

ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ  
ИДЕИ  
ПО ЛЕТНЕМУ  
ОТДЫХУ ДЕТЕЙ

## СОДЕРЖАНИЕ:

1. Введение.....	3
2. Комплекс упражнений «Веровочный курс».....	4
3. Конкурс актёрского мастерства.....	10
4. Общелагерная игра «Брендинг».....	16
5. Игра «Марафон искусств».....	19
6. Игра-путешествие по станциям «Форд Боярд».....	21
7. Игра «Шаромания».....	25

## *Введение*

Главная цель летней оздоровительной кампании - создание оптимальных условий, обеспечивающих полноценный активный отдых и развитие детей, оздоровление и творческое развитие в летний период.

Данный сборник включает в себя подборки различных конкурсов, игр, викторин, спортивные, интеллектуальные и воспитательные мероприятия. Содержание сборника можно охарактеризовать как элементы своеобразного конструктора, который поможет спроектировать и реализовать работу педагогического коллектива по организации летнего отдыха детей.

Использование представленных педагогических идей в работе по летнему отдыху детей позволит создать условия для полноценного развития их внутреннего потенциала, содействия формированию ключевых компетенций воспитанников на основе включения их в разнообразную, общественно значимую и лично привлекательную деятельность, содержательное общение и межличностные отношения в разновозрастном коллективе, развитие творческих способностей детей.

Составители сборника адресуют его тем, кто работает в сфере организации летнего отдыха детей: воспитателям, вожатым, педагогам – организаторам внеклассной работы и всем тем, кто планирует организовать интересную работу с детьми.



## «ВЕРЕВОЧНЫЙ КУРС»



Веревочный курс - это серия специально подготовленных занятий, психофизических упражнений для малых групп, а также индивидуальные занятия. Эта программа разработана американской фирмой Barron Adventures.

В процессе выполнения курса создается атмосфера творческого поиска,

прорабатываются возможности принятия нестандартных решений, повышается взаимопомощь и поддержка в коллективе. На примере увлекательных, но довольно сложных упражнений группа учится решать общую задачу, вырабатывать тактику и стратегию ее решения. Участвуя в "Веревочном курсе" ребята начинают преодолевать барьеры в общении, узнают друг друга ближе, благодаря этому происходит естественное и быстрое сплочение группы. Анализ каждого упражнения дает ребятам возможность понять как было выполнено задание, принято решение, кто занял активную позицию и как это повлияло на результат. Думают и над тем, что можно было сделать иначе и лучше в следующий раз, как преодолеть трудности в жизни более эффективным способом. Главные цели "веревочного курса" - командная работа и лидерство. Но при этом можно добавить, что это дает:

- выработку стратегии группой;
- творческий подход;
- самовыражение;
- результативное лидерство;
- уверенность в себе;
- решение проблем;
- преодоление себя.

Необходимо соблюдать все условия выполнения "Веревочного курса".

1. Группа, которая проходит испытание, не должна превышать 12 человек.
2. Упражнения выполняются под руководством водителя, хорошо знакомого с «курсом».
3. Время на подготовку задания не ограничено.
4. Задание считается выполненным, если каждый безошибочно справится с поставленной задачей. Если же хоть один участник допускает ошибку, группа возвращается на исходную позицию.

И еще, ни в коем случае не забывайте, что курс можно проводить только в теплой, доброжелательной атмосфере. А она зависит только от вас, дорогие коллеги!  
Удачи!

### ***Упражнения:***

#### ***1. "Узелки"***

Участники образуют круг и берутся за руки, причем руки одного человека должны быть сцеплены с руками разных людей. Задача: не расцепляя рук, распутать узел и образовать круг.

\* Это упражнение дает возможность участвовать всем в выработке стратегии.

#### ***2. "Электрическая цепь"***

Команда разбивается на пары. Партнеры садятся напротив друг друга, где соединяют руки и ступни, образуя таким образом, электрическую цепь, по которой ток течет по сцепленным рукам и ногам. Задача участников: встать, не разрывая электрической цепи. Теперь объединитесь по две пары друг с другом, чтобы получилась электрическая цепь, состоящая из четырех человек. Задача остается прежней - встать всем вместе, не разрывая цепь. Когда этот этап благополучно завершен, снова объедините группы, чтобы образовать электрическую цепь, состоящую из 8 человек. В конце концов вы получите электрическую цепь, образованную всеми участниками, которые должны подняться.

Два главных условия этого упражнения: 1) электрический ток должен беспрепятственно течь по замкнутой электрической цепи,

образованной сцепленными руками и ногами; 2) на каждом этапе участники должны отрываться от земли одновременно.

Подсказка водителю: не забудьте поддержать детей, ведь им очень трудно!

