

**МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ  
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
Федеральное агентство по образованию  
Курганский государственный университет  
Кафедра педагогики**

**ОРГАНИЗАЦИЯ ЛЕТНЕГО ОТДЫХА ДЕТЕЙ  
В ЗАГОРОДНОМ ЛАГЕРЕ**

**Методические материалы  
по проведению летней педагогической практики  
для студентов, обучающихся по специальности  
050711 «Социальная педагогика»**

**Курган 2009**

Кафедра: «Педагогика»

Дисциплина: педагогическая практика (специальность 050711)

Составитель: канд. пед. наук, доцент Е.А. Легенчук

Утверждены на заседании кафедры «17» декабря 2009 г.

Рекомендованы методическим советом университета «18» декабря 2009 г.

## **Введение**

Летняя педагогическая практика по специальности «Социальная педагогика» проводится на 2 и 3 курсах, в течение трех недель. Местом ее прохождения на 2 курсе являются летние загородные и городские лагеря отдыха для детей и подростков, где студенты знакомятся не только с воспитательной работой, но и со спецификой социально-педагогической деятельности. На 3 курсе практика может проходить:

- в рамках загородного оздоровительного лагеря - профильные смены для детей из детских домов, приютов, интернатов, специализированные смены для детей-инвалидов, интегрированные смены для здоровых детей и детей, имеющих отклонения в здоровье, совместные смены для детей и ветеранов войны и труда;
- в рамках трудового лагеря - профильные смены для детей из специальных учреждений (воспитательных колоний, интернатов, школ, учреждений начального профессионального образования);
- в рамках городского летнего лагеря - профильные смены на базе социально-педагогических учреждений (образовательных, медицинских, реабилитационных), не имеющих возможности выехать в загородные оздоровительные лагеря;
- в рамках детской досуговой площадки - социально-педагогическая деятельность с детьми и подростками по месту жительства;
- в рамках временного проживания ребенка в семье - работа с группой детей, взятых студентом в собственную семью из социально-педагогического учреждения на время летних каникул.

Где бы ни проходила практика, студент должен организовывать разнообразную деятельность с детьми и подростками.

Данные методические рекомендации помогут сделать совместную работу с ребятами интересной и увлекательной.

## **Организация и содержание практики**

Практика на втором курсе носит учебно-воспитательный характер, она ориентирована на воспитательную работу с коллективом детей: студенты учатся организовывать летний отдых детей и подростков, исследуют проблемы педагогического управления организацией детского досуга и процессом формирования культурно-досуговых запросов личности ребенка, осваивают элементарные умения диагностировать поведенческие проявления детей и обучать их социальным умениям и навыкам. Знание структуры свободного времени, классификации видов досуговой деятельности и структуры досуговых запросов школьников позволяет студентам в период практики реально представить методологическую основу социально-педагогического процесса в условиях свободного времени и научиться моделировать программу педагогического руководства этим процессом в сфере досуга.

Овладение методикой досуговой деятельности является необходимым условием для выработки умений и навыков как педагога-организатора, так и педагога-воспитателя.

**Ведущая цель практики** - организация социально значимой деятельности детей в условиях летнего оздоровительного лагеря.

**Задачи практики:**

1. Сформировать и развить у студентов умения и навыки самостоятельной работы с временным детским и юношеским коллективом в условиях летних каникул.

2. Помочь овладеть различными формами и методами индивидуальной и групповой социально-педагогической деятельности в условиях летнего лагеря на основе анализа психолого-педагогических характеристик каждого ребенка.

3. Помочь овладеть технологией организации и проведения творческого досуга детей.

4. Способствовать приобретению умений создавать творческую атмосферу деятельности детского коллектива и доброжелательные межличностные отношения в нем.

5. Помочь овладеть навыками индивидуальной воспитательной работы с детьми и подростками, имеющими проблемы межличностного общения, навыками социального обучения.

6. Развить ответственное и творческое отношение к проведению социально-педагогической работы с детьми и подростками.

7. Способствовать формированию умений устанавливать профессионально-этические отношения с коллегами.

8. Создать условия для совершенствования коммуникативных, диагностических, организаторских и аналитических умений и профессионально значимых качеств, формирования дидактических умений.

**Ведущая цель практики на 3 курсе** - знакомство с различными категориями детей и их проблемами, углубление и расширение знаний, умений и навыков.

**Задачи практики:**

1. Познакомить студентов со следующими категориями детей, требующих социально-педагогической помощи: дети-инвалиды, дети-сироты и дети, оставшиеся без попечения родителей; дети-правонарушители; дети группы риска.

2. Научить выделять круг проблем конкретного ребенка и определять очередность их решения.

3. Научить применять комплексный подход к решению проблем ребенка и уметь определять роль каждого специалиста, работающего с данной категорией детей: медика, социального педагога, социального работника, специалиста по социальной работе, учителя, воспитателя, психолога, юриста.

4. Научить применять индивидуальный подход к решению проблем каждого ребенка.

5. Познакомить с этическими правилами взаимоотношений социального педагога с ребенком.

6. Создать условия для формирования у студентов диагностических и организаторских умений.

7. Совершенствовать коммуникативные и аналитические умения будущего специалиста, его профессионально значимые личностные качества.

### **Календарь памятных дат лета**

1 июня - Международный день защиты детей.

1 июня - день рождения М.И.Глинки (1804-1857), русского композитора. Рекомендуем провести музыкальный "огонек", музыкальную викторину, организовать прослушивание пластинок.

4 июня - день рождения А.Н.Майкова (1821-1897), русского поэта. Проведите вечер поэзии.

4 июня - день рождения А.И.Хачатуряна (1903-1978), армянского композитора.

5 июня - день рождения П.К.Клодта (1805-1867), русского скульптора и литейного мастера.

5 июня - Всемирный день охраны окружающей среды. В этот день надо провести трудовые "десанты" и операции по очистке леса и водоемов, по охране муравейников, организовать встречи с лесничими и егерями.

6 июня - день рождения А.С.Пушкина (1799-1837), русского поэта. Организуйте пушкинский праздник поэзии в отряде, дружине.

6 июня - день рождения А.М.Ляпунова (1857-1918), русского математика и механика.

8 июня - день рождения Р.Шумана (1810-1856), немецкого композитора и музыкального деятеля.

8 июня - день рождения И.Н.Крамского (1837-1887), выдающегося русского живописца. Рекомендуем провести беседу о жизни и деятельности художника, выставку картин, экскурсию по картинной галерее.

10 июня - день смерти А.Ампера (1775-1836), французского физика и математика.

10 июня - гитлеровцы уничтожили (1942) поселок Лидице в Чехословакии.

10 июня - день смерти В.Г.Перова (1834-1882), русского живописца.

11 июня - день рождения В.Г.Белинского (1811-1848), русского литературного критика, публициста, революционного демократа.

11 июня - день рождения В.Я. Шебалина (1902-1963), русского композитора.

11 июня - день рождения М.А.Ашрафи (1912-1975), узбекского композитора и дирижера.

14 июня - день смерти А.Н.Островского (1823-1886), русского драматурга.

14 июня - день рождения Г.Бичер-Стоу (1811-1896), американской писательницы.

14 июня - день рождения Кулона (1736-1806), французского инженера и

физика.

14 июня - день рождения Н.Г.Рубинштейна (1835-1881), русского пианиста, дирижера, музыкального и общественного деятеля.

16 и 19 июня - в Советском Союзе на орбиту спутника Земли были выведены (1963) космические корабли "Восток-5" и "Восток-6", пилотируемые В.Ф.Быковским и первой в мире женщиной-космонавтом В.В.Терешковой.

17 июня - день рождения М.А.Светлова (1903-1964), русского поэта и драматурга.

19 июня - день рождения Э.Дега (1834-1917), французского художника и скульптора.

19 июня - был успешно завершён (1970) 18-суточный орбитальный полёт космического корабля "Союз-9", пилотируемого космонавтами А.Г.Николаевым и В.И.Севастьяновым.

20 июня - день окончания беспосадочного перелёта (1937) по маршруту Москва - Северный полюс - Северная Америка В.Чкалова, Г.Байдукова, А.Белякова. Проведите отрядные костры-разговоры о подвиге, о мечте, целеустремленности, беседы о развитии авиационного дела.

21 июня - день рождения русского поэта А.Твардовского (1910-1971). Проведите вечера поэзии, конкурс на лучшее исполнение стихов, организуйте выставку литературы.

21 июня - день рождения Р.Кента (1882-1971), американского художника, писателя, борца за мир.

22 июня - вероломное нападение (1941) фашистской Германии на Советский Союз. Начало Великой Отечественной войны Советского Союза против фашистской Германии. Проведите торжественные линейки, костры, встречи с ветеранами войны, возложение цветов к обелискам, могилам воинов.

22 июня - день начала (1941) героической обороны Брестской крепости.

23 июня - день рождения А.А.Ахматовой (1889-1966), выдающейся русской поэтессы.

24 июня - на Красной площади в Москве состоялся (1945) Парад Победы.

25 июня - день рождения П.Бровки (1905-1980), белорусского поэта.

26 июня - совершил подвиг (1941) командир эскадрильи капитан Н.Ф.Гастелло (1907-1941). Капитану Н.Ф.Гастелло посмертно было присвоено (1941) звание Героя Советского Союза. Подвиг Н.Гастелло повторили сотни летчиков в битвах за Москву и на Волге, у стен Ленинграда и на Курской дуге, на Днепре и Висле. Имена Н.Гастелло и его боевых друзей - членов экипажа А.Буденюка, Г.Скоробогатова, А.Калинина - стали символами мужества. Память об отважных летчиках увековечена в названиях городов и поселков, улиц и площадей, школ.

26 июня - французский поэт Э.Потье написал (1871) песню "Интернационал", ставшую международным пролетарским гимном.

26 июня - день смерти К.Жозефа де Лиля (1760-1836), французского поэта и композитора, автора революционной песни "Марсельеза".

1 июля - день рождения П.Г.Антокольского (1896-1978), русского поэта.

3 июля - день рождения М.Е.Пятницкого (1864-1927), собирателя и исполнителя русских народных песен, основателя русского народного хора (ныне хора имени Пятницкого).

4 июля - день рождения Дж.Гарибальди (1807-1882), народного героя Италии.

5 июля - началась битва (1943) под Курском. Этот день должен стать днем чествования ветеранов Великой Отечественной войны, походов и экскурсий по местам боев.

7 июля - день рождения Л.Фейхтвангера (1884-1958), немецкого писателя.

7 июля - день рождения Я.Купалы (1882-1942), белорусского поэта.

7 июля - день рождения П.Д.Корина (1892-1967), русского живописца.

10 июля - день рождения С.Я.Лемешева (1902-1977), русского певца, народного артиста СССР.

10 июля - день рождения Л.А.Кассиля (1905-1970), детского писателя. Рекомендуем провести читательские конференции по произведениям Л.Кассиля, викторины, беседы, организовать выставку книг, специальный выпуск радиогазеты о жизни и деятельности писателя.

12 июля - день смерти П.С.Нахимова (1802-1855), русского флотоводца, адмирала.

12 июля - день рождения А.С.Аренского (1861-1855), русского композитора, пианиста, дирижера.

13 июля - день смерти Э.Роттердамского (1469-1536), ученого-гуманиста, писателя, виднейшего представителя северного Возрождения.

15 июля - начался первый в истории (1975) совместный полет космических кораблей двух стран: советского корабля "Союз-19" (А.А.Леонов и В.Н.Кубасов) и американского "Апполон" (Т.Стаффорд, В.Бранд, Д.Слейтон); в ходе полета были осуществлены стыковка кораблей, взаимный переход космонавтов из корабля в корабль, выполнен комплекс совместных экспериментов и исследований.

15 июля - день рождения Рембрандта (1606-1669), голландского живописца.

17 июля - день рождения Б.А.Лавренева (1891-1959), русского писателя и драматурга.

19 июля - день рождения В.В.Маяковского (1893-1930), русского поэта.

20 июля - день начала (1936) беспосадочного дальнего перелета летчиков В.П.Чкалова, Г.Ф.Байдукова и А.В.Белякова по маршруту Москва - Дальний Восток.

20 июля - день смерти Г.Р.Державина (1743-1816), русского поэта.

21 июля - день рождения Э.Хэмингуэя (1899-1961), американского писателя.

25 июля - день рождения В.М.Щукина (1929-1974), русского кинорежиссера, сценариста, актера.

25 июля - день рождения М.Н.Загоскина (1789-1852), русского писателя.

25 июля - день казни (1826) декабристов П.И.Пестеля, С.И.Муравьева-

Апостола, М.П.Бестужева-Рюмина, К.Ф.Рылеева, П.Г.Каховского.

26 июля - день рождения Д.Б.Шоу (1856-1950), английского драматурга.

27 июля - день рождения Д.В.Давыдова (1784-1839), партизана, героя Отечественной войны 1812 года, военного писателя и поэта

27 июля - день смерти М.Ю.Лермонтова (1814-1841), русского поэта.

29 июля - день рождения Б.В.Асафьева (1884-1949), русского музыковеда и композитора.

29 июля - день смерти Р.Шумана (1810-1856), немецкого композитора.

4 августа – день рождения В.Л.Боровиковского (1757-1825), русского и украинского художника- портретиста.

5 августа - день борьбы против атомной войны, годовщина атомной бомбардировки Хиросимы (1945).

5 августа - день рождения И.Е.Репина (1844-1930), русского художника.

6 августа - был совершен (6-7 августа 1961 года) 25-часовой космический полет советского космического корабля-спутника "Восток-2", пилотируемого летчиком-космонавтом Г.С.Титовым.

7 августа - день смерти Д.Веласкеса (1599-1660), испанского живописца.

7 августа - советский летчик В.В.Талалихин одним из первых совершил таран в ночном воздушном бою (1941). Погиб 27 октября 1941г .

10 августа - день рождения М.М.Зощенко (1895-1958), русского писателя.

11-12 августа - советские ракеты вывели на орбиту вокруг Земли корабли-спутники "Восток-3", "Восток-4", пилотируемые летчиками-космонавтами майором А.Г.Николаевым и подполковником П.Р.Поповичем (1962). Первый в истории многодневный полет в космическом пространстве был успешно завершен 15 августа.

17 августа - день рождения П.Ж.Беранже (1780-1857), французского поэта.

20 августа - день смерти Ф.П.Литке (1797-1882), русского мореплавателя и географа.

23 августа - день рождения А.С.Грина (1880-1932), русского писателя.

26 августа - день гибели М.Джалиля (1906-1944), татарского поэта. Героя Советского Союза.

27 августа - день рождения И.Я.Франко (1856-1916), украинского писателя, ученого, общественного деятеля.

27 августа - день рождения Ф.Г.Раневской (1896-1984), народной артистки СССР.

27 августа - день смерти А.И.Одоевского (1802-1939), русского писателя, декабриста.

28 августа - день рождения И.В.Гете (1749-1832), немецкого писателя, поэта, мыслителя, естествоиспытателя.

30 августа - день рождения И.И.Левитана (1860-1900), русского живописца-пейзажиста.

31 августа - день рождения А.Н.Радищева (1749-1802), русского писателя, философа.



## Коллективные творческие дела

Каждое коллективное творческое дело - это проявление практической заботы об улучшении общей жизни, иначе говоря - эта система практических действий на общую радость и пользу. Поэтому оно - дело.

Оно - коллективное дело, потому что планируется, готовится, совершается и обсуждается воспитанниками и воспитателями, как младшими, так и старшими товарищами по жизненной практической гражданской заботе - трудовой, познавательной, художественной, спортивно-оздоровительной, организаторской.

Оно - творческое коллективное дело, потому что на каждой стадии его осуществления все воспитанники вместе с воспитателями и во главе с ними ведут поиск лучших путей, способов, средств решения жизненно важной практической задачи. Оно творческое еще и потому, что не может совершаться по шаблону, а всегда осуществляется в новом варианте.

Различают несколько видов коллективных творческих дел (КТД): организаторские, познавательные, трудовые, художественные, спортивные, экологические, досуговые и др.

Трудовые КТД: ателье мелкого ремонта, аукцион трудовых сюрпризов, благоустройство лагеря, выставка трудовых достижений, город веселых мастеров, дежурство, день трудовых подарков лагерю, день самостоятельности, конкурс детского мастерства, лагерное конструкторское бюро, операции "Зеленая аптека", "Живи, книга!", "Родник", "Фабрика игрушек", "Эстафета трудовых дел" и др.

Познавательные КТД: аукцион знаний, вечер разгаданных и неразгаданных тайн, интеллектуальный футбол, "лестница слов", пресс-бой, час почемучек, "съезд" мечтателей, конкурсы смекалки (эрудитов), экскурсии, познавательные КВН и др.

Экологические КТД: бал цветов, академия лесных наук, встреча солнца (луны, зари), день леса (реки, луга, озера, роши и т.п.), день птиц, экологическая тропа, праздник первого снопа, научно-исследовательская экспедиция по родному краю и др.

Спортивные КТД: веселая спартакиада, встречи с мастерами спорта (чемпионами, известными спортсменами), день здоровья, игры на воде, игрища народные, лагерь робинзонов, праздник Мойдодыра, спорт-бой, туристический подход, шахматно-шашечный турнир и др.

Художественные КТД: вечер поэзии (музыки, живописи, архитектуры), вечер сказок "Жили-были", кольцовка песен (загадок, пословиц, поговорок, считалок), конкурс юмора и сатиры, кукольный театр, настольный театр, театр пантомимы (теней, "живых" картин, мод, литературных импровизаций), литературный суд, декада искусств и др.

Досуговые КТД: академия веселых наук, базар головоломок, вечер легенд, день фантазера, "завалинки", задушевный разговор, "песочный город", комический цирк, пир-бал именинников, рыцарский турнир, ярмарка забав и развлечений, чемпионат веселого мяча и др.

Любое дело проходит несколько этапов:

1. Взрослый, имеющий какое-либо увлечение, стремится найти понимание среди ребят и передать им свою убежденность в необходимости того или иного дела.

2. "Коллективное планирование". Сразу же после того, как задачи ясны, начинается разведка. И.П.Иванов называет этап разведкой дел и друзей. Но можно было бы добавить к этому - резервов, источников, помощников. Когда сведения собраны, ребята вместе со взрослыми высказывают предложения, варианты проектов будущего дела: как оно должно выглядеть, какова его модель, что в ней нового по сравнению с прошлыми подобными или похожими делами. После выдвижения общего замысла ребята объединяются в творческие группы по 3-6 человек по собственному желанию. В каждой из них идет свое обсуждение, выдвигаются свои версии, проекты, идеи.

Далее от каждой группы кто-то один, разумеется, по доверию товарищей, высказывает какую-то общую точку зрения. Теперь снова начинается дискуссия. Одно отвергается, другое принимается, третье рождается на ходу. Появляется окончательный контур предстоящей операции, конкурса, десанта и т.д. Наконец остается наметить, кто и за что отвечает, в какие сроки должен уложиться. Это могут быть звенья, а могут быть и временные творческие группы, скажем, художников или спортивных судей, затейников и т.д.

