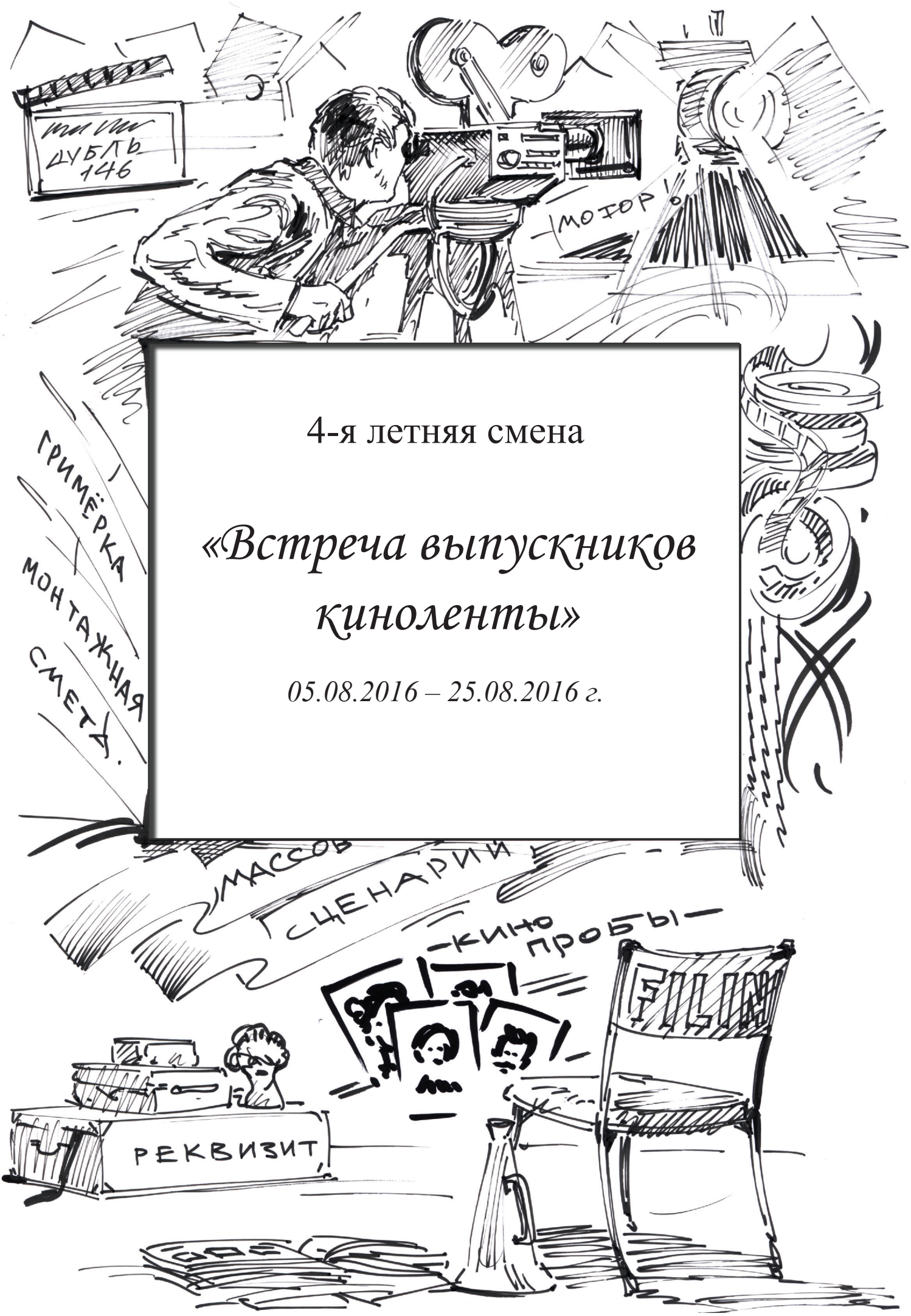


4-я летняя смена

«Встреча выпускников киноленты»

05.08.2016 – 25.08.2016 г.

Составитель:
С.М.Максимова - методист УВО ЗЦДЮТ «Зеркальный»

Макет, верстка:
Ю.С.Серебрянникова

Художник:
В.В.Серебрянников

2016 год в России объявлен Годом кино. «Зеркальный» идет в ногу со временем, поэтому 4-я летняя смена 2016 года полностью связана с кино. За эту смену мы постараемся вспомнить шедевры российского кино и мультипликации, а также создать новые фильмы - о любимом лагере.

© Загородный центр детско-юношеского творчества «Зеркальный» ГБНОУ «СПб ГДТЮ», 2016 г.

Содержание

Введение 4

Межотрядная игра «Встреча выпускников киноленты» 5

Основные правила 6

Список заданий 7

Самоуправление в отряде 8

Раскадровка смены 13

1 день – 5 августа – День заезда 14

2 день – 6 августа 21

3 день – 7 августа 24

4 день – 8 августа 24

5 день – 9 августа 26

6 день – 10 августа 28

7 день – 11 августа 28

8 день – 12 августа – День военно-воздушных сил 29

9 день – 13 августа 29

10 день – 14 августа 30

11 день – 15 августа 33

12 день – 16 августа 33

13 день – 17 августа 34

14 день – 18 августа 34

15 день – 19 августа 35

16 день – 20 августа 36

17 день – 21 августа 36

18 день – 22 августа – День флага РФ 37

19 день – 23 августа 37

20 день – 24 августа 37

21 день – 25 августа 38

Рабочие эпизоды 41

Что делать, если идет дождь (и не только) 42

Легенды 43

Игры 47

Отрядные дела 49

Патриотические дела 75

Кинематографу подвластно все,
он может передавать любые оттенки
и нюансы движения человеческой души.

Эльдар Рязанов

Цель: развитие интереса к российскому кинематографу и познавательным телепередачам, через включение участников смены в мероприятия.

Задачи:

- формирование и развитие потребностей ребенка в самореализации, самосовершенствовании, раскрытии своего творческого потенциала;
- восстановление физических и эмоциональных сил ребенка;
- создание положительного эмоционального настроя на смену;
- нравственное, гражданское, патриотическое, экологическое воспитание и развитие детей.

Смена проходит в форме межотрядной настольной игры «Встреча выпускников киноленты». Основные игры и мероприятия завязаны на сюжетах известных фильмов.

Каждый отряд имеет возможность заявиться на участие в организации и проведении выбранных мероприятий и общелагерных дел, создать видео- или фотоматериал для данных мероприятий.

Ключевые проекты смены

На смене отрядам предлагается принять участие в двух проектах смены:

«Один день из жизни лагеря» – съемки юмористического кинофильма о жизни ребят в ЗЦ ДЮТ «Зеркальный».

«Видеоэкскурсия по «Зеркальному» – самый главный проект смены. В нем отрядам предлагается выбрать какое-то место в «Зеркальном» (три березки, тропинка дружбы, озеро, камень Разбитое Сердце и т.д.) и рассказать об этом месте и правилах загадывания желания, привести примеры из жизни, когда они сбывались, рассказать о легендах, связанных с этим местом. В конце смены выйдет готовый фильм о лагере, сделанный самими детьми.

Межотрядная игра

«Встреча выпускников киноленты»

(определение рейтинга отрядов)

На смене действует межотрядная игра, которая также является дружинным рейтингом отряда.

Основные правила

Существует большое клеточное поле, состоящее из кадров. Задача игроков (отрядов) добраться до середины и заработать кинопремию «Золотой Ёж».
Ежедневно каждому отряду дается возможность сделать один ход.

Ход – передвижение фишки отряда по горизонтали либо по вертикали на одну клетку.

На поле клетки разных цветов:

- Белая – свободная
- Желтая – сюрприз от организаторов смены
- Синяя – вас сносит влево
- Зеленая – вас сносит вправо
- Красная – пропусти ход
- Черная – стоп-кадры, на них нельзя наступать, можно только обойти

Цифры – номера заданий, которые необходимо выполнить. Если отряд не выполняет задание, то он пропускает ход.

Также на поле есть препятствия в виде стоп-кадров, которые необходимо обходить.

Рядом с полем предложен список заданий, которые отряды могут по выбору выполнить за день, предварительно заявившись на совете командиров.

Каждое задание имеет свою цену в баллах, баллы можно накапливать и за них покупать жетоны, которые нейтрализуют условия кадров (клеток). К примеру, выкупив синий жетон и попав в течение игры на синюю клетку, с нее можно будет уйти в любом направлении, а не только налево.

Цены фишек

- Синяя фишка – 30 баллов
- Зеленая фишка – 30 баллов
- Красная фишка – 50 баллов
- Золотая фишка (дает возможно ходить по диагонали) – 70 баллов
- Дополнительный ход – 100 баллов

Победы в мероприятиях

За победу в дружинных делах смены отряды получают преимущество.

- I место – дополнительный ход, 30 баллов
- II место – 50 баллов
- III место – 30 баллов
- Победа в спортивных играх турнира – 10 баллов

Индивидуальные победы и участие в массовых и спортивных делах награждаются по усмотрению организаторов смены.

Каждый отряд имеет свою чековую книжку, в которой фиксируются полученные и потраченные баллы, а также приобретенные и использованные отрядом фишки. В чековой книжке фиксируются выбранные отрядом задания.

Список заданий

Условия:

- задания выполняются всем отрядом без исключения (включая вожатых);
- заявление на выполнение задания приносятся на совет командиров и выполняются в течение следующего дня от подъема до отбоя.

№ п/п	Дело	Баллы
1.	Все 5 за сан. обход	10
2.	Получение «пятерки» Юли-чистюли	20
3.	Получение Яши-аккураши	20
4.	Весь отряд вышел на линейку в головных уборах	10
5.	Самый красивый строй на линейке	10
6.	Весь день соблюдали закон 0:0	10
7.	Выиграли в спортивном турнире	10
8.	Подготовили творческий номер на мероприятие с участием не менее 10 человек	10
9.	Три дня подряд были чистым отрядом в столовой	10
10.	В отряде два дня подряд самый тихий отбой	10
11.	Самый благодарный зритель (бурные аплодисменты и тёплое приветствие выступающих)	10
12.	Вовремя пришли на зарядку и выполнили все упражнения	10
13.	Подготовили и провели зарядку для дружины	20
14.	Фотосюжет	10-30
15.	Сочинили песню для «Зеркального»	10-30
16.	Сочинили легенду для «Зеркального»	10-30
17.	Провели дело для другого отряда	10-30
18.	Подготовили творческий номер на утреннюю линейку	10-30
19.	Провели флешмоб на дискотеке	10-30
20.	Подготовили радиоэфир	10-30
21.	Провели игры с залом перед мероприятием	10-30
22.	Провели мастерскую (природный материал и т.п.)	10-30
23.	Почитали сказки во время ТВС другому отряду	10
24.	Весь день кричали кричалки – переделанные или сочиненные песни от 8 строчек	10
25.	Помогли провести утреннюю уборку другому отряду	10
26.	Выложили оригинальный пост на страницу «Зеркального»	10-30
27.	Взяли интервью с фото для рубрики ««Зеркальный» в лицах»	10-30

28.	Придумать и провести конкурс для остальных отрядов (рисунков, поделок, песен, стихов, танцев и т.д.) Каждый конкурс считается отдельно	10-30
29.	Устроить творческий подъем для лагеря	10-30
30.	Организовали открытую площадку (неограниченное количество раз с согласия организаторов)	10-30

Организатор имеет право поощрять отряд дополнительными баллами. В один день отряд может выполнить не более двух заданий. Каждое задание за смену выполняется не более двух раз. Чтобы выполнить задание, отряд должен подать заявку накануне на совете командиров. Организатор может перенести или отменить выполнение задания по объективным причинам.

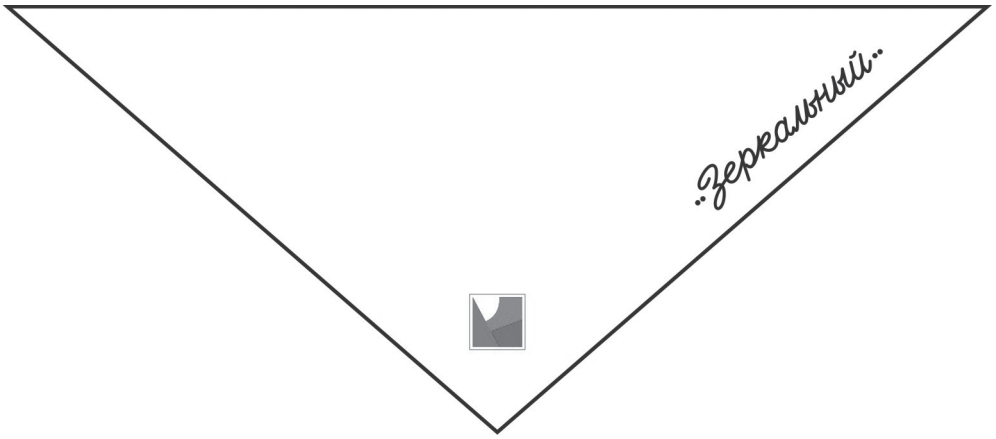
«Открытая площадка» – массовое дело проводится в первой половине дня на пионерской линейке, действуют мастерские, проводятся настольные игры, турниры игр со словами, карандашом, разгадывание головоломок, исполняются песни под гитару. Ведущими площадок могут выступать организаторы смены, вожатые и зеркалята.

Организаторы смены оставляют за собой право вносить изменения в правила игры, заранее предупредив об этом участников.

Самоуправление в отряде

Командир отряда

- Командир отряда имеет галстук красного цвета (см. рисунок). Галстук носится на всех официальных мероприятиях дружины, также в повседневной жизнедеятельности отряда. Командир несёт персональную ответственность за сохранность своего знака различия.
- Является лидером отряда и примером для всего отряда. Организует актив отряда и руководит его работой. Является проводником законов и традиций «Зеркального» и первым помощником отрядного вожатого.
- Представляет интересы отряда в руководящем органе дружины – совете командиров. Предоставляет информацию о выбранном задании отряда.
- Доводит до отряда результаты тематических дел, решения совета командиров.



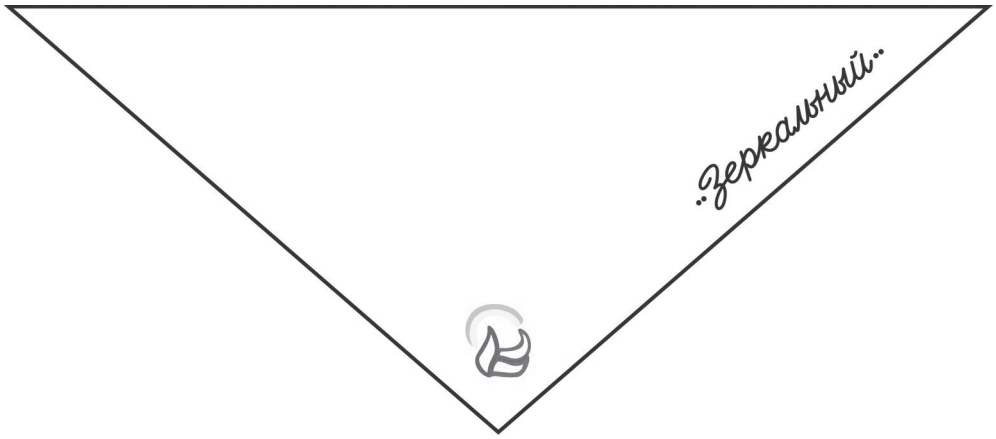
- Хранитель несёт персональную ответственность за сохранность своего знака различия.
- Неукоснительно соблюдает все законы и традиции «Зеркального» и требует их выполнения в отряде.

Командир имеет право:

- вносить предложения по улучшению жизни отряда и дружины;
- проводить сборы отряда;
- требовать выполнения законов и традиций «Зеркального»;
- отдавать указания всем членам отряда, направленные на соблюдение режима дня, подготовку к дружинным и отрядным делам.

Комиссар отряда (флаговый)

- Комиссар отряда (флаговый) имеет галстук красного цвета (см. рисунок). Галстук носится на всех официальных мероприятиях дружины, также в повседневной жизнедеятельности отряда.
- Является заместителем командира отряда.
- Наделён особой почётной обязанностью – выносить флаг отряда и несёт персональную ответственность за сохранность флага отряда и своего знака различия.
- Комиссар обязан знать порядок обращения с флагом и уметь применять эти навыки на практике.
- Активно участвует в жизни дружины, осуществляет помощь в проведении дружинных и межотрядных дел.
- Должен быть готов в любой момент, при необходимости, заменить командира отряда и выполнять его обязанности.
- Хранитель несёт персональную ответственность за сохранность своего знака различия.
- Неукоснительно соблюдает все законы и традиции «Зеркального» и требует их выполнения в отряде.



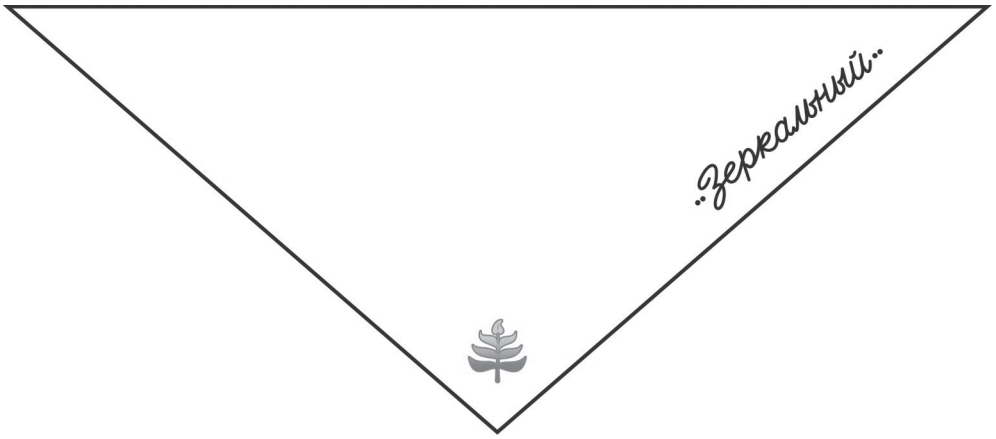
Комиссар имеет право:

- представлять интересы отряда в руководящем органе дружины – совете командиров или другом органе управления, по решению командира отряда;
- вносить предложения по улучшению жизни отряда и дружины;
- проводить по поручению командира сборы отряда;

- отдавать указания всем членам отряда, направленные на соблюдение режима дня и подготовку к дружинным и отрядным делам.

Хранитель отряда

- Является ответственным за чистоту в местах проживания отряда и в зонах заботы.
- Хранитель отряда имеет галстук зелёного цвета (см. рисунок). Галстук носится на всех официальных мероприятиях дружины, также в повседневной жизнедеятельности отряда.
- Хранитель несёт персональную ответственность за сохранность своего знака различия.
- Оказывает помощь при выполнении хозяйственных работ, направленных на улучшение жизни и быта отряда.
- Следит за сохранностью имущества и инвентаря в местах проживания.
- Представляет интересы отряда в руководящем органе дружины – совете хранителей.
- Активно участвует в жизни дружины, осуществляет помощь в проведении дружинных и межотрядных дел.
- По поручению совета хранителей, осуществляет проверку состояния чистоты и порядка в других отрядах.
- Доводит до отряда результаты проверок чистоты, решения совета хранителей. Следит за своевременностью заполнения дружинного экрана чистоты в отношении отряда. Отвечает за своевременное и качественное заполнение экрана чистоты в отрядном уголке и выставление оценок в графиках дежурств по комнатам.

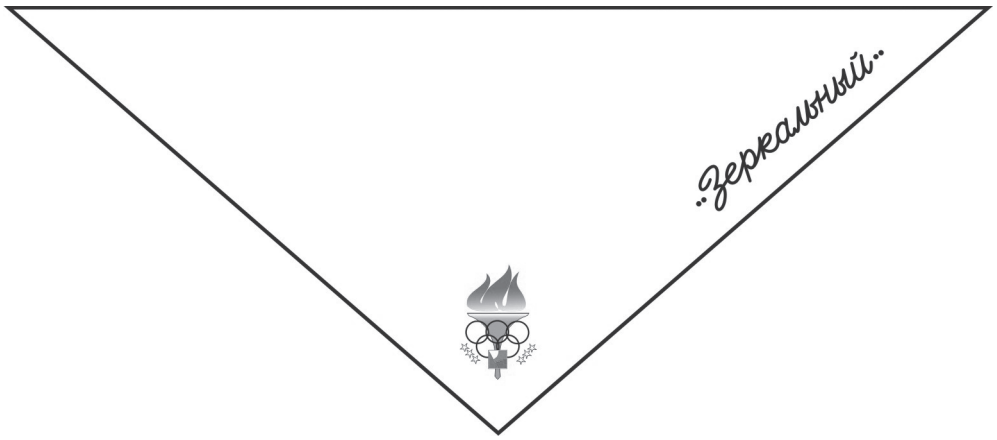


Хранитель имеет право:

- вносить предложения по улучшению жизни и быта отряда и дружины;
- требовать выполнения законов и традиций «Зеркального»;
- отдавать указания всем членам отряда, направленные на поддержание чистоты и порядка в лагере;
- принимать все меры для устранения нарушений порядка и для поддержания чистоты.

Физорг отряда

- Является ответственным за организацию спортивной жизни отряда. Примером и образцом для подражания в спортивном отношении.
- Физорг отряда имеет галстук темно-синего цвета (см. рисунок). Галстук носится на всех официальных мероприятиях дружины, также в повседневной жизнедеятельности отряда.
- Физорг отряда несёт персональную ответственность за сохранность своего знака различия.
- Определяет команды от отряда для участие в спортивных состязаниях. Следит за сохранностью спортивного инвентаря лагеря.
- Представляет интересы отряда в руководящем органе дружины – совете физоргов.
- Активно участвует в спортивной жизни дружины, осуществляет помощь в проведении дружинных и межотрядных спортивных дел и соревнований.
- Доводит до отряда результаты соревнований, решения совета физоргов. Следит за своевременным заполнением дружинного экрана соревнований в отношении отряда. Отвечает за своевременное и качественное заполнение итогов соревнований в отрядном уголке.
- Хранитель несёт персональную ответственность за сохранность своего знака различия.
- Организует и проводит утреннюю физическую зарядку. Оказывает помощь в проведении спортивных часов.

