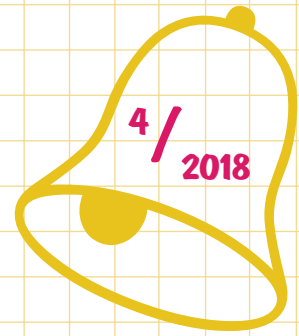


# Последний звонок



**Навстречу подвигам и приключениям!**  
Материалы для летнего лагеря

План-сетка смены

Первый вечерний сбор отряда

За день до заезда

Театрализованная конкурсная программа  
«Открытие олимпиады»

Заезд. Экскурсия по лагерю

Конкурсно развлекательная программа «Гиннес-шоу»

Театрализованная игра на местности  
«Нить Ариадны»

Дискотека с конкурсами

Зоозстафета

Театрализованная программа «Открытие лагерной смены»

Театрализованная конкурсная программа «Цирк»



Спасибо за интерес, проявленный к нашему изданию!

Так как перед вами ознакомительный вариант номера газеты, материалы в нём представлены не в полном объеме.

Архив с полной версией номера вы можете купить, пройдя по ссылке: «30.00 RUB – Купить архив №4/2018 под иконкой обложки номера на сайте [www.pedbank.ru](http://www.pedbank.ru).

Дополнительных материалов к данному номеру нет.

## Навстречу подвигам и приключениям!

Материалы для летнего лагеря

### План-сетка смены

#### День знакомств

**Утро**

Заезд. Экскурсия по лагерю. Знакомство.

**День**

Гиннес-шоу.

**Вечер**

Дискотека с конкурсами.

#### День открытий

**Утро**

Водяной против Нескучайкина.

**День**

Открытие лагерной смены.

**Вечер**

Вожатский концерт. Вечерний сбор отряда.

#### День спорта

**Утро**

Открытие олимпиады.

**День**

Индивидуальные и командные первенства.

**Вечер**

Нить Ариадны.

#### День животных

**Утро**

Зооэстафета.

**День**

Цирк.

**Вечер**

Дискотека с конкурсами.

#### День моды

**Утро**

Отрядные уголки. Музчасы.

**День**

Музеи.

**Вечер**

Шляпное сражение.

#### День пирата

**Утро**

Спичечная эстафета.

**День**

Флибустьерский гамбит.

**Вечер**

Мистер Икс.

#### День армии

**Утро**

Парад эскадры.

**День**

Марш-бросок.

**Вечер**

Дискотека с конкурсами.

#### День сказок

**Утро**

Сказочная эстафета.

**День**

Все сказки в гости к нам.

**Вечер**

Звездные сказки.

#### День испытаний

**Утро**

Музчасы. Шишкография.

**День**

Коридор Брауна.

**Вечер**

Состязание оружейников. Дискотека.

#### День музыки

**Утро**

Спорт.

**День**

Клип-кляп.

**Вечер**

Крестики-нолики.

#### День юмора

**Утро**

Веселая эстафета.

**День**

Комический футбол.

**Вечер**

Анекдот-шоу. Вожатский вечер.

#### День танцев

**Утро**

Зебра на каникулах.

**День**

Гладиаторские бои.

**Вечер**

Стартинейджер.

#### День кино

**Утро**

Спорт.

**День**

Вожатые глазами детей. Конкурс маринистов.

**Вечер**

Фильм, Фильм, Фильм!

#### День рыбака

**Утро**

Водная эстафета.

**День**

В гостях у Нептуна.

**Вечер**

Дискотека с конкурсами.

#### День влюбленных

**Утро**

В гостях у Ширанчи.

**День**

Стрелы Амура.

**Вечер**

Сладкая парочка.

## День Петрушки

### Утро

Спортивная эстафета.

### День

Ярмарка.

### Вечер

Театр кукол.

## День сокровищ

### Утро

Большая уборка.

### День

Заккрытие лагерной смены.

### Вечер

Дискотека. Костер.

## День желаний

### Утро

Дерево желаний.

### День

Выезд.

## За день до заезда

Сегодня вы приехали в лагерь. Если это ваша первая смена, то настраивайтесь на то, что этот день будет очень насыщенным.

Минимум, что вам предстоит сделать:

- устроиться на работу;
- узнать как можно больше о лагере (ведь завтра вы будете проводить экскурсию для вашего отряда);
- уточнить месторасположение медпункта, столовой, охранника и др.;
- получить информацию о том, с каким отрядом вы будете работать (возраст детей);
- познакомиться с вашим напарником (напарницей);
- узнать, в каком корпусе вы будете жить, получить постельное белье и спортивный инвентарь;
- провести уборку вокруг корпуса со своим напарником;
- наконец, на общем собрании вожатых внимательно прослушать инструктаж по технике безопасности и поставить свою подпись в журнале, в котором четко прописано, что вы несете ответственность за жизнь и здоровье детей, которые завтра приедут в ваш отряд.

Все это займет у вас большую часть дня.

Пришло время включить второе дыхание, ведь теперь вам предстоит сделать все, чтобы мальчишки и девчонки, которых вы будете встречать завтра в отряде, почувствовали желание остаться в лагере. И первое, на что они обратят внимание, как вы подготовились к их приезду.

Что необходимо для этого:

- украсить помещение, в котором будет жить ваш отряд (фасад корпуса, холл, коридоры);
- повесить плакаты с надписями «Мы вас ждали!», «Ах, как здорово, что вы приехали!», «Добро пожаловать домой! Твои вторые мама и папа», «Здесь живут самые веселые мальчишки и девчонки!»;
- яркие веселые картинки, смешные рожицы, воздушные шары, новогодняя мишура и т. п.

В общем, все, что может вызвать у ребят хорошее настроение, должно быть привезено вами в лагерь.

Надеюсь, вы не забыли взять из дома все, что пригодится для работы вожатым: методические разработки, сценарии, сборники стихов и песен, диски для музыкального сопровождения мероприятий, фонарик, свечи, линейку, листы ватмана, цветные карандаши, бумагу, ручки, иголки, нитки, ножницы, скрепки, кнопки, скотч, клей, свисток, средство от комаров, краски, маскарадные костюмы, магнитофон, пачку листов формата А4.

Некоторые вожатые ленятся заправлять кровати в комнатах у детей перед их заездом, особенно если это старшие отряды, думают, выдадим постельное белье детям, они сами справятся. Но этого нельзя делать, во-первых, ребенок сразу почувствует, что вожатому было лень выполнить эту работу, а во-вторых, ребята могут не знать, как должна быть заправлена кровать. И только после того, как вы заправите кровати, со спокойной душой в течение всей смены требуйте, чтобы они выглядели так же, как в день заезда.

Очень обрадуются дети, когда, приехав в лагерь, найдут у себя в комнате под подушкой сюрпризы. Это могут быть бумажные звездочки, солнышки, игрушки или что-нибудь удивительное, что вожатый рисовал и вырезал с напарником до четырех часов утра. Один мой знакомый собрал шишки, покрасил их в желтый цвет, покрыл лаком, привязал нитки и разложил эти сюрпризы в комнатах у детей на подушках. Когда его отряд в первый раз пошел в столовую, я увидел, что у каждого ребенка на груди висела эта желтая шишка. Это говорит о том, что вожатый проявил креативность. Многие из ребят сохранили их и увезли домой на память.

Итак, корпус украшен, кровати заправлены, под подушками лежат сюрпризы. Не забудьте документы и таблички, которые вам понадобятся для регистрации детей. Вроде бы все готово. Да, обратите особое внимание на культуру своего внешнего вида, постарайтесь одеться так, чтобы понравиться ребятам и их родителям. (Если у вожатых есть единая форма или элементы одежды, то это очень большой плюс администрации лагеря.) Итак, до подъема остались какие-то три-четыре часа, которые вам нужно потратить на сон.