3. Подготовка КТД. В зависимости от того, какой характер, какова направленность предстоящего дела, строится и подготовительный период. Если оно трудовое - готовится фронт работ, инвентарь, рабочая одежда. Взрослые договариваются (если нужно) о транспорте, включаются в действие пропагандистские средства: радио, газета. Если КТД художественное, создаются условия для работы юных пейзажистов или карикатуристов. К ним прикрепляются консультанты, помощники. Для танцоров, певцов, чтецов наступает время репетиций, для театральных коллективов к репетициям добавляется изготовление декораций, костюмов и т.д. Рядом с ребятами все время взрослые. Они и консультанты, и режиссеры, и организаторы, и даже прямые участники.

4. Проведение КТД. Как бы ни было хорошо подготовлено дело, но в тот момент, когда оно должно начаться, каждый охвачен искренним и неподдельным волнением. Кто-то робеет, кто-то торопится, рвется вперед, кто-то заметил маленький штрих недоделки и готов возмущаться, отчитывать. Кто-то просто не явился и его срочно надо заменить. Взрослый подбадривает, поддерживает. Если дело завершается подведением итогов соревнования, судейством в спорте или распределением призовых мест в конкурсе, если возникают жестокие споры, то взрослый тоже ищет наиболее убедительные и справедливые аргументы, убеждает, не навязывая, помогает прийти к правильному решению. При этом взрослый старается быть в гуще событий.

5. Всем вместе проанализировать и сделать выводы: удалось ли осуществить общий, коллективный творческий замысел, какие были просчеты, каких ошибок следует избегать, какие находки закрепить и развить, кто из ребят или какие из творческих групп по всей совести и чести справились со

своими поручениями, а какие нет? Что за причина помешала этому? Кого отметить? Поблагодарить, наградить, а кому выразить неудовлетворение?

**Переходный этап к следующей деятельности** И.П. Иванов называет "последствие". Суть его в том, чтобы хорошее начинание, рожденное в процессе коллективного творческого дела, все интересное и плодотворное получило продолжение и развитие в жизни коллектива. Для этого необязательно составлять план, важнее, чтобы реальная жизнь ребят постоянно обновлялась и пополнялась творческими отношениями, которые создались в процессе подготовки и проведения этого КТД - отношения дружбы, творческого сотрудничества детей и взрослых, отношения взаимопонимания, подлинного товарищества.

### **Организаторские коллективные творческие дела**

*"Звездный марш-поход" состоит из двух частей:*

1. Движение нескольких коллективов по разным маршрутам-лучам (вот почему "Звездный марш-поход") к одному и тому же заранее намеченному месту, с выполнением различных заданий на старте, "заставах" и по ходу движения.

2. Встреча коллективов в центре "звезды" с линейкой, митингом и т.п.

Марш-поход организуется в честь какого-либо героя, праздника, знаменательного события, подводит итоги коллективной работы, посвященной этому человеку или событию.

*Задания на старте и "заставах" могут быть такими:*

- ответить на вопрос по теме "похода";
- спеть дружно и красиво песню по теме похода;
- придумать речевки-лозунги по теме похода для исполнения по ходу движения и на итоговой встрече;
- найти и выполнить дела на пользу окружающим людям;
- подготовить творческий рапорт для итоговой линейки "Эстафета дружбы".

Игра на местности, проводимая с целью сплочения коллектива в увлекательном творческом деле. Участники игры делятся на 4-5 команд. Каждая команда получает от ведущего (вожатого) задание: пройти по такому-то азимуту или специальным знакам такое-то расстояние, найти в конце маршрута пакет, в котором хранятся предложения по подготовке сюрприза для коллектива. В предложениях указывается, каким должен быть характер сюрприза. Каждая команда готовит часть общего творческого дела, страницу живой газеты или устного журнала, экспонаты на выставку "Природа и фантазия" (с объяснением экскурсовода), куплет для коллективной песни на определенный мотив.

Выполнив задание, каждая команда возвращается на место старта или идет на другое место, указанное в пакете. Время возвращения оговорено там же.

Одна за другой собираются в установленном месте команды. Под руководством ведущего они по очереди выступают перед товарищами, передавая друг другу "Эстафету дружбы".

## Познавательные коллективные творческие дела

### *Литературно-художественные конкурсы.*

Это коллективные познавательные дела, развивающие творческие способности каждого участника и основанные на обмене знаниями, впечатлениями, интересами.

Литературно-художественные конкурсы лучше всего строить как совместную деятельность друзей, по микроколлективам, как заботу каждого - вместе с товарищами - о своем звене, о его успехе в соревнованиях. Вместе с тем, творческие работы - сказки, рассказы, рисунки и др., созданные в ходе конкурса, - должны рассматриваться всеми участниками как общее достояние, интересное и поучительное как своими достоинствами, так и недостатками, должны использоваться на радость окружающим людям.

### *Примерные виды литературно-художественных конкурсов:*

- конкурс между звеньями на лучшую сказку на одну и ту же тему, выбранную сообща всеми участниками, или на различные темы;
- конкурс на лучший рассказ или сказку в картинках (с подписями) на общую или свободную тему;
- конкурс на лучший коллективный рисунок на общую или свободную тему;
- конкурс на лучшую подпись под рисунком или серией рисунков ;
- конкурс на лучшую подпись под фотоснимками или серией фотоснимков.

Темы и содержание литературно-художественных работ могут быть самыми различными и определяются познавательными интересами участников, событиями общественно-политической жизни и т.д. Завершить конкурс лучше всего смотром - "защитой" всех выставленных работ, а затем коллективно обсудить их достоинства и недостатки и вести коллективный поиск возможных путей устранения этих недостатков. Жюри конкурса (из вожатых и ребят) должно так оценивать работы, чтобы не было обиженных, найти теплые ободряющие слова для каждого звена. Можно использовать при этом памятные призы, например, открытки с надписями: "Самым начитанным", "За самый интересный сюжет", "За лучшее чтение своего рассказа", "За лучшую защиту своего рисунка" и т.д.

Пресс-бой - особая разновидность турнира-викторины, которая используется в жизни отрядов старшего возраста, хорошее средство расширения политического кругозора, обмена мнениями, воспитания глубокого интереса к международной и внутривнутриполитической жизни, к материалам прессы.

Свободный пресс-бой (атака веером). Отряды делятся на несколько (4-5) команд, условно - А, Б, В, Г. Ведут пресс-бой 2-3 человека, один из них записывает очки, присуждаемые командам (правильный ответ - 2 очка, частично правильный - 1). Команды придумывают по одному вопросу для каждой из остальных команд. Ведущий говорит, какой команде первой "атаковать". Командир атакующей команды задает поочередно каждой "обороняющейся" команде вопросы. На обдумывание ответа дается 1-2 минуты. Если отвечающая команда не смогла дать правильный ответ, любая из

двух других обороняющихся команд может попросить слова и дать свой ответ. Если никто из обороняющихся команд не может ответить на вопросы атакующей команды, последняя сама должна это сделать. Судейская коллегия имеет право "отводить" те вопросы, которые носят случайный или слишком сложный характер. В этом случае команда должна задать другой вопрос. В конце пресс-боя судейская коллегия объявляет результаты.

Примерная тематика пресс-боя:

1. Внешняя политика России.
2. Внутренняя политика стран СНГ и зарубежных стран.
3. Международные проблемы и события.
4. Экономика, культура, обычаи, история, замечательные люди стран и континентов и т.д.

### **Трудовые коллективные творческие дела**

1. Подарок друзьям - гайдаровский сюрприз. Коллективный подарок может быть послан как отдельным людям, например, ветеранам Отечественной войны и труда, их семьям, так и целым коллективам - детскому саду, школе, строителям, воинам, морякам и т.д.

Операция "Подарок друзьям" может проводиться как для хорошо знакомых ("для старых друзей"), так и для тех, о ком участники операции узнали что-либо важное, например, из газеты. В качестве подарка могут быть подготовлены и посланы игрушки, рисунки, фотографии, макеты и модели, коллекции, сочиненная ребятами пьеса, может быть коллективное написание письма.

Обязательно проводится смотр (защита) и обсуждение подарков.

2. Гайдаровская атака - трудовая операция, имеющая своей целью быстрое исправление в окружающей жизни тех недостатков, которые можно устранить своими силами - силами коллектива и его друзей. Такие "атаки" совершаются в короткий срок (в течение одного или нескольких часов). Примеры гайдаровских атак: уборка территории; поливка деревьев, цветов; уборка общественных зданий (холлов, вестибюлей).

Гайдаровские атаки проводятся либо после специальной разведки, или по любому сигналу о замеченных в окружающей жизни недостатках. Очень важно, чтобы гайдаровская атака держалась в секрете от тех, о ком заботятся участники операции, или, по крайней мере, знали о ней только ответственные лица, с которыми нужно договориться перед началом атаки, чтобы не получилось недоразумения.

### **Спортивные коллективные творческие дела**

Веселая спартакиада - несколько коротких спортивных состязаний, объединенных в форме творческой игры.

Веселая спартакиада - хорошее средство повышения тонуса жизни коллектива, сплочения мальчиков и девочек, ребят и взрослых.

Основные типы состязаний:

- а) комбинированная эстафета с участием команды, разделенной по отдельным этапам;

б) общекомандные выступления; выполнение одного или нескольких заданий (последовательно) всей команды; выполнение одного или нескольких заданий (последовательно) каждым членом команды по очереди;

в) состязания представителей команд: групповые или индивидуальные поединки (например, поединок капитанов команд).

Любая веселая спартакиада отличается характером каждого вида состязаний, может включать элементы эксцентрики, должна использовать возможности, которые предоставляют условия данного времени года.

"Космонавты и метеоры" - ролевая игра на местности, развивающая находчивость, ловкость, товарищество. Правила игры:

1. Все играющие делятся на две партии: "космонавты" двух дружественных "планет" и "метеоры". "Метеоры" должны иметь численное преимущество. Задача "космонавтов" каждой из "планет" - доставить пакет с важными сообщениями на дружественную "планету". Задача "метеоров" - перехватить как можно больше этих пакетов.

На каждой "планете" имеются 5 пакетов, из них 3 ценных (разной ценности: 50 очков, 25 очков, 10 очков) и 2 "ложных" (ценность 0). По внешнему виду ценные и ложные пакеты ничем не отличаются; пакеты каждой "планеты" имеют свой цвет.

2. Перед сигналом к началу игры "космонавты" занимают место на территории своих "планет", а "метеоры" - за границами "межпланетной трассы". По сигналу к началу игры "космонавты" могут начать выход с пакетами на трассу, а "метеоры" - начать действия по перехвату. "Космонавт" должен отдать пакет "метеорам" в том случае, если трое или больше "метеоров", взявшись за руки, замкнут вокруг него кольцо. Отнимать пакет "метеоры" не должны. "Космонавт", у которого отобрали пакет, возвращается на свою "планету" и продолжает участвовать в игре. Прятать и складывать пакет "космонавтам" нельзя.

3. На "межпланетной трассе" находятся две "космические станции". Передвигаясь с пакетами, "космонавты" могут использовать эти станции в качестве временного убежища. "Метеоры" не имеют права окружать кольцом станцию.

4. По сигналу об окончании игры "метеоры" должны выйти за пределы трассы, а "космонавты" вернуться на "планету". Затем происходит подсчет очков: "космонавты" подсчитывают число очков в доставленных на другую "планету" пакетах, а "метеоры" - число очков в захваченных ими пакетах.

5. Руководителями игры являются посредники. Посредники действуют вблизи "планет" и "космических станций". Каждый посредник имеет право удалить любого нарушителя правил в специально отведенное место ("на необитаемую планету"). Там нарушители - "невольники" обязаны до конца игры активно действовать, например, готовить концерт для победителей (в награду) и побежденных (в утешение).

## Примеры коллективных творческих дел

### *День вежливости*

1. Спор-клуб "Что? Где? Когда?" В вопросах обыгрываются различные ситуации с заведомыми ошибками: ситуации, касающиеся культуры поведения, правил хорошего тона, например:

- а) встреча мальчика с девочкой;
- б) поведение в автобусе;
- в) поведение в театре и т.д.

Вопросы ставятся спорно, ведущий спор-клуба является руководителем спора, он может дать вводные вопросы.

2. Рыцарский Турнир. Ведущий предлагает все ребятам отправиться на "машине времени" в разные эпохи для того, чтобы пригласить на турнир рыцарей разных эпох.

Выходят Зевс и Афродита (II век до н.э.), одетые в соответствующие костюмы. Они приветствуют гостей по обычаям своего времени. Ведущий вручает им пригласительный билет на турнир и предлагает занять места в "машине времени", чтобы проследовать к месту турнира. "Машина времени" перемещает всех: Илью Муромца и Василису Прекрасную (XII век), Дон Кихота и Дульсинею (XVI век), Евгения Онегина и Татьяну Ларину (XIX век), Остапа Бендера и Эллочку-Людоедку (1-я половина XX века) в наше время, в наш лагерь. Ведущий предлагает выбрать мальчика и девочку, которые будут принимать участие в турнире рыцарей от нашего времени.

Зрителям на каждое звено выдается специальный знак (щит из бумаги), с помощью которого они будут оценивать выступления пар на турнире. Поднят щит вверх - отличная оценка, перевернут щит вниз - отрицательная оценка. Затем начинается турнир, каждое состязание оценивается жюри отдельно и победитель каждого конкурса награждается жетоном. Абсолютный победитель определяется по наибольшему количеству жетонов. В каждом состязании оцениваются: галантность, вежливость "рыцаря", поведение "дамы", соответствие поведения духу эпохи, которую они представляют. Можно провести такие состязания:

1. В ловкости ("рыцарь" под музыку ведет свою "даму", "дама" роняет платок, "рыцарь" должен успеть подхватить платок, не дав ему упасть).

2. В меткости (попасть стрелой в мишень с людскими пороками, например, предательство, лень и т.д.).

3. В преодолении препятствий (переправить "даму" через "лужу" - лист бумаги - не дав ей замочить ноги).

4. Посвящение "прекрасной даме" ("рыцарь" должен объясниться с "дамой" в духе своей эпохи).

5. Танцевальное состязание (каждая пара должна представить танец своей эпохи).

Подводятся итоги турнира, победители награждаются "Орденом рыцаря". Затем награждается самый галантный, обаятельный и т.д. Зрители благодарят участников турнира, дарят им воздушные шары и вместе с ведущими с помощью "машины времени" отправляют участников турнира каждого в свою эпоху.

### ***Эстафета любимых занятий***

Эстафета любимых занятий - обозрение, во время которого каждый из членов коллектива по очереди знакомит остальных со своим любимым занятием, рассказывает о том, как он увлекся этим делом, о своих поисках, удачах и неудачах, о своих планах, показывает свои материалы, отвечает на вопросы, дает советы товарищам. В числе любимых занятий, с которыми члены коллектива знакомят друг друга, могут быть рисование и лепка, вышивание, коллекционирование, выпиливание, выжигание по дереву, моделирование, чтение книг, чтение и сочинение стихов, рассказывание интересных историй, выращивание цветов и других растений, уход за домашними животными, фотографирование, занятие тем или иным видом спорта и т.д.

Лучше всего проводить эстафету любимых занятий на сборах-встречах небольших коллективов (микроколлективов). Желательно, чтобы такие встречи проходили в непринужденной обстановке, чтобы даже самый стеснительный мог поделиться своими интересами.

Эстафету любимых занятий можно проводить в два тура, причем в первом туре происходят встречи по микроколлективам (или их союзам), а для второго тура может быть использован один из следующих вариантов:

- эстафета любимых занятий между микроколлективами проводится на общем сборе: каждый микроколлектив после первого тура выделяет одного из своих членов для выступления с наиболее яркими любимыми делами; на общем сборе по очереди выступают эти "делегаты";

- эстафета любимых занятий между союзами микроколлективов проводится на объединенном сборе старшего и младшего коллектива;

- эстафета любимых занятий между бригадами любителей проводится на общем сборе. Предварительно все участники создают свободные объединения по интересам. Каждая бригада готовит коллективное выступление с рассказом о своем любимом деле.

В любом из вариантов эстафеты любимых занятий ребят способствует обмену интересами, знаниями, умениями, воспитывает заботливое отношение каждого к своему коллективу и уважение коллектива к каждому своему члену, побуждает к самовоспитанию. Полезна такая эстафета еще и тем, что обычно дает толчок к новым коллективным творческим делам, удовлетворяющим разнообразные интересы, которые проявились и усилились во время эстафеты.

### ***Вечер путешествий***

Вечер-путешествие - познавательное дело-обозрение, участники которого делятся друг с другом своими знаниями, впечатлениями, предложениями о тех или иных сторонах окружающей жизни. Отличительной особенностью такого вечера является прием игры в путешествие, позволяющий строить обмен опытом, коллективно "открывать мир" в живой увлекательной форме, развивать любознательность, пытливость, находчивость, творческое воображение, товарищескую взаимопомощь.

Вечер-путешествие - хорошее средство объединения взрослых и ребят (старших и младших) в общем творческом деле, органического слияния



нравственного, умственного воспитания и самовоспитания старших и младших.

Темы вечеров-путешествий (и серии таких вечеров) могут быть различными. Вот несколько тем:

1. "Наш город" (поселок, район, край) - путешествие по улицам, площадям, достопримечательностям родного города.

2. "Вокруг света" - путешествие по разным странам, по столицам, по одной параллели земного шара.

3. "Удивительное рядом" - путешествие в мир природы (животные, птицы, растения, погода и климат, времена года и т.д.).

4. "Все работы хороши - выбирай любую" - путешествие по профессиям.

5. "Путешествие на машине времени" - в определенный год или в разные годы, эпохи, исторические события.

6. "Путешествие в мир искусства" и т.д.

Темы и маршрут, время проведения вечера нужно выбрать коллективно - на встрече-старте участников путешествия. Здесь же определяется состав команд, каждая из которых устанавливает по желанию или по жребию свой участок (объект, отрезок) путешествия, выбирает своего капитана (штурмана и т.д.). Капитаны команды и специально выбранные ведущие (не менее двух) составляют совет дела - штаб путешествия. Дальнейшая подготовительная работа команд происходит по секрету друг от друга. Только капитаны и ведущие собираются время от времени на заседание штаба, обмениваются опытом подготовки, передают друг другу нужные материалы, составляют план самого вечера.

Во время подготовки вечера-путешествия и при его проведении рекомендуем использовать коллективно разработанные ролевые приемы:

1. Каждая команда представляет собой экипаж вертолета (корабля, дирижабля, машины времени, ракеты и т.д.), который доставляет остальных участников на свой участок (объект) и знакомит с ним.

2. Все команды представляют собой различные экспедиционные группы, которые по очереди сообщают остальным участникам о полученных результатах.

3. Команды - это различные делегации людей разных профессий или увлечений, представителей разных исторических времен или разных стран и т.п., которые встречаются впервые.

### ***Праздник леса***

На утренней линейке объявляется о празднике и представлении (название команды, девиз и др.). На каждой станции детей встречает сказочный или лесной персонаж (станция оформлена), который дает ребятам задание и за выполнение ставит оценку по 5-балльной системе.

*Станция "Веселая"*. На станции собираются команды "Костяничка" и "Елки-палки" и докладывают жюри о своей готовности. Затем капитаны команд и их помощники ищут спрятанное письмо с заданием. Текст письма: "Здравствуйте, дорогие ребята. Вы пришли в лес. Все время лес слушал вас, а сегодня праздник леса, вы должны слушать лес и выполнять следующие

задания:

1. Подготовить рассказ или сценку на тему "Что мы видели и слышали в лесу".

2. Подготовить небольшой концерт (на 7-8 минут) о зверях, лесе, птицах, цветах.

