

МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ДЕТЕЙ
«ДОМ ДЕТСТВА И ЮНОШЕСТВА»

*Тематический план работы
развлекательного детского
эко центра*

"АКУНА МАТАТА"

для обучающихся 6 – 16 лет,
срок реализации 18 дней.

Составитель: Иванова Анжелика Георгиевна,
педагог дополнительного образования

г. Макушино
2015

Лето – удивительная и благодатная пора, когда детям можно вдоволь гулять, бегать и прыгать. Именно в этот период они много времени проводят на воздухе. И очень важно так организовать жизнь дошкольников, чтобы каждый день приносил им что-то новое, был наполнен интересным содержанием, чтобы воспоминания о летнем времени, играх, прогулках, праздниках и развлечениях, интересных эпизодах из их жизни еще долго радовали детей. Одним из важнейших вопросов в работе дошкольного учреждения в летний период является организация досуга детей. С одной стороны, хорошая погода и возможность проводить достаточно времени на свежем воздухе во многом снимают остроту этой проблемы. Однако привычные игры детям быстро надоедают, и если их активность не находит применения, они стремятся заполнить своё время самыми разными формами деятельности. Реализация проекта предоставляет широкие возможности для укрепления физического, психического и социального здоровья воспитанников, развития их интеллектуальных, творческих и коммуникативных способностей.

Дети – это самое ценное, что у нас есть, поэтому необходимо заботиться о них и делать их жизнь как можно лучше. Ведь детская улыбка и счастливые глаза малышей – наверное, самое большое богатство в мире.

Экологическое воспитание в условиях летних лагерей является одной из наиболее эффективных форм, так как способствует освоению социализации и реализации школьников за счет включения их в конкретно значимую природоохранную деятельность.

1. Цели Программы:

- обогащение социального опыта;
- развитие творческих способностей детей и подростков;
- возможность самовыражения для каждого ребенка;
- пропаганда здорового образа жизни, профилактика правонарушений среди детей и подростков;
- патриотическое воспитание;
- организация культурно - досуговой и спортивной деятельности детей в летний период;
- дальнейшее совершенствование методов педагогического воздействия на детей.

Цель: Развитие личности ребенка, укрепление физического, психического и эмоционального здоровья детей, воспитание лучших черт гражданина, способного правильно оценивать ситуации в окружающей среде, принимать адекватное решение и активно участвовать в охране природы.

Задачи:

1. Создание условий для организованного отдыха детей.
2. Развитие познавательной активности, творческого потенциала каждого ребенка.
3. Укрепление здоровья, содействие полноценному физическому развитию.

4. Приобщение к разнообразному опыту социальной жизни через участие в игре.
5. Создание творческой атмосферы деятельности отрядов и доброжелательных межличностных отношений.
6. Привитие навыков трудовой деятельности.
7. Профилактика правонарушения и безнадзорности.
8. Воспитание ответственности, бережного отношения к природе, развитие экологического кругозора.
9. Формирование качеств, составляющих культуру поведения, санитарно-гигиеническую культуру.
10. расширение экологических знаний, полученных при изучении школьных предметов;
11. формирование у учащихся активного и ответственного отношения к окружающей среде;
12. выявление учащихся, склонных к исследовательской деятельности в области экологии;

2. Направления деятельности и предполагаемые формы работы:

- **коллективно-творческие дела, стимулирующие ребенка сделать себя и окружающий мир добрее и красивее;**
- дни здоровья, подвижные народные игры, спортивные турниры;
- **творческие утренники и праздники, расширяющие кругозор детей, помогающие ребенку осмыслить свое место в природе и усвоить такие ценности как «Отечество», «Семья», «Труд», «Культура», «Мир», «Человек».**

– Экологическое направление:

- Задачи экологической деятельности: воспитание бережного отношения к природе, развитие экологического мышления, изучение эколого-санитарной обстановки на территории сельского поселения.
- Основные формы работы:
 - - Экологический десант
 - - Экологический звездный час
 - - Экскурсии в природу
 - - Участие в экологических акциях
 - - Путешествие по страницам Красной книги;

3. Основные заповеди в реализации программы:

- Участвуешь, если тебе интересно, у тебя всегда есть выбор
- Если интересно тебе, сделай так, чтобы было интересно твоему товарищу
- Товарищ по творчеству - это звучит гордо. Товарищи всех дел соединяйтесь!
- Это здорово, если мы все вместе продумываем дело, вместе его делаем, вместе подводим итоги.
- Учиться, учиться, учиться...осваивать не только дидактику и методики урока, но и методики, технологии, приемы и техники воспитательной деятельности.

Направления и виды деятельности:

- физкультурно-оздоровительное;
- художественно – творческое;
- трудовая деятельность;
- досуговая деятельность;
- интеллектуальное направление;
- кружковая деятельность.

№ п/п	Содержание	Дата	Ответственные
1. День – открытие лагеря	Организационный день «Всем привет!»	06.06	Педагоги ДДиЮ
2. День «Встречаем детей – день полон идей»	«Всем привет! АКУНА МАТАТА!» 1. «От улыбки в небе радуга смеется». Танцевальные разминки, разучивание флешмоба для акции «ПОДАРИ УЛЫБКУ МИРУ» 2. «Игровая программа» - конкурсы, соревнования. «Водопад идей – выбери скорей».	08.06	Педагоги ДДиЮ
3. День «Поделись улыбкою своей»	«Всем привет! АКУНА МАТАТА!» 1«Знакомство остров развлечений «АКУНА МАТАТА». Наши песни, танцы, девиз. Наши правила. 2«Живут на всей планете народ веселый – дети» - игротека.	09.06	Педагоги ДДиЮ
4. День «День независимости России»	«Всем привет! АКУНА МАТАТА!» 1. «Любить Родину – значит быть ей полезным». 2. Конкурс рисунков «РОДИНА МОЯ – Я ЛЮБЛЮ ТЕБЯ».	10.06	Педагоги ДДиЮ
5. День рыбака-детвора ТВОРЧЕСТВУ УРА!»	«Всем привет! АКУНА МАТАТА!» 1. Шип - шип – шоу 2. - конкурс поделок из природного материала;	11.06	Педагоги ДДиЮ
6. День «открытия	Открываем двери в лето!!!	15.06	Педагоги ДДиЮ

