

Английский язык

Библиотека в школе

Биология

География

Дошкольное образование

Здоровье детей

**Начальная
школа**

№2/2005

Информатика

Искусство

История

Литература

Математика

Немецкий язык

Русский язык

Спорт в школе

Управление школой

Физика

Французский язык

Химия

Школьный психолог

М.В. КУДЕЙКО



Игры в летнем оздоровительном лагере

БИБЛИОТЕЧКА «ПЕРВОГО СЕНТЯБРЯ»

Серия «Начальная школа»

Выпуск 2

М. В. Кудейко

**ИГРЫ В ЛЕТНЕМ
ОЗДОРОВИТЕЛЬНОМ ЛАГЕРЕ**

Москва

«Чистые пруды»

2005

КОНКУРСНО-ИГРОВАЯ ПРОГРАММА «КИНЕМА»

Звучат фанфары.

Ведущий. Добрый день, дорогие друзья! Сегодня необычный день для нашего лагеря. Мы становимся свидетелями истории. В нашем лагере открывается и сразу начинает работу Первый детский кинофестиваль «КИНОТАВРик». Вы наверняка слышали о существовании кинофестиваля «КИНОТАВР». Но так как мы пока находимся в детской возрастной категории, то и название у нас соответствующее – «КИНОТАВРик». В мире существует много различных кинофестивалей, но вот детских пока еще не было. Так что мы – первооткрыватели! И пусть пока мы ограничены участием детских киностудий только нашего лагеря, но надеемся, что в дальнейшем наш фестиваль станет международным.

А сейчас слово для торжественного открытия детского кинофестиваля «КИНОТАВРик» предоставляется генеральному директору... *(Ведущий называет имя и фамилию.)*

Генеральный директор поздравляет участников, перерезает ленточку и объявляет фестиваль открытым.

Звучат фанфары.

Ведущий. Сейчас я хочу представить уважаемое жюри, которое будет очень внимательно следить за творческой работой наших киностудий. *(Ведущий представляет каждого члена жюри во главе с председателем.)* В программе нашего фестиваля два основных события:

1. Вручение дипломов в номинациях:

- «Лучший сценарист»;
- «Лучший художник»;
- «Лучший суфлер»;
- «Лучший режиссер»;
- «Лучший звукооператор»;
- «Лучший гример».

2. Вручение главного приза – «КИНОТАВРик» – за:

- лучший видеофильм;
- лучшую киностудию.

Наступил момент знакомства с киностудиями, прибывшими на фестиваль в качестве конкурсантов. Итак, встречайте!

Каждая команда представляет зрителям свою «визитную карточку».

Ведущий. Киностудия 1-го отряда «Грибфильм» со своим генеральным директором (*Ф.И.О. вожакого*).

Киностудия 2-го отряда «Лагерь. Лето. Фильм» со своим бессменным директором (*Ф.И.О. вожакого*).

Киностудия 3-го отряда «Понаморенко Синема Пикчерз», со своим генеральным директором (*Ф.И.О. вожакого*).

«Визитная карточка» в конкурсе не участвует, но в конце программы, если команды наберут одинаковое количество баллов, она поможет определить победителя.

Ведущий. Нельзя снять фильм, рекламный ролик, видеоклип без хорошего сценария. Человека, от которого это зависит, называют сценаристом. Удачный сценарий – это козырь в руках режиссера. Есть много примеров в истории кино, когда удачный сценарий в руках талантливого режиссера приносил ему мировую известность и, наоборот, никому ранее не известные произведения вдруг становились бестселлерами. Восхищаясь сюжетом фильма, мы можем в титрах найти фамилию сценариста и с восторгом сказать, что он поистине талантлив.

Для участия в номинации «Лучший сценарист» на сцену приглашаются: сценарист киностудии 1-го отряда «Грибфильм» (*Ф.И. участника*); сценарист киностудии 2-го отряда «Лагерь. Лето. Фильм» (*Ф.И. участника*); сценарист киностудии 3-го отряда «Понаморенко Синема Пикчерз» (*Ф.И. участника*).

Условия конкурса: используя домашнюю заготовку, участники по очереди зачитывают написанные сценарии, которые составлены на основе 20–25 названий художественных фильмов. В то время, когда одна команда зачитывает свой сценарий, две другие стараются на отдельном листе бумаги зафиксировать как можно больше услышанных названий фильмов. Конкурс оценивается суммой баллов за оригинальность сценария и за количество зафиксированных названий фильмов.

Жюри должно работать оперативно, так как после каждой номинации происходит вручение дипломов. Очень хорошо совещательные паузы заполнять номерами художественной самодеятельности киностудий, которые тоже в конечном итоге смогут помочь выявить победителя.

Примерный сценарий для воспитателя (по аналогии дети составляют свой сценарий).

Приключения Интердевочки

В одно прекрасное лето ИНТЕРДЕВОЧКА отправилась отдыхать на Канарские острова. Она забронировала шикарный номер, в котором стояло 12 СТУЛЬЕВ. По соседству с ней жили ДЖЕНТЛЬМЕНЫ УДАЧИ.

Красота вокруг была неопиcуемая, но больше всего ее поразили ОСОБЕННОСТИ НАЦИОНАЛЬНОЙ ОХОТЫ. О них она узнала, подслушав разговор своих соседей. У них все было «схвачено»: охота называлась ОПЕРАЦИЯ Ы, а паролем были слова: «ЗДРАВСТВУЙТЕ, Я ВАША ТЕТЯ!». Но самое главное – все это было организовано для кражи величайшей драгоценности всех времен и народов – БРИЛЛИАНТОВОЙ РУКИ, которая хранилась в сейфе у местного мультимиллионера МИМИНО. Интердевочка решила такую удачу из рук не выпускать. Она обладала уникальной информацией, ей не хватало только сообщников. Она их нашла в местном баре «ОТ РАССВЕТА ДО ЗАКАТА». Ими стали САМОГОНЩИКИ. На сходке решили действовать в КАРНАВАЛЬНУЮ НОЧЬ.

Надев МАСКУ, Интердевочка устремилась на центральную площадь, где было назначено место сбора. Кого только здесь не было: ЧЕТЫРЕ ТАНКИСТА И СОБАКА, РЭМБО, КИНГ-КОНГ, ГОДЗИЛЛА, ПИТЕР ПЭН и другие. Собрав свою шайку, интердевочка добралась до виллы Мимино, но их ожидало разочарование. Они нос к носу столкнулись с другой бандой, которая тоже прорабатывала данный план.

– Это же ПИРАТЫ XX ВЕКА! – закричала Интердевочка, сжала кулаки и ринулась в бой. Вот тут-то и начались настоящие РАЗБОРКИ В БРОНКСЕ. Интердевочка один на один оказалась с главарем противостоящей шайки, которого звали КРЕПКИЙ ОРЕШЕК. Лево́й пяткой она нанесла ДВОЙНОЙ УДАР по челюсти противника, но это лишь привело его в ярость. Поэтому Интердевочке пришлось катапультироваться, воспользовавшись услугами БЭТМЕНА, случайно пролетавшего мимо. Под прикрытием заварушки и с помощью Бэтмена Интердевочка быстро пробралась к сейфу и завладела бриллиантовой рукой. Добравшись до заранее спрятанного лайнера «ТИТАНИК», она скрылась в неизвестном направлении.

