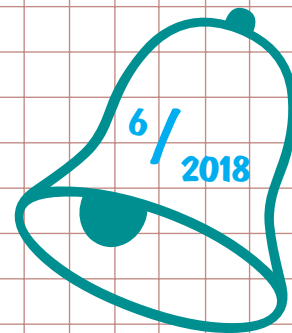


# Последний звонок



Навстречу подвигам и приключениям!  
Материалы для летнего лагеря

Веселая эстафета

Ролевая игра «Стрелы Амура»

Спортивно-развлекательная игра  
«Комический футбол»

Конкурсная игровая программа  
«Сладкая парочка»

Спортивная игровая  
программа  
«Гладиаторские бои»

Спортивная эстафета

Театрализованный народный  
праздник «Ярмарка»

Программа для дискотеки  
«Стартинейджер»

Большая уборка

Конкурсная игровая программа  
«Вожатые глазами детей»

Театрализованная программа  
«Заккрытие лагерной смены»

Программа для дискотеки  
«Фильм, Фильм, Фильм!»

Сценарий прощального костра

Конкурс маринистов

Дерево желаний

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 №6/2018 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

Ч. 3, начало в № 4/2018

### ДЕНЬ ЮМОРА

## Веселая эстафета

#### Цели и задачи:

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

Время проведения: 40 минут.

Место проведения: футбольное поле.

**Реквизит:** листы бумаги; ручки; головные платки; пластиковые полуторалитровые бутылки; обручи; записки с номером телефона ведущего в конвертах; сотовые телефоны; листы картона размером 20х30см, китайские шапочки; картонные градусники.

Каждый отряд должен сформировать 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 тети Моти.

#### **Ведущий.**

У тети Моти четыре сына,  
Четыре сына у тети Моти.  
Они не ели, они не пили,  
А только пели один куплет.  
Правая рука!

Ведущий усиленно двигает правой рукой, ребята должны повторять за ним. Затем он, продолжая двигать правой рукой, повторяет четверостишие и добавляет левую руку, правую ногу, левую ногу, живот, голову, язык, в результате чего должно двигаться все тело.

### Эстафета «Имена-перевертыши»

Игрок команды добегают до стула, на котором лежит листок бумаги и ручка, пишет свое имя наоборот, например, «Ашим», и бежит обратно.

### Конкурс «Телефон»

Команда выбирает одного участника. Он берет сотовый телефон и подходит к стулу, на котором лежит конверт. По команде все игроки встают на стулья, открывают конверты, в которых записан номер телефона ведущего, и начинают ему звонить. Первый, кто дозвонится, должен крикнуть: «Динозавры идут на север!»

### Эстафета «Я красивая»

Игрок добегают до стула, на котором висит женский платок, надевает его и кричит: «Я красивая!» Снимает платок, вешает его на спинку стула и бежит обратно.

### Эстафета «Торпедоносцы»

Игрок зажимает между коленями пустую пластиковую бутылку и со словами: «Первая пошла!» («Вторая пошла!», «Третья пошла! И т. д.») идет к стулу. Обратно возвращается с бутылкой в руках бегом.

### Эстафета «Банзай»

Участник берет обруч, бежит к стулу и за 3 метра до него бросает обруч на стул, при этом кричит «Банзай!» Затем забирает обруч и бежит обратно.

### Эстафета «Пугало»

## Спортивно-развлекательная игра «Комический футбол»

#### Цели и задачи:

- \* помочь детям в самовыражении и самореализации в творческой деятельности;
- \* сплотить детей в отрядах в процессе подготовки комических костюмов;
- \* развивать художественно-эстетические, творческие способности и воображение.

Для того чтобы этот футбол состоялся, формируются 2 команды — вожатых и детей. Все игроки придумывают себе комические костюмы, в которых приходят на общий сбор перед началом футбола. Педагог-организатор проговаривает с командами правила игры. Они сводятся к тому, что в комический футбол можно играть не только ногами, но и руками, танцуя, разыгрывая смешные ситуации, забивая мяч в свои ворота и т. п. Главное, чтобы игроки обеих команд поняли, что эта игра проходит не для того, чтобы выяснить, кто лучше играет в футбол, а для того, чтобы устроить веселое представление для лагеря.

В назначенное время все отряды собираются на футбольном поле. Выходят команды комических футболистов и в смешной форме приветствуют друг друга, после чего судья и комментатор начинают свою работу.

## Вечер для вожатых «Посвящение в вожатые»

Материал опубликован в №5/2017 газеты «Последний звонок». Ознакомиться с ним можно на сайте [www.pedbank.ru](http://www.pedbank.ru).

## Театрализованная эстафета «Зебра на каникулах»

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

### Спортивная игровая программа «Гладиаторские бои»

#### Цели и задачи:

- \* выявить индивидуальные способности детей, прививать им стремление к физическому самосовершенствованию;
- \* в игровой спортивной форме приучать детей к здоровому образу жизни;
- \* развить у ребят наблюдательность, сообразительность, находчивость и ловкость;
- \* научить детей работать в команде, подчиняться определенным правилам, развивать чувства коллективизма и товарищества;

**Время проведения:** 1 час 30 минут.

**Место проведения:** территория лагеря.

**Реквизит:** маршрутные карты; теннисный шарик; мел; повязки для глаз; волейбольные, футбольные и баскетбольные мячи; футбольные ворота; ведро с водой; железная кружка; камушки; стол; волейбольная сетка; шарики из поролона; картонные кольца; пластиковая полторалитровая бутылка.

Каждому отряду необходимо сформировать команду из 12 человек (6 мальчиков, 6 девочек). Все дети должны иметь медицинский допуск к участию в программе. Форма одежды спортивная.

Звучит любая торжественная музыка, на сцену выходит ведущий.

**Ведущий.** Всем привет! Добро пожаловать на арену Колизея, где сегодня состоятся грандиозные бои между гладиаторами и вами, мальчики и девочки! Что, страшно? Это еще цветочки! Трепещите, потому что сейчас на сцену выйдут те, кто не знает страха и поражений — непобедимые гладиаторы! (Звучит песня «Богатырская сила» группы «Цветы». На сцену выходят гладиаторы — переодетые вожатые, ребята из старших отрядов и спортивный инструктор.)