Задания будут проверены жюри на конечной остановке "Цветочная поляна". На этой станции остаются 6 ребят с вожатой для подготовки задания. Остальные ребята с другой вожатой направляются к следующим станциям.

*Станция "Лесная аптека"*. Ребят встречает Доктор Айболит. Он задает следующие вопросы:

1. Какими растениями лечат нарывы и порезы? (Подорожник).

2. Какой цветок помогает при сердечном заболевании? (Ландыш).

3. Сок какого лекарственного растения останавливает кровотечение? (Пастушья сумка).

4. Алые цветы какого кустарника извещают о начале лета? (Шиповник).

5. У каких растений цветы в течение дня открываются и закрываются? (Одуванчик, календула, портулак).

6. Какие цветы используются для приготовления лекарств? (Ландыш, календула).

7. Назовите несколько лекарственных трав, не упоминавшихся ранее.

*Станция "Белочка"*. Две белочки встречают ребят, рассказывают немного о себе и спрашивают у детей:

1. Какие вы знаете грибы?

2. Какие грибы носят названия птиц? (Поганка, зеленушка).

3. Съедобен ли гриб-дождевик? (Да).

4. Какие грибы появляются раньше всех в наших лесах? (Сыроежки, маслята).

5. Какие грибы растут в сосновом бору?

*Станция "Охотничья"*. На станции ребят встречает охотник и задает им вопросы:

1. Где летом можно наблюдать следы птиц или зверей? (У воды).

2. Назовите промысловых птиц. (Глухарь, тетерев, куропатка).

3. Почему ласточки в холодную погоду летают высоко, а в сырую - над самой землей?

4. Как узнать о приближении дождя? (Муравьи быстро снуют по муравейнику и закрывают входы).

5. Как по стволу дерева определить стороны света?

*Станция "Сосенка"*. На пути к этой станции на ребят вдруг налетают Баба-Яга и Леший. Они не пропускают ребят дальше.

Ставят им условие - ответить на вопросы:

1. Как нас зовут?

2. Где находится жилище Бабы-Яги?

3. Из чего оно сделано?

4. Что еще делают из этого дерева?

На помощь к ребятам приходит Старичок-Лесовичок. Он шел по лесу и услышал шум. Лесовичок прогоняет Бабу-Ягу и ведет ребят к следующей станции.

*Станция "Цветочная поляна".* Лесовичок приветствует всех присутствующих. После приветствия начинается танец цветов.

*Одуванчик:*

Носит одуванчик желтый сарафанчик.  
Подрастет, нарядится в беленькое платьице –  
Легкое, воздушное, ветерку послушное.

*Василек:*

Как чиста в колхозе рожь, нас там больше не найдешь,  
Как проворны и легки Василечки-Васильки, голубые мотыльки.

*Колокольчик:*

Лиловый колокольчик стоит в тиши лесной.  
На просеке сосновой кивает головой.

*Роза:*

За тонкий запах лепестков зовут меня царицею цветов.

*Гвоздика:*

Резвится в поле тихом цветочный карнавал.  
Я - пестрая гвоздика, я к вам хочу на бал.

*Мак:*

Я красный мак, как алый флаг, меня не взять нельзя никак.

*Лилия:*

Спустив в прозрачную струю зеленый стебель свой,  
Я красуюсь над водой.

*Ромашка:*

Я - белая ромашка, в серединке - желтый цвет.  
Возьми меня с собою, украшу твой букет.

***Лесовик загадывает всем ребятам загадки:***

Солнце печет, липа цветет, рожь поспевает, когда это бывает? (Летом).

Какой цветок называется мужским и женским именем? (Иван-да-Марья).

Кто шляпу носит, а шляпу не снимает? (Гриб).

Меня называют царицей цветов за цвет и за запах моих лепестков. Хоть куст мой зеленый вас ранить готов, но кто не простит мне колючих шипов? (Роза).

Название какого цветка состоит из частицы, предлога и названия сторожевого помещения? (Незабудка).

Знакома с детства каждому их белая рубашка с серединкой ярко-желтой. Что за цветок? (Ромашка).

Ручьями очищаются и хвоя, и валежник, и первым появляется в проталине... (Подснежник).

Тот, кто на поле бывал, тот, наверное заметил, как вьется розовый цветок. Он называется... (Вьюнок).

В траве густой, зеленой он выглядит нарядно, но с пашен, как сорняк, он

изгнан беспощадно. Головка голубая и длинный стебелек, да кто ж его не знает, ведь это... (Василек).

Лесовик просит ребят назвать пословицы и поговорки о лете, лесе, его обитателях, цветах. Этот конкурс можно провести по типу аукциона: побеждает тот, кто последним назовет пословицу или поговорку:

- Одним днем лето не опознаешь.
- Кукушка приносит весточку о лете, а ласточка - теплые дни.
- Пришел июнь - разноцвет - от работы отбою нет.
- В июне солнце высоко, а с утра до вечера далеко.
- Весна красная, а лето страдное.
- Июнь с косой по лугам прошел, а июль с серпом по хлебам пробежал.
- Каково лето, таково и сено.

Команды показывают свой концерт. После этого жюри подводит итоги и награждает победителей. Хорошо, если тут же будут подведены итоги конкурса поделок из природного материала.

### ***Праздник здоровья***

Этот праздник проводится в День Медицинского работника. Организует его штаб праздника здоровья, в который входят председатель санитарной комиссии, врач, медсестра, физрук. В день праздника на территории лагеря вывешиваются плакаты и лозунги: "Да здравствует мыло душистое и полотенце пушистое!", "Спорт нам поможет силы умножить!" и др. В лагере отводится специальное место, где собраны материалы, помогающие ребятам готовиться к празднику: книги, вырезки из журналов и газет, стихи, выкройки, по которым можно сшить карнавальные костюмы.

На информационном стенде вывешивается объявление: "Внимание! В связи с подготовкой к празднику здоровья объявляются следующие конкурсы: на лучшее оформление территории, на самую чистую спальню лагеря, на наиболее интересную "Санитарную книгу", на оригинальную речевку, на самый красивый карнавальный костюм, на рисунок, посвященный празднику, на лучший номер художественной самодеятельности для праздничного концерта".

Утро праздничного дня начинается, как обычно, с зарядки. Звучит по лагерному радио песня "Если хочешь быть здоров".

К ребятам обращаются ведущие - витамины А, В, С и Мойдодыр.

*Мойдодыр:*

Все Чуковского читали и меня давно узнали.

Я - Великий Умывальник, знаменитый Мойдодыр,

Умывальников начальник и мочалок командир.

(Поворачивается к другим ведущим):

Со мной мои хорошие надежные помощники:

Старый друг проверенный - полезная Бактерия.

Она и просто и легко превращает молоко в простоквашу и кефир.

*Бактерия:*

(Протягивает Мойдодыру стакан кефира):

Поправляйся, Мойдодыр!

Мойдодыр выпивает кефир, благодарит Бактерию.

*Мойдодыр:*

Познакомьтесь - витамины: А - вот этот, С и В.

Обнимает витамины.

*Ведущие вместе:*

Ныне к доброй медицине мы покажем путь тебе.

*Витамин А:* Чтобы были вы красивы.

*Витамин В:* Чтобы не были плаксивы.

*Витамин С:* Чтоб в руках любое дело дружно спорилось, горело!

*Полезная Бактерия:*

Чтобы громче пелись песни, жить, чтоб было интересней!

*Все вместе:* Нужно сильным стать, здоровым.

*Мойдодыр,* обращаясь к детям:

Эти истины не новы, только вы ответьте мне.

Путь к загадочной стране, где живет здоровье ваше.

Все ли знают? Дружно скажем!

*Дети отвечают:* "Да!"

*Полезная бактерия:*

Но дорога не проста. Из-за каждого куста может недруг появиться.

Вам придется с ним сразиться. Потому перед дорогой разомнитесь-ка немного!

*Мойдодыр:*

Мы посмотрим на ребят и лучший выберем отряд!

Ребята делаю зарядку. Ведущие вместе с вожатыми выбирают лучший отряд и вручают ему карточку с числом баллов. Такие карточки отряды будут получать в течение всего дня. В заключении праздника победитель будет определен по сумме баллов.

После зарядки отряды строятся и идут на тематическую линейку. Названия отрядов сегодня другие: "Спортсмены", "Витамины", "Лесная аптека", "Айболит" и т.п. Каждый отряд представляет на линейке новое название и новый девиз. Ведущий линейки объявляет, что сегодня в лагере проводится "День здоровья" и предоставляет слово медицинскому работнику, физруку, которые говорят о том интересном, что ждет ребят во время праздника, объявляют итоги рейда "Чистюли". Врач говорит: "Но, к сожалению, есть еще ребята-грязнули нашем лагере. Давайте подумаем вместе, как их проучить".

Выходят чтецы (Мойдодыр, Грязнуля, Мочалка, Мыло, щетки).

*Автор:*

Вдруг из маминой из спальни

Кривоногий и хромой.

Выбегает умывальник

и качает головой.

*Мойдодыр:*

Ах ты гадкий, ах ты грязный, неумытый поросенок!  
Ты чернее трубочиста, полюбуйся на себя:  
У тебя на шее вакса, у тебя под носом клякса,  
У тебя такие руки, что сбежали даже брюки,  
Даже брюки, даже брюки убежали от тебя...  
...Я - Великий Умывальник! Знаменитый Мойдодыр,  
Умывальников Начальник и мочалок Командир!  
Если топну я ногою, позову моих солдат,  
В эту комнату толпою умывальники влетят.  
И залают, и завоюют, и ногами застучат,  
И тебе головомойку, неумытому, дадут.  
Прямо в Мойку, прямо в Мойку с головою окунут!

*Автор:*

Он ударил в медный таз и вскричал:

*Мойдодыр:* Кара-барас!

*Автор:*

И сейчас же щетки, щетки затрещали, как трещетки.  
И давай его тереть, приговаривать:

*Щетка и Мочалка (вместе):*

Моем, моем трубочиста чисто, чисто, чисто, чисто!  
Будет, будет трубочист чист, чист, чист, чист!

*Автор:*

Тут и мыло подскочило и вцепилось в волоса.  
И юлило, и мылило, и кусало, как оса.  
А от бешеной мочалки он помчался, как от палки.  
Грязнуля убегает, за ним - Мочалка.

*Мойдодыр, Мыло, Щетки:*

Надо, надо умываться по утрам и вечерам!  
Линейка заканчивается.  
В столовой перед началом завтрака появляются ведущие.

*Мойдодыр:*

Посмотрите на ребят! Не сутулятся сидят.  
Все умылись, все опрятны, ложки держат аккуратно.

*Витамин С:*

Быстро, дружно все съедают, корки на пол не бросают,  
Чай на стол не проливают, потому что твердо знают:

*Ведущие (по очереди):*

- Кто ест красиво, глядит счастливо...
- Когда я ем, я глух и нем...
- Не красен дом пирогами, красен едоками...
- Кто быстро ест, тот хорошо работает...

После завтрака отряды отправляются в поход за лекарственными растениями. По дороге вожатый может провести небольшую викторину. Примерные вопросы для викторины:

1. "Кошачья травка" - больным поправка, корешок - в аптечку, чтоб помочь сердечку (Валериана).

2. Листочки - парные, цветки - янтарные, плоды - коварные и лечат, и калечат (Зверобой).

3. Лег пластом у дороги, разметал руки и ноги. Его бьют сапогом, его мнут колесом - ему все нипочем, хоть ударь кирпичом (Подорожник).

4. И матушка родная, и мачеха злая. Бок о бок живут - через стеночку (Мать-и-Мачеха).

После полдника проводится игра-эстафета "Будь здоров!".

Команды проходят несколько этапов. Чтобы облегчить ребятам переход от одной станции к другой, расставляют дорожные указатели. Над каждой станцией висит большой плакат с ее названием и эмблемой. Все ребята получают карточки участника игры, в которую выставляются оценки по пятибалльной системе.

Отправляясь на станцию "Мойдодыр", ребята берут с собой зубную щетку в футляре, мыло, полотенце. Примерные вопросы:

1. Почему на коже образуется грязь?

2. Почему надо умываться с мылом?

3. Почему полезно обливаться до пояса?

4. Почему по утрам надо открывать окно или форточку?

5. Как ухаживать за волосами?

6. Какое значение в жизни человека имеют зубы? От чего они портятся?

7. Как ухаживать за зубами?

8. Почему не надо бояться зубных врачей?

9. Как нужно ухаживать за ногтями?

**На станции "Помоги пострадавшему"** ребята должны продемонстрировать, умеют ли они оказывать первую доврачебную помощь при несчастных случаях: остановить кровотечение; помочь человеку, который тонул; при ушибах, вывихах, переломах костей; ожогах и обморожениях, солнечных и тепловых ударах, укусах ядовитых насекомых и змей. Ребятам понадобятся резиновые и матерчатые жгуты, вата, марля, бинты, индивидуальные пакеты, шины, носилки.

Примерные вопросы:

1. Что делать при порезах руки, ноги?

2. Как оказать помощь при носовом кровотечении?

3. Какую первую помощь надо оказать при ушибе?

4. Как оказать помощь при вывихе?

5. Какую первую помощь надо оказать при отрыве перелома? Закрытом?

6. Из чего может быть сделана шина?

7. Какие бывают ожоги?

8. Какую помощь надо оказать при ожогах?

9. От чего происходят солнечные и тепловые удары? Каковы их признаки?

10. Как спасти утопающего?

11. Как оказать первую помощь человеку, который тонул?

12. Какую первую помощь надо оказать при укусах змей и ядовитых насекомых?

**На станции "Не болей"** ребята ответят на такие вопросы:

1. Какие болезни называются заразными? Как от них уберечься?
2. Почему надо делать прививки?
3. Почему перед едой надо обязательно мыть овощи и фрукты кипяченой водой?
4. Почему нельзя пить воду из непроверенных источников?
5. Как уберечь продукты от загрязнения?
6. Почему нельзя грызть ногти?
7. Как нужно бороться с мухами?
8. Как бороться с насекомыми-паразитами?
9. Какие существуют меры предупреждения малярии?
10. Почему нельзя играть с бродячими кошками и собаками?
11. Что надо делать, если укусила собака?
12. Почему надо остерегаться клещей в лесу?

**На станции "Опрятность"** ребята покажут, умеют ли они ухаживать за одеждой и обувью, пришивать пуговицы, штопать носки, гладить и т.д.

*Вот какие вопросы можно им предложить:*

1. Каково основное назначение одежды и обуви?
2. Почему нужно заботиться о чистоте одежды?
3. Как часто надо менять постельное и нательное белье?
4. Как надо ухаживать за шерстяными и хлопчатобумажными вещами?
5. Почему не рекомендуется пользоваться чужой одеждой?

**Станция "Долой грязь!"** располагается в спальне или комнате, где за определенное время необходимо провести генеральную уборку. *Затем предлагаются вопросы:*

1. Почему комната должна быть чистой и уютной?
2. Почему спальню надо проветривать несколько раз в день, особенно перед сном?
3. Почему уборку комнаты нужно проводить влажным способом?
4. Как часто надо мыть пол в жилых помещениях?
5. В какой последовательности проводят уборку комнаты?
6. Как часто и для чего нужно мыть оконные стекла?
7. Почему на окнах жилых комнат обычно вешают светлые занавески?

**На станции "За столом"** ребята демонстрируют, умеют ли они сервировать стол, пользоваться приборами, вести себя за столом. *Затем они отвечают на вопросы:*

1. Почему, прежде чем сесть за стол, надо тщательно вымыть руки?
2. Почему тарелки, вилки, ложки, ножи, скатерть или клеенка на столе должны быть чистыми?



3. Почему нужно завтракать, обедать и ужинать всегда в одни и те же часы?
4. Почему нельзя есть всухомятку, на ходу, наспех, во время игры или занятий?
5. Почему нельзя читать, разговаривать, смеяться, шалить во время еды?
6. Почему нельзя запивать горячую пищу холодной водой?
7. Почему не рекомендуется во время еды набивать полный рот?
8. Как нужно сидеть за столом?
9. Какие кушанья едят при помощи вилки и ножа?
10. Какие кушанья берут руками?
11. Как едят пищу?
12. Как нужно брать соль из солонки?
13. Как берут кушанье с общего блюда?
14. Как следует передавать вилку, нож?

**На станции "Закаляйся!"** ребята ответят на вопросы:

1. Для чего необходимо закаливать свой организм?
2. Как правильно закаливаться?
3. Почему надо строго соблюдать правила приема солнечных ванн?
4. При какой температуре и в какое время дня следует принимать солнечные ванны?
5. Каковы правила приема воздушных ванн?
6. Каким должно быть место для купания?
7. Какое время дня наиболее благоприятно для купания?
8. Почему по утрам нужно обязательно делать зарядку?
9. Зачем в комнате открывают форточку или окно при проведении зарядки?

**На станции "В походе"** ребята рассказывают о том, как готовиться к походу, выполняют такие задания: отбирают вещи, необходимые для похода, укладывают рюкзак, устанавливают палатку, разжигают одной спичкой костер, ориентируются по лесным приметам, показывают, как пользоваться компасом, шестом, выкладывают несколько дорожных знаков. *Затем им задают вопросы:*

1. Как надо одеваться, когда идешь в поход?
2. Какая нужна обувь для похода?
3. Как нужно идти во время похода?
4. Через какое время делаются привалы в пути?
5. Почему нельзя пить воду из рек и озер?
6. Какие продукты рекомендуется брать с собой в поход?
7. Какое место лучше выбрать для привала?
8. Как сушить мокрую одежду и обувь?

**На станции "В лесу и в огороде"** ребята показывают, умеют ли они отличать съедобные грибы от несъедобных, как знают лекарственные травы, лесные растения, овощи и ягоды. *Они ответят на вопросы:*

1. Какие деревья растут в окрестностях лагеря?

2. Какие плывые цветы можно встретить в окрестностях лагеря?
3. Какие несъедобные грибы похожи на съедобные?
4. Какие лесные ягоды являются лечебными?
5. Какими ягодами можно отравиться?
6. С каких растений пчелы берут мед весной, летом, осенью?
7. Какие лекарственные травы растут в окрестностях лагеря?
8. Для чего нужны витамины?
9. В каких овощах и ягодах содержится наибольшее количество витаминов?
10. Почему очищенные овощи нельзя надолго оставлять в воде?
11. Полезно ли есть в сыром виде овощи, фрукты, ягоды?
12. Как приготовить настой из шиповника?

**После игры "Будь здоров!"** раздается сигнал горна, возвещающий о том, что начинается карнавал.

*Примечание:* вожатый может использовать лишь фрагменты данного сценария, некоторые вопросы. Проявив свое творчество, посоветовавшись с ребятами, можно придумать другие станции и другие вопросы. При подготовке программы праздника рекомендуем учитывать возраст. Для старших ребят вопросы и задания следует усложнять.

### **Праздник знаний**

Рекомендуем организаторам праздника, используя игровые средства, активизировать интерес ребят к различным знаниям. Нет такого учебного предмета, такой области знаний, где бы не нашлось места занимательной игре, увлекательному соревнованию. Поэтому праздник может состоять из серии отдельных встреч: занимательной физики, химии и др. Мы предлагаем сценарий одного из таких праздников.

