній подушці сплять.

(Соняшник)

12. Є шапка, але немає голови; є нога, але без черевика.

(Гриб)

13. Зубів немає, а кусається.

(Кропива)

14. Коло вуха завірюха, а у вусі ярмарок.

(Вулик)

15. Сам човен, та не ворон, є роги, та не бик, шість ніг без копит.

(Рогатий жук)

16. Круглі озерця ніколи не замерзають.

(Очі)

10. Хоч має вухо, а не чує.

(Голка)

Станція «Пісенна»

Команді пропонується заспівати пісню про маму.

Станція «Математична»

• По дорозі зайчик біг,

Ніс шість яблук на обід.

Двоє впало, покотилось.

Скільки яблук залишилось?(4)

• У садок до годівниці

Прилетіли три синиці.

Потім ще чотири,

Потім ще дві птиці.

Скільки птиць на годівниці?(9)

• На подвір'ї біля хати

Метушились цуценята.

Семеро білих, як сніг.

Двоє чорних. Скільки всіх?(9)

• В однієї жабки

Є чотири лапки.

Скільки мають лапок

Сім зелених жабок?(28)

• Плете старанно лисиця

Трьом онукам рукавиці:

«подарую я, вам, внуки.

Рукавичок по дві штуки.

Бережіть їх, не губіть»

Скільки всіх, перелічіть!(6)

• Є у хаті три кімнати –

Прямокутні і квадратні,

Коридор, і ванна, й кухня:

Теж усі чотирикутні.

Отже, взнати я хотів,

Скільки в хаті є кутів?(24)

• Привезли з городу дині,
Їх шістнадцять у корзині.
Дев'ять жовтих диньок тато
Вже до нас несе у хату.
Скільки соковитих динь
Залишив в корзині він?(7)

Станція «Поетична»

Я сиджу біля віконця.
Із-за хмар не бачу... (сонця,
Дощ іде – на дворі шумно,
А мені самотньо й (сумно.)
І я б на дворі погуляв;
М'яч футбольний ... (поганяв.)
Я б на гойдалці катався,
Зі спускалки я б.... (спускався,
І на ровері ураз
наздогнав усіх би... (вас!)
У барлогу влізли бджоли:
«Не були ми тут (ніколи,
Будемо тепер тут жити», –
почали вони... (гудіти.)
Біля вулика ведмідь
з виглядом сумним... (сидить.)
Пожалійте його, діти,
Бо почне він сльози... (лити.)
Відведіть скоріше їх
По домівках по... (своїх!)
Чоботар майстерню має,
Свою справу добре ...(знає.)
Бо йому несуть щодня
люди зламане ... (взуття.)
Він сидить над чобітком,
Ладить ловко ... (молотком)
То підбори підбиває,
То дірки він ... (зашиває,
Він бере старе взуття,
Йому дає нове ... (життя.)

Станція «Зоологічна»

Гра «Ми теж»

На кожна репліку ведучого діти відповідають «Ми теж».

- Я сьогодні в зоопарку був!
- Там багато я звірів зустрів.
- Я ведмедя бурого бачив.
- Там верблюд плюється!
- Мавпа кривляється.
- Вовк кусається.
- Пташки гойдаються на гілках.
- Змії голосно шиплять.
- А ще я бачив слоненятко.
- Воно схоже на поросятко.
- Такі цікаві звірі.

Станція «Зустріч»

На цій стації зустрічаються обидві команди і виконують завдання:

Гра «Моя бабуся».

Ви повинні повторювати всі слова і дії за мною.

- Ви знаєте, у мене в Бразилії живе бабуся. Вона ось така! (Показує великий палець).

- У неї такі очі (швидко мигає), такі волосся (вздохмачує), такий ніс (приплющує), такий рот (широко посміхається), такі вуха (відкопиливши).

У неї ось такі плечі. Вона постійно стрибає і кричить: «Ах, яка я гарна! Як я себе люблю!» (потрібно повторній тричі)

- Яка бабуся, такі й онуки.

Підсумок:

Ведучий оголошує переможців і дістає з потайного місця скриньку і відкриває її за допомогою золотого ключика. У скрині знаходяться цукерки, які роздають дітям.

Ведучий: Ви молодці. Допомогли Буратіно впоратися з усіма завданнями і знайти скарб.

«УКРАЇНСЬКИЙ ВІНОЧОК»

Мета: розширити знання підлітків про український фольклор, а також дати їм нові знання про українські традиції та звичаї.

Вступне слово:

Дорогі друзі! Сьогодні ми проведемо ігрову конкурсну програму «Український віночок».

Україна – наша домівка, наша Батьківщина. Вона чарує нас своїми чудовими краєвидами, тихими зеленими гаями, чудовим співом солов'я. Красива на Україні не лише природа, а й український національний одяг, який є дуже різноманітним і в кожній області відрізняється окремими елементами. Сьогодні ми поговоримо про український віночок, які квіти і які стрічки влітають у вінок дівчата.

Питання:

- 1) Які деталі входять в буденний жіночий український одяг?
- 2) Яке призначення українського віночка?
- 3) Яка квітка складає основу українського віночка?
- 4) Чи знаєте ви, що символізує ця квітка?
- 5) Скільки різних квіток може вплетити у вінок дівчина? (12, 7)

А зараз послухайте легенду про квітки, як вони з'явилися.

Жило на світі 3 дівчини – гарні, хороші, розумні, працьовиті. Одного холодного дня до них влетів в дім холодний вітер, хотів зупинитися в домі. Та дівчата почали задавати йому питання:

Старша: – Що ти робиш людям?

Середня: – Чи несеш людям добро?

Вітер послухав і зрозумів, що його не випустять, і перетворив дівчат у квіти. Старша – троянда, середня – мальва, молодша – піона.

Ці три квітки влітають у вінок.

А послухайте, що означає кожна квітка:

Ромашка – символ доброти.

Деревій – символ мудрості.

Коли дівчина піростала, то добавляли ще 5 квіток.

Волошка – квітка-оберіг дівчини з голубими очима.

Чорнобривці – оберіг дівчини з карими очима.

Незабудка – квітка пам'яті.

Маки – влітають тій дівчині, у якої хтось загинув на полі бою.

Гілка яблуні або вишні – символ спокою.

Вінок супроводжує людину від народження до останніх днів. Як символ він має пряме предметне значення. Загалом вінок символізує незайманість, дівочість, завершення певного етапу буття в людському та періодично часовому колообізі.

Крім квітів, у вінок влітали ще й стрічки різних кольорів. По середині влітали одну коричневу стрічку, бо символізував цей колір землю, що родила хліб і годувала людей. По боках вішали по дві зелені стрічки, що була символом весни, відродження усього молодого, зеленого, блакитні вішали поряд, бо то був символ води, що напувала землю і всю рослинність, і людей.

Потім чіпляли жовту, що символізувала собою сонце, яке зігріває все живе і дарує тепло. Потім рожеву – символ добробуту, багатства, малинову – символ любові, ніжності та ласки. Вплітали білі стрічки з вишитими на кінцях срібним місяцем і золотим сонцем. Це були дуже важливі стрічки. Вони символізували етнічну пам'ять нашого славетного українського народу.

Отже, сплітаймо на щастя, на здоров'я наш український вінок. Для нашої конкурсної програми нам потрібно дві команди.

Команди у нас вже є, перший конкурс **«Представлення команд»**.

Учасникам потрібно придумати назву команді і девіз. Кожен учасник має представитись особисто.

Ось ми вже і познайомились з нашими учасниками. Наш народ шанують за працелюбність, кмітливість, дотепність. Що не кажи, але вміємо ми працювати і відпочивати.

А зараз давайте перевіримо, які ж кмітливі наші учасники. Я буду задавати питання кожній із команд (*за правильні відповіді отримують фішку*).

- У чому дірки не просверлити?
- Якої хвороби не буває на Землі?
- З якого посуду не їдять?
- Який рік тягнеться 1 день?
- Де мед найкращий?
- Хто найбільшу шапку носить?
- На що чоловік шапку купує?
- Що робить вартовий, коли в нього на гвинтівці горобець сидить?
- Чого півень як співає, то закриває очі?

Пісня «Розпустили кучері дівчата»

У народі кажуть: «Коса – дівоча краса». Здавна українські дівчата славились своїми кісьми. Отже, і наш наступний конкурс пов'язаний з косою. Зараз ми побачимо як наші учасники вміють заплітати косу. (*Хлопець тримає 3 стрічки, а дівчата, рухаючись під музику, заплітають зі стрічок косу*).

«Ой, хустиночко, хустинонько, мережена, шита...» Так говорив по хустку Т.Г. Шевченко у своїй поезії «Хустина». (*Пропонується учасникам зав'язати хустину різними способами*).

А тепер перевіримо, як наші учасники вміють рахувати (*Горох у склянках, сказати приблизно кількість*).

Українська пісня... Хто не зачаровувався нею? Вона вабить своєю мелодійністю, ніжним звучанням. (*Конкурс пісні на «Ой»*)

Отже, ви трішки відпочили, продовжуємо наші конкурси. (*Гра зі стільцями*)

Завдання для хлопчиків. Уявіть собі, що мама затрималася на роботі, вам потрібно зварити вечерю. Отже, наступний конкурс такий. Учасникам потрібно записати складові українського борщу. Ми, українці, є потомки козацького роду. Козаки ніколи не полишали товаришів в біді. *Наш наступний конкурс називається «Канат порятунку»*.

Кожна з команд має сплести канат з того, що є у них. Чий канат буде довшим, та команда і перемагає. Ви любите казки? Зараз ви за уривками казок будете називати їх назви.

1) Отож, Івасик, як підріс трошки, став просити батька: зробіть мені, тату, човник та весельце, то я буду рибу ловити і вас годувати.

2) Доброго здоров'ячка! Пустіть переночувати.

- Ой, лисичко, у нас хатка маленька, і ніде буде тобі лягти.

- Дарма, я під лавкою зігнуся, хвостиком обгорнуся, та й переночую.

3) Були собі журавель та лисичка. Ото зустрілись вони в лісі, а журавель і каже: «Приходь до мене, кумонько, на обід, я меду наварю...»

4) Бідний каже:

«Хоч як гірко на світі жити, а все краще по правді».

А багатий:

«Де ти тепер правду знайшов, немає її тепер на світі скрізь одна кривда».

5) Яюсь раз у неділю спекла баба пиріжків з маком, поклала їх на вікні, щоб похололи, а лисичка бігла повз хатку та так нюхає носом, коли чує пиріжки пахнуть, підкралася до вікна

тихенько, вхопила пиріжок моторненько тай подалася в поле.

6) Були собі дід та баба. Поїхав дід на ярмарок і купив собі козу. Привіз її до дому, а рано, на другий день, посилає старшого сина козу пасти.

7) Аж ось прийшла чутка, що так і так: прилетів такий царський указ: щоб зібралися до царя всі на обід, і хто зробить такий корабель, щоб літав, за того цар дочку віддає.

8) Були собі чоловік та жінка, мали вони цапа та барана. От, було, цап побіжить на город по капусту – і баран за ним. – Ох, жінко, – каже чоловік, – проженімо цих цапа та барана, а то за ними ні сад, ні город не вдержиться.

9) Тільки це сказав чоловік – аж з того пенька – де-не взявся – вилазить такий маленький дідок, сам зморений, а борода зелена аж по коліна.

Ось і підходить до кінця наша конкурсна програма. Цим конкурсом ми вплітаємо останню квітку до нашого віночка (*Парад віночків*).

Як у віночок вплітають барвисті квіти, так хай у віночок вашого життя вплітаються лише добрі діла.

«КАРАОКЕ В ТАБОРІ»

Ведуча: Добрий вечір дорогі друзі, ми раді вас вітати на щорічному конкурсі пісень «Караоке-шоу».

А тепер увага, під ваші гучні оплески зустрічаємо наших учасників... Представлення учасників загонів:

- Поки наші учасники готуються до виступу, дозвольте представити наше журі: ...
- За музичне оформлення нашого конкурсу відповідає:
- В нашому конкурсі можуть прийняти участь всі бажаючі, які хочуть спробувати себе у виконанні пісень караоке і показати свої не лише вокальні, але і творчі здібності...
- Також одного переможця глядацьких симпатій ми визначимо за оплесками...
- Ну що ж ми знайомі з нашими учасниками та журі і прийшов час для першого конкурсу – «Виконання пісні».

Прямо зараз почне свій виступ учасник під №1. Зустрічайте!!!

Ведуча: А наш конкурс продовжується. І наступне завдання для наших учасників відгадай мелодію.

Завдання №1 «Вгадай мелодію»

Для кожного учасника вмикається музика а він повинен сказати хто її виконує та як вона називається.

Завдання №2 «Все навпаки»

Ведучий заспіває одну з пісень, наприклад «Ой мороз, мороз». Перший учасник повинен згадати пісню де є протиріччя даної, наприклад: «Я хочу побачити літо...», наступний вже буде шукати протиріччя до цієї пісні «Осінь, осінь ти на смуток...» і т.д. Хто забариться більш як на хвилину вибуває з гри.

Завдання №3 (творчий конкурс): «Заспівай по – новому»

Вмикається мелодія караоке, діти співають її разом, після цього змінюють слова пісні і співають нову пісню...

Завдання №4: «Вгадай музичні інструменти»

Для кожного учасника вмикається музика того чи іншого музичного інструмента, і вони повинні відгадати що ж це за музичний інструмент.

Завдання №5: «Ти наступний»

Діти сідають в круг, вмикається мелодія, учасники по черзі починають співати по 2-3 рядки з пісні і так по колу, до кінця... Ми визначимо найспритнішого вокаліста, який готовий до будь-яких експромтів.

Учасники виконують пісню «Изгиб гитары желтой» а журі визначає переможця караоке-шоу.

Ведуча: Переможцем «Караоке-шоу» 2016 року ... (*Вручення грамоти, приза переможцеві*). Давайте привітаємо його гучними оплесками.! Зараз ми ще повинні визначити переможця глядацьких симпатій. Отож учасник під номером 1 підтримайте його!...(Визначення

та нагородження переможця.).

- І на кінець попросимо нашого переможця виконати пісню за бажанням. (*Переможець виконує пісню*)

Ведуча: Давайте ще раз поаплодуємо нашому переможцеві та всім учасникам. Я надіюсь що Караоке-шоу 201.. всім сподобалось. Дякую всім що прийшли. На все добре! До нових зустрічей!

2.2.2. РОЗВАЖАЛЬНІ ПРОГРАМИ

«МІС 2023» (II варіант)

(*Столики святково прикрашені. Хлопці чекають своїх дівчат*).

Ведучий: Добрий вечір!

Ведуча: Леді і джентельмени!

Ведучий: Сеньйори та сеньйорити!

Ведуча: Пани та панянки!

Ведучий: Я радий вітати Вас на презентації найкрутішого, найпрестижнішого кафе «Полуничка». Давно я мріяв мати свій власний бізнес, але до цього часу на це не було ні коштів, ні такої можливості! Але подякувати за те, що кафе відкрите, потрібно вам. А знаєте чому?

Ви почали жалітися, що тут сумно.

Ведуча: От ми порадилися і вирішили відкрити кафе, де б ви змогли відпочити, провести вільний час з батьками, друзями, подругами і коханими. Наше кафе називається «Полуничка» і мені думається, що найбільше відвідувачів у нас буде серед представниць прекрасної половини, тобто дівчат. З давніх-давен вроду українських дівчат порівнювали з трояндами, які розпускаються сонячним ранком, ваблять до себе зрошеною росою ніжних пелюсток. Їхня бадьорість нагадує перші промінчики сонця.

Ведучий: А пригадаємо Роксолану. Ця дівчина своєю вродою, чарівністю підкорила пів світу. Ясним розумом дочка Ярослава Мудрого Анна, заповонила серце французького короля Генріха. Я думаю ви погодитесь, що врода – це не основне. Для того, щоб бути гарною жінкою не достатньо лише вроди, потрібно бути моторною, розумною, веселою і хазяйновитою.

Ведуча: В зв'язку з недостатнім матеріальним забезпеченням, у кафе поки що сім столиків, тому всі відвідати «Полуничку» за сьогодні не в змозі. Методом жеребкування щасливий випадок усміхнувся лише для семи пар. І як завжди, кавалери прийшли на півгодини раніше і чекають з нетерпінням приходу своїх дам. Кафе наше буде розширятися, але для того, щоб перевірити його роботу, подивитись чи будуть відвідувачі, дирекція створила комісію у складі... (представляють журі).

Ведучий: Ці люди дуже серйозні, перевіряти намірені прискіпливо, тому щоб їх розважити, ми вирішили провести конкурс між запрошеними дамами. Конкурс обіцяє бути цікавим і, можливо, комісія забуде про справжню мету свого візиту.

Ведуча: І я пропоную їм бути на конкурсі журі. Але наші дами про це нічого ще не знають. Комісії видаються сердечка. Оцінці «5» відповідає червоне сердечко, «4» – синє, «3» – зелене. Таким чином і буде проходити оцінювання конкурсанток.

Конкурс 1.

- Ви повинні себе представити так, як вважаєте за потрібне. Вірші, гумор, пантоміма. Будь-ласка все, що забажаєте.

- А ось і перша учасниця. Закоханий хвилюється. (Дівчата з'являються по одній).

Представлення.

Конкурс 2.

У кожного є ім'я. Але чи всі знають, що воно означає? Я пропоную учасницям розповісти, що означає їх ім'я, яка історія, пов'язана з їхнім іменем могла статися, хто вони за знаком зодіаку, що цінують в друзях, чим люблять займатися, який у них характер.

Ведучий: Настрій вам піднімуть танцюристи Паша і Наташа.

Конкурс 3.

- Давайте уявимо собі, що ви одружені і ваш чоловік, не дочекавшись закінчення медового місяця, повинен негайно поїхати у відрядження. На цьому папері ви складете список тих речей, які дасте йому з собою. Перелік потрібно здати в журі через 30 секунд. Журі оцінить, наскільки ви турботлива дружина.

Конкурс 4.

- Всі ми знаємо, що кожна жінка артистка. Зараз ми перевіримо артистичні здібності учасниць. Вони продемонструють на сім стилів, які передають характер жінки. Ось квітка і на кожній її пелюстці записаний певний стиль (ділова жінка, елегантна, кокетка, жінка сучасних поглядів, жінка в стилі ретро, дуже сором'язлива, інтелігентна.)

- Ви вибираєте пелюстку на якій написано ваш стиль, а журі повинно здогадатися вашу гру.

Конкурс 5.

- На побачення жінка не ходила, чекала чоловіка і ось настала довгоочікувана хвилина повернення. Ви – як хороша господиня сервіруєте стіл. І зараз конкурс – хто краще викладе серветки у стакани.

Конкурс 6.

- Ось і закінчився цей чарівний вечір у прекрасному кафе. Прийшли додому. Ой! Як я стомилася. А як багато є пісень на «Ой». Нехай наші учасниці виконають їх. Я проведу жеребкування, хто буде співати першим. Основна умова конкурсу – не повторюватися.

- Поки журі підрахує бали, ми насолодимось ще одним танцем чудової пари. Танець «Самбо».

Конкурс 7.

В кожній учасниці було домашнє завдання. Ви виготовляли екібани. Потрібно показати свою композицію і дати їй назву.

Допоки журі оцінює Ваші роботи, послухайте легенду **«Любов та божевілля»**

Якось зібралися в одному куточку Землі всі людські почуття та риси. Коли Нудьга позіхнула уже втретє, Божевілля запропонувало: «Нумо грати в хованки!». Інтрига підвела брову: «Хованки? Що це за гра?», а Божевілля відповіло, що один з них, водить, заплюшує очі й рахує до мільйона, у цей час інші ховаються. Той, кого знайдуть останнім, водитиме наступного разу і так далі.

Ентузіазм затанцював з Ейфорією, Радість так стрибала, що переконала Сумнів, лише Апатія, яку ніколи нічого не цікавило, відмовилася брати участь у грі. Правда вирішила не ховатись, тому що, зрештою, її завжди знаходять, Гордість сказала, що це дурна гра (її нічого, крім самої себе, не цікавило), Боягузтво дуже не хотіло ризикувати.

«Один, два, три», – почало рахувати Божевілля. Першим сховалися Лінощі за найближчим каменем на дорозі. Віра здійснилася до небес, а Заздрість сховалася в тіні Тріумфу, який власними зусиллями зміг видертися на вершечок найвищого дерева. Шляхетність дуже довго не могла сховатися, тому що кожне місце, яке вона знаходила, здавалося ідеальним для її друзів: кришталево чисте озеро – для Краси; щілина в дереві – для Страху; крило метелика – для Хтивості; подув вітерцю – для Волі! Отже, Шляхетність замаскувалася в промінцях сонця.

Егоїзм, навпаки, швидко знайшов для себе теплу й затишну місцину. Брехня сховалася в глибинах океану (насправді вона причаїлася у веселці), а Пристрасть і Бажання зникли в жерлі вулкану. Безпам'ятність навіть не пам'ятає, де поділася, але це неважливо.

Коли Божевілля дорахувало до 999999, Любов усе ще шукала, де б їй сховатися, але скрізь уже було зайнято. Аж раптом вона побачила чудовий куц троянд і вирішила причаїтися в ньому.

«Мільйон», – дорахувало Божевілля і почало шукати. Першим воно, звичайно, знайшло Лінощі. Потім почуло, як Віра сперечається з Богом, а про Пристрасть і Бажання дізналося з того, як тремтить вулкан, потім Божевілля побачило Заздрість і здогадалося, де ховається Тріумф. Егоїзм не варто було й шукати, тому що місцем, де він ховався, виявився вулик бджіл, що вирішили вигнати непроханого гостя. У пошуках, Божевілля підійшло напитися до струмка і побачило Красу. Сумнів сидів під тинном, вирішуючи, з якого боку йому сховатися.

Отже, всіх було знайдено: Талант – у свіжій і соковитій траві, Сум – у темній печері,

Брехню – у веселці (якщо чесно, вона ховалася на дні океану). Ось тільки Любов знайти не могли. Божевілля шукало за кожним деревом, у кожному струмочку, на вершині кожної гори і, нарешті, воно вирішило подивитися у куцах троянд. І коли воно розсувало гілки, почуло крик. Гострі колючки троянд поранили Любові очі. Божевілля не знало, що й робити, почало вибачатися, плакало, благало, просило пробачення і, щоб спокутувати свою провину, пообіцяло Любові стати її поводитирем.

І ось відтоді, коли вперше на Землі грали в хованки... Любов стала сліпою, а Божевілля водить її за руку...

Слово надаємо нашому вельмишановному журі. Нагородження та привітання учасниць у номінаціях: 1 – Міс грація, 2 – Міс глядацьких симпатій, 3 – Міс елегантність, 4 – Міс ніжність, 5 – Міс розумниця, 6 – Віце-міс, 7 – Міс красуня табору.

«ЦЕ ВЕСЕЛЕ, БОЖЕВІЛЬНЕ ЛІТО»

Доброго дня друзі!

Сьогодні ми зібрались усі тут на конкурсно-розважальну програму «Це веселе, божевільне літо».

Буратіно і Мальвіна

Їдуть у своїй машині.

Діток будуть розважати,

Їм співати, танцювати.

А щоб краще потім спати,

Будемо їм допомагати!!!

Зустрічайте наших ведучих – Буратіно і Мальвіну!

Б.М.: Привіт! Привіт! Ми раді вітати усіх, хто прийшов весело провести час на нашому святі!!!

Б.: Мальвіно, а ти любиш солодощі?

М.: Так, напевно, як усі діти, просто обожаю! А чому ти запитуєш?

Б.: Тому що, наш перший конкурс називається «Ласунчик». І для того, щоб його провести, нам потрібно вибрати дві команди!

Просимо на сцену по дві людини з кожного загону! Утворюємо 2 команди.

М.: Поки наші команди придумують собі назви та капітанів, нам потрібно 7 годинників і одного глядача для участі у конкурсі.

(Годинники розкладають на сцені, один біля одного з інтервалом приблизно у півметра. Учаснику зав'язують очі з вказівкою пройти між годинниками. Коли учасник боязко починає крокувати, годинники прибирають).

Далі команди оголошують свої назви і готуються до свого першого конкурсу.

Б.: Команди обирають по одному учаснику. Умови конкурсу такі: учасникам показують дві тарілки з цукерками і зав'язують очі і руки. Їм потрібно з'їсти якнайбільше цукерок з тарілки за 2 хв. Але ведучі пропускають той факт, що цукерки будуть в муці, яку потім насипають.

Журі оцінюють команди.

М.: Наступний конкурс – придумати застосування речам»:

- Пластмасова пляшка;
- Шкірка від банана;
- Дірява шкарпетка;
- Дві надуті кульки.

І поки наші учасники думають, що ж вони можуть зробити з цими речами, у нас «музична пауза».

Журі знову оцінюють конкурс.

Б.: Третій конкурс. Одному учаснику з команди прив'язують на пояс задалегідь підготовлені ручки на стрічці. Хто перший потрапить ручкою у пляшку, той переміг.

М.: Наступний наш конкурс називається «Буріме».

Командам потрібно за 3 хв. придумати вірш з такими словами:

Табір – гамір;

Друзі – смузі.

Діти – квіти;

Далі – надалі.

Б: Конкурс з глядачами. Для нього потрібно 6 чоловік і 5 стільців. Діти стають навколо стільців і доки грає музика, вони повільним темпом бігають по колу. Коли музика припиняє грати, учасникам потрібно зайняти свої місця на стільцях. Кому не вистачило, той закінчує гру. Так продовжується до тих пір, доки не залишиться 1 стілець.

М.: Тепер капітани отримують наступне завдання для своїх команд. їм потрібно за допомогою лише міміки і жестів зобразити той вірш чи пісню, що написана на картках. Попередньо капітани прочитують усім відомі рядки і по черзі виконують завдання!

Картка 1.

У лісі, лісі темному,

Де ходить хитрий лис.

Росла собі ялинонька і зайчик з нею ріс.

Картка 2.

Наша Таня гірко плаче,

Бо втопила в річці м'ячик.

Тихо Танічка, не плач,

Не потоне в річці м'яч.

Журі оцінює команди згідно правил та оголошує команду-переможця.

Б.М.: От і все. На цьому наше свято закінчується! До нових зустрічей!

БОСОНІЖ ВЕСЕЛКОЮ

Ведуча: Всьому свій час, своя пора буває!

Була весна – та вже її немає.

Весна прогостювала в нас доволі,

Як слід попрацювала в лісі й полі.

Усю природу обновила, діти,

А за весною наступило літо.

- А чи відчували ви, діти, що вже наступило літо ?

- Давайте покличемо його до нас. (*виходить літо*)

Ведуча: Здравствуй, довгождана літо!

Теплим сонечком зігріте.

Яке ж красиве ти, що й не сказати!

Чи можна із тобою поруч стати?

Торкнутись пальчиком твоїх прикрас,

Спасибі, Літо, що прийшло до нас!

Літо: Добрий день вам, малята-соколята!

Я – красне Літо, сонечком багате!

Із променів його – ось мій вінок,

А сукня на мені з живих квіток.

Я – веселе Літечко вже збудилось,

У яскраве платтячко нарядилось,

Я – не сплю, не сплю, а працюю.

На землі нашій прекрасній порядкую.

Ведуча: Діти, давайте відгадаємо, що ще з собою принесло літо.

Понад річкою місток, виріс із семи стрічок.

Та по ньому не піду, бо у воду упаду.

(*Виходить веселка*)

Веселка: Називають всі веселкою мене, та сьогодні все навкруг сумне.

Бо за зміну я таки змарніла, кольори всі розгубила.

А було в мене їх сім, тих яскравих кольорів.

Ведуча: Діти, давайте пригадаємо які кольори має веселка. (*кольоротерапія*)

Веселка: Діти допоможіть повернути мені мої кольори.

(Виходить дівчинка-Літо та сім дівчаток зі стрічками кольорів веселки)

Ведуча: Для того, щоб допомогти веселці повернути її кольори команді певного кольору необхідно виконати відповідне завдання. Запрошуємо команду червоного кольору на сцену.

(Виходить команда червоного кольору виконує завдання: на кожну літеру у слові червоний придумати по три слова, доки команда виконує завдання свій подарунок веселці дарує 3 загін)

1 дівчинка: Від літа подарунок доні – перша смужечка –червона.

В золотій її короні червона урочиста.

Вона яскрава, гарна, чиста.

(Командир команди чіпляє червону стрічку на корону веселці)

Ведуча: Для того, щоб повернути веселці оранжевий колір, попросимо вийти на сцену команду оранжевого кольору.

(Виходить команда оранжевого кольору, виконує завдання скласти вірш у якому називаються предмети, овочі чи явища природи, які символізують оранжевий колір. Доки команда виконує завдання, свій подарунок веселці показує 2 загін)

2 дівчинка: Веселе сонечко, яке живе на небі,

Принесло в подарунок смужечку оранжеву –

Золотисту, гарну, яскраву, помаранчеву!