Итак, встречайте — Динамит, Горза, Тигр, Пиранья, Смерч, Рысь, Кобра, Стрела, Трактор, Молния, Вулкан, Коток, Бомба, Локомотив, Хищник, Медуза, Кактус, Киборг, Пантера, Кондор, Ураган и Зайчик! (Каждый вожатый, когда его называют, обыгрывает свое имя.)

А сейчас каждая команда получит маршрутный лист. В нем отмечены этапы, на которых вам предстоит сразиться с гладиаторами. На прохождение каждого этапа дается пять минут. Переход отрядов будет проходить вот по этому сигналу... (Диджей включает сигнал.)

И под ваши бурные аплодисменты я объявляю о начале мероприятия под названием «Гладиаторские бои»!

**Отряды и гладиаторы расходятся по этапам. Диджей включает сигнал.**

### Ветродуи

На этом этапе стоят два гладиатора. Каждый игрок команды по очереди садится за один стол напротив гладиатора. На середину стола кладется теннисный шарик. По команде вожатый и ребенок должны дунуть на шарик так, чтобы он отлетел в сторону противника. Затем за стол садится другой участник, а гладиаторы меняются. После игры вожатые отмечают в маршрутном листе количество побед, которые одержали ребята.

### Бычки

На этом этапе стоят четыре гладиатора (два парня и две девушки). На песочной площадке размером 2x3 м напротив друг друга выстраивается группа из шести девочек и два гладиатора (девочки). По команде они все встают на колени, начинают выталкивать друг друга за территорию площадки. Руки от земли отрывать нельзя, залезать под противника тоже. Игра проходит две минуты. Затем выходит группа мальчиков и парней-гладиаторов. Борьба проходит между ними. В маршрутном листе вожатые записывают, сколько мальчиков и девочек из команды осталось на игровой площадке.

### Лабиринт

На этом этапе стоит один гладиатор. На асфальтированной площадке нарисован лабиринт.

Команда выбирает одного «навигатора», который будет руководить передвижением своих товарищей по лабиринту.

Гладиатор завязывает глаза первому игроку команды и просит его пройти лабиринт за 30 секунд, пользуясь только подсказками «навигатора»: вперед, вправо, влево. Если игрок наступает на линию лабиринта или выходит за нее, то проигрывает. В маршрутном листе отмечается количество ребят, прошедших лабиринт.

### Вышибалы

На этом этапе стоят четыре гладиатора (две девушки и два парня). Сначала на вышибальную площадку выходит группа из шести девочек, и их вышибают мячами девушки-гладиаторы. Игра проходит две минуты. Затем команда мальчиков соревнуется с двумя гладиаторами-парнями. В маршрутном листе гладиаторы указывают количество игроков, которых им не удалось вышибить.

### Пенальти

Здесь дежурит гладиатор спортивный инструктор. На этом этапе должны стоять футбольные ворота. Каждый игрок команды пробивает пенальти гладиатору. В маршрутном листе пишется количество забитых голов.

### Пятнашки

На площадке размером 4x7 м стоят два гладиатора, их руки выпачканы мелом. Команда делится на две группы по 6 человек, после чего первая группа встает на линию площадки. Задача игроков: по команде перейти на другую сторону так, чтобы гладиаторы их не запятнали. Затем играет другая команда. В маршрутном листе вожатые указывают количество незапятнанных ребят.

## Программа для дискотеки «Стартинейджер»

### Цели и задачи:

- \* привлечь детей к активному участию в заданиях танцевальной программы;
- \* развивать у ребят танцевальные, музыкальные, творческие способности и воображение;
- \* формировать здоровый психологический климат в детских коллективах.

**Время проведения:** 1 час 30 минут.

**Место проведения:** танцевальный зал.

**Реквизит:** футбольные мячи.

К дискотеке отрядам надо подготовить визитку — трехминутный танец любого жанра, в котором принимает участие весь отряд.

Под энергичную музыку на сцену выходит ведущий.

**Ведущий.** Привет, девчонки! Салют, мальчишки! Хеллоу, вожатые! Я рад приветствовать вас на нашем танцевальном марафоне под названием «Стартинейджер»! Ваши аплодисменты! Сегодня мы с вами будем танцевать, много танцевать, танцевать так, как никто и никогда не танцевал, но для начала я предлагаю всем командам сделать круги, а капитанам выйти в центр и начать показывать движения. Итак, диджей, музыку! Главное правило «Стартинейджера» — это непрерывное движение! Все время мы движемся, и, когда я объясняю задание и даже когда остановится музыка, мы все равно танцуем. А сейчас позвольте представить жюри, после чего мы начнем конкурсную программу! (Представляет членов жюри.)

### **Название команды**

До начала мероприятия каждый отряд должен придумать название своей танцевальной команды («Руки вверх», «Буги-вуги», «Денс», «Хип-хоп» и т. п.). Во время игры ребята дружно танцуют, но как только музыка останавливается, все отряды начинают выкрикивать свои названия. И так несколько раз. Побеждают самые громкие.

### **Визитка**

Это домашнее задание. В визитку входит трехминутный танец любого жанра, в котором принимает участие вся команда.

### **Самая широкая и узкая команда**

Ребята, танцую, должны сделать самый большой круг, а затем самый маленький.

### **Самая высокая и низкая команда**

Ведущий предлагает участникам танцевать как можно ниже и выше (на плечи садиться запрещается).

### **Танцующие роботы**

Все ребята под «техническую» музыку танцуют так, как если бы они были роботами.

### **Самая медленная и быстрая команда**

Диджей включает медленную музыку, все участники танцуют под нее как можно быстрее, и наоборот, когда звучит быстрая мелодия, все танцуют как можно медленнее.

### **Танцуем, как...**

## ДЕНЬ КИНО

## Конкурсная игровая программа «Вожатые глазами детей»

### Цели и задачи:

- \* повысить статус вожатых;
- \* сдружить детей и вожатых в отрядах на условиях партнерства и сотрудничества;
- \* привлечь ребят к активному участию в играх;
- \* понаблюдать за отношением ребят к своим вожатым;
- \* прививать детям чувство ответственности друг за друга;
- \* научить ребят работать в коллективе, подчиняться определенным правилам, развить чувство коллективизма и товарищества.