### **3. "Биг-мак"**

Организируйте большой круг. Разбейте команду на пары и попросите каждую пару выбрать словосочетание из двух слов, которые традиционно употребляются вместе (например, один партнер говорит: "Биг", - другой: "Мак"; один: "Ореховые", - другой: "Масло" и т.д.). Затем объясните, что по условиям игры, нужно закрыть глаза и не открывать их до конца события, и, кроме того, можно произносить только свое выбранное слово. Теперь ведущий перемешивает команду так, чтобы партнеры были далеко друг от друга. Партнеры с закрытыми глазами, выкрикивая свое слово, находят друг друга. Как только пара воссоединилась, отведите ее с пути тех, у кого глаза еще закрыты. По завершению задания, каждая пара сообщает всем участникам свое словосочетание.

Для этого упражнения очень важную роль играет площадка, которая должна быть большой.

### **4. "Сидячий круг"**

Команда формирует тесный круг (плечи касаются). После этого попросите ребят повернуться на 90 градусов направо. Задание: Нужно медленно сесть на колени друг к другу и рукой коснуться плеча находящегося сзади человека.

Завершите это упражнение на высокой ноте, смеясь и хлопая всем.

### **5. "Отжимания"**

Разбейтесь на группы по 4 человека. Ваша задача - отжаться от земли, чтобы в нее упирались только ваши руки, и продержаться не меньше 5 секунд.

\* Подсказка водителю: удобнее всего будет выполнять отжимания, если группа ляжет на землю лицом вниз так, чтобы образовался квадрат, стороны которого образованы телами (ноги одного лежат на спине соседа).

Вожатому необходимо узнать у детей, есть ли у них проблемы со спиной? В данном упражнении таких детей можно привлечь в качестве судей.

### **6. "Все на борт"**

Оборудование: любая обозначенная площадка (банкетка, стул, брусок).

Задача участников: уместиться всей командой на площадке средней величины.

Нужно убрать обе ноги от земли, и удержаться минимум пять секунд. Второй этап: нужно сделать то же самое на площади меньшей величины.

### **7. "Бревно"**

Оборудование: любое бревно (дерево, лежащее на земле, гимнастическое бревно и т.п).

Команда выстраивается на бревне. Начиная с первого человека, команда переправляется на противоположный конец бревна. В результате должна получиться та же линия, в том же порядке.

\* Подсказка вожатому: лучше расположить команду, чередуя мальчиков и девочек.

### **8. "Тролли"**

Оборудование: тролли - небольшая дощечка, брусок или другой вспомогательный предмет.

Обозначить две параллельные линии, находящиеся на расстоянии не меньше трех метров друг от друга. Задача команды - переправиться от одной линии до другой, не касаясь земли, используя тролли.

### **9. "Прогулка слепых"**

Пусть каждый участник закроет глаза повязкой. Когда все глаза закрыты расскажите ребятам, что мы собираемся в путешествие по неприкосновенной земле, которой не может коснуться наш взгляд. Попросите положить правую руку на плечо впередистоящего. Медленно начните путешествие по выбранному маршруту, включая залезание на пеньки, возвышенности, пролезание под низко

нависшими деревьями и ветками, протискивание между деревьями и т.д.

Финишируйте на каком-нибудь тесном (но безопасном!) месте.

\* Подсказка водителю: выполнять это упражнение следует в полном молчании. Следует выбрать знак для обозначения опасности (пожимание, хлопок по плечу и др.).

### **10. "Паутина"**

Оборудование: заранее сплетенная из веревок "паутина". Количество ячеек должно соответствовать количеству участников.

Задача состоит в том, чтобы переправиться всей командой через паутину с одной стороны на другую, не касаясь при этом ни одной ее части. Если вы касаетесь паутины, вся команда возвращается обратно и начинает упражнение снова. Если кто либо из вас переправился на другую сторону, то он не может вернуться, обойдя паутину, и помочь команде. Каждую ячейку можно использовать только один раз.

### **11. "Переправа"**

Оборудование: канат, ведро с водой. Заранее готовится "маятник" (канат крепится к опоре).

Задача состоит в том, чтобы переправиться всей командой за обозначенную линию, не касаясь земли. Кроме того, каждому члену команды нужно перенести емкость с водой, не пролив ни единой капли.

Обязательна страховка!

### **12. "Электрическая изгородь"**

Оборудование: веревка, шест (доска, палка и т.д.).

Задача состоит в том, чтобы переправиться всей командой через воображаемую электрическую стену, не касаясь ни единой видимой или воображаемой ее части. Если кто либо коснется стены, вся команда возвращается обратно и начинает упражнение снова.

\* Подсказка водителю: шест может использовать как вся команда, так и последний участник.

### **13. "Траст - фол"**



Постройте команду в две линии так, чтобы обе группы стояли лицом друг к другу. Попросите снять часы, кольца, браслеты, вытянуть руки вперед, согнуть их в локтях (угол 90 градусов).

Руки чередуются между собой, образуя "колыбель" для падающего.

Ладони обращены вверх и ни в коем случае не сцеплены ни между собой, ни с руками соседа сбоку или напротив.

