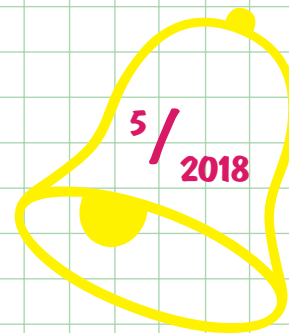


Последний звонок



Навстречу подвигам и приключениям!
Материалы для летнего лагеря

Отрядные уголки

Сказочная эстафета

Музыкальные часы

Игра на местности
«Все сказки в гости к нам»

Имитационная игра «Музеи»

Театрализованная конкурсная программа «Звездные сказки»

Конкурсная игровая программа
«Шляпное сражение»

Конкурс поделок из лесного материала «Шишкография»

Спичечная эстафета

Сюжетная игра на местности
«Коридор Брауна»

Конкурсная игровая программа
«Флибустьерский гамбит»

Состязание оружейников

Конкурсная игровая программа
«Мистер Икс»

Спортивные часы

Смотр строя и песни

Конкурсная развлекательная программа «Клип-Кляп»

Военно-спортивная игра на местности «Марш-бросок»

Конкурсная игровая программа «Крестики-нолики»

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 №5/2018 под иконкой обложки номера на сайте www.pedbank.ru».

Дополнительных материалов к данному номеру нет.

Навстречу подвигам и приключениям!

Материалы для летнего лагеря

Ч. 2, начало в № 4/2018

ДЕНЬ МОДЫ

Отрядные уголки

Информационным центром отрядной жизни становится «уголок», который ребята и вожатый создают в первые дни после заезда. В уголке содержится информация о важных событиях в жизни отряда, лагеря, поздравления со значительными событиями в жизни ребят. «Уголок» — это 2—3 листа ватмана, на которых написаны: название отряда, девиз, отрядная песня, нарисована эмблема. Красиво оформлены такие рубрики, как «Сегодня в отряде», «Поздравляем!», «Хочу сказать!», «Почтовый ящик», «Экран дежурства», «Наши победы» и др. После завтрака жюри обходит корпуса и просматривает отрядные уголки. Подводятся итоги и на вечернем мероприятии отряды награждаются дипломами в номинациях за самый яркий, необычный, сказочный, вызывающий интерес, соответствующий возрасту, поднимающий настроение, откровенный, идейный, творческий, полезный отрядный уголок.

Музыкальные часы

Музыкальные часы — это время, которое отряд должен потратить на разучивание песен. За смену ребята должны выучить минимум 4 песни, которые они будут петь на прощальном костре, в автобусе, когда будут возвращаться домой, дома своим родителям и т. д.

Имитационная игра «Музеи»

Цели и задачи:

- * помочь детям в самовыражении и самореализации в процессе творческой деятельности;
- * развить художественно-эстетические, творческие способности детей.

Игра проходит в корпусах, где живут ребята. Каждый отряд у себя в комнатах, холле, коридоре должен подготовить выставку музейных экспонатов на любую тему. Это может быть музей восковых фигур, сокровищ моря, древнего Египта, 2-го ужина, зубной пасты и т. д. На подготовку к этому конкурсу дается 2—3 часа. В каждом отряде выбирают гида, который будет проводить экскурсию для посетителей музея. В назначенное время выставки открываются, и их посещают все желающие (не забудьте о рекламе на фасаде корпуса). Жюри обходит все музеи, отмечая для себя самые лучшие, а на вечернем мероприятии награждает победителей.

Конкурсная игровая программа «Шляпное сражение»

Цели и задачи:

- * развить в детях художественно-эстетические, театральные умения и навыки, творческие способности и воображение;

- * прививать стремление к творческому самосовершенствованию;
- * приучить ребят работать в коллективе, подчиняться определенным правилам, развить чувство коллективизма и товарищества.

Время проведения: 1 час.

Место проведения: концертный зал.

Реквизит: записки с названиями профессий; газеты; маркеры; листы бумаги; карандаш; бейджик; диск; ластик; расческа; спичечный коробок; нитки; шишка; пуговица; блокнот; стулья; «волшебная» шляпа.

К проведению конкурсов нужно приготовить из подручных материалов (картон, ватман, пластиковые бутылки, и т. п.) шляпу. Каждый отряд выбирает одного человека, который будет представлять отряд на конкурсе, придумывает ему визитку (представление шляпы).

Действующие лица:

Ведущий.

Шляпа Ниткович Швейкин.

Фанфары, на сцену выходит ведущий.

Ведущий. Привет всем, кто собрался на нашем первом межкорпусном фестивале под названием «Шляпное сражение»! Ваши аплодисменты! Наш фестиваль посвящен шляпам и их владельцам. И сегодня у нас в гостях знаменитый кутюрье, любимец швейных фабрик таких городов, как Свыщинск и Хвыщинск, великий мастер Шляпа Ниткович Швейкин! Встречаем!

На сцену выходит Шляпа Ниткович.

Шляпа Ниткович. Поздравляю всех жителей лагеря с открытием фестиваля современной моды, посвященного шляпам и их владельцам. Надеюсь, фантазия конкурсантов проявится на все 100 процентов, и мы увидим сегодня действительно достойные работы! У меня все. Кому автографы? Никому автографы не нужны?

Ведущий. Конечно, конечно, Шляпа Ниткович, но чуть позже. А мне остается только пригласить на сцену наших конкурсантов, что я с удовольствием и делаю. **(На сцену выходят мастера со шляпами, садятся на стулья.)**

А начнем мы с домашнего задания.

Конкурс «Визитки»

Каждый мастер представляет свою работу: конкурсанты по очереди выходят на авансцену и показывают визитки.

Конкурс «Профессии»

Ведущий (выдает ребятам записки с названиями профессий). Встречаем! Сейчас вы увидите, как носят шляпы водолаз, врач, тракторист, балерина, милиционер, повар, дворник, космонавт, учитель.

Участники надевают шляпы и проходят по сцене в образе людей разных профессий.

Конкурс «Применение шляпы»

Ведущий. А сейчас, пусть каждый из вас подумает одну минуту и покажет нам, как можно использовать вашу шляпу в разных целях, например, носить в ней воду, ловить бабочек и так далее.