Жюри подводит итоги.

Ведущий. Для того чтобы фильм или спектакль получился ярким, красивым и запоминающимся, необходимо участие художника. Это может быть художник-декоратор, художник по костюмам или художник-оператор, но все они в своей профессии должны быть уникальными. Для участия в номинации «Лучший художник» на сцену приглашаются... (*Ведущий называет фамилии участников.*)

Условия конкурса: на планшете закреплен лист ватмана. Участники по очереди подходят к ведущему, по жребью вытягивают карточку с написанной на ней пословицей и молча изображают ее на листе ватмана с помощью маркера. Команда должна угадать пословицу. Жюри учитывает оригинальность и скорость изображения.

- На чужой каравай рот не разевай.
- Дареному коню в зубы не смотрят.
- У страха глаза велики.
- Какова пряха, такова на ней и рубаха.

Жюри оценивает работы и оглашает победителя в данной номинации. Победителя награждают дипломом кинофестиваля.

Ведущий. В театре и кинематографе есть забытые профессии, которые просто устарели. Одна из таких профессий – суфлер. Его рабочим местом является суфлерская будка, находящаяся на уровне сцены, скрывающая самого суфлера от глаз зрителя. Роль суфлера – подсказывание текста. Это ответственная и творческая работа, от которой зависит игра актеров на сцене.

Мы решили вспомнить об этой профессии и определить в ней лучшего. Итак, для участия в номинации «Лучший суфлер» на сцену приглашаются... *(Ведущий называет фамилии участников.)*

Условия конкурса: на сцену ставится суфлерская будка (вместо нее можно использовать стул, накрыв его со стороны сиденья тканью и оставив со стороны спинки окошко, откуда суфлер лежа будет подсказывать текст). Будка ставится боком, чтобы работа суфлера была видна зрителям. Ему выдается текст из обычной пьесы, трагедии, комедии. Актеры, которые будут играть, имеют представление о своих героях, но не знают слов. Задача суфлера – передать текст таким образом, чтобы актер мог справиться со своей ролью (Приложение 1).

Жюри решает, кто из суфлеров справился с задачей более творчески и профессионально, и награждает его дипломом кинофестиваля.

Ведущий. Самый главный человек на съемочной площадке – режиссер. От его таланта и умения работать с людьми зависит успех фильма и соответственно киностудии. Для участия в номинации «Лучший режиссер» приглашаются... *(ведущий называет фамилии участников.)*

Условия конкурса: проводится игра «Пойми меня». Режиссерам предоставляется возможность выбрать карточку, где написано по десять слов. Каждый режиссер по очереди мимикой и жестами старается показать значения слов, а команда должна назвать их. По количеству угаданных слов и определяется победитель.

Карточка 1

<p>Бабочка, мельница, кенгуру, петух, пистолет, зеркало, ракетка для тенниса, каблуки, будильник, лапата.</p>

Карточка 2

Ангел, лестница винтовая, лев, утка, лук и стрелы, зубная щетка, шарик надувной, лыжи, кофемолка, ножницы.

Карточка 3

Самолет, экскаватор, медведь, пчела, копые, иголка, самокат, лапы, чайник, фонтан.

Жюри подводит итоги конкурса и награждает победителя.

Ведущий. Первые фильмы были немые. Зритель не мог слышать голосов людей, пения птиц, шума проезжающей машины. Он только зрительно воспринимал сюжет фильма. Но время на месте не стоит: сейчас мы с вами можем не только зрительно воспринимать происходящее на экране, но еще и на слух (*Приложение 2*).

Озвучивание фильма или мультфильма – дело трудоемкое и сложное, требующее от звукооператора профессионализма. На наш взгляд, плеяду звукооператоров на нашем фестивале представляют достойные специалисты. Для участия в конкурсе на звание «Лучший звукооператор» на сцену приглашаются... (*Ведущий называет фамилии участников.*)

Условия конкурса: это домашнее задание. Используя подручные приспособления, материалы, голосовые данные, нужно озвучить:

- гром (*лист жести и деревянная колотушка*);
- топот копыт (*стук каблучков и цоканье языком*);
- вой ветра (*голосовые эффекты или вдвухание воздуха в пустую бутылку*);
- плеск волн (*сотрясение пластиковой бутылки, в которую налито немного воды и насыпаны камушки*);
- крик чайки (*голосовые эффекты*);
- скрип двери (*голосом или с помощью сухой сложенной пополам деревяшки*).

Жюри оценивает оригинальность подхода к озвучиванию и схожесть. Выявив победителя, награждает его дипломом.

Ведущий. Благодаря творчеству гримеров мы можем представить себе, как выглядят Баба-Яга, Леший, инопланетянин и т.д. Гримеры с помощью фантазии, ловкости рук, используя подручные материалы, могут создать любой образ. В номинации «Лучший гример» представлены... (*Ведущий называет фамилии участников.*)

Условия конкурса: командам заранее говорится о том, чтобы они подготовили для конкурса все те приспособления, которые им понадобятся для создания образа бабы-яги. На конкурс участники приводят с собой человека, который им послужит моделью для создания образа, и приносят все те вещи и приспособления, которые понадобятся для этой работы. На создание образа дается 5–8 минут. По окончании работы проводится парад бабок-ёжек.

Жюри оценивает работу гримеров и награждает победителя.

Ведущий. К нам на фестиваль каждая кинокомпания привезла свой видеофильм. Задача жюри и зрителей – определить лучший фильм, который будет награжден главным призом фестиваля «КИНОТАВРик» (Приложение 3).

Условия конкурса: используются только сценарии экспромт-театра.

Каждая команда заранее готовит спектакль. Очень интересно, когда кроме тещи работает звукооператор. Действие происходит таким образом: теще читает текст, а команда актеров показывает то, о чем он читает. Звукооператор в процессе хода постановки озвучивает действия и шумы.

Подводя итоги конкурса видеофильмов, можно произвести награждение в номинациях:

- «Лучшая мужская роль»;
- «Лучшая женская роль»;
- «Лучшее исполнение роли животного»;
- «За оригинальное режиссерское решение»;
- «За лучшее звуковое оформление».

Ведущий. Для подведения итогов кинофестиваля на сцену приглашаются члены жюри. Слово предоставляется председателю жюри... (*ведущий называет фамилии участников*).

Жюри принимает решение о присуждении главного приза и награждает фильм-победитель. По итогам прохождения всех конкурсов фестиваля (у кого больше побед) награждается лучшая киностудия.

Председатель жюри. Спасибо всем киностудиям за творческий подход к подготовке и проведению кинофестиваля! Мы еще раз поздравляем победителей и объявляем Первый детский кинофестиваль «КИНОТАВРик» закрытым.

Звучат фанфары.

Приложения

Приложение 1

Каша из топора

(по мотивам русской народной сказки)

Действующие лица

Ведущий.

Солдат.

Старуха.

Ведущий. На побывку шел солдат,
Сильно притомился.
Он не ел два дня подряд,
Чуть не заблудился.
Но, добравшись до села,
Увидал избушку,
Стукнул в крайнее окно,
Подозвал старушку.