Колени страхующих слегка согнуты. Ведущий становится в линию на то место, куда придется наибольший вес падающего и, чтобы ни случилось, не убирать рук во время падения участника. Поставьте рядом с собой сильных ребят. По мере продвижения очереди вы можете изменять порядок линии, чтобы каждый участник испытал момент поимки, но держите сильных в середине.

Если у вас большая сильная команда, вы можете быть руководителем падения (вне линии), но если вы чувствуете, что для безопасности падения вы необходимы команде, попросите ребят самим выбрать руководителя (Маэстро).

Подготовьте Маэстро, чтобы он смог проверить падающего.

- Торс и ноги должны быть абсолютно прямыми, как струнка;
- Руки - скрещены на груди и сцеплены в замок;
- Голова немного откинута назад;
- Попросите снять очки и вынуть предметы из карманов.

Слова, которые обязательно должны быть сказаны перед падением:

- 1) ПАДАЮЩИЙ: "Готовы страхующие?"
- 2) СТРАХУЮЩИЕ: "Страхующие готовы"
- 3) МАЭСТРО: "Падай".

После приземления покачайте товарища на руках - проявите ласку.

Заключение: это упражнение на доверие и снятие комплексов (освобождение внутреннего "Я". Попросите каждого поделиться опытом и чувствами, т.к. ощущение каждого индивидуальны. Начните обсуждение, сказав, что вам хотелось бы узнать об ощущениях каждого:

- Что вы чувствовали перед самым началом падения, во время падения и после?

- Что можно сделать, чтобы создать доверительную атмосферу в коллективе?

Обосновывайте ваше обсуждение на приобретенном опыте.

На этом "Веревочный курс" закончен.

Все ли смогли выполнить упражнение? Никто не остался в стороне? А на вечернем "огоньке". Спросите у детей, чему они научились в процессе данного курса?

## **КОНКУРС АКТЕРСКОГО МАСТЕРСТВА**

### **Рекомендации:**

**Возрастная категория:** Подростки, старшеклассники

**Количество участников:** Группа исполнителей (участников) – 15-30 человек; несколько отрядов, групп – зрители.

**Набор ролей:** Абитуриенты (участники конкурса), приемная комиссия театрального училища (жюри конкурса), ведущие, зрители.

### **Оборудование:**

- номера участникам
- оформление сцены под театр
- банкетки либо стулья по количеству участников
- необходимые предметы для конкурсов
- бумага и ручки для жюри
- поощрительные призы для участников, не прошедших из тура в тур
- призы для победителей



### **СОВЕТЫ ОРГАНИЗАТОРАМ:**

При подборе заданий необходимо учитывать интересы зрителей - им должно быть интересно, весело во время проведения творческих состязаний. Желательно включить одно - два задания, где зрителям отводится активная роль помощников ведущего в создании той или иной игровой ситуации. Для всех участников конкурса необходимо создать одинаковые условия. Жюри конкурса - это люди, способные профессионально оценить выполнение заданий, но обязательно хорошо знающие индивидуальные особенности каждого участника.

Когда оценка со стороны зрителей и жюри явно не совпадает, председателю жюри либо ведущему необходимо тактично прокомментировать эту ситуацию.

Приведенная ниже программа построена в три тура по три конкурса в каждом, хотя в зависимости от участников и условий проведения данное число туров и конкурсов может варьироваться.

Количество участников может изменяться в зависимости от аудитории. В конкурсах 1 тура может принимать участие до шести человек разом (если общее количество превышает 20), однако во второй тур должно пройти четное количество участников и желательно не превышающее 12 человек, а в 3 тур лучше оставить 6 человек - 3 мальчика и 3 девочки (желательно соблюдение парности), иначе конкурс окажется затянутым и неинтересным.

### ***ХОД ДЕЛА.***

#### ***Задания:***

#### ***- 1 ТУР -***

#### ***Конкурс: "Комплимент актера" - "Люди-профессии"***

Каждый актер должен уметь сделать "комплимент". То есть своим поклоном представить себя зрителям. Абитуриентам необходимо сделать это, представив себя в определенной роли:

- Вы участник Большого симфонического оркестра по окончании своего выступления за границей.
- Вы музыкант современной рок - группы при провале своего выступления, но не желающие этого признать.
- Танцевальный ансамбль при удачном выступлении, под крики: "Браво".
- Группа клоунов на арене.

Зрители могут помочь участникам, выражая, либо радость, либо негодование.

#### ***Конкурс: "Человек жующий"***

*Для актера бывает немаловажным работать пантомимический беспредметный этюд. И вот сейчас участником наших вступительных экзаменов предлагается съесть предмет (съедобный) так, что бы всем сразу стало ясно, что вы едите. Да при этом необходимо быстро переключаться с одного предмета на другой:*

- Семечки, червивое яблоко, костлявая рыба.
- Спелый арбуз, тающее мороженое, не прожаренный шашлык.
- Спагетти, манную кашу, касторку.
- Спелая груша, банан, рисовая каша китайскими палочками.