дверей в лето»			
7. День «Сказка – ложь, да в ней намек».	«Всем привет! АКУНА МАТАТА!» КОНКУРСНАЯ ПРОГРАММА «САМЫЙ-САМЫЙ»	16.06	Педагоги ДДиЮ
8. День « Юмор в коротких штанишках »	«Всем привет! АКУНА МАТАТА!» День юмора в лагере Экологическая игра "Друзья леса"	17.06	Педагоги ДДиЮ
9. День «Волшебный перекресток»	«Всем привет! АКУНА МАТАТА!» Сценарий игры на местности «Все сказки в гости к нам» -Игра-путешествие «Мир, в котором ты живешь»;	18.06	Педагоги ДДиЮ
13.День. «День независимости острова»	«Всем привет! АКУНА МАТАТА!» «Будущие защитники России» - спортивные эстафеты по группам. Военно-спортивная игра на местности «Марш-бросок». Конкурс рисунков на асфальте «Моя Россия!»	19.06	Педагоги ДДиЮ
11. День «Куда идем мы с Пятачком...»	«Всем привет! АКУНА МАТАТА!» Поучительно-игровая программа в школе экологических наук «Войди в лес другом». «Час русской игры» или «Стадион неожиданностей».	22.06	Педагоги ДДиЮ
12. День «День ТАНЦЕВ»	«Всем привет! АКУНА МАТАТА!» Программа для дискотеки «Стартинейджер»	23.06	Педагоги ДДиЮ
13. День «Безумных затей»	«Всем привет! АКУНА МАТАТА!» краски в ладошки порисуем немножко!!! (Поделки из ладошек) Инсценировки экологических сказок.	24.06	Педагоги ДДиЮ
14. День «Бал цветов»	«Всем привет! АКУНА МАТАТА!» Театрализованная игра на местности «Нить Ариадны»	25.06	Педагоги ДДиЮ
15. День «ТВИКС»	«Всем привет! АКУНА МАТАТА!» Игровая программа «Сладкая парочка»	26.06	Педагоги ДДиЮ

	Конкурс сказочных парикмахеров.		
16. День «Зов джунглей»	«Всем привет! АКУНА МАТАТА!» Спортивная игра «Зов джунглей». Игра «Экологические забеги».	29.06	Педагоги ДДиЮ
17. День «Путешествие в страну игр»	«Всем привет! АКУНА МАТАТА!» «Бой – Гел – Шоу»	30.06	Педагоги ДДиЮ
18. День «закрытие»	Отдыхать хорошо!!!	1.07	Педагоги ДДиЮ

Акуна Матата на карте остров наш не найти

Акуна Матата Быстрее к нам приходи!

Акуна Матата Здесь развлечений страна

Акуна Матата Дети Вы готовы – ДА!

Забудь заботы и держи трубой хвост

Веселись в полный рост

Значит всё хорошо!!!

СЦЕНАРИЙ КОНКУРСНОЙ ПРОГРАММЫ ДЛЯ ЛЕТНЕГО ЛАГЕРЯ «САМЫЙ-САМЫЙ»

Выходят ведущие.

1-й ведущий.

Подходи, честной народ!

Конкурс года здесь идет.

Собирайся, кто умен.

За смекалку приз даем!

Самый умный, самый ловкий.

Проверяй свою сноровку!

2-й ведущий. Здравствуйте, ребята! Сегодня мы собрались здесь с вами для того, чтобы выбрать самого лучшего ученика. Итак, приветствуем наших участников.

1-й ведущий. Вам сейчас предстоит выполнить много различных заданий, ответить на вопросы. И вообще быть самыми сообразительными, самыми находчивыми, то есть самими-самыми.

2-й ведущий. Прежде чем начнется конкурс, представляем вам наше жюри.

1-й ведущий. Почти все конкурсы оцениваются по 10- балльной системе. (У жюри карточки с цифрами от 1 до 10.)

2-й ведущий. Итак, первый конкурс «Визитная карточка», которую вы подготовили заранее.

Участники представляют себя.

В визитной карточке отражаются все умения участника (игра на музыкальных инструментах, вокальные данные, хореографические данные и т. д.).

Участнику помогает в этом группа поддержки.

1-й ведущий. Назовите качества, которыми должен обладать лучший ученик школы. За каждый ответ — по 1 баллу.

Проводится конкурс «Лучший ученик».

2-й ведущий. А сейчас — конкурс «Эрудит». Вы выбираете конверт — в нем вопрос, вы читаете и отвечаете.

Вопросы I тура

1. В какой известной сказке С. Маршака нарушено право ребенка на заботу? («Двенадцать месяцев»)

2. В какой сказке французского писателя Ш. Перро нарушено право ребенка на отдых, игру, веселье? («Золушка»)

3. В какой сказке замечательного детского писателя Г. Х. Андерсена нарушено такое право ребенка: «Дети имеют право жить со своими родителями, и никому не позволено их разлучать». («Снежная королева»)

4. В какой сказке С. Михалкова нарушается право малышей спокойно жить в своих домах и чувствовать себя хозяевами? («Три поросенка»)

5. В какой сказке Г. Х. Андерсена нарушено следующее право ребенка: «Ребенок не обязан быть как все». («Гадкий утенок»)
6. В какой сказке один долгожитель, не пользующийся успехом у женщины, совершает похищение молодой и красивой женщины с целью вступления в брак, а другой персонаж, не имеющий достаточного жизненного опыта, раскрывает секрет долголетия и возвращает себе законную жену? («Царевна-лягушка»)
7. В какой сказке одна дама, воспользовавшись добрым поступком своего мужа, использует его для обогащения и для продвижения по служебной лестнице, но впоследствии теряет все из-за безмерной тяги к стяжательству? (А. С. Пушкин. «Сказка о рыбаке и рыбке»)
8. В какой сказке женщина неопределенных лет замышляет похитить чужого ребенка, используя для этого летательные аппараты? Одновременно в сказке уделяется внимание вопросам своевременного сбора урожая, пользы изделий из ржаной муки и тому, как в результате бесхозяйственности молоко утекает реками. («Гуси-лебеди»)
9. Героиня какой сказки, облаченная в дорогую, не имеющую государственного клейма шубу, явилась в гости, да так и не захотела уйти оттуда — очень уж ей понравилась архитектура строения? И к кому только ни обращался хозяин о выселении гостьи, пока действия ее не были квалифицированы, как незаконный захват жилища! («Заячья избушка»)
10. В какой сказке должностное лицо, имеющее весьма дурную репутацию, под вывеской милой и обаятельной личности совершило покушение на семь несовершеннолетних лиц, но было разоблачено и сурово наказано? («Волк и семеро козлят»)
11. В какой сказке должностное лицо грубо нарушило принцип «От каждого по способностям, каждому по труду» и присвоило заработную плату трудящегося? Последний учинил самосуд, причинив должностному лицу тяжкие телесные повреждения. (А. С. Пушкин. «Сказка о попе и работнике его Балде»)