Солдат. Здравствуй, бабушка! Нельзя ли
У тебя заночевать?

Старуха. Заходи, служивый, ладно,
Приготовлю я кровать.

Солдат (*заходя в комнату*).
А еще хочу, хозяйка,
Нынче я тебя спросить:
Не найдется ли солдату
Что-нибудь перекусить?

Старуха. Я сама не ела с вечера,
Потому что кушать нечего.

Ведущий. Подошел солдат к кровати,
Посмотрел по сторонам,
Заглянул в углу под лавку
И топор заметил там.

Солдат. Слышь, бабуля! Ведь негоже
Быть голодным до утра.
Я смогу сварить нам кашу
Из простого топора.

Старуха. Разве сможешь?

Солдат. Ну конечно!
Побыстрее котел тащи!
Положу топор в котел я,
Разведу огонь в печи.
(Кладет топор в котел, разводит огонь, сидит, помешивая ложкой, пробует.)

Старуха. Вкусно?

Солдат. Очень! Только соли нет совсем...

Старуха. Так вот же соль!
Посоли, служивый, вволю
И попробовать изволь.
(Солдат солит, пробует, хвалит.)

Солдат. Скоро будет уж готова.
Ну и каша! Ну, вкусна!
Не мешало бы добавить
Только горсточку пшена.

Старуха. погоди, солдат, минутку,
Принесу пшено сейчас.
(Идет в другую комнату и возвращается с мешочком пшена.)
Как считаешь, хватит столько?

Солдат. Хватит! Будет в самый раз.
(Добавляет в котел пшено, пробует.)
Ох, как каша хороша,
Всем на удивленье!
Ложку б маслица сюда,
Было б объеденье!

Старуха. Вот, солдат, горшочек с маслом!
(Подает солдату горшок с маслом.)
Сколько нужно, добавляй.

Солдат *(добавляет масло, помешивает).*
Все! Уже готова каша.
Миску с ложкой доставай!
(Старуха достает миску с двумя ложками, садятся вдвоем за стол, начинают есть кашу.)

Старуха. Ай да каша! Как вкусна!
Как навариста она!
Я не думала, однако,
Знать, солдатик, я стара,
Что сварить возможно кашу
Из простого топора.

(Текст Л. Терниковой)

Возвращение Колобка

(Пьеса-шутка)

Действующие лица

Дед. **Петя – цыпленок.**

Баба. **Утя – утенок.**

Колобок. **Лиса – рыжая мошенница.**

Дед и Баба сидят на скамейке.

Дед. Вот уже и ягоды поспели. Пора бы в лес отправиться, запасы на зиму сделать.

Баба. А на кого мы Петю и Утю оставим? Без нас они пропадут.

Появляются Петя и Утя.

Петя. Можно нам пойти погулять?

Утя. Мы только за ворота и обратно!

Дед. Что вы, нельзя! Говорят, опять в округе Лиса объявилась, того и гляди – сцапает!

Петя и Утя (*вместе*). У-у-у!.. (*Уходят.*)

Баба. А помнишь, Дед, какой славный был у нас Колобок?

Дед. Да-а, он был нам как внук родной. Уж он бы помог, присмотрел за малышами.

Баба. Эх, не уберегли мы Колобка, укатился он куда глаза глядят..

Появляется Колобок с чемоданом, на котором видны наклейки отелей разных стран.

Колобок. Здравствуй, Бабушка, здравствуй, Дедушка! Вот я и вернулся!

Баба. Ой, Колобок! Да какой окрепший! Возмужавший, краше прежнего!

Дед. Сразу видно – мир посмотрел и себя показал. Как же ты дорогу домой нашел?

Колобок. Обыкновенно: земля-то круглая, и я тоже.

Дед. А говорили, что тебя, того-этого, съели.

Колобок. Сказки это!

Показывается Лиса.

Лиса (*тихо*). Сказка – ложь, да в ней намек... (*Прячется.*)

Баба. Ну, пойдёмте в избу, отпразднуем возвращение Колобка!

Все уходят.

Лиса (*появляясь*). Значит, Колобок вернулся! Позор на мою рыжую голову! Ведь я почти убедила всех, что я его, того самого... мям-мям. Теперь надо убрать этого свидетеля моего провала! С другой стороны, цыпленок или утенок с хлебом – это и вкуснее, и питательнее – колобамбургер получается. Надо только дождаться, когда старики уйдут со двора. (*Уходит.*)

Появляются Дед и Баба с лукошками, Колобок, Утя, Петя.

Баба. Мы в лес по ягоды пойдем, а ты, внучек, за старшего оставайся.

Дед. За малышами присмотри. В случае опасности кричи громче, зови на помощь.

Колобок. Зачем шум поднимать? Сами управимся.

Петя. Он настоящий хлебный супермен!

Утя. Посмотри, похож я на Колобка в детском возрасте?

Петя. Пока не очень. Видно, мало каши ел.

Дед. Ну, счастливо оставаться!

Дед и Баба уходят.

Колобок. Итак, первый урок у нас будет – рисование. Раз уж вам так нравится Колобок, попробуйте нарисовать мой портрет.

Надувает воздушный шарик, показывает, как на нем рисовать.

Петя. Точка, точка, два крючочка.

Утя. Носик, ротик, оборотик.

Петя. Огуречик, огуречик – получился...

Утя. Колобочек!

Колобок. Ну как живой! Поднимите повыше, вот так. Пусть все видят: Колобок вернулся! А теперь пошли на переменуку.

Уходят. Появляется Лиса.

Лиса. А-а, вот ты где, мой румянький толстячок! Какая приятная встреча! И главное – без свидетелей. Уж теперь ты от меня не уйдешь!

Хватает шарик, он лопается. Появляются Колобок, Петя, Утя.

Колобок. Что случилось?

Петя, Утя (*вместе*). Лиса!

Лиса. На помощь! Здесь все заминировано! (*Убегает.*)

Колобок. Поделом тебе, Лиса! Не обижай маленьких!

(*Текст С. Макеева*)

Колобок и репка

(Пьеса-шутка)

Действующие лица

Колобок. **Петя.**
Дед. **Ёжа.**
Баба. **Лиса.**
Утя.

Действие происходит в деревне Горбушки в наши дни.

Появляются Дед и Баба.

Баба. По всем народным приметам пора, Дед, репу убирать. (*Встает на завалинку.*) Марш на уборку репы!

Дед. Есть на уборку репы! (*Уходит. За сценой раздается голос Деда.*)
Эй, Баба, идем вместе репу тянуть!

Дед и Баба (*за сценой*). Тянем-потянем!..

Показывается Лиса.

Лиса. А вытянуть не можем. Сроду я ничего не сеяла, не жала. А делить урожай буду я! (*Прячется.*)

Баба (*голос*). Эй, все сюда! Будем вместе репу тащить!

Дед, Баба, Колобок, Ёжа, Петя, Утя (*появляются, пятась*). Тянем-потянем!

Лиса (*появляясь*). А вытянуть не можем!

Все оборачиваются к Лисе.

Все (*хором*). Ой! Лиса!

Лиса. Ну, Лиса. А знаете, почему вытянуть не можем?

Дед. Потому что выросла репка большая-пребольшая.

