ПРИВЕТ, ВОЖАТЫЙ!!!

Совсем скоро именно ты окажешься в самом незабываемом месте, именно ты сможешь ощутить все эмоции, начиная от переполняющей радости и заканчивая грустью расставания, именно ты будешь 24 часа в сутки посвящать самого себя детям, именно ты будешь слышать слова от своего отряда «Наш вожатый самый лучший!», возможно, именно ты не будешь спать ночами, доделывая творческие работы и обдумывая план работы на следующий день, именно ты будешь вместе со своим отрядам радоваться победам и огорчаться поражениям, именно ты...

Да! Это я все еще про тебя, вожатый! Так много «именно ты...» и, кажется, что ничего хуже нет. Но мы поспешим тебя утешить и обрадовать, это только одна сторона «медали», что же на второй?! Если ты опытный вожатый, то обязательно поймешь, о чем идет речь, если новичок, поясним.

Бесспорно работа вожатого не из простых, но то, что ты получаешь взамен, бесценно. Во-первых, благодаря лагерю ты обретешь новые знакомства, верных, добрых и искренних друзей. Во-вторых, наберешься опыта по организации отдыха детей, в-третьих, и на наш взгляд немаловажно, столкнешься с множеством ситуаций, выход из которых будет найти непросто, но как только справишься самостоятельно с трудностями, то никогда уже не будешь паниковать и пугаться при «встрече с ними». В-четвертых, те яркие эмоции, которые получишь во время смены, будешь вспоминать еще очень долго, в-пятых, отдохнешь от всех серьезных вопросов, касающихся учебы, и от простых скучных будней. В-шестых, у тебя будет огромное количество возможностей проявить себя, как талантливую, открытую, амбициозную личность. А для того, чтобы твоя работа в лагере стала чуть легче, предлагаем воспользоваться материалами сборника «Я-Вожатый». Здесь ты сможешь найти полезные рекомендации и советы по организации своей работы и отдыха детей, лагерные песни, правила оформления отрядного уголка, план-сетки отрядных мероприятий на смену для каждой возрастной группы, а также в этом небольшом, но очень полезном сборнике сможешь отобрать интересные игры, отрядные мероприятия, название и девиз отряда. Надеемся, что наш сборник не просто поможет собраться с мыслями, но и воодушевит на новые идеи.

РЕЖИМ ДНЯ В ЛАГЕРЕ, НАХОДЯЩЕМСЯ У МОРЯ

07.15 - Подъем вожатых
07.30 - Подъем детей
08.00 - Зарядка
08.20 - Линейка
08.40 - Завтрак
09.30 - Море
10.30 - Приход с моря, душ
11.00 - Отрядное время
13.00 - Обед
13.30 - Тихий час
15.00 - Полдник
15.30 - Кружок, отрядное время
17.30 - Море
18.30 - Приход с моря, душ
19.00 - Ужин
19.30 - Вечернее мероприятие
20.30 - Дискотека
21.30 - Свечка
22.00 - Отбой
22.30 - Планерка

РЕЖИМ ДНЯ В ЛАГЕРЕ

08.30 - Подъем
08.40 - Зарядка
9.20 - Завтрак
9.50 - Линейка
10.00 - Отрядное время
13.00 - Обед
14.00 - Тихий час
16.30 - Полдник
17.00 - Отрядное время, кружки
19.00 - Ужин
19.30 - Общелагерное мероприятие
20.30 - Дискотека
21.30 - Сонник
22.00 - Отбой
22.30 - Планерка

МЫ СТАРАЕМСЯ ЖИТЬ ПРАВИЛЬНО!

Правила поведения на территории лагеря

1. За территорию лагеря дети выходят только в сопровождении взрослых (вожатого, воспитателя)
2. Мы приветствуем всех при каждой встрече
3. Все делаем вовремя
4. Везде и всюду появляемся за 10 минут до назначенного времени
5. Мы уважаем себя, уважаем всех окружающих, все уважают нас
6. Передвигаемся в организованном строю по два человека

Правила поведения в жилых корпусах

1. Лагерь - наш дом, бережем его
2. Гасим свет, выключаем воду перед уходом из «дома»
3. Тихий час - время дневного отдыха. Не спишь сам - не мешай другим
4. В 22.30 ни в одной комнате уже не горит свет
5. Свои ценные вещи, деньги храним при себе
6. В корпусе соблюдаем чистоту и порядок

Правила поведения в столовой

1. Мы приветствуем поваров, желаем друг другу «приятного аппетита» до входа в столовую
2. Руки моем каждый раз, когда приходим в столовую
3. Головные уборы снимают в столовой и мальчики, и девочки
4. В купальниках и плавках заходить в столовую запрещено
5. Кушаем мы правильно: сначала - первое блюдо, затем - второе, в конце - десерт, напитки

6. Перед выходом из столовой задвигаем стулья и уходим все вместе через проходы между рядами
7. Благодарим поваров словом «спасибо», произнесенным один раз

Правила поведения на море

1. Перед выходом на пляж надеваем головные уборы
2. Четко выполняем все команды плавруков, спасателей и вожатых на пляже
3. На пляже никакие продукты не покупаем
4. Мусор за собой убираем

Правила общения с окружающим нас животным и растительным миром

1. Мы любом ЖИВУЮ природу, любуемся растениями, насекомыми, животными со стороны
2. Никакие растения, ягоды, плоды, произрастающие на территории лагеря, мы не едим. Они могут оказать негативное воздействие на наш организм
3. Чисто не там где убирают, а там где не сорят

Правила поведения на мероприятиях и в делах

1. Правило правой руки
2. Один за всех и все за одного (поможем вместе одному, один поможет всем нам)
3. Только все вместе, только все дружно, а иначе нам и не нужно
4. Каждое дело творчески. А иначе зачем?
5. Делаем ни как все, а лучше всех (придумываем, творим новое)
6. Мы поддерживаем аплодисментами всех, кто выступает
7. Только настоящие люди творят добрые дела каждый день

РЕКОМЕНДАЦИИ ПО УБОРКЕ КОМНАТ И ТЕРРИТОРИИ

Уборка кроватей:

- встряхнуть простынь
- стряхнуть песок с матраса
- застелить простынь (натянуть простынь)
- расправить подушку
- сложить вторую простынь и пододеяльник (если он есть)
- сверху накрыть покрывалом (подушка под покрывалом)

Уборка шкафов и тумбочек:

- вещи аккуратно сложить на полках
- средства и предметы личной гигиены должны находиться отдельно от вещей и продуктов (печенье, конфеты, вода)
- убрать мусор из тумбочек, шкафов, из-под кроватей
- обувь на день выставлять и просушивать, на ночь убирать в комнату (не нужно обувь убирать в чемодан)

Уборка территории (закрепленная за отрядом):

- собрать мусор (фантики, бумагу, бутылки) по всей отрядной территории
- поддерживать чистоту территории в течение всего дня
- веником убирать участки возле комнат

ВОТ ТАКИЕ ОНИ - НАШИ ДЕТИ

1. **Младшая возрастная группа (6-9 лет)**
   - болезненно переносят разлуку;
   - любознательность;

- быстрая утомляемость;
- отсутствие навыков самообслуживания;
- мальчики нарочито демонстрируют свою смелость;
- неумение сосредоточится на одном объекте, легко отвлекаются на любой раздражитель;
- копирование привычек, манер поведения взрослых;
- восприимчивость;
- слабый интерес к коллективной работе.

2. **Средняя возрастная группа (10-13 лет)**
   - обидчивость, повышенная чувствительность к несправедливости;
   - просьбы курения, спиртного, неумелое использование косметики - внешние проявления взрослости;
   - увеличение внимания к своим недостаткам;
   - неуверенность в себе, в своих силах;
   - непослушание, постоянные споры;
   - появление тайн;
   - неуемная фантазия - озорство, шалости;
   - стремление одновременно быть как все и быть лучше всех, отличиться любой ценой;
   - важнейшее приобретение возраста - овладение нормами дружбы.

3. **Старшая возрастная группа (14-17 лет)**
   - кумиромания;
   - конфликтность - вызов обществу, упрямство;
   - чередование плохого и хорошего настроения;
   - развитие интересов к противоположному полу;
   - стремление к независимости, агрессивность;
   - мечтательность;
   - острая потребность в общении, и одновременно повышение его избирательности, потребность в уединении.

СТАДИИ ФОРМИРОВАНИЯ КОЛЛЕКТИВА

1 стадия – *ориентация* — это стадия знакомства в самом широком смысле слова: знакомство с территорией лагеря, с людьми, которые работают и живут в лагере, с теми, кто будет жить, и отдыхать в одном отряде. В это время формируется чувство принадлежности к отряду, желание устанавливать отношения с другими детьми, что ведет к возникновению мелких групп, чаще – пар. Поведение детей зависимое – и от мнения большинства, и от взрослых. Иногда в отряде сразу возникает антилидер, который, как правило, противостоит взрослым. В этот период в отряде формируется система правил и традиций (часто негласных), происходит распределение симпатий и антипатий. Основной инициатор в это время – вожатый и воспитатель. Дети могут задумывать и осуществлять небольшие по объему дела, но с постоянной «оглядкой» на взрослого и большинство.

Задача вожатого - создать максимально благоприятные условия для быстрой и безболезненной адаптации детей.

2 стадия – *конфликты*. Это борьба за «раздел территории», борьба за власть. Появляется соперничество между потенциальными лидерами. В это время неизбежны в отряде стычки, скрытые и явные конфликты, идет формирование микрогрупп в коллективе. Это этап разрешения внутригрупповых конфликтов, когда на прочность проверяются возникшие традиции и отношения. Наилучшим выходом из этой ситуации является поиск «золотой середины».

Задача вожатого в данный период — помочь ребятам осмыслить ситуацию и найти конструктивный выход из ситуаций и конфликтов, выработать стиль совместной деятельности; не допустить появления «отверженных» в коллективе.

3 стадия – *доверие* – характеризуется появлением привязанности, сплоченности, более тесной эмоциональной связью друг с другом. На первый план выходит партнерство, взаимопонимание, взаимоподдержка. Важен баланс между детьми, которые с готовностью жертвуют своими установками, объединяя свои интересы с интересами других, и теми, кто испытывает сложности при сближении и очень осторожно соотносит свои и чужие установки.

На этом этапе вожатый продолжает выступать в роли руководителя, носителя норм, но атмосферу в коллективе уже создают сами дети. На этой стадии очень успешны многие коллективные дела, потому что эмоциональный фон отряда можно охарактеризовать как теплый и приподнятый.

4 стадия – *самостоятельность*. Детский коллектив может самостоятельно организовывать свою деятельность, возникающие проблемы. Крепко чувство «Мы» - чувство единения и взаимного доверия. Тесные межличностные контакты. На этой стадии необходимо направить ребят в созидательное русло, деятельность на благо окружающих людей, всего лагеря. В противном случае может заметить появление фраз «Мы лучше всех! Только мы самые дружные, самые талантливые, самые-самые».

Вожатому необходимо на данной стадии обеспечить поле деятельности своему отряду, показать уникальность и неповторимость других людей и других отрядов.

5 стадия – *расставание* – характеризуется повышенной напряженностью, которая вызвана предстоящей разлукой со своими друзьями.

На этой стадии важно поддерживать ребят, создавать оптимистический настрой.

В коллективе могут образовываться различные микроколлективы. Чаще всего в группировки объединяются дети, испытывающие потребность в более близких, теплых отношениях, чем те, которые они получают в отряде, а также испытывающие потребность в подчинении или превосходстве, причем в этом случае они часто объединяются в одну иерархическую группировку. Иногда один, но сильный «антилидер» подбирает себе в подчинение довольно большую часть детского коллектива, вызывая тем самым серьезный конфликт в отряде. Случаи антагонизма между группировками в отряде – вещь довольно частая, обычная и нужная, если между группами детей есть здоровое соперничество. Правильное конструктивное разрешение конфликтов движет вперед и развивает детский коллектив.

РЕКОМЕНДАЦИИ ПО РАБОТЕ С АГРЕССИВНЫМИ ДЕТЬМИ

1. Учить ребенка выражать свое неудовольствие в социально приемлемых формах
2. Придерживаться постоянства и последовательности в реализации выбранного типа поведения по отношению к ребенку
3. Сдерживать агрессивные порывы ребенка непосредственно перед их проявлением (отвлечь игрой, занятием, физическое препятствие агрессивному акту: отвести руку, удержать за плечи)
4. Пресекать любые агрессивные действия: останавливать спокойно, с невозмутимым лицом, действуя при минимуме слов
5. Обсуждать поведение только после успокоения
6. Обязательно показывать ребенку, что такое поведение абсолютно неприемлемо
7. Учить нести ответственность за свои поступки
8. Пусть за что-нибудь отвечает в коллективе
9. Обидные слова, адресованные взрослому, целесообразно игнорировать, но при этом попытаться понять, какие чувства и переживания ребенка стоят за ними

10. Нельзя угрожать и шантажировать, так как в какой-то момент это перестанет действовать. Вы будете неубедительны и бессильны.
11. Дать ему понять, что есть иные способы проявления силы и привлечения внимания
12. Для преодоления и предупреждения агрессивного поведения можно использовать коллективные игры, способствующие выработки у них терпимости и взаимовыручки
13. Сохранять спокойный эмоциональный тон
14. Никогда не позволять себе оскорблять ребенка, свое плохое настроение не разряжать на нем
15. Хвалить позитивные поступки для закрепления нового стиля поведения
16. Не стремиться угодить, не попадать под влияние и не позволять манипулировать собой
17. Давайте ребенку возможность выплеснуть свою агрессию, смещайте ее на другие объекты (пусть нарисует своего врага и разорвет портрет и т.п.)
18. Показывайте ребенку личный пример эффективного поведения
19. Четко ориентировать в понятиях «хорошо», «плохо», «надо»
20. Помните, что запрет и повышение голоса - самые неэффективные способы преодоления агрессивности. Лишь поняв причины такого поведения и сняв их, вы можете надеяться, что агрессивность ребенка будет снята»

ВНЕШНИЙ ВИД ДЕТЕЙ

Не зависимо от места нахождения детей, всегда на их головах должны быть надеты головные уборы.

Важно следить за тем, как одеты дети. В течение дня переодевать их по погоде.

Спортивные мероприятия:
- головные уборы
- спортивная обувь (категорически запрещены шлепки, тапки и т.д.)
- удобная одежда

Море:
- головные уборы
- купальники
- полотенце
- шлепки (кроссовки и кеды в жаркую погоду запрещены)
- в прохладную погоду дети одеваются теплее обычного

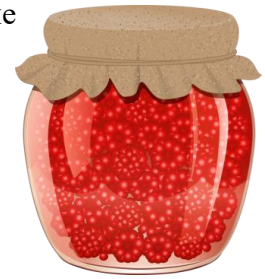
Экскурсии:
- головные уборы
- купальники, полотенце, шлепки (аквапарк)
- кроссовки, длинные штаны, ветровки (горы)
- всегда уточняйте, куда едут дети, и какие там природные особенности

Мероприятия:
- в зависимости от погоды

Свечка:
- кроссовки или кеды
- ветровки или толстовки
- длинные штаны

ДНИ РОЖДЕНИЯ В ОТРЯДЕ
(не забудьте передать эту информацию администрации лагеря)

Дни рождения - это целое событие в жизни любого человека, а особенно - для ребенка!



Именно от вас зависит, как он пройдет, поэтому к нему лучше подготовиться заранее:

- собрать орг. группу из членов отряда для подготовки;
- сделать подарок;
- нарисовать открытку;
- поздравить на общем сборе;
- устраивать сюрпризы в течение дня и т.д.

И главное помнить: день рождения начинается не на общем сборе, а с момента подъема ребенка.

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Формы рефлексии:

- анкетирование, социологический опрос
- тест, социометрия
- опрос настроения (жестикуляция, цветопись и др.)
- свеча, рефлексия, беседа

Приведем пример оценки настроения детей с помощью цвета «Цветовое настроение»:

- Красный (восторженное)
- Оранжевый (радостное, теплое)
- Желтый (светлое, приятное)
- Зеленый (спокойное)
- Синий (неудовлетворенное, грустное)
- Фиолетовый (тревожное, напряженное)
- Черный (упадок, уныние)

Правила проведения вечерней свечи:

- говорит лишь тот, у кого свеча;
- свеча передается по кругу;
- любой имеет право отказаться;
- обращение по именам, не говорить о присутствующем в третьем лице;
- безоценочность, использование я-сообщений (факт + воздействие факта на меня + мои чувства при этом + мое пожелание);
- принцип экстренной хирургии (важнее обсудить то, что наиболее актуально, а не то, что запланировано).

РЕКОМЕНДАЦИИ ВОЖАТЫМ ПРИ ТЕЛЕФОННЫХ РАЗГОВОРАХ С РОДИТЕЛЯМИ

Основные моменты:

1. Сохранять спокойный доброжелательный тон на протяжении всего разговора. Говорить уверенно. Не спорить с родителями.

2. Говорить по существу, отвечать на вопросы родителя, не вдаваясь в детали. Говорить о положительных моментах отдыха ребенка в лагере.
3. По возможности не сообщать тревожной для родителей информации о ребенке. Родители доверили нам своих детей, необходимо, чтобы у них не возникало сомнений в своем выборе. Необходимо дать понять родителям, что их ребенок находится под постоянным контролем и вовлечен в активную жизнь лагеря.

Примерная схема начала телефонного разговора

Родитель	Вожатый
Звонок родителя вожатому	«Здравствуйте, с Вами говорит вожатый отряда №... Детского оздоровительного лагеря ..., (имя, фамилия вожатого)»
Если родитель представился и назвал имя	«Да, в моем отряде есть ....(имя, фамилия ребенка), я Вас внимательно слушаю»
Если родитель не представился	«Представьтесь, пожалуйста», далее см. пункт №2

Варианты вопросов, которые могут задать родители и примерные ответы вожатого на эти вопросы

Вопрос родителя: «Почему мой ребенок скучает и плачет?»