*Первый ведущий:* "Друзья! Огромны и увлекательны задачи, стоящие перед наукой. В химии - поиски новых веществ и превращений, в биологии - глубокое познание природы живой материи, управление наследственностью, создание эффективных путей получения пищевых продуктов, в науках о Земле - дальнейшее изучение строения и развития нашей планеты, глубин Мирового океана и т.д. Вот почему нам нужно учиться мастерски, со страстью, стремиться всегда и везде узнавать что-то новое.

А сейчас мы предлагаем всем отрядам принять участие в конкурсе "Учиться, чтобы знать. Знать, чтобы уметь. Уметь, чтобы делать".

*Второй ведущий:* "Послушайте правила и условия конкурса. В нем могут принять участие представители всех отрядов. Каждый участник выходит на сцену и подходит к столу с номером своего отряда, выполняет данное ему задание. Судьи фиксируют только абсолютно правильный ответ. По окончании конкурса определяются лучшие знатоки русского языка и литературы, истории, математики, физики и др., а также отряд, набравший наибольшее количество баллов".

*Первый ведущий:* "Итак, начинаем наш конкурс. Прошу сюда знатоков русского языка и литературы. Задание знатокам русского языка, вам вручаются

карточки, на которых написано семь слов. Проверьте: торопиться, хата, обратно, пламя, естественный, забава, темнота. К каждому из этих слов подберите другое, очень близкое по значению. Запишите столбиком слова, которые вы подыщите, не меняя их порядка. Прочтите сверху вниз первые буквы, и вы увидите, как называется слово, схожее по смыслу с другими".

Звучит музыка. Участники пишут слова, показывают судьям. Судьи фиксируют правильные ответы. Ведущий называет отряды, которые правильно выполнили задание и читает правильно составленную карточку: спешить, изба, назад, огонь; натуральный, игра, мрак. Из первых букв составляется слово "синоним".

*Второй ведущий:* "Спасибо участникам конкурса русского языка. Приглашает знатоков литературы". Знатоки литературы идут к сцене. Знатокам младших отрядов предлагается задание.

*Ведущий:* Всех на свете он добрей,  
Лечит он больных зверей,  
И однажды бегемота  
Вытащил он из болота.  
Он известен, знаменит,  
Это доктор... (Айболит. К.Чуковский).

Многим долго неизвестный,  
Стал он каждому дружкой.  
Всем по сказке интересной  
Мальчик-луковка знаком.  
Очень просто и недлинно  
Он зовется... (Чиполлино. Д.Родари).

Всех он любит неизменно.  
Кто б к нему ни приходил.  
Догадались? Это Гена,  
Это Гена... (Крокодил).

*Знатокам литературы из остальных отрядов предлагается литературная викторина:*

1. Назови два одноименных романа советских писателей. ("Буря" В.Лациса и И.Эренбурга).
2. Назови двенадцать опер и балетов на сюжеты произведений А.С.Пушкина ("Евгений Онегин", "Пиковая дама", "Алеко", "Мазепа", "Руслан и Людмила", "Дубровский", "Русалка", "Моцарт и Сальери", "Золотой петушок", "Борис Годунов", "Бахчисарайский фонтан", "Медный всадник").
3. Название какого романа известного русского писателя является наречием? ("Накануне" И.С.Тургенева).
4. Назови фамилию Тимура из повести А.П.Гайдара "Тимур и его команда". (Гараев).
5. Кто из русских писателей владел восемью иностранными языками? Какими?

(А.С.Грибоедов - латинским, английским, французским, немецким, арабским, итальянским, персидским, греческим).

6. Кто из писателей и к каким произведениям написал эпитафии:

а) "Береги честь смолоду" (А.С.Пушкин к повести "Капитанская дочка");

б) "На зеркало неча пенять, коли рожа крива" (Н.В.Гоголь к комедии "Ревизор").

7. Кто из русских писателей совершил кругосветное путешествие? Как называется произведение, написанное им об этом? (И.А.Гончаров "Фрегат Паллада").

8. Кто из русских писателей написал три крупных произведения, названия которых начинаются с буквы "О" (И.А.Гончаров "Обрыв", "Обломов", "Обыкновенная история").

*Выигрывает тот, кто дал правильные ответы.*

*Первый ведущий:* "Спасибо, литераторы. Пока ассистенты готовят очередной конкурс по физике, я прошу выйти сюда любознательных физиков и ответить на следующие вопросы:

1. Почему на велосипеде легко сохранять равновесие при езде и трудно, стоя на месте?

2. Почему резиновый мяч подпрыгивает, если ударить его об пол?

3. Почему сова видит в темноте?

4. Почему собака высовывает язык, когда ей жарко?

5. Почему конькобежец, бегущий на коньках, наклоняет корпус вперед почти до горизонтального положения?

6. Почему не тает снежная баба, если на нее надеть шубу?

7. Почему бывает солнечное затмение?

8. Почему с Земли видно только полушарие Луны?

9. Почему некоторые лунные горы выше самых высоких гор на Земле?

10. Почему спутники Земли не падают под влиянием силы тяжести?

Эти вопросы поочередно задаются представителям отрядов. Если кто-то из юных физиков не смог ответить на свой вопрос, ему помогает любой, получая за это дополнительный балл.

*Правильные ответы:*

При езде велосипедист, поворачивая руль в сторону наклона, создает центробежную силу, направленную в противоположную сторону. Она и выравнивает велосипед. Когда велосипед стоит на месте, эта сила не образуется.

При ударах об пол воздух, находящийся внутри резинового мяча, сжимается. Стремясь расшириться и встречая препятствие снизу, он подбрасывает мяч вверх.

Сетчатка глаза изнутри покрыта пленкой, состоящей из множества мелких ячеек - колбочек и палочек. Колбочки позволяют видеть днем, а палочки - ночью. Особенность зрения сов заключается в том, что сетчатка глаза у них состоит в основном из палочек (у тех птиц, которые хорошо видят днем, только из колбочек).

Потовые железы у собаки находятся только на подушечках пальцев.

Испарение слюны с поверхности рта и языка охлаждает в них кровь и понижает температуру тела животного.

Наклоняя корпус вперед, конькобежец создает наиболее благоприятные условия для обтекания его воздухом. Это уменьшает сопротивление воздуха и, следовательно, облегчает движение вперед.

Потому что шуба не дает тепла, она только сохраняет его.

Солнечные затмения происходят во время новолуний, когда Луна проходит между Солнцем и Землей и частично или полностью закрывает Солнце для земного наблюдателя.

Один оборот Луны вокруг оси происходит за столько же времени, за сколько и один оборот вокруг земли. Поэтому с Земли видно одно полушарие лунной поверхности.

На Луне нет атмосферы, а значит, там и не может быть ни дождя, ни ветра - всего, что способствует разрушению горных пород.

Хотя спутники и "падают", но не успевают упасть. Скорость их движения такова, что "упав" на какое-то расстояние от вертикали, спутник успевает переместиться на такое же расстояние по горизонтали. В результате он оказывается на том же самом расстоянии от поверхности Земли, что и раньше.

*Второй ведущий:* "Спасибо, ребята. Через минуту вы узнаете результаты этого конкурса. А сейчас я прошу еще от каждого отряда по одному знатоку физики подойти сюда. (Знатоки поднимаются на сцену). Ваша задача будет заключаться в следующем: вам будут заданы вопросы и предложены два или три варианта ответов на каждый вопрос, а вы должны будете определить верный ответ и по команде "Внимание! Раз!" - поднять табличку с цифрой 1, или 2, или 3. За каждый правильный ответ участник получает одно очко.

Таким образом, ответив правильно на все вопросы, в этом конкурсе вы сможете получить 4 очка. На обдумывание каждого вопроса вам дается 30 секунд. Задание вам понятно? Итак, внимательно слушайте вопросы и варианты ответов".

*Вопросы:*

1. Когда судно переходит из пресной воды в соленую (морскую), его осадка становится....
2. Точное время астрономы определяют, наблюдая за движением...
3. Свет распространяется со скоростью вдоль волокон
4. Деревянный брусок легче всего разрушается .....

*Варианты ответов:*

1. Меньше, больше
2. Солнца, луны, звезд
3. 300 тыс. км/сек; 300 тыс. км/час; 300 тыс. км /мин
4. При сжатии, при растяжении вдоль волокон, при растяжении поперек волокон

*Правильные ответы:* 1.Меньше. 2.Звезд. 3. 300 тыс.км/сек. 4. При растяжении поперек волокон.

*Первый ведущий:* «Итак, все вопросы исчерпаны. Пока судьи подводят итоги этого конкурса и определяют общий результат команд, выступает

вокальная группа. Она исполняет песню А.Пахмутовой на стихи Н.Добронравова "Турнир эрудитов".

Далее могут пройти конкурсы по географии, математике, юных натуралистов и т.д. - по усмотрению организаторов. Праздник заканчивается вручением свидетельств знатокам. Лучшему отряду можно изготовить "Медаль эрудитов".

Приведенный выше сценарий нужно рассматривать только как примерный. Его содержание дополняется другими материалами из книг и пособий. Основной смысл этого праздника состоит в том, чтобы игровыми средствами повысить познавательную активность детей, их интерес к приобретению знаний.

## ЛИТЕРАТУРНЫЕ ВИКТОРИНЫ

### *Волшебные слова*

*Вспомни, кто говорил такие волшебные слова:*

1. По щучьему велению, по моему хотению.
2. Сивка-бурка, вещая каурка! Стань передо мной, как лист перед травой!
3. Сим-сим, открой дверь!
4. Лети, лети, лепесток, через запад на восток, через север, через юг, возвращайся, сделав круг. Лишь коснешься ты земли - быть по-моему вели.
5. Раз, два, три. Горшочек, вари!
6. Вот я! Вот я! Превращаюсь в мотылька!
7. Мутабор!
8. Поставил я решетку, киту заткнул я глотку.
9. Крекс, фекс, пекс!
10. Пожалуйста.
11. Буква Я свободна.
12. Господин Главный Ветер и прочая, и прочая, и прочая, ты слышишь меня? Пошли мне попутный, не встречный, не поперечный.
13. Сусака, масака, лэма, рэма, гэма! Буридо, фуридо, сэма, пэма, фэма!

*Ответы:*

1. Емеля. Русская народная сказка "По щучьему велению".
2. Иванушка-дурачок. Русская народная сказка "Сивка-бурка".
3. Али-Баба. Арабская сказка "Али-Баба и 40 разбойников".
4. Женя. В.Катаев. "Цветик-семицветик".
5. Девочка. Братья Гримм. "Горшочек каши".
6. Баранкин и Малинин. В.Медведев. "Баранкин, будь человеком!".
7. Калиф. В.Гауф. "Калиф-аист".
8. Моряк. Р.Киплинг. "Откуда у Кита такая глотка".
9. Буратино. А.Толстой. "Золотой ключик, или Приключения Буратино".
10. Павлик. В.Осеева. "Волшебное слово".
11. Аля. И.Токмакова. "Аля, Кляксич и буква А".
12. Леня. В.Каверин. "Летающий мальчик".
13. Гингема. А.Волков. "Волшебник Изумрудного города".

### *Удивительные превращения*

В кого превращались или были заколдованы:

1. Князь Гвидон.
2. Великан-людоед из сказки Ш.Перро.
3. Одиннадцать братьев-принцев из сказки Х.К.Андерсена.
4. Курица Чернушка.
5. Чудище из сказки С.Аксакова.
6. Крупеничка.
7. Петя Зубов, герой сказки Е.Шварца.
8. Карик и Валя.
9. Таня Заботкина из сказочной повести В.Каверина.
10. Лягушонок из сказки братьев Гримм.
11. Багдадский калиф Хасид, герой сказки В.Гауфа.
12. Жестокий мальчик, упавший со звезды, из сказки О.Уайльда.
13. Юра Баранкин и Костя Малинин.
14. Гадкий утенок.
15. Женя Богорад из повести-сказки "Старик Хоттабыч"
16. Пиноккио.
17. Ослы Брыкун, Пегасик и Калигула из сказочной повести "Незнайка в Солнечном городе".
18. Айога.

*Ответы:*

1. В комара, муху, шмеля. А.Пушкин "Сказка о царе Салтане, о сыне его славном и могучем богатыре князе Гвидоне Салтановиче и о прекрасной царевне Лебеди".
2. В льва, мышь. "Кот в сапогах".
3. В лебедей. "Дикие лебеди".
4. В человечка. А.Погорельский "Черная курица, или Подземные жители".
5. В принца. "Аленький цветочек".
6. В зернышко. Н.Телешов "Крупеничка".
7. В старика. "Сказка о потерянном времени".
8. В крошечных человечков. Я.Ларри "Необыкновенные приключения Карика и Вали".
9. В сороку. "Много хороших людей и один завистник"
10. В королевича. "Король-лягушонок".
11. В аиста. "Калиф-аист".
12. В мальчика с лицом, как у жабы. "Мальчик-звезда".
13. В воробьев, бабочек, муравьев. В.Медведев "Баранкин, будь человеком!".
14. В лебедя. Х.К.Андерсен "Гадкий утенок".
15. В старика. Л.Лагин.
16. В осла. К.Коллоди. "Приключения Пиноккио".
17. В коротышек. Н.Носов.
18. В гусыню. Нанайская сказка "Айога".

## ***В мире приключений***

*Кто из литературных героев:*

1. Двадцать восемь лет провел на необитаемом острове.
2. На шхуне "Испаньола" отправился за сокровищами пирата Флинта.
3. Потерпел кораблекрушение и был взят в плен лилипутами.
4. Вывернул волка на изнанку, застрелил бешеную шубу, вытащил себя из болота за косичку парика, не пал духом в желудке огромной рыбы, летал на ядре, побывал на Луне.
5. Попал в сказочную страну, которой правил король Топсед Седьмой, и освободил из Башни смерти храброго зеркальщика Гурда.
6. Стал королем сказочного государства, избавил детей от скучных занятий в школе и усадил за парты взрослых.
7. Помчался вдогонку за Белым Кроликом, провалился в очень глубокий колодец и оказался в удивительной стране.
8. Свергнул власть Трех Толстяков.
9. Обладал таким оглушительным голосом, что даже, когда он говорил шепотом, его слышали пассажиры реактивных самолетов, летящих на высоте десять тысяч метров.
10. Взял папку, чернильную резинку, промокашку из тетради и направился в азбуку на поиски Кляксича.
11. Перевоспитал почтальона Печкина.

*Ответы:*

1. Робинзон Крузо. Д.Дефо "Робинзон Крузо".
2. Джим Хокинс и его спутники - Джон Сильвер, Доктор Ливси, сквайр Трелони, капитан Смолетт. Р.Стивенсон "Остров сокровищ".
3. Гулливер. Д.Свифт "Путешествия Лемюэля Гулливера в некоторые отдаленные страны света, сначала хирурга, а потом капитана нескольких кораблей".
4. Мюнхаузен. Э.Распэ "Приключения барона "Мюнхаузена".
5. Оля и Яло. В.Губарев "Королевство кривых зеркал".
6. Матиуш. Я. Корчак "Король Матиуш Первый".
7. Алиса. Л.Кэрролл "Приключения Алисы в Стране Чудес".
8. Суок, канатоходец Тибул, оружейник Проспер. Ю.Олеша "Три Толстяка".
9. Джельсомино. Д.Родари "Джельсомино в Стране лжецов".
10. Аля. И.Токмакова "Аля, Кляксич и буква А".
11. Дядя Федор, кот Матроскин, пес Шарик. Э.Успенский "Дядя Федор, пес и кот".

## ***Праздник Нептуна***

Праздник Нептуна давно уже стал традиционным в загородных лагерях. Одна из особенностей этого праздника - это прекрасная возможность напомнить отдыхающим о правилах поведения на воде. Но делать это нужно так, чтобы праздник оставался праздником. В его сценарий можно ввести веселую викторину о правилах поведения на пляже, конкурс на право присоединиться к свите Нептуна. Но главное - обеспечить безопасность на воде



и у воды участников и зрителей праздника.

*Традиционный сценарий праздника выглядит примерно так:*

1. Приезд Нептуна и его свиты.
2. Рапорт Нептуну физрука (все ли умеют плавать, ознакомлены ли с правилами поведения на воде и приемами оказания доврачебной медицинской помощи и т.д.).
3. "Наказание провинившихся" (свита обливает их водой).
4. Соревнования, веселые эстафеты, конкурсы. Нептун награждает победителей.
5. Прощание с Нептуном, уплывающим "в свои владения".
6. Костер, концерт, песни, танцы.

*Для обеспечения безопасности на воде предусмотреть следующее:*

1. До начала праздника проверить исправность лодок и наличие в них спасательных средств. Проведение инструктажа с действующими лицами.
2. Свита Нептуна не причаливает к берегу, а занимает на воде место, удобное для проведения наблюдения и оказания помощи при необходимости.
3. Вопрос о том, бросать ли в воду "провинившихся", должен быть решен отрицательно: среди них могут быть люди, не умеющие плавать, и т.п.
4. Число лиц, обеспечивающих безопасность праздника, должно быть достаточным для того, чтобы было постоянное наблюдение за каждым человеком, находящимся на празднике.

*Подготовка и проведение праздника:*

1. Выбор места проведения праздника.
2. Распределение ролей (Нептун, посол, три музыканта, русалки, золотые рыбки, лягушки). Накануне вывешивается телеграмма от Нептуна: "Я, бог океанов, морей, рек и других прочих водоемов, осматривая свои владения, прибуду на берег в 14.00 час. дня. Со мной придут мои слуги - моя величайшая свита. Я обязываю вас беспрекословно подчиняться моей свите. Нептун".

Все располагаются на берегу. Можно провести беседу о Нептуне, о том, как на земле появилась вера в богов, каким люди представляли себе Нептуна, какую приписывали ему силу и деяние.

Появляются Баба Яга, Леший и их "свита". Они танцуют свой танец, поют частушки. Вдруг Баба Яга восклицает: "А народу - то сколько!".

*Леший:* "Эй, ребята, вы чего это здесь собрались?".

*Из толпы:* "У нас сегодня праздник - День Нептуна. Уходите, не мешайте нашему празднику".

*Баба Яга:* "Ишь, вы, какие смелые! А ну, сами убирайтесь подобру-поздорову. У нас сегодня свой праздник. К нам сейчас Змей Горыныч прилетит и Кощей Бессмертный. Кыш отсюда, брысь!"

Из-за кустов выплывает лодка. Все кричат: "Нептун! Нептун!" Нечистая сила притаилась.

*Посол Нептуна:* "Здравствуйте, дети! Сюда я попал? Вы из какого лагеря?"

Все называют лагерь. "А вы кто, Нептун?"

*Посол:* "Я - один из вернейших слуг бога Нептуна, прибыл сюда, чтобы сообщить вам, что бог морей и океанов, а также прочих других водоемов прибудет сюда со своей свитой. Я советую вам не сердить своим неверным поведением столь важную особу, ибо вмиг по его велению взбунтуются воды сей реки и Нептун отправит вас на дно..." Играет шумовой оркестр. Из-за кустов появляется лодка с Нептуном и его свитой (черти, русалка, золотая рыбка, лягушка). Нептун выходит на берег. Черт ставит для него кресло и таз с водой. Свита обмахивает его веерами.

*Нептун:* "Я, бог морей, океанов, разных прочих водоемов, осматривая свои владения прибыл к вам по чистейшим водам вашей реки. Как покровитель кораблей и судов, самодержец бурь и тайфунов, повелитель крабов, русалок и прочей морской живности, я прибыл сюда со всей своей свитой". Русалки исполняют свой танец у берега или в воде. Танец золотых рыбок. Танец лягушек.