Лиса. Верно. Да вы не горюйте, я вам помогу.

Колобок. Вот давно бы так!

Лиса. Да-да, помогу убрать урожай, но половину возьму себе.

Дед, Баба, Колобок (*вместе*). Ка-ак? За что-о?

Лиса. Вы репку сажали? Растили? Удобрjali? Окапывали? Поливали? А я все это время охраняла ваш мирный труд, чтобы вам никто не помешал. Короче, гоните половину урожая.

Колобок. Это грабеж!

Лиса. Обижаеть, дружок Колобочек! Это не грабеж, это теперь р-р-рэклет называется.

Колобок и его команда совещаются.

Колобок. Ладно, мы согласны. Только помоги репку вытащить.

Все берутся друг за друга, тянут за ботву.

Все (хором). Тянем-потянем!.. Вытянули репку! (Падают.)

Сама репка остается за сценой. На сцене ботва.

Колобок. Ну, выбирай, какую тебе половину: вершки или корешки?

Лиса. Корешки? Ф-фу, они грязные! Нет, мне вершки подавай.

Дед. Так тому и быть! (Обрезает ботву.)

Лиса (утаскивая ботву). До скорого! (Уходит.)

Колобок. Боюсь, до очень скорого. Но я предупреждал...

Ёжа. Ладно, с рэкетирами разделились.

Дед. Пора с репкой познакомиться.

С урожайной песенкой все выкатывают репу и скрываются в доме.

Лиса (держась за живот). Ой, болит! Аи, болит! Айболи-и-ит!

Появляется Колобок в белом халате, позади него Утя, Петя и Ёжа с огромной клизмой.

Колобок. Ну-с, отныне, надеюсь, ты не станешь рэкетом заниматься?

Лиса. Нет, никогда больше не бу-у-уду!

Колобок. И мой тебе совет: давай вместе в Горбушках крестьянствовать. Я плохого никому не посоветую!

(Текст С. Макеева)

Приложение 2

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 тихонько ржет. Недалеко от него пристроился на жердочке воробей, он дремлет, иногда открывает то один, то другой глаз... На улице спит пес. Ему снится сахарная косточка, и он со вкусом облизывается. Деревья шумят, из-за шума не слышно, как цыган-вор пробирается в конюшню. Вот он хватает коня... Воробей закричал тревожно... Пес отчаянно залаял... Цыган выводит коня. Пес заливается лаем. Выбежала из дома хозяйка, заохала, закричала. Она зовет мужа. Выскочил с ружьем в руках хозяин. Цыган убегает. Хозяин ведет коня в конюшню. Пес прыгает от радости. Воробей летает вокруг.

Деревья шумят, и ветер продолжает завывать... Хозяин гладит коня, бросает ему поест. Хозяин зовет хозяйку в дом. Всё успокаивается. Спит пес. Дремлет воробей. Стоя засыпает конь, он изредка вздрагивает и тихо ржет...

Философ и море

Море волнуется, находится в постоянном движении. У берега на камне сидит философ. Он углубился в мысли, ничего не замечает вокруг. Со стороны кажется, что он дремлет. Не замечает волн, набегающих на берег. Не замечает, как подплыла акула и разинула хищную пасть, собираясь его съесть. Не замечает он, как стайка веселых дельфинов прогоняет злую акулу в море.

Философ сидит, погруженный в мысли. Ничто не может вывести его из раздумий о смысле жизни. Он так неподвижен, что появившаяся чайка принимает его за камень и садится ему на голову.

На берегу появляется торговец с корзиной. Целый день он продавал товар на рынке. Усталый, волочит он корзину по песку. Торговец видит одинокую фигуру человека, сидящего на камне, и направляется к нему.

Заметив торговца, чайка с криком улетает. Философ сохраняет прежнюю задумчивость.

Подойдя к философу, торговец просит присмотреть за корзиной. Раздевается и идет окунуться в море.

В это время на берегу появляются два шутника. Они видят погруженного в мысли философа, крадучись подбираются к корзине с одеждой и пускаются с ней наутек.

Торговец видит, как похищают его корзину, быстрее плывет к берегу и кричит: «Спасите!» От крика философ пробуждается и бросается на помощь. Торговец отбивается от философа. Вскоре они оказываются на берегу. Шутники убегают все дальше и дальше.

Торговец мечется по берегу, умоляет философа дать ему на время одежду, чтобы поймать шутников. Философ отвечает, что одежда не самое главное в жизни, что она только средство, а не цель...

И вновь впадает в глубокую задумчивость. Торговец прыгает вокруг, бьет философа по спине, пытаясь вывести из задумчивости, становится на колени, умоляя об одежде...

Приплывают дельфины – обсуждают ситуацию. Чайка кричит, дает совет голому торговцу. Философ невозмутим. Дельфины уплывают. Чайка улетает. Торговец раздевает философа, бежит спасать свое добро. На камне сидит одинокий философ, погруженный в мысли о смысле жизни.

Призрак

Лето. Ночь. Дорога.

Шумит, завывает, раскачивая деревья, ветер.

По дороге идет житель деревни. Справа стоит забор... Вдруг из-за забора выбегает черный кот, перебегает дорогу жителю деревни, громко мяучит.

Житель деревни, испугавшись, вскрикивает... Кот бросается к дереву и стремительно влезает на него. Сидит на дереве и наблюдает за жителем.

Житель деревни напуган. Он поворачивает в сторону, чтобы подойти к своему дому другой дорогой... Из-за дерева вылетает сова, она кричит, пугает и жителя, и кота. Кот мяучит и убегает. Житель опасно идет, оглядывается, вздрагивает и подходит к дому. Наш герой протягивает руку, чтобы открыть дверь. Возникает призрак... Житель пугается:

– Что тебе надо?

– Я призрак, заверчу тебя и домой не пущу! – и начинает кружиться вокруг жителя.

– Помогите! – кричит житель в отчаянии.

Из дома выбегает хозяйка – жена нашего героя. В руках у нее полотенце. Она размахивает полотенцем, прогоняет призрака. Тот прячется за угол дома.

Житель рассказывает хозяйке, почему он так напуган... Призрак за углом повторяет его слова, как эхо, подбирается снова к нашему герою. Хозяйка замечает его движение, машет полотенцем и грозно приказывает ему исчезнуть... Призрак опять начинает кружить, но вдруг где-то вдали, за домом, закричал петух... Призрак исчезает. Хозяйка утешает своего мужа и приглашает его в дом. Оба уходят.

Приложение 3

У страха глаза велики

Сцена 1

На лесной поляне стоит заснеженный одинокий дуб. Кругом тишина. Только изредка где-то треснет сучок да послышатся хлопки крыльев пролетающей птицы. На этот раз тишину нарушил старый **ворон**. Каркая, прилетел **ворон** и сел на **дуб**. Вдруг откуда-то прибежало стадо диких **кабанчиков**. Они радостно захрюкали, увидев желуди, и стали носами разгребать снег, ища пищу. Самый большой **кабанчик** подошел к дереву и с наслаждением почесался о его ствол. **Дерево** содрогнулось, **ворон** испугался и, каркая, полетел. **Поросята**, в свою очередь, испугались громкого карканья ворона и с диким визгом помчались прочь.