Сны в лагере особенные: если выкладываешься на все 100% и даже больше, то снятся добрые сны, а если работать спустя рукава, то к тебе по ночам будет приходить дух самого первого вожатого и спрашивать: «Где Сидоров, где Сидоров?» Это шутка, но я хотел бы, чтобы вы настраивались на то, что на сон будет уходить в среднем пять часов.

### Правила для вожатых, о которых не стоит забывать:

- \* Вожатый несет ответственность за жизнь и здоровье детей.
- \* Вожатый должен предъявлять понятные, точные и решительные требования.
- \* Предвидеть и предотвращать конфликты в отряде.
- \* Если в первые три дня вы не сформируете и не сплотите отряд, то потом это будет сделать практически невозможно.
- \* Вожатые должны знать, где находятся их дети, впрочем, как и дети должны знать, где находятся вожатые.
- \* После отбоя проверяйте наличие дежурного света в коридорах и холле. Дверь в корпусе на ночь должна быть закрыта, ключ находится у вожатого, который ближе всех живет к выходу.

\* Перед отбоем не забывайте спрашивать о самочувствии ребят, заботьтесь о здоровье детей.

\* Объясните ребятам правила поведения в столовой, в корпусе, на мероприятиях. Обязательно наличие закрытой одежды при посещении столовой.

\* Совместно с напарником планируйте деятельность. Учитесь разделять ответственность.

\* Никогда не выясняйте отношения с напарником в присутствии ребят.

\* Постарайтесь не разрешать переезды детей из палаты в палату (только в случае крайней необходимости).

\* Отпустить ребенка из отряда с родителями вы можете только после того, как они напишут заявление на имя директора лагеря.

\* Не ищите в конфликте виновных, ищите выход.

\* Если у вас возникли проблемы с ребенком, обратитесь к старшему вожатому, далее — к директору лагеря.

\* В случае необходимости время суток для обращения в медпункт не имеет значения.

\* Вожатый должен иметь четкий план работы на день.

\* Обязательно проводите утренний сбор отряда, на котором вы расскажете ребятам, что их сегодня ожидает. По возможности проводите каждый день отрядные свечки.

\* В столовую, из столовой, на мероприятия, за территорию лагеря отряд должен передвигаться только строем в колонне по два человека.

\* Если ребенок убежал из лагеря, немедленно сообщите об этом инспектору, директору лагеря.

\* Не занимайтесь своими личными делами в рабочее время.

\* Не кричите на ребенка, уместная шутка в адрес виновника намного сильнее крика.

\* Прежде чем наказывать ребенка, подумайте, что скажут об этом его родители.

## ДЕНЬ ЗНАКОМСТВ

### Заезд. Экскурсия по лагерю

Итак, наступил день заезда детей в лагерь. До выезда на место встречи-приема участников смены каждому воспитателю необходимо подготовить пакет необходимой информации для детей и их родителей. В этот пакет нужно вложить несколько документов:

1. Примерный перечень необходимой одежды, обуви, туалетных принадлежностей.

2. Карту-схему расположения лагеря, а также указания, как туда добираться.

3. Описание спальных корпусов и их оборудования.

4. Правила и нормы поведения и деятельности в отряде: курение, пользование личными гаджетами, наркотики, лекарства и пр.

5. Предоставляемые медицинские услуги.

6. Номер телефона лагеря на экстренный случай.

7. Заготовки визиток для детей.

8. Таблички с указанием номера отряда и возраста детей.

9. Эмблема-визитка отряда, на которой фиксируются имя, отчество воспитателя и номер отряда.

10. Тексты песен и игр, которые пригодятся во время поездки с детьми в транспорте.

Необходим пакет сбора информации, куда нужно вложить:

1. Заготовки для регистрации мальчиков и девочек (отдельно) по следующим графам: № п/п; № путевки; фамилия, имя ребенка; дата рождения; школа, класс; домашний адрес и телефон; имя, отчество родителей, их служебные и мобильные телефоны; состояние здоровья; примечания.

2. Конверты для сбора путевок и медицинских справок детей.

3. Тетрадь педагогических наблюдений.

4. Конверт для сбора и хранения денег детей (например, для фотографий).

Рано утром воспитатели выезжают на место приема детей. Там один воспитатель садится за стол с табличкой, на которой указан номер его отряда и возраст участников смены, и начинает регистрацию детей этого отряда. Он собирает у ребят путевки и медицинские справки о состоянии здоровья.

При приеме путевок следует обратить внимание на следующее: все ли данные заполнены, имеются ли все подписи и печать, нет ли исправлений, подходит ли возраст ребенка для участия в лагерной смене. Если возникнут проблемы, нужно немедленно обратиться к директору лагеря, поставить его в известность. Перед приемом справок нужна консультация врача лагеря о том, на что обратить внимание. Во время беседы с родителями необходимо выяснить, все ли необходимое есть в чемодане ребенка, нет ли проблем, связанных с его развитием, здоровьем, питанием, пребыванием под солнечными лучами и пр. — все это отмечается в дневнике воспитателя.

А в это время другой воспитатель собирает ребят своего отряда недалеко от места регистрации, знакомится с ними, каждому вручает эмблему-визитку, куда вписывается имя ребенка и номер отряда. Пусть это будет сияющее солнышко или улыбающееся лицо. Теперь детей определенного отряда можно увидеть издали, ведь подобная эмблема есть и у воспитателей.

По окончании регистрации обычно проводится линейка прощания с родителями, где директор и педагогический отряд лагеря приветствуют детей и их родителей, в интересной форме рассказывают о той программе, которая ждет участников смены, а также о правилах посещения лагеря родителями.

После линейки все отряды во главе со своими воспитателями садятся в автобусы. Как только дети займут места в автобусе, воспитателю необходимо пересчитать детей, проверить по списку все ли участники отряда находятся в автобусе, нет ли ребят из других отрядов, не увезли ли детей в лагерь родители на личном транспорте. Нужно посмотреть, все ли удобно сели, узнать, все ли переносят поездку в транспорте.

Все на месте и дается команда: в путь! Время переезда нужно использовать с пользой. Хорошо, если зазвучит песня или завяжется игра. Можно разучить песню о лагере, для этого она должна быть написана крупным шрифтом или размножена. Годятся игры-конкурсы для двух команд, сформированные по принципу кто где сидит, и игры, не требующие вставания и перехода с одного места на другое. Особенно в автобусе дети хорошо воспринимают кричалки, например:

1. Раз-два, раз-два,  
Едет в лагерь детвора.  
Три-четыре, три-четыре,  
Улыбайтесь дети шире.  
Раз-два, раз-два,  
Мы теперь одна семья.  
Три-четыре, три-четыре,  
«Звездный» лучший лагерь в мире.
2. Мы споем крутую песню,  
Будем петь ее мы вместе.  
В лагерь едет наш отряд  
Из мальчишек и девчат.  
Хоть мы маленькие дети,  
Победим мы всех на свете.  
Нам игрушки не нужны,  
Нам сокровища важны.  
Будем мы быстрее всех,  
Впереди нас ждет успех!
3. Десять поросят пошли купаться в море.  
Десять поросят, резвились на просторе.  
Тихонько к ним подплыл довольный крокодил,  
И вот вам результат — стало девять поросят.  
Девять поросят пошли (и т. д.)  
Один поросенок пошел купаться в море.  
Один поросенок резвился на просторе.  
К нему опять подплыл довольный крокодил,  
И вот вам результат — не осталось поросят!  
Довольный крокодил пошел купаться в море.  
Довольный крокодил резвился на просторе.  
Его поймал рыбак — и вот вам результат,  
На море вновь резвятся десять поросят!  
Десять поросят (и т. д.)

Приехали в лагерь. Выходя из автобуса, не надо торопиться, следует внимательно посмотреть на ребят, на их вещи, проверить, все ли в порядке.

А теперь можно провести ребят к корпусу. Прежде чем войти в корпус, необходимо объяснить детям, где они смогут поставить обувь и вещи, как располагаются спальни, игровые комнаты, туалеты, умывальники, где можно брать питьевую воду. Предложить ребятам достать сменную обувь и переобуться, показать место хранения обуви и сушилку.