*Нептун замечает нечистую силу:* "А это что за люди не из моей свиты? Они тоже из лагеря (название)?"

*Все:* "Нет, это Баба-Яга и Леший. Они мешают нашему празднику".

*Нептун:* "А ну-ка, черти мои, на колени их ко мне! Давайте, ребята, придумаем им наказание".

*Все:* "В воду их, в воду!" Свита обливает их водой.

С горы со свистом несутся пираты с пиратским флагом. Пляска пиратов.

*Нептун:* "Кто вы такие и кто разрешил вам нарушать установленные законы моих владений?"

*Главный пират:* "Мы не признаем никаких законов, кроме собственных, больше мы ничего не боимся".

*Нептун:* "Нет, кончилось время разбоя в моих владениях. А ну-ка, ребята, покажите этим разбойникам, на что вы способны, померяйтесь с ними силой!"

Ребята начинают соревноваться с пиратами в перетягивании каната. Под дружные аплодисменты болельщиков и подбадривающие крики Нептуна и его свиты они побеждают.

*Главный пират:* "О, владыка морей и океанов! Мы отныне признаем твою силу и готовы подчиняться всем законам твоего царства".

*Нептун:* "Я прощаю вас. Отныне вы - вольные граждане моих владений, но для начала окуните их, друзья, в морскую воду, чтобы они смыли с себя позор". Пиратов обливают водой.

*Нептун:* "Ребята, я вижу, вы здесь время зря не тратите. Интересно отдыхаете, занимаетесь спортом, хорошо танцуете. Это здорово! Ну а сейчас я проверю, какие вы любознательные и что знаете о моих великих владениях:

1. Кто первый обошел земной шар на корабле?
2. Какое животное может долго обходиться без воды?
3. Как называется первый в мире атомный ледокол?
4. Какой обычай, посвященный мне, живет до сих пор на корабле?

Молодцы, ребята. А теперь немного поиграем. Посол читает программу праздника на воде.

1. "Разминка капитанов". В ней может быть сразу несколько состязаний: кто быстрее доплывет до мяча, брошенного на середину сектора; кто быстрее проплывет на надувном матраце; кто дольше удержится на надувном матраце в положении стоя и т.д.

2. "Пакет" - встречная эстафета. Участники эстафеты должны проплыть дистанцию с пакетом в руке, не намочив его, и передать пакет товарищу по команде. Побеждает та команда, которая финиширует первой.

3. "Крейсеровские гонки". Участники поочередно плывут с доской, держась за нее руками и работая только ногами. Побеждает та команда, которая раньше финиширует.

4. "Сбор урожая". По воде разбрасываются плавающие предметы. По сигналу обе команды прыгают в воду и начинают их собирать. Побеждает та команда, "Урожай" которой будет богаче.

*Посол:* "Докладываю вам, Ваше величество, что плавают ребят большее количество, но есть и такие, что плавать ленятся и Вашей воды, как огня, боятся..."

*Нептун:* "Кто такие?!"

*Черт (на ухо):* "Вожатые и воспитатели..."

*Нептун:* "В купель их, непокорных!"

Под шумовой оркестр Нептун со свитой уходят. Нептун может прочитать свой наказ - задание ребятам до следующего лета.

### ***Конкурсы и викторины***

Конкурс - это, прежде всего, соревновательность, сравнение результатов, награждение победителей. Конкурсы развивают нестандартность мышления, воображение, память, фантазию.

#### *Конкурсы для младших школьников*

1. Представьте и мимикой, походкой, звуками изобразите:

- встревоженность кота,
- грустного пингвина,
- восторженного кролика,
- хмурого орла,
- разгневанного поросенка.

2. Попробуйте изобразить походку:

- человека, который только что пообедал,
- человека, у которого жмут ботинки,
- человека, который неудачно пнул кирпич,
- человека, у которого острый приступ радикулита,
- человека, оказавшегося ночью в лесу.

3. Пофантазируйте и изобразите движениями и мимикой:

- горячий утюг,
- будильник,
- чайник,
- телефон,
- кофемолку.

4. Представьте, что вы - животные, которые любят музыку, но не могут говорить по-человечески. Представили - и теперь песню "Солнечный круг" хором:

- прогавкайте,
- промяукайте,
- промычите,
- прокудахтайте и прокукарекайте,
- прокрякайте.

5. Нарисуйте пословицу:

"На чужой каравай рот не разевай".

"За двумя зайцами погонишься - ни одного не поймаешь".

"Дареному коню в зубы не смотрят".

"Одна голова хорошо, а две лучше".

"Доброе слово и кошке приятно".

6. Прочитайте стихотворение А.Барто "Идет бычок, качается", словно:

- вы оправдываетесь перед товарищем,
- вы обиделись на бабушку,
- вы хвастаетесь перед ребятами,
- вы рассердились на младшего брата,
- вы испугались собаки.

7. Попрыгайте, как:

- воробей,
- кенгуру,
- заяц,
- лягушка,
- кузнечик.

8. Попробуйте создать "шумовой оркестр", в котором все "инструменты" будут из какого-то одного материала:

- из стекла,
- из дерева,
- из металла,
- из камня и кирпича,
- из синтетических материалов.

9. Нарисуйте красивую медаль, которую можно было бы вручить друзьям за особые заслуги, например:

- за шоколадолубие,
- за лучшую лужеeproходимость,
- за скоростное шнуркозавязывание,
- за безопасную перилосъезжаемость.

10. Продумайте танец:

- со шваброй,
- со стулом,
- с чайником,
- с подушкой.

11. Продумайте 20 новых применений старому, никому не нужному предмету:

- пустой консервной банке,
- дырявому носку,
- лопнувшему воздушному шару,
- пустому стержню от ручки,
- перегоревшей лампочке.

12. Придумайте на мелодию "Танец маленьких утят":

- танец маленьких котят,
- танец маленьких щенят,
- танец маленьких жеребят,
- танец маленьких поросят,
- танец маленьких обезьянок.

13. Придумайте новое название урокам:

- математики,
- музыки,
- труда,
- физкультуры,
- русского языка.

14. Придумайте новый конец сказке:

- "Колобок",
- "Курочка-ряба",
- "Теремок",
- "Репка",
- "Волк и семеро козлят".

15. Изобразите в движении транспортное средство:

- теплоход,
- троллейбус,
- вертолет,
- карету,
- дирижабль.

16. Нарисуйте растение, которое никогда не существовало, и придумайте ему название.

17. Сочините историю про:

- собаку, которая жила в холодильнике,
- ворону, которая любила кататься на велосипеде,
- щуку, которая играла на гитаре,
- березу, которая хотела научиться плавать,
- майского жука, который очень боялся высоты.

18. Сочините маленький рассказ из 20-30 слов, но так, чтобы все эти слова начинались на букву:

- к,
- м,
- о,
- н,
- с.

### ***Конкурсы для детей среднего школьного возраста***

1. Представьте, что открыта скульптурная галерея со странным названием «Жертвы спорта». *Создайте для этой галереи скульптурные композиции с названиями:*

- штангисту, который не успел отпрыгнуть от штанги,
- вратарю, который поймал шайбу зубами,
- парашютисту, который забыл, за что нужно дернуть,
- гимнасту, вовремя не вышедшему из тройного пируэта,
- горнолыжнику, не успевшему убежать от снежной лавины

2. Попробуйте оживить некоторые картины:

- "Бурлаки на Волге",
- "Опять двойка",
- "Иван Грозный убивает своего сына",
- "Охотники на привале",
- "Три богатыря".

3. Попробуйте создать на бумаге:

- рабочий костюм Бабы-Яги,
- парадно-выходной костюм Иванушки-Дурачка,
- домашний костюм Змея Горыныча,
- спортивный костюм Кощея Бессмертного,
- зимний костюм Водяного.

4. Придумайте текст и изображение для плаката, который мог бы висеть в вашей школе:

- на гардеробе,
- над кабинетом директора,
- на дверях школьной столовой,
- возле актового зала,
- у входа на школьный чердак.

5. Представьте, что вы парикмахер и создаете прическу под названием:

- "Атака левым флангом",
- "Несжатая полоса",
- "Взрыв на макаронной фабрике",
- "Бахчисарайский фонтан",
- "Сход снежной лавины".

6. Сочините частушку, которая начиналась бы словами "Если бы..." или "Вот бы нам бы ..."

7. Попробуйте создать лекарство (придумайте, из чего оно изготовлено и как называется), которое можно прописать:

- внукам,
- лентяям,
- плаксам,
- ябедам,
- драчунам.

8. По мотивам сказки Л.Толстого "три медведя" создайте спектакль, но не простой, а в жанре:

- комедии,
- оперы,
- трагедии,
- балета,
- фильмов ужасов.

9. Инсценируйте ситуацию:

- "Вор в чужой квартире",
- "Композитор сочиняет музыку",
- "Композитор в общественном транспорте",
- "Режиссер на репетиции новой пьесы",
- "Хирург в операционной".

10. Напишите оду (стихотворение, восхищающее кого-то), посвященную:

- вчерашнему пирожку с мясом,
- сломанному зубу расчески,
- обратной стороне колена,
- радиатору центрального отопления,
- фонарному столбу.

11. Изобразите звук музыкального инструмента, придуманного изобретателем, который объединил в одно целое:

- гитару, флейту, колокольчик;
- скрипку, саксофон, барабан;
- балалайку, губную гармошку, маракасы;
- арфу, трубу, ксилофон;
- контрабас, баян, бубен.

12. Вспомните, как обычно ведут себя на сцене эстрадные певцы и сделайте дружеский шарж на:

- Валерия Леонтьева,
- Аллу Пугачеву,
- Александра Малинина,
- Лайму Вайкуле,
- Владимира Преснякова.

13. Попробуйте сделать дружеский шарж на артиста:

- Евгения Леонова,
- Михаила Боярского,
- Людмилу Гурченко,
- Никиту Михалкова,
- Дмитрия Харатьяна.

14. Придумайте для зоологического сада марсианских животных, нарисуйте их и дайте имена.

### ***Конкурсы для старшеклассников***

1. Сделайте научный доклад на тему:

- "Гусь свинье не товарищ",
- "Баба с возу - кобыле легче",
- "В тихом омуте черти водятся",

"Не все то золото, что блестит",

"Сила есть - ума не надо".

2. Попробуйте создать немой фильм по мотивам басен А.И.Крылова:

"Ворона и лисица",

"Стрекоза и муравей",

"Квартет",

"Волк и ягненок",

"Демьянова уха".

3. Попробуйте рассказать одну из сказок Г.Х.Андерсена "Огниво", "Гадкий утенок", "Дюймовочка", используя в своем рассказе специальную лексику:

- военную,

- медицинскую,

- юридическую,

- политическую,

- педагогическую.

4. Предложите комплекс производственной гимнастики для:

- регулировщиков дорожного движения,

- сторожей,

- дирижеров оркестра народных инструментов,

- проводников поездов дальнего следования,

- крановщиков башенных кранов

5. Придумайте гимн:

- любителей кефира,

- любителей чесать затылок,

- любителей кукурузных палочек,

- любителей манной каши.

Исполните этот гимн торжественно и величаво.

6. Сочините басню, которая называлась бы так:

"Маргарин на сковородке",

"Валенок в дупле",

"Кирпич на крыше".

7. Составьте текст объявления:

- о сдаче в аренду собачьей конуры,

- об обмене ревматизма на радикулит,

- о купле авианосца,

- о наборе на двухнедельные курсы по подготовке к полету в космос.

8. Придумайте название и правила для новой спортивной игры, в которой бы одновременно использовались:

- хоккейная шайба, теннисная ракетка, акваланг;

- баскетбольный мяч, боксерские перчатки, велосипед;

- ядро, хоккейная клюшка, мотоцикл;

- теннисный мяч, лыжи, шест для прыжков в высоту;

- футбольный мяч, шпага, легкоатлетический барьер.

9. Придумайте и нарисуйте этикетку следующей консервированной продукции:

- желуди в томатном соусе;



- гусиные перья, бланшированные в масле;
- паштет редисочный с мускатным орехом;
- бычки табачные в чесночной заливке;
- крылышки майского жука в собственном соку.

10. Придумайте новый оригинальный способ:

- предотвращения замерзания носа в зимнее время;
- снятия лака с ногтей;
- открывания банки консервов;
- определения температуры без градусника;
- предотвращения непроизвольного чихания.

12. Придумайте новый знак Зодиака и составьте на него гороскоп.

13. Сочините инструкции:

- как доить корову,
- как вымыть слона,
- как правильно поймать в комнате муху.

14. Напишите автобиографию:

- Бабы-Яги,
- Карлсона.

15. Составьте рецепт блюда, которое имеет несколько странное название:

- салат "Тиха украинская ночь";
- рассольник "Через тернии к звездам" ;
- котлета "Выстрел Авроры" ;
- коктейль "Ежик в тумане";
- бутерброд "Никто не хотел умирать".

16. Придумайте новое название всем двенадцати месяцам календаря и объясните, почему именно такое название вы им дали.

### ***Работа со старшими детьми***

Групповые дела со старшеклассниками обычно вызывают затруднения у студентов. Практика показала, что детей в этом возрасте очень волнуют проблемы общения, взаимодействия

Предлагаем несколько форм из опыта работы доктора педагогических наук, профессора Н.Е.Щурковой "В круг симпатий".

Методическое обеспечение этой игры на редкость просто: участники игры становятся в круг и перебрасывают друг другу мяч. При этом тот, кто посылает мяч, говорит комплимент тому, кому мяч адресуется. Принимая лестный отзыв, нужно поблагодарить предыдущего участника и продолжить игру. Вариант игры: безмолвное высказывание (языком мимики и пластики) симпатий по отношению друг к другу. Никакой строгой последовательности в перебрасывании мяча нет. Единственное, чтобы никто из участников не остался без внимания. И еще - комплимент повторять нельзя.

Организуя эту игру, не нужно стремиться к максимально возможному количественному наполнению круга участниками: пусть будут игроки и пусть будут зрители. В следующий раз в круг войдут те, кто сегодня был просто наблюдателем. По времени эта игра не должна быть затянутой, достаточно

десяти минут.

Естественно, что через некоторое время эмоциональный эффект первой игры снижается, и тогда ее нужно будет повторить. Каждый последующий раз игра может дополняться новыми элементами подчеркнутой вежливостью и необычностью формы обращения к собеседнику (например, "сударь", "сударыня"), общением в контексте какого либо века, музыкальным и стихотворным обращением, общением языком предметов и т.д.

### *День природы*

День природы можно провести под девизом: "Охранять природу - значит охранять Родину". Начинается он с проведения линейки. Можно провести небольшое театрализованное представление.

*Чтец:* "Взгляните вокруг - какой большой и прекрасный мир нас окружает: деревья, трава, цветы, солнце. Все это - природа".

*Ведущий:* "Леса, горы, птицы, звери... Все это - природа. Наша жизнь неотделима от природы. Природа - колыбель человечества. Она кормит, поит, одевает нас. Она еще и бескорыстна". Чем теснее общение с природой, тем эффективнее экологическое воспитание. Особенно городским детям общения с природой явно не хватает.

*Чтец:* Она нам не жалеет ничего.

Даря свои бесценные дары,  
И требуя взамен лишь одного -  
Чтоб люди были к ней добры.

*Ведущий:* Чтоб птицы пели и водились рыбы,  
Чтоб в траве высокой мы могли прилечь,  
Чтоб погладить зайца мы с тобой могли бы,  
Надо человеку все это беречь.  
Чтоб цветам не вянуть и лесам не гнуться,  
Чтоб полнеть озерам, чтобы рекам течь,  
Чтоб под небом синим нам с тобой проснуться,  
Надо человеку все это беречь!

Глашатай сообщает о прибытии почетных гостей Дня природы. Входит Царь Берендей в сопровождении Феи, Бога Солнца-Ярилы, Весны, Лета, Осени, Зимы, Земли, Воды и т.д.

*Ведущий:* Кто достоин нашей оды?

Кто хозяин все природы?  
Кто командует тайгой?  
Ну, конечно, царь лесной!

*Берендей:* Я прекрасную природу  
Кто готовит вам дороги,  
Отдал юному народу,  
Чтобы целы были ноги?  
Я снабжаю вас водой -  
Кто ведет вас горною тропой?  
Вот что значит царь лесной!  
Ну, конечно, царь лесной!

Берендей приглашает всех ребят совершить вместе с ними сказочное путешествие в мир природы.

День природы продолжается игрой - путешествием "Чудесница-природа". Игра проводится по станциям в виде соревнования между звеньями или отрядами. Игра начинается с линейки, где звенья или отряды получают маршрутные листы.

#### *Станция "Охрана природы".*

Назовите первый декрет Советского правительства об охране природы.

Какие заповедники есть в нашей стране?

Что такое "Красная книга"?

Кем было принято решение о ее создании?

Назовите растения и животных Курганской области, внесенных в Красную книгу.

#### *Станция "Какая будет погода?"*

Если птицы купаются в пыли?

Если собака ест траву?

Ласточки летают низко над землей?

Красный закат?

Если дым стелется по земле?

Если вечером туман?

Если обильная роса по утрам?

Если ночью нет росы?

#### *Станция "Поэзия природы".*

Назовите русских и советских поэтов - певцов родной природы и их стихотворения.

Назовите картины русских и советских художников на тему природы.

Прочитайте стихи о природе.

#### *Станция "Аленький цветочек".*

Какие цветы расцветают в Зауралье ранней весной?

Что нужно сделать для того, чтобы цветы дольше стояли в воде?

Какой цветок называется символом революции?

Какой самый любимый цветок А.Гайдара?

#### *Станция "В мире животных".*

Назовите домашних животных. Какую пользу они приносят?

Назовите хищных животных Зауралья.

Чем отличается уж от гадюки.

#### *Станция "На привале".*

Песни о природе, игры.

Туристские песни.

В рамках Дня природы можно провести конкурс веселых и находчивых "Четыре времени года". В конкурсе участвуют 4 команды: "Зима", "Весна", "Лето", "Осень". Они готовят форму, эмблему, паспорт своей команды. Например, паспорт команды "Весна": Фамилия - Весна. Имя - Радость. Отчество - Весельевна. Девиз - "Весна - утро года". Команды приветствуют друг друга, обмениваются сувенирами.

Разминка капитанов: каждый капитан готовит пословицы, поговорки о своем времени года. Кто кого переговорит.

*Приглашают художников.* Выносят четыре щита или 4 листа ватмана. Художники должны изобразить капризы своего времени года. Им дается 10-15 минут.

Затем команды показывают домашнее задание: в пантомиме изобразить свое время года, рассказать в форме пантомимы об историческом событии, совершившемся в это время года, о великих людях, родившихся в это время года.

Конкурс болельщиков: кто больше вспомнит названий конфет, печенья, шоколада, относящихся к разным временам года.

*Поэтическая разминка.* Ведущий читает 4 отрывка из стихов о лете, зиме, весне, осени. "Поэты" должны назвать стихотворение и его автора, прочесть еще по одному стихотворению, сочинить свое.

*"Музыкальная угадайка".* Музыкант начинает исполнять песню - какая команда быстрее ее подхватит и допоет до конца.

*Репортеры* должны подготовить репортаж о своем времени года, взять у болельщиков короткое интервью.