Вопросы II тура

1. Песня о длительном путешествии маленькой девочки в головном уборе. (Песенка Красной Шапочки)
2. Песня о животных, благодаря которым наша планета совершает движение вокруг своей оси. (Песенка про медведей)
3. Песня о животных с длинными ушами, которые работают косилыщиками лужаек. (Песня про зайцев)
4. Песня о трагической судьбе маленького насекомого. («Кузнечик»)
5. Песня о будущем, которое не должно быть жестоко к нашим современникам. («Прекрасное далеко»)
6. Песня о загорелой девушке, собирающей виноград в соседнем саду. («Смуглянка»)
7. Песня о первостепенности авиации. («Первым делом самолеты...»)
8. Песня об использовании улыбки в качестве электроэнергии. («Улыбка»)
9. Песня о существе, которого каждая дворняжка знает. (Песенка «Чебурашки»)
10. Песня о ежедневных занятиях детей в течение 10—11 лет. («Чему учат в школе»)
11. Песня о поездке в глухомань на велосипеде. («Букет»)

Вопросы III тура

1. Назовите сказку итальянского писателя, где герои фрукты и овощи. (Дж. Родари. «Приключения Чиполлино»)
2. Сколько путешествий совершил Гулливер, герой книги Джонатана Свифта? (8)

3. Вспомните слова, которыми А. С. Пушкин заканчивает «Сказку о золотом петушке». (Сказка ложь, да в ней намек, / Добрым молодцам урок!)
 4. Кто написал книгу про известного медвежонка Винни-Пуха? (Английский писатель А. Милн)
 5. Назовите спутников девочки Элли, которые вместе с ней шли в Изумрудный город. (Тотошка, Страшила, Железный дровосек, Лев.)
 6. Как звали медведей из сказки Л. Толстого «Три медведя»? (Михаил Потапыч, Настасья Петровна, Мишутка.)
 7. Как называлась харчевня в сказке А. Толстого «Золотой ключик, или Приключения Буратино»? (Харчевня «Трех пескарей»)
 8. К семейству каких домашних птиц принадлежала героиня русской народной сказки, которая несла хозяевам изделия из драгоценных металлов? («Курочка Ряба»)
 9. В какой русской народной сказке брат не послушался сестру, один раз нарушил санитарно-гигиенические правила и жестоко за это поплатился? («Аленушка и братец Иванушка»)
 10. Что за герой французской сказки очень любил обувь и как его за это прозвали? (Кот в сапогах.)
 11. Назовите героиню русской народной сказки, которая была сельскохозяйственным изделием. (Репка)
- 1-й ведущий. А сейчас четвертый конкурс — «Творческий».

Задание первое.

Вам нужно изобразить с помощью мимики и жестов, без помощи слов, походку человека, который...

- пнул кирпич;
- оказался ночью в лесу;
- только что пообедал;
- вышел из кабинета зубного врача;
- выиграл в лотерею;
- торопится на поезд;
- читает на ходу;
- за которым гонится собака;
- споткнулся и упал в лужу;
- у которого жмут ботинки;
- у которого начался приступ радикулита.

2-й ведущий. Задание второе.

Вам вновь раздают карточки. Ваша задача усложняется: вам нужно изобразить человека, который выполняет какое-либо действие под музыку, изобразить человека, который:

- собирает в лесу грибы;
- забивает молотком гвоздь;
- вдевает нитку в иголку и шьет;
- причесывается перед зеркалом;
- стирает белье в тазике;
- месит тесто и делает пирожки;
- подметает и моет пол;
- гладит вещи утюгом;
- выбивает пыль из ковра;

- чистит ботинки;
- поливает в саду цветы.

1-й ведущий. Следующий конкурс — «Картинная галерея».

Мы убедились, что с артистическими способностями у вас все в порядке. Теперь проверим ваше воображение. 2-й ведущий. Перед вами чудесная картина. (Выносят чистый лист ватмана). Ваша задача — описать то, что на ней изображено.

Проводится конкурс. Ученики описывают свои картины в том порядке, в каком поднимут руки.

1-й ведущий. Объявляю конкурс «Портрет ученика»!

Жюри смотрит и оценивает газеты, портфолио участников, подготовленные заранее. В это время ведущие играют с залом.

Игра со зрителями

Он пиявок добывал,
Карабасу продавал,
Весь пропах болотной тиной.
Его звали... (Дуремар).

В Простоквашино он жил
И с Матроскиным дружил.
Простоват он был немножко,
Звали песика... (Шарик).

Он гулял по лесу смело,
Но лиса героя съела.
На прощанье спел бедняжка —
Его звали... (Колобок).

Бедных кукол бьет и мучит,
Ищет он волшебный ключик.
У него ужасный вид
Это... (Карабас-Барабас).

Много дней он был в пути,
Чтоб жену свою найти,
А помог ему клубок,
Его звали... (Иван-царевич).

Все узнает, подглядит,
Всем мешает и вредит.
Ей лишь крыска дорога,
А зовут ее... (Шапокляк).

И красива, и мила,
Только очень уж мала!
Стройная фигурочка,
А зовут... (Дюймовочка).

Жил в бутылке сотни лет,
Наконец, увидел свет,
Бородою он оброс,
Это добрый... (старик Хоттабыч).

С голубыми волосами
И огромными глазами
Эта куколка-актриса,
И зовут ее... (Мальвина).