Ответ вожатого: «Многие дети скучают по родителям и дому, это период адаптации к местному климату и режиму лагеря, это естественный процесс привыкания ребенка к другому образу жизни.

У нас работают квалифицированные педагоги, психологи, которые работают с ребенком, организаторы досуговых мероприятий проводят различные развлекательные мероприятия. В лагере очень насыщенная физкультурно-оздоровительная программа, дети играют в футбол, волейбол, проводятся спартакиады. Также у нас работают хореографы, которые обучают танцам и проводят показательные выступления. Проводятся лагерные дискотеки, которые очень нравятся детям.

У нас богатая экскурсионная программа, дети могут посетить дельфинарий, аквапарк и др. В данный момент дети привыкают к обстановке и встраиваются в режим лагеря».

Вопрос родителя: «Мой ребенок жалуется, что его плохо кормят»

Ответ вожатого: «Питание в нашем лагере соответствует всем санитарным нормам. У нас работают квалифицированные повара, которые готовят разнообразную пищу. Дети получают полноценное питание в определенном режиме. Более подробную информацию Вы можете получить у администрации лагеря».

Вопрос родителя: «Почему моему ребенку не выдают деньги на мелкие расходы?

Ответ вожатого: «Деньги детей хранятся в сейфе, по требованию ребенка ему выдаются деньги, чтобы купить что-нибудь вкусненькое. Часть денег идет на оплату экскурсионной программы, которую выбрал ребенок».

Вопрос родителя: «Мой ребенок боится и не умеет плавать»

Ответ вожатого: «Ваш ребенок находится под постоянным присмотром. На пляже работают квалифицированные плавруки, которые обучают детей плавать. За детьми следят вожатые, которые находятся на берегу и в воде.

Подробную информацию по конкретному вопросу вы можете получить у администрации вашего лагеря.

ОТРЯДНЫЙ УГОЛОК

- название отряда, символика, девиз (флаг, завет, эмблема);
- соглашения отряда, традиции, ожидания;
- режим дня;
- график дежурства с оценками;
- почтовый ящик, гостевая книга, книга жалоб и предложений;
- галерея портретов, рисунки, поделки;
- уголок настроения;
- доска объявлений, поздравлений, достижений и т.д.

Важное правило создания отрядного уголка: дети рисуют, конструируют и приклеивают, вожатый помогает, а не наоборот!

Примеры оформления отрядного уголка

ЛЕСНАЯ БРАТВА
ЭКО

ИМПУЛЬС

Маленькая страна

ПРИМЕРЫ НАЗВАНИЙ И ДЕВИЗОВ

Для отрядов младшей возрастной группы:

«Лунатики» — Ходим ночью, ходим, днем, никогда не устаем.
«Светлячок» — Хоть свет наш слаб и мы малы, но мы дружны и тем сильны.
«Черепашки» — Тише едешь ~ дальше будешь.
«Винни-Пух» — Хоть ты лопни, хоть ты тресни, Винни-пух на первом месте.
«Улыбка» — Жить без улыбки - просто ошибка, всюду улыбки - повсюду добро.
«Утята» — Кря! Кря? Кря! Не крякай зря.
«Капитошка» — Дождик каплет по дорогам, но совсем не скучно нам. Мы играем и поем, очень весело живем.
«Одуванчик» — Держаться вместе, чтоб не сдуло.
«Радуга» — Мы, как радуги цвета, неразлучны никогда.
«Апельсин» — Словно дольки апельсина, мы дружны и неделимы!
«Звоночек» — Звеним, звеним мы целый день, звонить, однако, нам не лень.
«Робинзон» — Не нужны нам няни. Мы - островитяне.
«Искрята» — Мы веселые ребята, потому что мы - Искрята!
«Лягушата» - Только тех, кто любит пруд, лягушатами зовут!
«Эльфы» - Всё О'Кей и всё прекрасно, там где эльфы - будет классно!

Для отрядов средней возрастной группы:

«Дельфин» — Дельфин всегда плывет вперед и никогда не отстает.
«Спасатели» — Чип и Дейл спешат на помощь, но и мы не отстаем.
«Дружный» — Не ныть, не плакать по углам, беду и радость - пополам.
«Витамин» — Витамин - это сила, это бодрость, это жизнь.
«Неугомон» — Скуку, лень из сердца вон - наш отряд «Неугомон».
«Прометей» — Зажги огонь в сердцах людей, как это сделал Прометей.
«Алые паруса» — Ветер дует в паруса , юность верит а чудеса.
«НЛО» — По всем галактикам летать, друзей в беде не оставлять.
«Оба-На» — Мы не панки, не шпана, мы ребята Оба-На.
«Экипаж» — Экипажа лучше нас нет в лагере сейчас!
«Высшая лига» — А девиз наш таков - больше дела, меньше слов!

«Кроссворд» — Если хочешь нас узнать, то попробуй разгадать!
«Бумеранг» — Пущен верной рукой.
«Гремлины» - Еда всегда приходит вовремя, а гремлины опять голодные.
«Семейка» — Мы семейка проста класс - все в семье у нас атас!
«Ребятишки»
Раз, два, три, четыре -
все ребятишки живут в мире! Пять, шесть - каждый хочет есть!
Семь, восемь - все значки крутые носим! Девять, десять - все ребятишки № живут вместе?
«ГТО» — Готов к творческому отдыху.
«Охотники за удачей» — Нам нужна всегда удача, только так, а не иначе!

Для отрядов старшей возрастной группы:

«ФИФ» — «физкультурные, инициативные, фантазеры. Это правда, а не миф - никого нет лучше ФИФ».
«Оба-на!» — Оба-на! - это чудо, Оба-на! - это класс, мы живем совсем не худо, вы соскучитесь без нас.
«Бархан» — Движение - это мы.
«РМИД» — Республика мальчишек и девчонок сильнее всех содружеств на Земле.
«Коммерсанты» — Мы коммерсанты рыночного века, в наших руках судьба человека.
«Россияне» — За Россию, за народ, за человечество вперед.
«БЭМС» — Боевые, Энергичные, Молодые, Симпатичные.
«СЛОН» — Самый Лучший Отрад - Наш!
«Искра» — Из искры возгорится пламя!
«БЭП» — (Большой Энергетический Потенциал) Больше энергии, больше движений!
«Феникс» — Гореть и других зажигать.
«Дикари» - Мы дикари двадцать первого века, чёрта сделаем из человека!
«Лидер» — Если быть, то быть лучшими!
«Мы» — Когда мы едины - мы непобедимы!
«Стиль» — Выбери свой стиль
«Sprite» — Не дай себе засохнуть!
«Новое поколение» — Не доволен - возражай, возражаешь - предлагай, предлагаешь - делай, берись за дело смело!
«Акционерное общество — 2 корпус».
«Philips» — Изменим себя к лучшему.
«Женский батальон» — Наши мужики всем мужикам - мужики.
«Maximum» — Сто процентов хорошего поведения.
«ООН» — Отряд Особого Назначения.
«ОМОН» — Отряд Молодых Озорных Неугомонных.
«Скала» — Счастье на лицах, улыбка всегда, отдельно мы камушки, вместе Скала.

РЕЧЕВКИ И КРИЧАЛКИ

***

Бала-бала-ми, хэй!
Чика-чика-чик, хэй!
Чик, хэй! Чик, хэй!
Чик-чирик-чик!
Хэй, хэй!

***

Не берегу
Большой реки
Пчела ужалила
Медведя прямо в нос.
«Ой-ей-ей-ей!» -
Взревел медведь
Сел на песок
И начал петь…..

***

Парам-парэра!
Хэй!
Парам –парэра!
Хэй!
Парам-парэра!
Хэй! Хэй! Хэй!

***

Завтрак съели, щас обед.
Ужин будет позже,
Мы голодные дав-но:
Кишки прилипли к коже.
Мы в столовую идем:
Все съедим и чай попьём.

***

Ты, наш лагерь золо-той.
Мы всегда с тобой, с тобой.
Мы хотим с тобой дру-жить
Веселить тебя, сме-шить.

***

Олейла, олейла!
О-мара-тики-тамба!
О-мара-тики-тамба!
О–маса-маса-маса!
О-малу-малу-малу!
Эй!

«Утренняя»

Раз, два!
Три, четыре!
Три, четыре!
Раз, два!
Солнце только что проснулось
И ребятам улыбнулось!
Поскорей, дружок, вставай.
На зарядку выбегай.
Солнце светит
Ярко - ярко!
Нам от солнца
Жарко-жарко!
Солнышко, сильнее грей.
Воду в речке нам согрей!
Солнце, воздух и вода
С ними здорово всегда!

«Морская»

Раз, два!
Три, четыре!
Речка близко?
Речка здесь!
Лодок много?
Лодки есть!
Как команда?
Молодцы!
Мы шагаем дружно,
Нянек нам не нужно!
Парус выше поднимай,
Песню громче запевай!

«Дружная»

Раз, два!
Три, четыре!
Эй. Ребята, шире шаг!
Нет, наверно, в целом мире
Веселей, дружней ребят!
Не грустят в семействе нашем
Мы поем, танцуем, пляшем!
Все занятья хороши-
Веселимся от души!
Все сумеем сделать сами
И письмо напишем маме.
Эй, дружок, не унывай.
Нашу песню запевай!

«Туристическая»

Кто шагает с рюкзаком?
Мы, туристы!
Кто со скукой не знаком?
Мы, туристы!
Нас вперед ведут
Дороги.
Наш девиз:
«Всегда вперед!»
Эй, ребята, тверже шаг!
Что турист берет в дорогу?
Песню, ложку и рюкзак!
Мы голодные, как звери.
Открывайте шире двери!
Нам еда полезна будет
Силы новые разбудит
Кто отстал?
Не отставай!
Кто устал?
Не унывай!
Кто идти захочет с нами –
Нашу песню запевай!

«Голодная»

Раз, два!
Мы не ели!

Три, четыре!
Есть хотим.
Открывайте шире двери.
А то повара съедим.
Руки?
Чистые.
Лицо?
Умыто.
Всем, всем приятного аппетита!

«Вечерняя»

День отшумел,
И, ночью объятый,
Лагерь зовет уснуть.
Мальчики: «Доброй вам ночи, наши девчата!»
Девочки: «Доброй вам ночи, наши ребята!»
Все: завтра нам снова в путь!

ЛАГЕРНЫЕ ПЕСНИ

«Я вожатый, ты вожатый»

Первые дни и первые ночи.
Дети шалят, не желая уснуть…
3 часа ночи, устала я… Впрочем
Ты успеваешь ко мне заглянуть.

Робко боишься в глаза посмотреть,
Припоминая свои неудачи.
Знаешь, вожатый, надо терпеть.
Смена пройдёт, тогда и поплачем.

Припев:
Нет пути обратно.
Я – вожатый, ты – вожатый.
Но у костра в ночи
Расскажи, не молчи.

Верь, друг, ты вожатый.
За тобой идут ребята.
Но у костра в ночи
Не молчи.

Утро холодное, дождик и ветер.
Голосом хриплым объявишь:
«Подъём!».
И, проклиная почти всё на свете,
Крикнешь: «Отряд, на зарядку идём!».

Кто-то опять начинает болеть.
С кем-то подрался обиженный мальчик.
Знаешь, вожатый, надо терпеть.
Смена пройдёт, тогда и поплачем.

Припев: тот же

Слово за делом, дни пролетели.
День расставания, значит пора.
Время разлуки и время потери.
Город, автобус и все по домам.

Не успеваешь песню допеть.
Жаль, только смену вернуть невозможно.
Знаешь, вожатый, не надо терпеть.
Плачь, потому что сейчас это можно.

Припев:
Парам – пам, парам – пам, пам – пам – пам…
Нет пути обратно.
Верь, мой друг, что ты – вожатый.
Но у костра в ночи
Не молчи.

«Такая, брат, у нас с тобой работа»

Перелистав известные тома,
Мы научились говорить красиво,
Словами Пушкина, Макаренко, Дюма,
Но ведь не только в этом наша сила.

Припев:
И каждый час, и каждую минуту
О чьих-то судьбах вечная забота.
Кусочек сердца отдавать кому-то -
Такая, брат, у нас с тобой работа.

Они порою знают больше нас -
Философы в тринадцать с половиной.
Мечтая, забывают все подчас,
Присев с свечой у теплого камина.

Припев: тот же.

А если не решается вопрос -
Они спешат к тебе, ища подмоги,
Устраивают жизненный допрос,
Хоть мы с тобою, старина, не боги.

Припев: тот же.

Перелистав известные тома,
Мы учим их словами и делами.
Мы знаем, наша помощь им нужна,
Ребятам с любопытными глазами.

Припев: тот же.

«Прощальная»

Все расстоянья когда-нибудь в круг замыкаются,
Все из разлук обязательно встречей кончаются,
Должны проплыв вокруг земли,
Вернуться в гавань корабли,
Все поезда в свои вернуться города.

Шумный вокзал то встречает друзей, то прощается.
Мы расстаемся, но после опять возвращаемся,
Чтоб снова встать в орлятский круг,
И снова знать, что рядом друг,
И песни петь, чтоб больше не было разлук.

Я вспоминаю глаза те, родные и близкие,
Взгляды любимых, улыбки друзей - навсегда...
И через год и через пять,
Мы с вами встретимся опять -
Ничто не сможет нашей дружбе помешать.

«Ребята, надо верить в чудеса»

Ребята, надо верить в чудеса,
Когда-нибудь весенним утром ранним
Над океаном алые взметнутся паруса
И скрипка пропоет над океаном.

Не три глаза, ведь это же не сон,
И алый парус правда гордо реет
Над бухтой, где отважный Грей нашел свою Ассоль
Над бухтой, где Ассоль дождалась Грея.

С друзьями легче море переплыть
И есть морскую соль, что нам досталась
А без друзей на свете было б очень трудно жить
И серым стал бы даже алый парус.

Когда-то где-то счастье ты найдешь,
Узнаешь Грея и Ассолью станешь.
В свою мечту ты веришь и ее ты не предашь
Гори, гори на солнце алый парус.

Узнаешь зло - без этого нельзя:
Ведь люди не всегда бывают правы,
Но горя никому не причиняйте никогда,
Иначе станет серым алый парус.

Там корабли стоят из разных стран,
И тянут мачты к небу словно руки,
А в кубрике над картой одинокий капитан
Стоял, грустил, и думал о подруге.

«Ты да я да мы с тобой»

Ты да я, да мы с тобой… пам парарам
Ты да я, да мы с тобой… пам парарам
Здорово, когда на свете есть друзья.
Если б жили все в одиночку,
То уже давно на кусочки
Развалилась бы, наверное, Земля.
Если б жили все в одиночку,
То уже давно на кусочки
Развалилась бы, наверное, Земля.

Ты да я, да мы с тобой… пам парарам
Ты да я, да мы с тобой… пам парарам
Землю обойдём, потом махнём на Марс.
Может у оранжевой речки
Там уже грустят человечки
От того,что слишком долго нету нас.
Может у оранжевой речки
Там уже грустят человечки
От того, что слишком долго нету нас.

Ты да я, да мы с тобой…пам парарам
Ты да я, да мы с тобой…пам парарам
Нас не разлучит ничто и никогда.

Даже если мы расстаёмся,
Дружба всё равно остаётся,
Дружба остаётся с нами навсегда.
Даже если мы расстаёмся,
Дружба всё равно остаётся,
Дружба остаётся с нами навсегда.

Ты да я, да мы с тобой…
Ты да я, да мы с тобой…
Ты да я, да мы с тобой…

«Ассоль»

У синего моря,
Где бушуют бураны,
Жила там девчонка
С именем странным.
И часто бывала,
Она на просторе
В мечтаах уплывала
За синее море.

Припев:
Алые паруса, Алые паруса
Алые паруса паруса
Асоль + Грей
Алые паруса, Алые паруса
Алые паруса паруса

И там за морями,
За синей чертою,
Жил парень отважный
С открытой душою.
Мечтал он о море
О подвигах славных
Мечтал о походах
В дальние страны.

Припев: тот же.

И вечером поздним,
Когда все уснули,
на небе зажглись
миллионы огней.
И этой же ночью
Свершилося чудо
Тот парень с девчонкой
Влюбились друг в друга!

Припев: тот же.

«Зеленая карета»

Спят, спят мышата, спят ежата.
Медвежата, медвежата и ребята.
Все, все уснули до рассвета...
Лишь зеленая карета
Лишь зеленая карета
Мчится, мчится в вышине,
В серебристой тишине...

Шесть коней разгоряченных в шляпах алых и зеленых
Над землей несутся вскачь. На запятках черный грач...
Не угнаться за каретой, ведь весна в карете этой.
Ведь весна в карете этой...

Спите. Спите, спите медвежата.
Медвежата. Медвежата и ребята.
В самый, в самый тихий ранний час
Звон подков разбудит вас.
Звон подков разбудит вас...
Только глянешь из окна: на дворе стоит весна...

Спят, спят мышата, спят ежата.
Медвежата, медвежата и ребята.
Все, все уснули до рассвета...
Лишь зеленая карета...
Лишь зеленая карета...

«Мы вожатые»

Среди нас никто не хнычит и не плачет
Кто сказал, что нам живется тяжело.
Мы вожатые, а что же это значит,
Это значит нам ужасно повезло.
Мы порой не отдыхаем не минуты,
Наш отряд не позволяет нам скучать,
Мы вожатые, а значит не зануды.
Нам по штату не положено ворчать!

Мы - вожатые, Мы - вожатые,
Незамужние и не женатые.
И у каждого столько ребят,
Что хватает на целый отряд!

И живется нам на свете интересно,
Нам нагрузки перегрузки непочем,
Мы - вожатые, а значит всем известно.

Что кипит из нас энергия ключем.
Мы наверно не смогли бы жить иначе.
Наш характер нам покоя не дает.
Мы вожатые, а что же это значит,
Значит мы не унывающий народ.

Мы - вожатые, Мы - вожатые,
Незамужние и не женатые.
И у каждого столько ребят,
Что хватает на целый отряд!

Наша песенка окончится не скоро,
Кто сказал что в ней куплетов только пять.
Мы вожатые - азначит фантазеры,
Будем сами продолжение сочинять.