Конкурс «Шляпка из газеты»

ДЕНЬ ПИРАТА

Спичечная эстафета

Цели и задачи:

- * приучить детей к здоровому образу жизни в игровой спортивной форме;
- * развить у ребят наблюдательность, сообразительность, находчивость и ловкость;
- * создать здоровый психологический климат в отрядах в процессе совместной игровой, творческой деятельности.

Время проведения: 40 минут.

Место проведения: футбольное поле.

Реквизит: спички.

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.

Ведущий изображает директора спичечной фабрики.

Задания командам

1. Команда подходит к стулу, на котором лежат 2 коробка спичек. За 3 минуты нужно выложить из спичек фразу «Спички детям не игрушка».

2. Участник команды берет спичечный коробок, кладет его на макушку, идет до стула и обратно, передает следующему.

3. Судьи выдают команде 2 коробка спичек. Игрок, положив их на плечи, как погоны, идет до стула и возвращается к команде.

4. Игрок берет спичечный коробок, ставит его на сжатый кулак, и пронесит его таким образом до стула и обратно.

5. Участник наклоняется, кладет спичечный коробок на спину в районе поясницы, доходит до стула и возвращается к команде.

6. Игрок пронесит коробок, положив его на ногу в районе подъема стопы.

7. Команда подходит к стулу. За 3 минуты нужно построить самый высокий колодец из спичек.

8. Игрок зажимает коробок между подбородком и шеей и таким образом проходит до стула и обратно.

9. Участник несет внешнюю часть коробка, прицепив ее на нос.

10. Игрок пронесит спичечный коробок, зацепив его на мочке уха.

11. Участник берет 1 спичку, добегает до стула, на котором лежит шарик пластилина, втыкает спичку в пластилин и бежит обратно.

12. Судьи для каждой команды рассыпают в определенном месте по 5 коробков спичек. Задача команд собрать первыми все спички.

Конкурсная игровая программа «Флибустьерский гамбит»

Цели и задачи:

- * познакомить ребят с морской терминологией, судостроением, географией и пр.;
- * развить у ребят наблюдательность, сообразительность, находчивость и ловкость;

- * развить творческие способности и воображение у детей;
- * научить ребят работать в коллективе, подчиняться определенным правилам;
- * развивать чувство коллективизма и товарищества.

Время проведения: 1 час.

Место проведения: площадь перед столовой.

Реквизит: жетоны; листы бумаги; фломастеры; пакеты сока 0,25 литра с трубочками; веревки с узлами; пластиковые полуторалитровые бутылки; воздушные шары.

Действующие лица:

Капитан Большой Боб;

Пират Хитрый Кролик;

Пират Тощий Джек.

Фанфары. На сцену выходят Большой Боб и пираты-помощники.

Большой Боб. Большой привет всей пиратской компании! Мы собрались здесь для проверки знаний, умений и навыков пиратской жизни. Сегодня у всех вас есть повод доказать, что именно ваш корабль самый лучший, что только в вашей команде живут самые быстрые, умные, выносливые, модные, ловкие, танцующие, сообразительные, внимательные, начитанные, сильные, артистичные пираты, а так же пираты с хорошим аппетитом. И я объявляю о начале нашего конкурса, который называется «Флибустьерский гамбит»!

Сегодня мне будут помогать пираты Тощий Джек и Хитрый Кролик! Прошу любить и жаловать!

Я ставлю перед всей эскадрой задачу: для каждого конкурса в течение 10 секунд вы должны выбрать у себя в команде одного члена экипажа, который справится с заданием в конкурсе. Он выходит на площадку и встает в круг, где написан номер его отряда. После каждого конкурса я выдаю жетоны победителям. Отряд, собравший больше всех жетонов за все конкурсы, объявляется победителем, то есть самой лучшей пиратской командой нашей эскадры. Итак, вперед флибустьеры!

Совещаемся и выбираем самого быстрого пирата в своей команде. **(Участники выходят на площадку.)**

Конкурс «Перепись»

Большой Боб. Задание такое: даю ровно 15 секунд, чтобы все собравшиеся здесь мальчики и девочки придумали себе пиратские имена. Время пошло! **(Пираты-помощники выдают игрокам по листу бумаги и фломастеру.)** Ну что, придумали? Так вот, уважаемые участники, ваша задача провести за две минуты перепись всей вашей команды, а именно — бегите к своим друзьям, которые четко и понятно на листочках написали свое пиратское имя. Кто больше соберет имен, тот и победит в этом конкурсе.

Ведущий и помощники подсчитывают имена, самые интересные зачитывают. Вручаются жетоны.

Конкурс «Соки»

Большой Боб. А сейчас следующее задание! Совещаемся и выбираем у себя на корабле человека с хорошим аппетитом. **(Выбранные выходят на площадку, помощники выдают каждому игроку по пакету сока с трубочкой.)**

Ваша задача: по моей команде выпить весь сок через трубочку, положить пустой пакет на землю и, как настоящий пират, топнуть по нему ногой так, чтобы он громко хлопнул. Кто первый справится с этим заданием, тот и получит жетон. Поехали!

Конкурс «Узлы»

Большой Боб. Пираты, которые выйдут сейчас состязаться, должны быть очень сильными. А именно: уметь развязывать морские узлы. Выбираем таких умельцев у себя в командах. **(Участники выходят на площадку, помощники выдают им по веревке с узлами.)**

По моей команде вам нужно развязать все узлы на веревке. Кто первым справится с этим заданием, быстро поднимет руки вверх. Начали!

Конкурс «Море»

Большой Боб. А вот следующими на площадку я попрошу выйти самых умных пиратов. **(Участники выходят на площадку, помощники выдают им листы и ручки.)**

Задание следующее: нашим участникам на листке бумаги надо написать названия морей, которые вы знаете. Кто больше напишет, тот и победит в этом конкурсе.

(Варианты ответов: Черное; Мраморное; Белое; Красное; Каспийское; Азовское; Каракос; Лаптевых; Коралловое; Балтийское; Средиземное; Северное; Аравийское; Баренцево; Норвежское; Саргассово; Восточно-Сибирское; Южно-Сибирское; Берингово; Восточно-Китайское; Желтое; Японское; Охотское; Мертвое; Адриатическое; Тирренское; Аравийское; Фиджи; Тасманово; Ламбардор; Аральское.)