Сцена 2

На лесной поляне стоит дуб, но уже не одинокий. Откуда-то взялась **елочка** прямо по центру поляны. Волшебство, да и только! Даже старый **ворон**, который летел куда-то по своим делам, вдруг резко затормозил и

каркнул от удивления. Он не поверил своим глазам и опять уселся на дуб, не сводя глаз с новой елочки. А тут опять **поросята** прибежали с хрюканьем и чавканьем. Но не успели они до дуба добежать – увидели зеленую красавицу и на месте застыли, как вкопанные. Опять наступила тишина, но ненадолго. Послышался скрип снега под чьими-то ногами. Это **Нафания** решил к Новому году елочку домой принести. Идет, по сторонам озирается – страшно ведь. Вышел на поляну и увидел маленькую елочку: как раз такую ему и надо. Да к тому же пушистая, красивая, прямо, кажется, лапками шевелит, в объятия просится. **Нафания** поначалу даже обалдел и топор из рук выронил. Но сообразил быстро, что если медлить будет, эта красавица кому-то другому достанется. Начал он обходить елочку вокруг... и чуть-чуть на **поросенка** не наступил. **Поросенок** как взвизгнет, а **стадо** как захрюкает да как понесется от страха! А **Нафания** как заорет и со страху аж на дуб взлетел. А там **ворон** оцепеневший сидел. От неожиданности **ворон** как захлопает крыльями, да как закричит: «Режут!» – да как полетит прочь! **Нафания** со страху с дерева как ухнет вниз и затих.

Сцена 3

На поляне стоит дуб. Под дубом лежит **Нафания**, и... тишина. Подул сильный ветер, стряхнул с ветки ком снега прямо в лицо **Нафане**. **Нафания** вскочил, огляделся, а вспомнить ничего не может. Схватил топор – и ходу домой, только пятки засверкали.

Не зря в народе говорят, что у страха глаза велики.

ВОЕННО-СПОРТИВНАЯ ИГРА «ЗАРНИЧКА»

Основные условия, необходимые для проведения игры

• Участок леса (поле боя), хорошо очерченный и просматриваемый на плане-карте. Границы участка могут быть очерчены лесной дорогой, речушкой, полем, лугом, но ни в коем случае не автодорогой с активным движением. Размер участка по длине и ширине – примерно от 1 км (можно больше, но не меньше).

- План-карта лесного массива, на котором будет происходить сражение.
- Две примерно одинаковые по возрасту и количеству участников команды.
- Два взрослых командира.
- Спортивная одежда для всех участников (обувь, брюки и рубашки с нашитыми погонами).

Подготовка к игре

За несколько дней до отправления в поход отряд делится на две команды. Если в поход идут два отряда, то проблема деления команд решена. По жеребьевке определяются цвета команды: «желтые» или «красные». Командирами являются двое взрослых (родители, вожатые или воспитатели). Командиры распределяют в своих командах следующие должности:

замком – шустрый, смысленный ученик – помощник командира;

постовые – два-три ученика, на которых можно положиться, доверяя им охрану штаба;

спасатели – две добросовестных девочки, умеющие шить, которым придется спасать раненых;

разведчики – три-четыре школьника, уверенных в себе и хорошо ориентирующихся в незнакомой обстановке;

знаменосец – ученик, отвечающий за командное знамя.

Всю информацию о назначениях дети и взрослые должны хранить в секрете, иначе их штаб будет с легкостью обнаружен противником.

Каждый участник будущего сражения должен заготовить три погона цвета своей команды. Погоны вырезаются в виде кружков диаметром 7–8 см. Два погона пришиваются на плечи рубашки, как пуговицы с четырьмя дырочками. Третий погон у каждого участника игры должен быть в кармане на случай «ранения».

Знаменосцу поручается сделать знамя нужного цвета, используя для полотна знамени стандартный лист цветной бумаги. Для того чтобы полотно было плотным и расцвеченным с двух сторон, можно два листа склеить, наложив один на другой. Полотно закрепляется на древке высотой 35–40 см.

Условия игры

Перед самым началом игры проводится инструктаж по технике безопасности. Особое внимание уделяется поведению детей возле автомобильных дорог и просек, если таковые находятся в зоне игры.

Для того чтобы все участники находились в равных условиях, воспитатель (или вожатый) расписывается на каждом пришитом и на запасном, лежащем в карманах у детей погоне, то есть только на трех для каждого участника. Все остальные погоны недействительны (дети могут тайком наделать их очень много).

Воспитатель, используя план-карту местности, показывает границы игровой площадки, за пределы которой выходить нежелательно (только в случае погони). Зрительно игровое поле делится на две равные части. Одна часть условно будет называться «Север», другая – «Юг». Путем жеребьевки воспитатель определяет, какая часть поля какой команде принадлежит. На полученном участке поля за определенное время каждая команда должна будет организовать свой штаб и спрятать там командное знамя. Цель каждой команды – обнаружить штаб противника и захватить его знамя, сохранив «в живых» как можно больше своего личного состава.

После того как команды придут к месту начала игры (центр площадки) и, сверив часы, договорятся начать боевые действия через 15–20 мин, они разойдутся в разные стороны, чтобы найти укромное место для организации штаба.

Штаб должен находиться в хорошо скрытом от глаз постороннего человека месте, но при этом быть доступен для своих воинов. В штабе должны находиться спасатели (девочки-медсестры). Каждый «раненый» должен вернуться в штаб, для того чтобы ему смогли «продлить жизнь», пришив запасной погон на место оторванного.

Командное знамя спрятано в штабе, в радиусе 3 м от того места, где будут сидеть девочки-спасатели. Оно может находиться под дерном или быть подвешено к ветке дерева. Очень важно, чтобы знамя было спрятано надежно, – от этого зависит победа. Знамя прячут один раз и его местонахождение не меняют, как и сам штаб. Если спасателям в целях самозащиты пришлось покинуть место дислокации, то они, после того как опасность минует, обязаны на него вернуться.

Вокруг штаба в укромных местах остаются на страже постовые, которые будут его охранять. В случае чего они смогут отвести противника в сторону, поманив за собой, или напасть на него из укрытия.

Боевые действия начинаются в назначенное время. Командир, продумав план выслеживания или нападения (по нарисованной карте), направляет в тыл врага разведчиков, которые стараются обнаружить штаб и знамя противника. Для разведчиков главной является разведка, а не боевые действия. Поэтому они, пытаясь не вступать в бой и не обнаруживая себя, стараются добыть для отряда ценные сведения о расположении штаба противника и местонахождении знамени.

Вся остальная команда вступает в борьбу по приказу командира. При этом будут происходить столкновения между бойцами. Каждый из них,

нападая или защищаясь, имеет право сорвать с противника **только один погон**, таким образом ранив его. «Раненый» боец уже **не может** срывать погоны противника. Он может только выслеживать его и подсказывать своим товарищам. Для того чтобы он смог воевать, необходимо вернуться в штаб, где спасатели пришьют ему погон. Если же и запасной погон у него будет сорван – значит, он может только активно вести поиск врага или искать в штабе противника знамя, при этом, обнаружив его, ни в коем случае не прикасаться к знамени, иначе может быть «убит» (ему могут сорвать последний погон), после чего он должен будет срочно покинуть поле боя. Сорванные у противника погоны каждый участник сохраняет как трофей для определения самого меткого стрелка.