Потерял он как-то хвостик,
Но его вернули гости.
Он ворчлив, как старичок.
Это грустный... (Ослик Иа).

Он большой шалун и комик,
У него на крыше домик,
Хвастунишка и зазнайка,
А зовут его... (Карлсон).

1-й ведущий.

Все конкурсы остались позади.

Жюри пора итоги подвести.

2-й ведущий.

Вы старались, как могли,

Свои таланты показать —

Пусть кто-то будет впереди,

Другим не стоит унывать.

1-й ведущий.

Мы провели чудесный вечер,

Нелегкий конкурс позади...

Спасибо вам за результаты,

Высокоочтимое жюри!

2-й ведущий. Спасибо за внимание!

1-й ведущий. Мы говорим вам: «До свидания!»

Включается музыка, заканчивается вечер награждением победителей.

День юмора в лагере

Цели и задачи:

- укрепить здоровье детей во время проведения командных первенств;
- выявить индивидуальные возможности детей, привить им стремление к физическому самосовершенствованию;
- приучить детей в игровой спортивной форме к здоровому образу жизни;
- развить у ребят наблюдательность, сообразительность, находчивость и ловкость;
- создать здоровый психологический климат в отрядах в процессе совместной игровой, творческой деятельности.

Время проведения: 40 минут. Место проведения: футбольное поле.

Реквизит: листы бумаги, ручки, головные платки, пластиковые полуторалитровые бутылки, обручи, записки с номером телефона ведущего в конвертах, сотовые телефоны, листы картона размером 20х30 см, китайские шапочки, картонные градусники.

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

Ведущий выступает в образе тети Моти.

Разминка

Ведущий

У тети Моти четыре сына,

Четыре сына у тети Моти.

Они не ели, они не пили,

А только пели один куплет.

Правая рука!

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

Имена-перевертыши

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

Я красивая

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

Торпедоносцы

Игрок зажимает между коленями пустую пластиковую бутылку и со словами: «Первая пошла, вторая пошла, третья пошла!» — идет к стулу. Обратно возвращается с бутылкой в руках бегом.

Банзай

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

Телефон

Команда выбирает 1 участника. Он берет сотовый телефон и подходит к стулу, на котором лежит конверт. По команде все игроки встают на стулья, открывают конверты, в которых записан номер телефона ведущего, и начинают ему звонить. Первый, кто дозвонится, должен крикнуть: «Динозавры идут на север!»

Пугало

От каждой команды к стульям выходят по 1 игроку. Они будут пугалами. Первый игрок команды добегают до стула, снимает с себя что-нибудь из одежды и вешает на пугало. Возвращается обратно, бежит следующий участник.

Боинг-747

Первый участник команды берет 2 картонки размером 20х30 см, бежит до стула и обратно, махая картонками и крича: «Я Боинг-747, прошу посадку!»

Обувь

Судьи в 3 метрах от стульев кладут обручи. Игрок добегают до стула, садится на него, снимает 1 кроссовку и бросает ее в обруч, затем скачет на одной ноге обратно. После игры судьи подсчитывают количество обуви в обручах у каждой команды.

Давай прыгай

Команды выбирают капитанов. Судьи выдают каждому по листу бумаги. По команде игрок сворачивает лист в шарик, бросает его на землю перед собой, встает на колени и начинает дуть на него так, чтобы шарик перекатывался в сторону стула. При этом игрок должен кричать: «Давай прыгай, прыгай давай!» Побеждает тот, кому первому удастся докатить шарик до линии стульев.

36,6

Первый игрок команды берет картонный градусник, зажимает его под мышкой и бежит к стулу. Показывает градусник судье, при этом кричит: «36,6!» Затем возвращается обратно.

Снежный ком

Каждый игрок команды получает по полторалитровой пластиковой бутылке. Первый игрок добегают до стола, возвращается обратно, передает бутылку следующему.

Второй бежит уже с двумя и т. д. Последний должен принести на стартовую линию 12 бутылок.

После окончания эстафеты тетя Мотя награждает победителей.

Сценарий игры на местности «Все сказки в гости к нам»

Цели и задачи:

- познакомить ребят с такой формой литературного произведения как сказка, а также со сказочными героями, сюжетами и пр.;
- развить у ребят внимание, наблюдательность, сообразительность, находчивость;
- сплотить детей в отрядах — участниках спортивных состязаний;
- научить ребят работать в коллективе, подчиняться определенным правилам, развить чувство товарищества;
- внушить ребятам гордость за достижения каждого в отдельности и команды, лагеря в целом.

Время проведения: 1 час 30 минут. Место проведения: территория лагеря. Реквизит: маршрутные листы, 1 литровая банка, стеклянный стакан, монеты, ведра, шишки.

На сцену под любую веселую музыку выходит Ведущий.

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

Итак, встречаем бурными и несмолкаемыми аплодисментами наших гостей!

На сцену выходят переодетые вожатые.

Царевна лягушка! Леший! Царевна Несмеяна! Карлсон! Баба Яга! Дед Мороз!

Кикимора! Золушка! Бармалей! Мальвина! Водяной! Красная Шапочка! Кощей! Елена Премудрая и Илья Муромец! А приехали они для того, чтобы посмотреть, какой отряд лучше всех знает и любит сказки. Как вы думаете, какой?

Ребята отвечают.

А это мы сейчас легко проверим. Я предлагаю всем отрядам пройти ряд конкурсов, которые будут проводить наши сказочные герои. Получите маршрутные карты.

Переход от сказки к сказке будет проходить по звуковому сигналу.

Диджей включает сигнал.

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

Отряды с героями расходятся на этапы, диджей включает сигнал.

Этапы

1. Царевна Лягушка. Царевна Лягушка выстраивает ребят, организуя хор. Их задача: проквакать за 4 минуты как можно больше песен, которые они знают. В маршрутный лист пишется количество прокваканных песен.

2. Леший. Леший говорит, что у него в лесу живет то ли динозаврик, то ли дракончик, а зовут его Брантазябра. Он предлагает ребятам прокричать веселую кричалку про Бран- тазябру. В маршрутный лист пишется 10-балльная оценка за качество исполнения.