Ведущий и помощники подсчитывают всё, что написали ребята, зачитывают работы победителей, вручаются жетоны.

Конкурс «SOS»

Большой Боб. Следующий участник должен быть очень сильным и смелым, настолько смелым, чтобы в момент кораблекрушения не испугаться и дать сигнал бедствия. **(На площадку выходят участники, помощники выдают каждому по пластиковой бутылке, листу и ручке.)**

Так вот, смельчаки, по моей команде вам нужно взять лист бумаги, большими буквами написать «SOS», свернуть лист, засунуть его в бутылку и закрыть крышкой. Кто первый справится с этим заданием, тот и победит. Поехали! **(Дети выполняют задание.)**

Ой, ребята, а вы забыли указать координаты вашего кораблекрушения? Теперь кто первый достанет листок из бутылки и развернет его, тот и получит жетон. Вперед!

Конкурс «Слова»

Большой Боб. Продолжаем. Я предлагаю выбрать у себя в команде самых артистичных ребят. **(Участники выходят на площадку.)**

Итак, я буду по очереди подходить к каждому участнику и говорить на ушко любое слово. По команде мой помощник засекает время, а игрок должен только мимикой и жестами показать это слово своим друзьям-пиратам. Как только один из них назовет слово, которое вы изображаете, игра останавливается. Победителем станет тот, кто за самое короткое время справится со своим заданием.

(Примеры слов: море; корабль; шпага; морская звезда; подводная лодка; якорь; альбатрос; флаг; трюм; остров; кит; краб.)

Конкурс «Шарики»

Конкурсная игровая программа «Мистер Икс»

Время проведения: 1 час.

Место проведения: концертный зал.

Реквизит: обруч; скакалка; ширма.

В играх участвует 1 вожатый от отряда. Каждый должен приготовить себе костюм мистера Икса и придумать оригинальное имя.

Действующие лица:

Шерлок Холмс;

Доктор Ватсон.

На сцену выходят Холмс и Ватсон.

Холмс. Замечательный, замечательный вечер сегодня, Ватсон! **(Ребятам.)** Здравствуйте, уважаемые леди и джентльмены! Я рад приветствовать таких замечательных мальчишек и девчонок, которые собрались сегодня в этом зале, чтобы раскрыть одно из самых загадочных преступлений нашего века.

Ватсон. Мы начинаем программу под названием «Мистер Икс»! Ваши аплодисменты!

Холмс. Я надеюсь, друзья, вы узнали самых великих сыщиков в мире — Шерлока Холмса и доктора Ватсона, и в представлении мы не нуждаемся.

Ватсон. Позвольте, мой дорогой Холмс, обрисовать ребятам картину преступления.

Холмс. Конечно, доктор, рисуйте.

Ватсон. Сегодня из столовой нашего лагеря был похищен второй ужин! На месте преступления я нашел след вожатой девятого отряда Светланы. По ее следу была пущена собака Баскервиллей. Она нашла группу похитителей, которые называют себя мистерами Икс, но второго ужина у них не было обнаружено. В настоящее время злоумышленники стоят за кулисами и смеются. **(За кулисами слышится смех.)**

Холмс. Почему смеются?

Ватсон. Им весело оттого, что никто и никогда не узнает, кто они есть на самом деле, сэр.

Холмс. Ну, это мы еще посмотрим. Давайте попросим наших мистеров Икс выйти на сцену!

Звучит любая веселая музыка, на сцену выходят, переодетые до неузнаваемости вожатые и садятся на стулья.

Ватсон. У этих злоумышленников, которые похитили ваш второй ужин, есть даже имена, скорее всего вымышленные. Холмс, разрешите зачитать? Знакомьтесь: Смешарик, Антуанетта, Злобный тролль, Спайнчбоб, Шехерезада, Лиса Крутышка, Снегурочка, Красная Баба, Матрена Тимофеевна. **(Каждый вожатый, когда его представляют, встает и кланяется.)**

Холмс. Ну что ж, преступим к расследованию! И я надеюсь, что с вашей помощью, уважаемые леди и джентльмены, мы раскроем это злостное преступление. Ваша задача: узнать, кто скрывается под этими масками, и назвать их настоящие имена. Для этого мы с доктором Ватсоном устроим нашим мистерам Икс небольшое испытание.

Ведущие начинают конкурсную программу. После каждого конкурса Холмс спрашивает ребят, как зовут мистеров Икс. Если зрительный зал правильно называет имя вожатого, и ребята настаивают на том, что его так зовут, то

ДЕНЬ АРМИИ

Смотр строя и песни

вожатый снимает с себя одежду мистера Икс и под дружные аплодисменты идет в отряд со вторым ужином. Ведущие могут специально пугать ребят или затягивать раскрытие мистеров Икс для того, чтобы к последнему конкурсу на сцене осталось не менее трех вожатых.

Походка

Холмс. Для начала попросим наших мистеров Икс по одному пройти по сцене и продемонстрировать всем свою походку.

Смешарики

Ватсон. Следующее задание состоит в том, что вам нужно просто рассмеяться в микрофон.

Танец ручек

Холмс. Сейчас мистеры Икс должны исполнить танец ручек. Попрошу вынести ширму.

Помощники выносят ширму, вожатые встают за ней, поднимая над ней руки, и под музыку руками начинают танцевать.

Танец ножек

Ватсон. Следующее задание тоже связано с танцами, только танцевать сейчас будут не ручки, а ножки.

Помощники поднимают ширму на 30 см от пола, мистеры Икс под музыку за ширмой танцуют ногами.

Физкультминутка

Холмс. Давайте проведем для наших мистеров Икс, небольшую физкультминутку. (Достает обручи и скакалки.)

Ватсон. Вам нужно прокрутить обруч вокруг себя минимум десять раз и проскакать на скакалке столько же.

Песенка

Холмс. А сейчас проверим музыкальные способности наших таинственных незнакомцев. Каждый из вас, мистеры Икс, должен спеть нам отрывок из какой-либо популярной песни.

Ватсон по очереди подходит с микрофоном к вожатым, которые, меняя голос, поют отрывки из песен.

Аэробика

Цели и задачи:

* познакомить ребят с военной наукой, строем и песней, элементами отличия различных родов войск;
* научить ребят работать в коллективе, подчиняться определенным правилам, развить чувства дисциплины и товарищества.