Итак, холл завален сумками, на стульях сидят мальчишки и девочки. Они с интересом смотрят на вас, как бы спрашивая: «Вот мы и приехали, что дальше?»

Можно, конечно, начать рассказывать про лагерь, как надо вести себя в корпусе или знакомиться с ребятами, но это вы еще успеете сделать. А если спросите ребят, кто из них хочет в туалет, наверняка поднимется не одна рука, так что первым делом покажите всем присутствующим, где находятся туалеты для мальчиков и девочек. Теперь пришло время расселить ребят по комнатам. Сделайте это лучше по желанию так, чтобы все остались расселенным довольны. Некоторые уже в городе знают, с кем бы они хотели жить в комнате, многие по дороге знакомятся, кто-то встретил старого друга, с которым он отдыхал год назад в лагере.

Расселив ребят, дайте им полчаса для того, чтобы они устроились в комнатах, разобрали сумки и разложили все вещи в шкаф, отдохнули с дороги. Затем соберите отряд в

холле, расскажите им, как пройдет сегодня день, что интересного их ждет. Не забудьте спросить ребят о том, все ли хорошо себя чувствуют. Если есть такие, кто устал после дороги, оставьте их в корпусе со вторым вожатым. Всем остальным предложите сделать прогулку по лагерю, попросите их надеть головные уборы, переобуться и выйти из корпуса.

Перед экскурсией постройте отряд в колонну по двое (даже если у вас старший отряд). Покажите им уже с первого дня, что по лагерю — на мероприятия, концерты, в столовую — отряд будет передвигаться только строем по двое. Некоторые ребята начнут возмущаться, говорить, что все это напоминает детский сад, зачем ходить парами. Да, это не детский сад, но строй организует детей, к тому же вам легче будет пересчитать их по парам, чем если бы они шли толпой.

Основная задача экскурсии состоит в том, чтобы ребята не только хорошо ориентировались в лагере, но и знали места, куда ходить строго запрещается (хозяйственные зоны, долгострой, овраги, свалки, дороги).

Расскажите ребятам все, что вы знаете об истории создания лагеря, почему он так называется. Проведите ребят по местам, с которыми связаны разные веселые, смешные истории. И вообще, чем больше вы знаете легенд, занимательных событий о лагере, тем интереснее пройдет экскурсия.

## Игры для знакомства

### Веселый паровозик

Отряд становится в круг. Вожатый предлагает выйти в центр мальчику и девочке — они будут водящими (веселыми паровозиками), а все ребята вокруг — вагончиками. Вожатый просит назвать водящих свои имена. По команде паровозики подбегают к любому вагончику и говорят: «Привет, я веселый паровозик, а ты кто?» «Вагончик» называет свое имя, например, Денис, после чего водящий машет руками вправо и влево пять раз, произнося на каждое движение имя вагончика — «Денис, Денис, Денис!» Затем паровозик говорит: «Поехали со мной!» На что вагончик должен поднять и опустить правую руку, сказав при этом: «Ту-ту, ту-ту». После чего паровозик берет за руку вагончик, который теперь становится водящим, и они едут дальше знакомиться с ребятами. По окончании игры вожатый объявляет победителем тот веселый паровозик, который больше всех собрал вагончиков.

### Я еду

Вожатый становится в круг среди детей, в руках у него мягкая игрушка, например медведь. Игра начинается с того, что вожатый произносит первую фразу: «Я еду», после чего передает медведя по часовой стрелке рядом стоящему. Тот должен сказать: «Я тоже» и передать игрушку следующему. Третий называет вид транспорта или животного, на котором можно передвигаться, сказав: «А я в такси». Четвертый называет имя любого, кто стоит в круге: «А я с Машей». После чего Маша должна подбежать к четвертому, встать слева от него, взять игрушку и показать всем, как они с мишкой едут в такси. Маша начинает сначала и говорит: «Я еду» и передает медвежонка дальше.

### Сантики — Фантики — Лимпопо

Вожатый выбирает водящего и просит его выйти в центр, назвать громко свое имя (например, водящего зо-

вут Петя). Затем вожатый просит Петю закрыть глаза и, чтобы тот не видел, молча выбирает второго водящего. Петя открывает глаза. Ребята начинают произносить одну и ту же фразу: «Сантики — Фантики — Лимпопо», при этом все немного приседают и делают движения руками, как будто они вкручивают фонарики. Второй водящий, о котором не знает Петя, но знают ребята, начинает придумывать новые движения — присесть, как на физкультуре, или прыгать, как мячик. Все остальные ребята повторяют действия за вторым водящим. Задача Пети — определить, за кем повторяет движения отряд, и показать, кто в круге заводила. Если ему это удается, то второй водящий выходит в центр, называет свое имя, закрывает глаза, а вожатый выбирает нового игрока, который будет задавать движения.

### Кто быстрее

Вожатый выбирает двух водящих мальчиков, которые стоят в круге рядом. По команде один из них должен побежать по часовой стрелке, другой — против. Во время движения они приветствуют мальчиков рукопожатием, а девочек поклоном, при этом говорят, как их зовут. Ребята в круге в ответ называют себя. Кто первым из мальчиков вернется на свое место, тот и победит. Если водящие девочки, то во время игры перед мальчиками они должны присесть, а девочкам — пожать руку.

### Искорка

Вожатый выбирает водящего и просит выйти его в центр круга и представиться (например, его зовут Максим). Максим закрывает глаза, а вожатый жестами выбирает второго водящего. Максим открывает глаза. Второй водящий должен по команде послать искорку (импульс) в одном направлении легким рукопожатием. Если она проходит через весь круг и возвращается к тому, кто ее отправил, то выигрывают ребята. Если Максим заметит и перехватит импульс, то побеждает он, а на его место выходит тот, кого он «поймает за руку».

### Тигр идет

Вожатый объявляет водящего тигром и предлагает ему спрятаться в нору (выйти из круга). Когда тигр уходит, вожатый говорит отряду: «Мы пошли гулять на полянку». После этих слов все ребята изображают, как они гуляют по полянке — кувыркаются, собирают цветы, ловят бабочек. Когда веселье в полном разгаре, вожатый кричит: «Тигр идет!» Все ребята должны замереть и не двигаться. Появляется тигр. Он подходит к игрокам и своим рычанием пытается развеселить, заставить их двигаться. Трогать ребят тигру не разрешается. Ребята, которые начинают смеяться, шевелиться, выбывают из игры. А кто не сделает ни малейшего движения, объявляются победителями. Затем выбирается новый тигр.

### Моргалки

По хлопку вожатого все, кто стоит в круге, должны закрыть глаза. После чего вожатый выбирает 2—3 игроков, чьи имена ребята хорошо запомнили, и дотрагивается до их носиков — они будут мафией. Все остальные считаются мирными жителями. По второму хлопку все открывают глаза и начинают двигаться через центр круга. Задача мафии — морганием вывести из игры как можно больше мирных жителей: подмаргивать каждому в отдельности

незаметно для других. Задача мирных жителей — определить, кто мафия, и назвать их имена вожатому. Важно учесть такой момент, что это игра на честность: если вам моргнули, то, никому и ничего не говоря, выходите из игры. Если краем глаза заметили, что кто-то моргает другому, то быстро идете к вожатому и тихо, чтобы не слышали другие, скажите — кто мафия. Если вы правы, идете работать в милицию, а если ошиблись, то выбываете из игры. Когда мафия моргает мафии, то все остаются в игре, так как они друзья. Но если кто-то из мирных жителей в конце игры остается один на один с мафией, то он автоматически проигрывает. Победителями в этой игре считаются те ребята, которых вожатый отправил работать в милицию. Когда вы будете проводить эту игру последний раз, попробуйте дотронуться до всех носиков, то есть все, кто стоит в круге, будут мафией. И как только начнется движение, все мальчики и девочки будут моргать друг другу, а кто первым догадается, что все ребята — мафия, того вы и объявите победителем.