**Время проведения:** 1 час 30 минут.

**Место проведения:** концертный зал.

**Реквизит:** кровать; стулья; листы бумаги; ручки.

К проведению игр дети в отрядах должны подготовить инсценировку «Сон вожатого».

На сцене установлена кровать. Выходит ведущий.

**Ведущий.** Неужели мне это не снится, я вновь вижу знакомые лица. Приветствую всех, кто пришел сюда в прекрасном настроении, и, как говорится, добро пожаловать в волшебный мир сновидений! Ваши аплодисменты!

Сегодня на этой сцене мы увидим вожатых глазами детей, а если быть точнее — сны вожатых, которые будут изображать дети. Вам интересно посмотреть, что снится по ночам вожатым? Мне тоже. Так чего же мы ждем? Давайте громко-громко поаплодируем самым младшим жителям нашего лагеря! Встречаем, ребята из девятого отряда покажут сон своей вожатой Маши! (Выступление отряда.)

### **Конкурс «Помоги вожатому»**

**Ведущий.** А пока следующий отряд готовится к выступлению, я проведу конкурс, и для этого мне надо, чтобы на сцену вышли три добровольца. (Участники выходят на сцену.) Представьте себе такую ситуацию: вам снится сон, как будто вы с отрядом полезли в горы. Ваш вожатый стоит у подножья высокой горы. Вдруг вы видите, как с вершины падает огромный камень и летит прямо на голову вашего любимого вожатого. Нужно быстро крикнуть ему что-нибудь такое, чтобы он избежал опасности, а что вы крикнете, мы сейчас узнаем!

**Ребята по очереди выходят на авансцену и «спасают» своих вожатых.**

**Ведущий.** А на сцену выходит восьмой отряд. Они покажут нам сон, который приснился их вожатой Людмиле! (Выступление отряда.)

### **Конкурс «Дрессировка насекомых»**

**Ведущий.** Перед тем как мы просмотрим сон, который приготовил для нас седьмой отряд, я проведу еще один конкурс. Попрошу выйти на сцену пять желающих. (Участники выходят на сцену.)

Итак, вам снится, будто вы самые знаменитые дрессировщики в мире. Предлагаю показать зрителям свое искусство в дрессировке насекомых. Прошу выйти вперед первого дрессировщика, а все остальные ребята на сцене изображают насекомых. Итак, встречаем, дрессированные кузнечики (стрекозы, тараканы, пауки, черви)!

**Ведущий.** А наш вечер под названием «Вожатые глазами детей» продолжается, и я приглашаю на сцену седьмой отряд! **(Выступление отряда.)**

### Конкурс «Крик»

**Ведущий.** Следующий конкурс посвящен всем, кто иногда кричит во сне. Приглашаю на сцену трех желающих. **(Ребята выходят на сцену.)**

Итак, представьте, что вы спите. Вам нужно изобразить крик, если бы вы увидели во сне: терминатора.

(Варианты снов: мороженое, мышку, двойку в дневнике, пятерку, зомби, букет цветов.)

**Ведущий.** Встречаем отряд под номером шесть со сном, который приснился их вожатому Борису! **(Выступление отряда.)**

### Конкурс «Полет»

**Ведущий.** И я вновь я приглашаю на сцену трех смелых мальчиков, будущих воздушных десантников. **(Ребята выходят на сцену.)**

Говорят, что человек, когда летает во сне, — растет. Я предлагаю нашим игрокам подрасти. **(Выносит на сцену 3 стула.)** По моей команде вы прыгаете со стульев и изображаете полет, но будьте внимательны, потому что вам предстоит выполнить определенные действия при встрече с препятствиями. Ну что, полетели! **(Ведущий зачитывает текст, ребята изображают действие.)**

1. Вы летите и наслаждаетесь полетом.
2. Вдруг вас клюнула ворона.
3. Вы поймали Карлсона и полетели на нем.
4. Сели на облако и помахали ножками.
5. Рядом пролетело НЛО. Вы поздоровались с инопланетянами.
6. Полетели дальше, вас опять клюнула ворона.
7. Вдруг неожиданно появился Гарри Поттер и задел вас метлой.
8. За ним пролетел Супермен.
9. Вас снова клюнула ворона. Вы поймали ее и прочили.
10. До земли осталось девять метров.
11. У вас раскрылся парашют, и вы благополучно приземлились на землю.

А сейчас давайте встретим бурными аплодисментами отряд номер пять, который покажет нам сон своей вожатой Натальи! **(Выступление отряда.)**

### Конкурс «Семнадцать овец»

**Ведущий.** Наша конкурсная программа продолжается, и я приглашаю на сцену трех желающих! **(Ребята выходят на сцену.)**

Для того, чтобы уснуть, многие считают овец. Сейчас я проверю, кто из вас быстрее считает. Будьте внимательны, я расскажу вам одну историю про пастуха Фридриха.

## Программа для дискотеки «Фильм, Фильм, Фильм!»

### Цели и задачи:

\* создать детям условия для самовыражения и самореализации в творческой деятельности;

\* воспитывать в детях культуру взаимоотношений, уважение к сверстникам.

**Время проведения:** 2 часа.

**Место проведения:** танцевальный зал.

**Реквизит:** видеокамера; кассета; пригласительные билеты; воздушные шары; насосы для резиновых лодок; скотч; листы бумаги; маркеры; рулоны туалетной бумаги; костюмы героев сказки; дипломы.

### Действующие лица:

Ян Савицкий, кинорежиссер;  
Михаил Панкратов, оператор.

Звучат фанфары, затем энергичная музыка. Выходят двое ведущих.

**1-й ведущий.** Добрый вечер!

**2-й ведущий.** Здравствуйте, здравствуйте, здравствуйте!

**1-й ведущий.** Разрешите представиться! Главный режиссер киностудии «Кадр» Ян Савицкий!

**2-й ведущий.** И я, оператор киностудии Михаил Панкратов.

**1-й ведущий.** Сегодня в лагере мы будем снимать кинофильм, а называется он «Летняя сказка принцессы Альмивии». Ваши аплодисменты!