Время проведения: 1 час 30 минут.

Место проведения: площадь перед столовой.

Реквизит: горн; медали и ордена с надписью «За строй и песню»; письмо; мины.

Отряды должны представить на параде какой-нибудь род войск (пограничников, моряков, летчиков, морскую пехоту, десантников, танкистов, разведчиков, подводников, воздушных десантников, артиллеристов, партизан). К смотру они должны подготовить форму своих войск, выучить несколько строевых команд и песню, которую будут петь, маршируя на площади.

Действующие лица:

Прапорщик Мишенин;
Майор Батяня.

Отряды выстраиваются на игровой площадке, на сцену выходит барабанщик и отбивает марш. Появляется прапорщик Мишенин.

Прапорщик. Батальон! Равняйся! Смирно! Равнение на командира!

Выходит майор Батяня.

Прапорщик. Товарищ комбат! Сводный батальон оздоровительного лагеря «Звездный» для проведения смотра строя и песни построен! Рапорт сдал прапорщик Мишенин!

Майор. Рапорт принят. Здравствуйте, товарищи бойцы!

Все дети. Здравия желаем, товарищ майор!

Майор. Поздравляю вас с открытием смотра строя и песни!

Все дети. Ура! Ура! Ура!

Майор спускается на плац и по очереди приветствует отряды, называя те войска, которые они представляют.

Майор. Батальон! Равняйся! Смирно! Объявляю о начале смотра строя и песни. Отличившихся на сегодняшнем параде ждут призы и награды.

Прапорщик. На плац приглашаем девятый отряд.

Все отряды по очереди выходят на плац, прапорщик командует, после просмотра майор награждает отличившиеся отряды.

Майор. Благодарю батальон за хорошую подготовку. Приглашаю на сцену бойцов, которые продемонстрировали отличные навыки, умения и способности в строевой подготовке и исполнении строевых песен. (На сцену поднимаются ребята, которых майор отметил во время парада. Прапорщик вешает им на грудь медали.)

Батальон! Равняйся! Смирно! Командиры взводов, два шага вперед! (Вожатые выступают вперед.) По случаю успешного проведения смотра песни и строя, объявляю о начале вальса.

Звучит вальс «На сопках Маньчжурии». Вожатые танцуют.

Рев сирены.

Военно-спортивная игра на местности «Марш-бросок»

Цели и задачи:

- * военно-патриотическое воспитание ребят;
- * развить у ребят наблюдательность, сообразительность, находчивость и ловкость.

Время проведения: 2 часа.

Место проведения: территория лагеря.

Реквизит: лежни; бинты; пластиковые полторалитровые бутылки, наполненные водой; деревянные колья; волейбольная сетка; флажки; мины; пневматическая винтовка; веревка (20 м); шупы; пластиковые 5-ти и 3-х литровые бутылки; дот; гранаты; пакеты с зашифрованным словом.

Для участия в игре каждый отряд готовит команду — отделение из 9 самых спортивных мальчиков (5 чел.) и девочек (3 чел.) и одного вожатого, выбирает капитана. Все дети должны иметь медицинский допуск к участию в игре. Форма одежды — спортивная. Перед игрой спортивный инструктор собирает капитанов и проводит их по маршруту движения отделения, поясняя местонахождение и правила прохождения каждого этапа. Маршрутные карты отделениям выдаваться не будут, и все результаты отмечаются судьями, которые стоят на этапах.

В назначенное время отделение подходит на площадку старта. Всем мальчикам (кроме капитана) отправляющей судья выдает по полторалитровой пластиковой бутылке, наполненной водой, и ставит перед отделением военную задачу: доставить «ценный груз» на последний участок марш-броска. Команды стартуют с интервалом в 5 минут. Время учитывается. Задача отделения пройти все этапы за наименьшее время и получить как можно меньше штрафных очков.

Этапы

Болото

Судья выдает отделению 4 лежни — бруски, длиной 2 м и шириной 10 см. Вся команда встает на 2 бруска. Задача ребят: пройти расстояние 6 м по лежням, передавая и бросая их вперед. За каждый срыв игрока начисляется штрафной балл.

Перевязка

На этом этапе судья выдает отделению бинты и просит перевязать 3-х участников команды, которые получили ранение в ногу, голову и плечо. За каждую неправильную перевязку начисляется 3 штрафных балла.

Шкуродер

На шести вбитых кольях крепится волейбольная сетка так, чтобы ее расстояние от земли не превышало 30 см. Задача каждого участника команды: проползти под сеткой так, чтобы ее не задеть. За каждое касание начисляется штрафной балл.

Глазомер

На этом этапе судья определяет точку, которую отмечает на земле. Затем берет 3 красных флажка и устанавливает их на разном расстоянии от точки. Команда, придя на этап и встав на точку, должна сказать, сколько метров до каждого флажка. За ошибку в 1 метр начисляется штрафное очко.

ДЕНЬ СКАЗОК

Сказочная эстафета

Цели и задачи:

- * приучать детей в игровой спортивной форме к здоровому образу жизни;
- * развивать у ребят наблюдательность, сообразительность, находчивость и ловкость.

Время проведения: 40 минут.

Место проведения: футбольное поле.

Реквизит: баскетбольные мячи; золотые ключики; обручи; ведерки из под майонеза или мороженого; крышки от пластиковых бутылок; метлы (веники); пластиковые полторалитровые бутылки; теннисные шарики; карточки, на которых написаны ингредиенты блюда; платки.

К эстафете отряды формируют команду из 12 человек (6 мальчиков, 5 девочек, 1 вожатый). Все дети должны иметь медицинский допуск к участию в эстафете. Форма одежды — спортивная.

Ведущий выступает в образе сказочника.

Разминка

Ребята должны показать действия сказочных героев.

Ведущий-сказочник.

В сказку нас ведет дорога.

Эй, ребята, не зевать!

Все, что сказочник покажет,

То и будем выполнять.

Как из моря выходили тридцать три богатыря
(Ребята показывают.)

Как скакал Иван Царевич три года и три дня.

Как Белоснежка танцевала с гномами в саду.

А Кощей над золотом чахнет в сказочном саду.

Как мышка хвостиком разбила ценное яйцо.

А Буратино залез носом прямо в полотно.