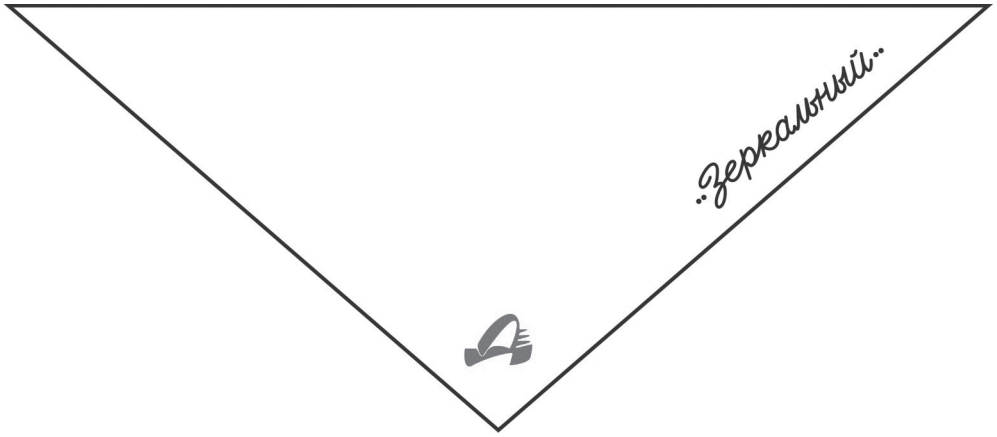


Физорг имеет право:

- вносить предложения по улучшению спортивной жизни отряда и дружины;
- требовать выполнения законов и традиций «Зеркального»;
- производить замены в списках спортивных команд отряда;
- подавать жалобы на некачественное судейство или неправомерные действия других отрядов;
- осуществлять судейство и арбитраж спортивных состязаний в пределах своей компетенции.

Дежурный командир

- Является ответственным за выполнение режимных моментов отряда в течение дня.
- Дежурный командир имеет галстук белого цвета (см. рисунок). Галстук носится в течение всего дня.
- Хранитель несёт персональную ответственность за сохранность своего знака различия.
- Дежурный командир несёт персональную ответственность за сохранность своего знака различия.
- Отвечает за своевременное прибытие отряда на дружинные и отрядные дела, репетиции и тренировки.
- Организует качественную и своевременную уборку палат в течение дня.
- Следит за соблюдением порядка на отрядном месте и в помещениях, выделенных для жизни и деятельности отряда (сушилках, раздевалках, классах, залах). Оказывает помощь в своевременной и качественной сервировке столов в столовой.
- Совместно с другими членами актива отряда организует составление плана работы отряда на следующий день и лично вывешивает его с вечера в отрядном уголке.
- Организует подготовку вечернего сбора отряда и подводит итоги работы отряда за день.
- Следит за тем, чтобы при выходе на улицу все одевались по погоде, а при проведении мероприятий вне отрядного места брали с собой сменную обувь.



Дежурный командир имеет право:

- вносить предложения по улучшению жизни и быта отряда;
- требовать выполнения законов и традиций «Зеркального»;
- отдавать указания всем членам отряда, направленные на поддержание чистоты и порядка в отряде и соблюдение распорядка дня;
- Дежурный командир передаёт знак различия (галстук) новому дежурному командиру на вечернем сборе отряда.

Раскадровка смены

План-сетка *(прилагается)* – организаторы оставляют за собой право вносить изменения в данную план-сетку в зависимости от погодных условий или других непредвиденных ситуаций, менять местами мероприятия или заменять их, заранее оповестив об изменениях участников смены.

Предполагаемые спортивные турниры:

- мини-футбол для всех возрастов,
- пионербол для среднего и старшего возраста,
- волейбол для старшего возраста,
- для самых маленьких «снайпер» и пятнашки-зеркаляшки.

Возрастные группы:

- старшая – 2002 год рождения и старше,
- средняя – 2005–2003 год рождения,
- младшая – 2006 год рождения и младше.

1 день – 5 августа
День заезда

Задачи дня:

- расселение детей;
- проведение оргхозчаса;
- провести игры на знакомство;
- провести экскурсию по лагерю;
- провести огонек знакомств.

Оргхозчас

Цель: определение перспектив жизнедеятельности отряда на смену с учетом интересов, желаний, возможностей детей, определение каждым ребенком индивидуальной цели на смену.

Задача:

- совместно с детьми спланировать отрядную деятельность.

На этом сборе из неоднородной и пестрой массы начнет создаваться настоящий отряд со своими: названием, девизом, своей отрядной песней, своими органами самоуправления и своими законами.

Предварительная работа:

- знакомство с нормами, правилами проживания;
- выявление лидеров;
- взаимодействие в различных группах;
- работа дежурных командиров;
- ввод в идею программы отряда и тематику смены;
- планирование.

Как провести

Распределите роли. В первом сборе должны участвовать все, кто работает на отряде. В противном случае, дети будут воспринимать только того, кто говорит. На собрании рассказываются роли вожатых на отряде. Ни в коем случае не пытайтесь перекричать детей – это говорит о беспомощности.

О чем говорить? Помимо представления вожатых, надо рассказать о законах лагеря. Здесь дети могут начать канючить: «А в прошлом году (на прошлой смене, в тридевятом царстве, в другом лагере) было не та-а-а-ак». Надо дать понять, что сейчас все поменялось и что законы созданы для блага детей.

- Закон правой руки
- Закон территории
- Закон отрядных вещей (кто взял, тот и вернул)
- Закон места (вожатый должен ВСЕГДА знать о том, где ребенок, поэтому дети должны отпрашиваться даже на 10 минут)
- Закон о запрещенных продуктах, курении, алкоголе

Также следует рассказать про режим дня, сладкий шкаф, напомнить, что надо сдать путевки и медицинские справки тем, кто не сдал их на медосмотре.

Игры на знакомство

"Снежный ком"

Группа встает в круг, и первый участник называет свое имя. Второй называет имя первого и свое. Третий имя первого, второго и свое. Вместе с именем можно изобразить свой любимый жест, назвать свой любимый напиток, личностное качество (например, начинающееся на первую букву имени), хобби и т.п.

"Рассказать о себе в трех словах"

Здесь все понятно: каждый сидящий в кругу называет 3 любых слова, которые, как ему кажется, его наиболее полно характеризуют.

"5 важных вещей"

Выполняется в парах. Пары расходятся на пять минут и молча, жестами показывают друг другу пять самых важных (любимых) для себя вещей. А затем пара жестами представляет друг друга кругу.

"Именные салки"

Группа стоит в кругу, вытянув руки ладошками вверх. Ведущий в центре. Называется имя кого-то из круга, и ведущий пытается его осалить. Чтобы не быть осаленным, названный должен успеть быстро назвать кого-то еще из стоящих в кругу. Если человека осалили до того, как он назвал имя, он становится водящим.

"Мяч по кругу"

Все сидят в кругу. У первого игрока в руках мяч. Он называет чье-либо имя и кидает этому человеку мячик. Поймавший мяч должен назвать другое имя и кинуть ему мяч. Так до тех пор, пока не будет обойден весь круг, причем мяч должен побывать у каждого только один раз.

“Двойной круг”

Группа встает в два круга – внешний и внутренний, лицом к лицу. Получившиеся пары в течение двух-трех минут знакомятся и рассказывают о себе, а затем внутренний круг смещается вправо на одного человека. Цикл повторяется, пока не будет пройден весь круг. Можно использовать музыкальное сопровождение, проводить игру в танце.

“Часы”

Материалы: листы бумаги с изображением больших часов на каждого члена группы, ручки, 12 тем разговора, заготовленных заранее.

Дается несколько минут, чтобы все назначили друг другу встречи. Нельзя встречаться с одним человеком 2 раза.

Все показывают часы с заполненными делениями.

Вожатый объявляет: Сейчас час дня, и в час дня мы говорим о том, какую музыку мы любим. У вас есть 3 минуты.

А теперь 2 часа. И мы говорим о том, как вчера мы собирались в лагерь и что нам сказали родные на прощанье.

Примеры тем для разговоров: В какую страну вы бы поехали? Ваше домашнее, любимое кино. Книга которую я сейчас читаю. Мой любимый предмет в школе. Мое хобби. Мой спорт. Мне нравится артист. Мой любимый цвет, погода, еда.

Экскурсия по лагерю

На экскурсии по лагерю вы не только знакомите ребят с расположением ключевых объектов на территории «Зеркального», но и рассказываете легенды об этом удивительном месте.

Вот некоторые из них.

На смотровой площадке можно рассказать.

Острова и Разбитое Сердце

Когда-то давно на месте, где теперь находится «Зеркальный», стоял город. В нём жила девушка. Она была очень добрая, умная и красивая. А на маленьком острове, который находится посередине озера Зеркального, жил замечательный юноша, который занимался охотой, рыболовством, сбором ягод и грибов.

Девушка и юноша любили друг друга. Каждое утро девушка на лодке отправлялась на остров и отвозила юноше еду, одежду – всё необходимое. Там она проводила целый день, а вечером уплывала, забирая с собой добычу юноши. Молодые люди были счастливы.

В те времена над озером постоянно висел таинственный туман, густой, как молоко, поэтому никто из людей не видел противоположных городу берегов озера и не подозревал о существовании большого острова. Если во время рыбалки кто-нибудь и приплывал туда случайно, то обычно думал, что попал на другой берег озера.

И вот однажды поднялась страшная буря, подул очень сильный ветер, и туман над озером рассеялся. Юноша увидел большой остров. Он подумал: «Если уж на моём маленьком островке так много зверей, птиц, грибов, ягод, то, наверное, на большом острове еще больше. Надо посмотреть». И юноша отправился на лодке

на большой остров, забыв о том, что он не предупредил девушку о своём отъезде. Большой остров оказался действительно очень богатым, и юноша настолько увлекся охотой, что потерял счёт времени.

Когда девушка приплыла на свой остров, юношу она там не нашла. Она решила, что он, видимо, уехал далеко на рыбалку и не успел вернуться к её приезду. На следующий день юноши опять не было, и на третий тоже.

– Наверное, он меня разлюбил, но не смог, глядя мне в глаза, признаться в этом, поэтому взял и уехал, ничего не сказав. Как же это могло случиться?.. Неужели любовь прошла? – такие горькие мысли стали появляться у девушки.

Утром она плыла на лодке к острову, уже почти не надеясь на встречу с юношей, и размышляла о своей судьбе. Ей было очень грустно. Внезапно поднялся ветер, волны начали сильно раскачивать и наклонять лодку. Девушке совсем не хотелось бороться со стихией, жизнь ей была не мила. Лодку перевернуло, и девушка утонула.

И в тот момент, когда последний её крик раздался над волнами, в сердце юноши что-то дрогнуло. Недаром говорят, что любящие сердца связаны какой-то невидимой нитью. Юноша ужаснулся, вспомнив, как давно он не встречался с девушкой. Он бросился к лодке и поплыл на маленький остров. Но он не нашёл там девушку. Тогда он, опечаленный, сел на камень на берегу. И тут он увидел какие-то обломки, которые волнами прибило к берегу. Юноша узнал в них обломки лодки девушки.

Юноша понял, что девушка погибла. Ему стало очень горько, ведь он так сильно любил её, а теперь не мог не винить себя в её смерти. Сердце юноши разрывалось от горя, душа словно заледенела. Юноша понял, что умрёт от печали, и единственным спасением для него будет, если он разделит своё горе с другими людьми. Он превратился в большую белую чайку и полетел к городу. Но боль утраты была настолько сильной, что юноша смог долететь только до берега. Здесь он упал в прибрежные волны и умер. Из его груди выкатилось горячее любящее сердце. От пережитого горя и страдания оно раскололось пополам, а соприкоснувшись с холодными волнами озера, окаменело.

И с тех пор на берегу озера Зеркального лежит камень Разбитое Сердце. А острова стали называть: маленький – островом Любви, потому что на нём молодые люди были счастливы, а большой – островом Разлуки, потому что именно он стал причиной случившегося несчастья. По преданию, когда на земле воцарятся Мир, Дружба и Любовь, когда все люди будут любить друг друга, тогда Разбитое Сердце срастётся и перестанет болеть.

У родника

Родник

Когда-то давным-давно на месте «Зеркального» была безжизненная пустыня. Там жили жалкие, несчастные, измученные люди. Вода была для них величайшей драгоценностью – без нее им грозила смерть. Всё своё время, все силы тратили они на то, чтобы раздобыть воду, ее приходилось привозить из далёких земель.

В самой маленькой и убогой хижине жила бабушка со своею внучкой. Они жили очень бедно, и им всё время не хватало воды. Мучимая жаждой, девочка часто плакала, а бабушка, чтобы отвлечь внучку, часто рассказывала ей сказки. Самой

любимой была сказка о том, что, если, увидев в небе радугу, найти место, откуда она берёт начало, то там можно отыскать клад.

Однажды утром, выйдя из дома, девочка увидела, что через всё небо перекинулась яркая разноцветная дуга. Девочка никогда раньше не видела радугу, ведь дождей в пустыне почти никогда не бывает, но сразу догадалась, что это за чудо. С криком радости она побежала по деревне, призывая народ отправиться на поиски клада, но жители только смеялись над ней, ведь мало кто верит в старые сказки. Тогда девочка пошла одна, ведь она твёрдо была убеждена в правдивости бабушкиных слов, «… и поскольку верила она в то, что знала, истинным делалось её знание». Подойдя к началу радуги, девочка увидела, что на том месте появился родник. Вода! Это было настоящее сокровище!

С тех пор люди в этих краях зажили богато и счастливо. Постепенно родник наполнил водой целое озеро, которое назвали Зеркальным. Правда, со временем люди почему-то забыли, что своим счастьем они обязаны маленькой девочке, поверившей в старую сказку.

6 отряд. Апрель 2002 г.
Записал и обработал Алексей Степанов

У ККЗ

Три березки

Когда-то давно на месте, где сейчас находится «Зеркальный», был поселок, и жили в нем три сестры. Они были очень добрые и дружные и никогда не ссорились. Но так случилось, что в этот поселок однажды зашел путник, и три сестры влюбились в него с первого взгляда. Он был очень красивым и общительным молодым человеком. Каждая из сестер хотела обмануть другую и встречаться с ним. Так первый раз в жизни сестры стали ругаться и ни одна не хотела уступать. Но тот путник оказался колдуном, он видел, что из самой дружной семьи сестры превратились во врагов, и он не мог этого допустить.

Однажды он превратил сестер в три березки, которые всегда будут рядом друг с другом и не смогут больше ссориться. Так и стоят, по сей день, три березки и шепчут нам о том, что нужно любить и уважать свою семью, несмотря ни на что.

Существует поверье, что нужно загадать доброе и не материальное желание про свою семью, затем обойти березки с левой стороны. И если пройти между первой и второй березкой не согнув колено, а затем между второй и третьей не задев их, после чего допрыгать до ККЗ на одной ноге и хлопнуть вожатого по ладошке, то ваше желание обязательно сбудется.

Огонек

Огонёк – особая форма общения, позволяющая каждому участнику высказаться, понять других, проанализировать день, ситуацию, раскрыть себя с необычной стороны, научиться понимать других людей, слушать и слышать.

Условия, необходимые для проведения огонька:

- участники удобно устроены в кругу (лежать на покрывалах не допускается!!!)
- наличие свечи (обычно в центре круга)

- огонёк готовится ведущим (реже – в конце смены – лидерами группы)
- необходимый эмоциональный настрой
- ведущему нужно следить за выражением своего лица, интонацией и т.д.
- поддержание доброй атмосферы (+ правило свободного микрофона, нужно избегать повышенного тона
- тема огонька актуальна для большинства участников
- возможно наличие своих традиций огонька

Цель огоньков оргпериода – знакомство детей и вожатых друг с другом, формирование у детей потребности в общении, в рефлексии совместной деятельности; организация процесса самопознания.

Как начать огонёк?

Первое, что нужно сделать – это напомнить правила свечки:
- Свеча горит – один говорит.
- Не ходим через круг.
- То, что говорится на свечке, не выносится за её пределы и не обсуждается.
- Не бывает плохих людей, бывают плохие поступки.
- Если свеча гаснет, то огонек прекращается.

К каждому правилу вспомнить легенду, например:

«Если вы присмотритесь к свечке, то есть слегка прищурите глаза, то увидите тонкие ниточки, которые связывают нас друг с другом, и если вы встанете и пройдете через круг, то вы порвете не только свои ниточки, но и чужие».

«Пламя свечи – это символ огня наших с вами сердец, если оно гаснет, то и нам с вами не стоит продолжать разговор… по крайней мере сегодня».

Примеры огоньков знакомства

• Рассказ-эстафета

По кругу передается предмет. Говорит тот, у кого предмет. Выговариваются сидящие в кругу по принципу: «Все говорят, а почему бы и мне не сказать». Выговаривается вся группа.

• Пакет откровений

Подразумевает наличие необычно оформленного конверта с необычными вопросами. Раскрытие личности с необычной стороны. Проверка на неординарность мышления ребёнка при ответе на вопросы.

• Музей любимых вещей

Рассказ не о себе, а о демонстрируемом на огоньке предмете, характеризующем хозяина. Развитие абстрактно-образного мышления, фиксация ассоциативного внимания ребёнка, возможность ребёнка показать себя с неожиданной стороны. Возраст отряда – старший.

Мой любимый фильм или герой кинофильма

Рассказать о себе через призму любимого киногероя или кинофильма. Заранее обговариваем с ребятами правило, что мы не используем зарубежные фильмы.

Звездопад

Заранее заготавливаются звездочки с вопросами. Первый вожатый предлагает детям закрыть глаза и представить, что на небе – звездопад, в это время второй вожатый раскладывает перед каждым ребенком по одной звездочке. Дети открывают глаза, берут свои звездочки и по очереди отвечают на вопросы. Если кто-то хочет ответить не на свой вопрос, пусть высказывает свое мнение. Вопросы могут быть следующими:

- Что для тебя значит слово «друг»?
- Каким ты себя представляешь через двадцать лет?
- Какую основную цель ты преследуешь в жизни?
- Какой у тебя характер?
- Какой твой любимый предмет в школе?
- Много ли у тебя друзей?
- Ссоришься ли ты с родителями и по какому поводу?
- Какая твоя любимая песня?
- Какие качества в человеке ты ценишь больше всего?
- Чем ты любишь заниматься в свободное время?
- Часто ли ты ссоришься?
- Умеешь ли ты рисовать?
- В какие игры ты любишь играть?
- Каких людей ты считаешь лучшими друзьями?
- Что ты любишь больше всего?
- Любишь ли ты читать?
- На кого бы ты хотел быть похожим?
- Что для тебя в жизни самое страшное?
- Что для тебя полноценный отдых?
- Легко ли тебя вывести из себя?
- Счастливый ли ты человек? Почему?
- Уверен ли ты в себе?
- Общительный ли ты человек?
- Что может сделать тебя счастливым?
- Легко ли ты можешь расплакаться?
- Скоро ли ты забываешь, если кого-нибудь обидел?
- Умеешь ли ты сочувствовать людям?
- Бывает ли у тебя неспокойно на душе? Из-за чего?
- Боишься ли ты темноты?
- Какие сны тебе снятся чаще всего?
- Как ты понимаешь выражение «чувствовать себя на седьмом небе»?
- Любишь ли ты выступать на сцене?
- Чему бы ты хотел научиться?
- Ты веришь в гороскопы?
- Что для тебя горе?
- Какой твой любимый вид спорта?
- Хотел бы ты летать как птица?
- Любишь ли ты смотреть на ночное небо?
- Без чего бы ты не смог обойтись в жизни?
- Согласен ли ты с выражением, что все в жизни надо попробовать?
- Быстро ли ты прощаешь обидевших тебя людей?
- Веришь ли ты в любовь с первого взгляда?
- Ты везучий человек?
- Ты больше любишь дарить подарки или получать?
- Что лучше – быть сильным или быть умным?
- Что лучше иметь – сто рублей или сто друзей?
- Есть ли у тебя любимый праздник?
- Веришь ли ты в чудеса?
- Если бы у тебя была волшебная палочка, какие три желания ты бы загадал?
- Что ты больше любишь – день или ночь?
- Твоя заветная мечта?

Как закончить огонёк?

Отряд встает на «спокойной ночи»: правая рука на левую (накрест) и все берутся за руки.

Все вместе: Над лагерем ночь спускается, лагерю спать пора. Спокойной ночи, лагерь, до светлого утра.

Мальчики: Спокойной ночи, девочки.

Девочки: Спокойной ночи, мальчики.

Дети: Спокойной ночи, вожатые.

Вожатые: Спокойной ночи, дети.

Все вместе: Спокойной ночи, дорогие все. До свиданиМЫ.

Дальше каждый берется правой рукой за левое ухо (на этот раз своё) и прыгает на одной ноге три раза вокруг себя, приговаривая, «чтоб нам завтра повезло».

Не забудьте рассказать про колыбельную Светланы. Ровно в 22.30 над лагерем будет звучать песенка, а после нее колыбельная Светланы, в это время все дети должны уже лежать в кроватях, вожатые со свечками проходят по комнатам. Каждый ребенок «берет тепло от свечки», грея ладошки, загадывает желания, а потом молча несет его и кладет себе под подушку (иначе не сбудется), при этом говорится, что брать тепло от свечки нужно в полной тишине и по очереди и что непременно тепла хватит на всех.

2 день – 6 августа

Кинофильм «Вам и не снилось» (1981 г.) 0+

Советский художественный фильм режиссёра Ильи Фрэза.

Школьники Роман и Катя тянутся друг к другу со всей безоглядностью первой любви. Мать Кати очень счастлива во втором браке и в озарении этого счастья хорошо понимает дочь. Роман находит поддержку у отца, давно и безответно любящего Катину маму. Но рядом ходят люди, ничего не знающие о любви…

Задачи на день:

- оформление отрядного места к 9 августа;
- репетиция выхода на линейку – проводится по специальному графику;
- подготовка номеров к «Здравствуй, «Зеркальный» к 7 августа;
- линейка открытия смены «Вам и не снилось»;
- дискотека.

Сбор «Здравствуй, «Зеркальный!» – Встреча выпускников киноленты

Каждый отряд выбирает российский фильм и представляет свой отряд в рамках этого фильма. Это может быть ремикс, продолжение, новая серия, много лет спустя, другой жанр и т.п.

Как готовить номер на сбор «Здравствуй, «Зеркальный»!»

Выступление отряда на сцене придется готовить как минимум на открытие смены и, как правило, ещё раза 2 или даже 3. В первый раз эта задача обычно вызывает у некоторых ужас. На самом деле ничего страшного в этом нет. Отрядное выступление — это классное общее дело, которое отнимает кучу сил и нервов во время подготовки и приносит бурю положительных эмоций после удачного выступления.

Для начала уточним – как **НЕ** надо готовить мероприятия

- Часть детей готовится, остальная наблюдает либо занимается неизвестно чем.
- За счет отдыха, купания, дискотеки и прочего, что гораздо важнее мероприятий.
- За счет собственного личного времени, отведенного на сон и радости жизни.

Ну а теперь – как **надо**…

С детьми *младшего возраста* сложно поставить грандиозное театральное действо, поэтому сразу ставьте реальные цели, не ругайте детей если они плохо играют, старайтесь больше хвалить. Привыкайте, что вам многое надо делать самим: и репетировать, и играть с ними, и подбирать костюмы (дети тут плохие помощники).

Возможности детей *среднего возраста* не очень велики. Некоторые, особенно девочки, могут придумать и поставить сценку. Мальчики любят красоваться на сцене, но чтоб придумать и поставить что-то, у них, как правило, не хватает организованности. Так что пускать на самотек подготовку выступления нельзя (в отличие от старшего возраста, где иногда можно). Во время подготовки выступления на открытие вы сможете определить планку отряда: увидеть, на что способны ваши дети. Если они участвуют в сценке охотно, играют непринуждённо, сами придумывают какие-то шутки или репризы, то считайте, что вам повезло: можете устраивать отрядный КВН и прочие творческие игры.