Игра считается завершенной, когда знамя противника оказывается в руках победителей.

По ходу игры запрещается:

- 1) играть в сумеречное или ночное время;
- 2) драться;
- 3) пришивать себе или друг другу погоны;
- 4) срывать сразу два погона;
- 5) начинать боевые действия раньше условленного времени;
- 6) выходить за пределы оговоренной зоны;
- 7) организовывать штаб за пределами оговоренной зоны;
- 8) нарушать договоренности об изготовлении погон (использование более толстой бумаги, диаметра погона меньше нормы);
- 9) укрывать погон от противника путем снятия верхней одежды или, наоборот, надевания другой поверх погон;
- 10) использовать в качестве отпугивания противника какие-либо предметы (палка, нож, прут и т.д.);
- 11) прекращать игру без предупреждения противника.

Перед началом игры надо обязательно провести инструктаж и объяснить правила игры и проверить:

- 1) наличие подписанных погон;
- 2) наличие у спасателей ниток, иголок и аптечки;
- 3) наличие у всех спортивной одежды (обувь, костюм);
- 4) аккуратность причесок (особенно у девочек);
- 5) стандартность командных знамен.

Необходимо узнать, кто из детей освобожден от физкультуры (их лучше оставить при штабе).

Игра очень динамична и интересна. Дети с огромным удовольствием бегают по лесу в поисках штаба. Если все правила соблюдены, игра занимает от 3 до 5 часов. В случае необходимости можно сделать перерыв на обед, заранее договорившись на определенное время. С приходом назначенного времени все боевые действия прекращаются. Если время вышло, а штаб не найден, игру можно прекратить по обоюдной договоренности на «ничью».

ИГРА-КОНКУРС «КЛАДОИСКАТЕЛИ»

Основные условия, необходимые для проведения игры

- Наличие планов-карт с изображенными на них пикетами.
- Предварительное установление пикетов на маршруте.
- Наличие двух команд.
- Наличие взрослых наблюдателей в каждой команде.
- Спортивная одежда.
- Планшеты из плотного картона для фиксирования пикетов.
- Наличие клада.

Подготовка к игре

На водителя или воспитателя ложится очень ответственная миссия по организации пикетов на маршруте. Им необходимо заготовить планы-карты местности и пикеты, которые надо будет установить в походных условиях.

Пикеты – это листочки цветной бумаги, для каждой команды – своего цвета. На каждом листочке пишется по одному слову печатными буквами и проставляется номер. Количество листочков со словами соответствует предполагаемому количеству пикетов. Устанавливать пикеты на местности легче сразу двум взрослым. Каждый из них будет устанавливать для команды пикеты определенного цвета и помечать это место на своей карте.

Взрослые идут по маршруту, изображенному на картах, и внимательно присматриваются к местности. Каждый, найдя интересные объекты, единственные в своем роде (камень, сломанное дерево, дупло и т.д.) в данном месте, помещает туда пикет, спрятав его или закрепив с помощью гвоздя, щепки, проволоки (главное – это должно быть сделано надежно, чтобы не сдул ветер или не смыл дождь), и тут же делает отметку на карте фломастером. Если пикет спрятан высоко на дереве, то на карте в предполагаемом месте рисуется топографический знак дерева и на нем ставится красный крестик. Если пикет спрятан под большим камнем, то на карте в этом месте будет нарисован камень и на нем поставлен крестик. Условия размещения пикетов должны быть примерно одинаковыми, чтобы все находились в равных условиях. Желательно, чтобы пикеты двух команд были распределены не в одном месте, а на небольшом расстоянии друг от друга, но на одном маршруте.

В последнем пикете может находиться шарада, например, такая: из собранных слов вычеркните лишние, из оставшихся слов выпишите начальные буквы и составьте ключевое слово. Оно вам укажет на объекты, где находится клад. Вычеркнутое слово обозначает номер пикета, он вам подскажет конкретный номер объекта, где вас ждет удача. Спешите!

(Пример: 1 – аккуратный, 2 – летний, 3 – робкий, 4 – клевый, 5 – крутой, 6 – юный, 7 – забавный. Лишнее слово – *летний*. Начальные буквы оставшихся

слов: **а, р, к, ю, к, з**. Составим слово – *рюкзак*. Значит, клад лежит в рюкзаке, но ведь их много – значит, определяем номер пикета, которому принадлежит слово *летний*, – номер 2. Клад лежит в рюкзаке под номером 2. Так могут быть пронумерованы сосенки, елки, палатки, пеньки и т.д.)

Во время проведения игры рюкзаки обозначаются листочками бумаги с номерами. В нужном рюкзаке спрятан клад. Кладом могут быть конфеты, печенье или маленькие сувениры.

Условия игры

Перед самым началом игры воспитатель проводит инструктаж по технике безопасности; предлагает детям рассмотреть карты – каждой команде свою, обращая внимание на условные обозначения и особенности местности, нанесенные на карту; словесно проговаривает весь маршрут, обращая внимание на возможные трудности; сообщает о том, что по пути следования каждая команда в обозначенных на карте местах должна собрать пикеты нужного ей цвета, записав нанесенные на них слова и номера в своем картонном планшете. Снимать и собирать пикеты не обязательно, главное – увидеть и записать номер и слово. Поэтому, если пикет находится высоко, можно не снимать его, а только прочесть надпись. Записав увиденное слово и номер, можно бежать к следующему пикету, и т.д. В последнем пикете будет находиться загадка, разгадав которую, команды смогут найти клад. В каждой команде определяется командир, и ему выдаются картонный планшет с наклеенной на него картой и фломастер для записи слов. По свистку учителя игра стартует.

Взрослые наблюдатели следуют за командой и контролируют процесс. Очень хорошо, чтобы в числе наблюдателей были те, кто расставлял пикеты, но с одним условием: не подсказывать места, где они спрятаны. Только в очень сложной ситуации можно направить, намекнуть.

По ходу игры запрещается:

- 1) отклоняться от маршрута;
- 2) затевать споры и драки;
- 3) забирать или перепрыгивать пикеты другой команды;
- 4) наносить вред природе.

Перед началом игры надо обязательно проверить:

- 1) количество участников команд;
- 2) наличие спортивной одежды;
- 3) наличие карт с отмеченными пикетами;
- 4) наличие картонных планшетов и исправных фломастеров;
- 5) наличие ответственных за сопровождение;
- 6) наличие у наблюдателей каждой команды аптечки.

Чем старше дети, тем сложнее могут быть маршруты. Они могут пролежать не только через лес, но и через луг, маленькие речушки или ручейки, болотистые тропы, крутые (но неопасные) обрывы и т.д.

КОНКУРСНО-РАЗВЛЕКАТЕЛЬНАЯ ИГРА «ДВА КОРАБЛЯ»

Условия игры

В игре участвуют две команды, состоящие из капитана, лоцмана, боцмана, врача, кока, радиста, матроса, двух юнг. Каждая команда придумывает название, девиз, песню и соответствующую названию форму одежды.

Конкурс юмористический, поэтому все должны выглядеть весело и интересно.