Как из лампы Аладдина вылезает джин.

Как джигит поймал Шайтана, вбив в осину клин.

А как съела колобка хитрая лиса.

Как варила в котелке снадобье Яга.

А как Золушка спешила поскорей домой.

Как летает Змей Горыныч темною порой.

Как принцесса целовалась с бедным пастухом.

А как ловит рыбу волк в проруби хвостом.

Как рыдает Несмеяна, затопив дворец.

А царевна на горошине считает все овец.

Эстафета «Мюнхгаузен»

Каждый участник эстафеты должен положить баскетбольный мяч на землю, сесть на него и таким образом допрыгать до стула, взять мяч в руки и вернуться бегом обратно, передать его следующему участнику.

Эстафета «Золотой ключик»

Игрок добегают до стула с ключиком и обратно бежит к команде, передает ключик следующему.

Эстафета «Колобок»

Игрок должен перекатить обруч до стула и обратно.

Эстафета «Красная шапочка»

Участник надевает красную шапочку, берет корзинку,

бежит до стула, на котором лежат крышки от пластиковых бутылок. Кладет одну крышку в корзинку, бежит к команде и передает корзинку следующему. Во время движения Красная Шапочка должна напевать что-нибудь вроде «Ля, ля, ля».

Эстафета «Баба Яга»

Игрок садится на метлу (веник) и скачет на ней до стула, возвращается обратно, передает метлу следующему.

Конкурс «Перепевка»

Ведущий предлагает вспомнить командам любые песни из сказок. Побеждают участники, которые больше всех споют песен.

Эстафета «Три толстяка»

Ведущий предлагает ребятам приготовить блюдо для трех толстяков, например, винегрет. Перед командой ставится ведро с карточками, на которых написаны ингредиенты этого блюда (свекла, морковь, картофель, лук, капуста, масло растительное, соль, огурцы соленые и др.). Каждый участник берет одну карточку, добегают до стула, кладет ее и бежит к команде, затем следующий участник. После игры ведущий зачитывает то, из чего команды приготовили винегрет.

Эстафета «Лампа Алладина»

Игрок добегают до стула, на котором стоит полуторалитровая бутылка. Откручивает крышку и кладет ее на стул (выпускает Джину). Возвращается, бежит следующий участник, закручивает крышку.

Эстафета «Кощей»

Игра на местности «Все сказки в гости к нам»

Цели и задачи:

- * развивать у ребят внимание, наблюдательность, сообразительность, находчивость;
- * научить ребят работать в коллективе, подчиняться определенным правилам, развить чувство товарищества.

Время проведения: 1 час 30 минут.

Место проведения: территория лагеря.

Реквизит: маршрутные листы; литровая банка; стеклянный стакан; монеты; ведра; шишки.

На сцену под любую веселую музыку выходит ведущий.

Ведущий. Добрый день, ребята! Сегодня мы с вами отправимся в чудесный и волшебный мир — мир сказок. А помогут нам в этом сказочные герои, которые приехали в лагерь.

Итак, встречаем аплодисментами наших гостей! **(На сцену выходят переодетые вожатые.)** Царевна Лягушка! Леший! Царевна Несмеяна! Карлсон! Баба Яга! Дед Мороз! Кикимора! Золушка! Бармалей! Мальвина! Водяной! Красная Шапочка! Кощей! Елена Премудрая и Илья Муромец!

А приехали сказочные герои для того, чтобы посмотреть, какой отряд лучше всех знает и любит сказки. Как вы думаете, какой? **(Выкрики с мест.)**

А это мы сейчас проверим. Я предлагаю всем отрядам пройти ряд конкурсов, которые будут проводить наши сказочные герои. Получите маршрутные карты. Переход от сказки к сказке будет проходить по звуковому сигналу. **(Диджей включает сигнал.)**

Итак, вроде бы все готово. Давайте отправимся в интересное и увлекательное путешествие, в мир сказок и волшебства! Вперед, друзья!

Отряды расходятся на этапы, диджей включает сигнал.

Этап «Царевна Лягушка»

Царевна Лягушка выстраивает ребят, организуя хор. Их задача: проквакать за 4 минуты как можно больше песен, которые они знают (по одному куплету). В маршрутный лист пишется количество песен.

Этап «Леший»

Леший говорит, что у него в лесу живет то ли динозаврик, то ли дракончик, а зовут его Брантазябра. Он предлагает ребятам прокричать веселую кричалку про Брантазябру. В маршрутный лист пишется десятибалльная оценка за качество исполнения.

Этап «Царевна Несмеяна»

Несмеяна сидит на стульчике и плачет. Задача ребят рассмешить ее за 4 минуты. Трогать и щекотать Царевну нельзя. Если ребята справились с заданием, то в маршрутном листе пишется оценка 10 баллов.

Этап «Кикимора»

Кикимора предлагает отряду за 4 минуты собрать в банку как можно больше насекомых, которых ребята смогут найти на полянке. Кикимора, пересчитав жучков, паучков, червячков и т. п., отпускает их обратно. В маршрутном листе пишется количество насекомых, побывавших в банке.

Этап «Карлсон»

Карлсон говорит отряду, что очень любит играть и просит ребят продемонстрировать ему как можно больше игр, которые они знают. В маршрутном листе пишется количество игр, показанных отрядом.

Этап «Баба Яга»

Баба Яга просит отряд ответить на загадки про зверей.

Страшный зверь, судите сами:

Поросенок, но с клыками.

В мохнатый он одет кафтан.

Кто же он? Лесной... (*кабан*).

Этот зверь похож на кошку,

Правда, покрупней немножко.

Как кошке, ей не скажешь «брысь!»

Потому что это... (*рысь*).

Когда по лесу он шагал,

Рогами ветки задевал.

Так что скинуть их пришлось.

Кто это? Конечно... (*лось*).

Этот зверь живет в дупле

На большой-большой сосне.

Орешки разгрызает мелко.

Кто это? Конечно... (*белка*).

Носик острый впереди,

Хвост пушистый позади.

Хитростям весь лес дивится.

Как зовут ее?.. (*лисица*).

Живет в чащобе он лесной,

Часто воет под луной.

Он в поросятах знает толк.

Угадали? Это... (*волк*).

Чтоб его не съели летом,

Был в рубашке серым цветом.