*Танцоры* команд исполняют свои танцы на танцевальной площадке. Парикмахеры проводят конкурс на лучшую прическу под девизом "Времена года" и конкурс цветочных причесок.

*Конкурс болельщиков.* Те, кто родился весной, выступают за команду "Весна" и т.д. В программе конкурса: спеть песню, прочитать стихи, участвовать в викторине.

Жюри подводит итоги, вручаются призы. Каждая команда уходит со своей песней.

### ***Утренник "Береги свою планету"***

Такой утренник проводится для малышей. К утреннику оформляется выставка работ по теме "Родная природа": рисунки, поделки, фотографии растений, занесенных в Красную книгу (кувшинка, ландыш, колокольчик, красный мак, фиалка, подснежник, тюльпан, ромашка).

1-й чтец: Дерево, трава, цветок и птица  
Не всегда умеют защититься.  
Если будут уничтожены они,  
На планете мы останемся одни. (В.Берестов)

2-й чтец: Нор звериных, птичьего гнезда  
Разорять не будем никогда!  
Пусть птенцам и маленьким зверятам



*Ребята исполняют песню Е.Птичкина и В.Шаинского "Не дразните собак":*

Не дразните собак, не гоняйте кошек.  
Не жалеете для птиц ни зерна, ни крошек.  
И тогда воробьи песенкой разбудят,  
И царапать, и кусать вас никто не будет.  
Если очень шуметь около берлоги.  
То придется потом уносить вам ноги.  
И пчела просто так тоже не пристанет.  
Ведь ни жалить, ни рычать зря никто не станет.  
Ни к чему обижать бабочку на ветке,  
Веселее в лесу от ее расцветки.  
Не пугайте жуков с длинными усами,  
И поверьте, что жуки вас не тронут сами.

Утренник можно закончить песней М.Пляцковского и В.Шаинского "Улыбка".

**Примечание:** Чтобы утренник получился ярким, запоминающимся предложите своим малышам приготовить простые костюмы различных цветов и животных. Попросите старших ребят помочь им. Рекомендуем использовать музыку, слайды, фрагменты диафильмов, различные игры.

### ***Игра в праздник***

Во всех детских праздниках используются элементы игры. Рекомендуем объединить одним игровым сюжетом различные конкурсы, соревнования. Вот, например, можно провести праздник "Эрудиты - в бой! "

Две команды собрались в зале. Вдруг ведущий сообщает, что это вовсе не зал, а некий таинственный остров. Вот появляется капитан Немо. Но сразу он себя не назвал. Ребята сами должны были узнать его по одежде, несколькими репликами. Затем узнавали Паганеля - по рассеянности, барона Мюнхгаузена - по его "правдивейшим" небылицам, Архимеда - по его размышлениям вслух о теле, погруженном в воду... Обитатели острова - герои истории и литературы - захотели поближе познакомиться с ребятами, проверить, насколько ли они преуспевают в науках, чтобы именоваться эрудитами. Они взяли бразды правления на соревновании в свои руки. Сами предлагали вопросы, сами были судьями конкурсов. Капитан Немо спрашивал о морях, океанах. Паганель экзаменовал по своей любимой энтомологии, а Незнайка готов был беседовать с ребятами обо всем на свете... Их не устраивали обычные, как на школьных уроках, ответы. Ответить доводилось и стихами, и пантомимой, и инсценировками событий из разных эпох. В конце праздника хозяева острова вручили медали, как объявил старик Хоттабыч: "Победителям - большие, не победителям - небольшие".

Когда идут затяжные дожди, в лагере можно провести карнавальным праздником "наоборот" под названием "Ералаш" - смещение всех режимных моментов.

Утро началось с зарядки, которую проводили прямо в кроватях. Не успели ребята прийти на завтрак, как в столовой появился Карлсон, который

живет на крыше. А поскольку он самый лучший в мире организатор завтраков, то и стал заправлять утренней трапезой.

Пришлось извести недельный запас сладостей, так как всем, кто в то утро жаловался на недомогание, Карлсон прописывал двойную порцию "приторного порошка" по собственному рецепту. В состав этого чудодейственного лекарства входят: леденцы, засахаренные орешки и кусочки натурального шоколада (люди Карлсона здесь же, в столовой, на глазах присутствующих готовили это удивительное снадобье).

Весь день в лагере происходили необычные вещи: по радио объявили, что начинается конкурс на самого сухого человека. Через некоторое время к назначенному месту стали стекаться завернутые в одеяла и целлофановые плащи претенденты.

Перед обедом у входа в столовую установили хозяйственные весы и каждый отряд по звеньям должен был взвеситься, затем такая же процедура ждала ребят после обеда. Звено-победитель получало приз.

День закончился выпуском устного сатирического журнала "Ералаш" на темы лагерной жизни.

Нужно стараться как можно чаще будить творческую фантазию ребят, помогать им взглянуть на свои действия со стороны, весело, с доброжелательной улыбкой оценить трудности.

Несколько отрядов вернулись из туристских походов. Усталые, полные впечатлений преступили ребята лагерный порог. Вечером в клубе состоялся отчет о походе. Отчет не совсем обычный. Каждый отряд еще во время поход думал над тем (таким было задание), как он расскажет о своем маршруте, об интересных встречах, забавных приключениях. Сочинялись сценки, пантомимические картинки, писались специальные диалоги. Творчеством наряду с ребятами на равных занимались вожатые, педагоги и др.

Одна за другой поднимаются группы на клубную сцену. И перед собравшимися проходят увлекательные походные картины.

Отряд инсценирует записи походного дневника. Летописец ведет беспристрастный рассказ о событиях: «Оказалось, что мы забыли нож, и хлеб пришлось рубить топором». И дежурный повар демонстрирует не совсем обычную разделку хлебной буханки на равные доли.

«Мы хотим вам показать нашу гордость,- продолжает летописец. - Живое кресло. Оно использовалось в том случае, когда кто-нибудь из участников похода натирал ноги». Трое самых крепких мальчиков показывали приемы переноски туристов: с рюкзаком и без, в положении сидя, лежа и стоя.

«Поход был не из легких, но трудности нам помогла скрашивать песня...". И около импровизированного костра исполнялось попури из туристских песен. Наш поход прошел под аккомпанемент дождя, - начали свой рассказ ребята. Открывался занавес, и все присутствующие видели множество ног, торчащих из-под палатки, установленной на сцене. Через каждые три-четыре фразы у рассказчика рефреном звучали слова: и тут снова полил дождь.

На этой фразе к палатке подходил известный всему лагерю шутник и проказник, на груди у которого красовалась табличка "Дождь проливной". В

руках у "источника несчастий" была лейка с водой, из которой он и поливал набитую ребятами туристскую палатку. Каждый раз появление "Дождя проливного", который все время придумывал на ходу варианты разбрызгивания содержимого своей лейки, вызывало у присутствующих в зале взрывы хохота. Творчески оформленные впечатления ребят становятся коллективным сюрпризом, радостью для всего лагеря. Темы для праздничных лагерных действий порой возникают из самых, казалось бы, непраздничных ситуаций. Здесь на помощь всегда приходят игра и смех.

В лагере жизнь ребенка менее регламентирована, чем в школе. Здесь более уместно не прямое требование, а побуждение к самовоспитанию. И большим союзником в этом становится юмор. Под смешной карнавальной маской легче обратить взор ребят на собственные недостатки, чем заставить признать их во время серьезного, «педагогического» разговора. Традиционными могут стать кинофестивали пародийных фильмов на лагерные темы. Готовя сценки из лагерной жизни, ребята в веселой, пародийной форме рассказывают о своей жизни, о веселых и забавных ситуациях, высвечивают такие пороки, как иждивенчество, хвастовство, грубость, изнеженность и трусость, - все то, что мешает коллективу в его повседневной жизни.

### **Игры**

Лучше узнать ребят, подружиться с ними вожатому поможет игра, которая создаст атмосферу радости, творчества, коллективизма. В загородном лагере большие возможности для проведения различных игр. Начинать и заканчивать каждое дело в отряде игрой; ведь ребята любого возраста любят играть. Мы предлагаем вожатому простые игры, не требующие особой подготовки и оснащения.

#### ***Лошадки***

(молдавская национальная игра)

По считалке ребята делятся на "лошадок" и "кучеров". На земле проводят черту, по одну сторону которой становятся "лошадки", по другую - "кучера". "Лошадки, взявшись за руки, подходят к черте и говорят: "Та-ра-ра, та-ра-ра, ушли кони со двора". После этого они разбегаются, а "кучера" их ловят и уводят в огороженное место - "двор". Дети, играющие "лошадок", должны все время, пока их не поймают, щелкать языком: цок-цок-цок, чтобы "кучера" знали, кого ловить. Когда всех "лошадок" переловят, меняются ролями.

Еду, еду на коне	Жарким солнцем опаленной.
По чудесной стороне,	Цок, лошадка, цок, Гнедок,
По Молдавии зеленой	Цок подковой, цок-цок-цок!

#### ***Море волнуется***

(русская игра)

В эту игру можно играть в помещении. По считалке ребята выбирают водящего. Затем составляют стулья (их должно быть меньше, чем ребят) и по возгласу водящего: "Море волнуется!" - бегают, прыгают, изображая волны. По



сигналу: "Море утихло", бросаются занимать места. Ребята, оставшимся без места, водящий назначает фанты - просит их сплясать, спеть.

Море волнуется!	Эта волна
Передо мной	Не очень сильна.
Бьется о берег	А эта волна
Волна за волной.	Сильней слона!

### ***Белая палочка***

(таджикская игра)

По считалке дети выбирают водящего и делятся на две команды. Незаметно для ребят водящий прячет белую палочку (можно обернуть бумагой карандаш). По знаку водящего все бегут искать палочку. Нашедший кричит: "Есть!" - и старается отнести ее в заранее условленное место, например, в вычерченный на земле кружок. Ему помогают игроки его команды, ребята же из другой команды стараются палочку отнять. Палочку нельзя перебрасывать, ее только передают.

Палочка - выручалочка.	Палочка-выручалочка!
Наша игра впереди!	Слышится гомон и смех.
Палочка-выручалочка,	Палочка-выручалочка,
Кто прозевает, води!	Выручи всех-всех-всех!

### ***Собери яблоки***

(туркменская игра)

На табурет кладут яблоко. Ребята по очереди берут мячик и подбрасывают его вверх. Пока мяч не коснется земли, надо собрать "урожай" - взять с табурета яблоко. Те, кому это удастся, продолжают играть - кладут на табурет два, три, четыре яблока и т.д. Побеждает тот, кто смог собрать больше яблок за то время, пока мяч в воздухе. Вместо яблок можно играть камушками и т.п.

Разгадай загадочку,	Если догадаешься,
Что в мешке у бабушки:	Бабушка даст яблочко,
Луковицы? Пуговицы?	Красное, щекастое,
Рис? Или мука?	Из полного мешка!

### ***Серый кот***

(украинская игра)

По считалке ребята выбирают "кота". Остальные - "мыши". "Мыши" встают за "котом" в колонну. Колонна движется по площадке. Между "котом" и "мышами" происходит разговор:

- Есть мыши в стогу?  
- Есть!  
- Боятся кота?  
- Нет!

- А я, Котофей, разгоню всех мышей!

"Мыши" разбегаются, "кот" ловит их. Кого поймает, тот становится "котом".

Бродит кот по траве.  
Носит сон в рукаве.

Как увидишь этот сон,  
Выходи, мышонок, вон!

### ***Перепрыгни через ров***

(азербайджанская национальная игра)

На площадке ребята рисуют мелом две параллельные линии на расстоянии полуметра одна от другой - это ров. Затем по считалке они делятся на две команды, которые выстраиваются по обе стороны рва на расстоянии пяти шагов от него. По очереди с закрытыми глазами ребята подходят ко рву и прыгают. Игроки каждой команды помогают своим товарищам возгласами: "Прыгай!", "Не прыгай!".

Выигрывает та команда, в которой больше ребят сумели перепрыгнуть через ров, не наступив черту.

Если хочешь сильным быть, смелым быть, спортсменом быть,  
Если хочешь быть здоров, прыгай с нами через ров!

### ***Земля, вода, огонь, воздух***

(армянская национальная игра)

Ребята становятся в круг, в середине - ведущий. Он бросает мяч кому-нибудь из играющих, произнося при этом одно из четырех слов: "земля", "вода", "воздух", "огонь". Если водящий сказал: "Земля", тот, кто поймал мяч, должен быстро назвать какое-либо домашнее и дикое животное; на слово "вода", играющий отвечает названием какой-либо рыбы, на слово "воздух" - названием птиц. При слове "огонь" все должны - несколько раз быстро перевернуться кругом, взмахивая руками. Затем мяч возвращают ведущему. Медлительные, неповоротливые и невнимательные ребята выходят из игры после первой же ошибки.

По дороге в Ереван  
Плещет озеро Севан.  
Щука к берегу плыла,  
Мы спросили: "Как дела?"  
Щука в рот воды набрала,  
Круть налево.

Круть направо  
И ушла ...  
Мимо озера Севан  
Мы ведем свой караван  
В славный город Ереван  
На реке Раздан.

### ***Дед мороз***

(белорусская национальная игра)

Ребята по считалке выбирают Деда Мороза и разбегаются по площадке. Дед Мороз бежит за ними и старается дотронуться до одного из ребят рукой, "заморозить его". "Замороженный" должен остановиться и развести руки в стороны. Игра заканчивается, когда все ребята (или двое-трое ребят, по уговору) заморожены. Затем выбирают нового Деда Мороза и начинают игру сначала.

Белый пух, снежный пух -  
Все-все-все в пуху вокруг!  
Пух на шапках,

Пух на бровках, на губах.  
Как щекотно, ух!  
Кто щекотит? Пух!

### ***Сторож***

(грузинская национальная игра)

Выбранный по считалке сторож подходит к одному из играющих. Тот сразу же присаживается на корточки, а сторож кладет руку ему на голову - охраняет его. Другой рукой он старается задеть ребят, которые пытаются дотронуться до сидящего. Те, кого запятнает сторож, выходит из игры; тот, кто запятнает сидящего, становится новым сторожем.

Зайчик в ямке	Вот охотник топ-топ-топ!
Спит, спит, спит.	С ним собака гав-гав-гав!
Верно зайчик занемог,	Миг - и зайчик наутек,
И не может зайчик-прыг,	Зайчик -прыг, зайчик-прыг,
Зайчик-прыг, зайчик-скок!	Зайчик - скок!

### ***Разорви цепь***

(казахская национальная игра)

Ребята становятся друг против друга в две шеренги на расстоянии 10-15 шагов. Они берутся за руки - образуют цепь. По очереди из каждой шеренги бежит игрок, стараясь разорвать цепь противника. Тот, кому это удастся, уводит к себе в команду двух ребят из разорванной цепи, а неудачник остается у противника.

Берегись, сторонись!	Я пашу, бороню,
Я Чингиз - тракторист	Звонкий обруч гоню.

### ***Скачка***

(киргизская национальная игра)

По считалке ребята выбирают водящего и становятся в круг. Хлопая в ладоши, они скачут галопом по кругу, изображая всадников. Скачку выигрывает тот, кто на лету подхватит платок, брошенный водящим в центр круга.

На коне-скакуне я лечу.  
Если зайца схвачу - отпущу.  
За лисицей поскачу - кнутовищем исхлещу.  
А на волка налечу-растопчу!

### ***Зайчик в огороде***

(литовская национальная игра)

По считалке ребята выбирают "зайчика", затем встают в круг и подают друг другу руки. "Зайчик" прыгает в середине круга - это "огород". По команде дети поднимают и опускают руки, а "зайчик" старается проскочить под ними. Если ему удастся выскочить из огорода, он выбирает себе замену - нового зайчика. Игра начинается сначала.

Целую ночь в огороде на грядке	Бабушка утром придет за капустой,
Зайцы играют в салочки, в прятки	- Батюшки, а в огороде-то пусто,

### ***Волк и коза***

(латышская национальная игра)

По считалке дети выбирают "волка" и "козу", остальные "пастухи". Взявшись за руки, "пастухи" движутся по кругу. "Волк" должен поймать козу, но попасть в круг он может только через "ворота" (двое ребят движутся по кругу с поднятыми руками), а "коза" - в любом месте. Когда "волк" поймает "козу", игра начинается сначала.

Сидит волк в избушке.

Пьет чай из блюда,

Липовый, пахучий,

С сахаром вприкуску.

Сам кряхтит,

Самовар пыхтит.

- Эй, коза, открой глаза.

Некого бояться: Серый волк в избушке

Пьет чай из блюда

С сахаром вприкуску!

Выходи сюда, коза.

Только чур, не пятиться.

Не робеть, не прятаться,

### ***Тише едешь - дальше будешь!***

Играть может весь отряд, но лучше, если играющих будет 10-15 человек. Участники игры выстраиваются в шеренгу в 20-30 шагах от стены или какого-либо дерева, где стоит водящий - спиной к ребятам: он закрывает глаза и громко, четко произносит такие слова: "Тише едешь - дальше будешь! Раз...Два...Три...".

В этот момент играющие делают несколько шагов по направлению к водящему. При счете «три» играющие останавливаются, а водящий открывает глаза и оглядывается; если он заметит, что кто-то из играющих не успел остановиться или шевельнуться, то отправляет таких назад - на исходное положение. Затем снова поворачивается лицом к стене, закрывает глаза и говорит те же слова. Когда кому-то из играющих удастся подойти к водящему вплотную, он слегка ударяет его рукой по плечу, и все убегают за линию исходного положения. Входящий догоняет убегающих - кого он не успеет осалить, тот становится водящим. И игра начинается сначала.

### ***Попался на удочку***

Для игры нужна веревка длиной два-три метра с привязанным на конце грузиком-мешочком с песком. Играющие образуют круг, в центре которого стоит водящий с веревкой в руках. Он начинает раскручивать веревку так, чтобы она вращалась над самой землей, Ребята перепрыгивают через веревку. Водящий постепенно поднимает плоскость вращения веревки выше и выше, пока кто-нибудь из ребят не "попадется на удочку", то есть не сумеет перепрыгнуть через вращающуюся веревку. "Попавшийся" идет водить. Игра

продолжается.

### ***Защита крепости***

Крепость-пирамида из трех палок. Защитник крепости - водящий. Нападающие - все остальные (8-10 человек). Образующий круг, в центре которого и находится эта крепость, а рядом с ней водящий. Для игры нужен волейбольный мяч. Им ребята должны попытаться сбить крепость. Но водящий защищает ее, отбивая летящие в крепость мячи. Чтобы перехитрить защитника, нападающие перебрасывают мяч друг другу, выбирая, наиболее удобный момент для атаки на крепость. Но защитник не дремлет. Кому удастся сбить крепость, становится ее защитником, и "бой" разгорается с новой силой.

### ***Капканы***

Играет весь отряд - человек тридцать- сорок. Вожатый выбирает три-четыре пары ребят и строит на них "капканы" - ребята становятся лицом друг к другу, берутся за руки и поднимают их вверх. "Капканы" расставляются равномерно по площадке. По свистку вожатого оставшиеся начинают бегать по площадке, стараясь почаще пробегать сквозь "капканы".

Неожиданно раздается свисток вожатого. "Капканы" захлопываются, то есть ребята, стоящие в парах, быстро опускают руки вниз. Все, кто попался в "капкан", образуют новые "капканы" - становятся в пары и берутся за руки. Новый сигнал, и движение по площадке возобновляется. Свисток - "капканы" снова захлопываются. Кто остается непойманным?