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

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

5. Баба Яга. Баба Яга просит отряд ответить на загадки про зверей, которые живут у нее в избушке.

1) Страшный зверь, судите сами:

Поросенок, но с клыками.

В мохнатый он одет кафтан.

Кто он? Лесной... (кабан)

2) Этот зверь похож на кошку,

Правда, покрупней немножко.

Как кошке, ей не скажешь «брысь!»),

Потому что это... (рысь)

3) Когда по лесу он шагал,

Рогами ветки задевал.

Так что скинуть их пришлось.

Кто это? Конечно... (лось)

4) Этот зверь живет в дупле

На большой-большой сосне.

Орешки разгрызает мелко.

Кто это? Конечно... (белка)

5) Носик острый впереди,

Хвост пушистый позади.

Хитростям весь лес дивится.

Как зовут ее?., (лисица)

6) Живет в чащобе он лесной,

Часто воет под луной.

Он в поросятах знает толк.

Угадали? Это... (волк)

7) Чтоб его не съели летом,
Был в рубашке серым цветом.
Зимой же в белой он фуфайке.
Кто он? Длинноухий...(зайка)

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

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

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

9. Бармалей. Бармалей просит ребят за 1 минуту вспомнить всех героев из сказки К. Чуковского «Муха-Цокотуха». Распределить роли в отряде: кто кого будет играть. Затем Бармалей зачитывает сказку, а ребята ее изображают. В маршрутный лист пишется качество исполнения по 10-балльной системе.

10. Мальвина. Мальвина предлагает ребятам продолжить имя сказочного героя:

Баба (Яга)

Кот (в сапогах)

Мышка (норушка)

Али (Баба)

Муха (Цокотуха)

Лиса (Алиса)

Иван (Царевич)

Соловей (Разбойник)

Доктор (Айболит)

Папа (Карло)

Алеша (Попович)

Красная (Шапочка)

Мальчик (с пальчик)

Серый (волк)

Золотая (рыбка)

Старик (Хоттабыч)

Змей (Горыныч)

Барон (Мюнхгаузен)

Кощей (Бессмертный)

В маршрутном листе пишется количество правильных ответов.

11. Водяной. Водяной выдает всему отряду монеты и предлагает ребятам по очереди бросить их в ведро, наполненное водой, на дне которого стоит стеклянный стакан. Если монета попадает в стакан, то игрок объявляется победителем. В маршрутном листе пишется количество попаданий.

12. Красная Шапочка. Красная Шапочка проводит игру «Может — нет, а может — да».

Красная Шапочка

У меня для вас игра:

«Может — нет, а может — да».

Подскажите мне ответ,

Может — да, а может — нет.

Рыбки спят на дне пруда —

Это правда, дети? (Да.)

Быстро дайте мне ответ:

Снег зимой бывает? (Да.)

Любят взрослые балет?

Дружно отвечайте. (Да.)

Понедельник и среда —

Это дни недели? (Да.)

Любит крокодил омлет —

Это правда, дети? (Нет.)

Солнце, воздух и вода —

Наши лучшие друзья? (Да.)

Я предвижу ваш ответ:

Мышь боится кошки? (Да.)

Может человек в пять лет

Дедом стареньким быть? (Нет.)

Подскажите мне ответ:

Спят зимой лягушки? (Да.)

В радуге есть желтый цвет?

Отвечайте вместе. (Да.)

Кому дать велосипед,

Любите кататься? (Да.)

Отвечайте, детвора:

Вам понравилась игра? (Да.)

13. Кощей. Эта игра проходит там, где есть качели. Ребята получают шишки от Кощея. Их задача забросить шишки с 5 метров в ведро, которое Кощей держит в руках, качаясь на качелях. В маршрутном листе пишется количество попаданий.

14. Елена Премудрая. Елена Премудрая предлагает ребятам ответить на ее загадки-шутки.

- Маленький, серенький, на слона похож? (Слоненок.)
- Первая женщина-летчица? (Баба Яга.)
- За чем вода в стакане? (За стеклом.)
- Из какой тарелки не поешь? (Из пустой.)
- Маленький, беленький, бегаёт по траве, шуршит? (Шуршунчик.)
- Маленький, беленький, бегаёт по траве, шуршит, но не шуршунчик? (Брат шуршунчика.)
- Почему у слона глаза красные? (Чтобы в помидорах прятаться, вы видели когда-нибудь слона в помидорах? Вот так он хорошо прячется!)
- Шёл охотник мимо башни с часами, достал ружье и выстрелил. Куда он попал? (В милицию.)

- Что делать, если видишь перед собой маленького зеленого человечка? (Переходить дорогу.)
- Как далеко в лес может забежать заяц? (До середины леса, потом он бежит из леса.)
- Один рог, один глаз, но не носорог. Кто это? (Корова выглядывает из-за угла.)
- Что создает больше шума, чем один визжащий поросенок? (Два поросенка.)
- Кто над нами вверх ногами? (Мухи.)
- Какой малыш рождается с усами? (Котенок.)

В маршрутном листе пишется количество правильных ответов.

Отряды, пройдя все этапы, отдают маршрутные листы ведущему. Он подводит итоги и на вечернем мероприятии награждает победителей.

Экологическая игра "Войди в лес другом"

Цель: Вовлечь учащихся в эколого-просветительную деятельность.

Задачи:

- Закрепить знания о значении леса
- Воспитывать бережное отношение к природе, любовь к родному Краю.
- Прививать навыки по охране и восстановлению природных объектов.

Форма занятия: экологическая игра

1 ведущий:

Здравствуй, лес!

Дремучий лес,

Полный сказок и чудес!

Ты о чем шумишь листвою

Ночью темной, грозовою,

Что нам шепчешь на заре

Весь в росе, как в серебре?

Что в глуши твоей таится?

Что за зверь? Какая птица?

Все открой не утай:

Ты же видишь, мы свои.

2 ведущий:

Основателем учения о лесе по праву считается русский ученый Г.Ф.Морозов (1867 – 1920). В своей книге “Учение о лесе” он дал главное определение этого сообщества: “Лесом мы будем называть такую совокупность древесных растений, в котором обнаруживается не только взаимное влияние их друг на друга, но и на занятую ими почву и на атмосферу”.