**2-й ведущий.** А пришли мы сюда для того, чтобы выбрать среди вас самых достойных, самых артистичных, самых, самых талантливых на главную роль в фильме...

**Ведущие (вместе).** «Летняя сказка принцессы Альмивии!»

**2-й ведущий.** А как мы выявим талантливых ребят среди всех этих мальчиков и девочек?

**1-й ведущий.** Как обычно, Михаил, проведем что-то вроде кастинга. И сейчас я приглашаю на эту сцену трех мальчиков!

**2-й ведущий.** В нашем фильме есть сцена, где главный герой скачет на коне, чтобы спасти принцессу Альмивию из грязных лап Злолукого Барбуна Кривчака. Итак, они — первые участники нашего конкурса. Давайте поддержим их аплодисментами!

**1-й ведущий.** Да, забыл сказать, что, победив в конкурсе, вы получите вот такой пригласительный билет **(показывает)**, который даст вам право сняться в фильме под названием...

**Все (вместе).** «Летняя сказка принцессы Альмивии!»

### Конкурс «Насосы»

**Ведущий ставит на сцену 3 стула, на сиденья он кладет насосы для надувных лодок. На концы шлангов надеваются воздушные шары и закрепляются скотчем. По команде ребята прыгают на насосах, держа шланг с шариком в руке. Шары должны надуваться, и чей шарик лопнет первым, тот и победит. Во время игры конкурсанты должны издавать радостное ржание коня, на котором якобы они скачут. Этот конкурс, как и все последующие, оператор снимает на камеру. Победителю вручается пригласительный билет.**

Танцевальная пауза — 2 композиции.

## Конкурс «Автографы»

**1-й ведущий.** А мы продолжаем нашу программу, продолжаем выбирать самых-самых. И я спрашиваю: что любят давать знаменитые артисты кино? Правильно, автографы. И сейчас представим, что все, кто находится в этом зале, это суперзвезды таких блокбастеров, как «Титаник», «Рембо», «Терминатор», «Крепкий орешек», а наши четверо новых конкурсантов у вас возьмут автографы.

**Участники поднимаются на сцену. Им выдают листы и фломастеры.**

**По команде конкурсанты бегут в зал и собирают подписи у ребят. Считаются только разборчивые подписи. Кто больше соберет автографов за 2 минуты, тот и победит. Победителю вручается пригласительный билет.**

**Танцевальная пауза — 2 композиции.**

## Конкурс «Влюбленная мумия»

**1-й ведущий.** А наш кастинг продолжается. Недавно мы со съемочной бригадой ездили в Египет и встретили там мумию. А вам куда ездить не надо потому, что эту мумию вы увидите здесь, в нашем лагере. Для следующего конкурса мне надо четыре мальчика и четыре девочки.

**Участники поднимаются на сцену. Ведущий разбирает 4 пары на 1-е и 2-е номера, в результате должно получиться 2 девочки и 2 мальчика, которые будут первыми номерами, а вторым номерам ведущий выдает рулоны туалетной бумаги. По команде вторые номера делают из первых мумий, обматывая бумагой. На это задание дается 3 минуты.**

**После того, как мумии готовы, ведущий просит диджея включить медленный танец. Мумии-мальчики приглашают на танец мумий-девочек.**

**После танца мумия, на которой больше всего останется бумаги, объявляется победителем. Ей вручается пригласительный билет.**

**Танцевальная пауза.**

## Конкурс «Озвучка»

**1-й ведущий.** А мы продолжаем готовиться к съемкам фильма, который называется... (Ребята кричат: «Летняя сказка принцессы Альмивии»!) Правильно! Молодцы! А вот скажите мне, что делают с фильмом, когда закончат его снимать? Правильно, озвучивают. И следующий конкурс называется «Озвучка». Я предлагаю вам озвучить ситуации, которые наверняка вам знакомы.

**Ведущий приглашает на сцену троих участников. Их задача озвучить наиболее правдоподобно тот текст, который им зачитают.**

### Варианты текстов:

1. В лагере наступило утро \*, вожатый второго отряда Василий проснулся \*, почистил зубы \*, умылся \*, разбудил детей \*, они неохотно встали \*, пошли на зарядку \*, на улице весело щебетали птички \*, они прыгали и питались червячками \*, вдруг раздался гром \*, пошел дождь \*, отряды с радостными криками побежали в корпус \*, вожатой Оле приснился страшный сон \*.

2. В лагере наступило время обеда \*, пятый отряд со своей кричалкой вошел в столовую \*, но обед еще не накрыли \*, за соседним столиком обедал восьмой отряд \*, девочки хрустели огурцами \*, мальчики пили компот \*, за окнами радостно залаяли собаки \*, сторож принес им косточки \*, проехала хлебовозка \*, ребята от голода застучали зубами \*, но тут обед быстро накрыли \*, довольные дети сели за стол \*, вожатому Антону приснился страшный сон \*.

## Конкурс маринистов

Вожатые в отрядах проводят конкурс художников. После этого выбирают двух-трех талантливых ребят, которые на листе формата А3 должны нарисовать картину на морскую тему. Не забудьте сказать, чтобы ребята в нижнем правом углу написали номер отряда и поставили свой автограф.

В назначенный день и час маринисты сдают педагогу-организатору свои работы. Организатор вставляет картины в рамки и развешивает их в подходящем месте.

## ДЕНЬ РЫБАКА

### Водная эстафета

Материал опубликован в №6/2018 газеты «Педсовет». Ознакомиться с ним можно на сайте [www.pedbank.ru](http://www.pedbank.ru).

### Открытие пляжного сезона «В гостях у Нептуна»

Материал опубликован в №5/2017 газеты «Педсовет». Ознакомиться с ним можно на сайте [www.pedbank.ru](http://www.pedbank.ru).

## ДЕНЬ ВЛЮБЛЕННЫХ

### Театрализованная игровая программа «В гостях у Ширанчи»

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

### Ролевая игра «Стрелы Амура»

#### Цели и задачи:

- \* помочь детям в самовыражении и реализации своих творческих возможностей;
- \* сплотить детей в отрядах в процессе подготовки;
- \* развивать артистические, художественно-эстетические, творческие способности и воображение.