Мы - вожатые, Мы - вожатые,
Незамужние и не женатые.
И у каждого столько ребят,
Что хватает на целый отряд!

***

Изгиб гитары желтой ты обнимаешь нежно,
Струна осколком эха пронзит тугую высь,
Качнется купол неба большой и звездно-снежный,
Как здорово, что все мы здесь сегодня собрались.
Качнется купол неба большой и звездно-снежный,
Как здорово, что все мы здесь сегодня собрались.

Как отблеск от заката, костёр меж сосен пляшет,
Ты что грустишь, бродяга, а ну-ка, улыбнись.
И кто-то очень близкий тебе тихонько скажет -
Как здорово, что все мы здесь сегодня собрались.
И кто-то очень близкий тебе тихонько скажет -
Как здорово, что все мы здесь сегодня собрались.

И всё же, с болью в горле мы тех сегодня вспомним,
Чьи имена, как раны, на сердце запеклись,
Мечтами их и песнями мы каждый вдох наполним,
Как здорово, что все мы здесь сегодня собрались.
Мечтами их и песнями мы каждый вдох наполним,
Как здорово, что все мы здесь сегодня собрались.

«Оркестр»

Мы все знакомы очень давно
Хоть и нечасто,но все-таки случалось.
Смотрели мы в одно окно
И иногда даже получалось.

Припев:
Не забывайте,что мы все вместе!
Не забывайте, что мы друзья!
Не забывайте, что мы оркестр!
Не забывай, что ты -это я!

Мы все взрослеем
Это не изменить...
Уходит детство в никуда.
У нас у всех тревоги свои,
Но мы же вместе навсегда.

Припев: тот же

Не разойтись нам никогда.
На небе встретимся мы снова.
Ведь мы же все с тобой друзья
У нас у всех одна дорога.

Припев: тот же.

«Перевал»

Просто нечего нам больше терять,
Все нам вспомнится на страшном суде.
Эта ночь легла, как тот перевал,
За которым исполненье надежд.
Просто прожитое прожито зря - не зря,
Но не в этом, понимаешь ли, соль.
Слышишь - падают дожди октября,
Видишь - старый дом стоит средь лесов.

Мы затопим в доме печь, в доме печь,
Мы гитару позовем со стены.
Просто нечего нам больше беречь,
Ведь за нами все мосты сожжены.
Все мосты, все перекрестки дорог,
Все зашептанные тайны в ночи.
Каждый сделал все, что смог, все, что смог,
Но об этом помолчим, помолчим...

И слуга войдет с оплывшей свечой,
Ставни скрипнут на ветру, на ветру.
Ах, как я тебя люблю горячо,
Годы это не сотрут, не сотрут.
Мы оставшихся друзей соберем,
Мы набьем картошкой страрый рюкзак,
Люди спросят, что за шум, что за гам,
Мы ответим - просто так, просто так.

Просто нечего нам больше терять,
Все нам вспомнится на страшном суде.
Эта ночь легла, как тот перевал,
За которым исполненье надежд.
Просто прожитое прожито зря - не зря,
Но не в этом, понимаешь ли, соль.
Слышишь - падают дожди октября,
Видишь - старый дом стоит средь лесов.

«Уходит смена»

Уходит смена, оставляя
Нам память светлую и грусть,
И об одном сейчас мечтаешь:
Когда-нибудь сюда вернусь.

Припев:
Твоя душа к душе ребят прильнула,
Через года перешагнула здесь,
И Пьеха нас напрасно обманула:
Билеты в детство всё же есть.
Немало нам пришлось работать,
А спать почти что не пришлось,
Но окупает все заботы:
Нам ещё что-то удалось.

Припев: тот же.

И в тишине ночной, звенящей,
Где слышен только лай собак,
Не будет нам вопрос навязчив:
Что раньше жили мы не так.

Припев: тот же.

«Все ребята сочиняют про девчат»

Все ребята говорят наперебой
Что вчера другого видели с тобой
Что другой тебя до дома провожал
Рядом шел и крепко за руку держал

Припев:
Но не верю я тому что говорят
Все ребята сочиняют про девчат
Я во ответ промолчу
Ведь в тебе я сомневаться не хочу,

Просто было было поздним вечером темно,
Просто двое возвращались из кино,
Людям всякое привидеться могло,
В час вечерний ошибиться так легко,

Припев: тот же.

Знай что я тебя по прежнему люблю,
И все время рядом быть с тобой хочу,
Я обиды не имею на ребят,
Только зря они такое говорят,

Припев: тот же.

ЛЕГЕНДЫ

"Закон поднятой руки"

Когда-то давным-давно враждовали два племени. Никто уже и не помнит из-за чего начался этот спор. Но два племени враждовали и люди убивали друг друга. Никто

не мог пойти и предложить другому мир, потому что это сочли бы за трусость, а никто не хотел быть трусом. Ведь трусов и в том, и в другом племени наказывали жестоко: им простреливали ладонь правой руки...

И продолжали гибнуть горячие и самые молодые, самые смелые и здоровые, самые красивые. И обоим племенам грозило вырождение.

И вот тогда один старый и мудрый человек сказал: "Люди вы можете считать меня трусом. Вот вам моя правая рука и если вы сочтете, что это трусость, вы можете стрелять, но прежде выслушайте."

И он предложил заключить мир и отправился с этим предложением в другое племя, вытянув вперед правую руку.

Вот так был рожден закон правой руки, который гласит: "Люди! Я хочу сказать вам что-то важное. Вот вам моя правая рука. Если вы сочтете мое предложение недостойным, то можете стрелять, но прежде выслушайте".

«Орлятский круг»

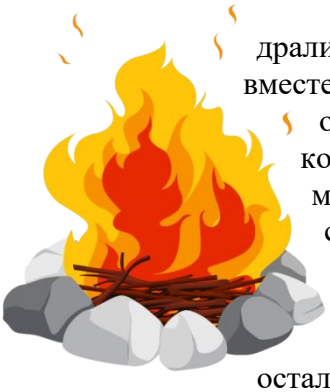
В былые времена, в старинные годы... Давным-давно... Жили на берегу моря люди. Это было племя красивых и сильных людей, любящих жизнь и красоту, любящих друг друга... Но ничто не длится долго. Пришла война. Пришла необходимость всем мужчинам уйти воевать. А как же любимые женщины, матери, сестры, дочери. Не забрать их с собою... И тогда все мужчины, чтобы не мерзли их любимые, сложили посреди пещеры свои горящие сердца. И ушли... Ушли воевать, защищать свой дом, свои семьи. Сердца горели ровным и теплым огнем. Но ворвался злой ветер, и начал тушить сердца мужские. И тогда женщины, дочери, матери, сестры встали в круг вокруг горящих сердец и загородили их от ветра. Много они простояли, но защитили сердца от ветра. А когда мужчины вернулись домой, то были встречены своими любимыми. И вот с тех пор повелась традиция - вставать в круг, который и назвали впоследствии "Орлятским". Встают в этот круг только самые близкие друзья. Встают не просто так. Встают, чтобы поговорить, пообщаться. Сказать друг другу что-то самое сокровенное, самое важное. В "Орлятском" кругу есть свои традиции и свои законы:

Слева друг и справа друг,
Чуть качнулся Орлятский круг.
Тут лишь о главном услышишь слова.
Руки в размахе крыльев орла:
Справа на плечи, а слева на пояс.
Тихо звучит о серьезном твой голос.
Круг неразрывный нельзя разорвать.
В центр, лишь прощаясь, можно ступать.

Эти правила объясняются очень просто: Правая рука лежит на плече соседа справа, чтобы ты знал, что в трудную минуту ты всегда можешь опереться на своего друга. Левая рука лежит на поясе соседа слева, чтобы твой друг всегда был уверен в твоей поддержке. Когда хочешь выйти из круга, или войти в него, то дождись окончания разговора или песни и сделай это так осторожно, чтобы злой ветер не смог ворваться в круг и затушить горящие Орлятские сердца, лежащие в центре круга. Потому и нельзя топтаться в центре - кто же ходит по сердцам.

А когда уезжают друзья, то сумки и чемоданы ставятся в центр круга, чтобы увезти с собою частицу большого отрядного сердца, бьющегося ровно и горящего большим теплым огнем.

«Легенда о костре»



Один человек очень любил детей. Но дети ссорились, дрались между собой. И тогда человек решил собрать всех ребят вместе, чтобы они подружились и лучше узнали друг друга. И вот однажды вечером он зажег костер, и ребята стали сходиться к костру. Тогда дети поняли, что они люди, у них есть общие мысли, желания, беды и радости. С тех пор костер считается символом общения и дружбы.

На земле было темно. А люди хотели света и тепла. Однажды их постигло страшное бедствие: ожили вулканы земли. Много людей погибло в борьбе со стихией. На земле остались только самые молодые и выносливые. Но нет худа без добра. Эти люди сумели приручить огонь. Теперь они каждый вечер собирались у костра и вспоминали погибших братьев. И все-таки эти ЛЮДИ были первыми, кто смог приручить огонь.

«Легенда о гитаре»

Жили на свете бездомные, но очень талантливые люди. Не было у них ни денег, ни крыши над головой. В один из хмурых осенних вечеров им надоело бродить по земле, и они решили отправиться в путешествие по морю. Построили корабль и отправились в путь. В-море они ловили рыбу и продавали ее в портах. Теперь они могли безбедно жить и ни о чем не заботиться.

Но однажды они не заметили, как погрузились в прекрасный крепкий сон. Заснул и капитан, руки его разжались и выпустили штурвал. Внезапно налетела буря, огромная волна захлестнула суденышко. Его снесло на рифы и разбило в щепки. Путешественники очутились в воде и в панике начали спасаться. Один из потерпевших крушение оказался на суше раньше других и развел костер, чтобы высушить одежду. И вдруг увидел, как лазурная волна вынесла на берег непонятную деревянную штуковину с металлическими нитями. Человек хотел уже бросить ее в костер, но нечаянно задел за нити и был поражен удивительной чистоты звуком. Этот странный и необычный предмет, как бы отражал все стихии: корпус - землю, нити - струны - воду, звук - воздух, а руки, на нем играющие - сам огонь. Человек попробовал играть на этом инструменте, и у него получилось. Его игру услышали остальные путешественники, и тихая музыка помогла им найти дорогу к огню. В этот счастливейший вечер они решили назвать инструмент ласковым словом «гитара». И потом, через многие годы гитара помогала путешественникам открывать новые земли, страны, города. влюбленным - встречаться, врагам - мириться, а пионерам - еще крепче дружить. Они сочинили различные легенды, песни, и гитара стала частью их жизни, их символом.

«Легенда о разбитом вожатском сердце»

На одной из смен был в лагере замечательный отряд. Казалось бы, ничего особенного, ведь в нем собрались самые обычные ребята, но они настолько сдружились за непродолжительную лагерную смену, что стали одной семьей, и не представляли, ни одной минуты в разлуке.

В этом отряде был Вожатый. Именно он был центром этой ребячьей семьи, именно благодаря ему в отряде царили Добро, Дружба, Понимание и Взаимопомощь. Вожатый очень любил свое дело, работа с ребятами была смыслом его жизни, счастьем его души. Каждый вечер весь этот отряд вместе с Вожатым собирался в очень красивом месте на берегу реки, которое ребята сами нашли для себя и украсили, чтобы это было

действительно Их место, где всем было бы уютно и хорошо. Каждый вечер они проводили здесь "вечерний огонек", разговаривали, пели песни у костра...

К сожалению, все хорошее когда-нибудь заканчивается. Подошла к концу и их смена. Пришло время возвращаться домой. В последний раз отряд собрался на своем любимом месте. И в этот момент прощания все ребята, не сговариваясь, дали обещание собираться здесь, на этом месте, каждый год в день окончания их смены...

Ребята уехали в город. Вожатый остался в лагере. Всех их закрутили свои повседневные заботы. Но никто не забывал о данном обещании, и через год все Они собрались на своем отрядном месте. Ребята провели вместе целый день, рассказывали о том, как они прожили прошедший год...

Еще через год ребята пришли не все. Кто-то не смог из-за каких-то дел, кто-то... На следующий год ребят пришло еще меньше. Потом - еще меньше... И вот наступил день, когда на берег реки пришел один Вожатый. Он ждал весь день, но никто из ребят не появился. И тогда Вожатый понял, что вся его вера в Настоящую Дружбу оказалась просто вымыслом, сказкой, которая не выдержала испытания разлукой... Сердце Вожатого не могло вынести убийства его веры, его идеалов. Вожатый упал на влажный прибрежный песок и умер. Из его груди выкатилось его горячее сердце, от пережитого разочарования оно раскололось, а от соприкосновения с ледяными волнами озера окаменело. И с тех пор на берегу реки лежит камень, который называют Разбитым Сердцем...

«Почему на берегу моря много плоских камушков»

Глубоко в морской пучине жил повелитель морей, царь Нептун. И были у него дочери – красавицы русалки, самую младшую так и назвали Русалочкой. Каждый вечер Русалочка поднималась на поверхность моря и провожала закат. И когда солнце совсем исчезало за горизонтом, она возвращалась к своим сестрам. А на берегу моря стоял замок с огромным красивым садом, в котором жил молодой принц. По вечерам ему нравилось прогуливаться по побережью и купаться в лучах заходящего солнца. В один из таких вечеров Русалочка и увидела этого красивого юношу. Торе в тот вечер было неспокойным, но принца это не смутило, и он все же решил искупаться. Случилось так, что он не рассчитал свои силы и начал тонуть, Русалочка устремилась у нему на помощь. Когда принц очнулся, он увидел перед собой прекрасную девушку. Они познакомились и с тех пор каждый вечер вместе любовались закатом и купались в теплом море. Принц и Русалочка полюбили друг друга. И, набравшись смелости, юноша попросил руки Русалочки у самого Нептуна. Узнав об этом отец очень сильно рассердился и строго настрого запретил дочери встречаться с принцем, пообещав превратить ее в морскую пену. (По законам моря русалкам нельзя видеться с людьми). С тех пор, провожая солнце, Русалочка часть вспоминала прекрасного юношу, и из ее глаз текли слезы. Касаясь воды, они превращались в маленькие цветные плоские камушки, которых так много на берегу моря.

ПЛАН-СЕТКА МЕРОПРИЯТИЙ ОТРЯДА СТАРШЕЙ ВОЗРАСТНОЙ ГРУППЫ

__ смена 20___г

Вожатые: _____

Дата:	Дата:	Дата:	Дата:	Дата:	Дата:	Дата:
Утро: **заезд** Ответственный:	Утро: игры на знакомство «Мы идем в поход», «Зомби» Ответственный:	Утро: игры на сплочение «Запрещенные слова», «Статуя любви» Ответственный:	Утро: подготовка отрядного уголка Ответственный:	Утро: спортивно-развлекательная игра «Веревочный курс» Ответственный:	Утро: спортивно-развлекательная игра «Казаки-разбойники» Ответственный:	Утро: интеллектуальная игра «Хогвартс» Ответственный:
Вечер: игры на знакомство «Три слова», «Снежный ком», «Молекулы» Ответственный:	Вечер: ознакомительно-развлекательная игра «Привет, лагерь!» Ответственный:	Вечер: игры на выявление лидера «Скульптура», «Сделай шаг вперед», «Начали» Ответственный:	Вечер: сюжетно-ролевая игра «Выборы президента» Ответственный:	Вечер: КТД «Счастливый случай» Ответственный:	Вечер: творческая игра «Крестики-нолики» Ответственный:	Вечер: подвижные игры «Движ'ОК" Ответственный:
Дата:	Дата:	Дата:	Дата:	Дата:	Дата:	Дата:
Утро: экономическая игра «По ступенькам бизнеса» Ответственный:	Утро: юмористическое спортивное «Гиннес-шоу» Ответственный:	Утро: интеллектуальная игра «Своя игра» Ответственный:	Утро: творческий конкурс «Дом вверх дном» Ответственный:	Утро: КТД «Путешествие по цветным морям» Ответственный:	Утро: творческий конкурс «Дефиле» Ответственный:	Утро: страноведческая игра «Вокруг земного шара» Ответственный:
Вечер: творческий вечер «Конкурс актерского мастерства» Ответственный:	Вечер: игровая программа «Угадай мелодию» Ответственный:	Вечер: творческий конкурс «Два корабля» Ответственный:	Вечер: творческий вечер «Шип-шип-шоу» Ответственный:	Вечер: интеллектуально-развлекательная игра «Словесные перестрелки» Ответственный:	Вечер: развлекательная игровая программа «Парадиз-коктейль» Ответственный:	Вечер: познавательно-развлекательная программа «Музей археологических раскопок" Ответственный:
Дата:	Дата:	Дата:	Дата:	Дата:	Дата:	Дата:
Утро: интеллектуально-развлекательная игра «Счастливый шанс» Ответственный:	Утро: интеллектуальная игра «Самый умный» Ответственный:	Утро: развлекательная игра «Сделай 14 пунктов за 40сек» Ответственный:	Утро: спортивно-развлекательная игра «Дети шпионов» Ответственный:	Утро: творческий конкурс «Фестиваль рекламы» Ответственный:	Утро: составление письма следующей смене, отряду №__ на тему «Моя смена» Ответственный:	Утро: **отъезд** Ответственный:
Вечер: творческий вечер «Подарок лагерю» Ответственный:	Вечер: спортивно-развлекательная игра «Найди клад» Ответственный:	Вечер: интеллектуальная игра «Данетка» Ответственный:	Вечер: «спортивно-развлекательная игра «Найди вожатого» Ответственный:	Вечер: вечер бардовской песни «Возьмемся за руки друзья» Ответственный:	Вечер: Прощальная свечка «The End» Ответственный:	Вечер: Ответственный:

ПЛАН-СЕТКА МЕРОПРИЯТИЙ ОТРЯДА СРЕДНЕЙ ВОЗРАСТНОЙ ГРУППЫ

__ смена 20___г

Вожатые: _____

Дата:	Дата:	Дата:	Дата:	Дата:	Дата:	Дата:
Утро: **заезд** Ответственный:	Утро: игры на знакомство «Мы идем в поход», «Дрозд» Ответственный:	Утро: развлекательная игра «Знакомство с лагерем» Ответственный:	Утро: игры на сплочение «Сороконожки», «Носок-пятка», Ответственный:	Утро: спортивная игра «Классик», интеллектуально-развлекательная игра «Счастливый случай» Ответственный:	Утро: спортивный конкурс «Ажиотаж» Ответственный:	Утро: подвижные игры «Невод», «Третий лишний», «Мячик в руке» Ответственный:
Вечер: игры на тактильное взаимодействие «Шторм», «Автобус» и др. Ответственный:	Вечер: «Свеча знакомств», старт игры для всей смены «Тайный знак» Ответственный:	Вечер: игры на знакомство «Автографы», игры на выявление лидера «Постройся по...» Ответственный:	Вечер: развлекательные игры «Стульчики», «Досчитай до тридцати», «Казаки-разбойники» Ответственный:	Вечер: игры на сплочение «Слон», «Проводник», «Статуя любви» Ответственный:	Вечер: квест-игра «Веревочный курс», развлекательная игра «Фанты» Ответственный:	Вечер: КТД «Ромашка» Ответственный:
Дата:	Дата:	Дата:	Дата:	Дата:	Дата:	Дата:
Утро: подвижные игры «Колечко», «Казаки-разбойники», «Третий лишний» Ответственный:	Утро: шуточные эстафеты «Веселый мир» Ответственный:	Утро: игры на тактильное взаимодействие «Путаница», «Бесконечное кольцо», Ответственный:	Утро: развлекательная игра «Бег по цифрам и картинкам» Ответственный:	Утро: развивающая игра «Полигон психологических действий» Ответственный:	Утро: телевизионная версия игры «Счастливый случай» Ответственный:	Утро: тематическое мероприятие «День шпионов» Ответственный:
Вечер: интеллектуальное шоу «Самый умный» Ответственный:	Вечер: интеллектуальная игра «100/1» Ответственный:	Вечер: игры на внимание и координацию «Аплодисменты», «Любовный рассказ» Ответственный:	Вечер: развлекательная игра «Форд Боярд» Ответственный:	Вечер: поисковая игра «Забрали вожатого» Ответственный:	Вечер: подвижная игра «Джунгли» Ответственный:	Вечер: подвижные игры «Ловушка», «Почта идет во все города» Ответственный:
Дата:	Дата:	Дата:	Дата:	Дата:	Дата:	Дата:
Утро: развивающие игры «Какая буква?», «Загадочное слово» Ответственный:	Утро: конкурсная игра «Крестики - нолики» Ответственный:	Утро: отрядное мероприятие «Кто во что горазд» Ответственный:	Утро: игры на внимание и сообразительность «Слова из слова» Ответственный:	Утро: эстафеты «Бег», «С кочки на кочку», «Сиамские близнецы» Ответственный:	Утро: творческая мастерская «Подарок другу на память» Ответственный:	Утро: **отъезд** Ответственный:
Вечер: познавательная игра «Интеллектуальное казино» Ответственный:	Вечер: логические загадки-шутки «Страна дураков» Ответственный:	Вечер: комплекс игр интеллектуального характера «Пришло время подумать» Ответственный:	Вечер: тест на сообразительность «Мой ум» Ответственный:	Вечер: шуточная олимпиада «БВС» Ответственный:	Вечер: свечка «Воспоминаний» Ответственный:	Вечер: Ответственный:

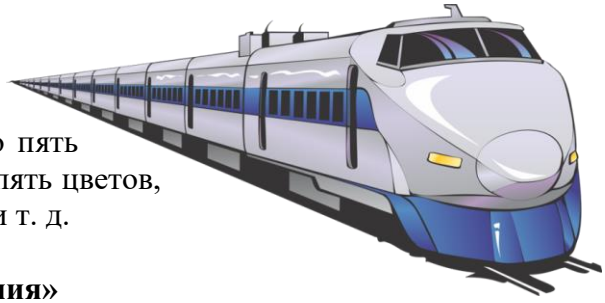
ПЛАН-СЕТКА МЕРОПРИЯТИЙ ОТРЯДА МЛАДШЕЙ ВОЗРАСТНОЙ ГРУППЫ

__ смена 20___г

Вожатые: _____

Дата:	Дата:	Дата:	Дата:	Дата:	Дата:	Дата:
Утро: **Заезд** Ответственный:	Утро: кругосветка по лагерю «Разведай, выясни, сообщи» Ответственный:	Утро: игра по станциям «Тропа доверия» Ответственный:	Утро: конкурс карикатур на асфальте и бумаге «Смешные люди» Ответственный:	Утро: сказочная эстафета «Лес чудес» Ответственный:	Утро: конкурс талантов «А вам слабо» Ответственный:	Утро: конкурсная программа «Модный приговор» Ответственный:
Вечер: отрядное дело «Здравствуй, друг!» Ответственный:	Вечер: конкурсно-развлекательная программа «Будем знакомы, будем друзьями» Ответственный:	Вечер: оформление отрядных уголков Ответственный:	Вечер: комедийное шоу «Рассмеши комика» Ответственный:	Вечер: театрализованное шоу «В гостях у сказки» Ответственный:	Вечер: тематическая свечка «У очага» Ответственный:	Вечер: подвижные игры и эстафеты Ответственный:
Дата:	Дата:	Дата:	Дата:	Дата:	Дата:	Дата:
Утро: игра-путешествие «В поисках клада» Ответственный:	Утро: игра по станциям «Игры народов мира» Ответственный:	Утро: творческие работы «Почты ангелов» Ответственный:	Утро: развлекательная игра «Тайный друг» Ответственный:	Утро: игра на сплочение «Команда «А» Ответственный:	Утро: игровая программа «Путешествие на остров Буян» Ответственный:	Утро: конкурс рисунков «Я в лагере» Ответственный:
Вечер: конкурс поделок – тематических композиций из природного материала Ответственный:	Вечер: тематическая свечка «Легенда гласит…» Ответственный:	Вечер: конкурс на лучшую пару отряда «Твикс – сладкая парочка» Ответственный:	Вечер: детектив-шоу «Секретные материалы» Ответственный:	Вечер: конкурс на пляже «Замок мечты» Ответственный:	Вечер: спортивно-творческая эстафета «В здоровом теле, здоровый дух» Ответственный:	Вечер: КТД «Ромашка» Ответственный:
Дата:	Дата:	Дата:	Дата:	Дата:	Дата:	Дата:
Утро: конкурс «Караоке» Ответственный:	Утро: КТД на тему ЗОЖ Ответственный:	Утро: интеллектуальная игра «Территория чудес» Ответственный:	Утро: конкурс актерского мастерства «Талант» Ответственный:	Утро: интеллектуально-развлекательный квест «По горам, по долам…» Ответственный:	Утро: операция «Нас тут не было!» Ответственный:	Утро: **Отъезд** Ответственный:
Вечер: игра «Угадай фильм» Ответственный:	Вечер: спортивные игры и эстафеты Ответственный:	Вечер: «Рыцарский турнир» Ответственный:	Вечер: интеллектуально-развлекательный конкурс «По страницам сказок» Ответственный:	Вечер: игровая программа «Крестики нолики» Дискотека «Делай раз, делай два….» Ответственный:	Вечер: прощальная тематическая свечка «Любимый лагерь» Ответственный:	Вечер: Ответственный:

ИГРЫ В АВТОБУСЕ, ПОЕЗДЕ



«Я знаю пять…»

В классическом варианте в эту игру играю с мячом, но в дороге мяч можно вполне заменить хлопками. Я знаю пять овощей..., Я знаю пять фруктов…, Я знаю пять цветов, Я знаю пять музыкальных инструментов... и т. д.

«Обобщения»

Вы называете несколько слов, а задача ребенка подумать и сказать, что эти слова объединяет. В зависимости от возраста ребенка может варьироваться количество предметов и сложность критерия обобщения. Деревья, цветы, цвета, инструменты, фрукты и овощи, музыкальные инструменты, планеты, моря и океаны — все, что придет вам в голову!

«Антонимы»

Подойдет для деток постарше, хотя и малыши с ней неплохо справляются, если вы будете подбирать знакомые ребенку понятия. Горячо-холодно, день-ночь, сухо-мокро. В этой игре, пожалуй, важно и то, насколько много антонимов сможете подобрать вы сами!

«Что поместится в коробку»

Коробка - абстрактный предмет, вы можете выбрать банку, сумку, чемодан или какую-то другую емкость. Суть игры — называть все предметы на выбранную букву, которые поместятся в вашу емкость. Например, все предметы на букву А, которые поместятся в коробку: ананас — абрикос — анальгин — авоська — автобус — автомобиль — автограф — авторучка и т. д.

«Лишнее слово»

Взрослый называет последовательность из нескольких слов, а задача детей выбрать какое из слов — лишнее. Детям постарше можно предложить самим определить признак, а малышам можно обозначить. Например, это можно пить — компот — вода — сок — хлеб — кефир. Или у нас в саду растут — яблони — груши — морковка — кролик — смородина.

«Я вижу что-то…»

Эта игра отличный вариант для дороги, способствует развитию внимательности и наблюдательности.

Я вижу что-то зеленое...

Я вижу что-то маленькое...

Я вижу кого-то, кто дает молоко...

Если детям не удается угадать предмет с первого раза, то в этом же стиле даются следующие подсказки, описывающие предмет.

«Да и нет»

Один из игроков загадывает слово, остальные по очереди начинают задавать наводящие вопросы. На вопросы ведущий отвечает только односложными «да» или «нет». Первый, кто догадается, что за слово загадал ведущий,

занимает его место и загадывает свое слово.

Игра «Караван»

Первый игрок называет животное — второй игрок повторяет животное и называет свое — следующий игрок повторяет 2 животных и добавляет свое третье и так по очереди собираем караван, пока кто-то не ошибется. Собирать такой караван-цепочку можно не только из животных, но и из различных предметов, а играть как вдвоем, так и целой компанией.

«Съедобное - не съедобное»

Мячик в дороге кидать сложно, но можно предложить ребенку какие-то другие действия.
Например, на съедобный предмет погладить себя по животику «Ах, вкуснота...», а на не съедобный сделать движение, как будто отодвигает от себя тарелку.

«Фоторепортер».

Можно предложить детям фотографировать то, что ему нравится, а из лучших получившихся фото составить потом собственный коллаж о впечатлениях.

«За окном»

Делится автобус на две команды. Обычно это левый ряд автобуса и правый. После чего называется буква, дети должны называть все что видят, на эту букву за окном. Слова повторять нельзя

«Песенка-перепевка»

Автобус делится на две или большее количество команд. Одна из команд задает вопрос из песни (например: Из чего же, из чего же, сделаны наши девчонки»). Задача других команд, ответит на этот вопрос также словами из песни (Например ответом на предыдущий вопрос может быть: «Огурцы, салат и лук, все на булочке с кунжутом…). После этого уже следующая команда задает вопрос.

«Что мы взяли с собой»

Ведущий перечисляет много разных предметов, что они взяли с собой в лагерь, и если дети взяли их в лагерь они кричат да. Чем веселее – тем лучше. Главное не переборщите со своим чудесным чувством юмора.

«Эстафета»

Автобус делится на две команды, их задача передавать предмет из одного конца автобуса в другой, таким образом, чтобы к нему смогли прикоснуться все люди, сидевшие в ряду. И так кто быстрее.

«Контакт»

Водящий загадывает какое-нибудь слово и называет его первую букву. Загадывать можно только существительные единственного числа, именительного падежа, не являющиеся именами собственными. Затем играющие делают предположения насчет того, что это может быть и соответствующим вопросом намекают на это всем, в том числе и водящему. Если водящий по вопросу догадывается, что имеется в виду, он отвечает правильно ли угадано слово, и, если нет, один из играющих делает следующее предположение и следующий намек. Если же водящий догадаться не может, а догадывается еще несколько играющих, то каждый из догадавшихся говорит: «Контакт!!!», и они все вместе с предположившим громко

считают до десяти, давая водящему время додуматься, затем хором называют слово. Если они все называют одно и то же слово, до которого водящий так и не додумался, водящий называет вторую букву и так далее. Ниже приводится пример игрового разговора:

Водящий: — Я загадал слово на букву Т.

Один из играющих: — Может быть это сельскохозяйственная машина?

Водящий: — Нет, это не трактор.

Другой играющий: — Может быть это маленький дорогой общественный транспорт?

Водящий думает. Первый играющий догадывается, о чем идет речь.

Первый: — Контакт!!!

Оба: — Раз, два, три, четыре, пять, шесть, семь, восемь, девять, десять! Такси!!!

Водящий: — Вторая буква А.

Первый: — Может быть, это боевая машина на гусеницах?

Водящий: — Да, это танк.

Первый становится водящим.

ИГРЫ НА ТАКТИЛЬНОЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ

«Передай апельсин»

Участники стоят в кругу. Одному из них дают «апельсин» - теннисный мячик и просят зажать его между шеей и подбородком. Задача участников – передать этот апельсин по кругу так, чтобы не прикасаться к нему руками, а каждый следующий участник брал его как первый – под подбородок. Если «апельсин» падает, упражнение начинается заново.

«Живое препятствие»

Участников просят образовать «живое препятствие» - встав в плотную группу, принять такие позы, чтобы затруднить проход через нее. Но при этом препятствие должно быть принципиально проходимым, а не представлять собой сплошную непроницаемую «живую стену», которую можно одолеть только таранным ударом. Доброволец с завязанными глазами преодолевает это «живое препятствие». Ему не следует применять физическую силу (расталкивать, растаскивать других участников и т. п.), а нужно найти возможности протиснуться между ними без таких действий. Перед прохождением каждого следующего добровольца форма «живого препятствия» меняется.

«На колени»

Участников просят встать в круг, каждый смотрит в затылок стоящему впереди и всем вместе сесть таким образом, чтобы каждый посадил себе на колени впереди стоящего участника, а сам сидел на коленях у следующего. Необходимо продержаться

таким образом минуту, для поддержания общего духа предлагается исполнить хором какую-нибудь песню.

«Ущелье»

Участники попадают в горное ущелье, выбраться из которого можно через узкий проход, который будет обозначен обручем. Все встают в тесный круг, одной рукой держатся за обруч, другой за руку соседа. Необходимо выбраться из ущелья не расцепляя рук и так, чтобы обруч не упал (пещеру не завалило). Выбираться из пещеры следует, пролезая сквозь кольцо, снизу вверх и выбравшись наружу за круг.

«Узкий мостик»

Участники делятся на две равные команды и встают в две шеренги, смотря в затылок впередистоящему. Первая пара участников из разных команд встает лицом друг к другу на расстоянии 2 метров, между ними на земле лежит мост из бумаги. Ведущий: «Вы идете на встречу друг другу по очень узкому мостику, перекинутому над водой. В центре мостика вы встретились, и вам надо разойтись. Мостик – это линия, кто поставит ногу за ее пределы – упадет в воду. Постарайтесь разойтись так, чтобы не упасть».

«Автобус»

Участники встают в тесную кучу, плотно прижавшись друг к другу, ведущий обвязывает участников ниткой – это пространство автобуса, в котором едут пассажиры. Ведущий – это кондуктор, который выдает абонементы. Стоя с какой-нибудь стороны, ведущий называет участника (стоящего дальше всей) и приглашает его пробраться к кондуктору, чтобы получить абонемент. Задача участников сохранить нитку в целости, а также всем участникам получить абонемент у кондуктора.

«Галочка»

На асфальте рисуется галочка: угол 45 градусов. Необходимо участникам, разделиться на пары и пройти по этой галочке: каждый со своей стороны. Необходимо непрерывно держаться друг за друга, сделав точкой опоры плечи или кисти партнера.

«Шторм»

«Настоящей команде не страшен никакой шторм! Разделитесь на две команды, одна команда образует внешний, другая внутренний круг. Стоящие во внутреннем круге должны повернуться лицом к тем, кто стоит в круге внешнем. Прижмитесь друг к другу в парах ладонями, пары образуются между внешним и внутренним кругом. По моей команде каждый круг сделает ровно столько шагов, сколько будет указано в команде. Внутренний круг влево, внешний вправо три шага: раз, два, три!». Затем ведущий говорит, сколько шагов надо сделать и каким способом поддерживать друг друга – под руку, коленями, спинами, мизинчиками».

«Сосиски, кетчуп, кока-кола»

Участники встают колонну в затылок друг другу и берут своего впереди стоящего соседа за плечи. Затем за ведущим они повторяют слова и движения.

Правая нога вперед – «сосиски»

Левая нога вперед – «кетчуп»

Вращаем тазом - «кока-кола»

Три прыжка вперед – «поп-корн, поп-корн, поп-корн».

Задание выполняется с увеличением скорости. Затем необходимо взять за плечи впереди стоящего соседа, стоящего через один от участника и продолжать выполнять упражнение.

«Рука к руке»

В игре принимают нечетное количество участников. Водящий произносит: "Все меняются местами. Рука к руке". Все участники игры, включая ведущего, ищут себе пару и берутся рука к руке. Тот, кто не успел найти себе пару, становится ведущим и продолжает игру: "Нос к носу... "Плечо к плечу"... "Ухо к уху"... и т.д.

«Общие объятия»

Участники стоят лицом в круг, необходимо взяться за руки со своим соседом справа и слева, затем через одного соседа, и так с каждым разом круг становится все теснее и теснее.

«Дотронься до...»

Вожатый объясняет правила: «Сейчас я буду говорить, до чего вы всем отрядом как можно быстрее должны дотронуться». Например, дотронься до «лавки» «стула», «качели», «Саши». Последняя команда «дотронься до вожатого ...».

«Шишки, желуди, орехи»

По сигналу водящий громко произносит, например: «Орехи». Все играющие, названные «орехами», должны поменяться местами, а водящий стремится стать на любое освободившееся место. Если ему это удается, то игрок, оставшийся без места, становится водящим. Если водящий скажет «желуди», меняются местами стоящие в тройках вторыми, если «шишки» — стоящие в тройках первыми. Когда игра освоена, водящему можно вызывать двух или даже трех игроков в тройках, например: «шишки, орехи». Вызванные также должны поменяться местами. Побеждают игроки, которые ни разу не были водящими.