В дальнейшем ученый расширил представление о лесе, показал, что это совокупность не только растений, но и комплекс всего живого, где составные части взаимодействуют между собой и окружающей средой, непрерывно изменяясь.

1 ведущий: Так уж устроен человек, что стремиться проявить себя в самых сложных испытаниях. И сегодня совершаются наитруднейшие переходы через пустыни,

смельчаки в одиночку на шлюпке пересекают океаны, высаживаются на необитаемые острова и пытаются там найти средства к существованию. Выйти победителем из этих ситуаций людям помогают сила духа, знания родной природы.

2 ведущий: Сегодня такими путешественниками станут Робинзоны 7-х и 8-х классов, которые по “щучьему велению” оказались в незнакомом лесу. Ваша задача, ребята, выжить до прихода помощи. У вас есть знания о природе и ее законах, вы можете использовать их. За каждое преодоленное препятствие вы будете получать “солнышко”, которое даст вам шанс дожидаться прихода помощи.

1 ведущий: Сейчас, ребята, основная ваша задача – построить себе жилище, чтобы укрыться от непогоды. Что может стать вашим кровом? Нарисуйте свой вариант жилища, укажите материал, который вы использовали для его постройки, и объясните свой выбор.

Ответы Робинзонов:

1. Что может стать кровом? (Шалаш: крупные ветви ели ставят конусом, мелкие – по принципу черепицы между ними.)
2. На чем спать? (На матрасе: осока, еловые ветки, уложенные в несколько слоев.)
3. Подушка не помешает? (Можно использовать пух иван-чая, рогоз.)
4. Без одеяла не будет холодно? (Будет! Накройся сухой травой, мхом.)

2 ведущий: Ну, что ж, одно “солнышко” у вас есть. Вот вам второе задание.

В последнее время резко возросла потребность в так называемых недревесных продуктах леса: орехах, ягодах, грибах. Это ценнейшие продукты, которые используются как в натуральном, так и в переработанном виде. До первой мировой войны сумма, выручаемая крестьянами за грибы и ягоды, составляли около 200 млн. рублей золотом, что превышало тогда стоимость всей вывозимой за границу древесины. Сбор и потребление дикорастущих ягод и грибов на одного отдыхающего в лесу по приблизительным расчетам составляют в наши дни 3 – 10 кг. ягод и 10 – 30 кг грибов.

Каковы правила поиска съедобных растений?

Ответ.

Никогда не употребляйте:

- растения, выделяющие на изломе белый (похожий на молоко) сок;
- грибы с неприятным запахом;
- луковицы без характерного луковичного или чесночного запаха;
- косточки и семена плодов (они часто ядовиты).

В северных и умеренных широтах все ягоды, похожие на малину, клубнику и чернику безопасны.

Незнакомые плоды, луковицы, клубни желательно проварить, так как варка уничтожает многие органические яды.

Наибольшая часть очень ядовитых растений встречается на болотистых почвах и на субальпийских лугах.

1 ведущий. Прекрасно! У вас уже два “солнышка”. Пора подумать и о хлебе насущном.

Определите, какими растениями можно заменить следующие продукты питания. Укажите, какую часть растения вы используете.

Продукты	Чем можно заменить
Кофе.	<i>Ответ: Одуванчик – корень, Цикорий – корень, Шиповник – плоды.</i>
Масло.	<i>Ответ: Кедровые орехи, Лещина – орех, Сосна – семена.</i>
Хлеб.	<i>Ответ: Иван-чай – корень, Рогоз – корень, Кувшинка – корень.</i>
Салат.	<i>Ответ: Примула – листья, Крапива – листья, Хвоц – стебель, лист.</i>
Картофель.	<i>Ответ: Иван-чай – корень, Стрелолит – клубни, Лопух – корень.</i>
Сахар.	<i>Ответ: Камыш – корень, Можжевельник – шишки, Медуница – корень весной.</i>
Капуста.	<i>Ответ: Молодило – листья, Сныть – листья.</i>
Огурец.	<i>Ответ: Борщевик – стебли.</i>

2 ведущий: Вы заработали и третье “солнышко”, замечательно. А знаете ли вы, что в народной медицине используют около 12 тысяч видов лекарственных растений, из которых многие – лесные. Спрос на них в последнее время резко возрос, и трудно найти семью, не использующую те или другие растения и продукты их переработки.

Как не стыдно человеку –
Чуть чего бежать в аптеку?!
Ты прими хоть сто пилюль,
Все равно здоровья – нуль!
Зато у матушки-природы
Полным – полно других даров.

Прими леса, поля и воды,
И гор хребты, и неба своды -
И ты практически здоров!

У наших участников появились симптомы некоторых заболеваний: укусы насекомых, ОРВИ, раны и ожоги, желудочно-кишечные расстройства. Помогите себе, найдите лекарства в “лесной аптеке”.

Ответ: Укусы насекомых (оса, пчела, комар).

Снимает боль и раздражение – сок одуванчика, листья подорожника и черемухи, мята перечная.

Раны и ожоги.

Помогут остановить кровотечение – крапива, пастушья сумка, тысячелистник.
Ранозаживляющие – подорожник, мать-и-мачеха, зверобой, заячья капуста.

Перевязочные средства – сфагнум, кукушкин лен.

ОРВИ.

Жаропонижающие травы – отвар листьев малины, клюква (сок ягод), примула, полынь, кипрей.

При кашле – мать-и-мачеха, подорожник, прострел, примула, корень солодки, медуница.

Желудочно-кишечные заболевания.

Ромашка аптечная, полынь, аир болотный, одуванчик, тысячелистник, черника, мята перечная, подорожник (листья), зверобой, хвощ, черемуха, крапива.