Зимой же в белой он фуфайке.

Кто он? Длинноухий... (*зайка*).

Этап «Дед Мороз»

Задача ребят за 4 минуты рассказать как можно больше стихотворений Дедушке Морозу. В маршрутный лист пишется количество стихов.

Этап «Золушка»

Золушка просит ребят перечислить любые волшебные предметы, которые они знают. (Варианты ответов: ковер-самолет, ступа, метла, волшебная палочка, шапка-невидимка, сапоги-скороходы, скатерть-самобранка, волшебное кольцо, огниво, солдатский топор, дубинка из мешка, цветик-семицветик, золотая табакерка, волшебная дудочка, поющий котелок и т. д.) В маршрутный лист пишется количество предметов, которые назвали ребята.

Этап «Бармалей»

Бармалей просит ребят за 1 минуту вспомнить всех героев из сказки К. Чуковского «Муха-Цокотуха». Распределить роли в отряде: кто кого будет играть. Затем Бармалей зачитывает сказку, а ребята ее изображают. В маршрутный лист пишется качество исполнения по десятибалльной шкале.

Этап «Мальвина»

Театрализованная конкурсная программа «Звездные сказки»

Цели и задачи:

* дать детям возможность для самовыражения и самореализации в творческой деятельности;

* сплотить коллектив детей в отрядах в процессе подготовки театральных постановок;

* научить ребят работать в коллективе, подчиняться определенным правилам.

Время проведения: 1 час.

Место проведения: концертный зал.

Реквизит: поднос с пирожками и фазаном, вёдра.

К проведению программы каждый отряд должен театрализовать какую-нибудь известную сказку на современный лад.

Действующие лица:

Царевна Несмеяна;

Царь Горох;

Повар.

Звучит любая сказочная музыка. На сцену выбегает Несмеяна, за ней Царь Горох с подносом, на котором лежат пирожки и фазан.

Царь. Ну-ну, рыбонька моя, хватит плакать! Съешь пирожок, солнышко!

Несмеяна (капризно). А с чем пирожки-то?

Царь (радостно). С мясом, с капустой, с луком и рисом. Скушай, кисонька!

Несмеяна. Не хочу с мясом, капустой, луком и рисом!

Царь. А с чем хочешь?

Несмеяна. Я хочу... хочу... хочу... С лягушками!

Царь. Повар, повар! (**Выходит повар.**) За лягушками!

Повар. Бегу ловить.

Царь. Побежали уже ловить, ангел мой! А ты попробуй, на вот (**Берет фазана.**) фазан копченый, с орехами запеченный, деликатес! Кушай, ласточка!

Несмеяна. Не хочу фазана, я его боюсь, он кусается!

Царь. Да как же он кусается, когда он жареный, тушканчик ты мой!

Несмеяна. Все равно боюсь, не хочу фазана!

Царь. Да чего же ты хочешь, тигренок?

Несмеяна. Я хочу... хочу... Бегемота с грибами!

Царь. Повар, повар! (**Вбегает Повар.**) За грибами! И бегемота не забудьте!

Повар. Не забудем, царь-батюшка! (**Убегает.**)

Царь. Слушай, доченька, а может...

Несмеяна. Не может! (**Начинает хныкать.**)

Царь. Только не это! Ну что мне для тебя сделать?

Несмеяна. Ах, отстаньте все от меня, я плакать буду! (**Плачет.**)

Царь (достаёт 2 ведра). А вот поставлю я тебе, Царевна, под правый глазик ведро синее, а под левый глазик ведро красное. Ну, теперь, мой крокодильчик, плачь!

Несмеяна (плачет). А-а-а...

Царь (передразнивает ее). У-у-у...

Выходит Повар.

Повар. Царь-батюшка, там артисты заграничные приехали, сказки хотят показать, повеселить, царевну побаловать.

ДЕНЬ ИСПЫТАНИЙ

Конкурс поделок из лесного материала «Шишкография»

Цели и задачи:

- * дать детям возможность для самовыражения и самореализации в творческой деятельности;
- * сплотить детей в отрядах в процессе изготовления поделок;
- * развить художественно-эстетические, творческие способности и воображение детей.

Каждый отряд собирает в лесу шишки и из них создает на площади картины. В добавление к шишкам можно использовать сухие ветки, картон, проволоку, пластиковые бутылки и т. п. Запрещается брать живые цветы, листья, грибы.

В назначенное время жюри приходит на площадь и просматривает работы ребят, после чего награждает отличившиеся отряды.

Сюжетная игра на местности «Коридор Брауна»

Цели и задачи:

- * приучать к здоровому образу жизни в игровой спортивной форме;
- * научить ребят работать в коллективе, подчиняться определенным правилам, развивать чувство коллективизма и товарищества;
- * прививать детям чувство гордости за достижения каждого в отдельности и команды, лагеря в целом.

Время проведения: 2 часа.

Место проведения: дорога в парке.

Реквизит: маршрутные листы; автомобильные шины; сетка; весы; камушки; обручи; пластиковые бутылки; толстая леска; бейджики; мел; сундук; ключи; призы.

Организаторы игры должны выбрать отрезок лесной дороги или дороги в парке длиной 150 м. Равномерно распределить на ней 8 этапов. Отряды формируют команду из 12 человек (6 мальчиков, 5 девочек, 1 вожатый). Форма одежды — спортивная. В назначенное время команды приходят на площадку, где их встречает адмирал Большой Боб.

Большой Боб. Приветствую вас, романтики моря, перед очередным испытанием, в котором, я надеюсь, вы продемонстрируете самые лучшие качества, которыми должен обладать настоящий пират. Три года назад знаменитый флибустьер капитан Джон Браун спрятал сундук с сокровищами в конце этого пути (показывает на дорогу). Сотни пиратов пытались пройти его коридор, но никто не дошел до заветного сундука, потому что хитрый Браун расставил на дороге ряд ловушек. Итак, перед тем, как ваши команды попытаются пройти этот путь, я хочу спросить вас: «А вам это надо»? (Ребята отвечают.) Тогда получите маршрутный лист, где отмечены все ловушки, которые ожидают вас на дороге. Ваша задача: пройти все испытания, добраться до сундука с сокровищами и при этом получить как можно меньше штрафных баллов.