Ось, оранжева палає, наче осінь догоряє.

(Командир команди чіпляє оранжеву смужечку веселці)

Ведуча: Для того, щоб повернути веселці жовтий колір, попросимо вийти на сцену команду жовтого кольору.

(Виходить команда жовтого кольору, виконує завдання: придумати легенду про сонячного зайчика. Доки команда виконує завдання свій подарунок веселці демонструє 8 загін)

3 дівчинка: А у лузі, а у лузі теж живуть Веселки друзі!

Ой, це ж квітонька Кульбабка, це ж її жовтенька шапка.

Третім кольором в короні буде жовтий.

Жовтий, ніби первоцвіт, за оранжевим розцвів.

(Командир прикріплює веселці жовту стрічку)

Ведуча: Для того, щоб повернути зелений колір, попросимо вийти на сцену команду зеленого кольору.

(Виходить команда зеленого кольору і виконує завдання: придумати казку у якій всі казкові герої зеленого кольору. Доки команда виконує завдання, подарунок веселці презентує 1 загін)

4 дівчинка: У Веселки є сестриця – це зелена травиця.

Колір цей зелений подаруночок від неї.

Розцвів зелений малахітом, ніби ліс зелений лісом.

(Командир прикріплює стрічку зеленого кольору веселці)

Ведуча: Наша Веселочка має вже 4 кольори. Для того, щоб повернути її п'ятий колір – голубий, попросимо вийти на сцену команду блакитного кольору.

(Виходить команда блакитного кольору і виконує завдання: назвати річки України та квіти голубого кольору. Доки команда готується, подарунок презентує 5 загін)

5 дівчинка: Високе небо голубе для Веселки тато,

Тож до доні воно йде – з Днем народження вітати.

Голубий, як небеса, дивовижна в нім краса.

(Командир прикріплює стрічку блакитного кольору на корону Веселці)

Ведуча: Для того, щоб повернути Веселці синю стрічку, запрошуємо на сцену команду синього кольору.

(Виходить команда синього кольору і виконує завдання: зробити рекламу предмета синього кольору. Доки команда готує завдання, подарунок Веселці представляє 7 загін)

6 дівчинка: Тепле Лігечко прийшло і з собою дивні квіти принесло.

Принесла цієї днини від Волошки колір синій.

Синій колір ген розлився. Глянь, як гарно, подивися !

(Командир прикріплює стрічку синього кольору Веселці)

Ведуча: Для того, щоб повернути Веселці її сьомий колір – фіолетовий, попросимо на сцену вийти команду фіолетового кольору.

(Виходить команда фіолетового кольору, виконує завдання: придумати речівку про Веселку. Доки команда готується, подарунок Веселці демонструє б загін)

7 дівчинка: Дивна квітка весняна розпустилась, розцвіла.

Це ж фіалка запашна фіолетовий колір подрузі принесла.

(Командир прикріплює стрічку фіолетового кольору на корону Веселці)

Веселка: Я – барвиста Веселочка, маю сім кольорів.

Засвітилась над селами, над лісами в горі.

Житу жовтого кольору подарую в жнива,

Соковито-зеленого буде мати трава,

А ясно-блакитного небу дам назавжди,

Світанкового синього залишу для води,

Непомітно погаснувши упаду між дубів,

Так ніколи нічого не лишаю собі.

Літо, Літечко яскраве! Забери мене з собою,

Щоб сіяла над світами я барвистою дугою.

Ведуча: В небі світиться Веселка кольорами дружби!

Хай всім весело живеться, хай ніхто не тужить!

Тож запрошую до танцю всі веселі кольори,

Закружляємо в таночку, щоб радіти дітворі.

(Танець)

Ведуча: Дякую вам, діти, за теплий прийом! До зустрічі !

«МІСТЕР 2023»

Мета: навчити дітей презентувати себе та свої таланти; розвивати вміння поводитись на сцені, швидко розмірковувати та влучно відповідати на запитання; виховувати активність, ініціативність та бажання змагатися.

Хід конкурсу:

Ведуча. Доброго дня, любі друзі! Раді вітати вас у цій залі. Сьогодні ми зустрічаємося з вами на святковій конкурсно-розважальній програмі «Містер табору».

Ведуча. Наше свято незвичайне тим, що ми пропонуємо вам здійснити чудову мандрівку в дивовижний світ чоловічої сили і краси та обрати Містера табору.

Ведуча. Розпочинаємо нашу конкурсно-розважальну програму. А оцінювати виступи наших конкурсантів буде компетентне журі. *(Представлення членів журі.)*

Ведуча. Запрошуємо на сцену наших учасників – сильну половину. *(Звучить музика. Виходять хлопці.)*

Ведуча. Напевно, шанувальники чоловічої логіки не можуть дочекатися тієї хвилини, коли можна буде ближче познайомитися з нашими претендентами на високі звання.

1-й конкурс «Представлення»

Ведуча. Тому оголошуємо перший конкурс – «Представлення». Кожен учасник повинен розповісти про себе у довільній формі, а журі попросимо оцінити лаконічність, творчий підхід та політ фантазії. Що ж, почнемо! *(Представлення кожного учасника.)*

Ведуча. Хлопці цікаво представили себе. Вони здались досить спритними та винахідливими.

2-й конкурс «Ситуації»

Ведуча. Переходимо до наступного конкурсу. Завдання другого конкурсу полягає в тому, що нашим учасникам потрібно продемонструвати, як ви будете знайомитись з дівчиною, яка вам сподобалась в певній ситуації. За жеребком ви вибираєте ситуацію : в магазині; в таборі «Світанок»; в кіно; на дискотеці; на пляжі; в автобусі; в парку; в черзі до стоматолога; в школі.

Дамо час нашим учасникам на роздуми. А поки вони думають, ми з вами трішки пограємось *(Танець «Арам зам зам»)*.

Ведуча. А зараз наші хлопці розкажуть нам, як вони будуть знайомитись з дівчиною у

певній ситуації. *(Відповіді хлопців.)*

Ведуча. Дякуємо нашим учасникам за виступи.

3-й конкурс «Турнір компліментів»

Ведуча. Наші хлопці нам вже розказали, як вони вміють знайомитися з дівчатами, а зараз ми побачимо скільки жіночих компліментів знають наші учасники. Отже, наступний конкурс «Турнір компліментів». Його суть полягає в тому, що хлопці мають, витягуючи сірник з яблука, казати комплімент нашим Холостячкам. Починаймо!

Ведуча. І все-таки наші хлопці вміють здивувати дівчину словами, я думаю нашим Холостячкам вони точно сподобались.

4-й конкурс «Домашній Мастер-Шеф»

Ведуча. Уявіть собі ситуацію, що ви одружені, у вас є діти. І вашій дружині необхідно було поїхати на певний час, а вам потрібно приготувати сніданок для своїх дітей.

Ведуча. Отже, завдання цього конкурсу полягає в тому, що ви витягнувши набір продуктів, повинні розповісти, що ви приготуєте та як ви це готуватимете. Необхідною умовою є те, що ви повинні використати всі продукти.

Ведуча. А поки наші хлопці готуватимуться, ми з вами потанцюємо. *(Танець «Фіксики»)*

5-й конкурс «Таланти та здібності»

Ведуча. Наступний етап конкурсу «Таланти та здібності». Хочемо вам повідомити, що наші учасники – це молоді люди з найрізноманітнішими талантами та здібностями: вони і художники, і артисти, і музиканти. Зараз ви самі у цьому переконаєтесь. *(Учасники демонструють свої здібності.)*

Ведуча. Подякуємо нашим учасникам.

6-й конкурс «Власна думка»

Ведуча. І наш останній виступ – це «Власна думка» учасників про те, чому саме вони повинні стати переможцями нашого конкурсу.

Ведуча. Зараз ви повинні переконати у цьому журі і глядачів.

Ведуча. Дякую залу за підтримку. Дякую вам, юнаки, ви гідно попрацювали сьогодні, дивуючи нас своєю винахідливістю, фантазією, талантами та розумом. Можете трішки відпочити, поки журі підведе підсумки, а у нас танцювальна пауза. *(Танець «Клеп снєп»)*

Ведуча. Ми підійшли до хвилюючого моменту нашої програми, коли дізнаємося результати конкурсу, почуємо ім'я переможця.

Ведуча. Розпочинаємо церемонію нагородження учасників конкурсу «Містер табору». А зараз запрошую до слова членів журі.

(Виступ журі, оголошення переможців і вручення медалей.)

Номінації в конкурсі Містер табору: Містер табору, Віце-містер табору, Містер Романтичність, Містер Скромність, Містер Вишуканість, Містер Оригінальність, Містер Мускул, Містер Престиж, Містер Джентльмен.

Ведуча. Дякуємо всім учасникам, які взяли участь в нашому святі.

«ДЕНЬ СМІХУ»

Проводиться у День сміху. Обов'язково повинні бути Король, Королева та Принцеса Несміяна, яку потрібно розсмішити. Кожна дитина повинна мати прикольний костюм. Після сніданку збираються усі на лінійку, на тачці прикрашеній квітами входжають Король, Королева і Принцеса. Посланець Короля зачитує наказ:

Наказ

Увага! Увага! Усім наказую! Сьогодні в нашому королівстві оголошується День сміху. Усі повинні ходити, посміхатись і нікого не боятись. У гарні костюми наряджатись. Принцесу розсмішити і подарунки отримати.

У подарунки даю пів королівства, їдальню, медпункт, слюсарню, білку, стрілку, собаку, прибудного kota і йогуртів пів-мішка.

Кожен загін має проінсценізувати казку на сучасний лад, розповісти гумореску, анекдот і з'явитись на вечір сміху.

Хто не буде виконувати наказу, той буде сидіти у неволі.

Зачитавши наказ усі йдуть переодягатися і інсценізувати казку. Після обіду розпочинається Вечір сміху, на якому проводяться різноманітні веселі конкурси.

1. «Хто швидше і найбільше».

Для першого конкурсу потрібно два учасники, яким зав'язують очі. На підлогу розкидають шишки, які потрібно позбирати, хто швидше і найбільше назбирає, той переміг. Зал підтримує учасників і допомагає словами.

2. «Обережно, годинник»

Також два учасники. У глядачів беруть годинники, які ложать на підлогу. Учасники дивляться, запам'ятовують, де лежать годинники і пробують через них переступати. Потім зав'язують учасникам очі і без жодного звука збирають годинники. Учасники з підтримкою залу по пам'яті переступають годинники. Після того, як пройшли, їм розв'язують очі і вони з здивованими очима дивляться на підлогу.

3. «Перекоти тенісний м'ячик»

З залу вибирається дві пари хлопців і дівчат. Хлопці повинні бути в штанах. Дівчатам дається по тенісному шаріку, і за командою, вони повинні в хлопців з однієї штанини в іншу перекотити м'ячик. Хто швидше, та пара і перемогла.

4. «Ось прищіпка»

Дві пари хлопців і дівчат. Їм зав'язуються очі і прищеплюються однакова кількість прищіпок. За командою вони повинні один в одного відшукати прищіпки. Хто швидше, та пара перемогла.

5. «Дми чим найдужче»

Потрібно завчасно підготувати дві тарілки з борошном і зверху накидати папірців так, щоб не видно було, що знаходиться знизу. Береться два учасники, яким зав'язуються очі, проводиться лінія, по обидві сторони ставляться учасники і тарілки. По команді кожен учасник починає дутися з тарілки папірці, хто найбільше на сторону суперника надме, той переміг. Усе обличчя буде у борошні.

1. «Кого мучить спрага?»

Береться чайник з соком, не повний, щоб був з кришечкою. У чайник вставляється обрізана пластмасова пляшка, у яку кладеться шкарпетка. Усім, хто хоче пити даються кружки і наливається сік, згодом відкривається кришка і виймається носок.

Усі учасники нагороджуються солодкими призами. Можна провести ще декілька різноманітних конкурсів для того, щоб розсмішити Несміяну. Найкращі і найприкольніші костюми нагороджуються. На цьому вечір сміху закінчується, але День сміху продовжується на дискотеці.

«ВЕЧІР ЗАБАВ»

Для конкурсу потрібно 3-5 команд і судді.

Конкурс № 1 Кожній команді завдання: треба представити свою команду, дати їм назву. Представити команду так, щоб входили такі слова:

- 1 команда: робочі-охочі, краса-роса, ліс-ніс;
- 2 команда: щасливі-красиві, добро-зерно, сад-виноград;
- 3 команда: щирі-милі, вміло-діло, гай-вигравай;
- 4 команда: цікаві-ласкаві, гарно-марно, поле-голе;
- 5 команда: добрі-хорообрі, весело-село, гори-штори;

Конкурс № 2 З кожної команди беруть по дві людини (хл. і дівч.). Усім учасникам зав'язують очі і «розкидають» по кутках приміщення (на вулиці розводять якнайдалі один від одного.) Дівчатам дають в руки бутерброди, вони мають знайти людину із своєї команди, і покормити бутербродом з рук, не розв'язуючи очі. Перемагає команда, яка зробить це найшвидше. (розмовляти під час конкурсу можна).

Конкурс № 3 Всі команди стають рядочком. Кожному учаснику дається в рот сірник, на кожному команді – 1 перстень. Яка команда передасть перстень перша, в кінець і назад, та перемогла. (Без рук).

Конкурс 4 З кожної команди беруть одного гравця. Іншим роздають папірці, де написані предмети. Завдання: гравці зображають вибрані ними предмети, а гравець повинен вгадати, що це за предмет. Перемагає та, яка зображуватиме предмети найкраще. (Повітряна кулька, цукерка, мило, пілосос, дзига, торт, зубна щітка, віник).

Конкурс № 5 Командам даються серіали. Вони повинні поставити невеличку сценку із цього серіалу, а інші команди відгадати. В кого це вийде найцікавіше, та команда набирає найбільше очок.

Конкурс №6 Кожній команді надається право взяти інтерв'ю. В кого саме – їм надається по жеребу. Хто зробить це найоригінальніше – вирішує журі. А також оголошує команду, яка перемогла.

«ДЕНЬ ІМЕННИКА»

Вожаті переодягнені у казкових героїв будять іменинників.

Сонце світить хай ясніше
І живеться веселіше,
В серці квітне хай весна
Й лине пісня голосна!

*Грають на музичних інструментах та співають пісню «Хай ступають байдужі»
Вожаті вітають іменинників та запрошують на святковий сніданок.*

Святковий сніданок

Для іменинників накритий стіл, прикрашений квітами та свічками. Кожен іменинник отримує слинявчик із своїм ім'ям.

- Доброго дня всім жителям табору ...! Сьогодні ми тут зібралися не лише для того, щоб поїсти, але й привітати наших іменинників!

1-а вожата:

Нас зібралося багато.
В таборі сьогодні свято –
Будем відзначати.

2-а вожата:

Іменинників сьогодні
Дуже в нас багато.
Будемо завзято
Їх поздоровляти.

3-я вожата:

Та не дарма сміх у нас
З ранку не вщухає –
З днем народження
Усіх весело вітаєм.

Привітання для хлопців:

З Днем народження щиро Вас вітаємо,
Радості безмежної бажаємо!
Будьте дужі та проворні,
По-козацькому моторні,
З хлібом щедрим на столі,
З добрим словом у душі!

Привітання для дівчат:

Бажаємо кохання, знаменитих подій,
Здійснення задумів, планів і мрій!
Щастя квітучого, злетів найвищих,
Шляхів до мети легких і найближчих!
Здоров'я в досталь і без ліку,
Кохання щирого довіку!

1-а вожата:

Міцного здоров'я з роси і води,
Завзяття і настрої хай будуть завжди.
Щоб посмішка квітла і Вас на вустах,
Душа хай співає, неначе той птах.

2-а вожата:

Хай ладиться скрізь: на роботі, в родині,
Щоб радісний настрої у серці не згас,
Все світле й чудове, що треба людині,
Нехай неодмінно приходять до Вас!

3-я вожата:

Бажаєм, щоб щастя лилося рікою,
Хай доля дарує Вам довгі літа,
Незгоди обходять Ваш дім стороною,
А в серці завжди хай живе доброта!

Іменинники отримують надувні кульки з побажаннями

4-а вожата:

А тепер – усі до чаю.
Стіл святковий накриваєм.

5-а вожата:

Ось і кухар на поріг.
На столі – смачний пиріг.
Він, як сонечко, на блюді,
Всім його ділити будем.

Всі йдуть до святкового столу

«СВЯТО ВЕСЕЛИХ ПАРАСОЛЬОК»

Сьогодні на вулиці дощ, але це не привід, щоб сумувати, адже людство винайшло дуже цінну річ, яка врятує нас навіть від найбільшої зливи. І ця річ не що інше, як звичайнісінька парасолька. А коли ви під велику парасольку зберете всіх своїх друзів, то навіть дощ може бути веселим. Програма нашого свята не лише розважальна, а й пізнавальна. Ви будете мати нагоду не лише брати участь у конкурсах, а й дізнаєтеся багато нового про нашу скромну помічницю-парасольку.

Сьогодні парасолька, як правило, асоціюється з дощем. Але саме слово «парасоля» не має з ним нічого спільного. Воно походить від французьких *рагаге*, що означає «закривати», та *sole* – «сонце». Отже, як ви вже дізналися, перші парасолі не мали нічого спільного з дощем. Вони були символом високого становища в суспільстві, ними користувалися лише багатші люди.

Перше завдання – написати за 5 хвилин якнайбільше слів, які починаються складами ПАРА...

Протягом сторіч парасоля, особливо в Азії, була ознакою влади і могутності. Престиж правителя визначався кількістю парасоль. Так, скажімо, короля Бірми називали Володарем двадцяти чотирьох парасольок. Іноді важливою була навіть кількість ярусів, з яких складалася парасолька. Ось, наприклад, парасоля китайського імператора мала чотири яруси, а король Сіаму зазвичай користувався семи – або дев'ятиповерховими парасолями. На сьогодні ми вже не бачимо таких багатоповерхових парасольок. Та й для чого вони нам?

Друге завдання – уявіть собі, що ви – чарівник, одним помахом руки можете змінити і вдосконалити будь-який предмет. Як би ви вдосконалили парасольку?(на виконання завдання 5 хвилин)

На початку своєї історії парасолька була тісно пов'язана з релігією. Стародавні єгиптяни вважали, що богиня Нут покриває своїм тілом всю земну кулю, наче великою парасолькою. Аби заручитися її охороною, вони ходили під парасольками – своєрідним небесним куполом. В Індії та Китаї вірили, що розкрита парасолька – це небозвід у мініатюрі. В Грецію парасоля потрапила близько 500 року до нашої ери. Заможні афінянки наймали служниць, які у сонячні дні носили над ними парасольки. На відміну від жінок, чоловіки взагалі не визнавали

парасольок.

Третій конкурс – хлопчак з кожної команди має надягнути собі на шию намисто, хустку, нафарбувати губи, взяти до рук люстерко і розхвалювати себе словами: «Яка я гарна! Яка я чарівна!»

Точно не відомо, чи то китайки, чи мешканки стародавнього Риму, першими почали мастити свої паперові сонячні парасольки олією або воском, аби ховатися під ними від дощу. Проте згодом в Європі парасольки взагалі вийшли з ужитку. І тільки у 16 сторіччі про них згадали італійці, а пізніше і французи. Британські жінки почали користуватися парасольками у 18 столітті, проте чоловіки і далі вважали їх лише елегантним жіночим аксесуаром.

Четвертий конкурс – уявіть собі ситуацію: ви сидите у кав'ярні, аж раптом почався дощ. Вам зовсім не хочеться йти додому, і ви вирішили трохи посидіти за столиком, випити кави і почитати. А до рук вам потрапила книжка з українською народною казкою «Рукавичка». Змініть її закінчення таким чином, щоб у ній з'явилася парасоля.

Відомий англійський мандрівник Джонас Хенуей відкрив нову сторінку в історії парасольки. Набравшись хоробрості, Джонас першим з'явився з парасолею на вулицях Лондона. Кучері екіпажів підняли його на глум і навмисне заляпували болотом. Але Хенуея це зовсім не бентежило. Парасолька була його вірною супутницею протягом 30 років аж до самої його смерті у 1786 році. Тоді парасольки вже носили як жінки, так і чоловіки. У ті часи парасолі були великими й важкими, і користуватися ними було досить незручно. Тростину та спици виготовляли з дерева або китового вуса і вкривали промасленим шовком чи парусиною, тому мокрі парасолі було важко розкривати. До того ж вони промасчувалися воском. Виконуючи примхи моди, – парасолька змінювала свої розміри і «вбрання», одягаючись у атлас та шовк різних кольорів та відтінків. Прикрашена мереживом, стрічками, бантами і навіть пір'ям, парасолька завжди була допасована до одягу своєї елегантної власниці. Багато модних магазинів стали займатися продажем парасоль. А, як ви добре знаєте, двигуном торгівлі є реклама. Отже, наступне завдання для команд:

П'ятий конкурс – створіть рекламу парасольки, використовуючи будь-яку казку.

В першій половині 20 століття жодна панночка не наважувалася вийти на вулицю без парасольки., бо підступні сонячні промені могли б обпалити її ніжну шкіру. Однак у 1920-х роках в моду ввійшла засмага, і сонячні парасольки фактично зникли. А от у дощових парасоль почалося нове життя. Серед джентельменів стали модними невеликий капелюх та чорна довга парасолька.

Шостий конкурс – Дівчинка повинна придумати хлопчикові одяг із туалетного паперу (на виконання завдання дається 3-5 хвилин).

Колись парасольку розглядали як предмет розкоші та символ влади, однак сьогодні – це настільки буденний предмет, що він навіть очолює список речей, які найчастіше гублять. Де б ви не були, з ним можна не боятися негараздів погоди.

Зважаючи на постійні попередження про шкідливий вплив сонячного проміння, у деяких місцевостях парасольку знову починають використовувати для захисту від сонця. То ж, можливо, виходячи завтра з дому, почувте: «Не забудь парасольку, на вулиці сонце!» Будемо сподіватися, що завтра нам справді потрібна буде парасолька від сонця, а не від дощу. А сьогодні попросимо журі оголосити результати конкурсу.

«ЯБЛУНЕВА ВЕЧІРКА»

Квитком на таку вечірку може бути яблуко. Коли учасники зберуться, можна роздати емблеми у вигляді яблука. Кімнату можна теж прикрасити в яблуневому стилі. Учасників потрібно розбити на команди і запропонувати наступні ігри:

1. *Яблунева естафета*. Команди сідають на стільчики. В центрі кімнати ставлять стіл чи якийсь предмет. Роздайте по яблуку кожній команді. По сигналу перші гравці кожної команди беруть яблуко, оббігають стілець, котрий стоїть посередині, повертаються до своєї команди і займають вільне місце на протилежному кінці команди. Потім яблуко передають вздовж лінії гравців до наступного учасника естафети і так до закінчення. Коли перший гравець знову займе своє місце, він повинен якомога швидше з'їсти своє яблуко перемоги.

2. *Підводне мисливство*. Завдання – піймати зубами яблука, які плавають у місці з водою.

3. *Передай яблуко*. Кожна команда сідає в коло, ногами до центру. За сигналом 2 яблука передають від одного гравця до іншого, але ногами. Якщо яблука падають, гравець, котрий випустив їх, починає новий круг і яблука передають по колу ще раз, до цього гравця. Виграє команда, яка витратила найменше часу.

4. *Лікар-яблуко*. Команда отримує яблуко, ніж і декілька зубочисток. Протягом певного відрізка часу команди роблять «хірургічну операцію» яблуку. Обережно, за допомогою ножа його ділять на 4 частини. Потім пацієнта починають лікувати. За допомогою зубочисток потрібно з'єднати яблуко, щоб воно було подібне на ціле. Виграє та команда, у якої яблуко стане найздоровіше.

5. *Гострі зуби*. З кожної команди один учасник сідає біля столу, на якому на тарілці лежать яблука для 2-х учасників. Потрібно з'їсти яблуко, використовуючи лише зуби.

6. *Яблучна опера*. Попросіть кожну з команд написати оперу за 3 хвилини, де всі діючі особи яблука. А потім нехай вони позмагаються, показуючи постановки за своїм сценарієм.

7. *На пальчиках*. Ця гра пов'язана із сміттям. Тому грають її на підлозі або на вулиці. Стільці ставлять у 2 ряди, утворюючи коридор. В умовному коридорі розкидають шкідливі відпочитих яблук. Учасники зав'язують очі і повинні пройти по коридору, не наступавши на шкідливі яблук.

8. *З'їж яблучко*. Визначають, хто з'їсть більше яблук за 2 хвилини.

9. *Естафета «Ноги»*. Учасники шикуються один за одним. Сідають на підлогу. Перші гравці піднімають з'єднані яблука ногами, відкидаються на спину і через голову передають яблука ногами іншому гравцю, який теж приймає яблука ногами. Виграє та команда, котра закінчила першою.

На закінчення вечірки можна запропонувати покуштувати пиріг з яблук і яблучний сік. Смачного!

«ГАЗЕТНА ВЕЧІРКА»

Ведучий. У кожного є багато старих газет. Дякуючи газетам, які у нас є, ми пропонуємо газетну вечірку.

Ведуча. Пропонуємо такі конкурси:

1. *Газетний костюм*. Кожній команді дається 5 хвилин, щоб зробити із газет костюм якогось персонажа, за вибором. Команда одягає одного учасника.

2. *Пошуки скарбу*. Команда отримує купу газет, в одну з котрих вкладена рекламна листівка. Перемагає команда, котра знайде її першою.

3. *Газетне сміття*. У кожної команди одна і та ж газета і одне завдання. Ведучий викрикує заголовок певної статті. Виграє команда, котра першою знайде статтю.

4. *Сніжна баба*. За десять хвилин гравцям потрібно скотити якнайбільше газет і скласти їх у купку. Хто скотить більше – виграв.

5. *Хованки*. Сховайте якнайбільше гравців під купкою паперових кульок. Хто заховав найбільше – переможець!

6. *Сніжки*. Проведіть між командами лінію. За 3 хвилини команди з газет роблять кульки. За сигналом закидають один одного. Команді потрібно якнайбільше кульок викинути на сторону противника. Гра зупиняється. Виграє той, у кого найбільше сніжків.

7. *Прибери за собою*. Роздайте командам мішки для сміття. Командам потрібно заповнити якнайбільше мішків і пакетів.

«ДЕНЬ БАНТИКА» (I варіант)

Напередодні свята оголошується про його проведення та умови свята.

Оформлення: зал чи простора кімната прикрашена різнокольоровими бантиками, різними оздобами з паперу. Біля стіни розставлені стільці для учасників вечора.

(Лунає музика. На середину залу виходить ведучий вечора).

Ведучий: Добрий вечір, друзі! Дякуємо усім хто завітав сьогодні на свято. Надіюся, що вам не буде сумно і що ви не розчаруєтесь, прийшовши сюди. Ми зібралися разом, щоб продовжити

наше свято – «День бантика», щоб потанцювати, поспілкуватися, краще познайомитися одне з одним. А будемо робити це з допомогою ігор та різних конкурсів. Щоб потрапити на наше свято потрібно лише виконати наші умови, а вони досить легкі це – бантик намальований на шкірі чи прикріплений до одягу. Отже, відкриваємо наш вечір. А розпочнемо ми з оголошення загону-переможця, який був найактивнішим у сьогоднішньому святі, а це в нас загін... За свою активну участь він отримує приз. (Нагородження загону) Інші загони отримують заохочувальні призи. Отже, відкриває наш вечір вічно молодий вальс. Запрошуємо всіх до танцю.

(Танцюють вальс)

Ведучий: Спілкуючись з оточуючими, ми відчуваємо до них симпатію чи антипатію. Як правило, свою оцінку особистості ми пов'язуємо з внутрішніми якостями людини. Зараз ми спробуємо визначити, які якості в людини ми цінуємо і приймаємо. Запрошуємо до участі в конкурсі п'ятьох учасників. Завдання буде письмовим. Я роздаю вам листки паперу й олівці. Вам потрібно вибрати з присутніх людину, якій ви симпатизуєте. Напишіть на своїх листках п'ять якостей, які вам найбільше подобаються в цій людині, не вказуючи імені. У вас усього одна хвилина на роздуми.

(Звучить тиха мелодія)

Ведучий: Ваш час скінчився. Тепер, будь-ласка, по черзі прочитайте свої характеристики, а всі ми спробуємо визначити, кого вони стосуються.

(Визначається переможець. Це учасник, характеристика якого швидко була розгадана. Він нагороджується призом).

(Танцювальна пауза)

Ведучий: Наш вечір триває. Прошу до участі в наступному конкурсі п'ять дівчат і п'ять хлопців. Учасникам треба створити пари.

(Ведучий роздає кожній парі по листку паперу)

Ведучий: Уважно послухайте умови конкурсу. Станьте в парі обличчям один до одного. Листок паперу затисніть між вашими лобами, руки схрещені за спиною. У такому положенні вам потрібно рухатись під музику. Для того, щоб виграти – найдовше протримати листок, вам потрібно інтуїтивно зрозуміти партнера. Розмовляти між собою під час танцю забороняється.