### Муравейник

#### 1 вариант

Вожатый предлагает построить, используя всех ребят в отряде: квадрат, треугольник, круг, ромб, букву и т. д.

#### 2 вариант

Вожатый просит ребят построиться в одну шеренгу по росту, по цвету волос (от темного к светлому), по размеру обуви, по именам.

### Молекула

Вожатый объявляет отряду: «Молекула — три!» Все дети должны объединиться по трое, те, кто не смог встать в тройку, выходят из игры. Дальше вожатый объявляет, например: «Молекула — пять!» Участники игры объединяются уже по пять человек. Так происходит до тех пор, пока на площадке не останется минимум участников. Во время объединения в «молекулы» ребята должны знакомиться друг с другом.

## Конкурсно-развлекательная программа «Гиннес-шоу»

#### Цели и задачи:

- \* познакомить ребят друг с другом в интересной развлекательной форме;
- \* познакомить детей с возможностями и способностями людей из «Книге рекордов Гиннеса»;
- \* научить осознавать свои индивидуальные возможности, утвердить стремление к самосовершенствованию.

**Время проведения:** 1 час 30 минут.

**Реквизит:** обручи; баскетбольные мячи; скакалка; рулон туалетной бумаги; футбольные мячи; линейка.

Эти конкурсы не требуют специальной подготовки в отрядах. Проводятся как первый сбор отрядов на площади лагеря. Для проведения конкурсов необходимо расчертить мелом на площадке для сборов прямоугольник с номерами отрядов от самого младшего до самого старшего. Ребята с первого дня должны привыкнуть к организованному построению лагеря на площади и знать, где находится их отряд во время мероприятия.

**На сцену под любую заводную музыку выходят двое ведущих.**

**1-й ведущий.** Добрый день!

**2-й ведущий.** Здравствуйте, здравствуйте, здравствуйте! **(Ребята отвечают.)**

**1-й ведущий.** Что-то вы, ребята, не дружно здороваетесь. Давайте поздороваемся с вами еще дружнее, громче! Сумеете?

**2-й ведущий.** Если сумеете, то мы сможем смело отправиться в увлекательное путешествие по «Книге рекордов Гиннеса».

**Ведущие (вместе).** Здравствуйте, ребята! **(Ребята дружно здороваются.)**

**1-й ведущий.** Молодцы! С такими активными мальчишками и девочками можно смело начинать нашу программу «Гиннес-шоу»!

**2-й ведущий.** И по этому поводу ваши бурные аплодисменты!

**1-й ведущий.** Но для начала я хочу, чтобы мы с вами узнали, как появилась «Книга рекордов Гиннеса».

**2-й ведущий.** Немного истории. Все началось 10 ноября 1951 года, когда англичанин сэр Хью-Бивер, управляющий компанией «Гиннес», охотился с друзьями в местечке под названием Северная Грязь на юго-востоке Ирландии. Между охотниками разгорелся спор, кто является самой быстрой птицей Европы — золотистая ржанка или тетерев.

**1-й ведущий.** И тогда сэр Хью подумал, что подобные вопросы обсуждаются во всех графствах Англии и Ирландии. С 1955 года, благодаря Хью Биверу, ежегодно на всех основных языках мира стала издаваться «Книга рекордов Гиннеса». В этой книге регистрируются достижения человечества, а также рекорды окружающего нас мира.

**2-й ведущий.** Сегодня мы узнаем самых выдающихся мальчишек и девочек нашего лагеря. Их имена мы обязательно впишем в «Книгу рекордов Гиннеса» оздоровительного лагеря «Звездный». Ваши аплодисменты!

**2-й ведущий достает чистый свиток и садится за стол, где приготовлено перо и призы для победителей, 1-й ведущий проводит конкурсы.**

**1-й ведущий.** Начнем. Внимание, каждому отряду дается минута, чтобы выбрать одного представителя, который сможет дольше других прокрутить обруч на талии. **(В отрядах совещание.)** Кстати, заглянем в «Книгу рекордов Гиннеса». Дольше всех в мире обруч прокрутила американка Роксана Роуз. Ее рекордное представление длилось 90 часов! Я приглашаю выйти на сцену тех, кто хочет побить ее рекорд. Встречаем! **(На сцену из отрядов выходят девочки, 2-й ведущий раздает им обручи.)**

Итак, ваша задача состоит в том, чтобы прокрутить обручи до тех пор, пока все ваши соперницы не выйдут из игры. Начали! **(Звучит веселая музыка, девочки начинают крутить обручи.)** А пока наши девочки накручивают километры, я приглашаю на сцену тех, у кого самая короткая фамилия в отряде! **(В отрядах совещаются!)** Да, ребята, хотите узнать, как звучит самая короткая фамилия в мире? Самая короткая фамилия в мире состоит из одной буквы «О» и преобладает она в Корее. Ну что ж, обсуждение закончено, все, у кого корейские фамилии, выходите на сцену. **(Ребята выходят на сцену, ведущий выстраивает их в одну линию лицом к зрителю. На заднем плане девочки крутят обручи.)**

Все, что от вас требуется, уважаемые друзья, — это четко и понятно сказать в микрофон вашу фамилию. **(Определяется победитель.)**

Итак, самая короткая фамилия в нашем лагере это у мальчика (девочки) ... из ... отряда. Давайте мы его (ее) поддержим бурными аплодисментами! Подходи к столу, твое имя на восемнадцать дней впишут в «Книгу рекордов Гиннеса» оздоровительного лагеря «Звездный». Не забудь получить свой сладкий приз!

А мы продолжаем. Сейчас каждый отряд выберет человека с самой длинной фамилией, то есть такой, где более 10 или может 12 букв. Начали! **(Совещание в отрядах.)**

Да, кстати, самая длинная фамилия в мире — шотландская и состоит она из 29 букв. Надеюсь, что озвучить ее вы меня не попросите, иначе, это, ребята, надолго затянется. Все, время ваше истекло! **(На сцену выходят ребята, выстраиваются в одну линию, ведущий выбирает человека с самой длинной фамилией. Девочки продолжают крутить обручи.)**

Наше «Гиннес-шоу» продолжается! И теперь логично было бы пригласить на сцену мальчишек и девочек, у которых самое короткое имя в отряде. **(Совещание в отрядах.)** Совещаемся, а от себя я добавлю, что вот уже несколькими поколениями новорожденных в семье Линкольн из Англии дают имя, состоящее из одной буквы — А. Какое же самое короткое имя в нашем лагере, мы сейчас узнаем. **(Ребята выходят на сцену, ведущий выбирает человека с самым коротким именем, награждает. Девочки продолжают крутить обручи.)**

Давайте теперь посмотрим, у кого из ребят в лагере самое длинное имя, интересно кому же оно принадлежит мальчику или девочке? **(Совещание в отрядах.)**

А самое длинное имя в мире принадлежит девушке из Техаса США. И звучит оно так: Рашандиателаяинешинешени Койяанфскуатсиути Уильямс. Осталось узнать обладателя самого длинного имени в нашем лагере. **(Ребята выходят на сцену, выбирается и награждается победитель. Девочки крутят обручи.)**

А сейчас я прошу у себя в отрядах выбрать мальчика или девочку с самым редким именем. И на этом с именами мы покончим. **(Совещание в отрядах.)**

Друзья, к вам вот такой любопытный вопрос: как вы думаете, какой длины можно отрастить усы? Вот у Биргема Пелласу из Швеции они 2 м 77 см. И я приглашаю на сцену тех, кто, по мнению отряда, обладает самым редким именем. **(Претенденты выходят на сцену, ведущий проводит опрос.)**

Давайте решим все вместе, какое имя вам наиболее симпатично. Ваши аплодисменты участнику № 1... **(Перечисление участников.)** Тот, кому громче всех похлопали, и побеждает в этом конкурсе! **(Награждение участников. Девочки продолжают крутить обручи.)**

Пришло время выбрать самого высокого человека в отряде. Гулливера так сказать. **(Совещание в отрядах.)**

А я зачитаю вам следующую любопытную информацию. Оказывается, самым высоким человеком в мире был американец Роберт Уодлоу. В июне 1940 года его рост составил 2 м 72 см. И я приглашаю на сцену дальних родственников этого американца! **(Ребята выходят на сцену, определяется победитель, идет награждение в номинации «Гулливер». Девочки все еще крутят обручи.)**



## Дискотека с конкурсами

Дискотека всегда проходит интереснее, если на ней проводятся веселые конкурсы. Вот некоторые из них.