«Ирландская дуэль»

Слова ведущего. «Выберите, пожалуйста, себе партнёра. Я хочу предложить вам игру под названием «ирландская дуэль». Вы должны стать друг напротив друга так, чтобы около вас было достаточно пространства, и вы могли бы во время игры двигаться друг вокруг друга. Пожалуйста, положите левую руку себе на спину на уровне крестца, ладонью наружу. Эта ладонь – ваше уязвимое место, ваша Ахиллесова пята. Правую руку вытяните указательным пальцем вперёд – это будет наш ирландский меч. Ваша задача – дотронуться вытянутым указательным пальцем до открытой ладони партнёра. Так как ирландцы – это очень мирный народ, то дуэль будет длиться всего одну минуту».

Обратите внимание на то, чтобы в комнате было достаточно свободного места – в противном случае участники могут «в пылу сражения» обо что-нибудь удариться. После первого поединка вы можете предложить участникам провести дуэль с новыми партнёрами.

«Лавата»

Дети образуют круг. Не держась за руки, дети двигаются приставными шагами сначала в одну, а при повторе слов – в другую сторону, произнося:

Дружно мы танцуем -
Тра-та-та, тра-та-та,

Танец наш любимый -
Это лавата.

Ведущий говорит: "Мои пальчики хороши, а у соседа лучше". Дети берут друг друга за мизинцы и повторяют слова с движениями вправо-влево. Затем водящий дает другие задания:

• плечи хороши, а у соседа лучше.
• уши хороши, а у соседа лучше.
• глазки хороши, а у соседа лучше.
• щеки хороши, а у соседа лучше.
• талия хороша, а соседа лучше.
• коленки хороши, а у соседа лучше.
• пятки хороши, а у соседа лучше.

«Арам – Шим – Шим»

Ребята берутся в кругу за руки, мальчик – девочка. Водящий в центре с закрытыми глазами кружится в сторону, противоположную движению круга.

Арам шим шим, арам шим шим
Арамия дульсия – посмотри-ка на меня!
И раз, и два, и три!

Ведущий показывает на кого-нибудь рукой (мальчик на девочку и наоборот, переход по часовой стрелке).выбранный и водящий становятся друг к другу спиной, а ребята хором кричат: « и раз, и два, и три!». На счёт «три» поворачивают головы. Если в одну сторону – то обнимаются, если нет – жмут друг другу руки.

«Паром»

Игра для детей старших отрядов. Группа делится на две команды с примерно равным числом девочек и мальчиком. На расстоянии трёх метров чертятся мелом две лини, которые обозначают берега, между ними река. Команды выстраиваются на разных берегах. Мальчики – это паромщики, они должны переправить девочек на другой берег, «не утопив», т.е. чтобы ни одна из них не коснулась пола. По сигналу ведущего начинается переправа, какая команда сделает это быстрее. Можно сделать так, чтобы обратно уже девочки переправляли мальчиков. Эта игра не вызывает сильной физической нагрузки, так как ребята быстро догадываются, что легче переправлять, когда одного несут сразу несколько человек.

ИГРЫ НА ЗНАКОМСТВО

«Ураган»

Участники встают в круг. Ведущий командует «поменяйтесь местами те, кто…» и придумывает, кто должен поменяться. Например, «кого зовут Дима», «у кого красная рубашка», «у кого есть младший брат» и т.д. Те, кого назвали, должны быстро поменяться местами с такими же участниками в кругу. А по команде «ураган» местами меняются вообще все!

«Рассказать о себе в трех словах»

Каждый сидящий в кругу называет свое имя и 3 любых слова, которые, как ему кажется, его наиболее полно характеризуют. Крайне желательно, если стоит условие не

повторять уже сказанные слова – тогда детям придется думать, включать фантазию и находить интересные слова, которые потом могут с ними ассоциироваться.

«Поздороваться за руку с максимальным количеством людей»

Каждый должен за определенное время (1 минута, например) успеть поздороваться за руку с максимальным количеством людей. Внимание участников фиксируется на том, что руку надо пожимать доброжелательно, глядя в глаза человеку и обязательно называть свое имя. Можно оговорить то, что необходимо подсчитать количество людей, с которыми ты поздоровался. Тогда по завершении упражнения ведущий спрашивает: «Кто поздоровался больше, чем с 10 людьми? А больше чем с 20?» Выявляются несколько лучших - им можно подарить заранее приготовленные символические призы.

«Звери»

Один из участников выходит в центр круга и жестами показывает животное. Первая буква названия животного должна совпадать с первой буквой имени. Цель стоящих в кругу – угадать животное, а затем и имя стоящего в центре. Играем до тех пор, пока каждый ребенок не покажет свое имя.

«Снежный ком»

Ребята встают в круг. Начать игру должен вожатый, назвав своё имя, например «Борис». Сидящий слева от него должен назвать имя вожатого и своё, например «Борис, Саша». Следующий дальше по часовой стрелке должен будет назвать два предыдущих имени, своё и так дальше по кругу. Закончить должен опять же вожатый, назвав по имени весь отряд. Все в кругу. Это – самая простая версия, ее использовать не желательно.

Игру лучше разнообразить. Например, называть имя и качество человека, которое начинается на ту же букву, что и имя. Например «Привет, я Женя, я жаркая». Второй человек повторяет все про первого и называет себя: имя и качество и т.д., например «Женя, жаркая, Андрей (я) – активный». И так далее по кругу. В конце вожатый повторяет все.

Кроме качества можно добавить еще свой жест (движение) на каждого человека, которое также все должны повторить.

«Кто есть кто»

Каждый игрок получает лист бумаги и карандаш. За 5 минут после сигнала ведущего игроки должны познакомиться друг с другом, узнавая имя, кто кем хочет стать. Полученные данные каждый записывает на свой листочек. Выигрывает тот, кто успел больше всех узнать и записать. Иногда дается таблица, по которой нужно опросить как можно больше участников. Там могут быть различные утверждения. Например: любит мороженое, есть 2 брата, обожает животных, любит учиться, умеет танцевать, сочиняет стихи, часто бывал(а) в лагерях, слушает попсу, любит мандарины и т.д. Обязательно узнать у каждого отвечавшего фамилию и имя. Выявляются 2 победителя: кто быстрее всех расспросил и кто качественнее (приготовить подарки).

«Правда или ложь»

Участники встают в круг, по очереди представляются, а потом говорят о себе три факта, два из которых – правда, а один – ложь. Остальные должны догадаться, что именно является ложью. Ведущий устраивает голосование, где все голосуют за вариант 1, вариант 2, вариант 3 (например, по поднятой руке или числу выставленных пальцев). После этого, ребенок объявляет, что было ложью.

«Одеяло»

Участники делятся на две команды, располагаясь, друг напротив друга. Между ними натянуто одеяло. С каждой команды по одному человеку подсаживаются ближе к одеялу. Как только одеяло опускают, необходимо успеть произнести имя того, кто сидит напротив. Кто быстрее назвал – забирает к себе в команду игрока. Побеждает та команда, которая » перетянет» к себе больше игроков, т. е. та команда, которая знает больше имён.

«Бумеранг»

Участники встают в кругу. У вожатого в руках мяч. Он говорит “от Саши к Ане” и кидает мяч Ане (или любой другой предмет, который можно кидать и ловить) любому человеку в кругу. Тот ловит, называет имя кидавшего и перекидывает дальше. Следующий повторяет и так далее, пока вожатый не остановит игру. Все делается как можно быстрее. Чтобы усложнить игру, можно спустя какое-то время начать кидать сразу 2 мяча.

«Дуэль имен»

Участники выстраиваются в круг. В центре водящий – ковбой. Складывает руки «пистолетом» и в определенный неожиданный момент «выстреливает» в любого человека в кругу со звуком «бдыщь». Тот человек должен сесть, а люди, которые стоят слева и справа от него должны кто быстрее назвать имя друг друга и тоже «застрелить». Кто быстрее назвали имя правильно – побеждает, а кого «застрелили» садится и сидит до конца игры. Тот, кого «застрелил» вожатый – встает и играет дальше. Побеждает тот, кто останется стоять последним.

«Я никогда не...»

Участники встают в круг. Первый игрок говорит: «Я никогда не…». Дальше он называет то, что никогда не делал в своей жизни (игра на честность). Например: «я никогда не прыгал с парашюта». Все игроки, которые прыгали с парашютом, должны загнуть палец. Затем ход переходит к другому игроку, и он называет то, что никогда не делал. Задача каждого игрока назвать что-то такое, что он никогда не делал, а все или большинство присутствующих делали. Игра заканчивается через определенное количество кругов. Выигрывает тот, кто загнул меньше всего пальцев.

«Минута славы»

Участники делятся по парам, желательно «мальчик-девочка». Им дается определенное время (допустим, 5 минут), чтобы каждый рассказал другому как можно больше ИНТЕРЕСНЫХ фактов о себе. Чем интереснее и запоминающееся – тем лучше. И каждый должен запомнить факты о своем напарнике. Через 5 минут все собираются в кругу, вожатый вызывает пары. Один человек из пары садиться на стул, другой встает сзади него и начинает ОТ ЕГО ИМЕНИ рассказывать факты о нем. Допустим, есть пара Маша и Коля. Маша садиться на стул, Коля встает сзади, кладет Маше РУКИ НА ПЛЕЧИ и начинает «Здравствуйте, меня зовут Машенька. У меня есть золотая рыбка по имени Самсон» и т.д. По итогам игры каждая пара должна сделать представления друг друга.

«Эстафета имен»

Перед состязанием игроки делятся на 2 команды. Каждый игрок делает шаг вперед и четко произносит свое имя и фамилию.

1 этап: игроки команды по очереди подбегают к своему листу ватмана и пишут свою фамилию, возвращаясь обратно, кричат свое имя. Так до тех пор, пока все игроки не запишутся.

2 этап: команды должны обменяться листами ватмана. Подбегая к листу ватмана, нужно против соответствующей фамилии противника написать его имя. Выигрывает та команда, которая допустила меньше ошибок.

«Художники»

Берется лист ватмана. Дети встают в линию перед листом. Выходит вожатый и рисует на листе что-то (фигура, изображение, не важно), которое, по его мнению, ассоциируется с первым человеком, стоящим в линии. И потом объясняет, почему он нарисовал именно это. Например, «я нарисовал слона, потому что у Васи на портфеле болтается плюшевый слон со здоровенными ушами». Далее выходит первый участник и также рисует ассоциацию с тем, кто стоит за ним и объясняет. Чем ярче и интереснее рисунок и рассказ – тем лучше. Все рисуется на одном ватмане.

«Запомни внешность»

Выбирается пара игроков. Вожатый говорит, что у них есть 10 секунд, чтобы изучить внешность друг друга. Затем они становятся спина к спине. Все остальные начинают каждому из них по очереди задавать вопросы о внешности напарника, называя его имя. Например, «сколько пуговиц у Кати на кофте?» – «какого цвета у Сережи шнурки на ботинках?» и т.д. Из этой пары проигрывает тот, кто быстрее даст 3 неправильных ответа.

«Битва полов»

Отряд разбивается на мальчиков и девочек, которые становятся друг напротив друга. Их задача заключается чтобы, выбить участников из соседней команды. Делают они это следующим образом. Вначале девочки, хором называют имя одного из мальчиков. Если есть мальчики с таким именем, они выходят из игры. Дальше наступает черед мальчиков, которые проделывают туже операцию. И так пока в одной из команд не останется не одного человека.

ИГРЫ НА СПЛОЧЕНИЕ

«Атомы-молекулы»

Участники бродят «в хаотичном броуновском движении». Каждый из них - атом. Ведущий объявляет, в молекулу из какого количества атомов они должны построиться.

«Человек к человеку»

Участники разбиваются на пары. Галящий дает команды, которые выполняются каждой парой. Например: рука к руке, спина к спине, ухо к уху и т.д. Фигура усложняется. После этой команды «Человек к человеку», каждый участник ищет себе новую пару. Задача галящего успеть найти себе пару. Оставшийся без пары становится новым галящим.

«Построение»

Отряд делится на 2 команды, которые как можно быстрее и точнее должны построиться по каким-либо параметрам: по росту, цвету глаз, длине волос, размеру ноги, числу карманов, дням рождения, величине вытянутой руки и т.д.

«Построение – 2»

Игра в круге. Все закрывают глаза. Инструкция: в полной тишине построить круг, треугольник, квадрат, ромб и т.д.

«Крокодил»

Необходимо что-либо изобразить, используя всех участников команды, например: различные буквы, фигуры; оркестр, электричку, сороконожку, танк; болельщиков, команда которых проигрывает; зрителей, смотрящих крутой боевик; людей в очереди за колбасой; пациентов у кабинета стоматолога; известные картины и т.д.

«Путанка»

Водящий отворачивается. Участники, стоя в кругу и взявшись за руки, начинают путаться между собой, образуя живой клубок (запутывать может сам вожатый, играя вместе с детьми). Задача водящего – распутать этот клубок, не разрывая рук.

«Гусеница»

Отряд становится друг за другом в колонну, держа соседа впереди за талию. После этих приготовлений, ведущий объясняет, что отряд – это гусеница, и теперь не может разрываться. Гусеница должна, например, показать, как она спит; как ест; как умывается; как делает зарядку и т.д.

«Импульс»

Играющие образуют круг и держатся за руки, галящий передает «импульс» - рукопожатие - в одну сторону. Засекается время, за которое «импульс» к нему возвратится. Надо увеличить темп.

«Тридцать три»

Игра в круге. Отряд по порядку считает до 33, причем тот человек, которому выпадает число, содержащее 3 или кратное 3, должен назвать свое имя вместо числа. При ошибке игра начинается заново с этого человека.

«Сесть на колени»

Участники становятся в круг, смотрят в затылок друг другу. Их задача сесть на колени друг другуг и продержаться в этой позе 30 секунд.

«Посиделки»

По хлопку ведущего игроки образуют пары: один из участников наполовину приседает так, чтобы к нему на колени мог сесть другой. Последние 2 человека выбывают из игры (или присоединяются к ведущему). Игра продолжается до тех пор, пока не останется одна пара.

«Тропинка»

На земле рисуется достаточно извилистая тропинка. Одному человеку из отряда завязывают глаза. Задача отряда: указывать ему путь таким образом, чтобы он прошел тропинку от начала до конца ни разу не оступившись.

«Болото»

На небольшом расстоянии друг от друга рисуются 4-5 «островков» от большого к маленькому, ребятам необходимо перебраться на последний островок. Условие: сначала все должны собраться на островке, и лишь затем двигаться дальше.

«Слепой паровозик»

«Паровозики» (колонна ребят из 3-х человек, глаза открыты только у последнего) должны добраться до определенного предмета в комнате, при этом не разговаривая. («Паровозики» старших отрядов могут быть «длиннее», и на пути у них могут быть препятствия).

«Пропасть»

Для этой игры нужен парапет, длинная скамейка или бортик бассейна. Дети выстраиваются вдоль края плечом к плечу, лицом к вожатому. Их задача: перейти из одного конца строя в другой, по очереди, лицом к ребятам и держась за них, к Вам спиной.

«Минное поле»

Чертится «минное поле» размером 5 на 5 или более. Ведущий имеет карту минного поля. Задача отряда: перейти минное поле с наименьшими потерями. Если человек встал на мину, ведущий хлопает. Человек встает в конец колонны.

«Пирамида»

Предлагается построить пирамиду с как можно меньшим основанием (определяется по числу ног всего отряда).

«Паутина»

Между столбов или деревьев натягиваются веревки на уровне шеи и щиколоток, а между веревками – резинки, имитирующие паутину. Через одну ячейку может пройти только один человек. Резинок касаться нельзя, разговаривать запрещено. Задача – пройти сквозь паутину, не задев ее.

«Равновесие»

Отряд делится на группы из нескольких человек, которые образуют кольцо стоя лицом вовнутрь, взявшись за руки и отклонившись назад. Их задача – вместе сесть и вместе встать.

ИГРЫ НА ВЫЯВЛЕНИЕ ЛИДЕРА ОТРЯДА

«Веревочка»

Для проведения этой игры возьмите веревку и свяжите ее концы так, чтобы было образовано кольцо. (Длина веревки зависит от количества участвующих в игре ребят.) Ребята встают в круг и берутся двумя руками за веревку, которая находится внутри круга. Вожатый описывает задание: «Сейчас всем надо закрыть глаза и, не открывая глаз, не выпуская из рук веревку, построить треугольник». Сначала возникает пауза и полное бездействие ребят, затем кто-то из участников предлагает какой-то вариант решения: например, рассчитаться и далее построить треугольник по порядковым номерам — и затем руководит действиями. Игру можно усложнить: предложить ребятам построить квадрат, звезду, шестиугольник.

«Карабас»

Для проведения игры детей рассаживают в круг, вместе с ними садится вожатый, который предлагает условия игры: «Ребята, вы все знаете сказку о Буратино и помните бородатого Карабаса-Барабаса, у которого был театр. Теперь все вы — куклы.

Я произнесу слово «Ка-ра-бас» и покажу на вытянутых руках какое-то количество пальцев. А вы, не договариваясь, должны будете встать со стульев, причем столько человек, сколько я покажу пальцев. Эта игра развивает внимание и быстроту реакции».

«Скульптура»

Материалы: можно использовать все вещи, находящиеся в помещении (или у участников). Задание: построить модель идеального лидера.

Условия:

1. Группе дается 10 минут на обсуждение, какие качества лидера можно изобразить с помощью предметов.
2. 10 минут дается на создание модели.
3. Работа ведется молча.
4. За нарушение молчания — штраф 1 минута.
5. После выполнения задания один представитель группы рассказывает о построенной модели.

Примечание жюри:

- оценивается оригинальность и творческий период к построению модели;
- поощряется присутствие в рассказе ярких лидерских качеств, таких как компетентность, активность, инициативность, общительность, сообразительность, настойчивость, самообладание, работоспособность, наблюдательность, самостоятельность, организованность.