(Після конкурсу танцювальна пауза для всіх присутніх)

Ведучий: Продовжуємо наш вечір. На черзі в нас наступна цікава й весела гра. Запрошуємо прийняти участь у конкурсі три пари. Партнери повинні обмінятися люб'язностями одне з одним. У якій формі це буде зроблено – справа вашої фантазії.

(Звучить тиха мелодія)

Ведучий: Ми маємо визначити переможця цього конкурсу. Я буду підходити по черзі до кожної пари, а всі присутні будуть оплесками оцінювати якість виконання завдання. Отже найкраща пара визначена. Ми вітаємо її і нагороджуємо призами.

Ведучий: Дорогі друзі! Сьогодні в нашій програмі також гра «Цікаві історії». До участі в цьому конкурсі запрошується шестеро учасників. (Ведучий розбиває їх на дві команди). У нашому житті трапляється безліч різних пригод. Вам потрібно за 10 хвилин описати одну з них на папері й зуміти розповісти цю історію за допомогою рухів.

(Поки команди готуються, звучить весела музика. Танцювальна пауза. По закінченню часу ведучий збирає в команди листки з описом пригод).

Ведучий: Зараз кожна команда продемонструє свою пригоду, а команда суперниця повинна цю пригоду розповісти. Дізнаємося, як команди зрозуміли одна одну.

(Після демонстрації командами описаної пригоди, розгадування пантоміми, ведучий зачитує записані на листках варіанти)

Ведучий: Давайте голосувати оплесками за кожну команду. Команда, яка отримає найгучніші оплески, стає переможницею і нагороджується призом.

(Танцювальна пауза)

Ведучий: До участі в наступному конкурсі запрошуємо 9 осіб. Розбийтесь на три команди. Зараз усі ви будете учасниками програми «У вирі моди». Для цього кожна команда отримує набір паперу, ножиці, голки, нитки, шпильки, шматки тканини різних розмірів. За 10 хвилин кожній команді потрібно створити свою модель одягу, але обов'язковим елементом створеного

вами одягу, як не дивно, має бути бантик. Але це ще не все. Вашу модель треба гідно представити, описати і прокоментувати. Отже розпочинаємо. Успіхів вам!

(Танцювальна пауза)

Ведучий: Увага! Починаємо парад моделей (команди демонструють моделі та описують їх).

Ведучий: Прекрасно! Усі моделі оригінальні та неповторні. Давайте знову оплесками визначимо команду-переможця.

Ведучий: Наш вечір наближається до кінця. Разом із супутниками цього вечора: гумором, грою, танцями, конкурсами, ми весело провели час. Я надіюсь вам сподобалось, наша дискотека продовжується, а я з вами прощаюсь.

«УКРАЇНА МАЄ ТАЛАНТИ»

Мета: Розвивати пізнавальні здібності учнів, творчу активність, вміння приймати правильне рішення, логічно мислити, працювати в колективі.

Обладнання: мультимедійний проектор.

Хід свята

Група дітей ділиться на дві команди за допомогою дидактичного матеріалу (*картки двох кольорів*).

Ведучий. Доброго дня, пані та панове, сеньйори та сеньйорини, найкращі та найталановитіші учні нашої школи. Вітаємо вас на турнірі «Україна має таланти».

Ведуча. Сьогоднішній конкурс складатиметься з 6 раундів з різноманітними завданнями. У кожному з них братимуть участь різні учасники, таким чином, щоб кожен з вас мав можливість позмагатися зі своїми суперниками і приблизити свою команду до перемоги ще на 1 крок.

Але, якщо це змагання, то його мають оцінювати досвідчені та поважні люди. Тож, я із задоволенням представляю вам членів сьогоднішнього журі:

Зустрічайте:

- Головний соліст Паризької консерваторії, лауреат премій «Мідний таз» та «Срібна вудка» ...

- Вона пише тексти Мадонні, їй підспівувала Пугачова, лауреат премії «Золота гортань»

- Саме він повинен був співати на Євробаченні 2014, але обрав гастролі в Африці, переможець міжнародного конкурсу «Юний писк» лауреат премій «Крик душі» та «Завивання під вікнами 2014»

Ведуча. Першим вашим завданням буде обрати капітана команди та придумати назву команди. У вас 2 хв.

І раунд «Вгадай мелодію»

Ведуча. Прийшов час для першого раунду під назвою «Вгадай мелодію!»

(Діти слухають фрагмент пісні без слів, протягом 10 секунд. Правильна відповідь приносить 2 бали команді)

II раунд «Всезнайки»

Ведуча. Я Вам задаватиму запитання, по-черзі кожній команді, кожна правильна відповідь 1 бал. Якщо команда не відповідає на запитання, запитання переходить до суперників.

1. Синонім слова карта? (Мапа)
2. Модель землі? (Глобус)
3. Найбільша річка України? (Дніпро)
4. Найдовша паралель Землі? (Екватор)
5. Яку форму має Земля? (Кулясту)
6. Найбільший Океан? (Тихий)
7. Частина океану, що врізається в сушу (Море)
8. Скільки материків на землі? (Шість)
9. Чого найбільше на Землі? (Води)
10. Скільки планет у Сонячній системі (Дев'ять)
11. Рослинний світ? (Флора)

12. Тваринний світ? (Фауна)
13. Найвища гора Карпат? (Говерла)
14. Найбільша тварина світу? (Блакитний кит)
15. Червона планета сонячної системи? (Марс)
16. Універсальний одяг людини? (Шкіра)
17. Між двох світил він посередині один (Ніс)
18. Сиве сукно лізе у вікно. (Туман)
19. Прилад для визначення сторін горизонту? (Компас)
20. Яка тварина не вмє повертати голови? (Крокодил)
21. Яка комаха будує гніздо з паперу? (Оса)

Кількість правильних відповідей дорівнює кількості балів, зароблених командою.

III раунд «Показуха»

Ведучий. Ми продовжуємо. Наступний конкурс «Показуха», будемо сміятися до сліз. Я думаю вже всі здогадалися, чим ми будемо займатися в цьому конкурсі, але все ж таки, я поясню правила.

Отже, виберемо одного гравця із вашої команди. Учасник повинен показати слово за допомогою жестів та міміки. Команді треба вгадати слово.

Звичайно, виграє та команда, яка відгадає якнайшвидше. Команда-переможець отримує + 5 балів. У Вас є 60 с. Час пішов. Кактус, фотоальбом, принтер, скотч, молоко, банкомат.

Ведуча. Пані суддя, враховуючи Вашу компетентність і всеобізнаність, будь ласка, поставте всі крапки над і.

IV раунд «Казковий» 1 бал за правильну відповідь

Ведуча. Я зачитую початок казки, завданням команди буде вказати назву казки. Першою відповідає та команда, яка першою підняла руку. Учасники готові? Починаємо! Запитання: Яка казка має такий початок... ?

1. «Жили собі котик та півник, і були вони у великій приязні» («Котик і півник»)
2. «Жили собі двоє мишенят Круть та Верть...» («Колосок»)
3. «В одного чоловіка був кіт, та такий старий, що нездужав і мишей ловити...» («Пан Коцький»)
4. «Жили собі дід та баба. Уже і старі стали, а дітей нема. От баба просить діда: «Поїдь, діду, в ліс, вирубай там мені деревинку та зробимо колисочку, то я положу деревинку на колисочку...» («Івасик-Телесик»)
5. «В одному селі жили чоловік і жінка. Мали вони дівчинку Оленку і хлопчика Івасика...» («Про сестрицю Оленку і її братика Івасика») – Гуси-Лебеді
6. «Був собі дід та баба, та не було в них дітей. От вони собі сумують, а далі дід і каже бабі: «Ходімо, баба, в ліс по гриби!...» («Кривенька качечка»)

V раунд «Складальня»

Ведуча. Зараз я вам роздам картку із словом. Вашим завданням буде: користуючись цими літерами, скласти нові слова. За кожне нове слово – 1 бал. У вас – 2 хв.

Зі слова «Автобус» скласти нові слова.

VI раунд «Загадко»

Ведуча. Конкурс на перевірку кмітливості, дисциплінованості і спрацьованості команд. Питання задаються кожній команді, якщо одна команда не може відповісти або неправильно відповідає, то право відповіді переходить до іншої команди. 1 бал

- Що не може збільшити лупа в трикутнику? (Кути)
- На що схожа половина яблука? (На другу половину)
- Чого на ярмарку не купиш? (Розуму)
- Де бувають ріки без води, а міста без будинків? (На мапі)
- Що то за трава, що її і вночі знайдеш? (Сон-трава)
- Яке число має таку ж кількість літер при написанні, скільки й означає? (Три)
- Що можна побачити із закритими очима? (Сон)
- На яке дерево сідає ворона після дощу? (На мокре)
- Чим кінчається все? (Буквою «е»)

Що в Бориса спереду, а в Гліба позаду? (Літера «б»)

VII раунд «Dance»

Ведуча. А зараз ми оцінимо ваші танцювальні можливості. Команда вибирає одного учасника, завданням якого буде показувати рухи під запропоновану пісню.

Підведення підсумків та оголошення результатів

Ведуча. Просимо журі підсумувати бали та оголосити переможців. А на цьому наш захід закінчується.

Дуже дякую командам, які брали участь у конкурсах.

Дякую за увагу.

«ТАНЦЮВАЛЬНИЙ БАТЛ»

Ведучий 1: Добрий день, пані та панове. Ми раді бачити вас в цьому залі на танцювальному батлі.

Ведучий 2: Навіщо ж так офіційно? Давай привітаємося, веселіше. Хлопці та дівчата, я вас прошу, що б я не говорив, ви відповідаєте мені «Привіт!» Домовилися?

Всім, хто нудьгував з ранку і забрів до нас на вогник, наш гарячий. Всім, хто любить співати і танцювати, наш полум'яний «_____».

Ведучий 1: Всім хлопцям. Всім дівчатам.

Ведучий 2: Всім, хто прийшов на найвеселіший, наймузичніший, танцювальніший батл – «Привіт !!!!!»

Добре, з залом ми привіталися, але мені здається, чогось не вистачає. Для гарного свята (дивіться в свої записи) потрібна заводна музика.

Ведучий 1: (музика додається) Є!

Ведучий 2: Потрібні глядачі.

Ведучий 1: Глядачі є? (Відповідь із залу) Звичайно є!

Ведучий 2: Ми вітаємо тих, хто сьогодні прийшов до цієї зали. Гей, відкрий очі!

Ведучий 1: Нагостри вуха!

Ведучий 2: Ми починаємо «Стар-шоу»! Сьогодні вас чекає запальний вечір. Ведучий 1: Тому що «Стар-шоу» – це реальний шанс кожному стати «зіркою».

Ведучий 2: Правила танцювального батла:

Батл супроводжуються DJ-ЕЕМ Валерієм (вітаємо), який в режимі реального часу грає для учасників. У командних батлах велику роль грає не стільки стиль, скільки синхронність, креатив, складність виконання. Музика звучить 1 хвилину, переривається і починає бій наступна команда. У конкурсі беруть участь танцювальні колективи від кожного загону по 10 учасників.

Головні два правила:

1. Не можна торкатися один одного;

2. Не можна порушувати черговість.

Десять заповідей батла від культової команди брейк-дансу :

- Не спати!

- Ніколи НЕ показувати весь свій «арсенал» рухів!

- Ніколи не робити рухи, які ще не відточені!

- Не використовувати кілька «виходів» за один раз!

- Ніколи не повторювати рухи противника!

- Менше слів, більше зосередженості!

- Батл виграє не рух, а думка!

- Потрібно вміти прийняти свою поразку!

Ведучий 1: Представляємо вам компетентне журі: Влад Яма та Григорій Чапкіс.

Ведучий 1: Перш, ніж почнуться виступи, у нас велике прохання до глядачів і вболівальників: під час виступів не шуміти, аплодувати після виступів і не заважати суперникам. Домовилися?

Ведучий 1: Учасники вже готові і рвуться в бій.

Ведучий 2: Вболівальники, ви готові підтримати їх у важку хвилину. Чи учасники готові?

Якщо готові, починаємо.

Перший батл

Ведучий 1: Запрошуємо на сцену 1 загін (з 10 учасників вибирають 6 так всі загони)

Другий Батл

Ведучий 2: (з 6 учасників вибирають 4)

Третій Батл

Ведучий 1: (з 4 учасників вибирають 2)

Четвертий Батл

Ведучий 2: На сцену запрошується 1-2 з 4 учасників вибирають 1 далі 3-4, 5-6, 7-8 загони.

Ведучий 1: Спасибі учасникам за оригінальні виступи. Молодці!

«ТАНЦІ БЕЗ ЗІРОК»

Ведуча. Дорогі друзі!

Ми щиро раді вас вітати

Й у себе знову вас приймати,

Щоб могли у нас ви відпочити

І дружбу нашу більш зміцнити.

Усмішки, ігри, пісні час

Ще більше, звісно, зближать нас.

Тому влаштовуйтеся зручніше,

І з вами буде нам гарніше.

Ведучий. Сьогодні ми пропонуємо вам невеличку розважальну програму «Танці без зірок»!

Ведуча. Ви посмієтеся з наших жартів..

Ведучий. Якщо, звичайно, вам буде смішно.

Ведуча. Ви будете танцювати разом з нами...

Ведучий. Якщо вам хочеться танцювати...

Ведуча. Ви у нас добре відпочинете.

Ведучий. Якщо це не зробили на уроках...

Ведуча. А почати ми хочемо зі шкільних гуморесок.

Гумореска 1

Ведучий. Ну як ти могла стільки помилок зробити у творі?

Ведуча. Я не одна, мені батько допомагав.

Ведучий. Ось послухайте ще одну гумореску...

Гумореска 2

Вдарив батько спересердя хлопчика малого.

Той поплакав, переплакав та й питає в нього:

– Тебе, татку, бив твій татко?

– Бив, та ще й немало.

– Ну, а татка твого били?

– Теж перепадало.

– І сказало хлопченятко, заломивши ручки:

– Тепер ясно, звідки в тебе хуліганські штучки.

Ведуча. От ти краще скажи мені. Павле. Як то може бути, що твій твір про собаку такий самий, як у Олега?

Ведучий. Бо це про того самого собаку.

Ведуча. А ти любиш тварин?

Ведучий. Звичайно.

Ведуча. І я. Я взагалі всіх люблю і все добре, гарне. Хочеться усіх привітати, побажати чогось хорошого.

Ведуча. А зараз ми запрошуємо і вас потанцювати, пограти в танцювальні ігри. Почнемо із «Запрошення до танцю».

(На стільчик посеред зали ставиться стілець. На нього сідає дівчинка з букетом. Два хлопчики підходять до неї і запрошують до танцю. Одному вона дає букет, а з другим іде танцювати. Перший сідає з букетом. До нього підходять дві дівчинки, одній з яких він віддає букет, а іншу обирає для танцю. До дівчинки, яка залишилась на стільці сидіти, знов підходять двоє хлопчиків і т. д., поки всі не танцюватимуть.)

«Танок з хустинкою»

Присутні стають у коло. Комуś дається хустинка. Під музику всі танцюють в колі і передають один одному хустинку. Музика в якусь мить обривається. Той, у кого в руках в цей момент була хустинка, вибуває з гри. Так до тих пір, поки не залишиться двоє, які не можуть утворити коло. Вони і є переможцями, які отримують нагороду.

Ведуча. Продовжуємо нашу програму. Зараз перед вами виступить...

Ведучий. Не виступить.

Ведуча. Чому?

Ведучий. Захворів.

Ведуча. Отакої. А вчора здоровісінький був.

Ведучий. То вчора. А сьогодні...

Ведуча. Так, що трапилось?

Ведучий. Та розумієш, до них вчора гості приїжджали...

Ведуча. То й що?

Ведучий. А Денис позавчора, ти ж знаєш, зауваження отримав, поведінка незадовільна.

Ведуча. Ну і..?

Ведучий. То батьки його дуже невдоволені були. Особливо тато. Страшенно розгнівався, що син такий невихований.

Ведуча. Не розумію, до чого тут це?

Ведучий. А те, що тато паском хотів виховати Дениса, та мати упросила не використовувати цього виховного засобу.

Ведуча. І?

Ведучий. Мати запропонувала не пустити його на сьогоднішню нашу зустріч з ровесниками.

Ведуча. Знову не розумію. А до чого тут гості?

Ведучий. А до того, що Денис вирішив задобрити батьків, щоб потрапити сьогодні сюди. І щоб показати свою виховність, вирішив перед гостями проявити себе. Гості похвалять його, то батькам уже не з руки буде не пускати його на зустріч.

Ведуча. Ну і?

Ведучий. Ото він вирішив нарвати яблук і почастувати ними чемно гостей. А на їхній паркан якраз із сусідської черешні гілка з такими гарними великими рожевошоками черешнями звисає. Ото він поліз на паркан. Сидить, рве. Аж тут сусідський Рябко, звідки не візьмись, як гаркне (мабуть, відірвався) та хватить Дениска за штанину. Того з паркана миттєво здуло. Та не розраховував – лобом об стовпчик бах! Іскри з очей... Голова обертом... Поточився і геп... на їжака. Як ошпарений схопився Денис і помчався. А вже сутеніло. Ото він, не помітивши, зачепив діжечку з водою (мати наступного дня мала розсаду полити). А ввечері досить прохолодно... Поки дочекався, ховаючись у сараї, що гості поїдуть... От і лежить тепер з температурою. До ніг – гірчичники, на гулю на лобі – компрес холодний, а там, де голки їжака сліди залишили – зеленкою розцяцьковано.

Ведуча. Добре... Тобто, ще не добре. Просто я хотіла сказати, що тоді замість Денискового циркового номера ми продовжимо танцювати.

«Знайди пару»

Учасникам прикріплюються різного кольору та форм фігурки на одяг. Вони танцюють у колі. Коли закінчується музика, вони швиденько знаходять пару з однаковим значком і далі танцюють уже в парах. Потрібно поспішати з пошуком пари, бо деякі фігурки мають непарну кількість. Якщо на перший танок вибирали пару за формою, то вже на другий – за кольором.

«Найкраща пара»

Бажаючі танцюють у парах, а потім визначається найкраща пара.

«Найкращий танцюрист»

Усі присутні танцюють у залі, як на дискотеці. Журі спостерігає і визначає найкращого танцюриста серед хлопців та найкращу танцівницю серед дівчат. Переможці нагороджуються.

Ведуча. Вже потюпилися, мабуть усі. Стільки танцювати!

Ведучий. Продовження концерту відкладемо до наступної зустрічі.

Ведуча. Потім, все буде потім, бо наша зустріч не остання.

Ведучий. Потім, що буде потім, я відповім на запитання.

Ведуча. Хай буде вам, хай буде нам, що побажає собі кожен сам: щастя, здоров'я і довгих літ. Щоб не сваритись і знов зустрітись.

Ведучий. Потім, все буде потім, а зараз маєм те, що маєм.

Ведуча. Потім, що буде потім?

А буде так, як ми подбаєм. У добру путь! У добрий час!

«ВУЛКАН ТВОРЧОСТІ»

Конкурсу передують діяльність хобі-центрів в кожному загоні, де триває підготовка до конкурсу за такими номінаціями:

Обов'язкові:

«Модельєр» (групова чи індивідуальна робота з підручних матеріалів, назва, представлення, дефіле моделі);

«Художник» (інд. чи групова картина, назва, зміст)

«Креативний перукар» (перукар-майстер, модель, на якій демонструють, назва, представлення);

«Лялька-мотанка» (виріб з соломи або трави);

«Ландшафтний дизайнер» (групова робота на площині з природних матеріалів, назва композиції і презентація);

«Вітражний малюнок» (конкурс малюнків на склі);

«Шишкова фантазія» (композиція з шишок на площині);

«Скульптура з природних матеріалів».

Додаткові:

«Шалені ручки» (вироби власними руками); «Авторська пісня» (власна пісня з виконанням); «Авторська поезія» (власний вірш).

На ранковій лінійці оголошується старт діяльності хобі-центрів, номінації та вимоги до них. Кожний загін розподіляє, обирає відповідальних за різними напрямками.

Протягом дня діти здійснюють пошук необхідних матеріалів, працюють над обраними виробами чи творами.

Звучить мелодія з передачі «Шоуманія», виходить Ліля Ребрик і показує на камеру.

Л. Ну, привіт усім вам, друзі. Як Ви? Думаю, що все гаразд! Отже так, поки Юдашкін в відпустці, з вами буду я – Ліля Ребрик.

(Звучить музика із шоу Катерини Осадчої)

О. Лілю, ну, я все розумію, але як це так ти про мене забула?

Л. Ну що ти, Катюш, звісно що ні! Вашій увазі Катя Осадча.

О. Лілю, а куди це ми потрапили?

Л. Ти не знаєш? Та це ж найкращий табір на Волині – «.....».

О. А знаєш, без кого ми не можемо розпочати наш конкурс? Звісно, що без журі.

Л. Отож, зустрічайте. Відомий співак Дмитро Монатік, український дизайнер Андре Тан.

О. Ой, Ліль. Оце знаєш, недавно відвідала Український Тиждень Моді.

Л. І що там? Вибрала собі якийсь новий капелюшок (сміється)?

О. Ну, що за жарти. Капелюшка не вибрала, але ось плаття надивилася. Але ти знаєш, оце мені сказали, що і до нас на конкурс приїхало аж 8 модельєрів.

Можливо і ти собі, щось вибереш.

Л. Цікавенько. Давай подивимося. До вашої уваги запрошуємо модельєрів і їхні моделі.

I. Номінація «Модельєр»

(групова чи індивідуальна робота з підручних матеріалів, назва, представлення, дефіле)

моделі)

(Дизайнери представляють свої роботи, після чого моделі дефілюють у своїх костюмах, платтях. Журі оцінює 3 найкращих образи і нагороджує дипломами.)

О. Ну що Лілю, сподобалося тобі якесь плаття?

Л. Я надивилася собі декілька варіантів, можливо щось і прикуплю. А оце знаєш Катю, щось новеньке в гардероб я собі вибрала, але я давно не змінювала інтер'єр в квартирі. Хотілося б картину якусь нову вибрати.

О. Ой, Лілю, оце ж тобі сьогодні повезло, я знаю, що у цьому таборі є талановиті художники. Я думаю, вони не відмовляться показати тобі свої роботи.

Л. Це гарна ідея. Запрошуємо на сцену художників з їхніми роботами.

II. Номінація «Художник»

(представлення малюнків, індивідуальних чи групових)

(поки журі оцінює, виконуємо масовку «В оленя в лісі дім»)

Л. Катю, це мені здалося, чи ти знову зачіску змінила?

О. Ні, не здалося. Я й дійсно підбрала собі нову зачіску.

Л. Хі-хі, як твій перукар витримує. Ти ж змінюєш їх по сто раз на місяць.

О. Не знаю, я не запитувала. Але якщо й набридла, то без перукаря я точно не залишуся. А от тобі б не завадило якусь зачіску зробити. Не личить тобі хвостик. Мені тут казали, що в «Світанку» є чудові перукарі.

Л. Ну, якщо так, то давай подивимося. Можливо, і зроблять мені зачіску, ще й книжечку зроблять *(сміється)*. Зустрічайте оплесками перукарів і їх моделей.

III. Номінація «Креативний перукар»

(перукар-майстер, модель, на якій демонструють, назва, представлення) (майстри розповідають історії своїх зачісок, журі оцінює 3 найкращих роботи.)

Л. *(Сміється)* Подивись, що це в них тут таке, якісь ляльки вуду.

О. Ой ти, які ж вуду. Це ляльки-мотанки. Оберіг такий.

Л. Який ще такий оберіг, ніколи не чула про таке чудо.

О. Ну, ти й геть далека, мотанки – ще з давніх-давен є оберегами. Собі якусь вибери, хай оберігає від поганого.

Л. Ну, я думаю, наше журі мені в цьому допоможе.

IV. Номінація «Лялька-мотанка»

(Журі обирає найкращі і викликає учасників для нагородження. Масовка «Клеп-клеп»)

Л. Коли їхала на Волинь, мені говорили, що тут така милозвучна мова, що можна заслухатись.

О. Мова тут дійсно прекрасна, а вірші які надзвичайні. Хотіла б я їх послухати.

Л. Так в чому проблема, запрошуємо на сцену поетів для декларування авторських віршів.

V. Номінація «Авторська поезія»

(журі обирає переможців)

О. Ти тільки подивись, що в них тут є. Та це певно ландшафтний дизайн. Але я в цьому нічого не розумію.

Л. Та я теж, але думаю, можливо наші судді в цьому краще розуміються. Давай нехай вони роздивляться, а ми з тобою краще потанцюємо.

VI. Номінація «Ландшафтний дизайн»

(Поки журі визначає кращі роботи, зал танцює масовку «Чоколате»)

О. Знаєш, оце недавно знімали «Світське життя» в Венеції. І в них там такі вишукані вітражі. Ти часом не бувала у Венеції?

Л. Ой ні, у Венеції я не бувала. Але оце походила по «Світанку» і побачила, що у них теж гарні вітражі.

VII. Номінація «Вітражний малюнок»

(Журі обирає найкращі роботи і викликає учасників для нагородження)

Л. Знаєш, підійшов до мене перед початком конкурсу Монатік, та й почав мені розказувати за якісь композиції з шишок. Ти нічого такого не бачила?

О. Я то не бачила, але щось таке чула. Давай дамо йому слово, хай всім розповість про ці

композиції.

VIII. Номінація «Шишкова фантазія»

(Судді попередньо визначили найкращі роботи і оголошують результати.)

О. Знаєш, вирішила собі в сад купити якісь скульптури. Але нічого цікавого мені в очі не попадалося. А тут я бачу, багато скульптур. Давай подивимося.

Л. Ну, давай подивимося (ходять роздивляються скульптури).

О. Так багато всього в очі кидається, треба напевно кликати на допомогу Андре Тана. Як не як дизайнер. Думаю – допоможе.

IX. Номінація «Скульптура з природних матеріалів»

(Судді роздивляються, вибирають найкращі роботи. Зал танцює масовку «Що манить пташку»)

Л. Як думаєш, а в цьому таборі є діти, які складають пісні?

О. Я чула, що є. Ось сьогодні діти говорили, що у першому загоні склали пісні саме для сьогоднішнього конкурсу.

Л. Ну, тоді потрібно обов'язково їх послухати.

X. Номінація «Авторська пісня»

(Журі нагороджує дипломами всіх дітей, які брали участь)

О. Сьогодні я переконалася, що тут, на Волині, талановиті діти. Мені так подобається у цьому таборі.

Л. Цілком з тобою згідна, я теж переконалася, що ви всі молоді і талановиті.

О. На закінчення ми хочемо побажати вам натхнення та творчих злетів. До нових зустрічей!

2.2.3. ПІЗНАВАЛЬНО-РОЗВАЖАЛЬНІ ПРОГРАМИ

«ХТО ЗВЕРХУ?»

Ведучий. Доброго дня! Доброго дня, пані та панове! Вас вітає інтелектуальне, розважальне шоу «Хто зверху?» і я його постійний ведучий Сергій Притула, а це моя незрівнянна співведуча Катерина Варнава!

Ведуча. Хто розумніший, чоловіки чи жінки? Уже тисячі років людство шукає відповідь на це запитання. Та сьогодні ми переконаємося в тому, що дівчата не лише найчарівніша половина людства, а й найрозумніша.

Ведучий. І сама найважливіша... Адже відмінницями в школі є завжди дівчата, а керівні посади та депутатські крісла зазвичай займають чоловіки!

Ведуча. А я все одно переконана, що найрозумніші – дівчата, і ми сьогодні в цьому переконаємо усіх присутніх. У кожному загоні дуже розумні дівчата, але є і найкращі, давайте запросимо їх до нас у зал. Зустрічайте наші незрівнянні дівчата! *(по одному учаснику з загону)*

Ведучий. Ми дуже раді, що у дівчат така сильна команда, але й команда хлопців нічим не гірша. Зустрічайте наших чудових хлопців. *(по одному учаснику з загону)*

Ведуча. Так, суперники у нас гідні поваги. Але у нас є ще й верховний суддя цієї неперевершеної гри – пані Справедливість. І вона – жінка, вона – це Ольга Фреймут!

Суддя. Вітаю ведучих, команди дівчат, хлопців та глядачів. Давайте домовимось – за мною об'єктивність, за Вами – цікавий двобій ерудованості, логіки, інтелекту. І нехай переможуть найсильніші!

Ведуча. Тобто ми – дівчата.

Ведучий. Дякуємо, пані суддя. Дуель поставить все на свої місця. На шляху до перемоги у кожній команді є п'ять конкурсів. Кожен конкурс оцінюється у 10 балів.

Ведуча. Дякую, я впевнена дівчата наберуть максимум балів. Все зрозуміло. Починаємо.