### Ам, ам

На сцену выходят 3 пары. Мальчик убирает руки за спину, девочке завязывают глаза и дают в руки банан. По команде девочки должны скормить бананы ребятам. Побеждает та пара, в которой мальчик первым съест банан, и крикнет «Ам, ам!»

### Самба, Румба, Ламбада

На сцену приглашаются 10 желающих. Ведущий говорит о том, что сейчас все увидят, как водят новогодние хороводы в Бразилии, и объявляет себя «елочкой». Все игроки встают вокруг него, поворачиваются направо, берут впереди стоящего за плечи (талию). Ведущий говорит: «Самба!», все должны сделать шаг вперед правой ногой, затем: «Румба!», игроки делают шаг вперед левой ногой. Когда ведущий говорит «Ламбада!», все в круге, не убирая рук с плеч соседа, танцуют ламбаду. Ведущий говорит о том, что ему нравится, как танцуют ребята, и предлагает усложнить задание. Теперь все игроки берут за плечи не впереди стоящего участника, а через одного. Круг сужается, и начинается все сначала: «Самба, Румба, Ламбада!»

### Цифровая дискотека

При входе в танцевальный зал ребята получают билеты, на которых написаны цифры от 0 до 9. Ведущий начинает игровую программу и просит подняться на сцену ребенка, у которого билет с цифрой 7. Кто первым из детей с таким билетом выйдет на сцену, тот и побеждает. Через некоторое время ведущий называет, например, число 16. На сцену выходят уже двое игроков — с цифрами 1 и 6. Затем 490 и т. д. Задача ребят быстро сориентироваться, объединиться в группы и выйти на сцену с билетами.

### Пятка — плечо

На сцену приглашаются 5 пар. Ведущий предлагает им танцевать под заводную музыку, но с одним условием: по команде пары должны соединиться теми частями тела, которые он назовет, и продолжать танцевать в том положении, в котором назовет ведущий (ладонь к ладони, ухо к плечу, пятка к пятке, колено к плечу, локоть к пятке, затылок к пояснице).

### Самолетики

На сцену выходят 3 мальчика. Ведущий выдает им по листу бумаги и предлагает сделать самолетики. Кто первым запустит их в зал, тот и победит. Единственная сложность в том, что самолетики ребята должны сделать одной левой рукой, убрав правую руку за спину.

### Два мандарина

Ведущий приглашает на сцену 2-х желающих. Он дает им по мандарину. Задача ребят очистить мандарин и съесть его по 1 дольке, чередуясь с противником. Кто последним съест дольку мандарина, тот и побеждает в конкурсе.

### Автомат

## Театрализованная программа «Открытие лагерной смены»

### Цели и задачи:

- \* познакомить ребят с распорядком дня в лагере в необычной форме;
- \* заинтересовать ребят событиями в жизни лагеря;
- \* сплотить ребят в процессе подготовки программы;
- \* выявить художественно-эстетические интересы, музыкальные, творческие способности.

**Время проведения:** 1 час.

**Место проведения:** концертный зал.

**Реквизит:** сундук; бутылка с картой сокровищ; швабра; лошадка; медальон Моргана; свиток с клятвой.

К представлению каждому отряду нужно подготовить свою визитку (название, девиз, эмблему, отрядную песню и т. д.)

### Действующие лица:

адмирал пиратской эскадры — Большой Боб;  
пираты — по одному вожатому от отряда.

Сцена оформлена, как палуба пиратского корабля.

Звучит любая заводная музыка. Выбегают пираты. Первый усиленно моет палубу, второй вытирает пыль, третий прячет сундук, четвертый пытается достать из бутылки карту, пятый прыгает на лошадке, шестой что-то ищет, седьмой танцует. Все остальные в суматохе бегают по кораблю. Появляется Большой Боб.

**Боб.** У, карамба, десять тысяч осьминогов! Что у вас тут происходит?

**Пираты выстраиваются в шеренгу и с ужасом смотрят на Боба.**

**1-й пират.** Разрешите доложить! Наш штурман Зоркий Крот опять тормозит, пропустил поворот на Средиземное море.

**2-й пират.** Это кто тормозит? Это я «тормозит»? Я не «тормозит», я — пират, и этим сказано все! **(Пытается затеять драку с первым пиратом.)**

**Боб.** А ну, тихо! Что еще?

**3-й пират.** Большой Боб, кажется, на нашем корабле завелась крыса!

**Боб.** Так покормите ее!

**Все пираты (подбегают к Бобу).** Можно я покормлю? А можно я? Я первый буду кормить! **(Собираются идти кормить крысу.)**

**Боб.** А ну, стоять! **(Все снова выстраиваются.)** Мне кажется, вы от меня что-то скрываете. Говорите, что случилось?

**На авансцену вытаскивают Четвертого пирата. У него в руках бутылка, внутри которой лежит карта.**

**4-й пират (протягивает бутылку Бобу).** Вот, вчера в Черном море нашел.

**Боб (достает из бутылки карту, осматривает ее, кричит).** О карамба! Двадцать тысяч осьминогов! Это же печать самого капитана Моргана. О сколько великих пиратов хотели бы подержать эту карту в руках, как держу ее я! Вот так удача! Ура!

**Все пираты.** Ура!!!

**Боб.** Слушай мою команду! Мы немедленно отправляемся с вами на поиски сокровищ капитана Моргана. Для этого...

**5-й пират (перебивает).** Большой Боб, нам не с кем плыть. Почти вся команда сошла на берег и отправилась в лес за грибами.

**Боб.** Какими еще грибами?

**5-й пират.** Маслятами!

**Боб.** Что же делать? Нельзя терять ни одной минуты. А это еще кто? (**Обращается к ребятам.**) Хотите отправиться на поиски сокровищ? (**Ребята отвечают: «Да!»**) Отлично! Разрешите представиться: адмирал пиратской эскадры Большой Боб. А это — мои друзья, капитаны кораблей (**показывает на вожатых**). А теперь давайте знакомиться с вами.

**Отряды по очереди, начиная с самого младшего, выходят на сцену и показывают свои визитки.**

**Боб.** Отлично! Молодцы! Настоящие пираты! Я всех беру в свою команду. А теперь давайте ознакомимся с распорядком дня, по которому мы будем жить в течение шестнадцати дней плавания к острову капитана Моргана.

**На авансцену выходят 2 пирата и зачитывают распорядок дня.**

**1-й пират.**

Рано утром, спозаранку,  
Пират делает зарядку!

**2-й пират.** Подъем в 7.30. Зарядка.

**1-й пират.**

После зарядки настоящий пират  
Приводит все в порядок и этому рад.

**2-й пират.** Уборка на палубе в 8.00.

**1-й пират.**

На завтрак дружно отправляйтесь  
И силенок набирайтесь!

**2-й пират.** Завтрак в 9.00.

**1-й пират.**

Свистать всех наверх! Команда вся в сборе!  
Капитан расскажет, что ожидает вас в море.

**2-й пират.** Утренний сбор отряда в 9.30.

**1-й пират.**

Хочешь первым быть всегда?  
Спортом занимайся — да!

**2-й пират.** Спортивно-оздоровительное мероприятие в 10.00.

**1-й пират.**

Чтобы в дальний путь пуститься,  
Нужно плотно подкрепиться!