Есть еще одно правило, которое действует на протяже-

нии всей игры: Браун расставил на вашем пути звуковые датчики, поэтому при прохождении коридора нельзя разговаривать, а общаться только жестами. За каждый звук команда получает штрафной балл. Время прохождения одной ловушки не более пяти минут. Ну что ж, если нет вопросов, тогда смело отправляйтесь за сокровищами хитрого капитана Брауна. Удачи вам, мои морские волки!

Ловушки

Бочка

На дороге лежат 10 автомобильных шин. Судья предлагает команде разбиться на 3 группы по 4 человека. Первая четверка встает на одну шину, все ребята кладут руки на плечи друг другу и начинают передвигаться вперед по шинам так, чтобы не наступить ногами на землю. После того, как первая группа проходит до конца, идет вторая группа. Штрафные баллы начисляются за каждого участника, который коснулся земли.

Альбатрос

Для этого этапа нужна специальная сетка, сделанная из веревок так, чтобы каждый квадрат в ней был длиной и шириной не более 18 см. Длина сетки должна составлять 3–4 м. Судья закрепляет ее кольцами на высоте 30 см от земли, вешает на сетку колокольчики. Задача каждого участника пройти через сетку так, чтобы ногами не задеть веревки. Штрафные баллы начисляются за каждое касание.

Бомба

Судья просит команду за 5 минут предотвратить взрыв бомбы. Для этого надо уравновесить весы. В ведерке на одной чаше весов лежит камушек. Судья предлагает игрокам 3 камушка, из которых они должны подобрать и положить во вторую чашу противовеса.

Если команде это удастся, то она проходит ловушку, если нет, то судья начисляет ей 5 штрафных очков.

Состязание оружейников

В каждом отряде формируется группа ребят, которая за 3 дня до мероприятия получает задание сделать из подручных материалов (пластиковые бутылки, коробки, пакеты от соков и т. д.) оружие для пиратов.

Задача вожатого: вместе с ребятами придумать такое применение их оружию, чтобы оно использовалось только в мирных целях. Например, катапульта — оружие, которое предназначено для проведения фейерверка из цветов, арбалет — оружие, которым пират кормит чаек, привязав рыбу к стреле и т. д.

Во время мероприятия на сцену выходит один оружейник с коллективной работой и рассказывает, для чего предназначено это оружие и как с ним обращаться.

ДЕНЬ МУЗЫКИ

Спортивные часы

Это время, которое отряд должен потратить на спортивные игры и командные первенства.

Конкурсная развлекательная программа «Клип-Кляп»

Цели и задачи:

- * развивать художественно-эстетические, музыкальные, театральные способности детей;
- * развивать у ребят наблюдательность, сообразительность, находчивость;
- * научить ребят работать в коллективе, подчиняться определенным правилам, развивать чувство коллективизма и товарищества.

Время проведения: 1 час 30 минут.

Место проведения: концертный зал.

Реквизит: жетоны для лотереи; записки с именами звезд эстрады; тексты детских песен; лототрон; призы.

Для проведения конкурсов отряды должны подготовить клипы российских или зарубежных звезд эстрады.

Действующие лица:

Саша Диджейкин;
Маша Тусовкина.

Звучит любая веселая музыка. На сцену выходят ведущие.

Саша. Здравствуйте, мальчики и девочки!

Маша. Всем привет! Отлично! Как много в зале знакомых лиц!

Саша. И посмотри, как они улыбаются! Наверное, догадываются о том, что мы хотим им сказать что-то важное.

Маша. Ну что ж, уважаемые друзья, мы рады сообщить вам сенсационную новость, о которой знают только два человека: Я — Маша Тусовкина!

Саша. И я — Саша Диджейкин! Итак, внимание! Сегодня, здесь, сейчас, в этом замечательном зале открывается клуб любителей современной музыки под названием «Клип-Кляп»! Ваши бурные аплодисменты!

Маша. Но это еще только начало, потому что на открытие нашего клуба приехали звезды зарубежной и российской эстрады, такие как... (Ведущий перечисляет исполнителей, на песни которых отряды поставили клипы.)

Саша. И через несколько минут мы непременно увидим их выступления! Но это тоже еще не все, потому что я предлагаю всем присутствующим в зале стать членами нашего музыкального клуба «Клип-Кляп»!

Маша. Для этого нужно совсем немного, а именно — принять участие в конкурсах. Кстати, каждый, кто выйдет на эту сцену, получит вот такой жетон с номером (показывает жетон, напоминающий компакт-диск, на котором написана маркером цифра). Он даст вам право участвовать в грандиозной лотерее, где будет разыгрываться главный приз нашего вечера.

Саша. Итак, клуб любителей музыки открывает свои двери и первыми, кто в них войдет со своим клипом, — это самый младший отряд нашего лагеря... (Выступление отряда.)

Маша. А мы начинаем выбирать членов клуба «Клип-

Кляп», и для начала я предлагаю выйти на сцену трем девочкам и трем мальчикам.

Конкурс «Звезды»

Участники выходят на сцену, Саша раздает всем записки с именами звезд эстрады.

Маша. Надеюсь, что это задание не покажется вам слишком сложным. У всех вас есть листочки, на которых написаны имена звезд российской эстрады. Каждый по очереди будет выходить на сцену и петь под фонограмму в образе той звезды, которая вам досталась. Итак, встречаем! (Ведущая зачитывает имена исполнителей популярных песен, диджей включает фрагменты фонограмм этих звезд, участники их изображают.)

Саша. А сейчас я хочу, чтобы зал просто взорвался аплодисментами, потому что на сцену выходит восьмой отряд с клипом... (Выступление отряда.)

Конкурс «Лунная походка»

Маша. А мы продолжаем выбирать членов клуба и на сцену приглашаются пятеро желающих, которые знакомы с творчеством американской поп-звезды Майклом Джексонном. (Участники выходят на сцену.) А задание очень простое. Сейчас наш диджей включит известную песню Майкла, а вам нужно изобразить его знаменитую лунную походку. (Выступления участников.)

Саша. А сейчас встречайте — клип от седьмого отряда! (Выступление отряда.)