Ведучий. У нас залишилася одна незавершена справа – хто починає перший конкурс?

Ведуча. Дівчатка, ми знаємо, що у нас немає проблем з інтелектом. Доказом цього стане наш перший конкурс «Збери літери».

Ведучий. І я думаю, що хлопці проти не будуть, якщо першими почнуть наші дівчатка,

адже ми джентльмени. 4 гравців із вашої команди отримують по 2 літери, ми прикріплюємо їх на спини і попереду. Хто саме отримає, вирішуйте самі.

Ведуча. Дівчатка, не лякайтеся. Я буду тримати за вас кулаки. Зберіться, будь ласка. Правила наступні: я зачитую питання, дівчата їх відгадують і вибудовують слово з літер, які в них на аркушах. Треба рухатися і швидко переміщатися з літерами. Слово складаємо зліва направо, щоб ми, глядачі змогли його прочитати. На це вам дається 2 хвилини. Команда, яка склала більшу кількість слів отримує 10 балів, команда, яка склала меншу кількість слів – 0 балів.

Ведучий. Три, два, один – час пішов.

Дівчатам

1. Білий ведмідь, що шукає друзів на Півночі. УМКА
2. Чоловіча краса під носом. ВУСА
3. Буває англійська, буває німецька, а наша українська. МОВА
4. Моя хресна, моєму татові та мамі. КУМА
5. Змелені зерна пшениці. МУКА
6. Розділовий знак; сон, що може тривати місяць або й рік. КОМА
7. Нічний великий птах. СОВА
8. Нею косять, а дівчата заплітають. КОСА

Хлопцям

1. Суха трава, їжа для тварин. СІНО
2. Пестлива форма від слова «кішка». КІСА
3. Що нас катає взимку. САНІ
4. Місце в кінотеатрі, де можна придбати квиток. КАСА
5. Її заплітають дівчата. КОСА
6. Страва з крупи і води, в казках її варять навіть із сокири. КАША
7. Багаж, який ми тягнемо в руках, але своя не тяжка. НОША
8. Торгівельна компанія, яка виробляє телевізори, магнітофони, телефони. Є Нокія, є Самсунг, а є ... СОНІ

Ведуча. Пані суддя, вам слово.

Суддя. РахунокНа користь.....

Ведучий. Ми переходимо до наступного конкурсу, який називається «Вгадай назву». Один з учасників команди через навушники слухає пісню, назву якої показує за допомогою пантоміми своїй команді. Максимальний час на виконання завдання 90 секунд. Перемагає команда, яка на вгадування витратила менше часу. Пані суддя, вам слово.

Суддя. Рахунок _____ На користь _____

Ведучий. Наступний конкурс «Зірки табору в ряд». Дівчата – розташуйте хлопців у тому порядку, від більшого до найменшого, у кого найбільше підписників у ВК.

Ведуча. Хлопці – розташуйте дівчат у тому порядку, від більшого до найменшого, у кого більше фото в ВК.

Ведуча. Пані суддя, вам слово.

Суддя. Рахунок _____ На користь _____

Ведучий. Увага!!! Конкурс «Перший, Другий, Третій, Четвертий, П'ятий, Шостий». Суть конкурсу – розмістити суперників на відповідні місця відповідно до критерію. І так, завдання до хлопців. Питання: Хто із наших дівчат любить найбільше поспати на вихідних.? Розставте дівчат на відповідні місця. На першому місці – та, що спить найдовше. Далі менше і ще менше. 30 с на обговорення. Подумали, слухаємо вас! Беріть дівчат за руки і розставляйте на місця. А тепер перевіряємо.

Ведуча. А тепер, дівчатка, увага, завдання вам. Подивіться на наших мужніх красенів! Подивіться, які вони симпатичні! Отож, питання: Хто із наших хлопців приділяє найбільше часу для підготовки до уроків. Хто найбільше часу приділяє – він повинен стояти першим зліва. Хто найменше – останнім! Розставте хлопців на відповідні місця! 30 с на обговорення. Слухаємо вас! Дівчата, прошу, розставляйте наших чоловіків, а ми подивимось.

Суддя. Рахунок _____ На користь _____ .

Ведуча. Ми переходимо до наступного конкурсу, який називається «Хто я?»

Одному з учасників команди надягають наголовник, з написом. Дитина задає питання своїй команді, члени якої можуть відповідати «Так» або «Ні». На протязі 90 сек. учень має вгадати слово, написане на наголовнику.

Суддя. Рахунок _____ На користь _____.

Ведуча. Видатний давньогрецький філософ Сократ зробив свого часу висновок: «Чим більше я знаю, тим більше я не знаю». Людина приходить у світ для того, щоб постійно вдосконалювати, насамперед – себе, свій духовний світ, свої знання, уміння, навички, здібності. Саме тому протягом, майже, всього життя людина наполегливо навчається. І не важливо, чоловік ти чи жінка. Важливо лише те, що всі ми відчуваємо потребу в збагаченні знаннями, отриманні задоволення від інтелектуальної спроможності. Тож будьте розумними!!!

Ведучий. А великий російський письменник Л.Толстой казав, що людину можна оцінювати дробом, знаменник якого становить те хороше, що вона думає про себе сама, а чисельник – те хороше, що про цю людину думають інші. Бажаємо усім, щоб щастя додавалося, а горе віднімалося, щоб достаток множився, а любов ділилась. Слово пані Справедливості. *Звучить мелодія.*

«БРЕЙН-РИНГ»

Найбільше у світі цінують розумних людей. Вони багато знають і прагнуть дізнатися ще більше. Адже як цікаво поринути в світ людських таємниць, дізнатися щось нове і поділитися ним з іншими. Світ різноманітний і цікавий, а люди в ньому добрі і розумні. Вони прагнуть порозумітися між собою і примножити свої знання новими. І сьогодні ми зібралися пограти гру дня інтелектуалів – Брейн-ринг. Тут ви дізнаєтесь багато нового, а наші учасники із задоволенням покажуть свої знання та вміння. І саме так ми виявимо хто ж в таборі найрозумніший.

Правила гри:

Наша гра складається з трьох раундів. У першому грають між собою «Сонечко» і «Дубочок», у другому «Казка» і «Барвінок». Команди, які виграють між собою беруть участь у фіналі. Для кожної команди задається по 5 запитань для обох команд одночасно, журі слідкує, яка команда піднімає руку та відповідає. Для обдумування кожного питання дається 1 хв., якщо хвилина не потрібна, її можна використати для обдумування іншого питання. Піднімати руку можна лише після сигналу, щоб не допустити фальстарту. Отже, правила гри зрозумілі кожному учаснику і ми можемо розпочинати нашу гру. Подорож у країну цікавого, веселого, знайомого і надзвичайного розпочинається.

І. Раунд

Запитання до команди «Сонечко»

1. Як називається зібрання творів Т. Шевченка? (Кобзар)
2. Про кого йдеться «за три копи куплена»? (Коза-дереза)
3. Назвіть види спортивної зброї фехтувальників. (Шабля, шпага, рапіра)
4. Є на світі кінь – всьому світу не вдержати. (Вітер)
5. Без очей, а сльози лле? (Роса)

Запитання для команди «Дубок»

1. Як звати героя української народної казки, якому у скрутну хвилину допомогло гусеня? (Івасик-Телесик)
2. В якому році відбулися перші олімпійські ігри? (Афіни, 776 р. до н.е.)
3. Сімсот соколят на одній подушці сплять? (Соняшник)
4. Видно край, а не дійдеш. (Горизонт)
5. Яка тривалість гри футболу? (2 тайми, 90 хв.)

Запитання для 2-х команд

1. Летіло, як міх, упало як сніг,
Лопатами ходить, рогом їсть? (Гусак)
2. Золотий пішов, а срібний прийшов. (Сонце і місяць)
3. Скільки було: мати, дочка, брат, сестра, дядько, племінник? (Троє)

4. Як називається результат додавання чисел? (Сума)

5. Снігові поля, чорні грачі,

Хочеш розумним бути – бери і вчи. (Книжка)

Запитання команді суперниці

(Кожна команда дає запитання команді суперниці)

II. Раунд

Запитання для команди «Казка»

1. Як називаються народні, обрядові, величальні пісні зимового циклу? (Колядки)

2. Як звати чоловіка Язикатої Хвеськи? (Петро)

3. Як звати пантеру у казці Д.Г. Кіплінга «Мауглі»? (Багіра)

4. Що в перекладі означає слово «Біблія»? (Книга)

5. Стоїть на дорозі, усім заважає:

Хто йде, той штовхне,

А з дороги ніхто не прийме? (Двері)

Запитання для команди «Барвінок»

1. Як називається суміш різних напоїв? (Коктейль)

2. Яка староруська назва військового прапора? (Стяг)

3. У римській міфології богиня щастя, випадку. (Фортуна)

4. У воді росте кохається, а вкинь у воду злякається? (Сіль)

5. Як називається словниковий склад мови? (Лексика)

Запитання для обох команд

1. Як називається результат ділення чисел? (Частка)

2. Знайдіть найменше з натуральних чисел. (Одиниця)

3. Супутник Землі? (Місяць)

4. На якому материку не має рік? (Антарктида)

5. Скільки пальців на ногах у страуса? (Два)

III. Раунд

Запитання для 1-ої команди

1. Двічі родиться, а раз умирає? (Птах)

2. Ще батько не народився, а син уже по світі ходить. (Вогонь і дим)

3. Яку гру грають найменшим м'ячем? (Настільний теніс)

4. Назвіть кольори олімпійських кілець. (Синій, жовтий, чорний, зелений, червоний)

5. Що без леза та без зуба розтина міцного дуба? (Блискавка)

Запитання для 2-ої команди

1. Як у Стародавній Русі називали татарське військо? (Орда)

2. Живе – то чорне, погане,

А умре – то красне, рум'яне (Рак)

3. Як називали місце, де жили козаки? (Курінь)

4. Назвіть велику прісноводну рибу з вусами? (Сом)

5. У грецькій міфології богиня правосуддя? (Феміда)

Запитання для обох команд

1. В якому місяці ви їсте найменше хліба? (В лютому)

2. Як в США називається тваринницька чи інша ферма? (Ранчо)

3. Яке місто саме сердите? (Грозний)

4. В день з ногами, а в ночі без ніг? (Чоботи)

5. Кого з українських поетів називають каменярем? (І. Франка)

Підведення підсумків, оголошення результатів.

Додаткові запитання

1. Мамина мама тобі... (Бабуся)

2. Яка рослина вбиває звіра? (Звіробій)

3. Її тіло вкрите лускою. (Риба)

4. Чи в'ють гнізда перелітні птахи на півдні? (Ні)

5. Як знайти невідомий доданок? (Від суми відняти відомий доданок)

6. Скільки см в 1 дм? (10 см)
7. Яка тварина спить головою вниз? (Кажан)
8. Білі горошини на зеленій стебеліні? (Конвалія)
9. Яка пора року між весною і осінню? (Літо)
10. Як називається все те, що не зроблено руками людини? (Природа)

«ЩО? ДЕ? КОЛИ?»

Ведучий 1. Доброго дня, друзі! Сьогодні ми зібралися на турнір найрозумніших, найкмітливіших, найдотепніших і творчих особистостей. Я з радістю запрошую всіх на інтелектуальну гру «Що? Де? Коли?».

Ведучий 2. Увага! Зараз я ознайомлю всіх з правилами нашої гри. Уся гра складається з декількох турів, які собою представляють блок питань на певну тему. За правильну відповідь на питання команда отримує один бал. Після озвучення питання надається звуковий сигнал, і команда починає обмірковувати та обговорювати відповідь на запитання. Для цього надається хвилина. Через 50 секунд подається ще один звуковий сигнал і капітан записує відповідь на окремому листку. Тоді асистентки зачитують відповіді команд.

Відповідно та команда, що набере найбільшу кількість балів переможе.

Відповіді оцінюватиме шановне журі.

Склад журі: (знайомство).

Ведучий 1. Нехай переможе сильніший. Отже, розпочинаємо.

Ведучий 2. **Перший тур «Хто є хто».**

- 1) Хто сформував закон Всесвітнього тяжіння? (Ісаак Ньютон)
- 2) В честь кого названа Америка? (Амеріо Веспуччі)
- 3) Хто першим дістався до мису Доброї Надії? (Васко да Гама)
- 4) Хто першим сказав, що Земля обертається навколо Сонця? (Галілео Галілей)
- 5) Хто створив шоколад? (Ацтеки)
- 6) Хто створив першим температурну шкалу? (швед Андерерс Цельсій)
- 7) Хто першим здійснив кругосвітню подорож? (Магеллан)
- 8) Хто винайшов телеграфний код? (Морзе)
- 9) Хто винайшов двигун внутрішнього згорання? (Дизель)
- 10) Хто створив першу батарею (електричну)? (Вольт)

Ведучий 1. **Другий тур «Література»**

- 1) Що означає слово бібліотека? (Книгосховище)
- 2) Що означає слово Біблія? (Книга)
- 3) Хто автор слів пісні «Червона рута»? (Івасюк)
- 4) Хто є автором «Витязя в тигровій шкурі»? (Шота Руставелі)
- 5) Що означає слово Мауглі? (Жабеня)
- 6) Герой роману, юнак, зберігає свою молодість, тоді як його портрет старіє. Як називається цей твір? (Портрет Доріана Грея, О. Уайльд)
- 7) Як звали kota в романі «Майстер і Маргарита»? (Бегемот)
- 8) Три карти, які мають магічну дію в творі «Пікова дама» (Трійка, Сімка, Туз)

Ведучий 2. **Третій тур «Що це означає»**

- 1) Асорті? (Спеціально підібрана суміш)
- 2) Фантом? (Привид)
- 3) Анотація? (Скорочений зміст, книги, статті)
- 4) Аббревіатура? (Слово, яке створене скороченням, і абеткою, назвою початкових літер)
- 5) Лаконізм? (Дуже короткий вираз думки чи ідеї)
- 6) Ділема? (Вибір з двох рівно неприємних можливостей)

Ведучий 1. **Четвертий тур «Закон є Закон»**

- 1) Він може бути Історії, Верховним, Присяжних. Назвіть його. (Суд)
- 2) Як відомо, в США багато безглузких законів. Так, у м. Новий Орлеан жінці дозволено керувати автомобілем за однієї умови. Хто при цьому повинен іти перед машиною з прапорцем? (Її чоловік)

3) В. Жириновський зробив цікаве життєве спостереження: якщо ви вдарили себе молоком по пальцю, то найважливішим із конституційних прав для вас стає ... (Право свободи слова)

4) Член Верховного Суду США Вільям Бренан назвав це технологічним еквівалентом спалення людей на вогнищі. Про що йдеться? (Страта на електричному стільці)

5) Скажіть, що згідно з юридичним жартом роблять зі справою, якщо вона не клеїться? (Її пришивають)

6) Згідно з одним із анекдотів, – не лише еталон краси, але й їзда перед ДАІ: їзда біля посту ДАІ і після нього. Що ж це? (90-60-90)

7) Який вид грошових зборів середньовічний філософ Фома Аквінський назвав «законною формою грабунку»? (Податки)

8) Назва якого загону спеціального призначення перекладається на татарську мову як «чорний орел»? (Беркут)

9) Якщо вірити підрахункам одного американського юриста, люди придумали 35 млн. одних, намагаючись втілити в життя 10 інших. Назвіть одних та інших. (Закони і заповіді)

10) Повернемося до США. В одному із законів забороняється брати гроші за стрижку в м. Орлеані. Скажіть, із яких клієнтів? (Із лисих)

11) Цього дуже чекає певна категорія населення будь-якої країни. В іудеїв це приурочувалося до великих релігійних свят, у Радянському Союзі – до смерті політичних діячів країни. Відомо, що колись цим скористався розбійник Варава. Саме ж слово, що означає це, прийшло до нас із грецької і означає «забуто, прощено». Що це за слово? (Амністія)

12) Після землетрусу в турецькому місті Ерзінджан уціліла лише одна споруда, із якої, як це не дивно, почали допомагати пораненим, розбирати завали. Що це за споруда? (В'язниця)

Підбиття підсумків, нагородження призами всіх гравців команди-переможниці.

Ведучий 2. П'ятий тур «Все про спорт»

1) Який футбольний клуб визнано найкращим у світі? (Реал, Мадрид)

2) Хто з цих людей вчитель, а хто учень? Карпов і Каспаров. (Карпов – учень, Каспаров – учитель)

3) Як називається європейська ліга в баскетболі: а) ФНБА; б) НХЛ; в) НБА; г) УФХ (НБА)

4) Скільки років Збірна СРСР ставала чемпіоном світу з футболу? (Один)

5) Звідки до нас прийшли олімпійські ігри? (Греція)

6) Як прозвали футбольний клуб «Манчестер Юнайтед»? («Червоні дияволи»)

7) З реклами «Овочі Бондюель» хто зайняв перше місце з легкої атлетики? (Морква); з водного плавання? (Горох); у киданні спису? (Броколі); у стрибках у висоту (Кукурудза).

Ведучий 1. Шостий тур «Потроху про все»

1) Людина з яким кольором очей більше відчуває біль? (З голубим)

2) Яке більш розповсюджене захворювання людини? (Нежить)

3) Як називається приз, який у США дається найгіршій картині? (Золота малина)

4) Чиї хромосоми визначають стать дитини? (Батька)

5) Коли вперше на цьому континенті висадилися європейці, вони дуже здивувалися, побачивши одну з місцевих тварин, вони запитала аборигена: «Як називається ця тварина?» і той відповів: «Я вас не розумію». Що то була за тварина? («Кенгуру» – так відповів абориген, що в перекладі означає «я вас не розумію»)

6) Навесні лисиця іноді піднімається на задні лапи і починає так рухатися, ніби танцює. Який танець виконує лисиця? («Фокстрот», що в перекладі означає «лисячий крок»)

7) Хто сильніший – людина чи мурашка? (Людина піднімає вантаж менший за свою вагу, а мурашка – у 100 разів більший. Отже мурашка сильніша)

Поки журі обирає переможця, проходить гра з глядачами: «Назвати на букву алфавіту ім'я літературного героя?»

А – Айболит, Б – Буратіно, В – Врунгель, Г – Гулівер, Д – Дюймовочка, Є – Ємея, Ж – Жарптиця, З – Золота Рибка, К – Колобок, І – Іван Царевич, Л – Леопольд, М – Мауглі, Н – Незнайка, О – Оле-Лукоє, П – Принцеса на горошині, Р – Робінзон Крузо, С – Снігурочка, Т – Тортіла, У – Умка, Ф – Фетфрумос, Х – Хотабич, Ц – Царівна Жаба, Ч – Чебурашка, Ш – Шемаханська цариця, Щ – Щука, Я – Яга.

Підбиття підсумків і оголошення команди-переможниці.

«ЩАСЛИВИЙ ВИПАДОК»

Команди, що беруть участь у грі, вітають одна одну. Привітання оцінюється за п'ятибальною системою. Журі звертає увагу на костюми учасників, емблему, зміст привітання.

1 гейм «Розминка»

Кожна з команд має можливість відповісти на 15 запитань. Одна правильна відповідь – 1 бал.

- | | |
|---|--|
| 1. Скільки місяців має рік? (12) | 1. За зимою іде... (Весна) |
| 2. Дуже довга собака... (Такса) | 2. Багатство, яке не купиш, а, втрачаючи, сумуєш... (Здоров'я) |
| 3. Хто вчив грамоти Буратіно? (Мальвіна) | 3. Нерідна матір... (Мачуха) |
| 4. Морський шлях вимірюють... (Милями) | 4. 7 днів, 7 ночей – це... (Тиждень) |
| 5. Солодке, кругле, смугасте з хвостиком... (Кавун) | 5. Не сивіє той, хто... (Лисий) |
| 6. Якої страви не зіпсуєш маслом? (Каші) | 6. Ліки від спраги? (Вода) |
| 7. Чим пахне машина? (Бензином) | 7. Хвороба, яку лікують бджолами? (Радикуліт) |
| 8. Подарунок на згадку... (Сувенір) | 8. Найхитріший звір? (Лисиця) |
| 9. Цар звірів... (Лев) | 9. Підземелля для зберігання овочів і консервів... (Погріб) |
| 10. Гриб у горошок... (Мухомор) | 10. Мисливці проти закону? (Браконьери) |
| 11. Паста з печінки? (Паштет) | 11. М'ясо корови? (Яловичина) |
| 12. Підземна галерея? (Катакомби) | 12. Пристань для кораблів? (Порт) |
| 13. Букет з букв? (Алфавіт) | 13. Гадання по руці? (Хіромантія) |
| 14. Документ без якого людина стає зайцем (Білет) | 14. У слона служить за руку... (Хобот) |
| 15. Державна пісня? (Гімн) | 15. Кишеньковий банк? (Гаманець) |

Музична пауза.

2 гейм «Ти мені, я тобі» Одна команда задає іншій по 5 запитань.

Рекламна пауза.

3 гейм «Запитання з коробочки»

Помічник пропонує почергово 2 командам витягувати фішки, на яких позначено номер запитання. Якщо команда відповіді не має, відповідають суперники.

1. Доньки якої видатної людини стали королевами в різних країнах: 1 донька – королевою Франції, 2 – Норвегії, 3 – Угорщини. (Доньки Ярослава Мудрого).
2. Ім'я князя, смерть якого настала від укусу змії. (Олег).
3. Княжна, яка жорстоко помстилася древлянам за смерть свого чоловіка. (Ольга).
4. Перша згадка про Україну? (1187 р.).
5. Найповноводніша річка світу? (Амазонка).
6. Найбільший острів земної кулі? (Гренландія).
7. Яка найдовша тривалість залізничного маршруту між 2 містами? (Харків-Ужгород).
8. Найбільше озеро України? (Світязь, 58,4м).
9. Птах із найширшим розмахом крил? (Беркут).
10. Найбільший звір? (Зубр).
11. Хто живе найглибше у землі? (Дощові черви, 8 м).
12. Озеро, яке містить найбільше прісної води? (Байкал).

Музична пауза.

4 гейм «Конкурс капітанів» Необхідно продовжити розпочате прислів'я або приказку.

- | | |
|---|---|
| 1. Не знаєш броду... (не лізь у воду). | 1. Дарованому коневі... (в зуби не заглядають). |
| 2. Кожна жаба... (своє болото хвалить). | 2. Яка господиня... (така й світлиця). |
| 3. 7 господиць, а ... (хата неметена). | 3. Краще пізно... (ніж ніколи). |
| 4. Обіцянка-цяцянка... (а дурневі радість). | 4. Курчат рахують... (по осені). |
| 5. Вовка боятися... (в ліс не ходити). | 5. Кінчив діло... (гуляй сміло). |

5 гейм «Темна конячка»

Запрошений має бути цікавою людиною, бажано – працівником табору.

6 гейм «Дождени суперника»

- | | |
|--|---|
| 1. У якому місяці найменше днів? (Лютий). | 1. Скільки днів у високосному році? (366). |
| 2. Який ключ літає? (Журавлиний). | 2. Найменша пташка? (Колібри). |
| 3. Цю траву і сліпий знає? (Кропива). | 3. Хто найчастіше оглядається? (Злодій). |
| 4. Вічнозелене дерево? (Ялина, сосна). | 4. На якому дереві ростуть жолуді? (Дуб). |
| 5. Яка риба має вуса? (Сом). | 5. Яка риба має 1 око? (Камбала). |
| 6. Чого не можна наздогнати? (Тіні). | 6. Із чого сушать чорнослив? (Із слив). |
| 7. Літній солдатський головний убір? (Пілотка). | 7. Однооки велетні? (Циклопи). |
| 8. Морські розбійники... (Пірати). | 8. Кухар на кораблі? (Кок). |
| 9. З нього роблять цукор. (З буряка). | 9. З чого бджоли роблять мед? (З нектару). |
| 10. Вона сушить на зиму гриби... (Білка). | 10. Зимом спить у берлозі. (Ведмідь). |
| 11. Які птахи не літають? (Пінгвіни і страуси). | 11. З нього роблять олію. (Соняшник). |
| 12. Королева квітів? (Троянда). | 12. Туди приїжджають, там чекають, звідти їдуть. (Вокзал). |
| 13. Там печуть хліб. (Пекарня). | 13. Зелені гроші? (Долари). |
| 14. Перекладіть на українську «вертоліт». (Гелікоптер). | 14. Ведмеді не бурі, а... (Білі). |
| 15. Транспорт баби Яги? (Мітла). | 15. Хто врятував Івасика-Телесика? (Гусеня). |
| 16. Найвпертіша тварина? (Осел). | 16. Де зберігаються старовинні, цінні експонати? (В музеї). |
| 17. Хто м'являє? (Кіт). | 17. Скільки в людини зубів? (32). |
| 18. Вдень світить сонце, а вночі... (Місяць). | 18. Їжа термітів? (Дерево). |
| 19. Чим Єва пригостила Адама? (Яблуком). | 19. При якій температурі закипає вода? (100°) |
| 20. Орган зору у людини? (Око). | 20. Жіноче свято? (8 Березня). |
| 21. Той, хто краде? (Злодій). | 21. Найголовніший козак? (Отаман). |
| 22. Командна гра на льоду? (Хокей). | 22. Місце виступу боксерів? (Ринг). |
| 23. Свято при дворі? (Бал). | 23. Вчений по зірках? (Астролог). |
| 24. Сумка за спиною у школяра? (Ранець). | 24. Носить дитя в сумці. (Кенгуру). |
| 25. Коли смеркає? (Ввечері). | 25. Реєструє шлюб. (Загс). |
| 26. Чоловік дочки? (Зять). | 26. Мати чоловіка? (Свекруха). |
| 27. Кімната на кораблі? (Каюта). | 27. Модель землі. (Глобус). |
| 28. Присадибна ділянка. (Город). | 28. Настінна люстра? (Бра). |
| 29. Свіжа інформація. (Новини). | 29. Корабельний наймит (Матрос). |
| 30. Шлях для річки? (Русло). | 30. Валіза в дорозі? (Багаж). |
| 31. Замкнена лінія. (Коло). | 31. Швидкісний човен? (Катер). |
| 32. На ній вказують дані (Бірка). | 32. Ретро-транспорт? (Карета). |
| 33. Орган слуху? (Вуха). | 33. Триумфальна... (Арка). |

34. Той. Хто написав будь-яку працю? (Автор).
 35. Приміщення для продажу товарів. (Магазин).
 36. Дід батька (Прадід).
34. Приміщення для виставки творів мистецтва? (Галерея).
 35. Назва магазину з великим асортиментом харчових продуктів? (Гастроном).
 36. Краса в рухах, зовнішня витонченість? (Грація).

Слово надається голові журі. Підводиться підсумок гри «Щасливий випадок».

«КАЗКОВИЙ КАЛЕЙДОСКОП»

Доброго дня, діти! Сьогодні у нас цікавий день, адже ми здійснимо подорож у надзвичайний світ – світ казки. А наше свято носить таку назву «Казковий калейдоскоп». Сьогодні ми з вами перевіримо як уважно ви читали казки в дитинстві і до сьогоднішнього дня. Тож запрошую на цю сцену по два учасники з кожного загону. Один учасник з загону сідає на лавку з права, а другий на ту, що зліва. А оцінювати наші дві команди буде наше шановне журі...

Тож приступимо до нашого першого конкурсу, який називається «Представлення». Завдання цього конкурсу полягає в тому, що командам потрібно обрати капітана, казкову назву, придумати девіз та намалювати емблему. Команди приступають до виконання, а ми тим часом послухаємо музичну паузу.

Команди готові представити свої команди і ми надаємо слово першій команді, потім другій, а журі оцінює команди.

Команди молодці, а ми переходимо до наступного конкурсу «Розминка».

Командам по черзі буду ставити запитання на казкову тематику. За кожну правильну відповідь вони отримують 1 бал.

1. Що загубив дід у лісі? (*рукавичку*)
2. Кого переміг Кирило Кожум'яка? (*змія*)
3. Хто приходив до Журавля в гості? (*Лисичка*)
4. Що було переламане у качечки? (*ніжка*)
5. Хто вигнав Козу-Дерезу із зайчиком хатки? (*рак*)
6. Що знайшов півник коли прибирав на подвір'ї? (*колосок*)
7. Що зліпила Баба Дідові на сніданок? (*колобка*)
8. Кого звав на допомогу Півник, коли його несла Лисичка? (*Котика*)
9. Що розбила мишка своїм хвостиком? (*розбила яєчко*)
10. Що робив Івасик-Телесик у мами і тата? (*ловив рибу*)
11. Хто вигнав тварин із дідової рукавички? (*Собачка*)
12. Хто підходив під вікно до Півника? (*Лисичка*)
13. Куди заховалось сьоме козенятко від вовка? (*в ніч*)
14. Кого зустріла і з'їла Лисичка у лісі? (*колобка*)
15. Як звали лінивих мишенят? (*Круть і Верть*)
16. Куди хотіла кинути Івасика-Телесика зміючка? (*в ніч*)
17. Що ділила лисичка між двома жадібними ведмежатками? (*сир*)
18. Де сиділа Маша, коли Ведмідь ніс її додому? (*в корзині*)
19. Що хотів зробити вовчик-братик в ополонці? (*зловити рибу*)
20. Хто викинув із саней у діда всю рибу? (*лисичка*)

Конкурс «Запиши потрібну цифру»

Цей конкурс для капітанів. Вам потрібно прослухати запитання і вказати правильну цифру.