### **Конкурс: "Крики на банкетках"**

Сыграть эмоции бывает трудно, особенно когда это необходимо сделать одним голосом, но и такое нужно уметь настоящему актеру:

- Вы престарелая бабушка, находитесь на своем балконе 9 этажа и видите, как внизу старшие ребята обижают Вашего любимого внука.
- Будучи вожатым Вы видите ребенка из своего отряда на самом высоком дереве лагеря и Вам необходимо его оттуда снять.
- Стоя под окном любимой, которая живет на 8 этаже. Вы признаетесь в любви и приглашаете ее в кино.
- Ваш выход на сцену. Вы чтец стихов, но микрофон не работает, а зал просто огромный.

### **- 2 ТУР -**

### **конкурс: "Разговор животных"**

Самое сложное в работе актера - сыграть животного. Ведь для этого необходимо быть очень наблюдательным, тем более что словами пользоваться нельзя, а нужно точно воссоздать звуки и движения. Ведь животные умеют общаться друг с другом. Вот и сейчас, здесь встретятся двое животных и на наших глазах поговорят друг с другом через забор. Ну а изобразят все это наши участники:

- Петух и курица.
- Маленькая собачка и большой злобный пес.
- Две обезьяны, большая и маленькая.
- Лев и козленок.
- Баран и гусыня.
- Свинья и козел.

Для проведения конкурса необходимо поставить ширму, чтобы актеры не видели друг друга.

### **Конкурс: "Фигуры"**

В ближайшем магазине верхней одежды разбили стекло и испортили все манекены. И вот администрация этого магазина обратилась в Ваш театр за помощью, попросив постоять актеров в витрине пока не привезут новые манекены. Ребята застывают в различных позах. В это время привозят новые манекены и их начинают менять местами. Задача участников конкурса: продержаться в выбранной позе, не смотря ни на какие обстоятельства. Вторую часть задания лучше объявить сюрпризом (неожиданно для участников). Для этого конкурса необходима группа ребят посильнее, одетых грузчиками и имеющих определенную фантазию. Они должны перетаскивать застывшие фигуры актеров по сцене. Возможно составлять целые композиции из людей - статуй.

### **Конкурс: "Танцы"**

Каждый настоящий артист должен уметь танцевать, и танцевать в разных стилях. Он должен быстро и умело реагировать на звучащую музыку и умело перестраиваться в зависимости от фонограммы.



Для проведения конкурса необходимо поставить ширму, чтобы артисты не видели друг друга и не копировали движения. Так же необходимо подготовить фонограмму для каждой пары свои три музыкальных отрывка.

Подбор музыки возможен в пропорции "медленная - средняя - быстрая".

### **- 3 ТУР -**

#### **конкурс: "Басни Крылова"**

Пантомимические этюды бывают не только беспредметными. Сейчас под звучащую музыку актерам необходимо сыграть целую сцену по мотивам знаменитых басен Крылова.

Каждой паре достанется своя басня:

- Кукушка и петух.
- Стрекоза и муравей.
- Ворона и лисица.

#### **Конкурс: "Стихотворение"**

Умение читать стихи важно, даже если Вы не актер и не артист. Но вот читать с определенной интонацией довольно-таки сложно. И сейчас каждый из участников прочитает известное стихотворение Агнии Барто "Наша Таня громко плачет" с заданной интонацией:

- Жуя горячую картошку.
- Вы маленький ребенок, только что научившийся говорить.
- Выступая на важном производственном собрании.
- Работник милиции, составляющий протокол.
- Поп, читающий проповедь в церкви.
- Участник концерта: работающий без микрофона в большом зале.

#### **Конкурс: "Видео клипы"**

Умение обыграть сцену под музыку уже показано, но вот умение обыграть слова известной песни, еще нет. И сейчас для каждого актера прозвучит свой отрывок известной современной песни, и участникам необходимо показать действия, по которым написана эта песня. На этот конкурс необходимо подобрать известные хиты на русском языке, но давать не всю песню, а отрывок (куплет и припев).

*Во время проведения всего Конкурса желательно звучание музыки, особенно на финале, для награждения победителей*

#### **Еще несколько конкурсов:**

Если Вам не понравятся какие-либо из предложенных нами конкурсов, то их можно прекрасно заменить. Главное помнить о месте и времени. Мы предлагаем еще несколько конкурсов Вам на выбор:

#### **«Нападение животного на человека»**

Два артиста на сцене, один изображает человека на прогулке, а второй в роли животного неожиданно нападает на него:

- Комар.
- Бык.
- Слон. и т.д.

### **«Оживший рассказ»**

Ведущий читает короткий рассказ, а артисты должны пантомимой сыграть текст экспромтом:

«Тихая аллея озарилась первым солнечным лучом. Гремя дугами, мимо промчался троллейбус. Засветился зеленый глаз светофора. Появились спешащие на работу прохожие. Начиналось утро. На небе возшло солнце».