### ***Семеро одного не ждут***

Начинают играть 8 человек. Они становятся по кругу. Внутри круга руководитель ставит 7 булав или городков. Под музыку (а можно и без музыки, под счет) ребята ходят по кругу и выполняют различные движения по указанию вожатого: хлопают в ладоши, поднимают вверх руки, идут в приседе и т.д. Вдруг раздается свисток - все стараются схватить булавы, но на всех булав не хватает: играющих 8, а булав только 7. Тот, кто остался без булавы, выходит из игры. Остальные ее продолжают, но теперь уже стоит не 7, а 6 булав. Когда руководителем дается свисток, опять кому-то булава не достанется. Далее игру продолжают 5 человек, а булав внутри круга остается только 4. И так до тех пор, пока не останется двое играющих и одна булава. Кто же окажется победителем и успеет схватить эту последнюю булаву?

### ***Не ошибись***

Для игры требуется десяток резиновых или тряпичных мячей двух разных цветов. Примерно две трети из них могут быть красными или белыми и одна треть синими или черными. Мячи укладываются в корзину, которая устанавливается в центре круга. Рядом с корзиной становятся водящий и его помощник. Все остальные ребята располагаются по кругу, лицом к центру.

Водящий быстро берет из корзины мяч и бросает его в сторону одного из играющих. Если мяч красный (белый), играющий его должен поймать и вернуть обратно водящему, если синий (черный), ловить его не нужно: мяч подберет помощник водящего и положит обратно в корзину. Никто из

играющих не знает, в кого какого цвета мячи будет бросать водящий. Если играющий ошибается и поймает синий (черный) мяч или упустит красный (белый) мяч, он выходит из игры.

Побеждает тот, кто не совершит ни одной ошибки и останется последним в кругу. Можно играть так: за ошибку налагается штрафное очко, но игрок из игры не выходит. Побеждает тот, кто получил меньше штрафных очков.

### ***Путешествие в тумане***

На площадке расставляются три ряда городков (булав), расстояние между ними - один метр. Желающие путешествовать выстраиваются за пределами площадки. Маршрут путешествия - нужно пройти зигзагами мимо всех булав среднего ряда (туда и обратно), не сбив ни одной из них, и других булав, стоящих в соседних рядах.

Казалось бы, просто, но... путешествовать нужно с завязанными глазами. Кто проделает весь путь благополучно, тот и победитель.

### ***Кто кого перетянет?***

Играющие - восемь-десять человек - берутся за руки и образуют круг. Внутри круга руководитель расставляет восемь-десять городков (булав). По команде ребята, крепко держась за руки, начинают тянуть друг друга, стараясь, чтобы сосед свалил ногой городок (булаву). Тот, кто свалит городок, удаляется из круга, круг сужается, городки ставятся немного теснее, и игра продолжается до тех пор, пока не останется кто-то один - победитель, ни разу не сбивший городка.

Эту игру-соревнование можно видоизменить. Но для новой игры потребуется толстая веревка, связанная кольцом. Играющие одной рукой держатся за веревку, а другой стараются дотянуться до городков, стоящих в одном-двух шагах против каждого из играющих. Кому первому это удастся сделать, тот и победитель.

### ***Будь внимателен!***

В лесу или на поле отметьте флажками или вешками границы участка приблизительно в 100-200 квадратных метров. Играющие расходятся по участку на 10-15 минут и стараются запомнить все, что на нем есть (можно вести запись). По сигналу все уходят с этого участка, собираются вместе и рассказывают, кто что видел. Победителем считается тот, кто последним дополнит рассказ остальных, поэтому каждый участник игры говорит не все, он умалчивает о наименее приметном, чтобы сказать о нем самым последним.

С этого же участка собрать за 10-15 минут листья или цветы самой разнообразной формы и цвета. Победителем считается тот, кто нашел больше разных листьев или цветов.

В траве или на дереве, на том же участке, положить небольшой предмет (карандаш, книжечку, гребенку и т.п.) - кто первый обнаружит.

По дорожке длиной 500 метров, хорошо известной ребятам, разбросать в разных местах гвозди, монеты и другие мелкие предметы. Играющие идут по дорожке в одиночку или небольшими группами и замечают, где предметы

лежат, сколько их, но не говорят об этом другим. Придя к финишу, где их ждет водящий, они рассказывают, в каком порядке лежат предметы и сколько их.

### ***Укажи направление***

На лесной полянке ведущий прикрепляет к пяти деревьям листки, на которых написаны цифры от одного до пяти. Играющие становятся в одну шеренгу на расстоянии полуметра друг от друга. Они должны запомнить, в каком направлении от того места, где они стоят, находится каждое из пронумерованных деревьев. Затем всем участникам игры ведущий завязывает глаза. Судьи (один на пять-семь играющих) проверяют, правильно ли каждый показывает рукой направление на названное ведущим дерево. Точно указанное дерево дает одно очко.

### ***Где ты находишься?***

Участнику игры завязывают глаза, выводят его из помещения и водят минуты три по лагерным дорожкам, останавливаясь то в одном, то в другом месте. На остановках он должен определить, где находится, и рассказать, что можно увидеть с этого места.

### ***Определи расстояние***

Ведущий ставит вешку и, зная величину своего шага, отходит от нее на определенное расстояние. Остальные играющие стоят в это время спиной к ведущему; по его сигналу они поворачиваются к нему лицом и определяют расстояние (в метрах) между ним и вешкой; после этого ведущий определяет с наибольшей точностью действительное расстояние. Затем играющие вновь отворачиваются, а ведущий приближается к вешке или удаляется от нее. Играющие вновь определяют расстояние между ведущим и вешкой. Так повторяется три раза. Победителем в игре считается тот, кто большее число раз правильно определял расстояние от вешки до ведущего. Он же становится новым ведущим.

### ***Пять эстафет***

Эстафеты - командные соревнования. Лучше всего они проходят, когда число команд от двух до четырех, не более. Обязательное условие - равное число участников эстафеты в каждой команде (по восемь-десять).

Условий для проведения игр-эстафет можно придумать великое множество. Мы предлагаем вам пять разных вариантов.

1-й вариант. Команды выстраиваются колоннами. Игроки стоят в затылок друг другу на расстоянии вытянутой вперед руки. У капитанов команд, стоящих в голове колонны, в руках волейбольные мячи (городки или любые другие предметы). По сигналу вожатого капитаны передают над головой мяч (или другой предмет) стоящему сзади. Тот передает его дальше между ног; следующий опять над головой, еще дальше между ног и так до конца. Последний, приняв предмет, бежит в голову колонны, становится впереди капитана и передает ему мяч над головой, тот дальше под ногами и т.д. в том же порядке, как в первый раз.

Передача предмета заканчивается тогда, когда капитан снова вернется на свое место в голове колонны. Какая команда сделает это первой?

2-й вариант. Команды так же выстраиваются в колонны. Впереди капитаны, они стоят на линии старта. В руках у них те же мячи (или любые другие предметы). Перед линией старта, метрах в двадцати, лежат обручи (или веревочные петли) по числу команд. По сигналу вожатого капитаны бегут к обручам. Останавливаются. Кладут мяч на землю, хватая обруч и пролезают сквозь него. Снова берут в руки мяч и бегут с ним к своей команде, передают следующему по порядку игроку. Тот проделывает то же самое. Эстафета заканчивается, когда последний игрок команды передаст мяч своему капитану и тот поднимет его над головой. Какая команда сделает это первой, та и будет победительницей.

3-й вариант. Команды выстраиваются шеренгами. В руках у ребят веревка, протянутая вдоль шеренги от правого до левого фланга. Рядом с капитаном, стоящем на правом фланге, 10-12 колец (или фанерных квадратов с дыркой в центре). По команде вожатого капитаны берут верхние кольца и продевают сквозь них веревку, ребята, стоящие в шеренге, протягивают эти кольца по веревке все дальше и дальше на левый фланг, а в это время капитаны уже продевают через следующее кольцо и т.д. до тех пор, пока все кольца не окажутся на левом фланге.

Какая команда проделает это быстрее?

4-й вариант. Капитан впереди на стартовой линии. На расстоянии 30-40 метров от старта - флажки. Участники эстафеты от старта бегут к флажкам, выполняя по пути следующие задания: в 10 метрах от старта из городков складывают одну из фигур (пушку, колодец, звезду, пулеметное гнездо и т.д.); в 20 метрах от старта перепрыгивают через планку на высоте 50 сантиметров; в 25 метрах от старта переползают под планкой, установленной на высоте 30 сантиметров. Потом оббегают флажок и мчатся к своей команде. Хлопком по ладони дают старт следующему участнику. Какая команда проделывает это быстрее всех?

5-й вариант. Круговая эстафета: команды выстраиваются лучами (хорошо бы иметь не менее четырех-пяти команд). По сигналу руководителя капитаны команд, стоящие в хвосте колонны, бегут по кругу в правую сторону. В руках у них флажки или эстафетные палочки, оббегав полный круг, они передают флажок товарищу, стоящему теперь на их месте в хвосте колонны, а сами становятся впереди. Получивший флажок бежит по кругу и передает его следующему игроку. Побеждает та команда, которая первой закончит эстафету - передаст флажок своему капитану.

### ***Тройки с ракетками***

Все играют в волейбол и бадминтон, знают их правила. Если объединить правила игры с техникой второй, можно устроить интересный турнир. Между деревьями на высоте 150-160 сантиметров натягивается веревка с флажками или сетка. Границы площадки размечаются флажками или вешками. На каждой половине по три игрока с ракетками для бадминтона. Они перебрасывают волан через сетку, стараясь не уронить на землю, не попасть в сетку или за границу



площадки. Если ошибку совершила команда, начинавшая подачу, волан передается для продолжения игры другой команде. Если ошиблись защищающие, они теряют очко. Правила игры предусматривают обязательный розыгрыш волана на три удара игроками каждой команды. Нарушение этого правила также считается ошибкой. При переходе подачи игроки перемещаются на площадке по часовой стрелке (как в волейболе). В каждой партии (их три) счет ведется до пятнадцати очков.

### ***Флажки в лесу***

Одна группа младших школьников садится в круг лицом друг к другу, а другая разбегается в разные стороны в лес. У каждого в руках по флажку. Ровно через минуту они должны вернуться обратно без флажков. Время небольшое. Значит, надо бежать со всех ног оттуда и обратно. Запрещается зарывать флажок в землю, заваливать хворостом или засыпать листьями. Его надо просто очень быстро и удачно замаскировать.

Через минуту на поиски флажков убегает другая команда. Ей надо вернуться на поляну через 30 минут. Как правило, все флажки найти не удастся. Поэтому те, кто прятал флажки, сами приносят на поляну остальные. Теперь садятся в кружок те, кто прятал флажки, а их соперники по игре уходят в лес.

Выигрывает лучший отряд следопытов, тот, кто больше обнаружил флажков.

### ***Круговой обстрел***

Игра проводится на травяной лужайке. Все участники стоят по кругу и передают волейбольным пасом (сверху или снизу) друг другу волейбольный мяч. Тот, кто, совершил ошибку при приеме мяча или неточно послал мяч, садится в центр круга. Игроки, разыгрывающие мяч по кругу, время от времени сильным ударом посылают его в сидящих. Если мяч не пойман и отскочил от сидящего, он снова вводится в игру. Если же игрок не попал мячом в сидящих, он сам занимает место рядом с нами.

Круговой "обстрел" продолжается до тех пор, пока один из сидящих не поймает мяч с воздуха в руки. Тогда все встают и занимают места по кругу, а в середину идет игрок, пробивший мяч партнеру в руки.

### ***Эстафета с зонтиком***

Эту игру можно проводить на солнцепеке и в дождь. Вместо эстафетной палочки участники игры передают друг другу зонтики. Забеги производятся парами, поэтому в каждой команде должно быть четное количество играющих.

### ***Прятки "минутка"***

Для игры лучше всего подходит опушка леса или лужайка, где растут кустарники и высокая трава. По жребью или назначению один из играющих становится дозорным. Он занимает центр лужайки, завязывает себе глаза и начинает громко считать: 1,2,3... и так до 60. Отсчитав минуту, дозорный снимает повязку с глаз. Теперь его задача - обнаружить и назвать всех замеченных им игроков. Сначала он осматривается кругом, не сходя с места, потом обходит лужайку по кругу диаметром 3-5 метров. Следующий круг пошире - диаметром 10-12 метров. Постепенно круги расширяются и с каждым

разом все больше и больше спрятавшихся игроков находит дозорный.

Победителем считается тот, кого обнаружили последним. Если в течение 10 минут, отведенных на поиск, обнаружена только часть играющих, а остальные так ловко замаскировались, что дозорный их не нашел, подается сигнал свистком, горном или голосом. И тогда каждый не обнаруженный обязан встать и поднять руку вверх. Тот, кто оказался ближе всех к центру лужайки, считается победителем и становится дозорным. А чтобы не было споров, кто ближе всех оказался к центру перед началом игры центр лужайки обозначается флажком (здесь-то и становится дозорный и ведет отсчет секунд).

Еще один вариант прятков. Вожатый, а за ним дети, выстроившись в колонну по одному, идут по лесной тропинке. Вожатый подает сигнал свистком или флажком (поднимает его вверх). По этому сигналу все дети быстро разбегаются по лесу и маскируются. А вожатый, подав сигнал, считает вслух секунды. При счете "5" он оборачивается и медленно проходит по тропинке в обратную сторону, стараясь обнаружить всех спрятавшихся детей. Побеждает тот, кто не был обнаружен вожатым и спрятался ближе других к тропинке.

### *Тревога*

Эта игра требует умения быстро бегать и, главное, точно ориентироваться в обстановке. Перед началом игры все участники делятся на четыре команды, по 10-15 человек в каждой. У каждой команды свой отличительный знак. Это может быть какой-либо цветок, например ромашка, колокольчик, василек или одуванчик и т.д. Кроме того, у каждого игрока на спине цветной (у каждой команды своего цвета) листок из ткани или бумаги с его порядковым номером. Нумерация облегчит в дальнейшем определение победителя.

Команды выстраиваются на лужайке, каждая возле своего флажка. Капитаны команд - первые номера - на правом фланге. Ведущий игру указывает капитанам ориентиры или направления движения их команды. Затем подает сигнал и команды расходятся по своим направлениям. По пути они выполняют различные задания ведущего - перестраиваются из колонны по одному в колонну по два, разворачиваются то вправо, то влево, поют строевые песни и т.д. Когда команды удалятся от лужайки метров на 150-200, ведущий подает сигнал "тревога": это могут быть позывные горна, бой барабанов, тревожный свисток или удары гонга. По сигналу "тревога" участники игры бегут на лужайку к флагу своего цвета, где выстраиваются в шеренги. Шеренга, первая закончившая построение, рапортует: "Ромашки на старте", или "Васильки построились". После рапорта перестроение внутри шеренг не разрешается.

Выигрывает команда, которая раньше других успела построиться, не потеряла при этом ни одного из членов команды и сохранила порядок номеров, который был у нее перед началом игры.

### *Лесные следопыты*

Когда идешь по лесу, по лесной тропинке или просеке, надо уметь хорошо видеть и запоминать дорогу, местность, тогда не заблудишься в лесу. Игр для лесных следопытов имеется множество. Проще всех такая игра: дети

совершают марш на 1000-1500 шагов и стараются запомнить дорогу и все, что встретится на их пути. Затем они рассказывают водителю обо всем замеченном. Возвращаясь, ребята проверяют себя: что они запомнили, а что нет.

Вот другой вариант игры: следопыты чертят карту-схему своего пути и наносят на нее отдельно стоящие деревья, столбы электропередачи, муравейники или какие-либо другие заметные ориентиры. Играющие двигаются вслед за своим водителем группой в 20-30 человек. Затем делается привал. Играющие остаются на привале, а водитель возвращается по тому же маршруту и делает по пути 13 отметок на участке от старта до финиша. Отметки эти могут быть самыми разнообразными: вешает на ветку пучок травы, рисует дорожный знак, складывает в грудку листья или, наоборот, рассыпает их на дороге. Всего на маршруте, как мы уже сказали, делается 13 отметок. Эти изменения водитель наносит на свою карточку. Пройдя до линии старта, водитель подает сигнал, и лесные следопыты следуют за ним, внимательно осматривая местность. Каждый на своей карточке отмечает все подмеченные изменения, происшедшие на маршруте. Все знают, что отметок на маршруте должно быть 13, и некоторые, не помня хорошо маршрут, придумывают свои отметки. По возвращении на линию старта все участники игры сдают свои карточки водителю, и начинается взаимная проверка. Победителем считается тот, кто сумел обнаружить все 13 изменений на маршруте и правильно указал их местоположение.

### ***Дуб-дубок, выручай, дружок!***

Эта игра для младших школьников. Лучше всего ее проводить в смешанном лесу, где среди других хвойных или лиственных деревьев растут отдельные дубки. Суть игры - салки. Один водит, стараясь запятнать других. Но убегающие имеют одно преимущество. Спасаясь от преследования, они выкрикивают: "Дуб-дубок, выручай, дружок!" - и тот, кто успел коснуться дубка, найденного в лесу, тому уже не надо бояться преследования. Он может отдохнуть, а водящий должен ловить другого. В игре существует правило: обратно сдачи давать нельзя. Если водящий запятнал тебя, лови другого, а тот пока отдохнет у дубка. Если поблизости нет леса с дубками, а попадаются редкие березки, эту игру можно проводить с условием, что спасательным деревом являются березки. И тогда водящий восклицает: "Березонька, выручай!"

### ***Сова и овцы***

Проводят эту игру в лесу или на берегу реки: лучше найти лужайку, где остался сухой валежник от зимней порубки, а если игра проводится на берегу реки, то надо выбрать место, где есть галька и песок. Передвижение по такому грунту вызывает различные звуки, шорохи, которые слышны при каждом неосторожном шаге.

По жребию один из играющих становится совой. Он выходит на середину лужайки и, внимательно оглядевшись вокруг, старается запомнить приметы: где на ней расположены пни, где растут деревья, где грунт, галька, песок. За игрой наблюдает посредник (он же судья), который следит за ее правильным

ходом. Когда сова займет место в центре площадки, судья завязывает ей глаза. Судья во время игры может находиться на площадке (можно рядом с совой). Остальные играющие располагаются за пределами лужайки и ждут сигнала. Сигнал подается свистком, горном или просто голосом. Когда сигнал подают участники игры - ловцы начинают подкрадываться к сове, которая внимательно прислушивается к каждому шороху и старается определить, в каком месте он раздался. Уловив направление подозрительного шума, сова громко кричит: "Стой!" Все должны остановиться. Сова рукой показывает направление, где, по ее расчетам, находится ловец, и называет место (возле пня, у куста, под деревом). Если по указанному направлению действительно оказался кто-либо из ловцов, он обязан уйти за пределы площадки и может начать движение только после очередного сигнала. Игра продолжается до тех пор, пока кто-либо из ловцов не сможет подкрасться к сове неслышанным и коснуться ее рукой. Тот, кто этого добился, может встать на место совы, и сова становится ловцом.