В день влюбленных для всех мальчишек и девчонок да и вожатых в лагере открываются «ЗАГС», «Парикмахерская», «Магазин цветов», «Почта», «Ресторан», «Магазин свадебных принадлежностей». Молодым предстоит пройти выкуп невесты, проехать на лимузине и прослушать оркестр. В этой ролевой игре каждый отряд отвечает за определенное звено в последовательности свадебной церемонии.

На корпусах ребята вешают названия заведений. В назначенное время все заведения открываются, мальчики и девочки начинают играть свои роли, а влюбленные отправляются регистрировать свой брак.

## Парикмахерская

Будущие невесты приходят в это заведение, где им делают свадебные прически.

## Магазин цветов

В магазин приходят мальчики и выбирают свадебные букеты для невесты.

## Магазин свадебных принадлежностей

В это заведение молодожены приходят вдвоем, где им предлагают обручальные кольца, фату, валентинки и т. д.

## Выкуп невесты

Влюбленные отправляются в корпус, где находится отряд, отвечающий за выкуп невесты. Девочка заходит в корпус, прячется. А мальчик должен пройти ряд испытаний, пока не найдет невесту.

## Лимузин

Отряд, который привозит молодых в ЗАГС, должен сделать лимузин. Это может быть тележка или носилки. Самый простой вариант: поставить водителя с рулем. Влюбленные после выкупа невесты подходят к лимузину и едут в ЗАГС.

## Оркестр

У ЗАГСа находится отряд, который на музыкальных инструментах (это могут быть кастрюли, пластиковые бутылки, наполненные камушками, и т. д.) играет свадебный марш.

## Загс

В ЗАГСе молодых встречает ангелочек, который проводит их к Амуру. Амур в шуточной форме зачитывает обязанности жениха и невесты, после чего они расписываются в свидетельстве. Ангелочек скрепляет их подписи картофельной печатью, и супруги отправляются со свидетельством в ресторан.

## Ресторан

Отряд, который отвечает за ресторан, должен приготовить разные блюда — конфеты, сладкие палочки, фрукты, соки и т. п. Когда влюбленные приходят в это заведение, официанты приносят им меню, и молодые заказывают свадебный обед. Если в ресторане играет живая музыка, то это дополнит атмосферу праздника.

## Почта

Отряд, отвечающий за почту, должен подготовить почтальонов с фуражками и сумками. У каждого почтальона должны быть валентинки и ручки. За 15 минут до начала игры они начинают ходить по лагерю и предлагать свои услуги по передаче валентинок. Мальчишки и девчонки подписывают валентинки, указывают, кому передать, после чего почтальоны относят их адресатам.

## Конкурсная игровая программа «Сладкая парочка»

### Цели и задачи:

- \* сплотить детей в отрядах в процессе подготовки визиток;
- \* развивать у детей художественно-эстетические, музыкальные, театральные способности.

Время проведения: 1 час.

Место проведения: концертный зал.

Реквизит: букет цветов; ракетки для бадминтона; листы бумаги; фломастеры; галстуки; дипломы; призы, гитара.

Каждый отряд должен выбрать у себя «сладкую парочку» — мальчика и девочку, которые будут представлять отряд на мероприятии; придумать им образы знаменитых влюбленных (Ромео и Джульетта, Пьеро и Мальвина и т. д.); подготовить визитку, в которой «парочки» представят себя.

### Действующие лица:

Дездемона;

Отелло.

На сцену под любую лирическую музыку выходит Дездемона.

**Дездемона.**

Я вас приветствую, друзья,  
На нашем празднике влюбленных!  
Звать Дездемоною меня,  
Мне восемнадцать лет неполных.  
Сегодня выйдут к нам на сцену  
Все те, кто любит и любим.

**(Крик за сценой.)**

Ах, это вновь опять Отелло!

Мне надо спрятаться! О, блин!

**Дездемона прячется. На сцену выходит разъяренный Отелло, выбирает в зале девочку.**

**Отелло (девочке).** Ты перед сном молилась, Дездемона? Ты не Дездемона, а где она?

**Выходит Дездемона, успокаивает мавра.**

**Дездемона.**

Не надо крика, дорогой!  
Тебя люблю я всей душой!

**Отелло.**

В последний раз я спрашиваю снова:  
Ты перед сном молилась, Дездемона?

**Дездемона.**

Весь день! А где был ты?

**Отелло.**

Я на полянке рвал цветы!

**(Достает букет, дарит его Дездемоне.)**

**Дездемона.**

О, ущипни скорей, мне не приснилось?  
Спасибо мавр, ты очень мил!  
Но почему, скажи на милость,  
Сегодня ты меня не придушил?

**Отелло.**

О, никогда трагедии не будет,  
Когда друг друга люди любят.  
Как те, что за кулисами стоят  
И выйти к нам на сцену так хотят.

**Дездемона.**

А говорят, влюбленные часов не наблюдают...  
Аплодисменты всем, мы начинаем!



# ДЕНЬ ПЕТРУШКИ

## Спортивная эстафета

Ведущий приглашает на сцену пары участников, которые садятся на стульчики с номерами отрядов. Ведущий представляет жюри.

### Конкурс «Визитка»

Каждая пара должна до мероприятия придумать себе образы знаменитых влюбленных, например, Ромео и Джульетта и т. п. Задача конкурсантов: показать в интересной, творческой форме визитку, в которой они представят своих героев.

### Конкурс «Вещи из зала»

**Дездемона.** Многие молодые люди обещают достать своим дамам все, что угодно, даже звезду с неба. И поэтому поводу следующее задание. Будьте внимательными! В этой игре участвуют все мальчики. Все спускаются со сцены и встают в одну линию. Я называю любую вещь, которая может находиться в зрительном зале, например, сотовый телефон. Ваша задача взять у любого сидящего в зале телефон, вернуться на место и поднять руку с предметом, который я назвала. Кто последний принесет телефон, тот выходит из игры. Начали!

**Дездемона называет следующие предметы: очки; часы; кольцо; заколка; арбуз (шутка); шнурки; симка от сотового телефона; шариковая ручка. Конкурс продолжается до тех пор, пока не определится самый шустрый влюбленный.**

### Конкурс «Колыбельная»

**Отелло.** Следующее задание для девочек. Ваш возлюбленный весь день работал, разгружал вагоны. Пришел домой очень уставший. Ваша задача, девочки, успокоить мальчиков, а именно, спеть им колыбельную песенку так, чтобы они сразу уснули.