«Веревочка»

Командам предлагается связать веревку из собственных вещей, которые имеются у команды, в течение определенного времени (пока звучит музыка).

Примечание жюри: оценивается длина веревки.

«Слепой круг»

Всем играющим завязывают глаза и вразнобой ставят на сцене. Ведущий просит всех выполнять его команды: «Кругом, шаг вперед, два шага влево, повернуться налево и т. п.» Потом по сигналу ведущего включается музыка, и все играющие должны собраться в свои команды и взяться за руки, то есть вернуться в свои команды.

Примечание жюри: оценивается скорость и правильность построения (жюри подсчитывает количество ошибок при построении).

«Построения»

Ведущий по хлопку в ладоши предлагает командам быстро построиться:

— по цвету волос (от светлых до темных);
— по алфавиту (от первых букв имен);
— по размеру обуви (от меньшего к большему);
— по цвету глаз (от темных к светлым);
— по цвету носков (по цветам радуги).

Примечание жюри: оценивается скорость и правильность построения (жюри подсчитывает количество ошибок при построении).

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

«Заколдованный замок»

Играющие делятся на две команды. Первые должны расколдовать «замок», а вторая команда - помешать им в этом. «Замком» может служить дерево или стена. Около

«замка» находятся главные ворота - двое ребят из второй команды с завязанными глазами. Вообще у всех игроков этой команды глаза должны быть завязаны. Они произвольно, так, как им хочется, располагаются на игровой площадке. Игроки, которые должны расколдовать «замок» по команде ведущего начинают бесшумно двигаться к главным воротам. Их задача - незаметно дойти до ворот, пройти сквозь них и дотронуться до «замка». При этом игра считается оконченной. Но задача второй команды с завязанными глазами осалить тех, кто движется к «замку». Те, кого осалят, выбывают из игры. По окончанию игры ребята меняются ролями. Перед началом игры надо оговорить одно условие: будут ли ребята из второй команды стоять на месте или они могут передвигаться по площадке.

«Светофор»

На площадке чертят две линии на расстоянии 5-6 метров друг от друга. Играющие стоят за одной линией. Водящий стоит между линиями примерно посередине спиной к играющим. Водящий называет какой-то цвет. Если у играющих этот цвет присутствует в одежде, они беспрепятственно проходят мимо ведущего за другую линию. Если такого цвета в одежде нет, то водящий может осалить перебегающего пространство между линиями игрока.тОсаленный становится водящим.

«А-рам-шим-шим»

Водящий стоит в центре круга с закрытыми глазами и вытянутой вперед рукой. Все играющие бегут по кругу со словами:

А-рам-шим-шим,
А-рам-шим-шим,
Арамия-гусия,
Покажи-ка на меня.

На последние слова круг останавливается, и играющие смотрят, на кого указывает рука водящего. Тот, на кого показал водящий, входит в круг и встает спина к спине с водящим. Все хором произносят: «Раз, два, три». На счет «три» стоящие в центре одновременно поворачивают голову. Если они повернули головы в одну сторону, то выполняют какое-то задание ребят - поют, танцуют, читают и т.д. После этого первый водящий уходит, а второй занимает его место. Если они повернули головы в разные стороны, то никакого задания им не дается, первый водящий уходит, а второй начинает игру с начала.

«Заяц без логова»

Участники игры стоят парами лицом друг к другу, подняв сцепленные руки вверх. Это - «логово зайца». Выбираются двое водящих - «заяц» и «охотник». Заяц должен убегать от охотника, при этом он может спрятаться в «логово», т.е. встать между играющими. Тот, к кому он встал спиной, становится «зайцем» и убегает от «охотника». Если «охотник» осалит «зайца», то они меняются ролями.

«Сантики-сантики-лим-по-по»

Играющие стоят в кругу. Водящий на несколько секунд отходит от круга на небольшое расстояние... За это время играющие выбирают, кто будет «показывающим». Этот игрок должен будет показывать разные движения (хлопки в ладоши, поглаживание по голове, притопывание ногой и т.д.). Все остальные играющие должны тут же повторять его движения. После того, как показывающий выбран, водящего приглашают в центр круга. В его задачу входит определить, кто показывает всем движения. Движения начинаются с обыкновенных хлопков. При этом на протяжении всей игры хором произносятся слова «Сантики-сантики-лим-по-по». В

незаметный для водящего момент показывающий демонстрирует новое движение, все должны мгновенно его перенять, чтобы не дать возможности водящему догадаться, кто ими руководит. У водящего может быть несколько попыток для угадывания. Если одна из попыток удалась, то показывающий становится водящим.

«Здравствуйте»

Все встают в круг лицом плечом к плечу. Водящий идет по внешней стороне круга и задевает одного из играющих. Водящий и играющий, которого задели, бегут в разные стороны по внешней стороне круга. Встретившись, они пожимают друг другу руки и говорят: «Здравствуйте». Можно еще назвать свое имя. Потом они бегут дальше, пытаясь занять свободное место в кругу. Тот, кто остался без места, становится водящим.

«Отгадай, чей голос»

Водящий отходит в сторону, пока играющие договариваются, кто будет подавать голос. Затем водящий встает в круг и закрывает глаза. Играющие идут по кругу со словами: «Мы собрались дружно в круг, повернулись разом вдруг, а как скажем «Скок, скок, скок» (эти слова произносит один человек), отгадай, чей голосок». Водящий открывает глаза и отгадывает, кто из ребят сказал «Скок, скок, скок». Если это ему удается, он меняется с говорившим местами. Можно дать водящему три попытки. Если он все же не угадывает, игра начинается сначала.

«Водяной»

Водящий сидит в кругу с закрытыми глазами. Играющие двигаются по кругу со словами:

Дедушка водяной,
Что сидишь ты под водой,
Выгляни на чуточку,
На одну минуточку.

Круг останавливается. «Водяной» встает и, не открывая глаз, подходит к одному из играющих. Его задача - определить, кто перед ним. «Водяной» может трогать стоящего перед ним игрока, но глаза открывать нельзя. Если «водяной» угадал, он меняется ролью и теперь тот, чьё имя было названо, становится водящим.

«Вороны - воробьи»

На расстоянии 1-1,5 метра чертятся две параллельные линии. От них отмеряется еще 4-5 метров, и прочерчиваются еще по линии. Первые две линии - это линии старта, вторые - «домики». Команды выстраиваются спиной друг к другу около первых линий, т.е. на расстоянии 1-1,5 метров. Команд две, одна из них называется «воробьи», а вторая - «вороны». Ведущий встает между командами и называет слова: воробьи или вороны. Если ведущий сказал: «вороны», то вороны догоняют воробьев, которые пытаются убежать за вторую линию, т.е. спрятаться в «домик». Все пойманные воробьи становятся воронами. Если ведущий говорит «воробьи», то воробьи бегут и ловят ворон. Игра может продолжаться до тех пор, пока в одной команде не останется играющих. Или игра идёт определенное количество раз, и тогда побеждает команда, в которой больше играющих.

«Белки, орехи, шишки»

Все ребята встают, взявшись за руки, по три человека, образуя «беличье гнездо». Между собой они договариваются, кто будет «белкой», кто - «орехом», кто - «шишкой». Водящий один, гнезда у него нет. Есть в этой игре ещё и ведущий, который

произносит слова: «белки», «шишки», «орехи». Если он сказал «белки», то все белки оставляют свои гнезда и перебегают в другие. В это время водящий занимает свободное место в любом гнезде, становясь белкой. Тот, кому не хватило места в гнездах, становится водящим. Если ведущий говорит: «орехи», то местами меняются орехи и водящий, занявший место в гнезде, становится орехом. Водящий и ведущий могут быть разными людьми, а может обе функции выполнять один человек. Ведущим может быть подана команда: «белки, шишки, орехи», и тогда меняются местами сразу все.

«Поймай хвост дракона»

Ребята выстраиваются в колонну, каждый держит впереди стоящего за пояс. Они изображают «дракона». Первый в колонне - это голова дракона, последний - хвост. По команде ведущего «дракон» начинает двигаться. Задача «головы» - поймать «хвост». А задача «хвоста» - убежать от «головы». Туловище дракона не должно разрываться, т.е. играющие не имеют права отцеплять руки. После поимки «хвоста» можно выбрать новую «голову» и новый «хвост».

«Невод»

Игра проходит на ограниченной площадке, пределы которой нельзя пересекать никому из играющих. Двое или трое играющих берутся за руки, образуя «невод». Их задача - поймать как можно больше «плавающих рыб», т.е. остальных игроков. Задача «рыб» - не попасться в «невод». Если «рыбка» не смогла увильнуть и оказалась вы «неводе», то она присоединяется к водящим и сама становится частью «невода». «Рыбки» не имеют права рвать «невод», т.е. расцеплять руки у водящих. Игра продолжается до того момента, пока не определяется игрок, оказавшийся самой «проворной рыбкой».

«Кот и мыши»

На расстоянии 10 метров чертят две линии: за одной - домик «кота», за другой - домик «мышей». Водящий - «кот» спит в своем домике, а «мышата» идут к нему со словами:

Вышли мыши как-то раз
Посмотреть который час.
Раз, два, три, четыре,
Мыши дернули за гири...
(В этот момент «мыши» подходят к «коту» и даже могут его потрогать.)
Вдруг раздался страшный звон.
Побежали мыши вон.

После слова «вон» кот просыпается и бежит догонять мышей. Мышки должны спрятаться в своем домике. Те же, кого кот поймал, выбывают из игры или меняются ролями с котом.

«Капканы»

Шесть играющих встают парами, взявшись за обе руки и подняв их вверх. Это капканы, они располагаются на незначительном расстоянии друг от друга. Все остальные играющие берутся за руки, образуя цепочку. Они должны двигаться через капканы. По хлопку ведущего капканы захлопываются, т.е. ребята, изображающие капканы, опускают руки. Те играющие, кто попался в капкан, образуют пары и тоже становятся капканами. В этой игре выявляется самый ловкий и быстрый из ребят - тот, кто сумел до конца игры не угодить ни в один капкан.

«Берег и река»

Эта игра требует от ребят внимательности. На земле чертят две линии на расстоянии примерно в один метр. Между этими линиями - «река», а по краям - «берег». Все ребята стоят на «берегах». Ведущий подает команду: «РЕКА», и все ребята прыгают в «реку». По команде «БЕРЕГ» все выпрыгивают на «берег». Ведущий подает команды быстро и беспорядочно, чтобы запутать играющих. Например: «БЕРЕГ, РЕКА, РЕКА, БЕРЕГ, РЕКА, РЕКА, РЕКА...» Если по команде «БЕРЕГ» кто-то оказался в воде, то он выходит из игры. Выходят из игры также те невнимательные игроки, которые во время команды «РЕКА» оказались на «берегу». Игра продолжается до тех пор, пока не определится самый внимательный участник. Его можно поздравить и начать игру заново.

«Волки во рву»

На площадке чертится коридор («ров») шириной до 1 метра. Ров можно начертить зигзагообразный, где уже, где шире. Во рву располагаются водящие - «волки». Их немного - всего 2 или 3. Все остальные играющие - «зайцы» - стараются перепрыгнуть через ров и не оказаться осаленными. Если до зайца дотронулись, он выбывает из игры или становится «волком». «Волки» могут осалить «зайцев» только находясь во рву. «Зайцы» ров не перебегают, а перепрыгивают. Если нога «зайца» коснулась территории рва, это значит, что он «провалился в ров» и в этом случае также выбывает из игры.

«Белки на дереве»

Все играющие - «белки», они должны стоять на дереве (на деревянных предметах) или держаться за дерево. Между деревьями бегает «собака» - водящий. «Белки» прыгают, перебегают с дерева на дерево, а «собака» должна поймать (осалить) бегающих «белок». Если ей это удалось, «собака» и «белка» меняются ролями. В игре есть условие: «собака» не должна трогать «белок», которые находятся на дереве. В эту игру лучше всего играть в роще, где много деревьев, но растут они не плотно.

«Считалки»

Все играющие стоят в кругу плечом к плечу и повернувшись лицом к центру. Они рассчитываются по порядку, и каждый запоминает свой номер. Водящий стоит в центре круга, у него нет своего места, но есть номер - например, ноль. Он должен быстро называть два-три номера. Играющие, номера которых назвали, должны занять одно из свободных мест. Если ему это удалось, он берет себе номер игрока, стоявшего здесь до него. Тот, кому места не хватило, становится водящим, и его порядковый номер - ноль.

«Подмигиши»

Все играющие стоят парами по кругу, один игрок за спиной у другого. Руки у всех опущены вниз. На линии круга стоит и водящий. У него за спиной нет партнера. Он должен посмотреть в глаза кому-нибудь из игроков первой линии и подмигнуть. Тот, кому подмигнули, бежит со своего места и встает за спиной водящего. Но у него это может не получиться, потому что игрок второй линии внимательно следит за водящим и если видит, что подмигнули его партнеру, может удержать его. Если он успел это сделать, водящий вынужден подмигивать еще раз, до тех пор, пока его подмигивание не окончится результативно. Если же игрок второй линии не среагировал вовремя и не успел схватить первого игрока, он становится водящим, т.е. встает в первую линию и сам начинает подмигивать. Игра может продолжаться долго, пока не наскучит.

«Атомы и молекулы»

Все играющие беспорядочно передвигаются по игровой площадке, в этот момент они все являются «атомами». Как известно, атомы могут превращаться в молекулы - более сложные образования, состоящие из нескольких атомов. В молекуле может быть и два, и три, и пять атомов. Играющим по команде ведущего нужно будет создать «молекулу», т.е. нескольким игрокам нужно будет схватиться друг за друга. Если ведущий говорит: «Реакция идет по три!», то это значит, что три игрока - «атома» сливаются в одну «молекулу». Сигналом к тому, чтобы молекулы вновь распались на отдельные атомы, служит команда ведущего: «Реакция окончена». Если ребята еще не знают, что такое «атом», «молекула», «реакция»,- взрослый человек должен популярно им объяснить. Сигналом для возвращения в игру временно выбывших игроков служит команда: «Реакция идёт по одному».

РУССКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

«Салки»

Сюжет этой игры очень прост: выбирается один водящий, который должен догнать и осалить разбежавшихся по площадке игроков. Но у этой игры есть несколько усложняющих ее правила вариантов. Осаленный игрок становится водящим, при этом он должен бегать, держась рукой за ту часть тела, за которую его осалили. Первый же игрок, до которого водящий дотронется, сам становится водящим. Осаленный игрок останавливается, вытягивает руки в стороны и кричит: «Чай-чай-выручай». Он «заколдован». «Расколдовать» его могут другие играющие, дотронувшись до руки. Водящий должен «заколдовать» всех. Чтобы сделать это быстрее, водящих может быть 2-3 человека.

«Прятки»

Водящий, выбранный с помощью считалки играющими, становится в условном месте с закрытыми глазами. Это место называется «кон». Пока водящий громко считает до 20-30, все играющие прячутся на определенной территории. После окончания счета, водящий открывает глаза и отправляется на поиски спрятавшихся. Если он увидит кого-то из укрывшихся игроков, он громко называет его имя и бежит на кон. В знак того, что игрок найден, надо постучать на кону о стену или дерево. Если найденный игрок добежит до конца и постучит там раньше водящего, то он не считается пойманным. Он отходит в сторону и ждет окончания игры. Водящий должен «застучать» как можно больше спрятавшихся игроков. В следующий раз водящим становится тот игрок, который был найден и «застукан» последним. (Или по решению играющих - первым.) Каждый раз, когда водящий далеко отходит от кона, спрятавшиеся игроки могут незаметно подкрасться к кону и постучать там. В этом случае они не будут считаться обнаруженными.

«Гуси»

На площадке, на расстоянии 10-15 метров чертятся две линии - два «дома». В одном находятся гуси, в другом - их хозяин. Между «домами под горой» живет «волк» - водящий. Хозяин и гуси ведут между собой диалог, известный всем с раннего детства:
- Гуси, гуси!
- Га-га-га.
- Есть хотите?

- Да-да-да.
- Так летите!
- Нам нельзя. Серый волк под горой не пускает нас домой.

После этих слов «гуси» стараются перебежать к «хозяину», а «волк» их ловит. Пойманный игрок становится «волком».

«Горелки»

Играющие выстраиваются в колонну парами, взявшись за руки. Водящий стоит перед колонной в нескольких шагах, спиной к играющим. Он говорит:

«Гори-гори ясно,
Чтобы не погасло.
И раз, и два, и три.
Последняя пара беги!»

На слово «беги» пара, стоящая последней, должна быстро обежать колонну и встать впереди. Водящий тоже должен стремится занять одно из мест первой пары. Тот, кому не хватило места, становится водящим. Вместо слов «последняя пара» водящий может произнести: «Четвертая пара», или «Вторая пара». В этом случае всем играющим надо быть очень внимательными и помнить, какими по счету они стоят в колонне.

«У медведя во бору»

На площадке чертят две линии на расстоянии 6-8 метров друг от друга. За одной линией стоит водящий - «медведь», за другой - «дом», в котором живут дети. Дети выходят из «дома» в «лес» собирать грибы и ягоды. Они подходят к медвежьей берлоге со словами:

«У медведя во бору
Грибы, ягоды беру.
А медведь не спит,
Все на нас глядит».

На последних словах «медведь» выскакивает из «берлоги» и старается осалить убегающих в свой дом детей. Осаленный «медведем» игрок становится «медведем».

«Красочки»

Выбирается водящий - «монах» и ведущий - «продавец». Все остальные играющие загадывают в тайне от «монаха» цвета красок. Цвета не должны повторяться. Игра начинается с того, что водящий приходит в «магазин» и говорит: «Я, монах, в синих штанах, пришел к вам за красочкой». Продавец: «За какой?». Монах: (называет любой цвет) «За голубой». Если такой краски нет, то продавец говорит: «Иди по голубой дорожке, найдешь голубые сапожки, поноси, да назад принеси!». «Монах» начинает игру с начала. Если такая краска есть, то играющий, загадавший этот цвет, пытается убежать от «монаха», а тот его догоняет. Если догнал, то красочкой становится водящий, если нет, то краски загадываются вновь и игра повторяется.