Двое ведущих (Он и Она) с чемоданами встречаются посредине зала.

Она. Скажите, пожалуйста, корабли в плавание еще не отправились?

Он. Вот и я тоже об этом хотел узнать. Боюсь опоздать – такая возможность представляется один раз в жизни!

Она. Отправиться в путешествие по океану смеха и веселья – это просто здорово!

Он. Говорят, в плавание отправляются два корабля: «Пират» и «Победа». Вы на каком предпочитаете плыть?

Она. Вообще-то на том, который всегда и во всем первый, на котором самая дружная команда.

Он. Вот и мне хотелось бы с такой командой путешествовать. А вы не знаете, какая из команд сильнее и дружнее?

Она. А мы сейчас здесь, в порту, проведем конкурс двух кораблей.

Он. Точно! И узнаем, какая команда станет победительницей.

Она. А чтобы не было обид и споров, мы организуем жюри из числа присутствующих в порту.

Представление членов жюри.

Он. Жюри у нас уже есть. Тогда свистать всех наверх!

Раздается свисток, выбегают команды. Она переодевается в адмирала и гордо вышагивает перед построившимися командами.

Она. Товарищи моряки! Сегодня ответственный день для нашего школьного флота. Я надеюсь, что вы с достоинством и честью выдержите все испытания, и мы узнаем имя победителя, а наш флот будет считаться лучшим. Товарищи моряки! Ура!

Все. Ура! Ура! Ура!

Она. Посмотрите, команды готовы и рвутся в бой. Но прежде мы должны с ними познакомиться. Итак, первый конкурс – «Визитная карточка».

Конкурс «Визитная карточка»

Команды по очереди разыгрывают мини-спектакли на тему, отражающую их название. В представлении должны обязательно присутствовать приветствие команде соперников, девиз и песня.

Он. Команды хороши, как будто на конкурсной основе отбирали! (*Смотрит вдаль, приложив руку ко лбу.*) Но вот их кораблей я что-то не вижу. Где корабли?

Она. Не спешите, всё еще впереди. Вот сейчас мы и поставим перед командами задачу: за короткий срок, но очень качественно изготовить свой корабль.

Командный конкурс «Кораблик»

Участникам выдается по большому листу бумаги или ватмана. Они должны сделать из него кораблик способом оригами и на борту написать маркером название команды. Та команда, которая быстрее и аккуратнее сделает модель, побеждает.

Он (*хватает чемодан и порывается сесть в корабль*). Мне больше понравился вот этот кораблик, пожалуй, я на нем и поплыву.

Она. Подождите, ведь еще только начало соревнований, а мы должны быть уверены во всей команде – от капитана до матросов.

Он. Мне кажется, нужно начинать с капитанов. От капитана на корабле зависит очень многое. Ведь в любой сложной ситуации последнее слово остается за капитаном. От его мудрого решения завясят жизнь людей и судьба корабля.

Она. На палубу приглашаются капитаны команд. Помните, от вас зависит судьба экипажа!

Конкурс капитанов

В а р и а н т 1

Конкурс проводится в виде игры «Один из трех». Капитанам выдаются листочки бумаги и ручки. Они записывают номер вопроса и вариант ответа:

1. **Абордаж** – это:

- а) название бортов на судне;
- б) способ ведения боя;
- в) одежда для капитана.

2. **Пиастр** – это:

- а) старинная испанская монета;
- б) колючая водоросль;
- в) синяк, полученный от удара кулаком в глаз.

3. **«Веселый Роджер»** – это:
- а) пиратский флаг – череп с костями;
 - б) любимый обед пиратов;
 - в) пьяный матрос.
4. **Эскадра** – это:
- а) акула-людоед;
 - б) большая волна;
 - в) крупный отряд военных кораблей.
5. **Прогулка по доске** – это:
- а) ночная вахта на корабле;
 - б) название казни;
 - в) уборка корабля.
6. **Корсар** – это:
- а) парус;
 - б) морской разбойник, пират;
 - в) большой осьминог.
7. **Матлот** – это:
- а) матросский танец;
 - б) название шлюпки;
 - в) пиратское ругательство.

Жюри подводит итоги.

В а р и а н т 2

К изготовленным корабликам привязывают нитки одинаковой длины. Свободные концы нитей крепятся к карандашам. Капитаны должны путем вращения в пальцах карандаша привести корабль в порт до обозначенной на полу линии. Кто сделает это более быстро и ловко, тот победил.

В зале мигает свет, слышится свист. Вбегают перепуганные ведущие.

Она. Что случилось?

Он. Похоже, начался шторм! А в такой ситуации мы можем сесть на мель или разбиться о скалы. Без лоцманов нам не обойтись!

Она. Лоцманы! Заступить на вахту!

Конкурс лоцманов

На полу перед каждым лоцманом на определенном расстоянии друг от друга выстраивают кегли. Лоцманам завязывают глаза. Ведущие вращают лоцманов три раза вокруг своей оси. Они должны пройти между кеглями. По количеству оставшихся стоять кеглей определяют победителя.

В зал вбегают ведущие с криками.

Она. Помогите, спасите!

Он. Помогите, спасите!

Она (*держась за ухо большого размера – оно вырезано из картона и прикреплено в виде шапочки*). Представляете, во время шторма так качнуло корабль, что я зацепилась ухом за мачту! Бедное мое ушк-о-о-о!

Он (*держится за челюсть и еле говорит*). А меня так стукнуло о палубу, что выбило челюсть!

Она. Врача! Врача! Нужно наложить повязки: ему – на челюсть, а мне – на ухо!

Конкурс врачей

Ведущие садятся на стульчики, а врачи, используя рулоны туалетной бумаги, накладывают повязку на челюсть и на ухо. Чья работа окажется лучше, тот победил.

Ведущий из-за двери выплескивает стакан воды на пол и, кувыркаясь, сваливается на палубу.

Он. Караул! В днище нашего корабля течь. Нам нужна срочная помощь!

Она. Где радисты?! Нужно срочно передать радиogramму!

Конкурс радистов

В а р и а н т 1

Радисты берут по листу бумаги и садятся на корточки перед стульями напротив ведущего, но на расстоянии друг от друга. Ведущий рассказывает известное стихотворение или придуманную историю на морскую тему в мимике и движениях. Радисты должны записать то, что они увидели.

Очень хорошо использовать стихи А.Л. Барто из цикла «Игрушки». У кого рассказ получился лучше, тот победил.

В а р и а н т 2

*Проводится в виде игры «Пойми меня». Ведущий предлагает радистам на выбор сложенные листочки бумаги. На них написаны слова (**солнце, лев, снег, веселый, поезд, мотылек** и т.д.), которые каждый радист должен прочитать глазами и показать своей команде мимикой и жестами, а команда должна угадать. Команда, угадавшая больше слов, победила.*

Он. Что будем делать? Радиogramму отправили, когда помощь подоспеет неизвестно, а вода в трюме прибывает.

Она. Я знаю, что делать! Нужно позвать боцманов – они-то точно нам помогут!

Он. Боцманы! Свистать всех наверх!

Конкурс боцманов

Конкурс проводится в виде петушиного боя. Если есть подушки, то боцманы, стоя на стульях, сбивают друг друга подушками. Если подушек нет, то боцманы могут выталкивать друг друга плечами из нарисованного на полу круга и при этом стоять на одной ноге, вторую придерживая двумя руками сзади. Дается три попытки.