### Конкурс «Скачки»

**Дездемона.** А следующее задание снова для мальчишек. Ваша возлюбленная в беде, она только что сломала ноготь, нужно быстрее вскочить на своего коня и отправиться к ней на помощь. Но в пути вас ожидают препятствия, которые нужно преодолеть. Если задание понятно, тогда поехали!

**Отелло раздает ребятам коней — ракетки для бадминтона. По команде мальчики «запрыгивают» на своих коней и изображают на месте будто скачут на коне. Дездемона зачитывает препятствия, которые они должны обыграть:**

- в лицо подул сильный ветер;
- затем подул в спину;
- на пути маленькая кочка;
- большая кочка;
- вас укусила пчела;
- две пчелы;
- налетел орел;
- вдруг конь остановился;
- и стал брыкаться;
- наездник пожалел коня и тот успокоился;
- и поскакал дальше;
- вот показался дом возлюбленной;
- всё, приехали!

### Конкурс «Подарок»

#### Цели и задачи:

- \* прививать детям стремление к физическому самосовершенствованию;
- \* 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:** эстафетные палочки; футбольные и баскетбольные мячи; теннисные ракетки; шарики; скакалки; мешки.

**К эстафете каждому отряду нужно сформировать команду из 12 человек (6 мальчиков, 5 девочек, 1 вожатый). Все дети должны иметь медицинский допуск к участию в эстафете. Форма одежды спортивная.**

#### Эстафета «Передача эстафетной палочки»

Игрок бежит с эстафетной палочкой до стула и обратно.

#### Эстафета «Обводка мячом»

Игрок должен, обводя все фишки футбольным мячом, дойти до стула. Взять мяч в руки и вернуться к команде.

#### Эстафета «Набивание шарика»

Участник команды берет теннисную ракетку и, набивая теннисный шарик, доходит до стула и обратно.

#### Эстафета «Бег задом наперед»

Игрок бежит до стула спиной вперед.

#### Эстафета «Корзина»

Команда разбивается на пары. Два участника, прислонившись спинами, удерживают мяч и проходят до стула и обратно приставными шагами.

#### Эстафета «Ведение мяча»

Игрок ведет баскетбольный мяч до стула и обратно.

#### Эстафета «Бег со скакалкой»

Участник бежит, прыгая через скакалку, до стула и обратно.

#### Эстафета «Бег в мешках»

Игрок прыгает в мешке до стула, обратно возвращается бегом.

#### Вопросы викторины

1. Какая страна является родиной шашек? (*Древний Египет.*)
2. Какие соревнования никогда не состоятся, если не будет ветра? (*Парусная регата.*)
3. Как называется игра с деревянными кеглями? (*Боулинг.*)
4. Самый скоростной вид плавания? (*Кроль.*)
5. Как называется в водно-моторном спорте судно с подвесным мотором? (*Скутер.*)
6. Родина самбо? (*Россия.*)

# Театрализованный народный праздник «Ярмарка»

## Цели и задачи:

- \* познакомить детей с фольклором, традициями и культурой русского народа;
- \* прививать чувство любви и уважения к своей стране, народу;
- \* создать дополнительные условия для двигательной активности ребят.

Время проведения: 2 часа.

Место проведения: площадь перед столовой.

Реквизит: хлопушки; веревка с призами; повязка на глаза; ножницы; пластиковые полторалитровые бутылки; баскетбольный мяч; столовые ложки; мел; теннисные ракетки и шарики; удочки; лист ватмана с рисунком ослика Иа; хвостик ослика (косичка из ткани с кисточкой на конце); доска с гвоздями; картонные кольца; трехметровая веревка; воздушные шары; ведра; медицинские перчатки; иголка; картошка; ножи; деревянные ложки; призы; дипломы.

## Действующие лица:

скоморох Фома;  
скоморох Ерема.

**Звучит любая веселая русская народная музыка, на сцену выбегают два скомороха.**

**Фома.**

Здравствуйте, дорогие зрители —  
Ярмарки большие любители!

**Ерема.**

Все, кто не остался в корпусе сидеть  
И пришел наше представление посмотреть!

**Фома.**

Прежде всего, как водится,  
Давайте с вами знакомиться!

**Ерема.**

Мы пришли к вам оба,  
Фома да Ерема.  
Людей посмотреть, себя показать  
Да небылицы вам рассказать.

**Фома.**

На море-океане,  
В одном лагерном бурьяне  
Стоит дуб зеленый,  
Под ним стол дубовый,  
На столе бык печеный.  
Пусть собаки из-за него лаются,  
А наш праздник...

**Фома и Ерема (вместе).**

Начинается!

**Номер «Русский танец».**

**Фома.**

Ну что, ребята-молодцы,  
Озорные удалцы!  
Встречаем скоморохов затейников!  
Будут они на ярмарке играть,  
На ярмарке играть —  
Всех ребят развлекать!

**Под любую веселую музыку выходит группа вожатых-скоморохов.**

**Ерема.**

А сейчас пришла пора  
Открывать ярмарку, друзья.  
Ну-ка все закройте ушки,  
Пусть салют дадут хлопушки!

**Звучат фанфары. Скоморохи достают хлопушки и взрывают их.**

**Фома.**

То, что ждали мы, свершилось!  
Наша ярмарка открылась!

**Звучит веселая народная музыка; скоморохи спускаются со сцены; начинается программа аттракционов.**

## Аттракционы

### Ти р

На трехметровую веревку, закрепленную на высоте 1,5–2 м, привязываются ниточки с призами. Скоморох отводит игрока на 2 м от веревки, завязывает ему глаза и дает ножницы. По команде ребенок идет к веревке и срезает попавшийся ему приз, если конечно не промахнется. (Вожатый подстраховывает участников.)

### Боулинг

Эта игра почти точная копия игры в боулинг. Только в качестве шара используется баскетбольный мяч, а кегли заменят пластиковые полторалитровые бутылки с водой. Игрок, сбивший все бутылки одним броском, получает приз.