1. Скільки було козенят у казці «Вовк і ... козенят»? (7)
2. Скільки тварин тягнули ріпку? (3)
3. Скільки було у півника мишенят? (2)
4. Скільки звірів зустрів колобок? (4)

Конкурс «Пісня у казці»

Командам потрібно пригадати і заспівати всім разом пісню з казки або мультфільму.

Конкурс «Від кого телеграма?»

1. Почастую Лисичку з глечика з вузькою шийкою і прилечу до вас? (*Журавель*)
2. Дуже засмучена, мишка розбила яєчко. Прийти не зможу. (*Курочка Ряба*)
3. Не полечу я з вами
Як була я на лужку,
То зламала ніжку.
То ви полинули
Мене покинули. (*Кривенька Качечка*)
4. Приїхати не зможу, бо батько не зробив мені човника і весельце. (*Івасик - Телесик*)

Конкурс «Конкурс художників»

Кожній команді потрібно обрати собі казкового персонажа і намалювати його. Але головною умовою є те, що кожен елемент персонажу має намалювати інший учасник команди. Оцінюватиметься як швидкість так і якість намальованого героя.

Конкурс «Інтелектуальний»

Я буду зачитувати питання, а відповідатиме учасник тієї команди, який швидше підніме руку. Тож будьте уважні.

1. Хто з казкових персонажів підібав стрілу Івана Царевича? (*Царівна - Жаба*)
2. Що використовував для свого польоту Карлсон? (*пропелер*)
3. Хто визволив Муху-Цокотуху? (*Комарик*)
4. Хто з казкових персонажів мав свою смерть в яйці? (*Коцій Безсмертний*)
5. У якого птаха перетворилось Гидке каченя? (*Лебедя*)
6. Яким чином удавалося рятуватися Колобку? (*співав пісеньку*)
7. Кого з казкових персонажів сірий Вовк направив на довшу дорогу замість короткої? (*Червону Шапочку*)
8. Що використовували казкові персонажі для того щоб бачити на далекі відстані? (*дзеркало, яблуко і тарілку*)
9. З якої рослини добра фея зробила карету для Попелюшки? (*гарбуз*)
10. Що використовував Аладін для того щоб викликати джина? (*лампу*)
11. Як звали ляльку яка була закохана у Мальвіну? (*П'єро*)
12. На чому прилетів до Санкт-Петербургу коваль Вакула? (*на чорті*)
13. Кіт у чоботях перемиг людоджера, коли той перетворився на ...? (*мишу*)
14. З ким одружилась Дюймовочка? (*принцом*)
15. На якому птахові подорожував Нільс? (*гусак*)

Конкурс «Перевертні»

Я по черзі зачитую перевернуті назви казок, а ваше завдання назвати їх правильно.

- Прекрасний лебідь – Гидке каченя;
- Кілометровка – Дюймовочка;
- Свійські гуси – Дикі гуси;
- Потвора, що покинулась – Спляча красуня;
- Зелений беретик – Червона шапочка;
- Миша босоніж – Кіт у чоботях;
- Дівчинка з долоньку – Хлопчик-Мізничик;
- Півник-Безбарвний – Курочка Ряба.

Конкурс «Капітан»

Завдання цього конкурсу полягає в тому щоб капітани вийшли на середину, уважно розглянули свого суперника. За командою вони відвернуться і будуть відповідати на запитання про зовнішність гравця протилежної команди. Але учасники команди не підказують, бо будуть зніматись бали.

- ❖ У що взутий твій суперник?
- ❖ Якого кольору у суперника кофтинка?
- ❖ Яка зачіска у твого суперника?
- ❖ Якого кольору очі?
- ❖ Якого кольору волосся?
- ❖ Чи є у твого суперника біжутерія?

Конкурс «Привіт»

Уявіть, що багато тварин стали ввічливими і під час зустрічі завжди вітаються. Вам слід придумати, як могли б вітати один одного:

Для 1 команди:

крокодили;
корови.

Для 2 команди:

жирафи;
гуси.

Конкурс «Поверни речі героям казок»

Булава – *Котигорошко*;
Весло – *Івасику-Телесику*;
Годинник – *Попелюшці*;
Чарівна паличка – *Чарівниці*;
Смола – *Солом'яний бичок*;
Кужілочка та веретенце – *Кривенька качечка*;
Чорна та барвиста парасольки – *Оле-Лукоє*;
Волосина з бороди – *Хоттабич*;
Червона квітка – *Насті*;
Квітка самоцвітна – *Жені*.

Конкурс «Інсценізація-пантоміма»

Команди отримують назву казки, яку потрібно проінсценізувати, а глядачі мають відгадати казку. Її обов'язково слід переглянути до кінця, адже необхідно відповісти, чим пантоміма відрізняється від казки, які зміни відбулись.

1-ша команда «*Колобок*» (Лисичка не з'їла Колобка)

2-га команда «*Колосок*» (Півник пригостив пиріжками мишенят)

Наші команди молодці, гарно справлялись із поданими завданнями. Але наш конкурс наблизився до завершення. Прошу, шановне журі, оголосити результати конкурсу.

«ДЕБАТИ»

(На сцені стоять стільці для учасників та трибуна, за якою вони стоять).

Ведуча 1.

Раді Вас вітати!

Бажати звершень, щастя і добра,

Щоб наші нинішні дебати

Пройшли як завжди на «ура»!

Ведуча 2.

Які асоціації у тебе виникають при слові «дебати»?

Ведуча 1.

Для мене це суперечка, дискусія, зіткнення думок, вибори президента.

Ведуча 2.

Для багатьох «дебати» є цікавою та пізнавальною інтелектуальною грою.

Ведуча 1.

Треба пам'ятати, що дебати – це суперечка заради перемоги. І цей спір оцінюється. Тут буде переможений і переможець. Тому завдання учасників – спробувати переконати всіх у своїй правоті.

Ведуча 2.

Передвиборчі дебати направлені на те, щоб виборець дізнався більше про кандидата, його вміння, навички, можливості, прагнення та про вміння вирішувати проблеми.

Ведуча 1.

Запросимо наших кандидатів на сцену:

Представник 1 загону _____, представник 2 загону _____, представник 3 загону _____,
представник 4 загону _____, представник 5 загону _____, представник 6 загону _____,
представник 7 загону _____, представник 8 загону _____.

Ведуча 2.

А зараз давайте послухаємо представлення наших кандидатів.

(Представляються по черзі)

Ведуча 2.

Зараз наші учасники відчують себе справжніми зірками, адже у них будуть брати інтерв'ю. Ваше завдання: дати чітку і, головне, правильну відповідь на запитання.

Ведуча 1.

1. Скільки дітей відпочиває у таборі? Як звати медичного працівника табору?
2. Скільки медичних працівників є в таборі? Як звати директора табору?
3. Кого в таборі більше: хлопців чи дівчат? Як звати старшого вихователя табору?
4. У якому загоні більше дітей? Скільки триває ранкова зарядка?
5. Як звати містера і міс табору? Якого кольору галстук у 6 загону?
6. Як звати Відмінного вихователя? Як звати інструктора по плаванню?
7. Скільки триває тихий час? Скільки вожатих працює в таборі?
8. Скільки людей чергує на КПП? Як розшифрується ДТП у нашому таборі?

Ведуча 1.

Дякуємо нашим кандидатам за відповіді. І переходимо до другого етапу наших дебатів, власне, самі «дебати».

Ведуча 2.

Зараз наші кандидати будуть давати відповіді на питання, які будуть лунати з залу.
(Дають відповіді на запитання)

Ведуча 2.

Переходимо до третього етапу дебатів «Ситуативні запитання».

Ведуча 1.

Учасникам будуть задаватися запитання, а вони повинні дати на них розгорнуту відповідь.

Ведуча 2.

Запитання до першого кандидата: Якби вам у спадок залишилася велика сума грошей, щоб ви зробили з ними?

Запитання до другого кандидата: Чи поступилися б ви місцем президента заради кохання? Чому?

Запитання до третього кандидата: Чи поставили б ви свої особисті інтереси над громадськими?

Запитання до четвертого кандидата: Яким має бути президент табору? Риси, якості.

Запитання до кандидата з n'ятого загону: Уявіть, ваш друг розбив скло, але звернув усе на вас. Що ви зробите у такій ситуації? І що оберете: втратити друга чи репутацію?

Запитання до шостого кандидата: Якби ви стали мільонером, як би ви розпорядилися своїми коштами?

Запитання до сьомого кандидата в президенти: Якби у вас був вибір: стати президентом чи переїхати в іншу країну, щоб ви зробили? Чому?

Запитання до кандидата в президенти з восьмого загону: Чому ви захотіли стати президентом табору?

Ведуча 1.

Дякуємо нашим учасникам!

Ведуча 2.

Ну що ж, переходимо до четвертого етапу наших дебатів. У кожного із вас буде білий лист паперу, на якому ви повинні написати все, що ви зробили б за період свого президентства і обіцянки дітям (2 хв.).

(Після завершення часу учасники зачитують свої програми).

Ведуча 2.

Дякуємо нашим учасникам!

Ведуча 1.

Ви прослухали передвиборчу агітацію наших кандидатів у президенти табору. Отож, вибір за вами. До нових зустрічей!

2.2.4. СПОРТИВНО-ТУРИСТИЧНІ ПРОГРАМИ

ЛІСОВИЙ СПЕЦНАЗ

Ведучий: Доброго дня шановні глядачі, шанувальники туризму. Дозвольте розпочати наше свято.

Не вірте на землі чудес не сім,
Багато їх, вони доступні всім.
До них ми звикли, ми їх добре знаєм.
І дивуватись просто забуваєм.
Розглянь уважно квітки пелюстки,
Чи жовтнем розмальовані листки.
Хіба не диво – райдуга над полем?
А ця велична синь небес навколо?
Хіба не диво волохатий джміль?
Квітучий, кучерявий, пишний хміль,
Роса срібляста на зеленім листі
І немовля, усміхнене в колиці?
Це все дива – великі і малі
І сам ти диво – бо краса землі –
Це пісня що ніколи не змовкає
Тебе бентежить, вабить, надихає!

Ведучий: Хочу запросити сюди до нас чарівну матінку природу.

Матінка Природа: Вітаю вас, милі діти, гості! Я Матінка природа. Річки, озера, моря, ліси, трави, кущі, тварини і птахи – це турбуюся про них, захищаю їх від усього лихого. Здавна люди вірили у богів-покровителів усього на Землі. Такою правителькою тварин була богиня Флора, а рослин – богиня Фауна.

Рятуємо чисте повітря,
Рятуємо воду в морях, океанах,
В малих і великих річках.
Рятуємо радісних птахів –
Не всі ще породи,
А ті що зникають в полях, у лісах, у лугах.
Рятуємо землю,
А також рятуємо небо.
Рятуємо мрії.
Кохання солодкий мотив.
Рятуємо ніжність...
Від кого рятуємо? Від себе,
Поки ще не пізно,
І можна хоч щось зберегти!

Матінка природа: Сьогодні ми зібралися тут, щоб навчитися захищати природу і перевірити, наскільки добре ви, діти, знаєте її. (Перекличка загонів. Екологічні назви.)

Під час руху груп дітей один за одним прослуховується інструктаж «Тепловий і сонячний удар», «Як вижити в умовах ізоляції в природному середовищі», «Прогулянка в ліс».

Станція №1 Вікторина «Ліс – наше багатство»

(За кожен правильну відповідь команда отримує 10 балів)

1. Назвати 10 лікарських рослин (трава, кущі і т.д.).
2. Назвіть перші весняні квіти (підсніжник, фіалка).
3. Як можна визначити вік зрілого дерева? (за річними кільцями).
4. Які хвойні дерева ви знаєте? (ялівець, ялинка, сосна...).
5. Які лісові птахи сприяють природному лісовідновленню? (дятел, шишкар, дрізд).
6. Назвати 5 їстівних грибів (білий, маслюк, підберезник, синяк, опеньки...)

7. Назвати 5 отруйних грибів (гнойовик, біла поганка, мухомор, чортів гриб, гірчичний гриб...)

8. Які квіти використовуються для виготовлення ліків? (конвалія, фіалка, ромашка...)

9. Квітка якої рослини повертається за сонцем? (соняшник)

10. Назвати найбільший лісовий заповідник нашої країни. (Карпатський)

Станція №2 «Показуха»

Один учасник із команди повинен показати пантомімою явища природи, інші учасники повинні відгадати це явище. Кожна команда може відгадати 5 явищ, кожна правильна відповідь – 10 балів.

Дощ

Град

Хурделиця

Метелиця

Торнадо

Шторм

Сніг

Веселка

Землетрус

Вітер

Цунамі

Потоп

Станція №3 «Полоса перешкод»

Кожен учасник із команди повинен пройти повністю всю полосу перешкод (пролізти крізь кільце, пройти під натягнутою мотузкою, перескочити через палицю, пройти по колоді...). Якщо Всі учасники пройшли полосу перешкод, команда отримує 100 балів, за кожного учасника, хто не проходить дистанцію знімається 5 балів.

Станція №4 «Чарівний рюкзак»

Одному учаснику пропонується рюкзак в якому є багато різних речей. Він із зав'язаними очима повинен взяти що це за предмет і сказати потрібен він у лісі при поході, чи ні, і навіщо.

Кожна правильна відповідь – 10 балів.

Максимум що можна отримати – 100 балів.

Станція №5 «Що зникло?»

На чистій поверхні розкладаються дрібні предмети. Один учасник від команди обертається, ведучий забирає один з тих предметів, учасник повинен відгадати який предмет пропав. За кожну правильну відповідь 10 балів.

Станція №6 «Відгадай загадку»

1. Постійного місця немає,

День і ніч бродить,

Весь світ обходить. (*сонце*)

2. Видно край, але скільки йдеш –

До нього не дійдеш, (*горизонт*)

3. З небокраю, з-за діброви

Вийшли кралі чорноброві

Принесли водиці збан,

Полили зелений лан. (*хмари*)

4. На дереві гойдається,

Жупан колючий має,

На літо одягається,

А восени скидає. (*каштан*)

5. Дуже товсті ноги маю,

Ледве їх переставляю,

Сам високий я на зріст,

Замість носа в мене хвіст. (*слон*)

6. Щоб таку ми мали силу,

як в малих тих сіромах,

без машин би ми носили

гори-скелі на плечах. (*мурашки*)

7. Не літак, а шумить;

Не птах, а летить,

Не шило, а коле. (*бджола*)

8. Що літає дуже гарне,
робить діло всім погане?

Як раніше нас устане,
То в саду чогось не стане. (*метелик*)

9. Під соснами, смереками.
Біжить мішок із голками. (*їжак*)

10. Блідо-голубенький, ліхтарик маленький.
Влітку уночі мелькає в кущі. (*світлячок*)

Станції №7 «Лісоспів»

Загін має заспівати пісню про ліс, свою загонову пісню, козацьку пісню свого куреня. Оцінюється чіткість виконання, знання слів пісень та участь всього загону у виконанні від 10 до 100 кроків.

Станція №8 «Звуки лісу»

Один учасник від загону повинен відтворити 10 звуків, які він може почути в лісі.

1 звук – 10 кроків, 10 звуків – 100 кроків.

Після проходження всіх станцій загони шикуються на лінійку, де підраховують «кроки», та за результатами підрахунків визначають переможця.

ЕСТАФЕТА «У ПОШУКАХ СКАРБІВ»

Організаційна частина: налаштування дітей на робочий лад, пояснення їм правила проходження естафети, розподіл гравців по командах.

Краб: Ой, горе мені, горе! Як же мені набридло ходити по дну морському самотою. Ніхто не приголубить, ніхто не заспокоїть. Горе мені, тай годі.

Медуза 1: Крабе мій любий, яка туга твоє серце розриває?

Краб: Не знаю, дівчата, чим ви зарадити моєму лиху. Одинокий я, як в полі билиночка. Весь вік прожив я самотою.

Медуза 1: Здається, ми знаємо чим тобі допомогти.

Медуза 2: Є у нас на приміті одна дівчина, що тобі в жінки годиться. Та не просто дівчина, а донька самого царя морів – Нептуна.

Краб: Та ні, медузоньки, куди ж мені до неї. Не рівня я їй. У батька її скарбів більше скарбів, ніж піску у морі, а красива вона наче зіронька в небі.

Медуза 1: Та що ти на себе наговорюєш. Подивись на себе, який ти роботящий, вправний, чуйний. Не жених, а знахідка. Ходи до Нептуна просить руки доньки його, русалоньки.

І пішов Краб до царя морського і ось із чим він повернувся

Краб: О горе мені, горе. Що ви мені порадили. Прийшов тільки курям насміх. Нептун за русалку просить скриню золотих монет.

Медуза 2: Не переживайте, крабе! Зараз ми знайдемо тобі помічників: відважних, сильних та завзятих. Вони допоможуть тобі знайти скарби в морському пучині.

Медуза 1: А ось і вони. Давайте дізнаємось, хто це й звідки.

Конкурс 1 «Привітання»

Команди заздалегідь готують назву та девіз і презентують її.

Конкурс 2 «М'яч»

Команди стають в колонну, передаючи м'яч назад через верх, а потім низом.

Конкурс 3 «М'яч в парі»

Всі стають в шеренгу у парах: дівчина та хлопець. М'яч зажимають між собою, таким чином мають дійти до пляшки. Назад вертаються за руку.

Конкурс 4 «Ханай друга»

Всі стають в колонну. Перший учасник біжить до фішки, вертається до своєї команди беручи наступного за руку. Таким чином пробігає вся команда.

Конкурс 5 «Печера»

Перший гравець пролазить між ноги спиною через інших. Таким чином пролазить уся команда.

Конкурс 6 «Ложка + кружка»

Гравці стоять у колоні. Кожен робить дві ходки до моря, набираючи в ложку воду та виливаючи її до кружки. Переміг той, в кого більше в кружці води.

Конкурс 7 «Повзун та жаба»

Команди по черзі повзуть до фішки, назад повертаються, стрибаючи наче жаба. Чії учасники перші виконують завдання – та команда і перемогла.

Конкурси для глядачів

- Назви більше морських жителів
- Заспівай більше пісень, де зустрічається слово море

Краб: Бачу гарних помічників ви мені підшукали. Знайшли вони скарби морські. Тепер не соромно і в Нептуна просити руки дочки його, Русалки.

Русалка (вибігає): коханий мій та ти ж мені дорожчий всіх скарбів на світі. Кохаю я тебе давно і разом бути нам на долі написано.

– Обіймаються, всі вітають русалку та краба

Підведення підсумків, нагородження грамотами.

«МАЛІ ОЛІМПІЙСЬКІ ІГРИ»

Відразу після сніданку, вихователям зібрати всі загони табору до актові залі, де їм буде повідомлено, що сьогодні, о 12 годині відбуватиметься відкриття спортивного свята «Малі олімпійські ігри». Місце відкриття: спортивна зала.

Коли всі загони зберуться, їм буде представлено організаційний комітет і безпосередньо його членів, які ознайомлять присутніх з програмою, метою і змістом спортивного свята.

Змістом спортивного свята є змагання з різних видів спорту, товариські зустрічі, вшанування спортсменів різних поколінь, вчителів фізичної культури та спорту.

Метою свята є ознайомити дітей з історією Олімпійських ігор; з культурою і традиціями Стародавньої Греції, символікою Олімпійських ігор; поглибити знання дітей про видатних спортсменів України; розвивати інтерес до пізнання історії спорту нашої країни; розвивати естетичні погляди, почуття смаку; розширити знання дітей про такі поняття, як спортивні знаряддя; виховувати любов до фізкультури та спорту, розвивати фізичні уміння; виховувати спритність, витриманість, сміливість, почуття колективізму, дружби, взаємовиручки, прививати прагнення до занять фізкультурою; виховувати відчуття патріотизму, любов до Батьківщини.

Підготовка до свята: одразу після зустрічі в актовій залі, усім загонам, методом жеребкування, пропонується визначити по 5 учасників, які братимуть участь у спортивних змаганнях. Свято проходить у спортивній залі, яка обладнана всім необхідним спортивним інвентарем. Під стіною розміщені столи для суддів. У залі знаходяться вболівальники і гості.

Оформлення зали: Декорація: «мармуровий храм з міста Олімпіади», над центральною площею – 5 олімпійських кілець, факел, олімпійський вогонь, олімпійський та державний прапори, вздовж бічних стін низки кольорових плакатів.

Хід свята.

Ведуча: Добрий день, шановні гості! Раді вітати вас на нашому святі! Сьогодні ви станете свідками народження майбутніх спортсменів. Зустрічайте – майбутнє України! Лунає спортивний марш. До зали входять учасники спортивних змагань.

Богиня Феміда: Вітаю вас, дорогі діти і шановні гості! Ви мене впізнали? Я богиня Феміда – богиня правосуддя. А прийшла я до вас із самої Греції. У Греції мене всі знають і поважають, бо я завжди допомагаю людям усувати чвари, суперечки, судити змагання. А роблю я це завжди мудро і об'єктивно. Ніхто не залишається ображеним. Ось і сьогодні, дізнавшись, що у вас відкриття величезного свята – Олімпіади, я вирішила неодмінно побувати і оцінити ваші змагання. Але спочатку я хочу дізнатися, чи знаєте ви, звідки прийшли Олімпійські ігри, з яких часів, з якої країни. Бажаєте дізнатися?

Гості: Так!!!

Було це дуже-дуже давно, коли людина думала лише проте, як вижити, їй необхідно було вміти швидко бігати, плавати, метати, бороти перешкоди. Від уміння людини наздогнати і влучити у здобич, від здібності бути загартованим, залежала його мисливська вдача, а значить і

життя. Давайте подивимось, як це було.

(Танець первісних людей)

Отже, стародавнім людям були знайомі елементи спорту – біг, стрибки, метання. Але про спорт ще не було і мови. Народився він пізніше. Батьківщиною спорту вважають Стародавню Грецію.

(Звучить фонограма – В. Мей; «Пори року» Вівальді)

Понад дві тисячі років тому, на заході Греції, в долині річки Алфей, стояло містечко Олімпія. В густій зелені оливкових гаїв сяяли біломармурові храми на честь старогрецьких богів Зевса (царя Богів), Аполлона (Бога світла і сонця), Афродіти (Богині краси і молодості), Артеміди.

Стародавні греки створили багато чудових легенд, які розповідають про виникнення Олімпійських ігор. Як переказують легенди, ці змагання греки запозичили від самих богів, життя яких було сповнене війнами і суперечками, а також подвигами. Любов греків до змагань прищеплювалась з ранніх дитячих років. Взагалі, легенд про виникнення Олімпійських ігор було дуже багато, але існує одна, найбільш правдива, яку взято за основу. Ось послухайте. Тяжкі війни розорювали грецькі держави. Народ не мав спокою. Загарбники безжалісно палили і вирубували сади та виноградники, спустошували поля, руйнували будинки, храми. Люди боялися виходити на вулицю, бо їх могли не тільки пограбувати, а й ще жакливіше – вбити.

(Танок воїнів)

- Люди хотіли покласти кінець війнам, але не знали, як це зробити. Вихід знайшов цар Іфрит. Він звернувся до мудреця.

Іфрит: О, великий мудрець! Що мені робити, як зберегти свій народ від війни?

Мудрець: Ти повинен організувати ігри, угодні богам.

Ведуча: І він відправився на зустріч з воїнами.

Іфрит: Забудемо про наші чвари. А суперечки давайте розв'язувати не зброєю, а в змаганнях на швидкість і спритність. Нехай кожен прийде в Олімпію, і на стадіоні покаже, на що він здатний.

Ведуча: Ідея Іфрита сподобалась воїнам і вони погодились.

- Мир серед воїнів! Скласти зброю!

- Доторкуватись до зброї заборонялося. Порушників строго карали. Так в Греції був встановлений звичай, завдяки якому один раз у 4 роки у розпалі воєн, всі складали зброю і відправлялися в Олімпію на ігри.

- За місяць до початку Олімпійських Ігор по всій країні розходилися глашатаї сповістити про день урочистого відкриття змагань.

Ось і закінчені усі приготування до свята, всі атлети і гості попереджені і запрошені на свято. На стадіоні майже 50 тисяч глядачів. Про початок ігор сповіщають срібні сурми.

(З'являються трубачі)

Олімпійськими іграми керувала суддівська колегія – арбітри. А потім з'являлися атлети, до яких звертався головний суддя:

- Якщо ви добре підготувалися до Олімпійських ігор, якщо над вами не тяжіє жоден нещасний вчинок чи лінощі, то йдіть з легким серцем. Якщо ні, повертайтеся назад.

Ведуча: Як і інші свята. Олімпійські ігри починалися з урочистого відкриття. А відкривали свято красуні-гречанки.

(Танок «Сіртаки». Фонограма – музика народна)

Феміда: Право пронести Олімпійський вогонь і прапор надається найкращим спортсменам дитячого табору.

(З факелом і прапором діти проходять круг пошани)

Феміда. З цієї хвилини, малі Олімпійські ігри я оголошую відкритими! Змагайтеся! Перемагайте! Хай щастить, вам любі діти! А мені вже час... До побачення!

(Феміда виходить із залу)

Тренер: Учасники змагань, слухайте мою команду. На команди по загонах розійдись! Команди, шикуйсь, струнко! Вільно!

Кожній команді треба вибрати капітана, придумати назву і привітання. Команди, готові?

Команди: (хором) Готові!

Команди вітають одна одну, капітани здають рапорт тренеру про готовність до змагань.

Тренер: Команди, уважно послушайте умови і правила змагань (пояснює, що змагання будуть проходити в три етапи, команди, які найменше набиратимуть очок, будуть залишати спортивну арену, поки аж не визначиться 3 команди – лідери).

Отже, розпочинаємо перший тур змагань. В першому турі – ігри-естафети. Команди, до змагання в іграх-естафетах приготуйтеся!

Звучить весела спортивна мелодія

Гра-естафета «Баскетболіст».

Кожен гравець команди веде м'яч до баскетбольного щита і закидає його в корзину. Зловивши, передає м'яч наступному гравцеві, який повинен зробити те, що й попередній. Результати гри оцінюються за часом виконання завдання.

Естафета з обручами.

Потрібно пробігти від пункту А до пункту В і назад, перестрибуючи через обруч, як через скакалку. Команда, котра швидко виконає завдання, отримує 100 очок, котра пізніше – 50.

Естафета «Подорож по горах».

Бігову доріжку поділити на три рівні частини. Гравці у першій частині стрибають на лівій нозі, у другій – на правій, у третій – на двох. Назад повертаються, біжучи. Результати гри оцінюються за часом виконання завдання.

Поки судді підраховують набрані очки, виступають гімнасти.

Тренер: Увага! Слушайте результати першого туру змагань...

Тренер: А зараз конкурс капітанів! Капітани команд на середину зали кроком руш!

Конкурс на спритність. Ось вам тенісні ракетки, м'ячі. Ви будете відбивати м'яч від ракетки скільки зможете, аж поки він не впаде додолу. Гравці кожної команди вголос рахуватимуть, скільки ударів ви зробите. За кожен удар нараховується 10 очок.

Конкурс на координацію. Сядьте на стільці. Ми вам зав'яжемо очі. Ви встаєте, повертаєтеся вправо і робите два кроки, тоді вліво, робите два кроки, і знову вліво – два кроки (вийде квадрат). Сідайте на стільці.

Конкурс веселі риболови. На відстані 1,5 метра від лінії старту лежить обруч, в якому знаходяться «риби» – 10 штук. Перед обручем лежить вудочка, якою треба виловити всю «рибу».

Поки судді визначають капітана-переможця, виступають спортсмени-дзюдоїсти.

Тренер: Увага всім членам команд. Оголошується невеличка спортивна вікторина. За правильну відповідь на поставлене питання команда отримає 10 очок.

1) Який м'яч найважчий і який найлегший (Набивний і тенісний).

2) Скільки гравців у футбольній команді? (11)

3) Скільки білих фігур у шахах? (16)

4) Як часто проводяться Олімпійські ігри? (Раз у 4 роки)

5) Які ігрові види спорту беруть участь у літніх Олімпійських іграх? (футбол, волейбол, гандбол тощо).

6) Скільки гравців у волейбольній команді? (6)

7) Скільки гравців у баскетбольній команді? (5)

8) Які ви знаєте фізичні якості? (Сила, витривалість, спритність, гнучкість тощо).

9) Які ви знаєте спортивні стилі плавання? (Вільний, кроль на грудях, кроль на спині, батерфляй, брас).