Старшие отряды – благодатная среда в плане постановок, при вашем чутком руководстве они могут создать театральный шедевр, и сами смастерят к нему костюмы.

Как готовить

Это реально только для средних и старших детей. Желательно, чтоб все идеи исходили от детей. Даже если всё придумает вожатый, у детей должно остаться ощущение, что это они всё придумали.

Общая схема такова:

1) Собираем весь отряд, кидаем идеи.

Хвалить нужно все предложения, но по-разному, направляя детей в нужное русло. Если от детей не исходит никакого конструктива, у вас должен быть свой вариант, который можно ненавязчиво предложить детям.

Идеи не должны выглядеть как обязаловка. Надо детей заинтересовать, внушить нужность этого, вызвать спортивный интерес (выступить лучше всех).

Не всегда надо придумывать идеи всем отрядом. Бывает, что есть какая-то активная группка детей, которые очень хотят сделать что-то своё. Можно дать им отдельное поручение: пусть они придумают стих, или песню, или рекламную паузу. Что бы они ни сделали, их, конечно, надо похвалить и ввернуть куда-нибудь их творение.

2) Расписываем.

В процессе написания сценария не забудьте выписать, какой реквизит надо сделать, какие костюмы и какие потребуются фонограммы. Деланье несложного реквизита можно поручить детям, фонограммы придётся найти самому, имейте в виду, музыкальное сопровождение делает выступление ярче.

Как ставить и репетировать.

Даже если дети сами придумали сценку, они вряд ли сумеют её хорошо поставить, поэтому вожатый должен обязательно руководить постановкой.

Объясните детям простые правила поведения на сцене:

- Не толпиться на сцене. Каждый должен знать своё место.
- Не поворачиваться спиной к залу (кроме тех случаев, когда специально надо показать спину).
- Не загораживать друг друга.
- Говорить чётко и громко (микрофонов четыре, две стационарные стойки и два радиомикрофона, которые можно передавать друг другу).
- Помнить о цензуре.
- ИСПОЛЬЗОВАТЬ ПЕСНИ ТОЛЬКО НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ.

Должна быть предельная чёткость во всём. Дети, как правило, не способны на импровизацию и, забыв слова, теряются. Бывают, впрочем, и способные дети — давайте им главные роли.

Долго и старательно учить слова дети не будут. Поэтому слов должно быть немного: по две-три фразы.

Важно правильно распределить время репетиций, чтоб дети не уставали. Трудно выдержать репетицию больше 40 минут, или даже получаса. Лучше сделать несколько небольших репетиций. Имейте в виду, что много репетировать тоже плохо: сценка надоест и, в результате, будет сыграна хуже. Если вам удалось два раза прогнать сценку целиком без существенных огрехов, считайте, что все в порядке.

Стремитесь задействовать в представлении как можно больше детей. Будет труднее репетировать, но ведь в конечном счёте всё делается ради того, чтоб подарить детям радость выступления на сцене. Даже если роль небольшая, всё равно есть причастность к действу. Можно, например, вывести весь отряд на сцену для финальной песни или кричалки.

И основное: репетиция в ККЗ, просмотр номера организаторами смены (вам дается 10 минут). Главное прийти вовремя и с уже готовым номером. Фонограмма должна у вас быть на флешке (!!!) в отдельной папке.

Вечерний информационный сбор отряда (ВИСО)

ВИСО обычно делится на 2 части: обсуждение заканчивающегося дня и предстоящего. По прошедшему дню, в первую очередь, надо подвести итоги.

На ВИСО:

- оцените предыдущий день (как вариант: рука, опущенная в самый низ – все очень плохо, поднятая в самый верх – все отлично, где-то посрединке – так себе);
- что понравилось, что нет, а главное – почему?

- оцените работу дежкомов заканчивающегося дня (если их два, то грамотнее оценивать их по отдельности);
- поблагодарите их за работу («спасибо» по-зеркалятски);
- расскажите детям примерный план на следующий день (хотя здесь могут быть варианты: можно создать вокруг каждого дня атмосферу тайны, но это уже по выбору вожатого);
- выберите дежкомов на следующий день (тех, кто еще не был в этой роли);
- поздравьте их с назначением (поздравляем по-зеркалятски);
- не забудьте про традицию прощания.

Ошибки:

«Камера пыток» – занудное вытягивание из ребят ответов на неинтересные вопросы не способствует рефлексии прожитого дня.

«Затянутость» – даже, если интересно, распорядок дня нужно соблюдать. Лучше уйти с огонька с чувством, что его было мало, чем с ощущением радости от того, что он закончился!

3 день – 7 августа

Задачи на день:

- подготовка номера на «Здравствуй, «Зеркальный!»;
- оформление отрядного места;
- провести игры на сплочение;
- выступление на сборе «Здравствуй, «Зеркальный!».

4 день – 8 августа

Задачи на день:

- игра на территории «Потерянное время»;
- провести отрядное дело (варианты см. в приложении).

Кинофильм «Сказка о потерянном времени» (1964 г.) 0+

Четверо злых волшебников решили вернуть себе молодость. Но для этого им было необходимо найти людей, бесцельно растрачивающих свое время. Удача улыбнулась им в лице четверых безалаберных школьников. Из-за колдовства школьники постарели, а волшебники превратились в детей. Но у превращенных остался шанс — до заката солнца они должны были найти избушку волшебников и перевести стрелки волшебных часов назад…

Игра на территории «Потерянное время»

Цель: знакомство с территорией лагеря, сплочение команды.

Правила: Отряд делится на команды по 12–15 человек. Существует карта игровой местности, на которой цифрами от 1 до 12 обозначены станции. За выполне-

ние задания на станции команде дается наклейка (часть циферблата часов). Каждой команде выдается пустой циферблат. Задача команды собрать часы, выполняя задания, при условии что задания под номером 1 выполняет один от команды, 2 – двое…. 12 – двенадцать (почти в полном составе). Выигрывает та команда, которая быстрее всех соберет свои часы.

Что такое отрядное дело и как его приготовить

Частая ошибка вожатого – набор игр это и есть отрядное дело.

Обязательные составляющие отрядного дела:

- идея и цель дела;
- есть ведущий (желательно в образе);
- завязка – основное действие – заключение;
- подведение итогов (жюри, награды);
- оформление (музыка, костюмы, сценический реквизит).

Отрядное дело начинается с выбора. В методическом кабинете их множество, но нужно выбрать именно одно. Оно должно быть актуальным и соответствовать периоду смены (орг., основной или заключительный), соответствовать времени суток и погодным условиям (днем лучше провести что-то на улице и подвижное, вечером в помещении и т.д.). И конечно же необходимо учесть возраст отряда, количество и профиль.

При подготовке не забудьте про костюмы, которые нужно взять заранее в костюмерке, про музыкальное сопровождение, раздаточный материал (номерки, задания, карточки) и про членов жюри. Дело пройдет интереснее, если ведущим будет не просто вожатый Вася, а Вася, например, в образе волка, или разбойника.

Если в качестве отрядного дела вы проводите большую игру, то необходимо:

- Правила игры надо хорошо объяснить, чтобы не было недоразумений и путаницы
- Игра не должна быть ни слишком трудной, ни слишком легкой.
- Лучше, если руководитель играет наравне с другими. Это быстрее позволит раскрепоститься играющим ребятам, почувствовать себя равными. Иногда нельзя играть, чтобы быть судьей, а иногда – чтобы не занимать места играющего.
- Руководитель часто бывает судьей, но иногда роль судьи нужно доверить кому-нибудь из играющих. Последнее, между прочим, не снимает с руководителя ответственности, он должен все видеть и все знать.
- При разделении на команды надо равномерно распределять силы команд, создавая равноценные группы.
- В игре не должно быть скучающих наблюдателей. Игра должна быть организована так, чтобы игроки, если это необходимо, выходили из игры только на короткий срок. Чем меньше пассивных, тем веселее игра.

При проведении отрядных дел опирайтесь на схему:

Подготовительный этап

Если для проведения отрядного дела вам требуется дополнительные материалы, подготовьте их заранее, или помещение, договоритесь заранее. Пусть ребята займут исходные позиции для объявления правил игры.

Вводная

Расскажите о правилах. Старайтесь говорить четко, кратко, на языке, понятном детям, уточните, что они поняли из правил.

Само дело

В процессе дела вы можете участвовать или нет. Есть игры, в которых ваше участие обязательно, например: если ребята разбиваются на пары и один ребенок остается без пары, то вы должны принять участие в игре, чтобы ребенок не почувствовал себя вне коллектива и, наоборот, если пар хватило всем, то вам следует не принимать участие в игре. Вы должны следить за исполнением всеми участниками игры заданных правил, смотреть, как ребята общаются во время игры, чтоб не допустить грубость между участниками.

Итог

Каждое дело должно иметь логическое завершение. Не забудьте одобрить и похвалить детей, особенно младшего возраста. Если дело носит конкурсный характер, не забудьте поощрить всех участников (призы, грамоты, номинации и т.д.)

5 день – 9 августа

Задачи на день:

- смотр отрядных мест;
- подготовка к концерту «Карнавальный вечер» к 13.08;
- проведение дворовых игр в отряде к 14.08;
- просмотр кинофильма.

Кинофильм «Добро пожаловать, или Посторонним вход воспрещен» (1964 г.) 0+

Пионер Костя Иночкин, будучи в пионерском лагере, переплыл реку и оказался на запретной для посещений территории, за что и был изгнан его начальником товарищем Дыниным. Не желая доводить бабушку до инфаркта своим досрочным прибытием, мальчик тайно возвращается в лагерь, где пионеры так же тайно содержат его и предпринимают все меры, чтобы не состоялся родительский день. Ведь именно в этот день Костина бабушка заявится в лагерь…

Смотр отрядных мест
«Добро пожаловать, или Посторонним вход разрешен»

Что такое отрядное место

- Отрядное место должно быть «говорящим», то есть содержание должно меняться.
- Отрядное место должно отражать различные стороны жизни отряда: самообслуживание, спорт, участие в лагерной жизни, награды, дни рождения, перспективы.
- В оформлении должны принимать участие дети, даже если они первый раз в жизни берут в руки кисть.

Отрядное место должно содержать:

- название отряда
- эмблему отряда
- девиз отряда
- творческий список отряда
- план на день
- традиции, законы, легенды (можно отразить в рисунках)
- экран настроения (действующий!)
- экран чистоты (действующий!)
- достижения отряда
- стену гласности
- отражение тематики смены
- изюминку

Рекомендации по оформлению отрядного места

Для того, чтобы быстро, весело и красиво оформить отрядное место, можно сделать следующее:

- Заранее, еще на медосмотре, попросить детей привезти с собой что-нибудь для оригинального оформления отрядного места – ткань, журналы, самоклеющуюся бумагу и т.п.
- Провести игру на знакомство или взаимодействие, в которой каждый рисует свой портрет, после этого «заселиться» в общий дом – таким образом, у вас будет готов творческий список отряда.
- Разделить детей на группы и устроить конкурс на лучшее название отряда, эмблему и девиз. Название, эмблема и девиз победившей команды становится отрядным.
- В тех же группах распределить, кто за что отвечает – одни делают экран чистоты, другие экран настроения, стену гласности и т.п.
- Традиции, законы, легенды и песни можно использовать в печатном виде – главное, чтобы дети оформили их должным образом – придали необычную форму, разукрасили.
- Придумывая название отряда, вы с детьми можете устроить «мозговой штурм» – потом из накопившихся идей легко будет оформить тематику смены и изюминку отряда.

- Любой из списков, где, как правило, должны быть все дети (экран чистоты, экран настроения, список отряда) – можно оформить всем вместе: например, раздать по листу бумаги, и каждый должен из него вырезать цветок с 12 лепестками, где лепестки – количество дней, на которых дети будут отмечать свое настроение. Либо положить уже разлинованный экран, где каждый сам впишет свое имя.

Выбор кинофильма для просмотра – проводится посредством голосования.

6 день – 10 августа

Задачи на день:

- подготовка к концерту «Карнавальный вечер» к 13.08;
- проведение дворовых игр в отряде к 14.08;
- игра на местности «Операция «Ы» и другие приключения Шурика»

Кинофильм «Операция «Ы» и другие приключения Шурика» (1965) 6+

Фильм состоит из трех новелл, объединенных фигурой главного героя Шурика, попадающего в самые невероятные ситуации. В «Напарнике» Шурик сражается с хулиганом Верзилой; в «Наваждении» весьма оригинальным способом готовится к экзамену; в «Операции «Ы» предотвращает «ограбление века», на которое идет знаменитая тройка — Балбес, Трус и Бывалый.

Занимает по посещаемости 7-е место среди отечественных фильмов за всю историю советского кинопроката.

Игра на местности «Операция «Ы»
и другие приключения Шурика»

Цель: развитие логического мышления, умения строить логистику своего передвижения для достижения оптимального результата.

Правила: Команда из 10–15 человек получает лист, с одной стороны которого изображена карта игровой зоны с разбросанными на ней буквами. С другой стороны таблица, в которой указана стоимость букв в баллах. Задача команды – собрать букву Ы с помощью посещения станций, какие-то буквы они могут заработать, посетив станцию, а какие-то – внеся баллы за посещение станции. Существует центральный обменный пункт, который обменивает буквы на баллы и наоборот.

7 день – 11 августа

Задачи на день:

- подготовка к концерту «Карнавальный вечер» к 13.08;
- проведение дворовых игр в отряде к 14.08;
- игра на территории «Тайна третьей планеты»;
- дискотека.

Мультфильм «Тайна третьей планеты» (1981 г.) 0+

Приключения девочки Алисы, ее ученого папы и меланхолика капитана Зеленого, а также добродушного чудовища Громозеки и птицы Говоруна, которая, как известно, отличается умом и сообразительностью.

Квест «Тайна третьей планеты»

Цель: развитие логики, сплоченности в отряде, умения мыслить и принимать решения самостоятельно.

Правила: каждый отряд получает карту с планетами, задача – разгадать тайну третьей планеты и рассказать о ней в радиоэфире.

---

8 день – 12 августа
День Военно-воздушных сил

Задачи на день:

- торжественная линейка;
- кастинг к концерту «Карнавальный вечер» к 13.08;
- проведение дворовых игр в отряде к 14.08;
- конкурсная программа «25-й кадр».

Конкурсная программа «25-й кадр»

Цель: знакомство с шедеврами российского кинематографа.

Игра состоит из нескольких конкурсных туров, в которых командам предстоит угадывать кинофильмы.

---

9 день – 13 августа

Задачи на день:

- торжественная линейка;
- кастинг и репетиции к концерту «Карнавальный вечер к 13.08;
- проведение дворовых игр в отряде к 14.08;
- Концерт «Карнавальный вечер».

Кинофильм «Карнавальная ночь» (1956 г.) 0+

Команда молодых работников клуба готовится к встрече Нового года. Они задумывают провести интересный и веселый праздник, но, на беду ребят, их берется контролировать директор клуба Огурцов — бюрократ, буквоед. Собрав всех в своем кабинете, он подробно рассказывает о «своем видении» того, как правильно и полезно провести новогоднюю ночь. Организаторы понимают, что Огурцов собирается вместо праздника преподнести гостям клуба некий коктейль из смотра художественной самодеятельности и партсобрания. И тогда молодежь решает хитростью обойти недалекого начальника, чтобы организовать настоящий новогодний бал.

Занимает по посещаемости 53-е место среди отечественных фильмов за всю историю советского кинопроката.

Концерт «Карнавальный вечер»

Концерт талантов. Сначала проходит кастинг на нескольких площадках (вокал, стихи, танцы, оригинальный жанр), выступив дети получают жетоны: «Повезет в

следующий раз» – не отобран, «Второй шанс» – прийти на повторное прослушивание, «Ты молодец!» – 100% участие в концерте.

10 день – 14 августа

Задачи на день:

- торжественная линейка экватора смены;
- турнир дворовых игр;
- огонек экватора смены.

Кинофильм «Большая перемена» (1972 г.) 0+

Нестор Северов проваливается на экзамене в аспирантуру и идет работать учителем в вечернюю школу. Он становится классным руководителем 9-го «А» — «удивительного, прекрасного, сумасшедшего» класса. Поначалу далекий от мирской суеты, Нестор Петрович начинает жить заботами своих взрослых учеников…

Турнир дворовых игр «Большая перемена»

№ п/п	Название	Инвентарь	Правила
1.	Резиночка	Резиночка	Двое держат, остальные по очереди прыгают «1-е», «2-е» и т.д. Если есть время, можно усложнить – «треши и т.п.
2.	Море волнуется	-	Игроки хаотично двигаются вокруг ведущего. Ведущий говорит: «Море волнуется раз, море волнуется два, море волнуется три, морская фигура, на месте замри!» Все игроки замирают, ведущий ходит между ними, когда он их не видит, они могут двигаться. Если ведущий застукал движение, этот человек становится ведущим.
3.	Светофор	Мел	Отмечаются две условных линии. На одной из них выстраиваются рядком все участники, а посередине между пунктами А и Б становится водящий – "светофор". Повернувшись к игрокам спиной, он называет какой-нибудь цвет – и быстро поворачивается к ним. Все ищут у себя на одежде и среди аксессуаров названный цвет. Если он имеется – берутся за эту деталь и переходят дорогу. Если нет – нужно проворно перебежать, так, чтобы тебя не поймал "светофор". Тот, кого ему удалось осалить, сам становится водящим.

№ п/п	Название	Инвентарь	Правила
4.	Я знаю пять имен	Мяч	Каждый, кому по очереди достался мяч, набивает его об землю, проговаривая формулу типа: "Я знаю пять имен девочек" – и далее с каждым стуком соответственно по одному, допустим: "Таня – раз, Лена – два, Оля – три, Ира – четыре, Света – пять". Дальше мячик переходит к следующему игроку, и тот повторяет то же самое, только со своими вариантами. Нельзя при этом повторять те, что уже использовались, или чересчур надолго задумываться – иначе выбываешь из игры. Побеждает, соответственно, самый внимательный – тот, кто остался последним невылетевшим.
5.	Я садовником родился	-	Компания рассаживается кружком, один из игроков выбирается водящим – садовником, остальные подбирают для себя названия цветов и прочих растений: роза, тюльпан, ромашка, кактус и так далее. Ведущий произносит формулу: "Я садовником родился, не на шутку рассердился, все цветы мне надоели, кроме..." Тут он называет "цветочный псевдоним" любого игрока. К примеру, "василек". Тот должен моментально отозваться: "Ой!" Садовник: "Что с тобой?" Василек: "Влюблен". Садовник: "В кого?" Василек: "В ромашку". Ромашка: "Ой!" И так далее.
6.	Да и нет не говорить, черного и белого не покупать	-	Игроки стоят в ряд, перед ними ведущий. Он говорит: «Да и нет не говорить, черного и белого не покупать». После этого ведущий по очереди задает всем вопросы. Задача ведущего сделать так, чтобы игрок сказал запретное слово (да, нет, черный, белый), игрока – не произносить их. Примеры запутывающих вопросов: • Какого цвета снег (молоко и т.д.) • Какой хлеб ты последний раз покупал в магазине? • Ты хороший человек? • Маму с папой любишь?
7.	Испорченный телефон	2-3-4 команды	Команда выстраивается друг за другом от ведущего «звездой», ведущий говорит первым участникам команды слово или фразу шепотом, первые так же, чтобы никто не слышал, передают вторым и т.д. Дальше сравниваются варианты последних: у кого точнее, та команда победила.

№ п/п	Название	Инвентарь	Правила
8.	Колечко, колечко	Колечко (камушек и т.п.)	Водящему необходимо незаметно вложить в руки одного из участников этот предмет. Участник же, которому был вложен предмет, должен не подать вида и выскочить из ряда сразу после слов водящего «Колечко, колечко, выйди на крылечко!» У остальных участников задача – угадать, кто счастливчик, и не выпустить его. Если игроку не удается вырваться, то водящий остается прежним.
9.	Съедобное – несъедобное	Мяч	Ведущий кидает мяч всем игрокам по очереди, называет слово. Если это съедобное, то игрок ловит мяч, если несъедобное – отбивает. Кто ошибся, становится ведущим.
10.	Чай-чай, выручай	-	«Чай-чай, выручай!» – в этой версии салок «засаленный» может остановиться, крикнуть эту волшебную фразу, и ему на выручку прибегут друзья. Но водящий начеку, и есть вероятность, что к одной «жертве» добавятся вторая и третья.

Огонек экватора смены

Примеры

«Мой сценарий»

Каждый ребенок заранее пишет небольшой сценарий фильма, в котором он главный герой, затем на огоньке все сценарии складываются в центр, дети по очереди достают сценарий, читают его и пытаются угадать кто главный герой.

«Ключ, вопрос, сердечко»

Каждый ребенок получает вырезанные из бумаги ключ, вопросительный знак и сердечко. По очереди дети отдают ключ – тому, кому они могут доверить свои тайны, сердечко – кого они полюбили, а отдавая вопросительный знак, задают вопрос.

«Метод фотосъемки»

Педагог задает ситуацию: «Ребята, представьте, что все, что мы делали за прошедшие дни смены, фотоаппарат заснял на фотопленку. Но, увы, из-за неумелости фотографа, пленка засветилась. Давайте сейчас попробуем с вами восстановить каждый кадр этой пленки:

- сначала кадры, которые получились «не очень».
- а потом самые яркие, эмоциональные, веселые кадры.

11 день – 15 августа

Задачи на день:

- фотоквест «Ассоль+Грэй=ЛЮБОВЬ»;
- внутриотрядный конкурс чтецов;
- подготовка к вечеру «Обыкновенное чудо» к 17.08;
- дискотека.

Кинофильм «Алые паруса» (1961 г.) 6+

В небольшом рыбацком поселке отшельниками жили Лонгрен с дочерью. Бывалый моряк оставил службу и один растил маленькую Ассоль.
Соседи обходили стороной дом Лонгрена, считая его нелюдимым и злым человеком. Между тем отец с дочерью просто не были похожи на окружающих, но понять это смог лишь один человек.

Им оказался отважный моряк Грэй, осуществивший заветную мечту Ассоль: с детских лет она ждала человека, который приедет за ней на корабле под алыми парусами…

Фотоквест «Ассоль+Грэй=ЛЮБОВЬ»

Правила: Отряд делится на команды. В каждой команде должен быть телефон с интернетом и доступом в социальную сеть «Вконтакте». Команды получают задания через сообщения, параллельно загадками они получают темы фотографий для иллюстраций истории любви Ассоль и Грэя. Побеждает команда, быстрее свсех прошедшая квест. Затем ребятам нужно написать историю Ассоль и Грэй в «Зеркальном», лучшие из них будут показаны на вечере «Обыкновенное чудо»

12 день – 16 августа

Задачи на день:

- подготовка презентации истории любви Ассоль и Грэя;
- подготовка к вечеру «Обыкновенное чудо» к 17.08;
- «Веселые старты»;
- отрядные дела.