«Жмурки»

Игра проходит на небольшой ограниченной площадке, на которой нет опасных препятствий. Водящему завязывают глаза, или он просто зажмуривается. Он должен с закрытыми глазами осалить кого-нибудь из играющих. Играющие убегают от водящего, но при этом не заходят за пределы площадки и обязательно подают голос - называют водящего по имени или кричат: «Я здесь». Осаленный игрок меняется ролями с водящим.

«Аленушка и Иванушка»

Играющие встают в круг и берутся за руки. Выбираются Алёнушка и Иванушка, им завязывают глаза. Они находятся внутри круга. Иванушка должен поймать Алёнушку. Чтобы это сделать он может звать её: «Алёнушка!». Алёнушка обязательно должна отвлекаться: «Я здесь, Иванушка!». Как только Иванушка поймал Алёнушку, их место занимают другие ребята, и игра начинается сначала.

«Казаки-разбойники»

Играющие делятся на две группы. Одна изображает казаков, другая - разбойников. У казаков есть свой дом, где в течение игры находится сторож. В его обязанности входит охрана пойманных разбойников. Игра начинается с того, что казаки находятся в своем доме и дают возможность разбойникам спрятаться (10-15 минут). Пока разбойники прячутся, они по ходу своего движения должны оставлять следы: стрелки, условные знаки или записи, где указывается место следующей отметки, следы могут быть и ложные для того, чтобы запутать казаков. Через 10-15 минут казаки начинают поиски. Игра заканчивается тогда, когда все разбойники пойманы, а пойманным считается тот, кого увидели казаки. Игру лучше проводить на большой, но ограниченной какими-либо знаками территории. По окончании игры казаки и разбойники меняются ролями.

«Удочка»

Удочка - это скакалка. Один её конец в руке «рыбака» - водящего. Все играющие встают вокруг «рыбака» не дальше, чем на длину скакалки. «Рыбак» начинает раскручивать «удочку», пытаясь задеть ею по ногам играющих. «Рыбки» должны уберечься от «удочки», перепрыгнув через неё. Чтобы «рыбки» не мешали друг другу, между ними должно быть расстояние примерно в полметра. «Рыбки» не должны сходить со своих мест. Если «рыбаку» удалось поймать «рыбку», т.е. дотронуться «удочкой», то место «рыбака» занимает пойманная «рыбка». Необходимо соблюдать два условия: скакалку можно крутить в любую сторону, но нельзя поднимать ее от земли выше, чем на 10-20 сантиметров.

«Кошки-мышки»

Для игры выбираются два человека: один - «кошка», другой - «мышка». В некоторых случаях количество «кошек» и «мышек» может быть больше. Это делается для того, чтобы оживить игру. Все остальные играющие встают в круг, взявшись за руки - «ворота». Задача «кошки» догнать (дотронуться рукой) «мышку». При этом «мышка» и «кошка» могут бегать внутри круга и снаружи. Играющие стоящие в кругу сочувствуют «мышке» и чем могут помогают ей. Например: пропустив через «ворота» «мышку» в круг, они могут закрыть их для «кошки». Или если «мышка» выбегает из «дома», «кошку» можно там запереть, т.е. опустить, закрыть ворота. Игра эта не проста, особенно для «кошки». Пусть «кошка» проявит и умение бегать, и свою хитрость, и сноровку. Когда «кошка» поймает «мышку», из числа играющих выбирается новая пара.

«Тише едешь»

Водящий и играющие находятся по разные стороны двух линий, которые прочерчены на расстоянии 5-6 метров друг от друга. Задача играющих - как можно быстрее дойти до водящего и дотронуться до него. Тот, кто это сделал, становится водящим. Но дойти до водящего не просто. Играющие двигаются только под слова водящего: «Тише едешь, дальше будешь. Стоп!» На слово «стоп» все играющие замирают. Водящий, стоявший до этого спиной к играющим, поворачивается и

смотрит. Если в этот момент кто-то из играющих пошевелится, а водящий это заметит, то этому игроку придется уходить назад, за черту. Водящий может смешить замеревших ребят. Кто рассмеётся, также возвращается за черту. Игра продолжается. Кто же сумеет занять место водящего?

«Али-Баба и разрывные цепи»

Играющие делятся на две команды и встают, взявшись за руки лицом к команде противника, на расстоянии 5-7 метров. Игру начинает одна из команд словами: «Али-Баба!». Вторая команда хором отвечает: «О чем, слуга?». Вновь говорит первая команда: «Пятого, десятого, Сашу нам сюда!». При этом называется имя одного из игроков команды противника. Названный играющий оставляет свою команду и бежит к команде противника с целью разорвать цепь, т.е. расцепит руки игроков. Если ему это удаётся, он забирает в свою команду игрока, расцепившего руки. Если цепь не разорвалась, то он остаётся в команде противника. Игру команды начинают по очереди. Побеждает та команда, в которой через определенное время будет больше игроков.

«12 палочек»

Для этой игры нужна дощечка и 12 палочек. Дощечку кладут на плоский камень или небольшое бревнышко, чтобы получилось подобие качелей. Все играющие собираются около этих «качелей». На нижний конец кладут 12 палочек, а по верхнему один из играющих ударяет так, чтобы все палочки разлетелись. Водящий собирает палочки, а играющие в это время убегают и прячутся. Когда палочки собраны и уложены на дощечку, водящий отправляется искать спрятавшихся. Найденный игрок выбывает из игры. Любой из спрятавшихся игроков может незаметно для водящего подкрасться к «качелям» и вновь разбросать палочки. При этом, ударяя по дощечке, он должен выкрикнуть имя водящего. Водящий вновь собирает палочки, а все играющие снова прячутся. Игра заканчивается, когда все спрятавшиеся игроки найдены и при этом водящий сумел сохранить свои палочки. Последний найденный игрок становится водящим.

«Слон»

В этой игре участвуют две команды мальчиков по 6-8 человек. Одна из команд должна выстроиться в колонну. Каждый играющий нагибается, прижимает голову к поясу впередистоящего и при этом держится за него руками. Эта команда - «слон». Вторая команда должна «взобраться» на слона. Это делается так. Первый играющий встает со стороны «слоновьего хвоста», разбегается и, оттолкнувшись о спину последнего игрока - «слона», делает как можно больший прыжок на слоновью спину». Он должен «приземлиться» так, чтобы не упасть со «спины» и даже не коснуться земли ногами. Затем прыжки совершают все остальные игроки из команды «наездников». Если кто-то из них не удержался и свалился со «слона», то игра прекращается, и команды меняются местами. Если же все прыгнули удачно, и никто не упал, то «слон» должен пройти с наездниками 8-10 метров. Если это «слону» удалось, то игра также прекращается, и команды меняются местами.

ЭСТАФЕТЫ

«Быстрые водоносы»

Участвуют два человека. На двух стульях стоит миска с водой и лежит по одной ложке. В нескольких шагах стоит еще два стула, а на них пустой стакан. Кто первый заполнит пустой стакан, тот - победил.

«На болоте»

Двум участникам дают по два листа бумаги. Они должны пройти через "болото" по "кочкам" - листам бумаги. Нужно положить лист на пол, стать на него двумя ногами, а другой лист положить впереди себя. Переступить на другой лист, обернуться, взять снова первый лист и положить впереди себя. И так, кто первый пройдет через комнату и вернется назад.

«Картошка в ложке»

Надо пробежать определенное расстояние, держа в вытянутой руке ложку с большой картофелиной. Бегут по очереди. Время бега засекают по часам. Если картофелина упала, ее кладут обратно и продолжают бег. Бежать без картофелины нельзя! Побеждает показавший лучшее время. Еще увлекательнее состязание команд.

«Не хуже, чем кенгуру»

Нужно пробежать, а вернее - пропрыгать определенное расстояние, зажав между коленями теннисный мяч или спичечный коробок. Время засекают по часам. Если мяч или коробок падает на землю, бегун поднимает его, снова зажимает коленями и продолжает бег. Побеждает показавший лучшее время.

«Золушка»

Смешайте на столе кучку из гороха, фасоли, чечевицы, сушеной рябины, калины - что найдется под рукой: 3-4 разных вида, не больше. Надо разобрать все на однородные кучки - с завязанными глазами. Побеждает тот, кто за определенное время (его устанавливают заранее) разберет большее число зерен и ягод. Если что-то попадет не в ту кучку, из нее вынимают два зерна или ягоды - как штраф.

«Градусник»

Без помощи рук обе команды на скорость передают бутафорский градусник так, чтобы он обязательно находился под левой рукой.

«Путешествие»

Цветным мелом на полу рисуется несколько пересекающихся, переплетающихся "тропинок" разного цвета. Игроки, выбрав свою "тропинку", стараются как можно быстрее дойти, добраться до конца пути. Кто первым окажется у цели - победитель.

«Марафон»

При помощи обыкновенной спринцовки необходимо провести теннисный шарик по всей дистанции "марафона", стараясь быстрее добраться до финиша.

«Алфавит»

Участникам, сидящим в кругу, раздаются карточки с буквой Алфавита (33 карточки, то есть 33 буквы), ничего, что у кого-то окажется 2 карточки. В центр круга ставится стул, и по команде участникам предлагается сложить все карточки в Алфавит, чтобы нижней карточке соответствовала первая буква Алфавита, а верхней – последняя.

«Баба-Яга»

Игра эстафетная. В качестве ступы используется простое ведро, в качестве метлы - швабра. Участник встает одной ногой в ведро, другая остается на земле. Одной рукой он держит ведро за ручку, а в другой руке - швабру. В таком положении необходимо пройти всю дистанцию и передать ступу и метлу следующему.

«Мяч в кольцо»

Команды построены в одну колону по одному перед баскетбольными щитами на расстоянии 2 – 3 метра. За сигналом первый номер выполняет бросок мяча по кольцу, затем кладет мяч, а второй игрок тоже берет мяч и бросает его в кольцо и так далее. Выигрывает та команда, которая больше всех попала в кольцо.

«Художники»

В центре круга или эстрады - два мольберта с бумагой. Ведущий вызывает по две группы из пяти человек. По сигналу ведущего первые из группы берут уголь и рисуют начало рисунка, по сигналу передают уголь следующему. Задача - всем пяти соревнующимся нарисовать заданный рисунок быстрее, чем их противники. В рисовании должны участвовать обязательно все. Задания даются несложные: нарисовать паровоз, велосипед, пароход, автомобиль грузовой, трамвай, самолет и т. д.

ОТРЯДНЫЕ МЕРОПРИЯТИЯ

«Театр-экспромт»

В эту игру можно играть с любым количеством детей. Необходимо заранее на маленьких карточках написать роли (ветер, деревья, цыган, конь, воробей, пес, даже клнюшня и т.д.). Причем, например, деревьев может быть несколько. Вожатый раздает ребятам роли и объявляет начало представление. Необходимо объяснить ребятам, что когда называют их роль, они должны повторять все, что говорит автор, причем стараться это делать артистично и интересно. Текст каждый вожатый может придумать сам, используя любых героев своего представления. Например: «Цыган-вор».

Ночь. Завывает ветер. Раскачиваются деревья. Между ними пробирается Цыган-вор. Он ищет конюшню, где спит конь… Вот и конюшня. Спит конь ему что-то снится, он слегка перебирает копытами и тоненько ржет. Недалеко от него пристроился на жердочке воробей. Он дремлет, иногда открывает то один глаз, то второй. На улице на привязи спит пес. Деревья шумят, из-за шума не слышно как Цыган вор пробирается в конюшню. Вот он хватает коня за уздечку… Воробей зачирикал тревожно… Пес отчаянно залаял… А конь громко заржал, забрыкался. Цыган уводит коня. Пес заливается лаем. Выбежала из дома хозяйка, заохала, закричала. Она зовет мужа. Выскочил с ружьем в руках хозяин. Цыган бросает коня и убегает. Хозяин ведет коня в стоило. Пес прыгает от радости. Воробей летает вокруг. Деревья шумят, и ветер продолжает завывать. Хозяин гладит коня и бросает ему сена. Хозяин зовет хозяйку в дом. Все успокаивается. Спит пес, дремлет воробей на своем прежнем месте, стоя засыпает конь, он изредка вздрагивает и тихо ржет… Занавес

«Конкурс актерского мастерства» (КАМ)

Задания для конкурса:

– Прочитать любой текст с разным выражением: с максимальной громкостью; как будто вы замерзли; как будто у вас во рту горячая каша и т.д;
– Не сходя со стула, посидеть так, как сидят: пчела на цветке; кассир на рабочем месте; наказанный Буратино;
– Изобразить, как ходят: младенец; лев по клетке; артист балета; индейский вождь и т. д.;
– Улыбнуться, как улыбается: вежливый японец; кот на солнышке; волк зайцу и т. д.;

– Придумать и изобразить рекламу лагерного инвентаря;

– Пантомима, — изобразить без слов предметы: боксерская груша, локатор, энциклопедия, осьминог, электростанция, кенгуру, часы с боем;

– Каждый участник читает наизусть и попутно изображает читаемый отрывок;

– Изобразить русские народные пословицы: «Цыплят по осени считают», «Хлеб — всему голова», «Что посеешь, то и пожнешь», «Нечего на зеркало пенять, коли рожа крива», «Без труда не выловишь и рыбку из пруда».

Конкурс можно провести не только для актеров-одиночек, но и для команд. Разумеется, задания для командного конкурса будут совсем иными:

– дается задание обыграть старую сказку на новый лад, сохранив основную сюжетную линию, сценарий не пишется, вся подготовка осуществляется за 15 минут, после чего участники должны представить «живой экспромт»;

– после первого представления, команды на предложенную тематику разрабатывают сценарий и представляют его в виде немого кино;

– Конкурс для капитанов. Задание — изобразить какую-либо сцену, например: Лес. Тишина. По верхушкам деревьев прошел легкий ветерок. Казалось, больше ничто не сможет нарушить эту тишину. Вдруг послышался хруст ломающихся веток. Что-то огромное промелькнуло мимо кустов. Это был лось. Он вышел на поляну, оглянулся, и видимо, чего-то испугавшись, кинулся обратно в чащу. И опять все стало спокойно. Внезапно раздался дикий рев и хруст ломающегося бурелома под чьими-то тяжелыми шагами. Рев не прекращался ни на минуту, и вскоре на поляну выбежал медведь. Этот звук принадлежал именно ему. Проснувшись утром и выйдя из берлоги, он наступил на ежа. Неприятное ощущение чего-то колючего не давало косолапому успокоиться, он ходил по поляне с дикими воплями. Вскоре боль утихла, и он направился обратно в чащу, а на поляне еще долго были слышны его тяжелые шаги. Наконец, стало тихо.

Рассказ по первой и последней строчке. Раньше писатели сочиняли свои рассказы и романы, пользуясь гусиным пером. Потом на смену перу пришли авторучка и печатная машинка. Сегодня главным орудием труда литератора стал компьютер. Но у компьютера есть один существенный недостаток: если с ним неграмотно обращаться, он может стереть из памяти весь текст. Так и случилось с одним начинающим писателем. Он набрал на дискету пять рассказов, а потом выяснилось, что от каждого рассказа в памяти компьютера осталась лишь первая и последняя строчка. Помогите писателю восстановить текст. Придумайте то, что было между первой и последней строчкой. А выглядят эти строчки так…

1. Снег скрипел под ногами… Масло шипело на сковородке;
2. Дятел высунул голову из дупла… В бухту входил эстонец;
3. Дождь смыл все следы… На кровати лежал отбойный молоток;
4. Костер давно потух… Балкон выкрасили в зеленый цвет;
5. Айсберг возвышался над морем… Мухи попрятались в щели;

Разделите отряд на 5 команд и раздайте каждой по строчкам. Эта игра развлечет и детей и Вас. Выберите лучший рассказ из всех. Можно повесить все творчество ребят в отрядный уголок.

«Музей ненужных вещей»

Цель: создать условия для творческой самореализации ребят, организовать межотрядное взаимодействие.
Материалы: вещи, не нужные ни вожатым, ни детям – пустые бутылки, исписанные ручки, пустые коробки, все, что найдется в тумбочках, непригодное для использования по прямому назначению.

Вожатый дает задание ребятам сделать из этих вещей какую – либо фигуру или статую, возможно по тематике, которую Вы придумаете или дети. По результатам Вы можете организовать показ самых смешных, непригодных ни к чему вещей и дать задание придумать применение этим вещам.

«Гиннес – шоу»

Самое главное в этом конкурсе – придумать много необычных и совершенно несерьезных состязаний на определение самого-самого. Необходимо подготовить весь необходимый инвентарь, объяснить, как ведущему, что такое Книга рекордов Гиннеса, представить секретариат, который будет веси регистрацию рекордов, сообщить о славе, которая ждет победителей. Заранее ребята к конкурсам могут готовится. На любой конкурс можно вызывать всех желающих, главное – следить, чтобы все ребята вашего отряда поучаствовали хотя бы в одном. Конкурсы могут быть следующие:

1. Кто дольше просидит на табуретке, приподняв над полом и не держась ни за что руками.
2. Кто быстрее съест кусок черного хлеба и после этого свиснет.
3. Кто быстрее на одном большом длинном волосе завяжет пять узелков.
4. Кто быстрее засунет в пустую бутылку газету, не разрывая ее.
5. Кто сможет за одну минуту раскатать самую длинную «колбаску» из куска пластилина.
6. Кто быстрее выпьет через пластиковую трубочку стакан воды.
7. Кто сможет за одну минуту разорвать листок А4, не складывая его, на большее количество кусочков.
8. Кто дольше без добора воздуха сможет прокричать звук «И»
9. Кто дальше сможет кинуть ватную палочку и т. п.

В качестве награды можно присвоить каждому титул, приготовить комплекты «визиток» для каждого номинанта.

Творческий конкурс «Дом вверх дном»

Автор: Цветкова Н.С.