**2-й пират.** Обед в 12.00.

**1-й пират.**

Очень трудный был наш путь,  
Пора пирату отдохнуть!

**2-й пират.** Тихий час в 13.30.

**1-й пират.**

После сна опять немного  
Подкрепимся для похода.

**2-й пират.** Полдник в 15.30.

**1-й пират.**

Вперед, флибустьеры, отдать якоря!  
В открытое море уходим, друзья!

**2-й пират.** Дневное мероприятие в 16.00.

## ДЕНЬ ОТКРЫТИЙ

### Театрализованная эстафета «Водяной против Нескучайкина»

Материал опубликован в №4/2017 «Последнего звонка».  
Ознакомиться с ним можно на сайте [www.pedbank.ru](http://www.pedbank.ru).

### Первый вечерний сбор отряда

#### Цели и задачи:

- \* закрепить основные правила жизни и поведения в лагере;
- \* познакомить ребят друг с другом;
- \* создать благоприятный психологический климат в отряде.

Дисотека закончилась, и день открытий подходит к концу. Собирайте отряд в холле, посадите детей в круг так, чтобы все видели друг друга. После такого насыщенного событиями дня ребята, наверняка, очень возбуждены и эмоциональны. Если притушить свет в помещении и зажечь свечу, то это подействует на них успокаивающе. Расскажите ребятам, что отряд — это одна дружная семья, которая живет в лагере по своим правилам и законам. Попробуйте подвести детей к тому, чтобы они сами высказали, что разрешается в лагере, а чего делать не следует. Ознакомьте их с основными законами лагеря.

1. Закон реки. Категорически запрещается в одиночку купаться и даже находиться у реки. Приход на пляж осуществляется организованно и только после издания приказа директором лагеря и проведения инструктажа «О правилах поведения на воде», для всех педагогов под роспись.

2. Закон территории. Выход детей за территорию лагеря осуществляется только в сопровождении вожатого. Организованный выход отряда проходит вместе с вожатыми (не мене двух) и с разрешения директора лагеря.

3. Закон режима лагеря. Каждый отдыхающий в лагере и находящийся на его территории должен неукоснительно соблюдать режим дня, утвержденный администрацией лагеря.

4. Закон леса. Закон бережного отношения к природе, к растительному и животному миру, который нас окружает.

5. Закон качелей. Ребята могут качаться на качелях только в присутствии вожатого.

6. Закон хозяина. Лагерь — наш дом. Бережное отношение к имуществу лагеря, чистота, порядок и уют, прежде всего, зависит от нас.

7. Закон точности. Каждое дело должно начинаться и заканчиваться вовремя. Не заставляй ждать себя и не беспокоить напрасно других.

8. Закон поднятой руки. Если хотите, чтобы вас услышали, поднимите руку.

После того, как вы познакомили отряд с основными законами лагеря, предложите ребятам более подробно рассказать о себе. Возьмите мягкую игрушку, пусть дети по очереди передают ее. Тот, у кого в руках окажется игрушка, должен рассказать отряду свою биографию (как зовут, где и когда родился, где живет и в какой школе учится), о своих увлечениях (хобби) и о том, чему бы он хотел научиться за эту смену в оздоровительном лагере «Звездный». После всех ребят вожатые рассказывают о себе и

# ДЕНЬ СПОРТА

## Театрализованная конкурсная программа «Открытие олимпиады»

### Цели и задачи:

- \* познакомить детей с национальными видами спорта зарубежных стран (Германии, Бразилии и др.);
- \* выявить у ребят индивидуальные спортивные интересы возможности, привить стремление к физическому совершенствованию;
- \* приучить детей к здоровому образу жизни в игровой спортивной форме;
- \* развить в детях желание помогать друг другу в совместном выполнении определенных заданий.

Время проведения: 1 час.

Место проведения: площадь перед столовой.

Реквизит: глобус; флаг олимпийских игр; факел; чаша для огня.

Каждый отряд представляет на олимпийских играх одну страну мира (Германию, Бразилию и т. д.). К началу соревнований каждому отряду нужно приготовить визитку, в которой они отобразят национальный вид спорта «своей» страны.

### Действующие лица:

**Зевс;**  
**Гера, жена Зевса;**  
**Геракл;**  
**судьи соревнований.**

На сцену выходят Гера и несколько девочек в древнегреческих хитонах. Девочки и богиня танцуют танец «Сиртаки».

Гром, грохот, появляется Зевс.

**Зевс (грозно).** Гера, Гера, где ты? (Девочки убегают.) Ага, вот ты где, возлюбленная моя, я ее уже два часа ищу, весь Олимп обошел, а она, значит, на землю спустилась, по дискотекам ходит, хороводы водит. Нет, дожدهшься ты у меня, доведешь до трясушки, и тогда удары грома раскатятся по всему небу, засверкают огнями молнии.

**Гера (перебивает).** О, великий Зевс, отец богов и людей, глава олимпийской семьи и, наконец, мой любимый муж! (Раздраженно.) Ну, повеселилась немного, чего орать-то!

**Зевс (садится на трон).** Ох, плохо мне, Гера, грустно. На нашем Олимпе совсем не осталось настоящих спортсменов, хилые какие-то все. Нет, ты представляешь, я ему говорю: «Возьми копье и брось», а он даже его поднять не смог, хлюпик. Ну, я его за это и наградил молнией по одному месту.

**Гера.** Успокойся, дорогой! Каждый день я спускаюсь на землю и вижу там много достойных олимпийцев.

**Зевс.** Интересно было бы на них посмотреть.

**Гера (достает глобус).** Нет ничего проще, о, великий Зевс, повелитель богов и электрических приборов. С моей помощью мы можем отправиться в любую точку земли и увидеть самых выдающихся спортсменов той или иной страны.

**Зевс.** Так чего же мы ждем? Давай отправимся вот сюда (показывает на глобусе страну).

**Гера.** Эта страна называется Мексика. Встречаем бурными аплодисментами мексиканских спортсменов, которые покажут национальный вид спорта своей страны!

Зевс и Гера по очереди приглашают на сцену отряды, которые показывают национальный вид спорта страны, которую они представляют. Страны: Мексика, Аргентина, Франция, Япония, Германия, Россия, США, Италия, Канада, Китай, Австралия.

**Зевс.** Ай да молодцы! Эти спортсмены напомнили мне о былом величии Олимпии. Гера, а не открыть ли нам олимпийские игры? Там мы выберем самых сильных, самых быстрых, самых спортивных мальчишек и девчонок. А? (Гера утвердительно кивает) Решено, друзья! Объявляю о торжественном открытии олимпийских игр! Флаг олимпиады внести!

Девушки, одетые в древнегреческие хитоны, выносят олимпийский флаг.

**Зевс.** Приглашаю на сцену людей, без которых не обходится ни одно соревнование! Встречаем судьей!

На сцену выходят спортивные инструкторы.

**Главный судья (обращается к ребятам).** Желаю вам крепости рук, силы и светлого разума! Пусть силы не оставят вас на последнем дыхании! Пусть злость и зависть навсегда покинут ваши сердца, ибо умей побеждать, но, и умей проигрывать. А мы, судьи, постараемся судить добросовестно и справедливо. Желаю вам воли к победе и удачи!

**Зевс.** Флаг олимпийских игр поднять! (Звучит гимн олимпиады, главный судья поднимает флаг.) Олимпийские игры в оздоровительном лагере «Звездный» считаются...

**Гера (перебивает).** Подожди, дорогой, ты ничего не забыл?

**Зевс.** Что такое?

**Гера.** Разве ты не слышишь, как к нам бежит твой любимый сын Геракл? В руках он несет факел со священным огнем, зажженным у алтаря Древней Олимпии. Этот огонь символизирует мир и дружбу всех народов.

Убегают Геракл, в руках у него факел. Все кричат и аплодируют ему.

Геракл зажигает в чаше олимпийский огонь.

**Зевс.** Что ж, теперь я без всяких сомнений говорю, что олимпийские игры в оздоровительном лагере «Звездный» считаются открытыми!