Кинофильм «Зигзаг удачи» (1968г.) 6+

Молодой фотограф Володя Орешников выигрывает 10000 рублей. Товарищи по работе, недолго думая, организуют общественный суд. Дело в том, что 20 рублей на покупку облигации Орешников тайком взял из кассы взаимопомощи, председателем которой он был… В итоге все насмерть перессорились. Только празднование Нового года примирило сослуживцев.

Веселые старты «Зигзаг удачи»

Проводится несколько эстафет, которые нужно выполнить не только максимально быстро, но и максимально правильно. Команда 10 человек по возрастным группам.

---

13 день – 17 августа

Задачи на день:

- подготовка презентации истории любви Ассоль и Грэя;
- подготовка и проведение вечера «Обыкновенное чудо».

Кинофильм «Обыкновенное чудо» (1978 г.) 0+

Пришло время — волшебник женился, остепенился, занялся хозяйством. Но однажды, встретив в лесу медведя, все-таки не вытерпел: взял и превратил его в прекрасного юношу, поставив условие, что тот снова станет медведем, если его поцелует принцесса…

Вечер «Обыкновенное чудо»

Цель: раскрытие творческого потенциала участников.

Описание:

- Вечер стихов и песен, посвященный героям кинофильмов. Можно подготовить инсценированные песни о любви из кинофильмов, рассказать стихи о героях кино.

---

14 день – 18 августа

Задача на день:

- репетиции к концерту «Россия – гордость моя!» к 22.08.

Кинофильм «Место встречи изменить нельзя» (1979 г.) 12+

Убийства, засады, погони, перестрелки — на фоне послевоенной Москвы. Сотрудники МУРа против таинственной и неуловимой банды «Черная кошка». Демобилизовавшийся офицер разведки Володя Шарапов начинает работать в отделе по борьбе с бандитизмом. Одно из первых дел, в расследовании которых он участвует, — убийство Ларисы Груздевой…

Спецплан

15 день – 19 августа

Задачи на день:

- спортивная игра «Неуловимые мстители»;
- подготовка к встрече гостей, прибывших на вожатский слет;
- ток-шоу «Верные друзья».

Кинофильм «Неуловимые мстители» (1966 г.) 6+

Бывший гимназист Валерка, веселый отчаянный Яшка-цыган, оставшиеся сиротами Данька и его сестренка Ксанка дали клятву внедриться в отряд к атаману Бурнашу и отомстить ему и его банде за смерть отца Даньки. Под видом сына старого друга атамана Данька проникает в отряд Бурнаша. Однако бандиты сумели узнать об этом. Даньку ждет казнь, но друзья на то и друзья, чтобы не бросить своего товарища в беде. Картина «Неуловимые мстители» стала лидером проката в 1967 году. Фильм посмотрело 54 млн. зрителей.

Спортивные соревнования «Неуловимые мстители»

Цель: тестовая сдача норм ВСФК «ГТО».

Бег

- младший возраст – 30 м на время и 1 км без учета времени;
- средний возраст – 60 м, 100 м, 1 км на время;
- старший возраст – 60 м, 1 км, 2 км на время.

Метание спортивного снаряда на дальность весом

- 500 г для девочек,
- 700 г для мальчиков.

Кинофильм «Верные друзья» (1954 г.) 0+

Когда-то давно на одной из московских окраин жили три товарища: Сашка-«кошачий парень», Борька-«чижик» и Васька-«индюк». Прошли годы. Чижик стал известным московским хирургом Чижовым, Сашка — профессором-животноводом Лапиным, Васька — академиком архитектуры Нестратовым, работающим на строительстве первых высоток столицы. Вспомнив данное когда-то друг другу обещание, верные друзья отправляются в плавание по реке на бревенчатом плоту. Для Лапина путешествие оказывается особенно счастливым: он встречает давно любимую и любящую его женщину.

Ток-шоу «Верные друзья»

Цель: поднятие авторитета вожатого и сплочение отряда посредством общей деятельности, воспитание культуры поведения на сцене.

Описание: конкурсная программа с участием вожатых и воспитателей отряда.

16 день – 20 августа

Задачи на день:

- игра на территории «Джентльмены удачи»;
- просмотр кинофильма.

Кинофильм «Джентльмены удачи» (1971 г.) 6+

Заведующему детсадом Трошкину фатально не повезло: он оказался как две капли воды похож на бандита по кличке Доцент, похитившего уникальный шлем Александра Македонского. Милиция внедряет добряка Трошкина в воровскую среду — и ему ничего не остается, кроме как старательно изображать своего двойника-злодея, путая всех окружающих. Со временем он настолько блестяще входит в роль, что сам начинает порой приходить в ужас. Между тем жизни его угрожает смертельная опасность…

Игра на территории «Джентльмены удачи»

Цель: создать условия для проверки детьми своих сил и возможностей; вызвать желание добиться успеха.

Ход игры

Каждый игрок получает чековый лист, на котором обозначены все станции. На каждой из них он может побывать не более трех раз (последовательность выбирается самим игроком). На поле находится большое табло, на котором обозначена первоначальная стоимость каждой станции (10 баллов). Ведущие станций за выполнение задания ставят в чековом листе игроков 10 баллов. Как только игра начнется, «оператор ставок» меняет стоимость в произвольном порядке, ставка на станции может как подняться, так и опуститься. Как только оператор поднял ставку, «менеджер» дает курьеру листок с названием станции и новой ставкой, задача курьера добежать до ведущего станции, оповестить его о новой цене, получить автограф-подтверждение и вернуться на базу. Как только ведущий станции получил новую ставку, он должен за выполненное задание ставить в чековую книжку игрока новую ставку.

Задача игроков – набрать как можно больше баллов в своей чековой книжке.

17 день – 21 августа

Задачи на день:

- подготовка к патриотическому концерту (песни только на русском языке);
- репетиции к концерту «Россия – гордость моя!» к 22.08;
- отрядные дела на патриотическую тематику.

18 день – 22 августа
День флага РФ

Задача на день:

- торжественная линейка, посвященная Дню флага РФ;
- открытая площадка патриотической тематики;
- репетиции к концерту «Россия – гордость моя!»

Кино «Щит и меч» (1968 г.) 0+

Великая Отечественная война. Советский разведчик за несколько лет службы в абвере завоевывает расположение немецкого военного командования. Перевод в СС обеспечивает ему доступ к ценнейшей секретной информации…

Патриотический концерт «Россия – гордость моя!»

Цель: патриотическое воспитание.

Описание: номера от отрядов патриотической тематики.

19 день – 23 августа

Задачи на день:

- линейка закрытия малых олимпийских игр;
- подготовка номера на сбор «До свидания, «Зеркальный!» к 24.08;
- открытый показ;
- дискотека.

Открытый показ «Один день из жизни лагеря», «Видеоэкскурсия». Просмотр полученных работ, вручение кинопремий.

20 день – 24 августа

Задачи на день:

- сбор «До свидания, «Зеркальный!»;
- прощальный огонек;
- линейка закрытия смены.

Кино «Мэри Поппинс, до свидания» (1983 г.) 0+

Семейство Бенкс озабочено поисками няни для своих детей. И как это бывает только в сказке, она появилась прямо из воздуха, прекрасная, ни на кого не похожая. Как раз такая, какую мечтали бы иметь в своем доме всякие любящие родители.

Примеры прощальных огоньков

Цель: подведение итогов деятельности отряда; подготовка к последействию. Эти огоньки являются самыми важными в формировании самопознания и само-

оценки. Одна из задач прощального огонька – создание такого эмоционального настроя, при котором сдержанная грусть сочеталась бы с оптимизмом.

«Живой уголек»

Самый последний разговор. В руках говорящего свеча – «живой уголек». Высказываются последние пожелания, и «живой уголек» передается тому, кому хочется сказать спасибо.

«Расскажи мне обо мне»

На финальном огоньке – о каждом участнике говорят другие: высказывает свое мнение один человек, и нескольких называет сам тот человек, о ком идет речь.

«Чемоданчик в дорогу»

В волшебный чемоданчик можно положить что угодно, и оно сохранится в неизменном виде. Каждый выбирает по три вещи, которые он хотел бы увезти со смены: друга, вкусный полдник, вечера у костра.

«Три свечи»

Каждый участник занимает любое удобное для него место в помещении. Вожатый берет свечку, подходит к какому-нибудь ребенку и говорит ему хорошие, теплые слова. Передает свечку этому ребенку и занимает его место. Второй участник передает свечку третьему и так до тех пор, пока все ребята не поменяются местами друг с другом. Лучше запустить сразу несколько свечей, чтобы огонек не затянулся.

«Огонек с сердечками»

Перед огоньком вожатые готовят сердечки, на которых написаны добрые слова, пожелания… Их должно быть в 1,5 раза больше, чем детей в отряде. Сердечки раскладывают вокруг свечи надписями вниз. Вожатый берет одно из сердечек, читает пожелание, написанное на нем, и говорит, кому в этом отрядном кругу он хотел бы подарить его и почему. Ребенок, получивший сердечко, в свою очередь выходит в центр круга, берет следующее сердечко и т.д. Таким образом, каждый ребенок отряда получает хотя бы одно сердечко-пожелание, адресованное именно ему.

21 день – 25 августа

Задачи на день:

- сбор вещей;
- операция «Нас здесь не было»;
- поход на Разбитое Сердце;
- отъезд.

Операция «Нас здесь не было»

Операция начинается с утра. До завтрака вы собираете постельное белье (для этого накануне вечером об этом необходимо сообщить отряду). Белье лучше всего собирать на отрядном месте, отмечая, кто из детей сдал, таким образом легче найти недостающие полотенца, наволочки и прочие забытые вещи.

Дальнейшие пункты операции можно сделать в течение дня до отъезда.

Должны достичь следующего результата:

Отрядное место – снято все оформление, канцтовары аккуратно сложены.

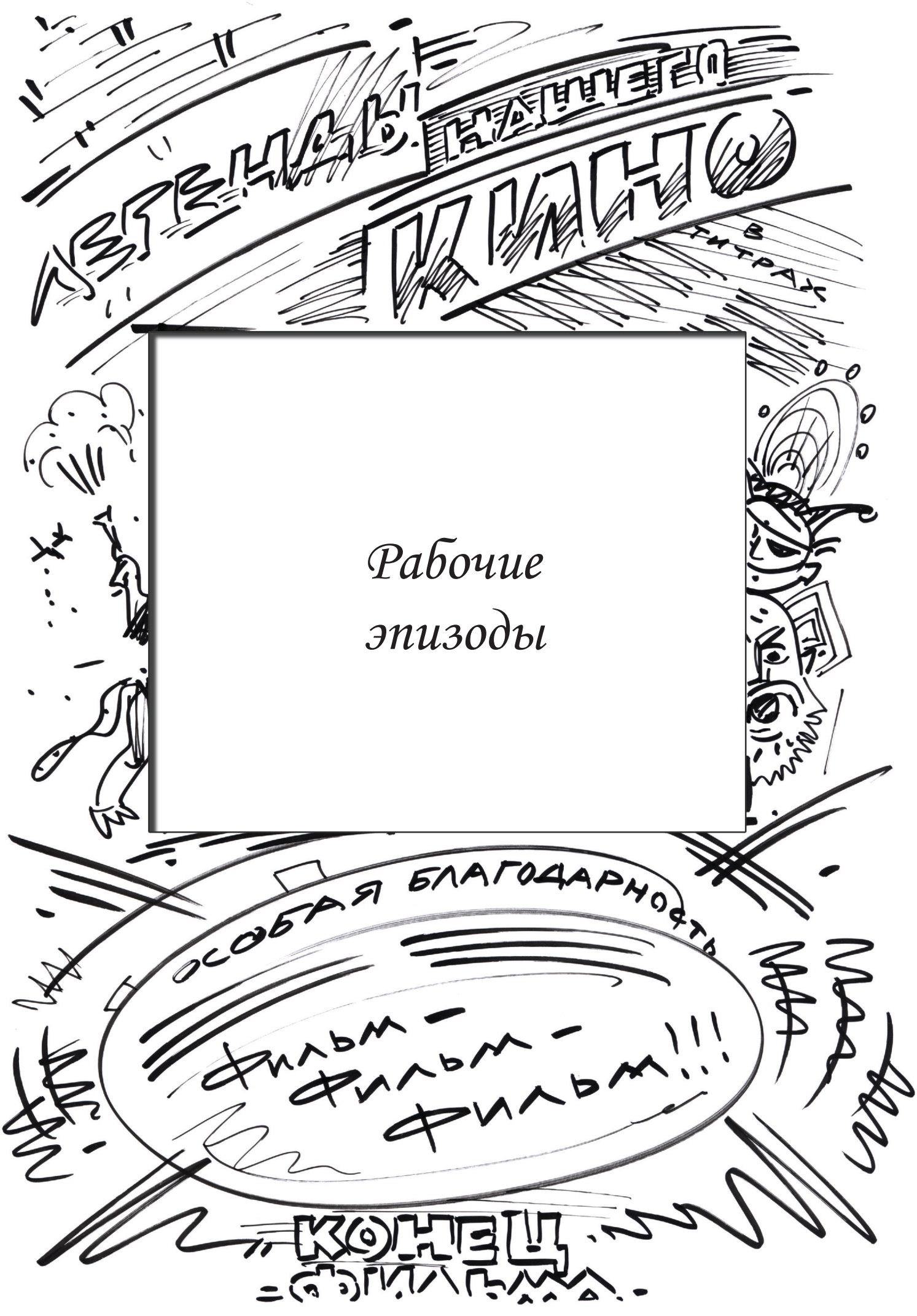
Детские комнаты – на кроватях матрас, подушка, сложенное одеяло и покрывало (так, чтобы их было видно), занавески повешены, тумбочки и шкаф пустые и открытые, мусорное ведро пустое.

Лучше всего операцию проводить до того, как детям будут розданы заборинки, чтобы у ребят был стимул все быстро убрать, иначе заборины и прочие радости переключат внимание на себя.

Поход на Разбитое Сердце

- Дойдя до пансионата объяснить, что это чужая территория, и вести надо себя воспитанно и тихо.
- Перед дорожкой рассказать легенду о черепахе, допрыгать на одной ноге до камня, взобраться на него всем отрядом и прокричать «Покатай меня большая черепаха!»
- Дойти до камня «Разбитое Сердце», встав в орлятский круг, рассказать легенду про камень, объяснить правила (правая рука на сердце, левая ищет теплое место, загадываем желание и в тишине отправляемся к отряду).
- Взявшись за руки, в тишине возвращаемся в лагерь.
- В лагере встаем в круг и выходим из него по одному: «я выхожу из круга, но оставляю в нем…»

Записки режиссера:


ДЕЙСТВИТЕЛЬНО
ГИГАНТ
В ТИТРАХ
Рабочие эпизоды
ОСОБАЯ БЛАГОДАРНОСТЬ
ФИЛЬМ - ФИЛЬМ - ФИЛЬМ!!!
КОНЕЦ ФИЛЬМА

Что делать, если идет дождь (и не только)

1. Операция "Путешествие по книжным полкам", т. е. посещение библиотеки и получение книг для чтения в последующие часы и дни.
2. Концерт КВЧГ ("кто во что горазд!").
3. Конкурс на лучшую рекламу дождя.
4. Создание коллективной аппликации из цветной бумаги "Солнышко смеется".
5. Час пришивания пуговиц, глажения рубашек и стирки носовых платков.
6. Вечер "Русские посиделки" с чаепитием, рассказыванием баек, шутками и розыгрышами.
7. 1-й урок в "Школе авангардной живописи". Рисунок из спичек или тонких веточек, наклеенных на картон.
8. Час рассказывания анекдотов.
9. Открытие клуба интеллектуальных игр с торжественным ритуалом и последующим первым заседанием-игрой "Что? Где? Когда?"
10. Конкурс "Мода в каменном веке".
11. Программа психологических тестов.
12. Час настольных игр (повторяется ежедневно).
13. Неформальный обмен кулинарными рецептами.
14. Вечер инсценирования сказок.
15. Коммуникативная игра для знатоков слов русского языка "Контакт".
16. Час придумывания нового применения старым, никому не нужным вещам.
17. Игра в фантики.
18. Танцевально-игровая программа (сокращенно: "ТИП").
19. 2-й урок в "Школе авангардной живописи". Композиция из цветных клякс на бумаге.
20. Час медитации.
21. Час разучивания новых песен (повторяется ежедневно).
22. Конкурс на самое грустное письмо "А у нас идет дождь".
23. Неформальная беседа об увлечении коллекционированием.
24. Час отгадывания загадок.
25. Встреча гостей – соседнего отряда.
26. Игра "Поле чудес".
27. Очень азартная коммуникативная игра "Мафия".
28. Час изготовления подарков родителям.
29. Неформальная беседа о любимых кинофильмах.
30. Час чтения вслух книги с захватывающим сюжетом (повторяется ежедневно).
31. Старая коммуникативная игра "Города".
32. Вечер именинников.
33. Изготовление отрядной стенной газеты "Мокрая правда".
34. Игра "Прятки", только прячутся не люди, которых ищет один ведущий, а наоборот: все ищут один спрятанный ведущим предмет.
35. Час охоты на комаров (повторяется по мере необходимости).
36. Неформальная беседа о любимых книжках.
37. Час отгадывания кроссвордов.
38. Генеральная уборка.

39. Организация выигрышной лотереи, в которой билеты покупаются за вежливые слова.
40. Коммуникативная игра "Ассоциации".
41. Подготовка концерта для соседнего отряда и выход в гости с этим подарком.
42. 3-й урок в "Школе авангардной живописи". Аппликации из сухих листьев и цветов.
43. Вечер легенд и мифов.
44. Игра с песенными вопросами и песенными ответами "Футбол".
45. Написание зашифрованных писем и организация переписки между комнатами.
46. Конкурс на самое красивое оформление комнаты.
47. Шуточная коммуникативная игра "Сломанный телефон".
48. Конкурс фантазеров "Что я сделаю, когда кончится дождь".
49. Час тихого чтения (повторяется ежедневно).
50. Концерт вожатской самодеятельности для детей.

Легенды

Черепаха

Когда-то, давным-давно, на месте «Зеркального» был посёлок. В нём жили простые люди. Они сеяли хлеб, ловили в озере рыбу, собирали в лесу грибы и ягоды. Жизнь их была безыскусна и незатейлива.

Однажды отец и его маленький сынишка пошли в лес. Отец собирал грибы, а мальчик играл: валялся на травке, лакомился ягодами, ловил бабочек. Проворный ребенок и не заметил, как ушел далеко в лес. А отец так увлёкся грибами, что когда вспомнил о сыне, тот уже не откликался на его зов. Все попытки найти сына были тщетны. Отчаявшись, отец вернулся в деревню и позвал на подмогу всех жителей. Дело было к вечеру, и жители, рассудив, что ночью им всё равно никого найти не удастся, отложили поиски до утра.

Мальчик же бегал, играл, позабыв про всё на свете, а когда опомнился, понял, что забрёл неизвестно куда. Он испугался, стал звать на помощь, но никто его не услышал. Бедняга стал метаться по лесу и заблудился окончательно. Стало темнеть. Мальчик устал, упал на траву, заплакал от страха и безысходности и вскоре заснул.

Когда он проснулся, то увидел, что лежит на незнакомой поляне, а из соседних кустов раздаётся какой-то шорох. Любопытство пересилило страх, и мальчик подкрался к кустам… Осторожно раздвинув ветки, он пришел в ужас: на него в упор смотрела огромная голова невиданного животного. С криком мальчик бросился бежать, а из кустов вслед за ним выползла огромная Черепаха. Черепаха всю ночь наблюдала за заблудившимся ребёнком и охраняла его сон. Она знала, как помочь ему, и поэтому хотела догнать мальчика. Он же в страхе помчался прочь, но вскоре силы оставили его, и он упал навзничь, а Черепаха приблизилась к нему и сказала (ведь это была не простая черепаха): «Заберись на меня и оглядись вокруг, может быть, ты увидишь то, что ищешь». Они вышли на открытую поляну на самом высоком холме, мальчик влез на Черепаху и увидел родной посёлок. Туда они и направились: мальчик и Черепаха. Черепаха проводила мальчика, а как только стали слышны голоса людей, отправившихся на поиски ребёнка, побыстрее свернула в чащу.

Когда мальчик рассказал жителям деревни, что с ним случилось, то взрослые почему-то потупили глаза… Они вспомнили, что когда-то в посёлке жила огромная Черепаха. Она по-доброму относилась ко всем жителям, а вот люди постоянно её обижали: дразнили «уродиной», кидали в неё камни и палки. И Черепаха ушла. С тех пор её никто никогда не видел. И вот теперь люди решили найти её, извиниться и попросить, чтобы она вернулась.

На следующий день все отправились на поиски. Чтобы наверняка встретить Черепаху, решили взять её в кольцо. Когда Черепаха услышала приближение людей, она бросилась бежать, но люди были со всех сторон. Спасаясь от погони, Черепаха выбежала почти к самому посёлку, и когда люди вышли прямо перед ней, она безумно испугалась и, вспомнив прошлые обиды, окаменела…

Так и стоит огромная каменная Черепаха неподалёку от «Зеркального», но, даже окаменев, она сохранила свою доброту и готова ею поделиться с каждым. Заберитесь на её спину, и вы почувствуете это.

И ещё Черепаха может показать, насколько дружным получился отряд. Дружный отряд, сколько бы в нем ни было человек, без труда уместится на спине у Черепахи в любую погоду. А тот, кто первым добежит до Черепахи, может загадать какое-нибудь доброе желание, и оно непременно сбудется.

Разбитое сердце мира

Когда-то давным-давно на Земле не было ни войн, ни болезней, ни голода. Все люди жили мирно, счастливо, не зная ни тревог, ни бед. Мир и Любовь царили на Земле. Люди жили в деревнях и небольших городках, честно добывали свой хлеб, а если в дом к кому-то стучалась беда, то все люди поднимались на помощь, и беда в страхе бежала от людей. Это был золотой век Земли. Но однажды случилось событие, которое изменило жизнь человечества. Событие, по нашим меркам, незаметное, незначительное. Просто один человек отказался помочь другому. Казалось бы, ничего не изменилось, но мало-помалу люди вообще перестали помогать друг другу. И вот уже в сердца людей проникли зависть, корысть и злоба. Мир изменился. Всё чаще и чаще люди ссорились и враждовали, и вот уже один человек поднял руку на другого…

Прошло время, и как-то незаметно все привыкли к такому положению вещей. «Человек человеку волк», «каждый сам за себя», «возьми от жизни всё». Многие думали, что всегда люди жили по этим законам.

Многие, но не все. В одном городе жили юноша и девушка. Они так сильно любили друг друга, что никак не могли понять, почему другие люди могут быть злыми, жестокими и равнодушными. Всем сердцем они мечтали вернуть золотой век, принести счастье всем людям Земли. Но их попытки разбивались о непонимание окружающих. Кто-то просто посмеивался над ними, а кто-то пытался использовать их любовь и доброту в своих целях.