### ***Барсучок***

В эту игру играют сибирские ребята семи-девяти лет. Проводится она на лужайке, в центре которой размечается квадрат 3х3 метра. Проще всего разметить квадрат флажками. Это нора, в которой располагается один из играющих - барсучок. Он водящий. У норы 2 выхода: спереди и сзади - выходы также обозначены флажками. Остальные играющие - тетерева и куропатки. Они дразнят барсучка присказкой: "Чок-чок, пятачок, не поймает барсучок", - и стараются проскочить возможно ближе от входа или выхода из норы, но так чтобы выскакивающий из нее барсучок не успел их осалить. Каждый осаленный отправляется в нору. По условиям игры барсучок должен поймать не менее пяти тетеревов и куропаток - это примерно половина играющих.

Чтобы игра приобрела большую напряженность, можно условиться, что тетерева и куропатки должны выручать товарищей, сидящих в норе. Для этого они забираются в нору и сают сидящих в ней куропаток и тетеревов. Однако, если барсучок успеет в это время вбежать в нору, спасатели покинуть ее уже не могут и считаются пойманными.

### ***Горелки***

Игра в горелки одна из самых популярных русских народных игр. Эту игру предпочитают старшие ребята. Правила ее несложны. Они заключаются в том, что мальчики и девочки становятся парами, а впереди - водящий. Стоящие в колонне парами дружно поют:

Гори, гори ясно, чтобы не погасло!

Глянь на небо - птички летят, колокольчики звенят...

Как только закончились слова, пара, находящаяся сзади колонны, бежит вперед, стараясь обежать водящего с обеих сторон, и снова встретиться, и взяться за руки, прежде чем водящий успеет их поймать. Если участвуют в игре мальчики и девочки, то, как правило, мальчик - водящий должен поймать девочку из пары, а если водит девочка, то мальчика (если пары не смешанные, можно ловить любого участника игры). Тот, кто остался без пары, должен

встать на место водящего.

Горелки - популярная игра в нашем народе, тому много примеров в классической литературе. Игра в горелки упоминается у Пушкина в "Евгении Онегине", у Толстого в "Воскресении" и во многих других произведениях.

Игра в горелки имеет много разновидностей. Она часто усложняется, чтобы одновременно был занят большой коллектив участников. Обычно играют в горелки в одну колонну, парами. Но когда желающих принять участие в игре много, играют в двойные горелки. Водящих в этом случае двое, и колонны стоят одна против другой, на расстоянии примерно 30-50 шагов. Каждая пара старается перебежать из одной колонны в другую. Водящие при этом могут ловить любого игрока как из первой, так и из второй колонны.

Иногда вводится следующее усложнение. Водящий получает мяч от лапты. Тогда ему не надо рукой салить бегущего: достаточно осалить его мячом, и он считается пойманным. Но если промахнуться - снова или водить. Так в игре сочетается быстрота бега с меткостью.

### ***Ботанические жмурки***

Многие собирают ботанические коллекции, чтобы в школе показать, с какими растениями им удалось познакомиться. Но одно дело определить растение, когда смотришь на него, а другое - на ощупь, с закрытыми глазами.

Игру можно проводить на привале, в лесу, когда бегать не хочется, а чем-то надо себя занять. Играют одновременно двое или трое. Остальные наблюдают. Играющим завязывают глаза и дают каждому по десять разных растений. Играющие на ощупь стараются определить, что это за растение. Тот, кто первым назовет все десять растений, тот и становится победителем. Конечно, далеко не всегда можно определить все десять растений и для выявления победителя можно установить такое правило: за каждое правильно названное растение засчитывается десять очков. Если названо растение, которого нет у участника игры, снимаются два очка. Победитель тот, кто сумел набрать больше очков. Игра проводится в два-три тура, и по их результатам определяется общий победитель.

### ***Сохрани равновесие***

Отряд делится на команды по 8-10 человек, которые строятся в колонны по одному. Впереди каждой ставится по одной гимнастической скамейке, на которой на одинаковом расстоянии разложены три набивных мяча. По сигналу направляющие игроки каждой команды устремляются вперед, проходят по скамейке, переступая через мячи, добегают до поворотной стойки, которая стоит в 8-10 м от скамейки, и возвращаются назад (к своим игрокам). Очередной игрок выбегает тогда, когда вернувшийся коснется его рукой. Выполнивший задание становится в конец колонны. Выигрывает команда, игроки которой быстрее закончат эстафету. Если кто-то из игроков во время движения по скамейке оступится, он должен начать передвижение по скамейке сначала.

### ***Тяни в круг*** (для мальчиков)

На полу чертятся два concentрических круга (один в другом) диаметром 3 м и 2 м. Все играющие окружают большой круг и берутся за руки. По сигналу руководителя участники игры идут вправо или влево по кругу. По следующему сигналу все играющие останавливаются стараются втянуть за черту большого круга своих соседей, не разъединяя рук. Тот, кто попадает в пространство между большим и малым кругами одной или двумя ногами, выбывает из игры. Затем играющие снова берутся за руки и по свистку продолжают игру.

Когда играющих останется мало, они становятся вокруг малого круга и продолжают соревнование, соблюдая те же правила. Выигрывают те участники, которые после 6-7 попыток остаются в игре. Следует уточнить, что правилами не разрешается разъединять руки во время движения и борьбы. Оба игрока, расцепившие руки, выбывают из игры. Игру можно проводить отдельно для девочек и мальчиков.

### ***Бег с обручем***

Участники делятся на команды по 4 человека в каждой. Они строятся в колонну по одному за общей линией старта. Против каждой колонны на расстоянии 16 м ставят поворотную стойку. У каждого направляющего в колонне гимнастический обруч. По сигналу игрок выбегает вперед, обегает стойку и возвращается в свою команду. За стартовой линией он надевает обруч на очередного игрока, и теперь они вдвоем в обруче бегут. Затем таким же образом к ним присоединяется третий, четвертый участник. Выигрывает команда, участники которой быстрее выполняют задание. Игру повторяют трижды; в каждой из попыток меняется направляющий.

### ***Запятнай последнего***

Участники делятся на равные команды, игроки которых становятся в колонну по одному и берут за пояс впереди стоящих. Самый ловкий игрок становится нападающим и располагается на расстоянии 1,5-2 м от команды соперника. Направляющий в каждой колонне - защитник. Его задача - всячески препятствовать движениям нападающего, который стремится запятнать последнего в колонне.

Игроки в колоннах не имеют права разъединять руки и препятствовать продвижению нападающего. Это может делать только защитник. Остальные игроки помогают ему, продвигаясь вместе с ним. Ни защитник, ни нападающий не имеют права обхватывать друг друга руками. Защитник отталкивает нападающего туловищем. Игра продолжается 3 минуты. Выигрывает команда, нападающий которой сумеет большее количество раз запятнать замыкающего.

Вариант. Замыкающий игрок, которого запятнали, выбывает из игры. В этом случае выигрывает команда, у которой по истечении установленного времени остается больше игроков.

### ***Чехарда потоком***

(для мальчиков)

Участники делятся на равные команды и строятся за общей линией старта в колонну по одному. В конце площадки напротив каждой колонны ставят поворотную стойку. В 2 м от стартовой линии направляющий каждой колонны становится в положение согнувшись с опорой руками о колено и наклонив голову. По сигналу первый игрок у стартовой линии выполняет прыжок через направляющего и, сделав выпад, тоже принимает положение, характерное для чехарды. В это же время стартует очередной игрок и, преодолев двух своих партнеров, тоже принимает аналогичное положение. И так продолжается, пока все игроки не достигнут поворотной стойки и не вернуться в исходное положение. Побеждает команда, все игроки которой раньше пересекут стартовую линию и примут исходное положение.

### ***Эстафета «гусеница»***

Участники каждой команды делятся на две группы и строятся, как для встречной эстафеты за противоположными линиями площадки. Игроки первой группы каждой команды принимают положение "гусеницы" каждый игрок кладет левую руку на левое плечо впереди стоящего участника, а правой рукой поддерживает его за голеностопный сустав правой ноги, согнутой в колене. По сигналу они начинают продвижение вперед, прыгая на одной ноге и сохраняя равновесие. Как только замыкающий этой колонны пересечет противоположную линию, в игру вступают участники второй группы. Они продвигаются вперед таким же образом.

Выигрывает команда, чей замыкающий в колонне второй группы быстрее пересечет линию старта (при условии, что все игроки в продвижении сохранят положение "гусеницы").

### ***Чешская прыгалка***

(для девочек)

Для игры нужна бечевка длиной 5-6 м, концы которой связывают - получается кольцо. Ребята делятся на группы по три участника в каждой. Двое становятся друг против друга, образуя из веревки прямоугольник, поднятый над землей на 8-12 см. Получается двойная параллельная прыгалка. Третий играющий занимает место в середине прямоугольника и начинает прыгать, выполняя все новые и новые задания. Подскочив, он прыгает через одну, через другую веревку, через две сразу. Прыгает двумя ногами, на одной ноге, прямо, боком, расставив ноги, скрестив их, с поворотом на 180 градусов, на 360 градусов и т.д. Каждый прыжок нужно выполнить 3 раза.

Во время игры веревки в прямоугольнике можно скрестить, можно изменить уровень одной или другой стороны. Об этом играющие договариваются заранее. Согласно правилам, играющие, которые держат прямоугольник, должны следить, чтобы веревка не провисала и все время находилась на условленной высоте. Если прыгающий совершает ошибку, он меняется местом с тем, кто поддерживает веревку. Очередность между этими игроками устанавливается заранее по уговору. Если ошибку совершает игрок,

поддерживающий прямоугольник, он теряет право на одну замену, а прыгающему не зачисляется ошибка.

Победителем считается тот, кто сумеет подряд выполнить большее количество "фигур" без ошибок.

### ***Блуждающий мяч***

Все играющие, кроме одного - водящего, становятся в круг на расстоянии вытянутой руки, лицом внутрь круга. Они передают друг другу мяч, в то время как водящий бежит вне круга, позади игроков, передающих мяч. Его задача - дотронуться до мяча рукой или выбить его из рук передающих. Как только ему это удалось, он становится в круг на место игрока, в руках которого был мяч в тот момент, когда водящий дотронулся до него. Этот игрок выходит за круг и выполняет роль водящего. Игрок в кругу, передавая мяч, не имеет право сходить с места. Мяч нельзя передавать или перебрасывать через одного или нескольких игроков, ронять на землю. Допустивший нарушение становится водящим.

### ***Квинтас***

Игра проводится в пределах половины волейбольной площадки. Участвуют 5 человек. По жребию один из играющих становится мишенью - "квинтой", то есть пятым. Он становится в центре площадки в гимнастическом обруче. Ему в руки передается волейбольный мяч. Остальные игроки становятся в таких же обручах по четырем углам площадки.

По сигналу судьи "квинта" бросает мяч одному из игроков площадки, он передает пас другому игроку. Так эти игроки перебрасывают мяч друг другу и, улучив момент, стараются попасть мячом в "квинту". Спасаясь от удара мяча, он подпрыгивает, приседает, пригибается, падает на землю и т.д., не имеет права выходить за пределы гимнастического обруча. Игрок, попавший в "квинту", занимает его место. Победителем считается тот игрок, который дольше был в роли "квинты".

### ***Прыжковая карусель***

Небольшой столбик забивают в землю так, чтобы его высота составляла 50-60 см. На верхней части столбика - вращающееся колечко, к которому прикрепляются четыре шнура длиной 3-4 м каждый. Четверо берутся за концы шнуров и, разойдясь по кругу, натягивают их, чтобы образовалась карусель.

Между натянутыми шнурами становятся 4 участника. По сигналу руководителя игроки со шнурами бегут в одну сторону, а игроки в кругу перескакивают через шнуры, двигаясь в противоположные стороны. За каждое касание веревки во время прыжка игроку начисляется штрафное очко. Игра продолжается 2-3 минуты, после чего игроки меняются ролями. Выигрывает тот, кто за отведенное время совершил меньше ошибок. Высота шнуров не должна меняться. За нарушение этого условия игрок получает штрафное очко. Игра может быть проведена как командное соревнование. В этом варианте количество ошибок игроков суммируется и победителем считается команда, чьи игроки наберут меньше штрафных очков. Более подготовленным детям можно предложить чередовать прыжки с глубокими приседаниями: через один



шнур перепрыгнуть, а второй шнур пропустить над собой.

### ***За обручем***

За общей линией старта четыре команды строятся в колонны. В 20-25 м от линии старта - финиш. У первых двух участников каждой команды в руках гимнастические обручи. По сигналу направляющий каждой колонны бросает обруч так, чтобы он покатился по дорожке. Когда он достигает 10-метровой черты, игрок бежит за ним, чтобы схватить его и быстрее финишировать. Кому это удастся сделать, получает для своей команды выигрышное очко. Затем стартует очередная четверка, а первые игроки в это время передают обручи очередным участникам. Выигрывает команда, набравшая больше очков.

### ***Через ручей цепочкой***

Команды строятся за общей линией старта в колонны по одному. Перед каждой колонной на расстоянии 8-10 м лежат продольно две перевернутые скамейки. По сигналу руководителя участники, взявшись за руки, выбегают вперед и начинают преодолевать "ручей" - скамейки - цепочкой, не отпуская рук. Выигрывает команда, игроки которой пройдут быстрее - дистанцию, не теряя равновесия и не разъединяя рук. В порядке пробы дети могут провести эту эстафету, продвигаясь по верхней доске скамейки, а затем, усвоив условия игры, - по рейке скамейки. Усложняя игру, скамейки можно положить наклонно (подставить третью скамейку).

### ***Шарады***

В шараде требуется отгадать определенное слово. Каждое слово отгадывается не все сразу, а по частям. В первой шараде, например речь идет о слове «Волга», которое рассматривается по частям «вол» и «га».

1. К названию животного  
Приставить одну из мер –  
Получишь полноводную  
Реку в СНГ (Волга).

2. Предлог и малое число,  
За ними букву скажем.  
А в целом - ты найдешь его  
Почти под домом каждым (Подвал).

3. В танце первый слог найдете,  
Цифра - это новый слог.  
Не, а дальше вы возьмете  
И приставите предлог.  
В целом - тот, кто защищает  
Славу, честь страны родной,  
Страха он в бою не знает  
И в труде - труда герой (Патриот).

4. Число и нота рядом с ним,  
Да букву припиши согласную.  
А в целом - мастер есть один,  
Он мебель делает прекрасную (Столяр).

5. Три части слова находи подряд:  
Когда ликуешь, говоришь:  
- Я... За этим словом назови союз,  
А третьей частью будет слово ...  
(Бывает он у старика,  
Его обнаружишь у кота.)  
А целое на ум должно прийти,  
Когда окружность циркулем захочешь провести (Радиус).

6. Первая буква есть в слове "сурок"  
Но нет этой буквы в слове "урок"  
А дальше подумай, и краткое слово  
У умных ребят ты найдешь, у любого.  
Две буквы у "мамы" возьми без смущения,  
И в целом получишь итог от сложения (Сумма).

7. Возьмите наименьшее трехзначное число,  
И букву назовите рядом с ним одновременно,  
И вы одно получите из слов,  
Которым называет кучу сена (Стог).

8. Первая буква есть в слове "урюк",  
Но нет этой буквы в слове "крюк".  
За буквой же слово тотчас зазвучит,  
Лишь только в ворота вдруг шайба влетит.  
А в целом - фигуру найдешь среди других,  
Где сходится в точке лишь пара прямых (Угол).

## ЗАГАДКИ

Поле не мерено, овцы не считаны, пастух рогат (Небо, звезды, луна).  
Четыре братца под одной крышей живут, одним поясом опоясаны (Стол).  
Пять братцев в одном домике живут (Варежка).  
Одно бросил - целую горсть взял (Зерно).  
Стоит Антошка на одной ножке. Где солнце станет, туда он и глянет  
(Подсолнух).  
Английская загадка:  
У бабушки старой один только глаз  
Да хвостик-выюнок, что пускается в пляс.

Когда она пляшет над снегом холста,  
Всегда в нем оставит кусочек хвоста (Нитка с иголкой).  
Живут два друга, глядят в два круга (Глаза, очки).  
Два братца в воду глядятся, все не сойдутся (Берега).  
Бывают ли у дождика четыре колеса?  
Скажи, как называются такие чудеса? (Машина для поливки улиц).  
Бегу при помощи двух ног, пока сидит на мне ездок,  
Мои рога в его руках, а быстрота в его ногах.  
Устойчив я лишь на бегу, стоять секунды не могу (Велосипед).  
Два брюшка, четыре ушка. Что это? (Подушка).  
Стоит поперек входа, одна рука в избе, другая на улице (Дверь).  
Два раза родиться, а один раз умирает (Птица).  
Две сестренки - две плетенки из овечьей шерсти тонкой;  
Как гулять - так надевать, чтоб не мерзли пять да пять (Шерстяные варежки).  
Что было "завтра", а будет "вчера"? (Сегодня).  
Четыре ноги, а рыло свинячье. 100 иголок несет, а шить не умеет (Еж).  
Четыре четверки, две растопырки, седьмой - вертун, а сам - ворчун (Собака).  
Стоит дуб, полон круп, пяточком покрыт (Мак).  
Шесть ног, а бежит не быстрее, чем на четырех (Всадник на лошади).  
Возле елок из иголок летним днем построен дом.  
За травой не виден он, а жильцов в нем миллион (Муравейник).  
Растет дуб, у него двенадцать суков, пятьдесят две ветки,  
на каждой ветке по семи листьев (Год, 12 месяцев, 52 недели, 7 дней).  
Сам не видит, а другим указывает.  
Нем и глух, а счет знает (Километровый столб с указателем).  
Что за шустрый старичок, восемьдесят восемь ног.  
Все по полю шаркают за работой жаркою? (Веник).  
Живет мой братец за горой, не может встретиться со мной (Глаза).  
Кулик - не велик, целой сотне велит:  
То сядь да учись, то встань, разойдись (Школьный звонок).  
101 брат и все в один ряд вместе связаны стоят (Изгородь).  
Тысяча братьев одним поясом подпоясаны (Сноп).  
Ростом мал и пузат, а заговорит - сто крикливых ребят сразу заглушит  
(Барабан).  
Не живой я, но шагаю, землю рыть я помогаю,  
Вместо тысячи лопат - я один работать рад (Эскаватор).  
Ног нет, а хожу, рта нет, а скажу, когда спать, когда вставать (Часы).  
С грузом идут, а без груза нет. (Часы-ходики).  
Семьсот ворот, да один вход (Невод).  
Чем больше из нее берешь, тем больше она становится (Яма).  
Был ребенок - не знал пеленок,  
Стал стариком - сто пеленок на нем (Кочан капусты).  
В красном домике сто братьев живут все друг на друга похожи (Арбуз).  
Сидит дед во сто шуб одет.  
Кто его раздевает, тот слезы проливает (Лук).

Легенчук Елена Анатольевна

ОРГАНИЗАЦИЯ ЛЕТНЕГО ОТДЫХА ДЕТЕЙ  
В ЗАГОРОДНОМ ЛАГЕРЕ

**Методические материалы  
по проведению летней педагогической практики  
для студентов, обучающихся по специальности  
050711 «Социальная педагогика»**

Редактор Н.А.Леготина

---

Подписано к печати	Формат 60x84 1/16	Бумага тип. №1
Печать трафаретная	Усл.печ.л. 4,25	Уч.-изд.л. 4,25
Заказ	Тираж	Цена свободная

---

Редакционно-издательский центр КГУ  
640669, г.Курган, ул.Гоголя, 25.  
Курганский государственный университет