## Индивидуальные и командные первенства

### Индивидуальные первенства

Для того чтобы выявить среди отдыхающих ребят сильнейших спортсменов по различным видам спорта и упражнениям, в лагере проводятся индивидуальные первенства среди отрядов старшей и средней возрастной группы. Каждому отряду спортинструкторы выдают лист результатов с видами первенств, которые ребята должны пройти. Все дети должны иметь медицинский допуск к участию в соревнованиях.

Лист результатов личных первенств. Отряд № \_\_\_\_

Фамилия и имя участника

Дата рождения

Прыжки в длину с места

Бег на 60 м

Подтягивание на перекладине

Прыжки на скакалке за 1 мин

Отжимание

Стрельба из пневматической винтовки

# Театрализованная игра на местности «Нить Ариадны»

## Цели и задачи:

- \* познакомить детей с греческой мифологией;
- \* познакомить ребят с физической культурой Древней Греции;
- \* развивать наблюдательность, сообразительность, находчивость и ловкость у ребят;
- \* создать здоровый психологический климат в отрядах в процессе совместных спортивных состязаний.

**Время проведения:** 1 час 30 минут.

**Место проведения:** территория лагеря.

**Реквизит:** листы с буквами (для составления слова-места, где прячется Минотавр); маршрутные карты; спички; шашки; зеркало; листы с именами греческих героев; 2 стакана (один с водой, другой пустой); 4 пипетки; лист Посейдона; репродукции картин знаменитых художников; мягкие игрушки.

Звучат фанфары, появляется Ариадна.

**Ариадна.** Здравствуйте, ребята! Добро пожаловать на берег острова Крит! Меня зовут Ариадна, я дочь царя Миноса. Сегодня вы отправитесь в таинственное подземелье, которое называется «Лабиринт Минотавра». Бесконечные коридоры, ловушки, мрачные туннели, запутанные подземные переходы — все это вам предстоит преодолеть, прежде чем вы найдете Минотавра и сразитесь с ним. Не пугайтесь, я помогу вам **(показывает конец веревки)**. Эта нить укажет, как найти дорогу в лабиринте и добраться до выхода. А сразиться с Минотавром вам помогут греческие боги, которые сегодня спустились с Олимпа. Итак, встречаем! **(На сцену выходят вожатые, переодетые в героев греческих мифов.)** Царь богов, властелин грома и молний, великий громовержец — Зевс! Его брат, повелитель воды, бог всех морей — Посейдон! Богиня войны и победы, а также мудрости, знаний, искусств — Афина! Друг всего человечества, который похитил у богов Олимпа огонь и передал его людям — титан Прометей! Сын Зевса, герой, который совершил двенадцать подвигов, — Геракл! Чудовище, способное превратить любого в камень, кто отважится посмотреть ей в лицо, — горгона Медуза! Бог — целитель и прорицатель, покровитель искусств — Аполлон! Богиня любви и красоты — Афродита! Великий музыкант, который так замечательно играет на лире, что птицы и звери собираются послушать его музыку, — Орфей! Дочери Зевса, музы: Клио — муза истории! Терпсихора — муза танца! Мельпомена — муза театра! Артемида — богиня охоты! И великий мастер, зодчий — Дедал, который построил лабиринт! Вот мы и познакомимся с нашими героями, а теперь я расскажу вам, как найти Минотавра. Каждый отряд получает от меня маршрутную карту **(выдает карты)**. В них указаны этапы, где будут стоять наши герои **(показывает на вожатых)**. После каждого этапа у вас есть возможность получить одну букву. Пройдя все испытания и сложив все буквы правильно, вы узнаете, где находится Минотавр. Каждый этап вы должны проходить только по моей волшебной нити, которая поведет вас по лабиринту. Прохождение этапов начинается по этому звуковому сигналу **(диджей включает сигнал)**. Что ж, желаю успешно пройти все испытания и победить Минотавра.

**Герои разбирают отряды, отводят их на свои посты, диджей включает сигнал.**

## Этапы

**1. Зевс.** Зевс предлагает ребятам поиграть с его молниями. Он выдает им спички. Отряд выстраивается в одну колонну. Каждый ребенок бросает перед собой спичку как можно дальше. В маршрутном листе Зевс указывает расстояние самого дальнего броска.

**2. Афина.** Богиня просит ребят перечислить виды спорта, которые они знают, за 4 минуты. В маршрутном листе Афина указывает количество перечисленных видов.

**3. Прометей.** Бог огня предлагает отряду разгадать 3 головоломки, составленные из спичек. За правильно разгаданную головоломку команде начисляется 3 балла.

Имеются 3 спички. Если к ним прибавить еще 2, то получится 8. Как это может получиться? *(Спички нужно выложить в виде римской цифры VIII.)*



Из спичек выложено имя. Прибавьте 2 спички так, чтобы получилось другое имя.



Из 10 спичек построен дом. Передвиньте 2 спички так, чтобы дом повернулся к нам другой стороной. *(Спички надо повернуть так, как показано на рисунке.)*



**4. Дедал.** Отряд выбирает трех участников, которые будут состязаться с Дедалом в постройке башни из шашек. Игрок и Дедал по очереди кладут шашки друг на друга до тех пор, пока фигура не развалится. Тот, из-за кого это случилось, считается проигравшим. За каждую победу отряд получает 3 балла.

**5. Орфей.** Ребята должны вспомнить любой древнегреческий миф и рассказать его Орфею. За этот конкурс вожатый выставляет баллы (по 10-балльной системе) по своему усмотрению.

**6. Горгона Медуза.** Горгона напоминает ребятам, что на нее смотреть нельзя, и выдает отряду зеркальце. Первый участник садится на стул. Горгона встает за его спиной с листом, на котором написано имя греческого бога. Игрок, смотря в зеркальце, должен сказать, что написано на листе. Затем садится следующий и Горгона берет другой листок и т. д. В маршрутной карте указывается количество имен, которые ребята правильно назвали.

**7. Музы.** Музы просят ребят вспомнить любые слова, в которых есть корень «муз» (музей, лимузин и т. д.). В маршрутном листе указывается количество слов, которые назвали ребята.

## Зооэстафета

### Цели и задачи:

- \* выявить у детей их индивидуальные возможности, привить им стремление к физическому самосовершенствованию;
- \* приучить детей в игровой спортивной форме к здоровому образу жизни;
- \* развить у ребят наблюдательность, сообразительность, находчивость и ловкость;
- \* создать здоровый психологический климат в отрядах в ходе совместного творчества и игр.

Реквизит: скакалки; пластиковые полуторалитровые бутылки; пакет семечек; маркеры; воздушные шарик; футбольные мячи, записки с названиями животных.

Для проведения эстафеты формируется команда из 12 человек (6 мальчиков, 5 девочек, 1 вожатый). Все дети должны иметь медицинский допуск к участию в эстафете. Форма одежды — спортивная.

### Эстафета «Лошадки»

Команда разбивается на пары. Первый игрок берет скакалку, надевает ее как уздечку на второго, и они бегут до стула и обратно. Затем «скачет» следующая пара.

### Эстафета «Мышки»

Первый участник команды берет семечку, бежит к стулу, на котором стоит полуторалитровая пластиковая бутылка, открывает крышку, бросает в бутылку семечку, закрывает крышку, бежит обратно к команде.

### Эстафета «Цапля»

Игрок должен допрыгать на одной ноге до стула и вернуться бегом.

### Эстафета «Клички»

Первый участник берет маркер и по команде бежит к стулу, к которому привязан воздушный шарик. Задача игрока: написать на шарике кличку собаки, вернуться обратно и отдать маркер следующему. После этой игры судьи зачитывают то, что написали ребята.

### Эстафета «Кенгуру»

Первый участник команды берет футбольный мяч, зажимает его между коленями и таким образом прыгает до стула, обратно возвращается бегом.