1 ведущий: Как видно и болезни вам не страшны, если знаешь природу родного края. А знаете ли вы, что все растения так или иначе связаны с животными? Желтый цвет лютиков привлекает насекомых, которые питаются нектаром цветка, а заодно способствуют опылению. Привлекают животных и сладкие ягоды; они едят эти ягоды и тем самым способствуют распространению растений, поскольку в помете животных содержатся их непереваренные семена. Некоторые растения вырабатывают горький сок в листьях, имеют колючки или жгучие волоски, чтобы защититься от животных. **Какие еще приспособления для защиты могут использовать растения?**

Ответ. Ответить на этот вопрос нам поможет отрывок из рассказа Николая Осипова “Оруженосцы”: “...Удивительный дар у этих растений – создали столько видов “оружия”, хоть музей открывай: растительные шпаги, пики, трезубцы! Хороша малина, да возни с ней много. Чуть зазевался – занозил палец: впились в кожу тонкие иголки, которыми усеяны стебли малины. Несдобровать улитке или гусенице – непременно распорют мягкое брюшко, если вздумает полакомиться листьями. Боярышник защищается от животных покруче – у него колючки чуть ли не с палец длиной. Такие “шила” прогонят какое угодно жвачное животное. Интересно защищается от непрошенных гостей шиповник. Верхушки его побегов арками склоняются к земле. Из почек на побегах вырастают новые побеги. Из них тоже получают арки. Все так перекручено-перевито, что не разберешь где начало, где конец. И отовсюду на вас глядят острые шипы. Не у шиповника ли научились саперы

делать заграждения из колючей проволоки?! Чтобы обзавестись колющим “оружием”, растениям пришлось пройти долгий путь постепенных изменений. У чертополоха стали удлиняться жилки листа: они вытянулись за края листьев и тоже стали колючками. Так и поделили листья обязанности: одни, обычные, продолжают добывать пищу из воздуха и солнечных лучей; другие отпугивают врагов. Шиповник “пожертвовал” на острые шипы какую-то часть кожицы на цветочках”.

2 ведущий: Пятое “солнышко” тоже ваше. Вы молодцы! Показали знания не только родной природы, но и творчество наших писателей. Действительно, лес всегда служил источником вдохновения поэтов, писателей, художников. Вспомните стихи о лесе, наиболее запомнившиеся вам.

1 ведущий: Сурова жизнь Робинзона. Каждая минута – борьба за выживание. Вы обеспечили себя всем необходимым, благодаря своим знаниям, умениям, ловкости и сноровки. Теперь можно и отдохнуть до прихода помощи.

1) Участники получают карточки с названием растений и животных. Они должны образовать пары (растение – животное) и объяснить причину выбора (одним, двумя словами).

Ответ. Еж – сосна (имеются иголки); крапива – пчела (жальт); мать-и-мачеха – крот (мягкие покровы); росянка – паук (едят насекомых); репейник – пиявка (цепляются); осина – заяц (“трусишки”).

2) Каждому, находящемуся в лесу, желательно знать, какая погода будет в ближайшее время: нужно ли срочно строить шалаш для укрытия от дождя или можно спокойно продолжить путешествие. Открываем метеобюро. Знаете ли вы признаки хорошей и плохой погоды?

Ответ:

Признаки хорошей погоды:

- паук быстро тклет паутину;

- утренняя роса на траве;

- вечером квакают лягушки;

- днем тепло, а ночью холодно;

- муравьи тащат куколок;

- стрекодут сверчки и кузнечики;

- утром стелется туман;

- красная вечерняя заря, серое утро. – дождевые черви вылезают наружу.

Признаки плохой погоды:

- ласточки летают низко;

- паук сворачивает паутину;

- утром нет росы;

- муравьи бегут к муравейнику;

- дым от костра стелется по земле;

- при восходе небо красное;

- мухи становятся назойливыми;

2 ведущий: Дорогие Робинзоны, Вы видите объявления, предложенные тем или иным живым организмом. Отгадайте авторов этих посланий.

- Приходите ко мне в гости! Адреса не имею. Свой домик ношу всегда при себе. (Улитка, черепаха).

- Друзья! Кому нужны иглы, обращайтесь ко мне. (Еж, дикобраз, ель, сосна).

- Надоело ползать! Хочу взлететь. Кто одолжит крылья? (Гусеница, змея, червяк).

- Помогу все, у кого сломался будильник. (Петух).

- Прошу разбудить меня весной. Приходите лучше с медом. (Медведь).

- Хочу свить гнездо. Одолжите, подарите пух и перья. (*Птица*).
- Что-то очень скучно стало одному выть на луну. Кто составит мне компанию? (*Волк*).
- Тому, кто найдет мой хвост! Оставьте его себе на память. Я успешно отращу новый. (*Ящерица*).
- Уже 150 лет жду друга! Характер положительный, недостаток один – медлительность. (*Черепашка*).
- Всем, всем, всем! У кого возникла надобность в рогах. Раз в год обращайтесь ко мне. (*Лось*)
- Учу всем наукам! Из птенцов за короткое время делаю птиц. Прошу учесть, что занятия провожу ночью. (*Сова*).
- Я самая обаятельная и привлекательная! Кого хочешь обману, вокруг пальца обведу. Учитывая все это, настоятельно прошу называть меня по имени-отчеству. Патрикеевной больше не называть. (*Лиса*).
- Добрым, но одиноким птицам могу помочь обрести семейное счастье! Высиживайте моих птенцов! Материнских чувств никогда не испытывала и испытывать не буду. Желаю счастья в личной жизни. (*Кукушки*).

За правильные ответы участники получают “солнышки”.

1 ведущий: Завершить нашу игру можно хорошей песней. (Участники игры поют песню “Солнышко лесное”).

2 ведущий: Сегодня для вас открылись некоторые тайны природы. За время путешествия вы кое-чему научились. Команда отправляется домой на вертолете, количество мест на нем не ограничено.

“Когда вы испробовали хоть раз лагерную жизнь, когда вы поняли радости здоровой, счастливой товарищеской жизни в маленькой палатке или грубом шалаше, тогда ни одно развлечение не будет иметь для вас отныне такой притягательности, как жизнь под парусиновой крышей или на бивуаке...” - говорил любитель лесных походов и приключений В.Попов.

Держайте, друзья! До новых встреч!

Сценарий

Военно-спортивная игра на местности «Марш-бросок».

Сценарий

Цели и задачи:

- крепить здоровье детей в командных первенствах;
- научить выявлять свои индивидуальные возможности, привить стремление к физическому самосовершенствованию;
- военно-патриотическое воспитание ребят;
- приучить к здоровому образу жизни в игровой спортивной форме;
- развить у ребят наблюдательность, сообразительность, находчивость и ловкость.