### Петушинные бои

Аттракцион проводится на площадке с песком. Чертится круг диаметром 1 м. В него заходят двое игроков. Каждый из них становится на одну ногу, другую придерживает рукой. Вторую руку надо убрать за спину. По команде скомороха игроки стараются вытолкнуть друг друга за границу круга. Победитель получает приз.

### Канатоходцы

Скоморохи натягивают на земле трехметровую веревку и закрепляют ее. Два игрока встают на разные концы веревки и по команде, как канатоходцы, начинают двигаться навстречу друг другу. Задача ребят: когда они встретятся, попытаться разойтись так, чтобы не сойти с веревки и перейти на другой конец. При этом нельзя толкать друг друга. Скоморох должен внимательно следить за переходом ребят и наградить того, кто наиболее успешно справился с этим заданием.

### Бег с ложками

Скоморох выдает двоим игрокам ложки с теннисными шариками. По команде ребята должны пробежать определенное расстояние и обратно с ложками, стараясь не уронить шарики. Первый, пришедший к финишу, объявляется победителем.

### Рыбалка

В этой игре участвуют двое ребят. Каждому выдают палку с леской, на конце которой привязана ручка или фломастер. В полтора метра от игроков расположены пластиковые бутылки, наполовину наполненные водой. По команде скомороха ребята должны опустить ручку в горлышко бутылки. Первый, кому это удастся, и побеждает в конкурсе.

### Ослиный хвостик

На листе ватмана, который прикреплен к стене, нарисован грустный ослик Иа. У него нет хвостика. Участнику игры выдают хвост, завязывают глаза, поворачивают вокруг себя 3 раза. По команде игрок должен подойти к ватману и приложить хвостик к месту, где у ослика должен быть хвост. Тот, кто попал точнее всех, получает приз.

### Кольцеброс

К доске длиной 2,5 м прибиты гвозди, к которым нитками привязаны призы. Участнику выдают 3 кольца. Его задача: с определенного расстояния набросить кольца на гвозди. Если ему это удастся, то Скоморох снимает приз и вручает его победителю.

### Воздушный теннис

Двум игрокам скоморох выдает по теннисной ракетке и воздушному шару. По команде ребята бегут к финишной линии, набивая ракеткой шарик так, чтобы он не упал на землю. Дойдя до линии, на которой стоят 2 ведра, нужно загнать шарик в ведро и вернуться обратно. Кто первый справится с этим заданием и получает приз.

### Бутылочный кросс

Скоморохи выдают двоим игрокам небольшие палочки, к которым привязаны пластиковые полторалитровые бутылки. Длина веревки 2 м. По команде участник берет палку и, держа ее двумя руками, начинает накручивать на нее веревку. Выигрывает тот, чья бутылка первой коснется палки.

### Скакалка

Два скомороха раскручивают веревку длиной 3 м. Игрок должен войти в центр и 10 раз перепрыгнуть через веревку не задев ее.

### Как у дяди Трифона

Ребята стоят по кругу. Скоморох в центре. Он начинает петь, а ребята берутся за руки и идут по кругу.

#### Скоморох.

Как у дяди Трифона  
Было семеро детей,  
Было семеро детей,  
Было семь сыновей.  
Они не пили, не ели,  
Друг на друга всё глядели,  
Разом делали вот так.

Скоморох показывает какую-нибудь необычную фигуру. Ребята повторяют за ним и замирают. Скоморох выбирает одного игрока, который наиболее точно повторил за ним фигуру, и награждает его призом. И игра начинается сначала.

Через 15 минут после начала ярмарки скоморохи Фома и Ерема параллельно аттракционам проводят на сцене свою конкурсную программу.

#### Фома.

Радует народ, много интересного всех ждет!  
Скоро староста придет, для нас станцует и споет.

#### Ерема (вбегают).

Ой, Фома, Фома, Фома,  
Не придет к нам староста.

Фома. Почему?

## Театрализованная конкурсная программа «Театр кукол»

Материал опубликован в №6/2018 газеты «Педсовет». Ознакомиться с ним можно на сайте [www.pedbank.ru](http://www.pedbank.ru).

### ДЕНЬ СОКРОВИЩ

### Большая уборка

До обеда отряды проводят генеральную уборку в корпусах и на территории, за которую они отвечают.

## Театрализованная программа «Закрытие лагерной смены»

#### Цели и задачи:

- \* дать возможность детям эмоционально проявить свое отношение к прошедшей смене;
- \* дать ребятам почувствовать сопричастность к событиям, происходившим в жизни лагеря.

**Время проведения:** 1 час.

**Место проведения:** концертный зал.

**Реквизит:** подзорная труба, сундук, письмо капитана Моргана, дипломы, подарки.

Каждому отряду надо подготовить на закрытие самый лучший творческий номер, с которым ребята выступали в течение смены.

#### Действующие лица:

Большой Боб.  
Джек Акула.  
капитан Морган.

Фонограмма звуки моря, крики чаек.

На сцену выходит Джек Акула и смотрит в подзорную трубу.

**Джек (кричит).** Ура! Земля! (Прыгает по сцене от радости.) Земля, земля! Наконец-то, я снова буду ловить бабочек, собирать цветочки, кормить бездомных собачек...

**Входит Большой Боб.**

**Боб.** Что за шум, Джек Акула?

**Джек.** Земля, земля, адмирал!

**Боб (смотрит в трубу).** Это и есть остров старого капитана Моргана. Слушай мою команду! Свистать всех наверх! Проверить наличие команд! Приготовиться к высадке на берег! (Джек Акула проводит переключку отрядов, которые кричат название своих кораблей.)

Что ж, все на месте, поздравляю экипажи кораблей с прибытием на Остров сокровищ. Ура!

**Джек.** Ура!

**Звучит любая веселая музыка. На сцену выбегают пираты, танцуют. В ходе танца они выносят на сцену сундук с сокровищами.**

**Боб.** Друзья! Я слышу его шаги! Это могут быть только шаги великого пирата — капитана Моргана. Давайте встретим его так, как мы никого еще не встречали: громко похлопаем в ладоши, потопаем ножками и прокричим названия команд!

На сцену выходит капитан Морган.