И вот однажды юноша и девушка пришли за советом к мудрому старику. Этот старик жил один в небольшом домике в стороне от людей. Никто не знал, когда он поселился в своей хижине, никто не помнил его молодым, даже самые пожилые люди города. Старик внимательно выслушал юношу и девушку и сказал: «Вы правы, не всегда мир был таким, каким вы его видите. Когда-то всё было по-другому. Мно-

го лет назад из-за того, что в сердце одного человека проникло равнодушие, раскололось Сердце Мира. Если вы найдёте его и оживите, на Землю вернётся золотой век, и мир станет таким, как вы мечтаете». Юноша и девушка поблагодарили старика и отправились в путь.

Долгим и трудным было их путешествие, но вот однажды они вышли на берег далёкого северного озера. Два острова отражались в спокойной зеркальной глади воды так, что казалось, будто они парят в воздухе. По берегам зеленели сосны. А у самой кромки воды молодые люди увидели огромный камень, и что-то защемило у них в груди. Они почувствовали, что цель их путешествия где-то рядом. Приблизившись, они увидели, что это не валун, а большое каменное сердце. Вот оно, Сердце Мира! От вершины Сердца к основанию пробегала трещина, толщиной в палец. Сердце было расколото! Девушка прислонила руку к Разбитому Сердцу и почувствовала, что оно ещё тёплое, хоть и окаменело. Огромный путь был пройден, и Сердце Мира найдено, но как его оживить? Об этом влюблённые как-то не задумывались раньше. Юноша и девушка решили, что они поселятся неподалёку от Разбитого Сердца, и, возможно, сила их любви оживит его. Они построили на берегу озера хижину и поселились в ней. Шли годы, любовь не покидала сердца молодых, счастливым был их дом и их мир. Каждый день они приходили к Разбитому Сердцу проверить, не уменьшилась ли трещина, но с горечью замечали, что щель только растёт, прикладывали руку и ощущали едва заметное тепло, всё же сердце было живое!

Много веков прошло с тех пор, и на том самом месте возник «Зеркальный». На берегу озера покоится Разбитое Сердце мира, но, увы, год от года трещина в камне всё увеличивается. Однако если прислонить руку к Разбитому Сердцу, то и теперь можно почувствовать его тепло.

Легенда в стихах с инструкцией загадывания желания

Однажды девушка жила,
Как роза алая, она была прекрасна и нежна.
И за любовь ее могли бороться принцы всей земли,
Но сердце девичье, оно не принцу было отдано.
Они встречались каждый день, скрывала их деревьев тень
У озера, где над водой, покрытой рябью золотой
Встречались часто так они и говорили о любви.
Но счастье их и их покой отнять предписано судьбой
Меж ними возвели стену,
Его забрали на войну.
И на прощание любимой подарок дарит он красивый –
Из камня сердце и оно его любовь хранить должно.
Шли дни, недели, месяца.
Мученьям не было конца, и думать девушка могла
Лишь о любимом и ждала.
А сердце, с дня разлуки их, размеров сделалось больших.
Его любовь, наверно, к ней из дня ко дню была сильней.

Из камня сердце все росло, и девушка снесла его на берег,
Вспоминая дни, когда встречались здесь они.
Но вдруг раздался страшный гром,
И затряслась земля кругом,
И сердце каменное там, вдруг раскололось пополам.
Да, девушка все поняла. «Погиб любимый дорогой!» –
Она в слезах произнесла
И рядом с камнем умерла.
А сердце до сих пор стоит,
Поверье старое гласит, уж девять тысяч лет гласит,
Что если к сердцу подойти и место теплое найти,
Желанье доброе сказать, тех, кто с тобой, за руки взять
И в полной, полной тишине, вернуться по лесной тропе,
Оно исполниться должно.
Мое исполнилось давно.

Заборинки

Как-то в лагерь «Зеркальный» приехал на смену один очень подвижный мальчик. Это был добрый и искренний ребенок, но он не всегда мог совладать со своим плохим настроением. Порой мальчишка даже не замечал, как обижал своим поведением других зеркалят и вожатых, причинял боль дорогим для него людям, тем, кто любил и ценил его, кто понимал и оберегал.

Однажды вожатый дал ему мешочек с гвоздями и подвел к старому деревянному забору. Это место являлось границей между доброй сказкой «Зеркального» и суетливой повседневностью большого мира. Вожатый велел, чтобы мальчик вбивал в забор по одному гвоздю всякий раз, когда не сможет сдержать своего гнева.

Уже к пятому дню смены в заборе оказалось тридцать семь гвоздей. Но вскоре зеркаленок научился сдерживать себя, и с каждым днем число забиваемых гвоздей стало уменьшаться. Мальчик понял, что это не так уж и сложно – контролировать вспышки своего плохого настроения.

Наконец пришел день, когда мальчик ни разу не потерял самообладания. Он рассказал об этом своему вожатому, а тот улыбнулся в ответ и сообщил, что на сей раз зеркаленок может вытаскивать из забора по пять гвоздей, если за день ни разу не выйдет из себя.

Приближался последний день смены. И вот, наконец, мальчик объявил вожатому: гвоздей в заборе больше нет! Тогда вожатый взял зеркаленка за руку и подвел к забору.

«Ты неплохо справился, но видишь, сколько в заборе осталось дыр? Он уже никогда не будет таким, как прежде. Когда говоришь человеку что-нибудь злое, у него остается на душе шрам, как после гвоздей остаются в заборе дыры. Раны от грубых слов заживают медленно. И не важно, сколько раз ты после этого извинишься, – шрам останется. Ты понял, что, когда ты злишься, ты делаешь больно тем людям, которые любят тебя, которым ты дорог, – своим друзьям?».

Мальчик задумался. Он долго бродил по берегу озера, размышляя о тех, без кого «Зеркальный» не был бы «Зеркальным»: «Это мои вожатые, ребята из отряда,

да и вся дружина. Неужели они уедут отсюда с чувством боли?.. Нет, этого быть не должно!»

Он стал делать заборы, точнее, вырезать заборинки из бумаги, ровно столько, сколько было ребят и вожатых. А чтобы этим заборам не были страшны гвозди, он написал на них самые теплые слова. У кого-то попросил прощения, кого-то поддержал, кого-то поблагодарил.

И вот, когда в последнюю ночь Светлана запела колыбельную, он загадал желание, чтобы все, уезжая из «Зеркального», увозили с собой заборинки только с добрыми словами, а не с гвоздями. И это желание было настолько искренним, что Светлана исполнила его. И теперь в последние дни смены у каждого зеркаленка и у каждого вожатого появляется своя заборинка. А что там будет написано, зависит только от нас.

Помните, что «Зеркальный» – это то место, где нет злых людей, дарите друг другу улыбки, зажигайте в каждом сердце огонек, и тогда ваша заборинка обязательно будет защищена от гвоздей крепкой броней из добрых, волшебных и искренних фраз.

Светлана Голубева, 2006 г

Подвижные игры

Ай-ай-ай

Играющие образуют круг. Каждому присваивается номер, который сохраняется до конца игры. В центре – водящий. Он называет пару номеров. Обитатели этих номеров должны сказать : ’’Ай-ай-ай’’ , похлопать себя ладонями по коленям и быстро поменяться местами. Водящий старается занять одно из освободившихся на секунду мест. Если это удалось, то номер, потерявший место, становится водящим.

Водяной

Выбирается водяной. С закрытыми глазами он садится в центр круга. Ведущий и дети ходят вокруг него со словами:

Дедушка Водяной,
Что сидишь ты под водой?
Выгляни на чуточку,
На одну минуточку.

После этого водяной выбирает одного из игроков (с закрытыми глазами) и на ощупь должен определить, кто это.

Если он угадал, то водяным становится угаданный. А если не угадал, то играющие задают им задание.

У медведя в бору

Медведь сидит в своем логове и спит. Игроки подходят к нему, приговаривая:

У медведя во бору
Грибы-ягоды беру,

А медведь молчит,
Не рычит и не урчит!
У медведя на бору
Я и меду наберу…

Медведь просыпается и рычит: «Р-р-ру», игроки хором кричат: «А я удеру» – и после этого разбегаются, а медведь начинает их ловить. У него на это одна минута. Если за это время он никого не поймал, то снова засыпает. Так три раза. Если за три раза медведь никого не поймал, его наказывают: водят как на ярмарке или дают какое-нибудь задание. Если же поймал, то пойманный становится медведем.

Филин

Из отряда выбирают филина, который является водящим. Все остальные — мыши. Как только ведущий объявляет о начале дня, филин засыпает, а мыши бегают. Затем ведущий говорит: "Ночь!" Тогда мыши замирают, а филин смотрит, кто шевелится. Как только филин увидел, что кто-то пошевелился, выдавшая себя мышь становится филином, а он — мышью.

Игры в команде

Веселый счет

Для проведения этого конкурса заранее заготавливается комплект карточек с цифрами от 0 до 9 на каждую команду. Команды выстраиваются в шеренгу напротив ведущего, перед которым стоят по два стула. Каждый игрок получает карточку с одной из цифр. После того, как ведущий для команд зачитает пример, игроки с цифрами, составляющими результат, выбегают к ведущему и садятся на стулья так, чтобы можно было прочитать ответ. Допустим, это был пример: 32 + 4. На стулья рядом с ведущим должны сесть ребята, у которых в руках карточки с цифрами 3 и 6, так как сумма 32 и 4 равна 36. Команда, у которой получилось сделать это быстро и правильно, зарабатывает очко. Счет идет до пяти очков.

Выкинуть на пальцах

Всей группе на "раз-два-три" надо выкинуть на пальцах такие цифры, чтобы их сумма равнялась заданной ведущим. Упражнение повторяется до результата.

Выйти по числу пальцев

Группа встает в шеренгу. Ведущий называет число, не превышающее количества человек в группе. Сразу же из группы должно выпрыгнуть количество людей, равное названному числу. Упражнение повторяется до результата, каждый раз с новым числом. Возникает ощущение умения понимать друг друга без слов.

Принцесса, самурай, дракон

Принцесса – руками держит платье, покачиваясь: "Ля-ля-ля"
Самурай – одной рукой вытаскивает меч: "Хой"
Дракон – две руки над головой: "А-а-а"
Две команды одновременно показывают кого-либо из перечисленных персонажей. Принцесса побеждает самурая, самурай – дракона, дракон – принцессу.

Игры на взаимодействие

Морской бой

Участники делятся на 2 команды те, кто будет играть роль кораблей. Вторая команда – это минное поле.

Задача кораблей – без потерь перейти минное поле. Игроки второй команды (минное поле) встают в шаге друг от друга и расставляют руки в сторону, чтобы не пропустить корабли, с места мины не уходят, только вращают руками. Корабли могут издавать звуки (ту-ту), тем самым запутывая мины, которые стоят с закрытыми глазами.

Человеческий альянс (узел)

Участники должны сцепиться правой рукой с одним человеком, а левой с другим. Затем их просят распутаться, не разжимая рук. Успех зависит от того, как участники будут договариваться друг с другом. Затем участники обсуждают, как они приходят к согласию в реальной жизни, насколько важны эти соглашения. Группа состоит из 10-12 человек.

Циклоп

Дети встают в круг, ведущий выходит на середину. Задача играющих – установить контакт с товарищем на противоположной стороне круга только с помощью взгляда. Нельзя произносить звуки и делать движения для привлечения внимания. Как только двое установили зрительный контакт, они одновременно меняются местами, перебежав через середину круга. Ведущий, в свою очередь, внимательно наблюдает за играющими и пытается догадаться о перемене мест. Когда кто-то начинает меняться местами, ведущий старается занять одно из пустых мест. Тот из игроков, кто не успел встать в круг, становится новым ведущим.

Отрядные дела

«Ирония судьбы»

Игра «Ирония судьбы» проводится в начале организационного периода с целью первичной диагностики детей. Вожатый сможет неожиданно для себя открыть и по-новому взглянуть на свой отряд и отдельных ребят. Здесь, скорее всего, определятся лидеры-организаторы, эмоциональные лидеры, идейные вдохновители, творческие личности. А это в дальнейшем поможет четко и грамотно построить работу отряда.

Ход дела

1. Разбивка на четыре группы.
2. Выполнение задания.
3. Определение
   - лидера – организатора,
   - генератора идей,
   - героя момента.

После каждого выполненного задания ребята в группе выбирают трех человек, которым вручаются карточки определенного цвета: лидеру – красная, генератору идей – зеленая, герою момента – желтая.

4. Переход лидеров в другую группу по часовой стрелке.
5. Подведение итогов.

После окончания игры подсчитывается количество заработанных жетонов. Ребенок, набравший наибольшее число красных жетонов, является неоспоримым лидером-организатором, т.к. смог в каждой группе организовать ребят на активное участие. Возможно, именно он уже командир отряда. Набравшие наибольшее количество зеленых жетонов смогут стать в дальнейшем лидерами творческих групп. А героев момента можно смело делегировать на сцену для участия в творческих конкурсах.

Варианты разбивок

1. Группы. Выбирается лидер группы – командир. Например, им станет ребенок, ответивший верно на заданный вожатым вопрос. Командиры по очереди набирают из отряда ребят в свою команду. Если командир – мальчик, то его выбор – девочка и наоборот. Следующий выбор делает тот человек, которого выбрал командир и т.д.

2. К командирам по очереди подходят (по одному) сначала мальчики, потом девочки – те дети, которые хотят работать с этими командирами в одной группе и им подчиняться.

Задания

1. Визитная карточка. МикроКТД

Творческое мини-представление команды: желательно, чтобы прозвучало название, девиз, речевка, кричалка, песня. Время на подготовку 3 минуты.

2. Законы и традиции «Зеркального»

Команды «вслепую» выбирают один из законов (традиций). Задание следующее:

изобразить на листе бумаги и озвучить законы в виде:

- стихотворения
- песни
- рекламы
- фельетона

Время на подготовку 3-5 минут.

3. Кольцовка песен

Определяется тематика песен. Например, «Время года». По жребию начинает первая команда, за ней по часовой стрелке вторая и т.д. Команда, не успевшая сориентироваться и озвучить песню, выбывает. Конкурс продолжается до определения победителя.

Условия конкурса: озвучивает песню вся команда: громко и хором, возможна подтанцовка и творческое сопровождение.

4. «Журнал-эстафета» (коллаж)

Реквизит: листы ватмана с заголовками: «Наши девчонки», «Наши парни», «Наши вожатые», «Наш отряд»; журналы, газеты, ножницы, клей, маркеры.

Группа составляет из газетных вырезок портрет на тему. Время на выполнение задания 5 минут. После звукового сигнала группы меняются листами ватмана с выполненными работами по часовой стрелке и продолжают «дорисовывать» портреты, начатые предыдущей командой. Время выполнения задания – 4 минуты. Задание повторяется до тех пор, пока группа не получит свою первоначальную тему работы. Время выполнения сокращается с каждым этапом на 1 минуту.

5. «Танцуй, пока молодой»

Звучат музыкально-танцевальные композиции. Задача команды угадать и синхронно исполнить танец.

Вероятное наполнение для игры

Авторы-составители: Афанасьев С. П.
Коморин С. В.

Младший возраст

Вещи как люди

У человека есть руки, ноги, голова. Животные могут ходить, сидеть, бегать, прыгать. Но, оказывается, все это могут делать не только люди и не только звери. Это могут делать и некоторые НЕОДУШЕВЛЕННЫЕ предметы. Например, часы могут ходить, а свитер может сидеть (так и говорят: “Как хорошо на тебе сидит свитер”). Перечислите те вещи, предметы, явления (не менее пяти), которые похожи на людей и зверей тем, что…

- у них есть ноги (ножки);
- у них есть руки (ручки);
- они могут говорить (издавать звуки);
- они могут пить (наполняться жидкостью);
- они могут отдавать окружающим свое тепло.

Перепутавшиеся сказки

Все дети знают сказки “Красная Шапочка”, “Бременские музыканты”, “Три медведя”, “Серебряное копытце”, “Снежная королева”. А теперь представьте, что названия этих сказок перепутались. Попробуйте сочинить и рассказать сказку, у которой теперь такое название:

- “Красные медведи”;
- “Снежные музыканты”;
- “Три королевы”;
- “Бременское копытце”;
- “Серебряная шапочка”.

Рисуночное письмо

Когда-то люди не знали букв. Но, тем не менее, они могли посылать друг другу письма. Вместо букв и слов в этих письмах были рисунки, поэтому письмо так и называлось – “рисуночное”. Попробуйте, подобно древним людям, “написать” с помощью рисунков короткое письмо, адресованное вашему хорошему другу:

- “Позвони мне сегодня в 6 часов”;
- “Пойдем вечером играть в футбол”;
- “Давай вместе делать домашнее задание”;
- “Подари мне на день рождения щенка”;
- “Принеси мне ножницы и цветную бумагу”.

Запрещающие таблички

Очень часто на улицах городов, а также в разных зданиях можно встретить таблички: "Посторонним вход воспрещен", "По газонам не ходить", "Выгул собак запрещен", "Не сорить!", "Машины не парковать!". Такие таблички называются запрещающими. Представьте, что герои некоторых сказок тоже решили обзавестись запрещающими табличками. Придумайте 5 запрещающих табличек, которые могли бы появиться...

- во дворце Снежной королевы;
- в Изумрудном городе;
- в театре Карабаса Барабаса;
- в больнице Айболита;
- в пещере Али-бабы.

Сиамские близнецы

Очень давно в Таиланде родились близнецы, мальчики Чанг и Энг. Они были необычны тем, что у них были общие части тела, то есть они срослись. Так как Таиланд в старину назывался Сиамом, мальчиков назвали сиамскими близнецами. Быть сиамскими близнецами очень нелегко, ведь на двух человек приходится всего две руки. Попробуйте убедиться в этом сами: обнимитесь с другом так, чтобы свободными оказались правая рука одного и левая рука другого, и вот в таком положении выполните простейшие с точки зрения нормального человека действия:

- вденьте нитку в иголку;
- зажгите свечу с помощью спичек;
- выстригите ножницами кружок из бумаги;
- завяжите шнурок на ботинке;
- замкните стержень в шариковой ручке.

Жест приветствия

Во всем мире при встрече принято здороваться: пожимать руки, снимать шляпу, тереться носами – каких только жестов не придумали жители разных стран, чтобы приветствовать друг друга. Придумайте, как могли бы приветствовать своих сородичей дикари из...

- воинственного племени Иохо-чо;
- богатого племени Шуко-ту;
- гостеприимного племени Сесе-ки;
- нищего племени Люлю-ам;

- миролюбивого племени Тура-бу.

Представьте, что все эти племена до сих пор живут на одном острове в Тихом океане.

Специализированный магазин

Бывают такие магазины, в которых можно купить все, что угодно. Они называются "универмаги” или "супермаркеты". А есть магазины "специализированные". В них продается или какой-то один товар: мебель, обувь, книги; или они рассчитаны на какую-то одну категорию покупателей: охотников, бизнесменов, родителей грудных младенцев. Представьте, что в одном городе открылись сразу несколько новых специализированных магазинов. Придумайте хотя бы 5 видов товаров, которые могли бы в них продаваться, и объясните почему. А магазины называются:

- "Все для двоечников";
- "Все для прогульщиков";
- "Все для нерях";
- "Все для второгодников";
- "Все для злостных неносильщиков второй обуви.

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.

Средний возраст

Слова-паразиты

В каждой школе проходят уроки развития речи. На этих уроках учат правильно говорить. Но очень многие люди, сколько бы их ни учили, все равно не могут правильно построить предложение. А когда человек не может выстроить предложение от начала до конца, он вставляет в свою речь "слова-паразиты", которые будто бы помогают ему соединить разбегающиеся слова и мысли. Попробуйте изобразить человека, постоянно употребляющего "слова-паразиты". Представьте, как этот человек мог бы прочесть стихотворение Н. А. Некрасова "Мужичок с ноготок". А любимое "слово-паразит" у этого человека:

- это;
- в общем;
- значит;
- так сказать;
- понимаешь.

Письмо Ваньки Жукова

Всем знаком ставший классикой рассказ А. П. Чехова про Ваньку Жукова, про то, как тот писал своему дедушке Константину Макарычу письмо о своей нелегкой жизни. В конце письма Ванька просил деда забрать его из дома сапожника Алехина. Пофантазируйте и напишите новый вариант письма В. Жукова. Только сделайте так, чтобы В. Жуков был современным мальчиком, а письмо послано...

- из детской больницы;
- из музыкальной школы;
- из хореографической студии;
- из спортивной секции;
- из туристического похода.

Сцена знакомства

Каждый человек постоянно с кем-то знакомится. Существуют даже всевозможные советы о том, как правильно познакомиться, чтобы произвести о себе хорошее впечатление. Но эти правила действуют только в привычных, обыденных условиях. А если предстоит невероятное знакомство? Как тогда вести себя человеку? Представьте и инсценируйте ситуацию, в которой знакомятся...

- космонавты с инопланетянами;
- охотники со снежным человеком;
- новый владелец замка с обитающими в нем привидениями;
- моряк, выброшенный после кораблекрушения на берег, с племенем людоедов;
- путешественник на машине времени со своим прапрапрапрадедушкой.

Великие укротители

Укротитель, или дрессировщик, – очень трудная профессия, она требует от человека терпения, выдержки, настойчивости, а порой – смелости. Обычно дрессировщики работают с животными: львами, собаками, морскими котиками. Представьте, как мог бы выглядеть цирковой номер, если бы дрессировщики работали не с животными. Подготовьте такой номер и назовите его: «Укрощение...

- ...диких портфелей»;
- ...строптивых ботинок»;
- ...свирепых носовых платков»;
- ...необъезженных табуреток»;
- ...непослушных барабанов».

Девиз

Девиз – это короткое изречение, в нем в лаконичном виде обычно формулируется какой-то жизненный принцип человека. Девизы бывают не только у людей, существуют девизы фирм, банков, политических партий. Очень часто в девизах можно встретить два слова, которые являются синонимом и антонимом по отношению к третьему слову. Например, к слову "работа" можно подобрать такие слова со сходным и противоположным значением: "труд" и "потеха". И из этих слов можно сделать девиз: "Делу – время, потехе – час". Попробуйте сочинить девиз, в котором были бы синоним и антоним к слову:

- храбрость;
- печаль;

- мудрость;
- нищета;
- мощь.

Жизнь замечательных вещей

Много лет в нашей стране выходила книжная серия "Жизнь замечательных людей". В каждой книге из этой серии рассказывалось об одном очень знаменитом человеке: о его детских и юношеских годах, о его трудовых победах и творческих достижениях. Особое внимание уделялось встречам героя книги с другими знаменитыми личностями. Попробуйте создать книжную серию "Жизнь замечательных вещей", посвятите эту серию тем предметам, что день изо дня неприметно служат нам в повседневной жизни. Напишите для этой серии биографии...

- старого коврика;
- старой вешалки;
- старого чайника;
- старой табуретки;
- старого полотенца.