10) Які ви знаєте види плавання? (Академічний, на байдарках, на каное, на ялах, на шлюпках).

Поки судді підводять підсумки вікторини, перед учасниками виступають танцюристи.

Тренер: Увага! Розпочинаємо третій тур змагань.

Передавання м'яча двома руками над головою. Першому гравцеві дається м'яч. Піднявши м'яч над головою, він передає його другому гравцеві. Коли м'яч дійде до останнього гравця в колоні, той з м'ячем перебігає наперед і знову його передає. Гра закінчується тоді, коли перший гравець знову займе своє місце. Переможе та команда, яка закінчить гру першою.

Проводиться естафета.

Тренер: Велика естафета, її умови: по-пластунськи пролізти по гімнастичній лаві, потім встати, залізти у мішок, дострибати до корзини з м'ячем, взяти м'яч у руки і на бігу вцілити ним у визначену мішень.

Тоді бігом вернутися назад. Переможе та команда, яка закінчить гру першою.

Поки судді підводять підсумки третього туру, виступає вокальна група.

Тренер: Увага всім учасникам! Слово надається суддям змагань.

Судді підводять підсумки змагань, оголошують призерів.

Слово для привітання і вручення призів надається директору оздоровчого табору. (*Виступ. Підсумок змагань. Нагородження команд*).

Ведуча: Діти, сьогодні на нашому святі переможених немає, бо перемогла дружба!

ЕСТАФЕТА «СВЯТКОВИЙ СЕРПАНТИН»

Ведучий: Доброго дня всім у кого сьогодні хороший настрій, а у кого його нема, ми постараємось його підняти. Сьогодні ми проведемо естафети «Святковий серпантин». Для цього нам потрібно утворити 3 команди, отже з кожного гурту виходить по 3 учасники. Учасники з одного гурту стають у різних командах).

Конкурс №1 «Підкріпись»

Навпроти кожної команди на відстані 10 м стоять тарілки з печивом. Кількість печива у кожній тарілці відповідає кількості учасників у кожній команді. Перший учасник біжить до тарілки, з їдає печиво, біжить до своєї команди і передає естафету за допомогою руки.

Конкурс №2 «Поміняй м'яч»

Команди стоять біля стартової лінії в колони по одному. Навпроти кожної команди на відстані 10 м стоїть стілець, на ньому лежить м'яч. У перших гравців у руках теж по м'ячу. За командою вчителя гравці повинні добігти до стільця, поміняти м'ячі й бігти до своєї команди. М'яч треба передати наступному гравцю, а самому стати в кінець колони. Виграє команда, яка закінчить біг першою і без порушень.

Конкурс №3 «Хто швидше передасть м'яч»

Усі гравці діляться на дві групи-шеренги, які стоять (сидять) лицем один до одного на відстані 6-10 м. За сигналом учителя м'яч передається з рук в руки від першого гравця в кінець шеренги. Останній гравець, одержавши м'яч, ударяє ним об підлогу й передає у зворотному напрямі. Перший гравець, одержавши м'яч, піднімає його вгору. Виграє команда, в якій раніше піднімуть м'яч угору.

Конкурс №4 «Біг по серпантину»

Від лінії старту-фінішу до прапорця по прямій розставлені кеглі (8-10 штук). За командою ведучого гравці кожної команди оббігають кеглі то справа, то зліва і так до останньої кеглі, так само треба рухатися назад. Перемагає команда, що першою закінчила біг.

Конкурс №5 «Вперед зі скакалкою»

Гравці команд, вишикувавшись у колони по одному перед лінією старту, по черзі стрибають через скакалку вперед до поворотного прапорця й назад.

Конкурс №6 «Попади в ціль»

У цьому конкурсі беруть участь по одному учаснику з кожної команди. Перед учасниками стоять пляшки, на пояс зав'язується шнурок до якого заздалегідь закріплена ручка. Учасники повинні попасти ручкою у пляшку. Найбільшу кількість балів для своєї команди приносить той учасник, хто впорається із завданням перший.

Конкурс №7 «Колобок»

На відстані 10 м від учасників кожної команди лежать покривала. На кожному покривалі лежить по 20 зім'ятих папірців. Одного учасника з кожної команди обмотують скетчем зі зворотнього боку, він біжить до покривала обкачується в папірцях і біжить назад. Перемагає той учасник, який начіпляє на себе більше папірців.

Конкурс №8 «Грамотії»

На відстані 10 м від кожної з команд стоять стільці на яких лежать приклади(їх кількість відповідає кількості учасників з кожної команди), кожен учасник підбігає, вирішує приклад,

біжить назад і передає естафету за допомогою руки. У цьому конкурсі оцінюється не лише швидкість, а й якість.

Конкурс №9 «Перенеси сусіда»

Команди шикуються перед лінією старту в колони по одному. За командою ведучого направляючий садить собі на спину того, що стоїть позаду, й несе його на лінію фінішу, зсаджує, сам залишається, а той біжить за наступним гравцем і переносить його таким же способом. Виграє команда, яка першою вишикувалася на лінії фінішу.

Конкурс №10 «Вперед з обручем»

Команди стоять на стартовій лінії. У руках направляючого гравця металевий обруч. За командою вчителя направляючий котить обруч до поворотного прапорця, обійшовши прапорець, рухається назад, обертаючи обруч на поясі. Якщо гравець упустисть м'яч, то починає рух з місця аварії. Виграє команда, яка першою закінчила естафету.

Конкурс №11 «Стрибки через обруч»

Команди стають перед лінією старту в колони по одному, у першого гравця в руках обруч. За сигналом учителя перші гравці починають рухатися до поворотного прапорця, перестрибуючи через обруч як через скакалку. Оббігши прапорець, гравці біжать до вихідної лінії, обертаючи обруч на талії. Якщо обруч загублено, то біг треба починати з того місця, де він втрачений. Виграє команда, всі гравці якої швидше виконають завдання.

«ВЕСЕЛІ СТАРТИ» (1 варіант)

1 конкурс «Посади картоплю» Навпроти команд на відстані 10 м від лінії старту лежать гімнастичні обручі – це «ділянки городу». Учасники кожної команди повинні по черзі «висаджувати» і «збирати» картоплю – м'ячі для метання. Перший учасник біжить з кошиком до обруча, викладає м'ячі, повертається назад, передає кошик наступному учаснику. Той біжить і збирає м'ячів кошик. Те ж виконують усі наступні учасники. Перемагає команда, усі учасники якої виконають завдання.

2 конкурс «Футбол» Навпроти команд на відстані 10 м від лінії старту вкопані прапорці. Завдання учасникам – обнести прапорці м'ячем, бутсаючи його лівою чи правою ногою (не можна торкатися м'яча руками).

3 конкурс «Баскетболісти» За тих самих умов обійти прапорці з баскетбольним м'ячем. До прапорця вести м'яч правою рукою, від прапорця – лівою.

4 конкурс «Кенгуру» Завдання учасникам – затиснути м'яч між ногами. За командою обстрибати прапорці і повернутися назад, передати м'яч наступному гравцю. Якщо м'яч випав, гравець мусить підняти його і продовжити змагання з того місця, де він втратив м'яч.

5 конкурс «Тачка» Перший учасник команди приймає упор лежачи, другий тримає його за ноги. У такий спосіб потрібно дістатись до прапорця. Біля нього учасники міняються місцями.

6 конкурс «Тенісисти» Гравець утримує тенісний м'яч на ракетці у горизонтальному положенні. За командою він має оббігти прапорець, повернутися, передати ракетку і м'яч наступному гравцю.

7 конкурс «Трьохніжка» Гравці в команді шикуються парами. Кожній парі зв'язують суміжні ноги (ліву одного учасника і праву іншого). Гравцям необхідно добігти до прапорців і повернутися назад, перев'язати ноги другій парі гравців.

8 конкурс «Тунель» Завдання учасникам пролізти через мішок без дна, що лежить на підлозі, і бігом повернутися, передавши естафету наступному учаснику.

9 конкурс «Починаймо день з зарядки!» Під музику команди виконують попередньо вивчені комплекси ранкової зарядки. Перемагає команда, учасники якої роблять це максимально синхронно.

Інші варіанти конкурсів:

- біг з передачею м'яча;
- хода з м'ячем, що затиснутий колінами;
- перенесення тенісної кульки у ложці;
- біг удвох, обнявшись;

- стрибки через скакалку з переміщенням;
- біг з перестрибуванням через перешкоди;
- біг у мішку;
- біг з підніманням предметів;
- біг з переодягання.

СПОРТИВНО-РОЗВАЖАЛЬНА ГРА «КОЗАЦЬКІ ЗАБАВИ»

У конкурсі «Козацькі забави» беруть участь команди «Котигорошко» і «Пострибайчик».

Козацькі етапи можна провести по 3-х етапах.

1. Урочисте відкриття свята.
2. Ерудит-лото.
3. Козацька естафета.

Зал оформлений як козацький курінь.

В центрі плакат: «Нехай переможе найсильніший». Звучить музика.

Ведуча: Добрий день, дорогі друзі! Сьогодні, гадаємо, якраз буде вчасно, щоб у вас був дійсно чудовий настрій. Упоравшись з ділом, зустріти з піснею, жартом.

ЗВУЧИТЬ ВЕСЕЛА УКРАЇНСЬКА ПІСНЯ

Ведуча: З давніх-давен існує в Україні така традиція: після трудового дня проводити свій вільний час, зібравшись разом, в єдине коло з піснями, танцями, іграми, розвагами, змаганнями. Ось у нас сьогодні таке звичайне імпровізоване козацьке коло.

ЗВУЧИТЬ ПІСНЯ: «ОЙ НА ГОРІ ТАЙ ЖЕНЦІ ЖНУТЬ»

Дозвольте ж представити Вам кандидатів в козаки.

ПРЕДСТАВЛЕННЯ УЧАСНИКІВ

Ведуча: А ось наша козацька старшина зібралася: поважні авторитетні козаки, які не раз бували в боях та змаганнях, виходячи з них переможцями. Отже представляю вам членів журі:

ПРЕДСТАВЛЕННЯ ЖУРІ

Ведуча: Ось настав чудовий день,
Повен сонця і пісень,
Повен пахощів та друзів,
Набраних в квітучім лузі.
А для сміху і добра
Вигляда весела гра,
Показати хочу нині,
Як колись па Україні
Веселились козаки!

ЗВУЧИТЬ МУЗИКА

Ведуча: А розпочнемо ми наші змагання з козацької естафети. З незапам'ятних часів в Україні козаки славились силою, спритністю, мали гостре несхибне око, розумні голови. Ось ми зараз і побачимо. А чи могли б сучасні юнаки претендувати на високе звання «козак», чи прийняли б їх на «Запорізьку січ». Так розпочнемо нашу естафету.

КОЗАЦЬКА ЕСТАФЕТА (І ТУР)

- На першому етапі естафети кожен учасник отримує надуту кульку, яку потрібно на тарілочки донести до другого етапу;
- далі встрибує у мішок: проходить дистанцію в ньому;
- отримує м'яч і проходить відстань, підбиваючи м'яч головою;
- на етапі розміщена гиря, її потрібно 6 раз підняти і перейти на заключний етап;
- хто швидше з'їсть 10 вареників.

Ведуча: Оце справжні козаки, мабуть, дехто з них мріє про часи Січі, бо з честю зуміли пройти труднощі та перешкоди. А представники козацької старшини підведуть підсумки естафети.

ОГОЛОШУЮТЬСЯ РЕЗУЛЬТАТИ І ТУРУ

Ведуча: А чи знаєте ви історію українського козацтва, традиції, звичаї козаків, особливості їх життя? Зараз ми про це дізнаємося з конкурсу ерудитів. Валі буде задано декілька запитань і

на кожне з них 4 варіанти відповіді. Серед цих варіантів потрібно вибрати правильний.

ЕРУДИТ-ЛОТО

1. Коли в історії вперше згадуються козаки?

- в XI ст.
- в 1654 р.
- в ХГХ ст.
- в 1919 р.

2. Кого називали в Україні козаком?

- розбійника, волоцюгу;
- кріпосного селянина;
- вільного чоловіка;
- багатого вельможу.

3. Де знаходилась Запорізька січ?

- за Дніпровими порогами;
- в причорноморських степах;
- на Дунаї;
- на Кримському півострові.

4. Як називали місце де жили козаки?

- мазанка;
- намет;
- землянка;
- курінь.

5. Хто був першим козацьким гетьманом?

- Б. Хмельницький;
- Д. Байда-Вишневецький;
- І. Мазепа;
- П. Сагайдачний.

6. Кого на січі називали козацьким джурою?

- слугу;
- вартового;
- помічника, учня;
- кінного воїна.

7. Чому на Січі не було жінок?

- все підпорядковувалось вимогам війни;
- вважалось поганою прикметою;
- козакам заборонялось одружуватись;
- жінкам заборонялось брати зброю до рук.

8. Що таке козацькі маяки?

- кращі козацькі лицарі;
- грамота;
- світловий телеграф;
- козацький роз'їзд.

9. Як називались козацькі судна?

- галери;
- чайки;
- пироги;
- фрегати.

10. Хто зруйнував січ?

- Катерина II;
- кримський хан;
- Петро I;
- польські магнати.

ОГОЛОШУЄТЬСЯ РЕЗУЛЬТАТ 2 ТУРУ

Ведуча: Пісня... Хто не був зачарований нею, хто не згадує її, як епос дитинство, своєю юністю, красиву і ніжну. Який митець не був натхненний її мелодіями! Яка мати не співала цих легких, як сон, пісень над колискою немовляти.

А як же козаки вмiли гарно співати! Тому й пропонуємо нашим кандидатам пісенне змагання.

Кожен по черзі повинен заспівати як найбільше пісень про козацтво.

РЕЗУЛЬТАТИ З ТУРУ, ВСЬОГО КОНКУРСУ

Ведуча: Настає найбільш хвилюючий момент нашого конкурсу. Козацька старшина винесла своє рішення: (оголошення переможців конкурсу).

КЛЯТВА КОЗАКІВ

Клянемося козаками бути!
І лiнь та грубiсть позабути!
Науки рiзні знати
Й про ввiчливiсть не забувати!
Клянемося козаками бути!
Мову рiдну не забути,
Україну в серці мати,
Завжди слабших захищати!
Клянемося козаками бути! 2 р.

Ведуча: Ось і закінчилися наші розваги. Хочу показати нашим козакам добра, щастя в житті, сили, наснаги. Хай щастить вам завжди і в усьому.

«ЯК КОЗАКИ ДІВЧАТ ВИЗВОЛЯЛИ»

Мета: виховувати в учнів повагу до українських козаків – захисників рідної землі, потребу у систематичних заняттях фізичною культурою і свідоме ставлення до власного здоров'я; розвивати необхідні морально-вольові якості.

Завдання:

- розвивати спритність та інші рухові якості в естафетах;
- тренувати силу, гнучкість, швидкість під час виконання фізичних вправ.

Інвентар: набивні м'ячі (10), тенісні м'ячі (18), папір (40), стільці (3), обручі (3), відерця (9), скріпки (39), м'ячі (3), секундомір.

Місце проведення: мала спортивна зала.

Спортивна зала школи прикрашена кольоровими прапорцями, кульками, гаслами: «Бережи здоров'я змолоду»; «Здоров'я – усьому голова» тощо. Присутні батьки учнів, запрошені гості, члени адміністрації школи, вчителі, вболівальники від класів. Підготовлено місця для членів журі, дипломи та призи для переможців.

Під звуки маршу до залу заходять дві команди 5-х класів. Склад команди – 10 хлопчиків та 1 дівчинка. Шикуються в одну шеренгу обличчям до глядачів.

Учитель: Запорозький козак і воїн, запорозький козак і лицар – це такі поняття, які ніколи не відрізнялися один від одного. Козаки говорили: «У нас над усе – честь і слава, військова справа, щоб і себе на сміх не дати, і ворогів під ноги топтати».

Дорогі діти, шановні дорослі! Сьогодні ми проводимо змагання для хлопчиків «Як козаки дівчат визволяли», у якому учасникам треба буде проявити свій характер і показати фізичні якості. А ми з вами побачимо, чи гідні вони наших предків – запорозьких козаків.

Судити змагання буде журі у складі (*зачитує*).

Команди – на старт (команди шикуються на лінії старту). Молодь на свята народного календаря під час народних ігор змагалася на спритність, силу, винахідливість. Тож давайте побачимо, якими спритними є і наші учні.

Учитель: Колись давним-давно на цій землі жили славетні люди – козаки. І якось трапилося у них лихо. Забрали у полон їхніх дівчат і відвезли на чужину. А якби ваші близькі потрапили в біду, ви б допомогли їм?

Учні: Так!

Учитель: Добре! Тоді уявімо собі, що ви справжні козаки і вам треба визволити своїх

дівчат з полону. Ви готові до випробувань?

Учні: Готові!

Учитель: Козаки – це сильні і мужні воїни. А чи ви такі ж спритні та сильні, витривалі? Чи вмієте ви марширувати як справжні воїни? Зараз ми побачимо.

Стройові вправи:

- шиккування;
- повороти на місці;
- ходьба стройовим кроком.

Випробування №1

Учитель: Ось уже човни готові до відправлення. Зараз ваше завдання – якомога швидше перепливти умовне море.

Вправу хлопці виконують у парах, дівчина допомагає на старті. Пересування по залі в обручах, приставним кроком, у парах.

Випробування №2

Учитель: Подорож буде довгою, тому вам необхідна провізія. Терміново треба посадити і зібрати картоплю.

По дистанції розставлені відерця. По черзі один кидає тенісні м'ячики, а наступний – збирає.

Випробування №3

Учитель: Для далекої мандрівки треба набрати якомога більше провізії на свої «вози».

В одному кутку зали лежать набивні м'ячі. Кожна команда за жеребкуванням переносить м'ячі з одного кутка в інший.

Випробування №4

Учитель: Дівчат тримають у фортеці. Щоб їх визволити, необхідно виготовити зброю, відлити кулі...

Гравці по черзі з паперу роблять кульки і кидають у кошик. Переможця визначають за кількістю влучних потраплянь у ціль (обруч).

Випробування №5

Учитель: Перепливши через море, ми опинилися біля ворожої фортеці. Щоб туди проникнути, необхідно зробити міцні драбини. Для цього кожен козак має закріпити своє кільце в спільний ланцюг.

Кожен учасник пробігає відрізок довжиною в 9 метрів туди і назад, при цьому повинен одягнути скріпку в спільний ланцюжок. Переможе та команда, чий ланцюжок буде довшим.

Випробування №6

Учитель: Тепер ваше завдання, сміливі козаки, через підкоп пролізти до в'язниці.

Гравці стоять ноги нарізно, останній гравець пролазить між ногами команди і стає в ряд першим. Переможе та команда, яка закінчить цикл першою.

Випробування №7

Учитель: Ось дівчата і на волі, тож треба скоріше повертатися додому.

Хлопці в парах переносять дівчинку. Відстань 6 метрів.

Випробування №8

Учитель: У вас – перемога! Козаки святкують, виконуючи український гопак.

Команда шикується у коло, тримаючись руками за плечі товаришів, одночасно виконуючи присідання. Перемагає та команда, яка зробить більшу кількість вправ.

Дорогі друзі! Програму змагань вичерпано. Для підбиття підсумків і нагородження переможців слово надається членам журі (*результати змагань, підсумки, нагородження*).

Дорогі діти! Ви проявили сьогодні свої кращі морально-вольові й фізичні якості, отримали заряд енергії і хорошого настрою надовго. Ми побачили, що в нас росте гідна зміна. А щоб стати такими ж, як запорозькі козаки, хлопчикам необхідно систематично виконувати фізичні вправи, загартовуватись і обов'язково добре вчитися. Тож, в добру путь!

2.3. СЦЕНАРІЇ ЗАКЛЮЧНОГО ПЕРІОДУ ТАБІРНОЇ ЗМІНИ

СВЯТО ЗАКІНЧЕННЯ ЗМІНИ

1-й ведучий. Доброго дня, діти.

2-й ведучий. Вітаємо вас, шановні гості та всі присутні.

1-й ведучий.

Який сьогодні тут зібрався цвіт –

Тут наша гордість, радість і натхнення.

Наповнюється світлом увесь світ –

Їм прославлять майбутнє й сьогодні.

2-й ведучий. Сьогодні ми разом зібрались знову.

1-й ведучий. Святково, врочисто, незвично навкруг.

2-й ведучий. Лунає прискорений крок веселково.

1-й ведучий. Сьогодні із другом прощається друг.

2-й ведучий. Сьогодні лунають палкі побажання.

1-й ведучий. Надії на краще ясніють в серцях.

2-й ведучий. Сьогодні не стримать вам хвилювання,

1-й ведучий. Печаль затаїлась у ясних очах.

2-й ведучий.

Причина всім проста і ясна.

Та знали ви, ця мить прийде,

Бо літня райдужна пора прекрасна

Скінчилась швидко і вперед веде.

1-й ведучий.

«Вже час прийшов –

І закриваєм табір оздоровчий», –

Акації невтомно шепотять.

2-й ведучий.

Зустрінетесь не раз у літній день охоче.

Щоб відпочинок гарний розпочать.

1-й ведучий.

Простори рідних нам лісів,

Ніжну пісню табору співають.

Про сонце, що виблискує в еросі,

Вони люб'язно завжди нагадають.

2-й ведучий.

Тут сповнені поваги почуття

Кружляли з вами навіть в час негоди.

Вирує буйно круговерть життя,

Зове і манить вічний поклик матінки-природи.

1-й ведучий.

Над нами гордо ріє прапор український,

Постійно поруч в радість і біду.

Полотнище голубить колір синьо-жовтий,

Із вітром розганяє тугу і нужду.

2-й ведучий.

Завжди ми його підіймаємо високо,

Вся гордість нації, надії всі у нім.

Для тих, хто тут зібравсь,

Відкривши дітям двері в світ широкий,

Лунає хай цей урочистий гімн. *(Лунає Гімн України).*

1-й ведучий.

Моя Україно – широкі простори,

Поля і левади, долини і гори,
Молитва і пісня, і слово натхненне.

2-й ведучий.

Ми чуєм твій голос,
Пшеничний твій колос
У душу усім засіває зерно.
Моя Україно, Біленька хатино!
Пізнати її всім вам щастя дано.

1-й ведучий.

Сьогодні ж пізнали ви часточку України,
На карті її не знайдете ніде.
«Сонечко» – маленький табір дитини,
Та значення має велике й святе.

2-й ведучий.

Маленькі жителі Дитинства країни –
Країни щастя, радості й добра –
Для вас усіх команда пролуна єдина:
Стояти прошу струнко, дітвора.

Керівник. Дружино, до проведення урочистої лінійки, присвяченої закриттю табірної зміни, рівняйсь, струнко! Всім командирам загонів підготуватися і здати рапорти.

Командир загонів. Загін, рівняйсь, струнко. Наш девіз... До проведення урочистої лінійки, присвяченої закриттю табірної зміни, готовий. Всі загони здають звіти).

Керівник. Дружина, вільно!

1-й ведучий.

Славетна будь, країно, – та,
Що на твоїй землі чудовій
Квітує юність, доброта
В окриленій своїй обнові

2-й ведучий.

Благословенна, земле, будь,
Що дала крила журавлині
На все життя у дальню путь
Маленькій та міцній людині.

1-й ведучий. Сьогодні на урочистій лінійці присутні люди, які прикладають найбільше зусиль для того, щоб ви росли та раділи життю, зміцнювали свої крила, гордо розправляючи їх для польоту.

2-й ведучий. Це найрідніші для вас люди – директори шкіл, які постійно затуляють своїми спинами всі біди та негаразди.

1-й ведучий. Наші спонсори, які діляться з вами найдорожчим – теплом душі та любов'ю серця. **2-й ведучий.** Наше керівництво, яке завжди поруч з нами і в радості, і в горі.

1-й ведучий. Всі ці люди роблять ваше буття яскравішим, радіснішим, теплішим.

2-й ведучий. Тож слово для привітання надається... (*Виступ гостей*).

1-й ведучий.

Життя нам Бог з любові дав усім,
Дарує всю провину.
І один одного ми обнімим,
Любим свою родину.

2-й ведучий.

Сьогодні – прощення гріхів,
Тож разом ся братаймо.
Забудьмо ненависть і гнів,
Для дорогих людей ми пісню заспіваймо.

(*Під мелодію пісні «Рябиновые бусы» діти виконують композицію «Вам, найріднішим»*).

1. Туман на землю сходить
В останні літні дні.
В оману він не вводить,
Все просто у п'їтьмі.
Та знаємо ми точно:
До школи вже пора! До рїдної оселї Збереться дїтвора.

Приспїв:

Директори там наші, там земля,
Найкращї сподївання звїдтіля.
Дай, Боже, вам здоров'я навіки,
Найкращї душі в вас, чоловіки.
Для нас добра відлуння і тепло
Несете завжди в серці, і крило
Огорне по-батьківськи, обїйме,
До отчого порогу всїх прийме.

2. Ми вдячнї всїм присутнїм за ласку і тепло,
За вірнїсть слів напутнїх, за віру і добро.
За те, знайшли що змогу відкрити табїр нам,
За те, що допомогу несете малюкам.

Приспїв.

3. Спасибї дружно скажем Господарю в цей час.
Пробачте, наш директор, за всї турботи нас.
Ви нас оберїгали від всякої бїди,
За рїк обов'язково повернемось сюди.

Приспїв:

Директори – найкращї на землї –
Постїйно з нами поруч у їмлі.
Дай, Боже, вам здоров'я навіки,
Найкращї душі в вас, чоловіки.
Дозвольте вам піднести від душі
Свою любов гарячу на межї,
І амулет на щастя ви приймїть,
З собою бїля серця пронесїть.
(Дїти дарують ланцюжки з образом Богородиці).

1-ї вєдучий.

Хай пахучим цвїтом стеляться дороги,
Вїдходять вдалечїнь горе і бїда.
Хай же буде щастя вам,
Шановнї, і мїцне здоров'я,
Радїсть і повага на многїї лїта!

2-ї вєдучий.

Ану ж ви, дїти, гарнї й милї,
Покажїть нашим гостям і своїм директорам,
Якї ж за лїто стали ви розумнї й смїлї,
Щоб гордилися вони і дякували вам.

(Виходять 4 хлопці в костюмах мушкетерів під музику піснї «Ланфрен-ланфра», в руках тримають прапорці країни Дитинство).

1-ї учень. Добрий день, вітаєм з честю

Всю громаду в цїм дворї.

Керівників, директорів і гостей

Нас послухать закликаєм в цїй порї.

2-ї учень. Швидко лїто проминуло і для нас

Дуже корисно пролинув свїтлий час.

Справжніми лицарями ми стали,
Навіть Д'Артаньянами нас часом називали.

3-й учень. Містер «Мускул» в таборі я був,
Славу спритності та мужності здобув.

Відтепер я прикладом всім стану:
З неба зіроньку як схочу, то дістану.

4-й учень. Щодня в забавах брали участь ми,
Ставати намагалися достойними людьми.

Всім вам лише добра бажаєм,
Присягу вірності урочисто складаєм.

1-й учень.
Знай край наш – Україна красна та багата.

2-й учень.
Одне небо – ясне сонце,
Місяць, зорі срібні.

3-учень
Присягаєм: для України
Чесно працювати.

4-учень.
Говорити, читати українською і співати.

5-учень.
Як ріка вгору не піде,
Як сонце не згасне,
Так ми того не забудем,
Що рідне, що власне.

2-учень.
Що нам рідне, те нам буде
І красне, і гоже.
Присягаєм, що так буде!
Поможи нам, Боже.

1-й учень.
Ми – всі діти українські,
Український славний рід.
Дбаймо, щоб про нас маленьких
Добра слава шила у світ.

2-й учень.
Дбаймо, щоб той скарб любові,
Що нам Бог в серця вселив,
Рідну землю й рідний народ
Прикрасив і збагатив.
Всі представники Первомайської школи,
Цей табір уже не забудуть ніколи
Вам, усім доповідаємо:
Ми тут є найкращі, бо проблем не маємо.

3-й учень.
В своїх починаннях злітаймо
До добра і до краси,
Будьмо чисті тілом, духом,
Ще чистіші від роси.
На правах господарів ведемо тут зв'язок,
Вірні одному рішенню із багатьох думок.

4-й учень.
Все, що рідне, хай нам буде

Найдорожче і святе,
Рідна віра, рідна мова,
Рідний край нам над усе!
Щоб про це ми не забули
Ні на хвилю, ні на мить,
Хай Господь святий із неба
Нас, малих, благословить!

(Лунає пісня «На милість долі», з використанням мелодії пісні «Не вешать нос, Гардемарини»).

1. На милість долі нас зібрали,
Чи може нам Господь поміг.
Тут всіх привітно зустрічали,
За це поклін низький до ніг.
Ми вдячні дуже всім присутнім,
Що буде далі в нас, хто зна?
А доля тут з крилом напутнім,
Огорне всіх теплом вона.