### **«Оживший рассказ 2»**

Ведущий читает текст, а артист должен экспромтом его озвучить:

"Большой стадион приглушенно шумел\* Затрубили фанфары\* Заржали лошади\* Закованные в латы рыцари, выехали на ристалище\* Протрубил боевой рог\* Скрипнули забрала\* Рыцари помчались навстречу друг другу\* Удар\* Один рыцарь упал\* Второй слез с лошади\* Подошел к принцессе\* И запел старинную балладу\* на английском языке\*

(\* - пауза для озвучивания)

### **«Тропа»**

Артисты двигаются по кругу, а ведущий читает приметы человека. Артисты должны на ходу (изображать) подстраиваться под эти приметы, продолжая двигаться:

"Стройный молодой человек. 80 лет от роду. Бывший победитель соревнований по поднятию тяжестей. Хромой на правую ногу. Постоянно подпрыгивает при ходьбе и приволакивает левую ногу. Чем - то испуган и всегда кому - то подмигивает, постоянно при этом улыбаясь.

### **«Однажды, в студеную зимнюю пору...»**

Прочитайте отрывок из стихотворения "Однажды в студеную зимнюю пору..."

- Вопросительно.
- Восклицательно.
- Как перед расстрелом.
- Как на похоронном митинге.
- Как ребёнок, только что научившийся говорить.
- Большой зал, а микрофоны не работают.
- С горячей картошкой во рту.
- С тяжёлым грузом на спине.
- С грузинским акцентом.
- Только что с марафонского финиша.
- Выступление на свадьбе с тостом.
- На 50-градусном морозе.
- На 80-градусной жаре.
- Человек не видевший долго людей.
- На суде, обвинение в преступлении.

### **«Вокзал»**

Вокзал. Изобразите пластикой и голосом:

- Ребёнка, который потерял родителей
- Пассажира, которому срочно надо уезжать
- Пассажира, который потерял ребёнка
- Вы 2 суток на вокзале
- На вокзале толпа, вам надо узнать что случилось
- Вы неожиданно попали в тёмный коридор

### **«Изобразите»**

- Человека, закончившего марафонскую дистанцию
- Спортсмена, метящего молот
- Подход к штанге и её поднятие
- Гимнастку, выполняющую упражнение на бревне
- Вы - болельщик и ваша любимая команда забивает гол
- Вы - футбольный вратарь
- Вы - тренер, ваша судьба решается в этом матче
- Вы - теннисист
- Наездник на бешеной лошади
- Фехтовальщик
- Спортсмен по прыжкам в сторону
- Вы - гимнастка с лентой

### **«Голос»**

Изобразите голосом:

- Причаливающий мотор
- Водосточный бачок
- Заводящийся мотор
- Закипающий чайник
- Вой сирены
- Шторм на море
- Тормозящий автомобиль
- Топот коня
- Шум взлетающего самолёта

### **«Телефон»**

Вы спешите, уже опаздываете, но вдруг перед самым уходом вы слышите звонок телефона. Торопясь, вы поднимаете трубку и быстро отвечаете на вопрос:

- Скажите, что мне делать со своей дочерью?
- Подскажите животное из 7 букв?
- Когда привезут колбасу?
- Или вы сейчас расскажете в чём дело, или...?
- Ну а как насчёт кино?
- Как вам не стыдно?
- Шеф, клиент готов, что делать дальше?

- Ну, сколько ещё можно, уже 3 часа ждём?
- Мама, когда же ты меня отсюда заберёшь?
- Как быть, если она не пришивается?
- Скажите, зачем всё это?
- Алло, а у меня тут лампочка не зажигается? Что делать?
- Всё посмотрел, но чего-то не хватает. Чего же?

## **ОБЩЕЛАГЕРНАЯ ИГРА «БРЕНДИНГ»**



Каждому вожатому известны трудности первого дня. Необходимо перезнакомить всех детей, выяснить интересы и возможности девчонок и мальчишек, начать подготовку к открытию. А еще успеть создать особую атмосферу своего отряда, придумать свое лицо, свой бренд, свой имидж, если хотите.

Всегда возникает проблема со своевременным оформлением отрядного уголка. Мы придумали игру первого дня в лагере, которая позволяет успешно решить все эти задачи.

Слово «бренд» (brand) обозначает имя, знак или символ, которые идентифицируют продукцию и услуги продавца. «Бренд-строительство» (brand-building) – создание бренда. Бренддинг (branding) – это собственно процесс создания и развития бренда. Бренддинг в лагере – создание четкого образа отряда, рождение новой отрядной семьи, выработка отличительных черт и особенностей отряда. Итак, бренддинг – это комплекс последовательных мероприятий, направленных на создание целостного и востребованного отряда. Совсем коротко: бренддинг – это управление брендом.

**Цели игры:** Сплочение коллектива отряда, изучение индивидуальных особенностей детей в отряде, создание образа отряда.

Игра проводится в виде путешествия по этапам с различными заданиями.



На всех этапах детей сопровождает вожатый, помогает сориентироваться в скорости выполнения задания, распределении обязанностей в отряде.

Необходимое оборудование: канцтовары, ноутбук, колонки, фотоаппарат, картридер.