Сказка в разных эпохах

Меняются времена – меняются сказки. Например, если бы Золушка жила в наши дни, она, скорее всего, пошла бы не на бал, а на дискотеку и потеряла не хрустальную туфельку, а модную кроссовку, А если бы действие этой сказки происходило в первобытные времена? Что тогда нашел бы на ступенях пещеры сын вождя племени? Попробуйте еще раз рассказать старую, всем известную сказку, например "Репку". Но расскажите ее так, словно действие происходит...

- в первобытном африканском племени;
- в Мексике до открытия ее европейцами;
- в средневековом Китае;
- в Америке в период освоения Дикого Запада;
- в Японии в начале XXI века.

Памятник пословице

- Памятники воздвигают в честь великих людей и знаменитых событий. В памятниках отражено прошлое каждой страны. Но история страны – это не только люди и события, это еще и язык. А "золотой фонд" каждого языка – это пословицы. Поэтому было бы вполне справедливо, если бы воздвигали памятники пословицам. Попробуйте представить такой памятник, а представив, создайте его. То есть замрите в виде памятника, который называется так же, как пословица:
- "В споре рождается истина";
- "Любви все возрасты покорны";
- "Сытый голодному не товарищ";
- "Глаза боятся – руки делают";
- "Не имей сто рублей, а имей сто друзей".

Абстрактная живопись

Каждый, кто хоть немного знаком с живописью, знает, что есть картины-портреты, картины-пейзажи, картины-натюрморты. А еще есть абстрактная живопись.

На картинах, выполненных в этом стиле, ничего нельзя понять. И только табличка под картиной дает пояснение, что же здесь изображено. Попробуйте стать художником-абстракционистом и нарисуйте такую картину, под которой можно было бы прикрепить табличку:

- "Съеденный бутерброд с колбасой";
- "Муха, придавленная кучей горячего асфальта";
- "Избушка на курьих ножках после прямого попадания артиллерийского снаряда";
- "Белка, не выглядывающая из дупла в старой сосне";
- "Соль и сахар, вперемешку рассыпанные по столу".

Киножанры

Когда режиссер берется за съемку фильма, он решает для себя, в каком жанре и стиле будет этот фильм. Порой одно и то же произведение, экранизированное разными режиссерами, становится то трагедией, то комедией. Представьте себя съемочной группой и "экранизируйте" сказку "Три медведя". При этом не забудьте, что вы решили "снять" фильм в жанре...

- фильма-мюзикла;
- психологического триллера;
- эксцентрической комедии;
- крутого боевика;
- фильма ужасов.

Анонимка

Анонимкой называют письмо без подписи или письмо, которое сочинил "аноним", то есть "неизвестный". О чем только не пишут авторы анонимок! О том, что кто-то живет без прописки. О том, что кто-то включает по вечерам громкую музыку. О том, что кто-то не платит за свет и за газ. О том, что кто-то выбрасывает мусор в неположенном месте... В общем, в анонимке, как правило, содержится информация о "антиобщественном поведении" какого-либо человека. Представьте, что страсть к написанию анонимок охватила не людей, а товары в продовольственном магазине. Все продукты питания начали жаловаться в правление по контролю за торговлей на своих соседей по полкам. Пофантазируйте и сочините анонимку, которую мог бы написать...

- маргарин, жалующийся на кабачковую икру;
- селедка, обиженная копченой курицей;
- сметана, невзлюбившая голландский сыр;
- сосиски, помирившиеся с кетчупом;
- кефир, завидующий импортному йогурту.

Музей рекордов

О "Книге рекордов Гиннесса" знают все: в ней собрана информация о самых невероятных достижениях людей. В одном городе решили превзойти Книгу Гиннесса и организовали самый настоящий Музей рекордов. Представьте, как могли бы выглядеть некоторые стенды и павильоны в этом музее. А если представили, то изобразите эти стенды и подготовьте комментарий к выставленным экспонатам. А экспозиции в Музее рекордов называются так:

- "Рекорд неслыханной щедрости";
- "Рекорд удивительного упрямства";
- "Рекорд великого зазнайства";
- "Рекорд невероятной жадности";
- "Рекорд чрезвычайной скромности"..

Разрешающие таблички

В каждом городе можно встретить запрещающие таблички: "Собак не выгуливать", "Мусор не бросать", "Костры не разжигать", "С рук не торговать", "По газонам не ходить"... Но если существуют запрещающие таблички, должны быть и разрешающие. Придумайте, какие 5 разрешающих табличек можно было бы установить...

- на городском пляже;
- в подземном переходе;
- на площадке для выгула собак;
- в парке аттракционов;
- на городской свалке.

Новое название старой профессии

Все профессии важны. Но, несмотря на это, во все времена существовали модные, престижные профессии и профессии, которые общественное мнение считало низкими, грязными. Чтобы как-то сгладить различия между тружениками высших и низших сфер, иногда предпринимались попытки переименования самых непривлекательных профессий. В результате кочегаров стали называть "операторами котельных", а уборщиц – "техническими служащими". Попробуйте продолжить процесс изменения и осовременивания названий профессий. Придумайте, как по-новому, достойно могли бы называться профессии:

- дворник;
- посудомойка;
- пастух;
- прачка;
- чистильщик обуви.

Правила поведения

Где бы человек ни находился, он не может вести себя КАК ему ХОЧЕТСЯ. Существуют писаные и неписаные правила поведения, которые объясняют, КАК НУЖНО себя вести в том или ином месте. Одни правила поведения предназначены для тех, кто посещает театр, другие – для тех, кто идет в горы, третьи – для тех, кто едет на поезде. В правилах обычно разъясняется, что категорически нельзя делать в указанном месте, что нежелательно делать и что можно делать, но обязательно соблюдая технику безопасности. Сочините правила поведения для человека, оказавшегося в необычном месте, а именно...

- в собачьей конуре;
- на летающей тарелке;
- на мачте Останкинской телебашни;
- на айсберге;
- в берлоге медведя.

Старший возраст

Новые дорожные знаки

Трудно представить современный город без дорожных знаков: предупреждающих, предписывающих, запрещающих и т. д. Дорожные знаки помогают регулировать движение, информируют о состоянии дороги, предупреждают о возможной опасности. И, хотя дорожных знаков много, все же есть такие ситуации, такие опасности, которые не отражены в "азбуке дорог". Помогите работникам ГАИ и нарисуйте новый дорожный знак, который, возможно, скоро появится на отдельных участках дороги. Эти знаки относятся к категории "предупреждающие" и называются так:

- «Осторожно: глухие старушки»;
- «Осторожно: низко летящие кометы»;
- «Осторожно: жидкий асфальт»;
- «Осторожно: злые террористы»;
- «Осторожно: неприятные запахи».

Старая сказка в новой лексике

Когда люди одной профессии разговаривают друг с другом, они всегда используют в своей речи слова, непонятные или малопонятные другим людям. Эти слова чаще всего являются какими-то специфическими терминами. Совокупность этих терминов называют "профессиональной лексикой". Конечно, профессиональную лексику необходимо использовать только в рамках профессиональной деятельности, но иногда люди забывают об этом и говорят на своем особом языке даже тогда, когда это совсем не нужно. Например, они могут, используя свой профессиональный язык, рассказывать сказки маленьким детям. Попробуйте показать, как это у них получается. Вспомните некоторые сказки Г. Х. Андерсена ("Огниво", "Гадкий утенок", "Новое платье короля", "Стойкий оловянный солдатик", "Дюймовочка") и перескажите их так, чтобы в повествовании максимально использовалась лексика...

- военная;
- медицинская;
- юридическая;
- политическая;
- педагогическая.

Производственная речевка

Речевка – это ритмические стихи, под которые хорошо маршировать. В нашей стране до поры до времени считалось, что речевка – это детская забава, пригодная лишь октябрятам. Но на самом деле это не так. Во-первых, с речевками ходили в бой еще римские легионеры. Во-вторых, современные производственные психологи утверждают, что произнесение речевки в начале рабочего дня сплачивает трудовой коллектив и повышает производительность труда. Узнав об этом, некоторые руководители отечественных предприятий обязали своих работников по утрам маршировать с речевкой. Но какой речевкой воспользоваться, не октябрятской же? Попробуйте помочь передовым директорам и сочините для их работников специальную речевку. Это должна быть речевка для...

- работников ткацкой фабрики;

- работников ресторана "Макдональдс";
- работников завода газированых напитков;
- работников магазина "Дары моря";
- работников фабрики детских подгузников.

Автобиография

Когда человек устраивается на работу, он, как правило, пишет автобиографию. В автобиографии он сообщает, где и когда родился, кто родители, какую школу окончил, есть ли среднее или высшее специальное образование, где и в качестве кого работал, в каких войсках и кем служил, имеются ли награды. Представьте, что на работу решили устроиться некоторые сказочные персонажи. Попробуйте от их имени написать их автобиографию. Эта автобиография должна принадлежать...

- Бабе-яге;
- Карлсону;
- Старику Хоттабычу;
- барону Мюнхгаузену;
- Кощею Бессмертному.

Новый Архимед

Как известно, Архимед, великий ученый древности, прославился тем, что измерил размер короны сиракузского царя, погрузив ее в ванну. Это было гениально простое решение труднейшей задачи. С тех пор про всех ученых, сумевших найти простое решение сверхсложной проблемы, говорят, что они наследники славы Архимеда. Проверьте, а вдруг вы тоже достойны этого звания? А для этого найдите решение такой наиактуальнейшей проблемы:

- Как определить возраст кошки?
- Как измерить вес облака?
- Как определить количество мяса в котлете?
- Как измерить температуру тела таракана?
- Как определить численность муравьев в муравейнике?

Доска объявлений

Объявления в наши дни – один из главнейших источников информации.

Как только у человека возникает потребность что-то купить или продать, с кем-то познакомиться или куда-то поехать, он тут же дает объявление, например, в газету. Некоторые газеты уже на 80 % состоят из объявлений.

Составить объявление – немалое искусство. Ведь в нескольких предложениях нужно передать неимоверное количество информации. И чем необычней эта информация, тем труднее выразить ее в лаконичной форме. Попробуйте в этом убедиться и составьте примерный текст объявления...

- об обмене конфетных фантиков;
- об утере коробка спичек;
- о сдаче в аренду клумбы;
- о покупке авианосца;
- о наборе на двухнедельные курсы по подготовке к полету в космос.

Посылать это объявление в газету или вывешивать его на столбе совсем необязательно.

Инструкция

Когда человек сталкивается с новой проблемой или попадает в трудную ситуацию, ему на помощь может прийти инструкция. В инструкциях подробно и обстоятельно разъясняется, как, в какой последовательности нужно выполнять ту или иную работу. Например, в одной инструкции говорится о том, как разобрать пылесос. В другой инструкции объясняется, как принимать лекарство. А в третьей изложена последовательность действий при приготовлении кофейного напитка "Бодрость". И, хотя инструкций существует миллионы, все же есть такие работы, которые пока что не описаны в инструкциях. Попробуйте заполнить пробел и сочините для всех нуждающихся инструкцию о том....

- как выковырять изюм из булочки;
- как вымыть слона;
- как выиграть в "крестики-нолики";
- как выманить таракана из гнезда;
- как вытереть сопли трехлетнему мальчику.

Экспресс-диагноз

У медиков и у психологов есть такое понятие – "экспресс-диагностика". Этим словом обозначаются те методы исследования (диагностирования), с помощью которых можно что-либо выявить или определить в считанные минуты. Например, иридодиагностика (изучение радужной оболочки глаза) позволяет почти мгновенно узнать о всех болезнях, которыми страдает человек. Например, графология (изучение почерка) может многое и сразу рассказать о характере человека, его склонностях и способностях. Придумайте новый диагностический метод, с помощью которого можно было бы быстро определить...

- уровень речевого бескультурья;
- степень склонности к тунеядству;
- процент моральной устойчивости;
- коэффициент ответственности за порученное дело;
- количество идейно-политической благонадежности.

Рекламный проспект

Когда на прилавках магазинов появляется новый неизвестный товар, к нему, как правило, прилагается рекламный проспект. В нем подробно объясняется, для чего служит новый товар, как им пользоваться, из чего он изготовлен, в каких условиях его хранить и сколько он стоит оптом и в розницу. Сочините рекламный проспект для ряда новых товаров, которые однажды завезли в центральный универмаг одного крупного города. Название у нового товара – ...

- "Ферминобель";
- "Вильдобизер";
- "Кульдяло";
- "Шурпумлель";
- "Фифелямбп".

Вредные советы

В газетах и журналах часто печатают "полезные советы". В них говорится о том, как избавиться от вредных привычек и научиться вести здоровый образ жизни;

о том, как перестать конфликтовать с окружающими и жить в ладу со всем миром. Однажды одна малоизвестная газета решила пойти наперекор всем, прекратила печатанье "полезных" советов и занялась распространением "вредных" советов. Пофантазируйте и сочините для этой газеты 10 советов, которые могли бы быть опубликованы под заголовком...

- "Как превратить соседей в заклятых врагов";
- "Как стать нищим";
- "Как научиться храпеть во сне";
- "Как стать близоруким";
- "Как быстро набрать лишний вес".

«СмеШАРИКИ»

Автор: Демидова Ю. Ю., воспитатель ЗЦДЮТ «Зеркальный»

Цель: развитие навыков сотрудничества в микрогруппе.

Задачи:

- выявление творческих способностей детей, уровня взаимодействия в группе, выявление лидеров.

Необходимые материалы и реквизит: магнитофон 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 вожатого), 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 «броунов-

ском 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.

Интеллектуальная игра «Спроси у Незнайки: почему?»

Форма дела:

- интеллектуальная игра.

Цели:

- проверить уровень знаний;
- сформировать познавательную мотивацию;
- способствовать развитию творческого воображения, находчивости, смекалки;
- содействовать установлению благоприятного психологического климата;
- сформировать умение работать в команде;
- развить логическое мышление, сообразительность, коммуникабельность.

Оформление:

- наглядно-звуковое.

Реквизит:

- презентация на экране (слайды с картой и вопросы), жребий, музыка, награды (сертификат и гражданства).

Подготовительная работа участников:

- каждая команда должна выбрать себе название, девиз, связанные с темой игры, и капитана.

Ход дела

1. Приветствие.
2. Объяснение правил.
3. Приветствие команд.
4. «Разминка».
5. «Остров Чисел».
6. Конкурс капитанов команд.
7. «Башня Рекордов».
8. «Город Путаница»;
9. «Столица письма – Пятерочка».
10. «Все для Зеркалят».
11. Подведение итогов.
12. Награждение.

Сценарий

Добрый вечер, дорогие ребята, вожатые, педагоги и все те, кто нашел время, чтобы сегодня поучаствовать в замечательной интеллектуальной игре «Спроси у Незнайки: почему?»! Сегодня в нашем лагере день Незнаек и Почемучек! И сегодня мы будем путешествовать по Стране Знаний (на экране карта Страны Знаний). В этой стране созрел богатый урожай интересных и сложных вопросов. Ваша задача: дать как можно больше правильных ответов на поставленные вопросы. Игра включает в себя 6 блоков заданий и конкурс капитанов. Перед каждым блоком заданий мы будем приглашать по одному представителю от отряда на сцену, после чего будет задан вопрос и дано время на обсуждение. Тот отряд в зале, который первым поднимет руки, имеет право одного ответа. Если отряд ответил неверно, то право голоса переходит к отряду, который следующим поднял руки вверх. Правильные ответы на вопросы оцениваются в у.е. – умственных единицах. Также у вас есть возможность получить дополнительные у.е.: нашему дорогому гостю Почемучке всегда все интересно, и он очень любит спрашивать: «Почему?». Представители отрядов на сцене, как только услышат этот вопрос от Почемучки и будут готовы аргументированно и нестандартно ответить на данный вопрос, могут также поднять руку и помочь Почемучке с его любопытством. Ответы на данный вопрос будут оцениваться членами жюри, в составе которых сегодня: Ж,Ж,Ж…Ж. Та команда, которая наберет больше у.е., получит сертификат на приобретение 3 звезд в интеллектуальный рейтинг отряда. А также все команды-участники получат гражданства Страны Знаний!

А теперь, перед тем как мы отправимся в путешествие, вам необходимо представить свои команды. Итак, * отряд, вам слово! (Все отряды представляют название и девиз команды.)

Итак, мы готовы отправиться в путешествие по Стране Знаний!

И 1-й конкурс называется «Разминка на Зеркальных тропинках».

Но вас ждет не совсем обычная разминка. Мы начинаем!

1. День рожденья на носу –
   испекли мы…

(не колбасу, а торт)

2. Во дворе трещит мороз –
Шапку ты одень на…
(не на нос, а на голову)

3. Подобрать себе я смог
пару варежек для…
(не для ног, а для рук)

4. И в Воронеже, и в Туле,
Дети ночью спят на…
(не на стуле, а на кровати)

5. Попросила мама Юлю
Ей чайку налить в…
(не в кастрюлю, а в чашку)

6. Куклам платьица, штанишки
Любят шить всегда…
(не мальчишки, а девчонки)

7. У Иринки и Оксанки
Трехколесные есть…
(не санки, а велосипеды)

8. С каждым днем к нам лето ближе,
Скоро встанем все на…
(не на лыжи, а на скейты или ролики)

9. Хоккеистов слышен плач –
Пропустил вратарь их…
(не мяч, а шайбу)

10. На уроках будешь спать –
за ответ получишь…
(не пять, а два)

2-й конкурс: «Остров Чисел»

С Зеркальных тропинок мы направляемся прямо на Остров Чисел. На этом острове растут вопросы, на которые нужно отвечать каким-нибудь числом. Цена ответа на вопрос 1 у.е. Задача ясна? Поехали!

1. Сколько колец на Олимпийском флаге? *(5)*
2. Сколько звезд на погонах армейского капитана? *(4)*
3. Сколько музыкантов в секстете? *(6)*
4. Сколько чудес света? *(7)*
5. Сколько цветов на Георгиевской ленточке? *(2)*
6. Сколько на Земле материков начинаются на букву «А»? *(5)*
7. Сколько ног у улитки? *(1)*
8. Сколько суток составляют високосный год? *(366)*
9. Сколько глаз у обыкновенной мухи? *(5)*

Конкурс капитанов команд

По заранее проведенному жребию отряды условно делятся по парам. На сцену приглашаются представители от двух отрядов (капитан и его команда – 6 человек). Команда-соперник становится спиной к экрану, капитан другой команды лицом к экрану и команде-сопернику. На экране появляются слова. Задача капитана, у которого есть 1 минута, – путем использования жестов и мимики (без использования речи) отобразить данное слово. Задача команды-соперника – отгадать как можно больше слов. У.е. каждой команды суммируются из количества отгаданных слов и количества слов, которые капитан смог объяснить команде-сопернику.

3-й конкурс: «Башня Рекордов»

А теперь мы совершим восхождение на Башню Рекордов. Здесь нас ждут вопросы о рекордах в природе. Каждый ответ стоит 2 у.е.

1. Назовите самую большую планету Солнечной системы *(Юпитер)*
2. Назовите самое глубокое место на Земле *(Марианская впадина в Тихом океане)*
3. Назовите самый большой океан *(Тихий)*
4. Назовите самое соленое море на земле *(Мертвое море)*
5. Назовите самое большое морское животное *(Кит)*
6. Назовите птицу с самым большим количеством перьев *(Лебедь. 25000 перьев)*
7. Назовите самую быстрорастущую и высокую траву в мире (*Бамбук. Может вырастать от 70 до 200 см в сутки)*
8. Назовите самое быстрое наземное животное *(Гепард)*
9. Назовите самую большую птицу *(Страус африканский)*

4-й конкурс: «Город Путаница»

Вы покорили Башню Рекордов. Теперь пришло время оправиться в Город Путаницу. В этом городе уже давно все перемешалось. Ваша задача распутать слова. За каждое распутанное слово вы получите 1 у.е.

- урок *(укор)*
- вобла *(обвал)*
- уклон *(кулон)*
- волос *(слово)*
- колун *(клоун)*
- вход *(вдох)*
- увидимся *(удивимся)*
- вызов *(вывоз)*
- уборка *(кобура)*
- вес *(сев)*
- угар *(рагу)*
- враги *(грива)*
- удар *(руда)*
- водопад *(подвода)*
- улан *(луна)*
- лучок *(чулок)*
- ушат *(туша)*
- сачок *(часок)*
- актер *(терка)*

- баян *(баня)*
- манишка *(машинка)*
- банка *(кабан)*

5-й конкурс: «Столица Пятерочка»

И, наконец, мы прибыли в столицу письма – Пятерочку! Тут водятся такие вопросы, на которые нужно дать не один, а множество ответов. Сколько ответов, столько и у.е. Итак, слушаем вопросы:

1. Какие бывают корабли? *(Яхта, теплоход, катер, подводная лодка, крейсер, авианосец и т.д.)*
2. Какие бывают летательные аппараты? *(Ракета, самолет, вертолет, дельтаплан, воздушный шар, спутник и т. д.)*
3. Какие бывают народные танцы? *(Полька, лезгинка, самба, румба, сальса и т.д.)*
4. Назовите писателей-сказочников *(Гримм, Андерсен, Перро, Линдгрен, Гауф и т.д.)*
5. Назовите хищных птиц *(Орел, ястреб, беркут, коршун, гриф и т.д.)*
6. Назовите певчих птиц *(Соловей, иволга, дрозд, жаворонок, канарейка и т.д.)*
7. Назовите столицы европейских государств *(Париж, Рим, Берлин, Лондон, Мадрид и т.д.)*
8. Какие народные русские промыслы вы знаете *(Хохлома, гжель, палех, Жостово, Городец, Дымково и т.д.)*

6-й конкурс: магазин «Все для зеркалят»

Наша последняя станция – магазин для зеркалят. Ваша задача – назвать хотя бы 5 вещей, которые обязательно пригодятся зеркаленку на смене. Капитаны команд будут представлять эти вещи. У вас есть 3 минуты! Время пошло!

Ну что же, наше путешествие подошло к концу. Давайте подведем итоги дня Незнаек и Почемучек! А пока наше многоуважаемое жюри подсчитывает у.е. всех команд, мы предлагаем вашему вниманию творческий подарок.

Итак, дорогие друзья, мы хотели бы поблагодарить вас за игру, ведь каждый сегодня узнал что-то новое и, надеемся, замечательно провел время!

Мы рады вручить вам эти памятные гражданства Страны Знаний и вручить сертификат на приобретение 3 звезд в интеллектуальный рейтинг отряда команде * отряда, набравшему * у.е. Ребята, примите наши поздравления! До новых встреч!

«Марафон искусств»

Составители: Чесноков Д. В., воспитатель ЗЦДЮТ «Зеркальный»,
Белозеров И. А., воспитатель ЗЦДЮТ «Зеркальный»

Игра развивает интеллект, остроумие, артистизм, смекалку, логику и просто поднимает настроение.

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 гото-

вятся 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. Задается 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.

«Синема»

Цель игры:

- Развитие фантазии, актерских навыков (изображение кого-либо) у детей.

Возраст:

- 12–14 лет.

Условия:

- В игре участвуют 2–4 команды по 8–10 человек.