Он. Ну, слава Богу, всё в порядке! Течь устранили, все живы и здоровы, вот только... вот только кушать что-то захотелось. У вас случайно корочка хлеба где-нибудь не завалилась?

Она. Не переживайте, у нас на корабле есть профессиональные коки. Сейчас они не только нас, но и всех членов команды накормят!

Конкурс коков

Каждая команда садится на стулья, плотно придвинутые друг к другу. Каждому члену команды надевают слюнявчики или салфетки на шею и на колени. Коку дают в руки банку с вареньем (можно со сметаной, кремом, кефиром) и чайную ложку. Он должен быстро, аккуратно накормить всю команду. Жюри внимательно следит за аккуратностью кормежки, чистотой посуды и за тем, удалось ли коку накормить всю команду. Тот кок, у которого команда оказалась самой чистой и сытой, побеждает.

Для того чтобы участники команды не мешали работе кока, необходимо оговорить это в условиях конкурса, порекомендовав держаться руками за сиденье или держать руки сзади.

Ведущий начинает пританцовывать.

Он. Надо же, у меня после сытного обеда ноги сами в пляс просятся!

Она. И не только твои ноги, но и матросы просятся в пляс! Они сейчас для всех нас исполнят матросский танец «Яблочко».

Конкурс матросов

Танец может состоять только из характерных танцу движений или быть сюжетным. В танце может принимать участие вся команда, но солировать должен обязательно матрос.

Очень интересными получаются танцы, если характерные для них движения станцевать, например, под «Ламбаду» или рок-н-ролл. Только тогда нужно обязательно оговорить, что танец «Яблочко» следует готовить под мелодию, например, «Ламбады».

Жюри учитывает оригинальность исполнения.

Он. Ну что ж, нам скоро в путешествие. Надо бы порядок на палубе навести.
Она. За это не переживайте, сейчас юнги в один миг отдроят палубу так, что блестеть будет.

Конкурс юнг

Конкурс проходит в виде эстафеты.

1. *Эстафета со шваброй и мячом. Нужно с помощью швабры провести мяч между кеглями и вернуться назад.*

2. *«Каракатица». Юнга опускается на пол лицом вверх, удерживая туловище на пятках и руках, и таким образом передвигается вперед ногами. Для сложности на живот можно положить мяч.*

3. *Коллективная эстафета со шваброй. Первый юнга садится на швабру, как на коня, и скачет до обозначенного места. Обезжав его, возвращается ко второму. Второй садится за ним на швабру, и они вместе оббегают обозначенное место и возвращаются к финишной прямой.*

Кто одержал большее количество побед, тот получает очко.

Она. Игра подходит к концу. У нас остался последний конкурс – на самый дружный экипаж.

Командный заключительный конкурс

В а р и а н т 1

Все участники игры снимают обувь и кладут ее посередине зала. Сами участники садятся на свои места. Ведущие завязывают им глаза. Обувь перемешивается. По команде участники устремляются к центру зала и стараются найти и надеть одинаковую пару обуви. Та команда, которая будет правильнее обута, выигрывает.

В а р и а н т 2

Участникам игры за определенное время необходимо связать самый длинный канат из вещей, надетых на них. В ход могут идти и брюки, и шнурки. Все это связывается между собой. Чей канат длиннее, та команда победила.

Он. Вот и подошли к концу наши испытания. Мы рады, что обе команды держались просто молодцом!

Она. Но нужно помнить, что в любой игре есть победители и побежденные. И поэтому не стоит отчаиваться, если вы проиграли.

Он. А сейчас жюри объявит результаты конкурса и назовет команду-победительницу, которая получит право называться самой дружной, самой ловкой, самой надежной!

СПОРТИВНАЯ ИГРА «КОМИЧЕСКИЙ ФУТБОЛ»

Желающие поиграть взрослые и дети делятся на две равные команды. Количество игроков может быть от 3 до 10. С помощью бельевой веревки фиксируют границы поля. Спальные мешки, скрученные в рулоны, выставляют в качестве ворот на противоположных сторонах поля. Мяч для игры подойдет любой. Наиболее интересная игра получается с большим надувным мячом.

Все игроки садятся на землю и по свистку судьи встают на руки и ноги, сохранив при этом положение туловища кверху. Передвижение на руках и ногах напоминает движения каракатицы. Двигаться так довольно сложно, но при этом нужно еще и бить ногами или головой по мячу. Со стороны зрелище выглядит очень интересно и смешно. Побеждает та команда, которой удалось забить больше мячей в ворота.

По ходу игры запрещается:

- 1) вставать или садиться;
- 2) драться ногами (за это судья может удалить с поля).

СОДЕРЖАНИЕ

Конкурсно-игровая программа «Синема»	3
Приложения	9
Каша из топора	9
Возвращения Колобка	11
Колобок и репка	13
Цыган-вор	14
Философ и море	15
Призрак	15
У страха глаза велики	16
Военно-спортивная игра «Зарничка»	18
Игра-конкурс «Кладоискатели»	21
Конкурсно-развлекательная игра «Два корабля»	23
Конкурс «Визитная карточка»	24
Командный конкурс «Кораблик»	24
Конкурс капитанов	24
Конкурс лоцманов	25
Конкурс врачей	26
Конкурс радистов	26
Конкурс боцманов	27
Конкурс коков	27
Конкурс матросов	27
Конкурс юнг	28
Командный заключительный конкурс	28
Спортивная игра «Комический футбол»	29

УДК 793.4
ББК 74.200.55
К88

Общая редакция серии «Начальная школа» *М.В. Соловейчик*

Кудейко М. В.

К88 Игры в летнем оздоровительном лагере / М. В. Кудейко. : – М. : ООО «Чистые пруды», 2005. – 32 с. : ил. (Библиотечка «Первого сентября», серия «Начальная школа»).

ISBN 5-9667-0032-X

В брошюре представлены разработки игр, которые помогут педагогу организовать отдых детей в летнем лагере.

Материал будет полезен не только учителям, но и воспитателям ГПД, желающим развивать своих детей.

УДК 793.4

ББК 74.200.55

Учебное издание

КУДЕЙКО Михаил Викентьевич

**ИГРЫ В ЛЕТНЕМ
ОЗДОРОВИТЕЛЬНОМ ЛАГЕРЕ**

Редактор *А. П. Джуриная*

Корректор *В. О. Бродская*

Компьютерная верстка *М. П. Борисова*

Свидетельство о регистрации СМИ ПИ № ФС77-19078 от 08.12.2004 г.

Подписано в печать 01.03.2005.

Формат 60×90 1/16. Гарнитура «Таймс». Печать офсетная. Печ. л. 2,0.

Тираж экз. Заказ №

ООО «Чистые пруды», 121165, Москва, ул. Киевская, д. 24.

<http://www.1september.ru>

Отпечатано с готовых диапозитивов в Раменской типографии

140100, г. Раменское, МО, Сафоновский пр., д.1.

Тел. 377-0783. E-mail: ramtip@mail.ru

ISBN 5-9667-0032-X

© ООО «Чистые пруды», 2005