### *Этапы игры:*

#### **1. Чудо-дерево**

##### Инструкция

Вы умеете рисовать? Конечно! Рисуем вместе чудо-дерево нашего лагеря! Выберите ветку Вашего отряда.

Оставь свои отпечатки пальцев(помни у тебя их десять!) на веточке в виде листочков.

Сначала задание выполняют все девочки и отправляются мыть руки, затем мальчики. Мальчики не забудьте помыть руки! Можно использовать разные цвета и смесь цветов. Творческих успехов!

#### **2. Аппликация-плакат «Это – мы!»**

##### Инструкция

Используя подручный материал(вырезки из газет и журналов, цветную бумагу, клей, ножницы) за 7 минут подготовьте коллаж, который отражает дух и настроение вашего отряда. Плакат может быть объемным или не очень, смешным, ярким, круглым или квадратным. Главное чтобы он стал ВАШИМ! Следите за временем! Когда закончите работу, разместите плакат в своем отрядном уголке. Удачи!!!

#### **3. «Бейдж»**

##### Инструкция

Вам необходимо изготовить и прикрепить на грудь индивидуальные бейджи. Они могут быть разной формы для мальчиков и девочек. Проявите фантазию! У вас 5 минут!

#### **4. «У нас есть план!»**

##### Инструкция

Перед вами плакат. Он, к сожалению пуст. У него есть название «План мероприятий смены «Летняя академия игры». Заполните его. Необходимо вписать 8-10 мероприятий, в которых вы с удовольствием бы поучаствовали. Если до вас уже кто-то поработал, добавляйте свои 8-10 мероприятий. Если мероприятие уже кем-то написано, а вам оно тоже нравится ставьте + на его строке.

Все предложения принимаются! У вас 7 минут!

### **5. «Музыкальный тайник»**

Инструкция

Перед вами тексты 2-х песен и компьютер.

В папке «Музыкальный тайник» есть минусовки этих песен.

Вам необходимо пропеть песни 2 раза, попытаться запомнить мелодию и большую часть слов. Если уже есть отрядная песня - пропойте и ее. Пернатые жители лагеря с удовольствием оценят ваше творчество! Время работы- 10 минут!

### **6. Сердце отряда**

Инструкция

Перед вами заготовка сердца. По образцу изготовьте индивидуальные сердечки и напишите на них добрые пожелания всем участникам смены или кому-то лично. Приклейте сердечки на заготовку. Разместите «Сердце вашего отряда» в ваш уголок. У вас 7 минут!

### **7. Лодка**

Инструкция

Есть такое известное выражение «Как вы лодку назовете, так она и поплывет». Придумайте название вашего отряда, девиз. Помните: смена называется «Летняя академия игры»!

У вас есть компьютер и канцтовары. Для повышения эффективности работы прочитайте все задания и разделитесь на группы. Вожатые будут вашими консультантами. Время работы 15-20 минут.

Задание 1. Изготовьте название вашего отряда из цветной бумаги.

Пусть способ изготовления названия будет не таким как у всех!

Удачи!

Задание 2. Напечатайте или напишите девиз отряда (заготовка в папке (на стенд отряда) и разместите его в уголке.

Задание 3. Напечатайте список Вашего отряда в алфавитном порядке. Прикрепите список в уголок.

Задание 4 распечатайте фотографию вашего отряда, вставьте в изготовленную вами рамку и разместите в уголке.

Задание 5. Придумайте, вспомните или найдите в Интернете крылатые выражения про ИГРУ. 5-10 штук. Напечатайте их на отдельных листочках.. Пусть все высказывания вашего отряда будут определенного цвета.

**ВНИМАНИЕ!!!!** Перед печатью высказываний проверьте: нет ли таких в уголке другого отряда!!!! Если придумаете сами, гарантия что вы оригинальны – 100%! Удачи!

### **8. Фото отряда.**

#### Инструкция

Сделайте общее фото отряда для Вашего уголка. Ваша фотография будет размера А4. Сделайте оригинальную рамку для фото отряда. Скиньте самую удачную фотографию с помощью картридера на свою флешку. Она пригодится Вам на маршруте.

## **«МАРАФОН ИСКУССТВ»**



Участников нужно разделить на команды.

Каждой команде предлагается задание придумать название и выбрать капитана.

Игра состоит из шести конкурсов, связанных с

искусством: дикторское,

изобразительное, эстрадное, театральное, сочинительское и киноискусство.

Игроки готовятся к старту. Звучит сигнал к началу игры, и игроки отправляются на первое препятствие. На каждом препятствии команды зарабатывают баллы – «километры».

### ***Изобразительное искусство***

От каждой команды участвует по одному человеку – художники. Им завязывают глаза и подводят к листу бумаги, который прикреплен на стене. В одном шаге от художников стоят помощники.

Они имеют право только подсказывать, в какую сторону направить карандаш. Дается тема рисунков. Время на рисование три минуты.