Оформление, оборудование: листки, ручки, грим, карточки с заданиями, текст на конкурс «Импровизация».

В игре принимают участие 2 – 4 команды по 8 – 10 человек.

1-й конкурс: Команды выбирают себе название, а также свой любимый жанр фильма.

2-й конкурс: Командам выдаются листки и ручки. За 5 минут они должны написать как можно больше названий фильмов своего любимого жанра. Через 5 минут команды сдают ручки и по очереди зачитывают то, что у них получилось. Сколько фильмов – столько баллов.

Жюри принимает только то, что записано.

3-й конкурс: Каждой команде предлагается выбрать модель, костюмера и гримера. Затем ведущий раздает командам карточки с именем персонажа. Гримеру и костюмеру нужно сделать из своей модели персонажа с карточки, но в своем любимом жанре. Они уходят выполнять это задание на 15 – 20 минут.

Пока гример и костюмер работают над моделью, из команды выбирают по три человека. Эти люди участвуют в конкурсе «Импровизация». Ведущий читает отрывок из какого-то заранее приготовленного произведения, участники конкурса должны все это изображать.

Жюри оценивает их.

Затем вызываются гример и костюмер с моделью и жюри оценивает их работу.

4-й конкурс: Командам выдаются листки и ручки. За 15–20 минут они должны написать сценарий фильма в своем любимом жанре. В сценарии команды должны использовать как можно больше названий фильмов. Затем команды по очереди читают свои сценарии. Первая команда зачитывает свой сценарий, остальные внимательно слушают и записывают названия фильмов, которые есть в сценарии. По очереди команды называют фильмы, которые они услышали. Сколько фильмов угадано, столько баллов получает команда. Плюс сколько фильмов загадано – столько баллов команде.

5-й конкурс: «Внимание! Мотор!»

Команды должны за 20 минут поставить сказку в своем любимом жанре. Сказки команды получают от ведущего по жеребьевке.

ПРИЛОЖЕНИЕ

1. «Конкурс гримеров и костюмеров». Примерные персонажи:
   - Баба-яга,
   - Привидение,
   - Кощей Бессмертный,
   - Колобок,
   - Русалочка.

2. «Внимание! Мотор!» Сказки, которые можно предложить для инсценировки:
   - «Колобок»,
   - «Курочка Ряба»,
   - «Золотая рыбка»,
   - «Репка»,
   - «Три медведя»,
   - «Три поросенка».

Как вариант: составить связный рассказ из названий кинофильмов.

Крестики-нолики

Предлагаемый вариант игры “Крестики-нолики” рассчитан на учащихся 7–8 классов.

В квадраты игрового поля вписаны следующие названия:

1. “Свет мой, зеркальце, скажи”
2. “Избушка-избушка”
3. “Жили-были”
4. “Пойди туда – не знаю куда”
5. “Соловьиная роща”
6. “Царевна Несмеяна”
7. “За морем житье не худо”
8. “Спящая красавица”
9. “Шапка-невидимка”

Конкурс № 1. “Свет мой, зеркальце, скажи”

Участники обеих команд садятся друг против друга. У каждого есть стандартный лист бумаги (на планшете) и темный карандаш (уголь). За 90 секунд каждый играющий должен нарисовать портрет сидящего напротив человека.

После этого ведущий собирает рисунки у обеих команд, перемешивает каждую стопку отдельно и передает портреты, которые рисовали “крестики” – “ноликам”, и наоборот. Каждая команда разбирает свою стопку, и каждый играющий, выбрав свой предполагаемый портрет, поворачивается к залу и жюри лицом. Жюри оценивает, насколько похожи на оригиналы портреты обеих команд.

Конкурс № 2. “Избушка-избушка”

Известно, что избушка Бабы-яги стояла на двух ногах. А какую конструкцию смогут через 30 секунд предложить команды? Девять человек, стоящих вместе, – “избушка” на 18 ножках. Задача каждой команды (они действуют одновременно) – довести количество “курьих ножек” до минимума. Оценивается и само выполнение этого условия и оригинальность конструкции.

Конкурс № 3. “Жили-были”

На столике в центре расположены 18 карточек (надписью вниз), на каждой из которых написано имя какого-либо сказочного персонажа. Конкурс выполняется командами по очереди. Команда встает у столика в цепочку и начинает рассказывать сказку. Каждый участник рассказывает отрывок общей сказки, главным героем которой является персонаж, обозначенный на карточке. Общее время команды – приблизительно 3 минуты. Оценивается общий художественный уровень, умение подхватить и др.

Предлагаемые карточки:

1. Царевна-лягушка.
2. Колобок.
3. Кощей Бессмертный.
4. Баба-Яга.
5. Соловей-Разбойник.
6. Конек-Горбунок.

1. Змей Горыныч
2. 33 богатыря.
3. Муха-Цокотуха.
4. Бандерлоги.
5. 40 разбойников.
6. Ослик Иа-Иа.

7. Пятачок.
8. Удав Каа.
9. Старик Хоттабыч.

7. Карлсон.
8. Чудо-Юдо.
9. Незнайка.

Конкурс № 4. “Пойди туда – не знаю куда”

Команды участвуют в конкурсе по одной. Один из участников команды получает у ведущего карточку-задание и, прочитав ее, должен через 20 секунд заставить остальных членов своей команды выполнить это задание. При этом ему запрещено что-либо говорить или прикасаться к кому бы то ни было.

Примеры карточек:

1. Организовать хоровод с “елочкой” в центре и, двигаясь по кругу, спеть хором любую детскую песню, кроме “В лесу родилась елочка”.
2. Построить команду в колонну по два и заставить маршировать на месте с любой детской песней.

Конкурс № 5. “Соловьиная роща”

Команды по очереди получают от ведущего имя сказочного героя, куплет песни, которую им предстоит спеть хором через 30 секунд. Всего шесть героев.

Варианты имен:

1. Конек-Горбунок.
2. Муха-Цокотуха.
3. Кощей Бессмертный.

1. Царевна-лягушка.
2. Репка.
3. Змей Горыныч.

Конкурс № 6. “Царевна Несмеяна”

Команды снова (как и в первом конкурсе) садятся друг против друга. Задание выполняется по очереди. Так, сначала “нолики” в течение 90 секунд будут пытаться рассмешить девять “царевен Несмеян” из команды “крестиков”. Затем команды поменяются ролями. Задача каждой “царевны Несмеяны”, разумеется, не рассмеяться.

Конкурс № 7. “За морем житье не худо”

Как известно, именно так начинали свой рассказ путешественники, приплывавшие к царю Салтану. Далее шло описание “заморских чудес”.

Через одну минуту командам предстоит по очереди представить свой вариант “чуда” из-за моря. Оно может сопровождаться комментариями.

Конкурс № 8. “Спящая красавица”

Представьте, что герои каждой сказки по чьему-то волшебству уснули на 10 секунд. Команды по очереди получают название сказки (у “ноликов” это может быть “Али-баба и 40 разбойников”, у “крестиков” – “Винни-Пух и все, все, все”) и по 30 секунд на подготовку. Команда замирает в выбранной мизансцене (участвуют все члены команды) на 10 секунд. После этого ведущий спрашивает у команды-соперника, а затем у болельщиков, что это за сказка. Оценивается оригинальность “иллюстрации” и ее узнаваемость.

Конкурс № 9. “Шапка-невидимка”

Шапка-невидимка – это шапка, в которой тебя никто не видит. По одному представителю от команды выходят на середину, и им завязывают глаза. После этого

их меняют местами и разводят в разные стороны. Ведущий сообщает всем, какие два предмета он кладет на центр сцены. Это может быть перо Жар-птицы и бочонок для меда. Задача обладателей “шапок-невидимок” – по команде ведущего найти свой предмет и положить его на один из двух стульев (указывается на какой), стоящих справа и слева от ведущего. Команды могут корректировать действия своих товарищей с места.

«Пойми меня»

Цель игры:

- Сплочение коллектива, развитие ассоциативного мышления.

Возраст:

- 12–16 лет.

Условия:

- Игра проходит по командам. Если в игре участвуют 4 команды, то игра проходит в два тура. Во второй тур выходят две команды, набравшие больше баллов.

В команде

- 8–10 человек.

Оформление, оборудование:

- стол, 10 ручек, около 200 листов бумаги (0, 1 А 4), карточки с заданиями, табло с результатами, желательно 10 свистков.

В игре участвуют 2–4 команды по 8–10 человек. Игра проходит в два тура. В первом туре участвуют все 4 команды, во второй тур выходят две команды, набравшие наибольшее количество баллов.

I тур

1-й конкурс: «Слово жестом»

Ведущий вызывает одну из команд. Все участники команды выходят к столу. Каждый получает листочек и ручку. Все отворачиваются от капитана и встают боком к столу и затылок в затылок. Капитану дают несколько карточек на выбор, он выбирает одну из них.

Капитан стучит по плечу первого игрока и при помощи жестов старается объяснить ему слово. Как только участник думает, что он догадался, какое слово было на карточке, он кивает головой, пишет на листке слово и переворачивает его вниз. Затем он стучит по плечу следующего игрока и объясняет ему при помощи жестов слово, которое он написал на листке и т. д.
За каждое правильно написанное слово команда получает 10 рублей.

2-й конкурс: «Перевертыши»

Каждой команде по очереди ведущий предлагает название фильма (пословицу или еще что-то) – перевертыши, т. е. каждое слово в фразе заменено на антоним. За каждый угаданный перевертыш – 10 рублей.

3-й конкурс: «Слово на воздухе»

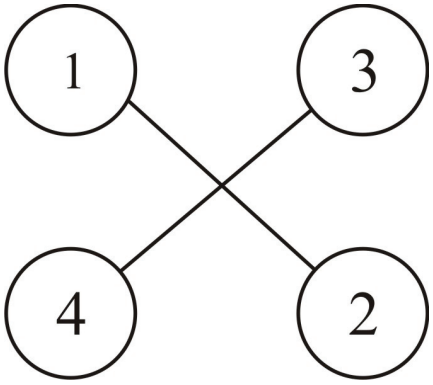
Каждая команда получает листок и ручку. От каждой команды выбирается человек. Эти люди выходят в центр и путем жеребьевки выбирают слово. Затем каждый из них по очереди пишет это слово пальцем на воздухе. Каждому участнику, который пишет слово на воздухе, дается на это 30 секунд. Через 30 секунд команды должны написать свою версию слова на листке. Каждое угаданное слово – 10 рублей.

4-й конкурс: «Конкурс капитанов»

Капитаны по очереди вызываются в центр. Вышедшему предлагается вытащить карточку с названием сказки, мультфильма или фильма. Капитан должен изобразить это название так, чтобы команды угадали. На это капитанам дается 30 секунд. Через это время каждая команда на своем листке пишет то название, которое, как они думают, называет капитан. За правильный ответ – 10 рублей, если команда угадает фильм, который показывает их же капитан, то команда получает не 10, а 20 рублей.

II тур (участвуют две команды)

1-й конкурс: «Интеллектуальный ринг»



От каждой команды вызывается по 2 человека (1, 2 – 1-я команда, 3, 4 – 2-я команда).

Ведущий показывает карточку со словом 1 и 3 игроку. 1 игрок говорит своему партнеру (2 игроку) ассоциацию на то слово, которое показал ведущий. 2 игрок пытается угадать слово, которое было на карточке у ведущего, говоря свою ассоциацию на слово 1 игрока. 3 игрок говорит, насколько обе ассоциации близки к слову на карточке, и говорит свою ассоциацию. 4 игрок говорит свою. Если он не угадал первоначальное слово, то 1 игрок оценивает ассоциации 3 и 4 игрока и говорит свою и т. д.

На отгадывания 1 слова – 60 секунд. Каждый игрок может сказать только одно слово за 1 раз. Ассоциация не может состоять из двух слов. 1 и 3 игрокам нельзя называть однокоренные слова.

2-й конкурс: «Полслова»

1, 2 – 1-я команда

3, 4 – 2-я команда

Сначала 1 игрок получает листок и ручку. Ведущий называет первую часть слова, а паре 1, 2 нужно закончить это слово. 1 игрок заканчивает слово, написав его на листке, а второй вслух через 15 секунд. Затем пара игроков 3, 4.

Каждое угаданное слово – 10 рублей. Всего 4 слова.

3-й конкурс: «Четыре ассоциации»

Ведущий вызывает к столу всю команду. Капитану показывают несколько карточек со словами. Он выбирает одну карточку и пишет 4 ассоциации на слово, написанное на карточке.

Листок с ассоциациями отдается ведущему. Капитан садится на место. Каждому игроку дается 15 секунд (перед этим всем говорится слово). За каждое совпадение с ассоциацией капитана 10 рублей.

ПРИЛОЖЕНИЕ

I тур

«Слово жестами»

Примерные слова: деньги, песня, радость, сон.

«Перевертыши»

Примерные названия фильмов:

1) «Черная луна моря» – «Белое солнце пустыни».
2) «Старый убийца» – «Новая жертва».
3) «Сложный Иван» – «Просто Мария».
4) «Чугунный столбняк» – «Золотая лихорадка».
5) «Фигуроубийца» – «Телохранитель».
6) «Подземный мир» – «Звездные войны».
7) «Сухопутная война» – «Подземный мир».
8) «Садовник» – «Газонокосильщик».
9) «Домашний котенок Вася» – «Дикая собака Динго».
10) «Один юнга» – «Два капитана».
11) «Стоящий зверь» – «Бегущий человек».
12) «Домашняя ромашка» – «Дикая Роза (орхидея)».
13) «Много на улице» – «Один дома».
14) «Беззубики» – «Зубастики».
15) «Мало тишины отовсюду» – «Много шума из ничего».
16) «Один пехотинец и кошка» – «Три танкиста и собака».
17) «Вчера настанет мир» – «Завтра была война».
18) «Простой взрослый» – «Трудный ребенок».

«Слово на воздухе»

Примерные слова: шкаф, лето, дети, стол.

«Конкурс капитанов»

«Золушка», «Колобок», «Курочка Ряба». «Золотая рыбка», «Король Лев».

II тур

«Интеллектуальный ринг»

Время, крыша, море, солнце.

«Полслова»

Пара –
Банк –
Само –
Бре –

«Четыре ассоциации»

Космос, лето, игра, фантастика.

Сценарий игровой программы «Удача»

Игра рассчитана на ребят среднего и старшего возраста, но проводится строго по возрастным категориям (от этого зависит степень сложности вопросов, составляющих основу игры).

В игре принимают участие две команды по 6-10 человек при участии болельщиков.

Игра начинается с краткого приветствия ведущего обеим командам. Затем ведущий объясняет правила игры:

1. Команды по очереди вписывают по одной букве в свободные клетки игрового поля, чтобы в результате получались новые слова.
2. Буквы вписываются в белые и в цветные клетки поля.
3. Если буква вписывается в белую клетку, то команде задается вопрос в соответствии с категорией, подписанной внизу поля.
4. Если буква попадает на цветную клетку, то команда выполняет творческий конкурс.
5. За вписанную букву команда получает 2 очка, за верно отгаданный вопрос – 3 очка, за творческий конкурс – 5 очков.
6. Если команда не отвечает на вопрос, то право ответа переходит к другой команде.

Цветные клетки предлагают следующие задания и сюрпризы:

1. Клетка «УСПЕХ» дает 5 баллов без вопроса.
2. Клетка «КЛЯКСА» отнимает 5 баллов без вопроса.
3. Спортивное задание: команда выбирает карточку. На ней написано, например, «цветы» (варианты заданий: животные, растения), или спортивные игры (командные, с мячом), или знаменитые люди (композиторы, ученые …)
   Ведущий в течение 30 секунд кидает мяч членам команды, они, кидая мяч обратно, называют цветы. Главное, чтобы не было запинок и задание выполнялось верно.
4. Литературное задание.
   На карточках написаны названия известных детских литературных произведений, например, «Винни-Пух», «Тимур и его команда», «Незнайка в Солнечном городе» … Задание: один человек из команды мимикой и жестами должен передать содержание карточки своей команде. Цель команды: отгадать произведение.
5. Историческое задание.
   Команда выбирает карточку с отрывком из одного из исторических романов «Полтава», «Война и мир» … Задача команды – инсценировать этот отрывок.

После заполнения всех клеток игрового поля буквами, ведущий подводит итоги. Команда, набравшая большее количество очков, считается выигравшей.

В течение игры проводятся конкурсы с болельщиками (например, сосчитать треугольники, конкурс на внимание, позволяющие болельщикам заработать для команд дополнительные очки).

Примерные вопросы к игре

Литература:

1. «Достиг я высшей власти! Шестой уж год я царствую спокойно…»

Вид речи? (Монолог)

2. Что является основой стихотворения? (Рифма)
3. Какой пословицей открывается комедия «Ревизор»? (Нечего на зеркало пенять, коли рожа крива)
4. Какой породы собака в повести Д.К. Джерома «Трое в лодке, не считая собаки»? (Фокстерьер)

Искусство:

1. Назвать пять кинофильмов, в названии которых есть цифра 3 («3+2», «Три мушкетера», «Трое в лодке…», «Три толстяка», «Три орешка для Золушки»…)

Игровое поле «УДАЧА»

			успех	
	спорт			
У	Д	А	Ч	А
литература				история
		клякса		
литература	спорт	смекалка	искусство	история

- клетка «УСПЕХ» +5 баллов без вопроса
- клетка «КЛЯКСА» -5 баллов без вопроса
- клетка «СПОРТ» – интеллектуально-спортивный конкурс (+5 баллов)
- клетка «ЛИТЕРАТУРА» – интеллектуально-литературный конкурс (+5 баллов)
- клетка «ИСТОРИЯ» – исторически-театральный конкурс (+5 баллов)

Система оценивания

- За букву – 2
- За отвеченный вопрос – 3
- За задание – 5
- (максимально – 7 баллов)

Патриотические дела

Отрядная игра «Город наш родной»

1-е задание

Ответьте на вопросы.

- Как назывался прежде Московский вокзал? (Николаевский)
- Автор скульптурной композиции на Аничковом мосту? (П. Клодт)
- Какие слова высечены на “Цветке Жизни”? («Пусть всегда будет солнце!»)
- Как называется театр самых маленьких петербуржцев? (Театр кукол-марионеток)

- Назовите первую площадь города. (Троицкая площадь)
- У какого здания на набережной Невы установлены сфинксы? (У Академии художеств)
- Сколько лет строился Исаакиевский собор? (40 лет)
- День снятия блокады Ленинграда? (27 января 1944 года)
- Кто автор решетки у Казанского собора? (А.Н. Воронихин)
- Что сейчас располагается в Михайловском дворце? (Русский музей)
- Кому установлен памятник, постамент которого украшен птицами и животными, и где он находится? (Баснописцу Ивану Андреевичу Крылову в Летнем саду)
- Кто автор "Гимна Великому Городу"? (Глиэр)
- Как называется остров, на котором находится Петропавловская крепость? (Заячий)
- Какой памятник в честь защитников Ленинграда имеет длину 200 км? (Зеленый пояс Славы)
- Какой музей Санкт-Петербурга был занесен в Книгу рекордов Гиннесса? (Эрмитаж – самая большая картинная галерея в мире)

2-е задание

Расположите в правильной последовательности станции метро.

- Гражданский проспект
- Технологический институт-I
- Кировский завод
- Выборгская
- Балтийская
- Ленинский проспект
- Политехническая
- Автово
- Площадь Восстания
- Чернышевская
- Пушкинская
- Площадь Мужества
- Проспект Ветеранов
- Площадь Ленина
- Нарвская
- Владимирская
- Лесная
- Академическая
- Девяткино

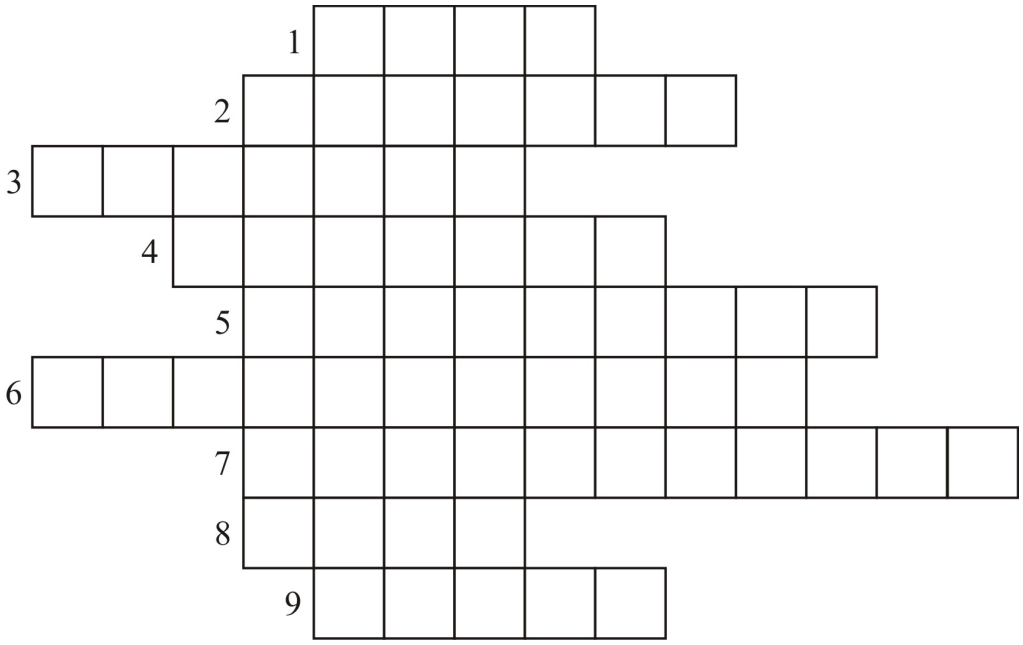
Девяткино, Гражданский проспект, Академическая, Политехническая, Площадь Мужества, Лесная, Выборгская, Площадь Ленина, Чернышевская, Площадь Восстания, Владимирская, Пушкинская, Технологический институт-I, Балтийская, Нарвская, Кировский завод, Автово, Ленинский проспект, Проспект Ветеранов.

3-е задание

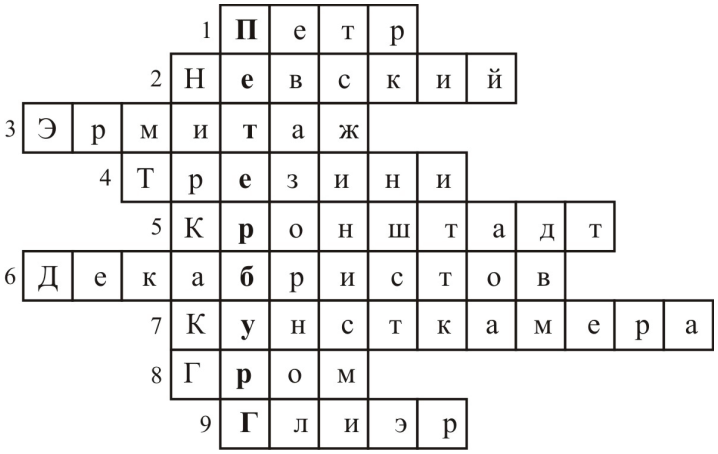
Решите кроссворд.