### Эстафета «Бег с ежиком»

Каждая команда получает по воздушному шарик. Первый участник бежит с шариком до стула и обратно. Отдает шарик следующему игроку.

### Эстафета «Крики животных»

Игрок добегают до стула, на котором лежат записки с названиями животных. Берет любую записку, зачитывает ее и изображает крик того животного, которое ему досталось. Возвращается обратно.

### Эстафета «Дыбра»

## Театрализованная конкурсная программа «Цирк»

### Цели и задачи:

- \* развить художественно-эстетические способности детей, дать возможность детям проявить себя в театрализованных действиях;
- \* научить ребят работать в коллективе, подчиняться определенным правилам, развивать чувства коллективизма и товарищества.

Время проведения: 1 час 30 минут.

Место проведения: концертный зал.

Реквизит: музыкальные инструменты для оркестра; пригласительные билеты для лотереи; призы; свеча; игрушечный пистолет; листы бумаги; воздушные шарик; насос для мячей; маркеры; резиновые перчатки.

Педагог-организатор распределяет между отрядами дрессированных животных, которые ребята будут показывать на арене цирка (кроликов, обезьянок, ежиков, кошек, лошадок, слоников, морских котиков, собачек, бегемотов, верблюдов, поросят).

Каждый отряд направляет одного музыкального ребенка играть в цирковом оркестре. Выбираются 2 клоуна, которые будут стоять при входе в концертный зал и раздавать ребятам пригласительные билеты с номерами. Эти билеты нужны для участия в лотерее, которую между выступлениями отрядов проводит ведущий.

### Действующие лица:

клоун-дрессировщик;  
фокусник Ашот Акопян.

На сцене стоит стол с дырой посередине. Стол покрыт плотной тканью, свисающей до земли. В ткани посередине сделан разрез 10 см. Под стол садится человек, известный всему лагерю, например, спортивный инструктор. Вся эта подготовка нужна для демонстрации шуточных фокусов «Ашотом Акопяном».

На сцену выходит оркестр. Пройдя по сцене 3 круга, ребята спускаются со сцены и садятся полукругом лицом к зрителю.

**Выбегает клоун.**

**Клоун.** А вот и я! Привет, мальчишки и девчонки! Добро пожаловать на арену цирка, который называется... называется... (Задумывается.) А как же он называется, а, ребята? (Спрашивает у ребят, вместе с ними придумывает веселое название.)

Ура! А теперь скажите мне, что такое цирк? (Дети отвечают.) Правильно, цирк — это такое место, где показывают интересных артистов и дрессированных животных. И сегодня мы с вами увидим непревзойденного артиста своего жанра, великого фокусника и чародея, любимого племянника Арутюна Акопяна! Встречаем бурными аплодисментами! Вот я уже слышу его шаги. (Показывает на правую кулису.) Смотрите, мелькнул его ботинок, а вот и он сам — Ашот Акопян! (Из левой кулисы под любую таинственную музыку выходит фокусник.)

**Ашот.** Сейчас я буду показывать вам свои лучшие фокусы, о несравненные друзья мои. Нервных попрошу успокоиться, а спокойных успокоить нервных. Все выпили валерьянку, измерили давление и приготовили носовые платки? Мы начинаем!

Итак, фокус № 1! (Ставит на стол свечу, зажигает ее, достает из кармана пистолет, отходит от свечи на 5 м.) Сейчас, друзья мои, я выстрелю из пистолета и собью пламя

этой свечи. Завяжите мне глаза. **(Клоун завязывает глаза фокуснику, Ашот поворачивается спиной к столу, наводит пистолет на свечу. Раздается выстрел. В этот момент спорт-инструктор, сидящий под столом, просовывает руку в разрез ткани и тушит свечу.)**

**Клоун.** Ай да Ашот, король магов, великий волшебник и чародей, ваши аплодисменты! **(Ашот уходит.)**

А сейчас, прежде чем мы увидим на сцене дрессированных кроликов, я хочу провести праздничную лотерею. Все вы при входе получили приглашительные билеты, покажите мне их! **(Достаёт шляпу.)** Вот из этой шляпы я достану листочек с номером. **(Достаёт листок.)** Итак, у кого билетик с номером 27, поднимитесь на сцену. Встречаем нашего первого счастливого. **(На сцену выходит обладатель счастливого билета. Клоун вручает ему приз и продолжает розыгрыш лотереи.)**

А сейчас встречаем дрессированных кроликов! **(Выступление отрядов.)**

А сейчас снова на сцене единственный и неповторимый король фокусников — Ашот Акопян! **(Выходит фокусник.)**

**Ашот.** А сейчас я покажу вам, друзья мои, чего можно добиться, используя только силу мысли, моей мысли. Итак, мой второй фокус. **(Достаёт лист бумаги, кладёт его на ладонь.)** Сейчас я сожму этот листок в комок, используя только силу моей мысли. **(Ашот начинает «усиленно думать», после чего сжимает листок пальцами, раскланивается.)**

**Клоун.** Bravo, bravo, Ашот — маг из магов, волшебник из волшебников, чародей из чародеев, ваши аплодисменты! Скажите, Ашот, а смогли бы Вы надуть воздушный шарик на расстоянии, используя только лишь силу вашей чудесной мысли?

**Ашот.** Нет ничего проще, смотрите! **(Достаёт шарик и кладёт его на стол. Отходит на 5 м от стола и начинает «усиленно думать» В это время сидящий под столом спорт-инструктор берёт через разрез ткани кончик шарика с дыркой и надувает шарик насосом для мячей.)**

**Клоун.** Bravo, Ашот! А ещё я знаю, что вы непревзойдённый мастер по чтению мыслей других людей.

**Ашот.** Да, пусть каждый в этом зале загадает число от 1 до 10 и проговорит его про себя 10 раз. Итак, готовы? 1, 2, 3... **(Ашот считает до 10 и достаёт из кармана листок, на котором написана цифра 9.)**

**Клоун.** А ну, мальчишки и девчонки, кто загадал цифру 9? **(В зале поднимается несколько рук.)** Bravo, Ашот, великий фокусник, бурные аплодисменты! **(Некоторые ребята начинают кричать, что Ашот не угадал их цифру.)** Погодите, друзья мои, если вы сомневаетесь в великих способностях нашего гостя, то давайте спросим у него, какую цифру загадал наш диджей.

**Ашот (подходит к диджею, водит руками над его головой, закатывает глаза).** Эта цифра 8.

**Диджей (вскакивает).** Bravo, Ашот! Да, это та самая цифра, которую я загадал! Велик, велик Коперфильд в квадрате, bravo!

**Клоун.** Что ж, давайте дадим Ашоту время для отдыха. А я продолжаю розыгрыш нашей праздничной лотереи. **(Проводит розыгрыш лотереи, после чего объявляет выступление отрядов.)**

И снова к нам на сцену выходит мастер фокуса! Встречаем — Ашот Акопян! **(Выходит фокусник.)**

Публикация материалов для летнего лагеря «Навстречу подвигам и приключениям!» автора Д. Ю. Филина будет продолжена в №№ 5 и 6.



Учредитель и главный редактор Мерзлов А. В.  
Издатель ИП Мерзлов А. В.  
Свидетельство о регистрации: 017833 от 28.07.1999.  
Отпечатано в типографии редакции  
г. Мытищи, ул. Сукромка, д. 28-3.  
Тираж 3200 экз. Подписано в печать 10.04.2018.  
Распространяется по подписке и в розницу. Цена свободная.  
Подписные индексы: 33292, 12828.

Адрес редакции: 141021, МО, г. Мытищи, ул. Сукромка, 28.  
Телефон редакции: (917) 518-58-01.  
Электронный адрес: ped-sovet@list.ru.  
Авторы несут ответственность за точность приводимых ими фактов,  
цитат, имен собственных и географических названий.  
Перепечатка материалов номера и размещение их в сети Интернет  
допускается только с письменного согласия редакции.  
© А. В. Мерзлов, 2018.