### ***Дикторское искусство***

Командам раздаются карточки с написанными буквами алфавита. Капитаны вытягивают карточки с заданием, где указано, каким образом нужно прочесть алфавит. Например, как признание в любви, как приговор судьи и т.д. Время на подготовку две минуты.

### ***Эстрадное искусство***

Командам раздаются карточки, на которых указано название песни и стиль ее исполнения. Затем команды исполняют песни. Время на подготовку две минуты.

### ***Театральное искусство***

От каждой команды приглашается по одному участнику. Им выдаются карточки с пословицами. Участники по очереди в течение одной минуты с помощью мимики и жестов, без слов должны показать эту пословицу своей команде. Как только команда отгадывает пословицу, необходимо зафиксировать время, за которое команда выполнит задачу. Команда, потратившая меньше времени, зарабатывает больше «километров».

### ***Сочинительское искусство***

Командам выдаются листы, на которых написаны первая и последняя строчка рассказа. Задача – придумать середину рассказа.



## *Киноискусство*

Команды получают карточки, на которых указаны название сказки и жанр ее исполнения. В течение пятнадцати минут команды готовят выступление. В это время можно подготовить «сцену» для выступлений. Затем команды показывают получившиеся сказки и зарабатывают «километры». Далее жюри подсчитывает «километры», набранные командами, и оглашает победителя. Вручаются грамоты и призы.

### ***ИГРА – ПУТЕШЕСТВИЕ «ФОРД БОЯРД»***

#### *Методические советы:*



Заранее готовятся маршрутные листы для каждого отряда, в котором указан план путешествия по станциям. По маршрутному листу дети отправляются на свои станции. Прибыв на станцию, отряды выполняют задания, которые оцениваются в баллах. Баллы проставляются в маршрутный лист. На станциях стоят дети из старших отрядов, которые тоже будут награждены за помощь в организации мероприятия. Также на станциях размещаются таблички с названием станции для удобного ориентирования ребят.

Возрастная категория – учащиеся 4–6 классов.

Действующие лица: ведущий, дети, жюри

#### ***ХОД ИГРЫ***

##### ***Музыкальная станция***

1. Музыкальный конкурс «Угадай мелодию».

Звучит аккомпанемент. Дети угадывают песню.

Предлагается три популярные песни:

«Песня Забавы»,

«В каждом маленьком ребенке»,

«I like to move it move it» Песня короля Джулиана из м/ф.

Мадагаскар

2. Споем вместе.

Дети всем отрядом поют песни, которые угадали.

3. Ритмика.

С помощью музыкальных инструментов (бубен, треугольники, маракас) дети простукивают ритм песен: «33 коровы», «Луч солнца Золотого (Серенада Трубадура)».

4. Импровизация.

Вместе с аккомпанементом фортепьяно и музыкальных инструментов дети импровизируют на эти песни. Инструментами меняются.

5. Подведение итогов на станции.

Подсчет баллов.

### *Станция Медицинская*

1. Как обработать рану?

2. Первая помощь при ожоге.

3. Первая помощь при ушибе.

4. Первая помощь при перегревании.

5. Первая помощь при обмороке.

6. Первая помощь при пищевом отравлении.

7. Первая помощь при утомлении.

8. Первая помощь при укусе пчел.

9. Первая помощь при укусе змеи.

### *Станция Игровая*

1. Повторяй-ка

Дети становятся в одну линию. По жребью или считалке выбирают первого участника. Он становится лицом ко всем и выполняет какое-либо движение, например, хлопок в ладоши, прыжок на одной ноге, поворот головы, поднятие рук и т.д.

Затем он встает на своё место, а на его место становится следующий игрок. Он повторяет движения первого участника и добавляет своё.

Третий игрок добавляет два предыдущих и добавляет своё, и так по очереди делают остальные участники.

## 2. Море – суша

Для этой игры понадобятся обручи. Обручи кладут на пол. Договариваются, что внутри обруча водная стихия – море, река, океан и т.п. Снаружи обруча – суша, берег, луг, пляж и т.п.

По команде «Море!» дети должны запрыгнуть в обручи.

По команде «Суша!» дети должны находиться вне обруча.

## 3. Продолжи сказку

Ведущий называет несколько слов из популярной сказки. Например: Красная Шапочка, пирожки, бабушка, волк, дровосеки, слов должно быть не менее пяти. И в конце добавляется совершенно постороннее слово, например, трамвай.

Ребенок должен рассказать сказку, но как-то изменить историю, чтобы трамвай присутствовал в сказке. Фантазия в такой игре безгранична.

## 4. Нарисованная пословица

Обычно художники рисуют пейзажи, портреты, натюрморты. А вы попробуйте нарисовать пословицу. Например, такую:

- на чужой каравай рот не разевай;
- за двумя зайцами погонишься - ни одного не поймаешь;
- дареному коню в зубы не смотрят;
- одна голова хорошо, а две лучше;
- доброе слово и кошке приятно.