Конкурс «Шоумен»

Маша. Для того чтобы принять участие в следующем конкурсе, задайте себе вопрос: сможете ли вы выступить в роли шоумена? Если сможете, то выходите на сцену. Для этой игры мне потребуются пять участников. (Участники выходят на сцену.) Ваше задание: на сцену готовится выйти шестой отряд с клипом группы «Авария», и каждый из вас, как настоящий шоумен, должен объявить их выход. (Конкурсанты объявляют каждый по-своему выход группы.)

Давайте попросим победителя этого конкурса еще раз объявить клип шестого отряда. (Выступление отряда.)

Конкурс «Кто первый»

Саша. А мы продолжаем выбирать членов нашего музыкального клуба и для следующего конкурса мне нужны пять мальчиков и пять девочек, которые любят танцевать. (Танцоры выходят на сцену.) Итак, когда будет звучать музыка, вы должны танцевать, а как только она остановится, нужно быстро присесть. Кто присядет последним, тот выходит из игры. И так до тех пор, пока не останется самый внимательный участник. (Проводится конкурс.)

Маша. А сейчас давайте покричим и похлопаем в ладоши так, как вы еще никогда не кричали и не хлопали, потому что на сцену выходит пятый отряд. (Выступление отряда.)

Конкурс «Муз-аукцион»

Маша. А следующая игра для всех, кто любит и знает песни, в которых есть цифры. И я объявляю о начале музыкального аукциона, в котором может принять участие любой присутствующий в зрительном зале. Ваша задача: с места назвать или спеть песню, в которой упоминаются числа, ну, например: «Дважды два — четыре...»

Кто последним вспомнит и назовет такую песню, тот и победит в конкурсе. (Проводится конкурс.)

Саша. А сейчас встречайте четвертый отряд с клипом... (Выступление отряда.)

Конкурсная игровая программа «Крестики-нолики»

Цели и задачи:

- * развивать у ребят музыкальные, театральные способности и воображение;
- * развивать у ребят наблюдательность, сообразительность, находчивость и ловкость;
- * научить ребят работать в команде;

Время проведения: 1 час 30 минут.

Место проведения: концертный зал.

Реквизит: табло с конкурсами, воздушные шары.

Для проведения конкурсов каждому отряду необходимо выбрать двух самых артистичных ребят для сборной команды детей. В программе также участвует 1 вожатый от отряда.

Действующие лица:

Ведущий;
Помощница.

Звучит любая веселая музыка. На сцену выходят ведущий и его помощница.

Ведущий. Уважаемые дамы и господа, леди и джентльмены, мадам и месье, мадемуазели и мадемуазята! Я рад приветствовать вас на развлекательной программе «Крестики-нолики». Ваши аплодисменты! (Помощница проходит по авансцене с плакатом «Аплодисменты».) Я не могу сдержать эмоций! У меня не хватает слов, но, тем не менее, здесь, сегодня, сейчас — «Крестики-нолики»! Еще более бурные аплодисменты! (Помощница проходит по авансцене в другую сторону с тем же плакатом.) А сейчас встречаем участников нашей программы! Команда детей! (На сцену выходят дети, садятся на стулья.) Команда вожатых! (На сцену выходят вожатые и садятся на стулья.) Для начала давайте узнаем, кто из команд будут «Крестиками», а кто «Ноликами».

Ведущий предлагает капитанам выйти на площадку и сыграть в орла-решку. Победитель выбирает название своей команды.

Затем ведущий представляет жюри, которое сидит в зрительном зале. У каждого члена жюри есть 2 таблички с рисунками крестика и нолика, если, по мнению жюри, выигрывают «Крестики», то они поднимают табличку с соответствующим знаком.

Ведущий. Зрители готовы, команды тоже, жюри в терпении. И мы начинаем! Хотя подождите, я же не объяснил правила игры. Уважаемые команды! Вы видите табло с клеточками: в каждой клеточке название конкурсов, которые вас ожидают. Команды по очереди выбирают любой конкурс и участвуют в нем. Все очень просто, но не забывайте главное правило игры — это заполнить линию в табло по горизонтали, вертикали или диагонали своим знаком.

Ведущий обращается к команде детей («Крестикам») и просит их выбрать любое поле с конкурсами, например, «Шарики-фонарики», после чего помощница подходит к табло и рисует на нем крестик. Если конкурс выбирают вожатые, то помощница ставит в клеточке нолик.

Шарики-фонарики	Перевертыши	Азбука
Игра с залом	Клип-экспромт	Муз-казино
Колобок and Репка	Зоопарк	Денс-ритм

Конкурс «Шарики-фонарики»

Всем игрокам помощница выдает воздушные шары. От каждой команды на площадку выходят по одному игроку и встают на расстояние 3 метра друг от друга. По команде ведущего ребенок надует шарик, но не завязывает его, а отпускает в сторону соперника. Вожатый должен поймать шарик на лету. Затем шарик ловит ребенок. Потом на площадку выходит следующая пара. Побеждает та команда, которая поймает больше шариков.

Перед началом этого конкурса ведущий просит сильно не увлекаться, чтобы не упасть со сцены и не набить «фонарик».

Конкурс «Перевертыши»

Ведущий зачитывает имена-перевертыши сказочных героев. Балл присуждается команде, первой давшей правильный ответ.

Минальва (*Мальвина.*)
Ушиванка (*Иванушка.*)
Дочурка (*Дурачок.*)
Салоручка (*Русалочка.*)
Ушколаз (*Золушка.*)
Юрхаш (*Хрюша.*)
Чмокайводю (*Дюймовочка.*)
Рымдойдо (*Мойдодыр.*)
Бурчечаша (*Чебурашка.*)
Госкуречан (*Снегурочка.*)
Оводняй (*Водяной.*)
Делоельп (*Леопольд.*)
Конгуборг (*Горбунок.*)

Конкурс «Зоопарк»

Каждый участник команды должен выйти и показать любого животного, не издавая звуков. Если зритель отгадывает, кого изображает игрок, то команда набирает 1 балл. И на площадку выходит соперник. Повторять животных нельзя. Побеждает команда с самым артистичным зоопарком.

Конкурс «Клип-Экспромт»

Ведущий просит первыми выйти на площадку команду вожатых, построиться в 1 шеренгу лицом к зрителю. Диджей включает любую известную песню, под которую вожатые (без подготовки) должны показать клип. Затем выходят дети.

Жюри выбирает победителей — самую артистичную команду.

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 07.05.2018.
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.