Кроссворд детям

1. Имя основателя города.
2. Самый длинный проспект города.
3. Музей, название которого переводится как «уединение».
4. Первый архитектор города.
5. Город, в котором сохранилась единственная чугунная мастерская.
6. Название бывшей Сенатской площади.
7. Первый музей города.
8. Название камня в основании памятника Петра I.
9. Автор музыки гимна города.



Кроссворд ведущего



4-е задание

Верю – не верю *(ответы Да, Нет)*

- В 1902 году был пущен первый троллейбус? *(Да)*
- В Санкт-Петербурге есть Турецкий мост? *(Нет)*
- В 1893 году в Петербурге состоялось соревнование по футболу? *(Да. Первый официальный футбольный матч в истории страны.)*
- Крейсер «Аврора» установлен как памятник революции в 1935 году? *(Нет, в 1941 г.)*
- В Санкт-Петербурге есть Таракановский мост? *(Да)*
- Дом книги открыт в 1919 году? *(Да)*
- Аэропорт Пулково был открыт в 1932 году? *(Да)*
- Планетарий был открыт в 1913 году? *(Нет, в 1959 г.)*
- Начало регулярного телевидения на весь Ленинград состоялось в 1938 году? *(Да)*
- Есть остров Вольный? *(Да)*

5-е задание

Сопоставьте

Детям:

ДОМЕНИКО	ЗАМОК
МОНЕТНЫЙ	КОЛОННА
ЗИМНИЙ	ДВОР
ПЕТРОПАВЛОВСКИЙ	РОССИ
НОВАЯ	САД
АЛЕКСАНДР	ТРЕЗИНИ
ЛЕТНИЙ	МЕНШИКОВ
МИХАИЛ	ЗЕМЦОВ
ИНЖЕНЕРНЫЙ	ГОЛЛАНДИЯ
ИСААКИЕВСКАЯ	СОБОР
РОСТРАЛЬНАЯ	ПЛОЩАДЬ
КАРЛ	ДВОРЕЦ

Подсказка для ведущего:

ДОМЕНИКО	ТРЕЗИНИ
МОНЕТНЫЙ	ДВОР
ЗИМНИЙ	ДВОРЕЦ
ПЕТРОПАВЛОВСКИЙ	СОБОР
НОВАЯ	ГОЛЛАНДИЯ
АЛЕКСАНДР	МЕНШИКОВ
ЛЕТНИЙ	САД
МИХАИЛ	ЗЕМЦОВ
ИНЖЕНЕРНЫЙ	ЗАМОК
ИСААКИЕВСКАЯ	ПЛОЩАДЬ
РОСТРАЛЬНАЯ	КОЛОННА
КАРЛ	РОССИ

6-е задание

Напишите за 1 минуту, какие музеи Санкт-Петербурга вы знаете.
Например:

- Эрмитаж
- Русский музей
- Музей блокады Ленинграда
- Кунсткамера
- Зоологический
- Музей Арктики и Антарктики
- Музей Маринеско
- Музей шоколада

7-е задание

Спойте хором 3 песни, связанные с Санкт-Петербургом.

8-е задание

Назовите любые 10 мостов нашего города, какие помните.

Вариант:

Аничков, Банковский, Биржевой, Большеохтинский, Большой Конюшенный, Большой Крестовский, Большой Петровский, Вознесенский, Володарский, Гренадерский, Дворцовый, Демидов, Елагин, Зелёный, Зимний, Инженерный, Иоанновский, Итальянский, Казанский, Каменноостровский, Каменный, Кантемировский, Комаровский, Красный, Кронверкский, Лазаревский, Литейный, Мало-Крестовский, Малоохтинский, мост Александра Невского, мост Белинского, мост Лейтенанта Шмидта, мост Шаумяна, Мучной, Певческий, Почтамтский, Прачечный, Садовый, Сампсониевский, Сенной, Синий, Троицкий, Тучков, Уткин, Ушаковский, Финляндский железнодорожный, Фонарный, Эрмитажный.

С чего начинается Родина

Автор: Сковородникова В.Е.,
зав. отделом организационно-массовой работы ЗЦДЮТ «Зеркальный»

Каждой команде перед началом игры выдается карточка с расположением кораблей, на них они отмечают свои ходы и ходы противника. Количество кораблей каждой команды:

однопалубных – 3, двухпалубных – 2, трехпалубных – 1.

Корабли разных команд не должны находиться в одной точке игрового поля. Карточки могут иметь следующий вид:

	А	Б	В	Г	Д	Е	Ж
1							
2							
3							
4							
5							

6							
7							

Кроме того, на видном месте вывешивается большое игровое поле, на котором расположены очки, которые команда может заработать в ходе игры:

	А	**Б**	**В**	**Г**	**Д**	**Е**	**Ж**
1	5	10	40	30	20	30	5
2	20	40	10	5	30	10	40
3	10	30	20	10	5	20	30
4	20	5	10	30	20	30	5
5	30	40	5	40	5	10	20
6	40	20	30	20	40	5	10
7	10	5	10	40	30	20	40

Команды делают ход по очереди. Право первого хода разыгрывается с помощью спичек или игрового кубика (кто больше выбросит очков). Если команда ранила корабль противника, то ей засчитывается то количество очков, которое расположено в этой клетке игрового поля. Команда делает в этом случае еще ход, пока не промахнется. В случае промаха команде задается вопрос достоинством в то количество очков, которое расположено в этой клетке. Если команда отвечает на вопрос правильно, то ей засчитываются эти очки, но ход передается другой команде, если нет – то она не получает очки.

Игра ведется до тех пор, пока все корабли противника не будут потоплены. В конце игры подсчитываются все очки, которые набрала команда. Побеждает та, которая набрала большее количество, не обязательно при этом, что она потопила все корабли противника.

Средний возраст

Вопросы на 5 баллов

1. Не только противоположность злу, но и кириллическая буква. *(Добро)*
2. Вот вам легкая шарада: к ноте «н» прибавить надо. Нота больше не поет, а рекой она течет. *(До + н = Дон)*
3. Какое чудо-дерево России, единственное в мире, имеет белую кору? *(Береза)*
4. Назовите самый известный во всем мире русский сувенир? *(Матрешка. В 1990 г. ей исполнилось 100 лет)*
5. Как звали княгиню, которая первой на Руси приняла христианство? *(Ольга. Приняла христианство около 957 г.)*
6. Назовите государство, войска которого были разбиты русскими под Полтавой? *(Швеция. В 1709 г. русская армия под командованием Петра I разгромила шведскую армию Карла XII. Полтавское сражение привело к перелому в Северной войне в пользу России)*
7. Когда в военной истории России опасность представляла свинья? *(В Ледовом побоище, 5 апреля 1242 г. войска немецких рыцарей были построены грозным клином – «свиньей»)*
8. В конце XIX века в целях экономии Московская городская дума распорядилась включать уличное освещение только в такие ночи. Какие? *(Безлунные)*

9. В средневековой Европе появилась форма народной песни, которая рассказывала какую-либо историю. Во Франции и Италии их называли баллатами, Испании – романсами, а как их называли в России? *(Былинами)*
10. К какому классу кораблей относится знаменитая «Аврора»? *(Крейсер, боевой корабль)*

Вопросы на 10 баллов

1. Не только умение читать и писать, но и официальный документ Древней Руси. *(Грамота)*
2. Часть первая – мост, но без буквы конечной. Вторая – звучит на болоте беспечно. А целое – местность, любимая пламенно, которую люди зовут Белокаменной. *(Мос + ква = Москва)*
3. Какое российское озеро самое старое в мире? *(Байкал, более 30 млн лет)*
4. Какая российская дрессировщица впервые в истории цирка начала работать со слонами? *(Наталья Юрьевна Дурова)*
5. Как звали первую русскую женщину-офицера? *(Надежда Алексеевна Дурова, 1783 – 1866 гг.)*
6. Наши предки называли себя славянами, также и словенами. От каких же слов пошло название «славяне» и «словены»? *(Славяне от слова «слава», означавшее то же, что и хвала, а словены означает «разумеющее слово»)*
7. Имя какого святого носит флаг русского флота? *(Святого Андрея)*
8. Продавцов какого роста предпочитали нанимать раньше купцы? *(Низкого, так как локоть у них короче. Локоть – мера длины: от локтевого сустава до вытянутого среднего пальца)*
9. У какого знаменитого писателя были такое же имя и отчество, как у его знаменитого современника – Александра Сергеевича Грибоедова? *(У Александра Сергеевича Пушкина)*
10. Какое чудо техники крестьяне 1920-х годов прозвали «железным конем»? *(Подсказка: автомобиль, трактор, паровоз, велосипед). (Трактор)*

Вопросы на 20 баллов

1. Не только среднеазиатский полководец, но и герой произведения Аркадия Гайдара, под влиянием которого в СССР в начале 1940-х гг. возникло движение пионеров и школьников по оказанию помощи семьям воинов, инвалидам, больным. *(Тимур, тимуровское движение)*
2. Я широка и полноводна, Россия вся гордится мной. Но «и» ты спереди прибавишь – и стану птицей я лесной. *(Волга – иволга)*
3. На территории России находится самая большая в мире монолитная колонна. Где она установлена? *(Это Александровская колонна на Дворцовой площади в Санкт-Петербурге. Создатели вырубили ее из цельной скалы)*
4. Какой собор самый большой в России? *(Исаакиевский собор в Санкт-Петербурге)*
5. Кто был первым русским царем? *(Иван IV Васильевич, он же Иван Грозный, с 1547 года)*
6. Древние славяне поклонялись стихиям, верили в родство людей с различными животными, приносили жертвы божествам. Эта вера получила свое название от слова «народ». Как называлось это верование? *(Язычество. «Народ» – это одно из значений древнеславянского слова «язык»)*

7. В старой русской армии при высших командирах состояли специальные гонцы для передачи распоряжений и выполнения прочих обязанностей и поручений. Со временем название их должности превратилось в наименование воинского звания. Какое это звание? *(Поручик)*
8. Какой вид транспорта является основным в России? *(Подсказка: автомобильный, железнодорожный, воздушный, водный). (Железнодорожный)*
9. Что, мнению Н.В. Гоголя, является второй, после дураков, бедой России? *(Дороги)*
10. Какую награду получили крепостные отец и сын Черепановы за создание первого отечественного паровоза? (*Свободу)*

Вопросы на 30 баллов

1. Не только кухонное приспособление для мытья посуды, но и река в Санкт-Петербурге. *(Мойка)*
2. С «м» в Германии живет, ест сосиски, пиво пьет. С «н» в России проживает да оленей погоняет. *(Немец – ненец)*
3. Где в нашей стране находится самое холодное обитаемое место в мире? *(Оймякон в Сибири)*
4. В каком музее находится самое большое собрание икон в нашей стране? *(В Государственном Русском музее в Санкт-Петербурге, около 6000 икон)*
5. В каком городе была проложена первая в нашей стране линия метрополитена? *(В Москве, введена в 1935 г.)*
6. Назовите русского князя, командовавшего войском в Ледовом побоище на Чудском озере? *(Александр Ярославович Невский)*
7. Левенгук показал Петру I зубной налет под микроскопом. И царь приказал солдатам русской армии делать это каждый день под страхом палок. Что же? *(Чистить зубы)*
8. Какие товары являются основной статьей российского экспорта? *(Подсказка: лес и пушнина, нефть и газ, зерно, драгоценные металлы). (Нефть и газ)*
9. Какую русскую реку Н.А. Некрасов называл «рекою рабства и тоски»?

   Выдь на … , чей стон раздается
   Над великою русской рекой?
   Этот стон у нас песней зовется,
   То бурлаки идут бечевой.

   (Волга)

10. Как назывался советский космический корабль, на котором полетел в космос Юрий Гагарин? *(«Восток»)*

Вопросы на 40 баллов

1. Не только чистый вес продукта без тары, но и знаменитый российский футболист, чемпион Олимпийских игр. *(Игорь Александрович Нетто)*
2. К торжественному крику прибавь согласный звук, чтоб протянулись горы с севера на юг. *(Ура – Урал)*
3. Какая российская картинная галерея самая большая в мире? *(Эрмитаж в Санкт-Петербурге. Чтобы посетить каждый из 322 залов этого музея, где хранится около 3 млн произведений искусства, надо пройти около 25 км. Потому-то в 1988 году Эрмитаж попал в Книгу рекордов Гиннеса как самая большая картинная галерея мира)*

4. Какая русская экспедиция самой первой обошла вокруг Земли? *(Научная экспедиция, возглавляемая Иваном Федоровичем Крузенштерном и Юрием Федоровичем Лисянским на кораблях «Надежда» и «Нева» в 1803-1806 гг.)*
5. Улицы какого российского города украсили первые почтовые ящики? *(Санкт-Петербурга)*
6. Во времена Екатерины II, в XVIII в., Россия делилась на Великороссию, Малороссию, Желтороссию и Белороссию. Чем они стали ныне? *(Великороссия – собственно Россия, ее европейская часть, Малороссия – это Украина, Белороссия стала Белоруссией, Желтороссия – это ранее Манчжурия, а сейчас северо-восточная часть Китая)*
7. Автомат какого конструктора был принят на вооружение в 1949 году в Советском Союзе и действует до сих пор? *(Михаила Тимофеевича Калашникова)*
8. В 1991 году был издан указ об обмене 50- и 100-рублевых купюр. Какой срок был отведен для этой операции? *(Подсказка: 3 дня, 3 недели, 3 месяца, 3 года). (3 дня)*
9. Какому русскому городу посвящены строки Федора Никитича Глинки?

Город чудный, город древний,
Ты вместил в свои концы
И посады, и деревни,
И палаты, и дворцы!
Опоясан лентой пашен,
Весь пестреешь ты в садах;
Сколько храмов, сколько башен
На семи твоих холмах!

(Москва)

10. Это общественное транспортное средство появилось в Санкт-Петербурге в XIX веке и тут же получило прозвище «40 мучеников» и «обнимусь». Назовите его. *(Омнибус – многоместная конная карета)*

Старший возраст

Вопросы на 5 баллов

1. Не только духовой музыкальный инструмент, но и офицерский чин в российской царской кавалерии. *(Корнет)*
2. Я – сибирская река, широка и глубока. Букву «е» на «у» сменить – стану ночью всем светить. *(Лена – Луна)*
3. Назовите российского ученого и изобретателя, впервые обосновавшего возможность использования ракет для межпланетных сообщений, указавшего рациональные пути развития космонавтики и ракетостроения? *(Константин Эдуардович Циолковский)*
4. Какое название российских супов самое древнее? *(Уха. Вплоть до XIX века ухой называли всякий мясной, овощной и рыбный суп. Сегодня уха – это особый рыбный суп)*
5. В каком виде спорта россияне завоевали свою первую золотую олимпийскую медаль? *(В фигурном катании)*
6. Какая страна победила в русско-японской войне 1904-1905гг.? *(Япония)*

7. Какой термин означал для наших предков «потерять в бою коня», а для нас – «растеряться от неожиданности»? *(Опешить)*
8. После обращения Александра I к московскому купечеству менее чем за час было собрано 2,5 млн рублей. А на что жертвовали? *(На войну с Наполеоном)*.
9. Какой русский драматург часто использовал в качестве названий своих пьес русские пословицы? *(А.Н. Островский: «Свои люди – сочтемся», «Бедность не порок», «На всякого мудреца довольно простоты»)*
10. Как в честь огнеопасного бытового прибора студенты издавна именуют Академию нефтехимической и газовой промышленности имени Губкина? *(Керосинка)*

Вопросы на 10 баллов

1. Не только грунт под водоемом, но и город в Псковской области РФ. *(Дно)*
2. С «з» – рычу я и кусаю, с «д» – вас в дом я пропускаю, с «т» же город я, ребята, был Калининином когда-то. *(Зверь – дверь – Тверь)*
3. Самый древний в мире музыкальный инструмент был найден на территории России. Как он называется? *(Свирель, около 34 тысяч лет)*
4. Назовите самый высокий действующий вулкан в России? *(Ключевская Сопка на полуострове Камчатка – 4750 м)*
5. Какой музей был открыт в России первым? *(Кунсткамера, в переводе – «кабинет редкостей». Открыта по приказу Петра I в Петербурге в 1719 году. Экспонаты этого музея – всевозможные диковинки вроде скелета двухголового теленка или овцы с четырьмя глазами и двумя языками – привозили изо всех уголков России и даже из-за границы. Кунсткамера была открыта для бесплатного обозрения. Поначалу посетители не очень охотно шли в Кунсткамеру, поэтому царь приказал всех угощать: дамам подавали чашечку кофе, а мужчинам – рюмку водки)*
6. В 1547 году русским царем стал Иван IV Грозный. А какая у него была фамилия? *(Фамилии на Руси стали даваться знатным людям лишь с XVI-XVII вв., а остальным – с XVIII в. Поэтому у царя в то время не могло быть фамилии)*.
7. *Чье имя должен был носить русский корабль, чтобы, по общему признанию моряков, никогда не мог утонуть? (Святого Николая – покровителя моряков)*.
8. Из какого города родом рубль? *(Из Новгорода. В XIII веке денежной единицей там служила гривна, представляющая собой серебряный прут. От него-то и отрубали в буквальном смысле более мелкие деньги, которые и получали название от глагола «рубить»)*
9. Какому русскому писателю принадлежит восклицание: «О великий, могучий, правдивый и свободный русский язык!»? *(Ивану Сергеевичу Тургеневу)*
10. Лучший способ удовлетворить любопытство за счет государства, по мнению российского физика, академика Льва Андреевича Арцимовича – это… *(Наука)*

Вопросы на 20 баллов

1. Не только засеянное поле, но и река на Кольском полуострове, впадающая в Белое море. *(Нива)*
2. Он бредет едва-едва и кричит: «Устал! И-а!» Букву «с» на «р» сменил – город птицу получил. *(Осел – Орел)*

3. В каком российском городе находятся самые большие в мире башенные часы? *(В Москве, на главном здании МГУ)*
4. Какое имя носит самый известный и самый крупный алмаз в Алмазном фонде России в Москве? *(Подсказка: Потемкин, Орлов, Меншиков, Шувалов) (Орлов)*
5. Кто был первым в России лауреатом Нобелевской премии? *(Академик Иван Петрович Павлов, по физиологии, в 1904 году)*
6. И жена Николая II, и четыре ее дочери участвовали в Первой мировой войне, приобретя эту воинскую специальность? *(Сестра милосердия)*
7. Сколько раз должны повысить в звании старшего лейтенанта, чтобы он стал полковником? *(Четыре. Старший лейтенант – капитан – майор – подполковник – полковник)*
8. На Руси в старину деньги резали, рубили пополам, на четверти. А как называлась монета в 1 рубль, неразрезанная и нефальшивая? *(Целковый)*
9. Во рту – дудка, под мышкой – харя, в руках – бубен. Кого изображали на Руси таким образом и что за «харя» – под мышкой? *(Скоморохи – странствующие актеры в Древней Руси, выступавшие как певцы, острословы, музыканты, исполнители сценок, дрессировщики, акробаты. А «харей» тогда называли маску)*
10. Каким действием русские проектировщики мостов демонстрировали уверенность в своем детище? *(Русские инженеры отвечали головой за свои творения. На мост выезжали испытатели, а мостостроитель во время испытаний стоял под мостом. Погибать, так вместе)*

Вопросы на 30 баллов

1. Не только верхняя часть конки или омнибуса с местами для пассажиров, но и золотая монета в царской России. *(Империал)*
2. В кузов машины слог «ту» погрузили… И в полководца его превратили. Наш полководец с раненым глазом. Кто назовет нам фамилию сразу? *(Кузов – Кутузов)*
3. Какой континент был открыт русскими моряками? *(Антарктида, в январе 1820 года российской экспедицией Ф.Ф. Беллинсгаузена – М.П. Лазарева)*
4. Назовите самую «нерусскую» букву в нашем алфавите? *(Буква «ф». Нет ни одного истинно русского слова с буквой «ф», они все пришли из других языков).*
5. Коронация какого российского императора была запечатлена на кинопленку? *(Николая II. В мае 1896 года, французскими операторами)*
6. О героической обороне какого города в 1942 году написала в своих поэмах Ольга Федоровна Берггольц? *(Ленинград, ныне Санкт-Петербург)*
7. Эта рота Президентского полка в занятиях использует разминку, разработанную для артистов Большого театра. Что это за рота? *(Почетного караула)*
8. Что на Руси называлось «мягким золотом»? *(Пушнина. Долгое время пушнина являлась главным валютным фондом России)*
9. Какой номер имеет симфония, написанная Дмитрием Дмитриевичем Шостаковичем в блокадном Ленинграде? *(Симфония №7. Посвящена Ленинграду, получила всемирное признание как символ борьбы с фашизмом)*
10. В каком романе А.Н. Толстого предсказано изобретение лазера? *(«Гиперболоид инженера Гарина»)*

Вопросы на 40 баллов

1. Не только римская богиня утренней зари и дневная бабочка, но и легендарный российский крейсер, участвовавший в Цусимском сражении и давший сигнал к захвату большевиками Зимнего дворца. *(Аврора)*
2. Чтоб показать свое уменье, давай подумаем с тобой: мой первый слог – местоименье, сосновый лес – мой слог второй. А на конце (смелей за дело!) – один согласный звук возьмем. Конец шараде! Словом целым российский город назовем. *(Вы + Бор + Г = Выборг)*
3. Наша страна имеет самое большое в мире число соседей. Сколько же их всего? *(16 стран)*
4. Назовите самую многонациональную республику нашей страны? *(Республика Дагестан. На ее территории проживает 30 народов и этнических групп. Самые многочисленные из них аварцы, даргинцы, кумыки, лакцы, лезгины)*
5. Назовите первую женщину-академика в России? *(Француженка Мари Коло, ученица скульптора Этьена Мориса Фальконе. За вылепленную к памятнику Петра I модель головы царя в 1767 году в 19-летнем возрасте Коло стала членом петербургской Академии художеств)*
6. Во время Великой Отечественной войны установку БМ-14 называли «катюшей», а как называли автомат ППШ (можно и догадаться)? *(«Папаша»)*
7. Как при Петре I называли знаменосца? *(Когда-то на Руси называли знамя прапором. А при Петре I прапорщиком стали называть знаменосца)*
8. В старой Руси (XIII – XVII вв.) сохой называли надел, с которого взимали подати. Чем беднее был крестьянин, тем меньше была его доля в сохе. Как называли такого бедного крестьянина? *(Мелкая сошка)*
9. В старину русские звонари обучались в немецком городе Малине. Технику какого звона они там освоили? *(Технику малинового звона. Не по цвету и ягоде, а по названию города Малин)*
10. Петр I знал адицию, субстракцию, мультипликацию и дивизию. В его времена эти четыре действия знали далеко не все, и Петр настойчиво заставлял изучать это своих сподвижников. Сейчас это прекрасно знает любой школьник. А как он это называет? *(Сложение, вычитание, умножение и деление)*