## 5. Психогеометрия.

На стенах висят листы бумаги с изображением геометрических фигур: квадрат, треугольник, круг, прямоугольник, зигзаг. Ведущий. Вы видите на стенах геометрические фигуры, рассмотрите их.

Выберите из них ту, в отношении которой вы можете сказать:

«Это я!»

Постарайтесь почувствовать свою форму. Если вы испытываете сильное затруднение, выберите ту фигуру, которая вам больше нравится, встаньте около нее. (1 минута.)

У вас есть 3 минуты, чтобы обсудить в своей группе, чем вас привлекла данная геометрическая фигура и что общего есть между вами. Поделитесь с нами, какие общие черты вы выделили? В психологии есть система, называемая психогеометрией. Согласно этой системе, каждый человек обладает характерными чертами психогеометрических типов.

Итог: количество кругов, квадратов, треугольников, зигзагов в группе.

#### 6. Умение сотрудничать

Ведущий. Представьте, что нам с вами предстоит экспедиция на необитаемый остров, мы можем взять с собой только ограниченное количество предметов. Какие предметы мы возьмем, зависит от того, как мы сможем договориться. Сейчас каждый индивидуально посмотрите на список предметов и выберите три самые необходимые на необитаемом острове вещи, подчеркните их. (1 минута.)

Теперь нам всем вместе нужно решить, какие три предмета вы возьмете с собой в экспедицию. (Обсуждение в группе и выбор трех предметов.)

Список предметов:

1. Охотничий нож
2. Карманный фонарь
3. Магнитный компас
4. Охотничье ружье
5. Пачка соли
6. Литр воды на каждого
7. Карманное зеркало
8. Полиэтиленовый плащ
9. Золото, алмазы
10. Собака

Итог: три общие вещи, и как группа смогла договориться.

Награждение на линейке победителей и участников.



### *Методические советы:*

Заранее готовятся маршрутные листы для каждого отряда, в котором указан план путешествия по станциям. По маршрутному листу дети отправляются на свои станции. Прибыв на станцию, отряды выполняют задания, которые оцениваются в баллах. Баллы проставляются в маршрутный лист. На станциях стоят дети из старших отрядов, которые тоже будут награждены за помощь в организации мероприятия.

Также на станциях размещаются таблички с названием станции для удобного ориентирования ребят.

## **«ШАРОМАНИЯ»**



**Необходимые материалы и реквизит:** записи с «бодрой» музыкой, воздушные шары, резиновые мячи, бумажные «снежки», бумага, фломастеры, нитки, банданы, заранее приготовленные медали «почетных шароманов».

### ***ХОД ДЕЛА:***

Ведущий: Ребята! Только что нами была получена загадочная телеграмма, в которой жители неизвестной до этого момента страны Шаромания предлагают подружиться и приехать к ним с дружеским визитом. Вы согласны? Замечательно! Страна эта волшебная, поэтому, чтобы туда попасть, мы должны пройти несколько «шароиспытаний». Отряд делится на группы по 6-7 человек. Каждая группа придумывает себе название, в котором обязательно должна присутствовать «шарообразная», «круглая» тематика. Выбирается капитан, «главный шароман». Задания – «шароиспытания».

### ***Надуватели шаров***

Представитель каждой команды надувает воздушный шар, задача – надуть и завязать его первым. Задача остальных представителей команды – поддерживать своего «надувателя».

### ***Кругорисовалки***

Команды должны нарисовать любого человека из отряда (или вожакого), но с условием: все черты должны быть выполнены из кружков. Другие команды должны догадаться, кто нарисован.

### ***Построй круг***

Отрядное место делится на сектора. Каждая команда имеет свой сектор. Капитанам команд завязываются глаза (детям говорится о том, что они должны быть очень внимательны и осторожны), остальные – вокруг них находятся в «броуновском движении». По сигналу ведущего все останавливаются и замирают. Задача капитана – построить из своей команды круг. При этом запрещено разговаривать.

### ***Слова с «шариками»***

Команды должны назвать как можно больше слов, в которых есть корень слова «шар» (например, шариковая ручка).

### ***Горячие снежки***

Все команды находятся в своих секторах в кругу, руки за спиной. Они должны передать как можно быстрее снежок у себя за спинами. Команда, которая закончит последней, выставляет своего жонглера. Он выполняет фант: должен жонглировать всеми имеющимися снежками. Все остальные поддерживают и аплодируют.

### ***Головомяч***

Выбираются три самых отважных представителя от команд, которые тройками садятся на корточки, соприкасаясь головами, где находится резиновый мячик. Нужно его поднять и встать самим, ничем не помогая, сделать несколько шагов. Ведущий: Ура! Вы достойно прошли все испытания! Слышите загадочные звуки – это открываются волшебные ворота сказочной страны! Поздравляем вас!

Вы награждаетесь шаромедалями!

С этого момента вы считаетесь почетными шароманами и вам всегда рады в стране Шаромания!

Каждому участнику торжественно вручается медаль. Отрядное место совместно украшается созданными шедеврами и шарами.