Приспів:

Та вище ніс! У цій країні
Ще рік мине, і до коша
Покличе табір у єдине,
Найкраще місце, де душа.

2. У справах добрих рік пролине, –
Це мрія наша і мета,
Це внесок наш за щастя сиріт,
Не дзвін пустий, а лиш діла.
Ми в думках рік цей проведемо
Про наше радісне буття,
І світлу зустріч пронесемо
З надіями в своє життя.

Приспів.

2-й ведучий.

Тож: зараз в мить урочисту й святкову
Сюрприз отримаєте знову.

(Нагородження грамотами та призами найкращих).

1 -й ведучий.

Як на душі приємно й радісно за вас!
Хай пісня серце звеселить в цей час,
Не вб'ють громи зловісні
Життя правічну пісню.

2-й ведучий.

Співайте, діти, нелюдам на зло,
Співайте хором, щоб там не було!
Хай спів стрясає груди,
Співайте, діти, всюди.
Хай спів стрясає груди,
Співайте, діти, всюди!

(Лунає пісня «Хороші дівчата»).

1. Хороші дівчата,
Сміливі хлоп'ята, –
Привітні всі обличчя
І вогники в очах.
Всі відпочили разом,

Та жаль, скінчилось літо

І дзвоном голосистим

Вигукує для нас.

2. Ми долі йдем назустріч

Сміливо, без вагання.

Назавжди пронесемо

Цю радість і тепло.

У школі нашій рідній

Згадаємо про табір,

І в серденьку миттєво

Відлупиться добро.

3. Хоч піднімаймось вгору,

Хоч спустимось додолу,

Біжить стежина наша,

Немає їй кінця.

Завжди в пригоді стануть

В безрадісну годину

Всі спогади і друзі,

їх вірнії серця.

І рано на світанку,

І після всіх уроків

Речівки та девізи

Будуть в пам'яті у нас.

Давайте дружно скажем,

Зізнаємось відверто:

Було би важко дуже

Без табору всім нам.

(Заходить Стецько).

Стецько. Ой, ой розспівалися, ціле літо відпочивали, змагалися, тусувалися. А ти, Стецю, лежи на печі їж калачі, Я ж ціле літо, як дурень, пас гусей. І в мене тепер в голові одна пісенька «Га-га-га та га-га-га» Що, отримали призи і радієте? А в мого батька гроші є, і він мені бублика ще купить. А що це ти, дядьку? (Звертається до директора). Ти їм хто, батько? Чого ти їм все роздаєш, а про мене забувся? То я й бублика тобі не дам. А може я вам пісеньку заспіваю, ви й мені щось дасте *(співає пісню)*

На курочці пір'ячко рябе,

Розум табору «Сонечко» я є.

Як стрибають в курки блохи,

Я – совість, честь своєї епохи.

Диб, диб – не сидіти,

Кив, морг – всім радіти.

Мій девіз: «Га-га, га-га»!

І постійно «ха-ха-ха».

А що, чи хороша моя пісенька?

Може, імені приза дасте?

(Директор вручає приз).

То оце задали мені мороки. Батько мені казали: «Ти, Стецю, туман, ну якщо вивчиш азбуку, то куплю тобі справжнього коника». Ну що, мій гарненький та слухняний старичок, поїхали, бо я вже хочу їсти. Я і спав би їв би, й гуляв би їв би, як я люблю обідати. *(Виходить).*

1-й ведучий.

Пам'ятайте, діти, завжди Своє покликання й мету,

Бо спати і їсти – то для Стеця,

Забудьте суть пугу оту.

Ви ж працюйте, працюйте на славу,

Кожній хвилі нема вороття.
Поспішайте змістовно наповнить
Свої чисті сторінки життя.

2-й ведучий.

Ви повинні сумлінно трудитись,
Добиватись удачі, дерзати,
Далі вчитись, на крилах летіли,
До найвищих висот досягати!

1-й ведучий.

Нехай же вас Господь благословить
На світлу путь, на добрії діла,
На вірну стежку завжди наставляє,
Щоб доля в вас щасливою була.

2-й ведучий.

Тож: дай вам Бог в здорові й щасті жити,
На цій землі знайти себе в труді,
До мрії досягнути, долетіти,
Тож: задля цього помолімося, поки молоді.
(Виходить 2 дітей зі свічками і читають молитву).

1-й учень.

Дай нам, Боже, сповнити Заповіт Шевченка,
Щоб цвіла у щасті Україна-ненька.
Звись над нашим краєм Зіркою яснити.
Просьять тебе, Боже, Українські діти

1-й учень.

Молю тебе, Мати, щирими словами:
Змилуйся над нами.
Силу і здоров'я дай нам, Божа Мати,
Поможи нам вчитись, чесно працювати,
Дай нам оминати всяку злу пригоду,
Дай рости на користь рідному народу.

1-й ведучий. В образі матері осягаємо розумом рідну Україну, мальовничу, прекрасну, страдницьку, і невмирущу; Україну – край смутку і краси, ралі і печалі, Україну – розкішний пінок з ружі і барвінку, з її милозвучною мовою, задушевною нею, чарівною вишивкою.

2-й ведучий. Саме таку Україну ми знаємо і несемо з собою в серці; і якщо в думках кожного з вас буде жевріти вогнище на благо рідної країни, то й життя кожного з нас буде кращим і повнішим. Тож хай всім людям джерело чистої чи несе надію, хай водограєм виграє щастя в якій оселі, в кожній школі. Танець «Водограй»).

1-й ведучий.

Тож пам'ятайте рідний оберіг:
Без пам'яті нема народу.
Примножуймо все те, що Бог для нас зберіг,
Народну мудрість – берегиню роду.

2-й ведучий.

Нехай щасливо ми крокуємо до сонця,
Хай не полишить мудрість ця свята,
Хай мальви і калина заглядають у віконце
На довгий вік, на довгії літа.

(Фінальна пісня).

А НАОСТАНОК СКАЖЕМ ВСІМ

1. А наостанок скажем всім:
«До зустрічі, найліпші друзі.»
Спасибі вам за світлі дні,

Що провели в тісному крузі.
За щастя мить, за доброту,
За те, що всі, мов квіти в лузі
З'єдналися і розцвіли.
Щоб дружно йти й цим дорожити, –
Так наостанок скажем всі.
2. Чекає нас незрима даль,
Вперед зове до нових звершень.
Та все ж в очах у всіх печаль,
Прийшла вона без попереджень.
Ми побажаєм зараз вам:
Щастить нехай завжди й у всьому,
Здоров'я й усмішки вустам,
Найкраще заберіть додому.
Так наостанок скажем вам.

ПРОЩАЛЬНЕ СЛОВО

Найкращі дні ти дарував, спасибі від душі.
За те тепло, що нам віддав, здружились тут і я, і ти.
Бажаєм, щоб твій двір завжди
Дитячим сміхом гомонів.
Ми ще повернемося сюди,
В красу найкращих наших мрій.

Вчитель фізкультури. Дружино, рівняйся, струнко! Державний прапор України та прапор країни Дитинство опустити.

2-й ведучий. Право опустити прапор надається... *(Під Гімн України опускають прапори).*

1-й ведучий.

Без роду-племені лиш вітер,
Сьогодні – тут, а завтра – там.
В його єстві немає віри!
Дитино, назавжди затям.

2-й ведучий.

Без роду нема Батьківщини,
Нема історії без нас.
Одне життя – в одній краплині,
В одній секунді – цілий час.

1-й ведучий.

В одній травиці – ціле свято,
У чеснім серці – правди стяг,
Лиш тих світ буде пам'ятати,
Хто чесно жив, собі затям.

2-й ведучий.

А на прощання побажаєм
Хороших успіхів в труді,
В навчанні, в праці і в дерзанні,
І в особистому житті.

1-й ведучий.

Хай швидко час мина, йому вперед летіти,
Хай не затьмарить вас чекання.
Давайте дружно, хором скажем, діти,
Прекрасне літо,
Всі. До побачення!

Ведучий. На цьому лінійка, присвячена закриттю табірної зміни, оголошується закритою.
Всі запрошуються до літнього кінотеатру.

2.4. КОНКУРСИ ДЛЯ ШКОЛЯРІВ РІЗНОГО ВІКУ

КОНКУРСИ ДЛЯ ДІТЕЙ МОЛОДШОГО ШКІЛЬНОГО ВІКУ

ШКОЛА ДОМАШНІХ ТВАРИН

Всі діти ходять до школи. Точніше, до школи ходять тільки людські діти, для кошенят і для щенят шкіл не буває. І ось одного разу багато домашніх тварин вирішили, наслідуючи людей, організувати школи для своїх малюків. Ці школи дуже схожі на людські, тільки в них говорять по-котячому, по-собачому і т.д. Уявіть і покажіть, як міг би проходити урок в школі, в якій навчаються молоді... • собаки; • корови; • поросята; • осли; • кішки.

ВАЖКА РИМА

Незнайко, герой казки Миколи Носова, одного разу захотів стати поетом. Але він, як не старався, не міг підібрати риму до слова «пакля». Спробуйте зробити те, що не вдалося Незнайку, і підберіть рими до слова: • чайник; • килим; • люстра; • крісло; • портфель. Спробуйте скласти з отриманими римами двовірш.

ПЕРЕПЛУТАНІ РЕЧЕННЯ.

У кожному реченні слова розташовуються в певному порядку. Якщо цей порядок зміниться, речення може втратити сенс. Уявіть, що в деяких реченнях слова пограли в чехарду і переплуталися. Допоможіть реченням повернути свій попередній вигляд, а для цього розставте слова в потрібному порядку. Ось ці речення:

- валізу, з, хлопчик, в, знайшов, цукерки, маленький, двір, і, гуляв;
- дідусь., молоток, кольоровий, старий, допомога, телевізор, з, ремонтував, і, викрутка;
- дочка, день, зварила, з, мама, чорнослив, народження, каструля, на, компот;
- кішки, сиділа, фільм, на, м'який, і, бабуся, про, дивилася, диван, сіамський;
- сон, слон, дівчинка, з, хобот, приснитися, про, зелений, рожевий, великий.

Увага: не можна використовувати додаткові слова і не можна залишати «зайві слова». Для того, щоб речення вийшло правильним, в деяких словах можна змінити закінчення.

ФАНТИК ДЛЯ ЦУКЕРКИ

Уявіть, що ви – художники, що працюють на кондитерській фабриці. Ваше завдання – придумувати і малювати обгортки для шоколадок, цукерок, печива. При цьому ваші малюнки завжди повинні відповідати назві кондитерського виробу. Нещодавно вам надійшло замовлення – намалювати фантики для нових цукерок. Постарайтеся виконати це замовлення, якщо відомо, що нові цукерки називаються: • «Молочні»; • «Горіхові»; • «Ягідні»; • «Фруктові»; • «Медові».

НЕЗВИЧАЙНИЙ СПІВ

Як правильно співати, знають усі. Але іноді співати «по-правильному» буває нецікаво. Спробуйте виконати пісню «Маленькая країна» (з репертуару Наташі Корольової), але при цьому...

- затиснути ніс пальцями;
- набрати в рот води;
- втягнути всередину щоки;
- закусити нижню губу;
- затиснути між зубів сірник.

ПОЛІТ ПТАХІВ

Майже всі птахи вміють літати. Але літають птахи по-різному. Краса, швидкість польоту птаха залежить від його розмірів, від розмаху крил, від форми крила. Спробуйте зобразити, як літають... • ластівка; • журавель; • яструб; • качка; • колібрі.

МАЛЮНОК НА МЛИНЦІ

Найчастіше художники малюють олівцями або фарбами на папері чи полотні. Але коли під рукою немає ні олівців, ні паперу, художники можуть малювати чим завгодно на чому завгодно. Наприклад, вони можуть малювати згущеним молоком на млинці. Для цього треба всього лише покласти на тарілку млинець, зачерпнути ложкою з банки згущене молоко і накапати це молоко на млинець так, щоб вийшов малюнок. Після закінчення роботи таку картину можна з'їсти.

Спробуйте як-небудь під час сніданку або обіду намалювати на млинці хоча б квітку, наприклад... • ромашку; • гвоздику; • дзвіночок; • глідюлус; • тюльпан.

СТАРА КАЗКА З НОВИМ КІНЦЕМ

У казки може бути хороший кінець (як у «Ріпки»), може бути поганий кінець (як в «Теремку»). Але кінець у казки завжди один і той же, скільки б разів цю казку не розповідали. А чи правильно це? Спробуйте придумати нове закінчення таким відомим народним казкам, як... • «Курочка Ряба»; • «Колобок»; • «Ріпка»; • «Теремок»; • «Вовк і семеро козенят».

НОВИЙ КАЛЕНДАР

Сьогодні ми користуємося календарем, який прийшов до нас із Стародавнього Риму. У цьому календарі більшість назв місяців – це всього-навсього порядкові числівники. Так, «вересень» позначає «сьомий», а «грудень» – «десятий» (рік у римлян починався 1 березня). Але ж це дуже нудно. Спробуйте придумати нову, красиву назву для місяців... • січень; • березень; • червень; • вересень; • листопад.

ЧАРІВНА ЗАГАДКА

Закладки бувають різні: товсті і тонкі, з малюнком і з аплікацією, у вигляді матрьошки і у вигляді ракети... Спробуйте виготовити чарівну закладку, тобто, яка була б схожа на чарівний предмет із казки. Наприклад, вона може бути схожа на: • Перо Жар-Птиці; • Чарівну паличку; • Скатертину-самобранку; • Чарівну стрілу; • Золотий ключик.

КОНКУРСИ ДЛЯ ДІТЕЙ СЕРЕДНЬОГО ШКІЛЬНОГО ВІКУ

ПОБАЖАННЯ

Коли в кожній школі ще була піонерська організація, кожен школяр міг стати головою ради загону або ланковим, редактором стінгазети або відповідальним за культмасовий сектор. У той момент, коли піонера обирали на той чи інший пост, йому давали побажання-напуття. Часто вони були у віршах і звучали приблизно так (побажання редактору): • Справжнім редактором будь, • Про загін свій не забудь, • Вигадай, критикуй, пиши вірші, • Тільки роби все від душі!

ОПЛЕСКИ

Найчастіше люди аплодують на концертах і на зборах. За допомогою оплесків вони висловлюють своє ставлення до того, хто виступає на цьому концерті або зборі. Оскільки ставлення до виступаючого може бути різним, різними бувають і оплески. Зобразіть оплески, які можна було б визначити як ... • бурхливі, захоплені; • гучні, підбадьорюючі; • стримані, делікатні; • ледачі, поблажливі; • запобігливі, підлабузницькі.

ОДЯГ ДЛЯ КАЗКОВИХ ГЕРОЇВ

Ви, мабуть, не раз розглядали в журналах моделі одягу, і самі, напевно, малювали в зошитах модні сукні та костюми. Спробуйте стати на хвилину П'єром Карденом і на наше замовлення здійсніть поки на папері: • робочий костюм Баби-Яги, • парадно-вихідний костюм Івана-Дурника, • домашній костюм Змія Горинича, • спортивний костюм Коція Безсмертного, • зимовий костюм Водяного.

ТАНЕЦЬ СИДЯЧИ

Чомусь вважається, що танцювати потрібно обов'язково стоячи на двох ногах. А хіба не можна танцювати лежачи або сидячи? Спробуйте переконатися, що це не менш цікаво, а в чомусь і більш важко. Виконуйте, не піднімаючись із стільця, танець ... • ламбада; • твіст; • хіп-хоп; • брейк; • макарена.

СТАРА КАЗКА З НОВИМ ПЕРСОНАЖЕМ

У наш час дуже старі казки знаходять нове життя. Спробуйте заново розповісти деякі казки Шарля Перро, але при цьому у вас обов'язково повинен бути присутнім і діяти новий персонаж: • у казці «Червона шапочка» – світлофор, • у казці «Кіт у чоботях» – бор-машина, • у казці «Попелюшка» – бульдозер, • у казці «Синя борода» – радіоприймач, • у казці «Хлопчик-мізинчик» – пожежна машина.

ЇСТІВНИЙ ЗООПАРК

Існують різні види різьблення: по слоновій кістці, по дереву, по моржовому іклі ... Для цих занять потрібен і спеціальний матеріал, і спеціальний інструмент. І тільки для одного виду

різьблення інструмент і матеріал майже завжди під рукою. Це різьба звичайним ножиком по звичайних овочах. Спробуйте виготовити в домашніх умовах зоопарк. Для цього візьміть овочі і перетворіть їх в ... • огіркового крокодила; • картопляного ведмедя; • кабачкового бегемота; • морквяну лисицю; • патісонову черепаху.

НОВЕ ЗАСТОСУВАННЯ НЕПОТРІБНИХ ПРЕДМЕТІВ

Всі речі рано чи пізно переходять в непридатність, і їх доводиться викидати. Але є такі люди, які не поспішають розлучатися з предметами, що виконали своє пряме призначення. Вони придумують речам нове застосування і використовують їх в новій якості ще довго і довго. Спробуйте знайти не менше двадцяти нових застосувань непотрібним предметам: • порожній консервній банці; • дірявій шкарпетці; • лопнутій повітряній кульці; • перегорілій лампочці; • пустому стрижневі від ручки.

ПРЯМОХОДІННЯ У СВІТІ ТВАРИН

З усіх ссавців людина – єдина істота, для якого прямоходіння є єдиним способом пересування. Всі інші тварини віддають перевагу при ходьбі спиратися на чотири кінцівки. Але іноді вони встають на задні лапи (ноги) і намагаються освоїти прямоходіння. Покажіть, як це у них виходить. Зобразіть ідучого ... • ведмедя; • собаку; • слона; • білочку; • мавпу.

ЕКСТРАВАГАНТНА ЗАЧІСКА

У всі часи зачіска була не просто способом обстригти і укласти волосся, вона була б символом. По зачісці можна було б визначити, до якого племені належить людина, багата вона чи бідна, які її політичні погляди і релігійні переконання. Ще зачіска дозволяла людині самоствердитися або просто виділитися з натовпу. Тому наймодніші, самі незвичайні зачіски завжди носили ті, хто найбільше потребував самоствердження, тобто молодь. Спробуйте зробити кілька нових молодіжних зачісок. Вони повинні бути екстравагантними, щоб на володаря цієї зачіски відразу звернули увагу. А називатися нова зачіска повинна так: • «Атака лівим флангом»; • «Незжата смуга»; • «Вибух на макаронній фабриці»; • «Бахчисарайський фонтан»; • «Мамонти не вимерли!».

СЦЕНА ЗНАЙОМСТВА

Кожна людина постійно з кимось знайомиться. Існують навіть всілякі поради про те, як правильно познайомитися, щоб справити про себе хороше враження. Але ці правила діють тільки в звичних, повсякденних умовах. А якщо попереду неймовірне знайомство? Як тоді поводитися людині? Уявіть і інсценуйте ситуацію, в якій знайомляться ... • космонавти з інопланетянами; • мисливці зі сніговою людиною; • новий власник замку з привидами, які в ньому живуть; • моряк, викинутий після корабельної аварії на берег, з племенем людодідів; • мандрівник на машині часу зі своїм пра-пра-пра-дідусям;

КОНКУРСИ ДЛЯ СТАРШОКЛАСНИКІВ І СТУДЕНТІВ

СМІХ

Людський сміх часом називають «багатоликим». Це означає, що сміх може мати багато відтінків, може виражати дуже різні емоційні стани людини. Діапазон сміху неймовірно широкий: від дитячого «гукання» до старечого «хекання», від дівочого заливистого до чоловічого стриманого, від сміху «а ля Фантомас» до сміху «а ля комісар Жюв»... Спробуйте засміятися так, щоб ваш сміх могли назвати... • гордовитим; • простодушним; • запобігливим; • захопленим; • зловісним.

ЯБЛУЧНІ ШАХИ

З найдавніших часів шахи були не тільки грою, а й предметом прикладного мистецтва. Шахові фігури виготовляли кращі майстри, використовуючи в якості матеріалу дерево, кістку, метал і глину, скло і камінь. Багато великих людей колекціонували шахи, і сьогодні ці колекції можна побачити в різних музеях світу. Спробуйте виготовити шахові фігури, яких немає ні в одному музеї. Як матеріал для шахів візьміть звичайні шахи. А технологією виготовлення нехай буде «обкушування». Тобто, не вдаючись до допомоги ножа, обкусаний яблуко так, щоб вийшла шахова фігура: • пішак; • слон; • тура; • кінь; • ферзь

СТАРА КАЗКА В НОВІЙ ЛЕКСИЦІ

Коли люди однієї професії розмовляють один з одним, вони завжди використовують у своїй промові слова, незрозумілі або малозрозумілі іншим людям. Ці слова найчастіше є якимись специфічними термінами. Сукупність цих термінів називають «професійною лексикою». Звичайно, професійну лексику необхідно використовувати тільки в рамках професійної діяльності, але іноді люди забувають про це і говорять на своїй особливій мові навіть тоді, коли це зовсім не потрібно. Наприклад, вони можуть, використовуючи свою професійну мову, розповідати казки маленьким дітям. Спробуйте показати, як це у них виходить. Згадайте деякі казки Г. Х. Андерсена («Кресало», «Гидке каченя», «Нове плаття короля», «Стійкий олов'яний солдатик», «Дюймовочка») і перекажіть їх так, щоб в оповіданні максимально використовувалася лексика... • військова; • медична; • юридична; • політична; • педагогічна.

НОВА НАЗВА ФІРМИ

Кожен день в нашій країні виникають сотні нових фірм. Більшість з них незабаром помирає, і тільки малу частину чекає щаслива доля і процвітання. Успіх підприємства багато в чому залежить від виду його діяльності: чим менше інших фірм – конкурентів займається такою ж діяльністю, тим більше шансів на успіх. А ще успіх залежить від яскравої назви, що відображає специфіку фірми. Уявіть, що в одному місті з'явився цілий ряд підприємств, що пропонують унікальні види послуг. Ось тільки назви у них ще немає. Допоможіть підприємцям і придумайте назву фірмі, якщо відомо, що вона займається... • заточуванням одноразових лез; • ремонтом та обслуговуванням самокатів; • налаштуванням губних гармошок; • прискореним навчанням мови хінді; • установкою шпаківень.

ЛЮДИНА-ДЕРЕВО

Дуже часто людей порівнюють з деревами. Про дівчину можуть сказати: «гнучка, як осичка», а про юнака – «стрункий, як тополя». Жінку можуть порівняти з берізкою, а чоловіка в повному розквіті сил – з ясенем. Ще кажуть: «тупий, як дуб», «колючий, немов ялинка», «товстий, як баобаб», «обдерта, немов липка», «міцний, як кедр». Раз у людей і дерев так багато спільного, людина повинна вміти перевтілюватися в дерева. Тобто, вона повинна вміти всім своїм виглядом, ходою, жестами, мімікою зображати дерева. Спробуйте підтвердити це і покажіть... • плакучу вербу; • корабельну сосну; • могутній дуб; • струнку берізку; • пухнасту вербу.

ТАНЦІ «СПИНА ДО СПИНИ»

Танці бувають поодинокі, парні та групові. Парні танці виконують, стоячи обличчям до обличчя і підтримуючи один одного за руки, плечі або талію. Так само при цьому чоловік і жінка дивляться один одному в очі. А що буде, якщо з'явиться мода виконувати парні танці, стоячи спиною до спини? Спробуйте перевірити, що з цього вийде. Станцюйте «потилицю в потилицю» такі відомі танці, як... • вальс; • кадрили; • фокстрот; • самба; • твіст.

АВТОБІОГРАФІЯ

Коли людина влаштовується на роботу, вона, як правило, пише автобіографію. В автобіографії вона повідомляє, де і коли народилася, хто батьки, яку школу закінчила, чи є середня або вища спеціальна освіта, де і в якості кого працювала, в яких військах і ким служила, чи є нагороди. Уявіть, що на роботу вирішили влаштуватися деякі казкові персонажі. Спробуйте від їхнього імені написати їх автобіографію. Ця автобіографія повинна належати... • Бабі – Язі; • Карлсону; • Старому Хоттабичу; • Баронові Мюнхгаузену; • Кощею Безсмертному.

ПОЕМА

Поема – це великий твір у віршах. Як правило, героями поем є неабиякі, легендарні особистості. Але героями можуть бути не тільки люди. У наші дні героїчною є і техніка. Спробуйте скласти поему про сучасну, гідну бути оспіваною у віршах техніку. Нехай це буде поема... • про зернозбиральний комбайн; • про Бетонодробарки; • про рейкоукладачів; • про крокуючих екскаваторів; • про металопрокатний табір.

РЕЦЕНЗІЯ НА ФІЛЬМ

Є така професія – кінокритик. Кінокритик пише позитивні або негативні рецензії на фільми. Як і в будь-якій іншій професії, серед кінокритиків зустрічаються недобросовісні люди. Недобросовісний кінокритик може написати рецензію на фільм, навіть не подивившись

його. Напишіть від імені кінокритика – халтурника рецензію на фільм «Сутінки». Єдине, що вам відомо про цю картину, – це те, що вона знята в жанрі... • гостросюжетного детективу; • психологічної драми; • фантастичного бойовика; • історичної стрічки; • містичного трилера.

2.5. РУХАНКИ

«В ОЛЕНЯ ВИСОКИЙ ДІМ»

В Оленя високий дім,
Він живе у домі тім.
Зайчик по полю біжить,
В двері він стучоче.
Стук-стук, відчини,
В лісі там мисливець злий,
Зайчик, зайчик забігай, лапу подавай.

«10 БАНАНІВ»

10 бананів тримала мавпа,
Бачить – летить великий апетит.
Ось він прилетів, 1 банан з'їв.
9 бананів тримала мавпа...
і т. д.
Усі банани з'їла мавпа!

«ЛАВАТА»

Діти шикуються в коло. Дружно заспівують слова, рухаючись по колу :

1. А у мене ручки гарні, у сусіда кращі... 2р.
(Беруться за руки і, рухаючись по колу, співають приспів)

Приспів:

Дружно танцюємо,
Тра – та – та, тра – та – та.
Танець веселий наш,
Танець Лавата.

2. А у мене вушка гарні, а в сусіда кращі... 2р.

3. А у мене коси арні...

4. А у мене очі гарні...

5. А у мене щічки гарні...

6. А у мене носик гарний...

7. А у мене плечі гарні...

8. А у мене ніжки гарні...

9. А у мене п'яти гарні...

Коли діти співають приспів і рухаються простим кроком по колу, руками необхідно триматись за руки сусіда (після першого куплету), за вушка (після другого) і т. д., відповідно до змісту.

«ЯКЩО ВЕСЕЛО ЖИВЕТЬСЯ»

Гра проводиться сидячи на стільцях, або стоячи в колі і тримаючись за руки – учасники співають слова і виконують певні рухи.

Якщо весело живеться, робим так (2р. плескають в долоні)

Якщо весело живеться, кожен хай комусь всміхнеться

Якщо весело живеться – робим так (2р. плескають в долоні)

(Слова пісні повторюються з куплета в куплет, тільки міняються ігрові рухи:

– 2р. вдарити долонями по колінах;

– 2р. тупнути ногами;

– 2р. плеснути в долоні.

Останній куплет співається з таким текстом:

Якщо весело живеться – всім «Ура!»

Якщо весело живеться – всім «Ура!»

Якщо весело живеться, кожен хай комусь всміхнеться.

Якщо весело живеться – всім «Ура!»

«ОЧІ, ПЛЕЧІ, КОЛІНА, П'ЯТИ»

Гра проводиться, стоячи обличчям до ведучого який, за неправильним виконанням рухів, визначає вибуваючого (ті, хто програв, виконують завдання: танцюють, кукурікають, гавкають, співають, ...). Учасники, проспівуючи слова, виконують рухи, доторкуючись до своїх очей, плечей, колін, п'ят, вух, губ, носа... Перший раз гра проводиться повільно, а наступні рази темп виконання прискорюється.

Очі, плечі, коліна, п'яти,

Коліна, п'яти, коліна, п'яти.

Очі, плечі, коліна, п'яти,

Губи, вуха, ніс.

«КОВПАК ТИ НАШ ТРИКУТНИЙ»

Співаючи слова гри, діти, з кожним куплетом, замінюють по одному слову певними рухами.

Ковпак ти наш трикутний,

Ти трикутний наш ковпак.

А якщо ти не трикутний,

То ти зовсім не ковпак.

Співаючи перший раз, рухи не виконуються. Після першого куплету ведучий каже:

– Давайте замінімо слово ковпак таким рухом – складемо руки над головою, зімкнувши пальці.

Діти відповідають:

– Так!

Співаючи наступні куплети, замінюють слова в такому порядку. (Попередньо замінені слова співаються в кожному наступному куплеті):

– «наш» – двома руками показати на себе;

– «трикутний» – в повітрі малюють трикутник;

– «а, якщо ти не» – знизують плечима, наче дивуються і розводять в сторони руки;

– «то ти зовсім не» – кивають головою, наче щось заперечують, і вказівним пальцем правої руки, наче погрожуючи.