**Морган.** Здравствуйте, друзья! Здравствуйте мои морские орлы — альбатросы! Я горячо приветствую каждого пирата, вступившего на мой остров! Но особенно я отмечу команды настоящих флибустьеров, которые отличились победами и первыми сошли на берег Острова сокровищ. **(Награждает отряды, которые больше всех за смену заработали медальонов Моргана.)** И перед тем, как я отдам вам свои сокровища, я хотел бы посмотреть, чему вы научились за шестнадцать дней плавания, а самые достойные пираты получают от меня памятные награды.

**Боб.** И я приглашаю на сцену команду девятого отряда.

**Все отряды по очереди выходят на сцену и показывают свои лучшие творческие номера за смену. Боб и Джек награждают активных ребят каждого отряда грамотами и призами. Во время последнего выступления капитан Морган уходит.**

**Боб.** Что ж, уважаемый капитан Морган! Надеюсь, что наши команды достойны твоих сокровищ. **(Замечает, что капитан ушел.)** Что случилось, ребята? А где капитан?

**Джек.** Большой Боб, он оставил нам сундук с сокровищами. **(Приносит сундук.)**

**Боб.** Открывай скорее. Все ребята давно ждут этого момента.

**Джек и Боб открывают сундук, заглядывают в него.**

**Джек.** Что такое? Там ничего нет! **(Переворачивает сундук, из него выпадает письмо.)**

**Боб.** Ребята! Капитан Морган оставил нам письмо. Наверное, там написано, где он зарыл свои сокровища. **(Открывает письмо, читает.)**

*«Еще раз здравствуйте, ребята!*

*Вы, наверное, удивлены, что в сундуке ничего нет, кроме моего письма. Не расстраивайтесь. За 70 лет моей пиратской жизни через мои руки прошли сотни сундуков с золотом и драгоценными камнями. Все завидовали мне, пока я однажды не выбросил все сундуки в море. Зачем я это сделал? Да потому, что на свете есть сокровища важнее денег. Это — дружба, любовь, здоровье, взаимовыручка. Это вечные сокровища на земле, часть которых, я надеюсь, вы приобрели за шестнадцать дней плавания к острову капитана Моргана. Дружите, занимайтесь спортом, никогда не оставляйте других в беде и сокровища Моргана всегда будут с вами!*

*Капитан Морган»*

**Боб.** А ведь он прав, прав старый капитан Морган. Никакими деньгами нельзя купить дружбу, любовь, здоровье — это главные ценности на земле. И пока человек живет на земле, он будет помнить об этом. Большое спасибо за ваши сокровища, капитан Морган. А мы, Большой Боб и Джек Акула, не прощаемся с вами. Завтра экипажи девяти кораблей сойдут на берег большой земли, но мы надеемся, что вы и дальше будете нести гордое имя пирата и не растеряете те сокровища, которые приобрели за время плавания к острову капитана Моргана. Мы не говорим вам до свидания. Мы говорим вам...

**Боб и Джек (вместе).** Вперед, навстречу подвигам и приключениям!

## Сценарий прощального костра

### Цели и задачи:

\* **завершить лагерную смену в теплой, дружной обстановке;**

**Место проведения:** костровое.

Каждый отряд должен написать письма для ребят, которые приедут в лагерь в следующую смену.

### Действующие лица:

**1-й ведущий;**

**2-й ведущий.**

**Ребята встают в «орлянский» круг. Выходят ведущие.**

**1-й ведущий.**

Один китайский мудрец сказал:

«Время летит, как стрела».

И смена наша пролетела,

Как выпущенная стрела.

**2-й ведущий.**

Друзья, расставаться нужно умеючи,

Без расставания не бывает встреч.

С надеждой новою на встречу

Мы собрались на этот вечер.

**1-й ведущий.**

Что дорого тебе и мне,

Сегодня вспомним на костре.

**Отряды исполняют песню «Ты да я, да мы с тобой» (слова М. Пляцковского, музыка В. Шаинского.)**

**1-й ведущий.**

Давайте вспомним, как все начиналось,

Как начиналась смена, друзья.

**2-й ведущий.**

Пусть каждый отряд сейчас прокричит

Девиз и название своего корабля.

**Отряды по очереди, начиная с младшего, кричат свое название и девиз.**

**1-й ведущий.**

Друзей нашел ты в лагере,

А, может быть, подруг.

**2-й ведущий.**

Как здорово, когда с тобой

Надежный, верный друг!

**Отряды исполняют песню «Когда мои друзья со мной» (слова М. Танича, музыка В. Шаинского.)**

**2-й ведущий.**

Давайте вспомним наши сражения,

Были победы и поражения.

**1-й ведущий.**

Много прошли мы разных преград.

А какой самый громкий у нас отряд?

**Отряды исполняют кричалки «Брантазябра» и «Чика-бум».**

**2-й ведущий.**

Смотрите, звездочка упала!

А может быть, искра!

**1-й ведущий.**

Давайте вместе загадаем

Одно желание, друзья!

**2-й ведущий.**

Вернуться в лагерь наш родной

И снова встретиться с тобой.

# ДЕНЬ ЖЕЛАНИЙ

## Дерево желаний

Площадь перед столовой. На чемоданах сидят те, кому вы восемнадцать дней отдавали все свои силы, из-за которых не спали ночами, которых любили и берегли, как своих детей, те, кому вы отдали свое сердце. Выберите в лагере дерево желаний, особенное, не похожее на другие деревья. Раздайте ребятам бумажные сердечки и пусть они напишут на них свои самые сокровенные желания. И повесьте сердечки на дерево. Скажите ребятам, что если их желания написаны искренне и от всего сердца, то они обязательно сбудутся.

Подъехали автобусы. Все, осталось только отдать ваших детей их родителям. Вы устали? Но эта усталость пройдет. Возможно, появится желание вернуться в лагерь и отработать еще одну смену. И тогда я могу пожелать вам только одно: «Вперед, навстречу подвигам и приключениям!»



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 12.06.2018.  
Распространяется по подписке и в розницу. Цена свободная.  
Подписные индексы: 33292, 12828.

Адрес редакции: 141021, МО, г. Мытищи, ул. Сукромка, 28.

Телефон редакции: 8 (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.