Цель: развитие фантазии и творческих способностей у детей и создание условий для творческой самореализации личности ребенка.

Время: 45-60 мин.

Возраст: 13-15 лет

Направление: творческое

Инвентарь: любой полученный материал, имеющийся под рукой у вожатого: скотч, маркеры, фломастеры, пластилин, ракетки для бадминтона, натки, тазы, коробки, веники, мусорные пакеты, ткани, цветная бумага и т.д.

Описание:

Мероприятие проходит в пространстве, в котором все вещи находятся не на своих местах, в хаотичном порядке, все разбросано и «висит в воздухе». Ведущий приветствует своих гостей у себя дома, но сразу предупреждает, что его дом необычен и в нем творится полнейший беспорядок. Перед тем, как начать заниматься творчество, ведущий подкидывает вверх листочки с номерами от 1 до 4, а участники в это время ловят их, таким образом, все дети распределяются на 4 команды, в которых будут работать. Командам необходимо в течение 25 минут сконструировать робота, который будет полезен в быту, а материалами для его создания послужат те вещи, которые они видят вокруг. В конце мероприятия будет выбран лучший робот среди четырех по следующим критериям:

–эстетичность;

–креативность;
–представление;
–многофункциональность.

Обо всех критериях ведущий сообщает участникам заранее, чтобы дети смогли подготовить не только робота, но и его рекламу. Подвести итоги и определить лучшего робота могут коллеги-вожатые или приглашенное независимое жюри. Команда, которая на взгляд жюри лучше справилась с заданием, получает памятные подарки от жителя дома.

Спортивно-развлекательная игра «Дети шпионов»

Автор: Цветкова Н.С.

Цель: развитие интереса к спорту, понимания значимости спорта в жизни человека, формирование сплоченного коллектива отряда.

Время: 45-60 мин.

Возраст: 13-15 лет

Направление: спортивно-развлекательное

Инвентарь: мел, нитка (жгут) 10-15м, секундомер, жгут 5м, 20 конусов, записка

Описание: отрядное мероприятие проводится по мотивам всем известного сериала «Дети шпионов». В данной игре 7 уровней, каждый из которых отряд должен пройти вместе. Если правила игры на одном из ее этапов нарушаются или команде не удается справиться с заданием, то ведущий говорит «Game Over», и тогда команда начинает игру с самого начала, с 1 уровня. На всю игру команде выдается 5 попыток, которые участники могут смело использовать на любом из уровней. При ошибке выполнения задания, воспользовавшись 1 попыткой, команда получает право попробовать еще раз выполнить данный этап, не возвращаясь на начало игры. Главным условием отрядного мероприятия является внешний вид участников: все должны быть в очках (можно, чтобы дети надели свои солнцезащитные очки), тогда дети смогут полностью ощутить себя частью игры. Задание на каждом уровне игры участникам сообщает ведущий. На последнем этапе команде предлагают найти записку с указанием места встречи для окончания игры: «Жду всю команду в 21.00 на отрядном месте». Во время отрядной свечки или любого другого времени можно провести окончание игры – награждение всех участников памятными подарками (кубками Победителей) и поблагодарить за слаженную и старательную работу все команды.

Содержание игры:

1 уровень

Инвентарь: секундомер.

На 1 уровне отряду предлагается встать в довольно тесный круг, таким образом, чтобы между людьми было одинаковое расстояние. Потом все делают поворот направо, чтобы все стояли в затылок друг другу. По команде все осторожно садятся на колени друг друга. Получается, что каждый участник сидит у кого-то на коленях, и в то же время на его коленях кто-то сидит. Отряду предстоит находиться в таком положении 20 секунд, после чего уровень считается пройденным.

2 уровень

Инвентарь: жгут 5м

На 2 уровне отряд делится на две равные по количеству человек команды. Каждая команда берет жгут таким образом, чтобы каждый человек в отряде держал жгут хотя бы одной рукой. Участникам дается задание после того, как все возьмутся за жгут: «Не отпуская жгута, вам необходимо завязать на нем один узел». Пока отряд

выполняет задание, ведущий внимательно следит за соблюдением командой обговоренных ранее условий. Уровень считается пройденным, когда участники показали завязанный узел на жгуте, по-прежнему держась за него, в противном случае, отряд возвращается на 1 уровень игры или используют 1 попытку.

3 уровень

Инвентарь: жгут 10-15м

Между двумя столбами или деревьями натягивается нитка в несколько раз, чтобы образовалась «паутина». Ведущий дает задание команде, перебраться с одной стороны на другую, не коснувшись нитей. Игроки должны переправляться на другую сторону по одному, другие участники могут помогать, но дотрагиваться до нитей никто не может. Так же нарушение обговоренных ранее условий, команда может использовать попытку или начать игру заново.

4 уровень

Инвентарь: мел

На асфальте за ранее начерчен большой квадрат, в нем круг, касающийся сторон квадрата, а в круге – треугольник. Команде предлагается сначала встать всем вместе в квадрате и простоять без движений и заступов за черту 3 секунды, затем в круге и треугольник по тем же правилам. Уровень считается не пройденным, если хотя бы 1 человек находится вне той или иной фигуры.

5 уровень

Инвентарь: 2 конуса

Два конуса ставятся на расстоянии 20-25м друг от друга и участникам необходимо прыжками добраться от одного конуса к другому. Как только первый участник прыгнул, ведущий запоминает отметку и от этого места прыгает второй участник, от его отметки прыгает третий и так далее, пока каждый игрок в команде не прыгнет по 1 разу. Как только последний участник прыгнет, и окажется за вторым конусом или наравне с ним, или сможет до него дотронуться, то уровень считается пройденным. Во время выполнения заданий ведущий следит, чтобы каждый игрок прыгнул только 1 раз и от последней отметки.

6 уровень

Инвентарь: 6 конусов

Конусы расставляются в хаотичном порядке. Отряд, встав друг за другом и взявшись за пояс впереди стоявшего человека, закрывают глаза. Открытыми глаза остаются только у направляющего, поэтому ведущий изначально предупреждает отряд, чтобы те выбрали человека, который будет ими управлять. Отряду за направляющим необходимо пройти «змейкой» мимо конусов не задев их. Как только последний человек преодолевает шестую фишку, ведущий сообщает отряду, что можно открыть глаза, уровень пройден. Если в ходе игры у команды были выявлены нарушения, то участники решают, начнут игру с начала или используют попытку, если она осталась.

7 уровень

Инвентарь: записка

Завершающий этап более спокойный, на нем отряду необходимо найти спрятанную записку, в которой написано, что им необходимо сделать далее. Ведущий обговаривает границы территории, на которой она спрятана.

Game over…

Интеллектуальная игра «Хогвартс»

Автор: Цветкова Н.С.

Цель: организация досуга детей для развития интеллектуальных способностей, сплочения коллектива и обучения правилам совместной работы.

Время: 45-60 мин

Возраст: 13-15 лет

Направление: интеллектуальное

Инвентарь: маркер, 2 ватмана, 2 стола 2 листа, 2 ручки

Описание:

Будущие студенты Хогвартса попадают на порог школы волшебства, где их встречает Дамблдор (ведущий). Директор школы предлагает своим ученикам ступить на порог учебного заведения, открыв дверь простым и знакомым заклинанием: «Авадро кедавро». Затем каждый студент попадает на факультет «Гриффиндор» или «Слизерин» путем сдачи экзамена: участники тянут билет и отвечают на очень простой вопрос, в этом же билете указано название факультета, на который он в дальнейшем попадает, так формируются команды. Первым туром соревнований являются анаграммы, здесь каждая команда получает по одному листочку и одной ручке и в течение 5 минут разгадывает предложенные головоломки. За каждый правильный ответ команда получает один балл. Во втором туре участники отвечают на вопросы из 5 номинаций, предварительно выбрав уровень сложности вопроса. Команда, правильно ответившая на вопрос, получает количество баллов, соответствующее уровню сложности вопроса. Игра заканчивается, когда все вопросы окажутся открытыми. Подсчитываются баллы и участникам команды, победившей в игре, выдаются тотемы Мудрости (статуэтки или какие-либо другие памятные подарки).

Содержание игры:

Вопросы для билетов (по количеству человек в отряде – 20 штук):

1. Самая крупная порода обезьян? (горилла)
2. Кто такой «нумизмат»? (коллекционер монет)
3. Сколько лапок у краба? (10)
4. Какая страна подарила США статую Свободы? (Франция)
5. Что общего у петуха и всадник? (шпоры)
6. Как называется человек, знающий много языков? (полиглот)
7. Какого животного больше всего боятся слоны? (мышь)
8. Международный день защиты детей? (1 июня)
9. Какими цифрами мы пишем? (арабскими)
10. Официальный язык Австралии? (английский)
11. Что выдает орла во время работы? (тень)
12. Большой коллектив музыкантов? (оркестр)
13. Самое русское дерево? (береза)
14. Кто является основателем Петербурга? (Петр I)
15. Кто составил периодическую таблицу химических элементов? (Менделеев)
16. Первый месяц года? (январь)
17. Из чего солдат варит кашу жадной старухе? (из топора)
18. Линия, разделяющая Землю на южное и северное полушария? (экватор)
19. Продолжи пословицу: «Что посеешь, то и…»? (пожнешь)
20. Судно для плавания во льдах? (ледокол)

1 тур «Анаграммы»

ТЕПРТО (Поттер) ТВШОЛЕСВБО (волшебство)

ЛАПНТЕА (планета)
ЕСОТУПЕЛИН (поступление)
АКАЙЧ (чайка)
ЛАОШК (школа)
ОРЕМ (море)
ТЕРАНСИЕ (растение)
ВКАЧСЕ (свечка)
ЯРДОТА (отряд)
ОЬШСРКО (роскошь)
ААНПА (Анапа)
ПИКААНТ (капитан)
ГЛЬАРЕ (лагерь)
ЙЛНЕИАК (линейка)
ООЛНТЦЕП (полотенце)
ЯЖЛП (пляж)
ОПИБНРЕЛО (пионербол)

2 тур «Вопросы по номинациям и категориям сложности»

Искусство

10 – Предварительный набросок к картине, рисунку? (эскиз)
20 – В сказке какого писателя простая горошина играет важную роль? (Г.Х. Андерсен «Принцесса на горошине»)
30 – Сколько лет прожил М.Ю. Лермонтов? (27 лет)
40 – Артисты в Древней Руси? (скоморохи)
50 – В каком русском городе появился первый постоянный стационарный театр? (Ярославль)

История

10 – Как назывались рабы в Древней Руси? (холопы)
20 – Фамилия Петра I? (Романов)
30 – Назовите первую букву друвнерусского алфавита. (аз)
40 – Самый старый памятник в Москве? (Минину и Пожарскому на Красной площади)
50 – Где высечены такие слова: «Придите ко мне все утомленные «убогие» и гонимые, тоскующие по воле»? (на статуе Свободы)

Естествознание

10 – Самое глубокое озеро в мире? (Байкал)
20 – Как узнать возраст рыбы? (по чешуе)
30 – Условная линия, соединяющая полюса? (меридиан)
40 – Самая высокая вершина планеты? (Джомолунгма)
50 – Ветер, меняющийся 2 раза в год? (муссон)

Спорт

10 – Как называется хоккейное пенальти? (буллит)
20 – Девиз Олимпийских игр? («Быстрее! Выше! Сильнее!»)
30 – Сколько фигур в шахматах? (32)
40 – Старинное название настольного тенниса? (пинг-понг)
50 – Какой наивысший балл в фигурном катании? (6.2)

Общие вопросы

10 – Какая самая близкая к нам звезда? (Солнце)
20 – Снежный обвал? (лавина)
30 – Естественный спутник Земли? (луна)
40 – Чертеж земной поверхности? (карта)
50 – Помещение для ремонта и хранения самолетов? (ангар)

«Добрые ладошки»

Из листа бумаги А4 вырезается ладошка для каждого ребенка. Все члены отряда под красивую музыку, сидя в одной комнате, пишут друг другу адреса и пожелания. Можно так же сделать прощальный забор, где все ребята в любое время будут подходить, и оставлять свои пожелания, впечатления, рисунки и адреса.

«Письмо следующей смене»

Письмо составляется всем отрядом. Форма письма и способы его составления могут быть совершенно различными. Писать можно на:

– Обычном листе А4. Можно придать ему вид древнего свитка: намочить, высушить на солнце и загнуть углы.

– На листе ватмана. Можно придать форму листка, конфеты, конверта, рожицы и т.д. Коллаж, аппликации, фотографии, подручные материалы, сухоцветы, морские камешки – это далеко не все приемы и способы составления письма.

Письмо можно положить в коробку, бутылку и пр., спрятать на территории лагеря и составить план территории с обозначением места «клада». А карту лучше всего подарить (торжественно вручить) вожатому, остающемуся на следующую смену.

СПИСОК РЕКОМЕНДУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Баландина З. Записки вожатой. [Текст]- М.: ИЛ, 2013. - 150 с.
2. Барышникова Г. Будни и праздники в детском оздоровительном лагере. Настольная книга вожатого. [Текст] - М.: Академия развития, 2015. - 192 с.
3. Кузмин М. Вожатый. - М.: Книгоиздательство "Прометей" [Текст]Н. Н. Михайлова, 2011. - 169 с.
4. Луговская Ю. П.. Детские праздники в школе, летнем лагере и дома. Мы бросаем скуке вызов. [Текст]- М.: Феникс, 2013. - 416 с.
5. Руденко В. И.. Игры, экскурсии и походы в летнем лагере. Сценарии и советы для вожатых. [Текст] - М.: Феникс, 2013. - 224 с.
6. Степанова Т. М.. Игры и развлечения в летнем лагере. [Текст] - М.: Красико-Принт, 2015. - 176 с.
7. Строев А.. Книга вожатого. [Текст]- М.: Книга по Требованию, 2012. - 392 с.

СПИСОК РЕКОМЕНДУЕМЫХ САЙТОВ

8. center-orlyonok.ru (Всероссийский детский центр «Орлёнок» Краснодарский край, Туапсинский район)
9. artek.org (Всероссийский детский центр «Артек» г. Ялта)
10. anapa-planeta.ru (ДСОЛ «Планета» г. Анапа)
11. zkosmos.ru («Детский оздоровительно-образовательный центр «Космос» Орловская обл.)
12. dol-orlenok.ru (ДОЛ «Орленок» г. Клин)
13. smena.org (Всероссийский детский центр «Смена» г. Анапа)

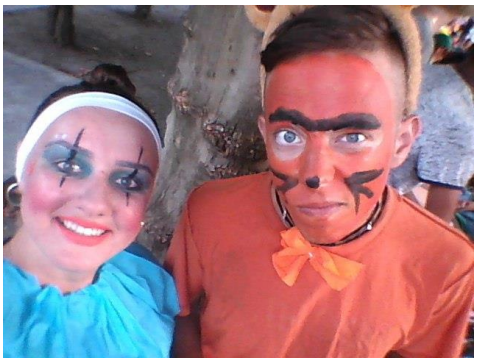
ОГЛАВЛЕНИЕ

ПРИВЕТ, ВОЖАТЫЙ……..……1
РЕЖИМ РАБОТЫ В ЛАГЕРЕ. РЕЖИМ РАБОТЫ В ЛАГЕРЕ, НАХОДЯЩЕМСЯ У МОРЯ……2
МЫ СТАРАЕМСЯ ЖИТЬ ПРАВИЛЬНО……2
РЕКОМЕНДАЦИИ ПО УБОРКЕ КОМНАТ И ТЕРРИТОРИИ……..3
ВОТ ТАКИЕ ОНИ – НАШИ ДЕТИ…….....3
СТАДИИ ФОРМИРОВАНИЯ КОЛЛЕКТИВА……...4
РЕКОМЕНДАЦИИ ПО РАБОТЕ С АГРЕССИВНЫМИ ДЕТЬМИ…...5
ВНЕШНИЙ ВИД ДЕТЕЙ……....6
ДНИ РОЖДЕНИЯ В ОТРЯДЕ……....7
ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ……..……7
РЕКОМЕНДАЦИИ ВОЖАТОМУ ПРИ ТЕЛЕФОННОМ РАЗГОВОРЕ С РОДИТЕЛЯМИ…….…7
ОТРЯДНЫЙ УГОЛОК……....9
ПРИМЕРЫ НАЗВАНИЙ И ДЕВИЗОВ……...11
РЕЧЕВКИ И КРИЧАЛКИ…….…12
ЛАГЕРНЫЕ ПЕСНИ……..13
ЛЕГЕНДЫ……18
ПЛАН-СЕТКА МЕРОПРИЯТИЙ ОТРЯДА СТАРШЕЙ ВОЗРАСТНОЙ ГРУППЫ…….…22
ПЛАН-СЕТКА МЕРОПРИЯТИЙ ОТРЯДА СРЕДНЕЙ ВОЗРАСТНОЙ ГРУППЫ…….…..23
ПЛАН-СЕТКА МЕРОПРИЯТИЙ ОТРЯДА МЛАДШЕЙ ВОЗРАСТНОЙ ГРУППЫ.....24
ИГРЫ В АВТОБУСЕ, ПОЕЗДЕ……...…25
ИГРЫ НА ТАКТИЛЬНОЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ……...27
ИГРЫ НА ЗНАКОМСТВО……..…..30
ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ……....36
РУССКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ……...……41
ЭСТАФЕТЫ……44
ОТРЯДНЫЕ МЕРОПРИЯТИЯ……...…46
СПИСОК РЕКОМЕНДУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ. СПИСОК РЕКОМЕНДУЕМЫХ САЙТОВ……..…54

Сборник методических материалов и рекомендаций по организации отдыха детей в летний период

«Я - Вожатый»

ДОЛ "Полярные зори" 2016 год
2 смена 21 отряд



1 эра 2017

adidas

Автор-составитель: Цветкова Надежда Сергеевна, студент Ярославского педагогического колледжа специальности 44.02.05. Коррекционная педагогика в начальном образовании

Руководитель: Колесова Надежда Александровна, заведующий производственной (педагогической) практикой

Ярославль, 2018г