«ЛЕТИТЬ ЗМІЙ»

Летить, летить по небу змій,

По небу змій летить.

Та знаю я, на небо змій

Ніяк не долетить.

«Летить» – розвівши руки в сторони, діти імітують рухи птаха крилами;

«по небу» – показують руками на небо;

«змій» – малюють в повітрі квадрат;

«та знаю я» – показують на себе;

«ніяк не долетить» – кивають головою, наче щось заперечують.

«ТАК ЧИ НІ»

Зіграти хочеться мені
З тобою, друже, в «так» чи «ні».
Тобі питання задаю,
Готуй ти відповідь свою,
Відповідай, коли мастак,
Єдиним словом «ні» чи «так».
Якщо кмітливий, друже, ти,
То може рима допомогти,
Але вона хитрюща в нас –
Аби не збила з толку враз!
Тягнути час навіщо нам?
Почнімо гру – побачиш сам.
Скажи, співає сом пісні?
Не гайся з відповіддю! (ні)
Чи вміє плавати гусак?
Ну що на це ти скажеш? (так)
Чи може стати у вогні
Вода холодним льодом? (ні)
Скажи, червоний мак
В січневу пору квітне? (ні)
А крокодил букет на дні
З лілій зібрати може? (ні)
Чи може вище гір літак
У вишину злетіти? (так)
А візерунки на вікні
Мороз малює взимку? (так)
Чи правда, друзі, те, що рак,
Коли повзе, то задки? (так)
Якщо не їстиме три дні
Верблюди ходити зможе? (так)
До забіяк чи розбишак
Чи є в людей повага? (ні)
Чи досягають на весні
Пшениця й жито в полі? (ні)
Коли розсердиться їжак
Слона він зможе вбити? (ні)
Ріка біжить у далині
Чи є у неї ноги? (ні)
Росте у морі пастернак,
Відповідай скоріше? (ні)
А чи буває сон у сні
Чекаю відповіді? (так)
Перекривив синицю шпак
Таке в житті буває? (ні)
Скажи, морози крижані
Страшні для мавп тропічних? (так)
Чи правда те, що вовк усмак
Наївся груш і яблук? (ні)
А під кінець скажи мені: Цікава гра ця «так» чи «ні»?

«БУГИ-ВУГИ»

Ручку правую вперед,
А тоді її назад,
А тоді її вперед
І ще трішки потрясем.
Ми танцюєм буги-вуги,
Повертаємося в крузі
І в долоні плескаєм ось так:

Буги-вуги – окей,
Буги-вуги – окей,
Буги-вуги – окей,
Ми танцюєм і весело живем.

Ручку лівую вперед...
Ніжку правую вперед...
Ніжку лівую вперед...
Вушко ...

«ВАЛЬС ДРУЖБИ»

Раз, два, три – на носочки,
Раз, два, три – на носочки,
Раз, два – перекрутились,
Плеснули і розійшлись.
Раз, два, три – на носочки,
Раз, два, три – на носочки,
Раз, два – перекрутились,
Плеснули і розійшлись.

«МИ ПОЛЮЄМО НА ЛЕВА»

Ми полюємо на лева,
Ми його не боїмось.
В лісі лева ми знайдемо
І захопимо в полон.
*А що це там?
Так це ж гора.
Над нею не пролетіти.
Під нею не проповзти.
Її не обійти.
Тож рушимо вперед –
Туп – туп.*
Ми полюємо на лева,
Ми його не боїмось.
В лісі лева ми знайдемо
І захопимо в полон.
*А що це там?
Та це ж ріка.
Над нею не пролетіти,
Під нею не проповзти,
Її не обійти.
Тож рушимо вперед –
Буль – буль*
Ми полюємо на лева,
Ми його не боїмось.
В лісі лева ми знайдемо

І захопимо в полон.
А що це там?
Та це ж пісок.
Над ним не пролетіти,
Під ним не проповзти,
Його не обійти.
Тож рушимо вперед –
Шух – шух
Ми полюємо на лева,
Ми його не боїмось.
В лісі лева ми знайдемо
І захопимо в полон.
А хто це там?
Та це ж лев (пищать)
Шух – шух, шух – шух
Буль – буль, буль – буль
Туп – туп, туп – туп
Ху (втирають лоб)

«ОРКЕСТРО»

Де шафер музиканто, Де контро сферо, сферо ... баяно ... гітаро ... піано ... скрипало...
оркестро (всі грають на своїх музичних інструментах)

«КУПИМО, БАБЦЮ, МИ СОБІ КУРЧАТКО»

Ведучий разом з дітьми звертається до своєї бабусі з проханням, співаючи:

Вед.: – Купимо, бабцю, ми собі курчатко,

Діти: – Купимо, бабцю, ми собі курчатко,

Разом: – А курчатко по зернятку – кудях – тах – тах.

В.: купимо, бабцю, собі каченятко **2р.**

- качечка – тя – тя – тя – тя.

- а курчатко по зернятку – кудях – тах – тах.

В.: купимо, бабцю, собі індичатко **2р.**

- індичатко фалди-балди,

- качечка – тя – тя – тя – тя.

- а курчатко по зернятку – кудях – тах – тах.

В.: купимо, бабцю, собі котенятко **2р.**

- котенятко мяу – мяу,

- індичатко фалди-балди,

- качечка – тя – тя – тя – тя.

- а курчатко по зернятку – кудях – тах – тах.

В.: купимо, бабцю, собі собачатко **2р.**

- собачатко гав – гав,

- котенятко мяу – мяу,

- індичатко фалди-балди,

- качечка – тя – тя – тя – тя.

- а курчатко по зернятку – кудях – тах – тах.

В.: купимо, бабцю, собі поросятко **2р.**

- поросятко хрюки – хрюки,

- собачатко гав – гав,

- котенятко мяу – мяу,

- індичатко фалди-балди,

- качечка – тя – тя – тя – тя.

- а курчатко по зернятку – кудях – тах – тах.

В.: купимо, бабцю, ми собі телятко **2р.**

- а телятко муки – муки,
- поросятко хрюки – хрюки,
- собачатко гав – гав,
- котенятко мяу – мяу,
- індичатко фалди-балди,
- качечка – тя – тя – тя – тя.
- а курчатко по зернятку – кудах – тах – тах.

В.: купимо, бабцю, ми собі лошатко **2р.**

- а лошатко скоки – скоки,
- телятко муки – муки,
- поросятко хрюки – хрюки,
- собачатко гав – гав,
- котенятко мяу – мяу,
- індичатко фалди-балди,
- качечка – тя – тя – тя – тя.
- а курчатко по зернятку – кудах – тах – тах.

В.: купимо, бабцю, собі телевизор **2р.**

- телевизор час – події
- дикторша ля – ля – ля – ля,
- а курчатко по зернятку кудах – тах – тах.

Гра супроводжується рухами.

«кудах – тах – тах» – по черзі махнути перед собою руками, навхрест на кожну долю.

«тя – тя – тя – тя» – долонею правої руки на кожну долю, перекривляти як ходить качечка.

«фалди-балди» – витягнути вперед і складеними в «замок» руками робити махина кожну долю: вправо – вліво.

«мяу – мяу» – по черзі правою і лівою рукою показати на собі котячі вуса на кожну долю.

«гав – гав» – долоні приставити до голови, зображаючи вуха собаки, згинати пальці на кожну долю.

«хрюки – хрюки» – вказівним пальцем правої руки двічі притиснути собі кінчик носа.

«муки – муки» – вказівними пальцями зобразити різки на голові, нахилиючи голов вперед на кожну долю.

«скоки – скоки» – двома руками перед собою зобразити рух «вуздечка», двічі на кожну долю.

Співаючи про телевизор, руками зображати коробку телевизора, на «час удар» передпліччям рук одне об одне по вертикалі., на «події» – руки ввверх, на «дикторша ля – ля – ля – ля» – праву руку випростати перед собою і помахати кистю, як язиком, на «кудах – тах – тах» рух не змінюється.

Співати потрібно текст 1-го куплету, першу і останню фрази наступних куплетів, а решта тексту вимовляється без музики – речитативом, роблячи акценти на сильну долю.

«СТОНОГА»

Учасники шикуються один за одним в колону, тримаючи руки на талії попередника. Перший в колоні є головою «Стоноги». Всі рухаються вперед вногу, високо піднімаючи в сторони коліна і співають пісню:

Іде собі Стонога,
Стонога, Стонога,
Іде собі Стонога,
Стонога йде.

Після цього голова Стоноги оббігає коло і стає в хвіст. А всі діти у цей час кричать: «А – а – а», закриваючи і відкриваючи рота. Гра продовжується з іншою «головою Стоноги».

Гру рекомендується проводити біля вогнища, біля новорічної ялинки тощо.

«ТЕЛЕВІЗОР»

Телевізор, телевізор, телевізор, телевізор,

Те-те-те-те-телевізор.

Дриц-тиц телевізор (3 рази)

І два фіксика у нім. 2 рази

Дриц-тиц холодильник, (3 рази)

І два фіксика у нім. 2 рази

Дриц-тиц кавоварка, (3 рази)

І два фіксика у ній. 2 рази

Дриц-тиц вентилятор, (3 рази)

І два фіксика у нім. 2 рази

- Калькулятор!

- Ні-і-і.

- Трансформатор!

- Ні-і-і.

- Синтезатор?

- Ні, не відгадали!

- Екскатор?

- Да, ні!

Помагатор,

Помагатор,

Помагатор, помагатор,

По-по-по-по-помагатор!

Дриц-тиц помагатор, (3 рази)

Інструменти є у нім. (3 рази)

ПОМАГАТОР!

«СЛОН ЧХАЄ»

Ведучий: Діти, хто знає, як чихає слон? (виявляється, що ніхто не чув і не бачив, як чихає слон)

Всіх дітей ведучий ділить на три гурти. Першій групі пропонує хором сказати слово «ящички», другій – «хрящички», третій – «поццастило».

Ведучий: А тепер почуємо, як чихає слон (всі три групи одночасно вимовляють свої слова). Утворений звук викликає сміх у дітей. Гру можна проводити з досить великою аудиторією дітей, незалежно від віку.

«ПАРОВОЗИК»

Ведучий, пританцьовуючи:

Я паровозик, чух-чух-чух,

Чух-чух-чух, чух-чух-чух.

Я паровозик, чух-чух-чух,

Як тебе звуть?

Ведучий звертається до кого-небудь з дітей, і той називає своє ім'я.

Дитина: Саша.

Ведучий з усіма дітьми: Саша (5 разів)

Ведучий: Ти будеш Гудок!

Ведучий пояснює, як гуде гудок паровозика, дитина повторює: «У-у-у!», стає позаду ведучого, бере його за талію, і вони рухаються вже вдвох. Ведучий знову, пританцьовуючи, вже з «Гудком», співає свою пісню. Звертається до іншої дитини «Як тебе звуть?» Дитина називає своє ім'я. Ведучий з усіма дітьми повторюють ім'я нового гравця 5 разів.

Ведучий: Ти будеш Тормоз!

Ведучий пояснює, що робить тормоз: випускає повітря: «Пш-ш-ш!» Дитина повторює і стає позаду «Гудка», беручи його за талію, і вони рухаються далі втрійох «паровозиком».

Таким чином, ведучий добирає ще ряд дітей, розділяючи нові обов'язки:

«Машиніст» – говорить «Поїхали!»

«Контакт» – робить різкий рух руками в сторони і клацає пальцями.

«Семафор» – розмахуючи руками, говорить: «червоний-синій, червоний-синій».

«Кочегар» – імітує роботу лопатою і каже: «втомився я, втомився я».

«Мама на пероні» – весь час плаче.

«Ревізор» – повторює: «Ваш квиточок, ваш квиточок...»

«Провідник» – запитує «Мужики, кому чай?»

«Швидкість» – найменший хлопчик стає попереду ведучого і під час руху паровозика весь час кричить: « Чух-чух-чух-чух!»

Після того, як ведучий вибирає чергового учасника гри, всі попередньо вибрані учасники показують глядачам, хто вони, виконуючи відповідні завдання.

Закінчується гра вибором «Стоп-крана». Дитина – Стоп-кран стає в хвіст паровозика. Ведучий всім пропонує присісти в одну лінію, щільно дотикаючись боком один до одного. Руки діти витягують перед собою. Ведучий останній раз перевіряє обов'язки і, говорячи «І спрацював стоп-кран», штовхає паровозик, починаючи з «Гудка». Діти падають, переможцям вручаються призи.

«ЯКБИ Я НЕ БУВ ВОЖАТИМ, КИМ БИ БУВ БИ Я?»

Якби я не був вожатим, ким би був би я? (3 р)

Якби я не був(-ла) вожатим, я би був(-ла) пожежником.

Пожежа, пожежа, гасить, гасить (3 р).

Якби я не був вожатим, ким би був би я? (3 р)

Якби я не був(-ла) вожатим, я би був(-ла) космонавтом.

Я літаю, Я в Раю (3 р).

Якби я не був вожатим, ким би був би я? (3 р)

Якби я не був(-ла) вожатим, я би був(-ла) лікарем.

Скальпель, ріжу, скільки тут всього (3 р).

Якби я не був вожатим, ким би був би я? (3 р)

Якби я не був(-ла) вожатим, я би був(-ла) прибиральницею.

Миєм, прибираєм, ноги підіймаєм (3 р).

Якби я не був вожатим, ким би був би я? (3 р)

Якби я не був(-ла) вожатим, я би був(-ла) дояркою.

Миєм, доїм, до мене корови (3 р).

Якби я не був вожатим, ким би був би я? (3 р)

Якби я не був(-ла) вожатим, я би був(-ла) спортсменом.

Пинаю, кидаю, штангу підіймаю (3 р).

Якби я не був вожатим, ким би був би я? (3 р)

Якби я не був(-ла) вожатим, я би був(-ла) охоронцем.

Стій, стріляю, кого охороняю (3 р).

Якби я не був вожатим, ким би був би я? (3 р)

Якби я не був(-ла) вожатим, я би був(-ла) директором.

Тут директор, там директор, ніде його нема (3 р).

Якби я не був вожатим, ким би був би я? (3 р)

Якби я не був(-ла) вожатим, я би був(-ла) танцівником.

Перша позиція, друга позиція, пліє, пліє (3 р).

«ЧИМ, КВАЙ, КВО»

Чим, квай, квоні моні,
Доні моні насті.
Чим, квай кво, чим квай кві.
Чим, квай, квоні моні,
Доні моні насті.
Чим квай кво, чим квай кві.
Червоне, червоне
Червоне, червоне
Антоні, куті.
Червоне, червоне
Червоне, червоне
Умба, умба ум.

«ЧЕРЕПАХА»

Черепаха-аха-аха
У воді сиділа-діла,
Черепаха-аха
Свої ніжки мила-ила.
Крокодили-дили-дили
Пропливали-али-али,
Черепаху-аху
Налякали-али-али.
Черепаха-аха-аха
На піску сиділа-діла,
Черепаха-аха
Свою спинку гріла-іла.
Два удави-ави-ави
Проповзали-али-али,
Черепаху-аху
Налякали-али-али.
Черепаха-аха-аха
У траві сиділа-діла,
Черепаха-аха
Конюшинку їла-їла.
Понад нею гуси-уси
Пролітали-али-али,
Черепаху-аху
Налякали-али-али.
Черепаха-аха-аха
На камінчик сіла-іла,
Черепаха-аха
Перелякано тремтіла.
Ну, а потім-отім-отім
Піднялась на крила-ила
І за хмари-ари
Полетіла-іла-іла.
І маленькі діти знають:
Черепахи не літають.
А коли багато страху,
То злетить і черепаха!
Аха-аха-аха...

«БЕБІ-ШАРК» (дитинча акули)

Бєбі-шарк-ту-ту-ту-ту-ту-ту-ту
Мама-шарк-ту-ту-ту-ту-ту-ту-ту
Папа-шарк-ту-ту-ту-ту-ту-ту-ту
Лєді swim ту-ту-ту-ту-ту-ту-ту
Бєбі-шарк-ням-ням-ням
Мама-шарк-ням-ням-ням
Папа-шарк-ням-ням-ням
Лєді swim ту-ту-ту-ту-ту-ту-ту
Бєбі-шарк-ням-ням-ням
Мама-шарк-ням-ням-ням
Папа-шарк-ням-ням-ням
Лєді буль-буль-буль

«АВСТРАЛІЙСЬКИЙ ДОЩИК»

Діти стають у коло і по черзі виконують вказані рухи.

Ведучий. Одного сонячного дня (піднімають руки вгору) зашумів легенький вітерець (нахиляємо руки ліворуч, праворуч).

Почався маленький дощик (щолчки пальцями).

Він ставав сильнішим (стукаємо долонями по грудях), все сильнішим (стукаємо по колінах).

І почалася злива (стукаємо по колінах і тупаємо ногами).

Дощ потрохи стихав (стукаємо по колінах), все слабшав (стукаємо долонями по грудях), і ставав зовсім маленьким (щолчки пальцями).

І знову засіяло яскраве сонце (піднімають руки вгору).

«ДРУЗІ ВСІ ЗІБРАЛИСЬ В КРУГ»

Друзі всі зібрались в круг,
Справа – друг і зліва – друг,
Візьмем правого за руку,
Візьмем лівого за руку,
Гарний вийшов круг!
Друзі всі зібрались в круг,
Справа – друг і зліва – друг,
Візьмем правого за пояс,
Візьмем лівого за пояс,
Гарний вийшов круг!
Друзі всі зібрались в круг,
Справа – друг і зліва – друг,
Візьмем правого за гудзик,
Візьмем лівого за гудзик,
Гарний вийшов круг!
Друзі всі зібрались в круг,
Справа – друг і зліва – друг,
Візьмем правого за вухо,
Візьмем лівого за вухо,
Гарний вийшов круг!
Друзі всі зібрались в круг,
Справа – друг і зліва – друг,
У долоні плеснем разом,
Потім ще за іншим разом,
Гарний вийшов звук!

«ЛІТО–ЛІТЕЧКО»

Ведучий: – Літо, літо, літо!

Всі: – Літо, літо, літо!

Ведучий: – Кольору якого ти?

Всі: – Кольору якого ти?

Ведучий: – Нумо, скажи!

Всі: – Нумо, скажи!

Ведучий: – Нумо, підкажи!

Всі: – Нумо, підкажи!

Приспів 1.

Ведучий: – Жовтого, жовтого, як пісок на річці.

Всі: – Жовтого, жовтого, як пісок на річці.

Ведучий: – Червоного, червоного, як в траві сунички.

Всі: – Червоного, червоного, як в траві сунички.

Ведучий: – Ось яке я літо!

Всі: – Ось яке я літо!

Заспів.

Приспів 2.

Ведучий: – Зеленого, зеленого, як в лісі травичка.

Всі: – Зеленого, зеленого, як в лісі травичка.

Ведучий: – Синього, синього, як хвилька на річці.

Всі: – Синього, синього, як хвилька на річці.

Ведучий: – Ось яке я літо!

Всі: – Ось яке я літо!

Заспів.

Приспів 3.

Ведучий: – Жовтого, жовтого, як пісок на річці.

Всі: – Жовтого, жовтого, як пісок на річці.

Ведучий: – Червоного, червоного, як в траві сунички.

Всі: – Червоного, червоного, як в траві сунички.

Ведучий: – Зеленого, зеленого, як в лісі травичка.

Всі: – Зеленого, зеленого, як в лісі травичка.

Ведучий: – Синього, синього, як хвилька на річці.

Всі: – Синього, синього, як хвилька на річці.

Голубого, сірого, самого красивого!

Ведучий: – Ось яке я літо!

Всі: – Ось яке я літо!

«ЩО ВАБИТЬ ПТАШКУ?»

Знову мрія проросла з дитячого чола,

Полетіла над землею швидше янгола...

Засміялось сонечко в нашому дворі

Стало дуже весело нашій дітворі!

Що вабить пташку? Висота-висота!

Рибкам сниться... глибина, глибина!

Встигнеш все, не поспішай, порахуй:

«Раз! Два! Три!»

У «Світанку» ми вертаєм у дитинства світ!

У «Світанку» мріям нашим ми шлемо привіт!

Тут у нас образ немає, підлості й брехні,

У «Світанку» скрізь лунають радісні пісні!

Приспів

Мрію, щоб на світі не було сиріт,
Щоб сміялися всі діти і радів весь світ!
Щоб любов скрізь бриніла й квіткою цвіла
Щоби мама на світі в кожного була!

Приспів

«ВЧИТЕЛЬ ТАНЦІВ»

Добрий вечір, я ваш вчитель танців,
Сьогодні буду вчити вас усіх танцювати.
Складного – нічого, лиш рухи простенькі,
Вам залишається лиш за мною повторяти.

Приспів

Стегнами рухаємо на рахунок «Раз!»
Весело стрибаємо на рахунок «Два!»
Ручками махаємо ми на рахунок «Три!»
А на чотири головою ось так.

Добрий вечір, я ваш вчитель танців,
У мене величезний танцювальний стаж.
Я навчу вас рахувати правильно,
Не гаючи темп, набуваючи кураж.

Приспів

Як я вже сказав, я вчитель танців,
Нудне життя ваше, я розмалюю фарбами
Я навчу танцювати Мадонну, Кайлі Міноуг
І Миколу Баскова.

Приспів

І в заключній частині уроку;
Ми повторимо основні поняття.
Щоб досягти вершину успіху,
Ви ніколи не пропускайте заняття.
І щодня...

«СОКО-СОКО»

Соко-соко
Баче-баче
Соко-соко
Віра-віра
Соко-баче
Соко-віра
Соко-баче-віра

«КУЛЬКИ МИ ПІДВІСИМО»

Кульки ми підвісимо – кілька дрібних кроків (біг). Вперед (руки плавно вгору) і назад (руки плавно вниз);

Ліхтарі розвісимо – 4 пружинки на місці з поворотом вправо (руками показуємо ліхтарики на рівні голови);

Ну, а потім ще дощинки – руками робимо перед собою вгору-вниз по черзі (вішаємо дощинки);

Не забудем про сніжинки – 1 раз крутимось навколо себе (руки трохи вбік – сніжинки);

Рибки позолочені – руки перед собою долонями разом, імітувавши, як пливе рибка;

Вогники засвічені – діти стрибають ноги нарізно – разом і руки вбік – вниз (а дорослі роблять хвилю руками на всі боки з пружинкою);

Розкидаєш мішуру – 1 раз навколо себе (руками наче розкидаємо навколо себе щось);

Ми продовжуємо цю гру – 4 рази плескаємо.

ЛІТЕРАТУРА

1. Бартків О., Дурманенко Є., Грановський В. Діяльність соціального педагога в дитячому оздоровчому таборі (навчально-методичний посібник). Луцьк, 2009. 168 с.
2. Бартків О., Дурманенко Є., Грановський В. Соціально-педагогічна діяльність в дитячих оздоровчих таборах (навчально-методичне видання). Луцьк, 2008. 156 с.
3. Бартків О.С., Грицюк Л.К., Дурманенко Є.А. Організація літньої педагогічної практики в літніх оздоровчих таборах (навчально-методичне видання). Луцьк, 2006. 98 с.
4. Бахомент С., Денис Н. Виховна робота в сучасному дитячому оздоровчому закладі (навчально-методичний посібник з питань оздоровлення і відпочинку дітей). Луцьк, 2009. 108 с.
5. Борбич Н.В. Методичний посібник «Літня педагогічна практика». Луцьк, 2010. 50 с.
6. Борбич Н.В., Оксенчук Т.В., Шевчук Н.І. Сценарії та конкурсні програми (на допомогу студенту-практиканту при підготовці до літньої педагогічної практики). Луцьк, 2009. 82 с.
7. Ганжелюк Л. Королівство радості – 3. Дубно, 2000. 80 с.
8. Державний соціальний стандарт оздоровлення та відпочинку дітей, затверджений наказом Мінсім'ямолодьспорту від 13.08.2009 № 2881. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/z0854-09#Text> (дата звернення : 24.04.2023)
9. Казакова Н.В. Навчальна практика «Підготовка студентів до роботи в літніх оздоровчих таборах»: Метод. реком. Хмельницький: Вид-во ХГПІ, 2004. 74 с.
10. Калейдоскоп цікавих справ (на допомогу студенту-практиканту при підготовці до літньої педагогічної практики) / Упорядники С.П. Бахомент, Н.В. Борбич, А.В. Тарасюк. Луцьк: Луцький педагогічний коледж, 2010. 120 с.
11. Калініченко А. Механізми організації дитячого оздоровлення та відпочинку: зарубіжний досвід. Публічне управління: теорія та практика. 2014. Вип. 3. С. 92–100.
12. Кацинська Л., Ситник Г. Довідник педагога-організатора (навчально-методичний посібник). Рівне, 2001. 140 с.
13. Козлікова В.Ф. Літня педагогічна практика. Дубно, 2003. 67 с.
14. Концепція Державної соціальної програми оздоровлення та відпочинку дітей на період до 2025 року. URL : <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/524-2021-%D1%80#n9> (дата звернення : 24.04.2023)
15. Літо барвінкове. Навчально-методичний посібник щодо організації дозвілля у дитячих оздоровчих таборах / Упорядник В.В. Андрусів. Луцьк: Волинська книга, 2007. 332 с.

16. Літо. Табір. Вожатий: практично-зорієнтований навчально-методичний посібник. Вінниця., 2009. 128 с.
17. Матіяш В.В. Методичні рекомендації з літньої педагогічної практики (для студентів факультету підготовки вчителів початкових класів). Тернопіль, 2001. 56 с.
18. Наказний М.О. Проектування діяльності дитячого оздоровчого закладу: теорія і технологія: монографія. Дніпропетровськ, 2010. 476 с.
19. Організація відпочинку та оздоровлення дітей в Україні: зб. нормат. документів та інформ. матеріалів / упоряд.: З. П. Кияниця, Ж. В. Петрочко, Л. Ю. Якименко, Л. І. Стрига. Київ: Державний ін-т проблем сім'ї та молоді, 2003. 170 с.
20. Педагогічні основи організації виховної роботи в сучасному дитячому оздоровчому закладі (навчально-методичний посібник з питань оздоровлення та відпочинку дітей). Випуск 3 / Упорядники С.П. Бахомент, Н.В. Борбич, А.В. Тарасюк. Луцьк, 2013. 289 с.
21. Подаруймо дітям усі барви літа: Навчально-методичний посібник з питань оздоровлення та відпочинку дітей / за ред. Н.Гуси та О. Жук. Тернопіль: Підручник і посібник, 2008. 64 с.
22. Про оздоровлення та відпочинок дітей: Закон України від 04.09.2008 № 375-VI.
23. Технологія організації відпочинку і оздоровлення дітей в сучасному дитячому оздоровчому закладі : 4-е вид., доп. та перероб. / Упорядники С.П. Бахомент, Н.В. Борбич, А.П. Хомярчук. Луцьк, 2019. 300 с
24. Тихенко Л.В., Бабич В.Г., Доценко Т.М. І знову літо! Організація літніх оздоровчих таборів та навчання дітей-лідерів: Методичний посібник. Біла церква, 2009. 256 с.
25. Троценко Н.Є. Соціальна робота в літніх таборах. Практична психологія та соціальна робота, №4, 2000. С. 15–24.
26. Хомярчук А.П. Водограй світязьких забав. Луцьк, 2006. 59 с.
27. Шулдик Г. О., Шулдик В. І. Педагогічна практика: Навчальний посібник для студентів педагогічних вузів. Київ: Науковий світ, 2000. 143 с.

Практикум з організації дозвілля дітей в умовах літнього відпочинку Частина 2

Методична розробка

Підписано до друку 12.04.2023. Форма 60×84/16
Ум. друк.арк. 6,25. Зам. 70.
Тираж 300
Папір офсетний. Гарнітура
Times. Друк цифровий.

Видавець і виготовлювач ФОП Мажула Ю.М.
43021, м. Луцьк, вул. Винниченка, 47/35.
Тел. моб. 0966166277,
e-mail: y.mazhula@gmail.com

Свідоцтво про внесення суб'єкта видавничої справи
до державного реєстру видавців, виготовлювачів і розповсюджувачів
видавничої продукції
Серія ДК № 7662 від 07 вересня 2022 року

У Практикумі з організації дозвілля дітей в умовах літнього відпочинку (Частина 2) студенти, педагоги та організатори дитячих колективів знайдуть необхідний матеріал для організації дозвілля в умовах літнього оздоровлення та відпочинку: сценарії заходів, конкурсів, ігор та розваг. Даний посібник рекомендований студентам педагогічних закладів вищої та фахової передвищої освіти, організаторам дитячого дозвілля, методистам по організації літньої педагогічної практики.

**Практикум з організації дозвілля дітей в умовах літнього відпочинку.
Частина 2 / уклад.: С. П. Бахомент, Н. В. Борбич, О. В. Мельничук. Луцьк :
ФОП Мажула Ю.М., 2023. 136 с.**

**УДК 379.81
П 69**