Время проведения: 2 часа.

Место проведения: территория лагеря.

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

Для участия в игре каждый отряд готовит команду — отделение из 9 самых спортивных мальчиков (5 чел.) и девочек (3 чел.) и 1 вожатого, выбирает капитана. Все дети должны иметь медицинский допуск к участию в игре. Форма одежды — спортивная. Перед игрой спортивный инструктор собирает капитанов и проводит их по маршруту движения отделения, поясняя местонахождение и правила прохождения каждого этапа. Маршрутные карты отделениям выдаваться не будут, и все результаты отмечаются судьями, которые стоят на этапах.

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

Этапы

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

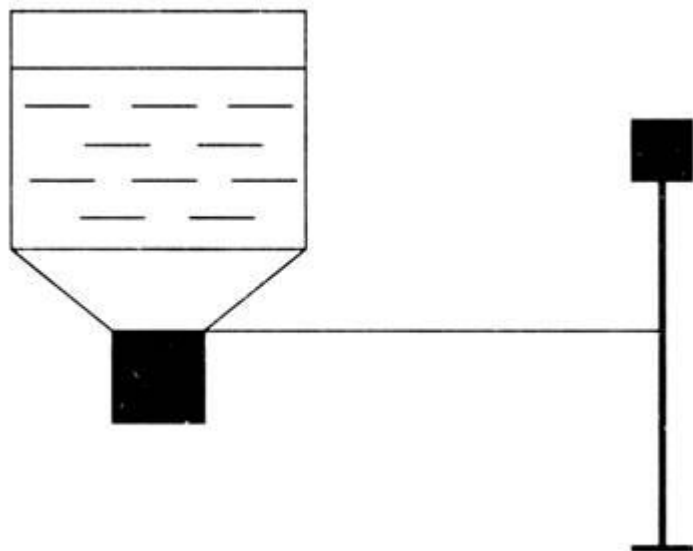
2. Перевязка. На этом этапе судья выдает отделению бинты и просит перевязать 3 участников команды, которые получили ранение в ногу, голову и плечо. За каждую неправильную перевязку начисляется 3 штрафных балла.

3. Шкуродер. На шести вбитых кольях судья крепит сетку так, чтобы ее высота от земли не превышала 30 см. Задача каждого участника команды: проползти под сеткой (длина пути не менее 5 м) так, чтобы ее не задеть. За каждое касание начисляется штрафной балл.

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

5. Мины-растяжки. На этом этапе судья устанавливает десять мин-растяжек (отрезанная верхняя часть полуторалитровой бутылки, к которой леской привязан кольшечек).

На донышко мин кладутся камушки или наливается вода. Расстояние между первой и последней растяжкой должно быть не менее 20 м. Задача отделения: пройти этап, не задев ни одной мины-растяжки. (Она считается взорванной, если проливается вода или гремят высыпавшиеся камешки.) За каждую взорванную мину, команда получает 3 штрафных балла.



Мина-растяжка

6. Стрельба из винтовки. Судья на этом этапе заряжает пневматическую винтовку и дает возможность каждому члену команды сделать 1 выстрел по мишени (пластиковые бутылки, установленные на расстояние 15 м от места стрельбы).

Штрафные баллы начисляются за несбитые бутылки.

7. Перенос пострадавшего. На этом этапе судья просит отделение перенести 2 участников команды, получивших повреждение ноги. За неправильную переноску или срыв начисляется 5 штрафных баллов.

8. Снайпер. На расстоянии 80-90 см от земли судья закрепляет веревку длиной в 20 м — это тот самый отрезок, на котором работает снайпер. Штрафное очко получает каждый, кто поднимется выше веревки.

9. Минное поле. На песочной площадке длиной 5 м и шириной 3 м судья закалывает на глубину 5 см 10 пластиковых полуторалитровых бутылок. Отделение, придя на этап, выбирает 3 саперов, которые должны обнаружить мины за 4 минуты. Для этого судья выдает им деревянные щупы с закрепленными на конце стальными стержнями длиной 10 см. Штрафной балл начисляется за каждую ненайденную мину.

11. Дот. Судья выдает отделению гранаты (пол-литровые пластиковые бутылки с песком). Задача каждого участника поразить гранатой дот (мальчики кидают лежа, девочки стоя). За каждый промах судья зачисляет команде штрафной балл.

12. Расшифровка. На последнем этапе судья выдает команде пакет с зашифрованным словом (пароль). Шифр заключается в наборе цифр, например 14.1.5.1.4.1.19.12.1.18. Ключ к шифру — алфавит. Каждая цифра — это порядковое число букв в алфавите — А — 1, Б — 2 и т. д. В результате расшифровки получается слово (Мадагаскар). После того как отделение назовет пароль, судья останавливает время и забирает ценный груз. После окончания игры все судьи собираются и подсчитывают штрафные баллы каждой команды. И на вечернем мероприятии главный судья награждает победителей.

Сценарий конкурса для летнего лагеря «**Однажды ночью на Лысой горе...**»

Действующие лица:

Сказочник - Баюнок.

Привидения.

Яга-Костяная Нога.

Кощей.

Чертенята.

Мать чертенят - Шишимора.

Водяной.

Девочка-цветок.

Оборудование: сцена, прожектор (или иные, имеющиеся в наличии осветительные приборы: цветомузыкальная установка, лампы и т. п.); магнитофон, фонограмма музыкального сопровождения.

Роль сказочного существа - Баюнка исполняет взрослый. Роли привидений, чертенят и девочки-цветка вполне по силам ребятам младшего возраста. Остальных персонажей действия: Яги, Кощей, Шишиморы и Водяного - исполняют ребята старшего возраста. Ребята также (под руководством вожатой и воспитателя, ответственных за проведение мероприятия) разрабатывают в эскизных вариантах модели будущих костюмов и мастерят их из подручных средств и материалов.

В целях экономии времени, отведенного на разучивание ролей и совместные репетиции, инсценировка представлена в виде небольших сценок. Песня девочки-цветка исполняется «вживую», то есть под музыкальный инструмент - баян или аккордеон. Песня маленьких привидений звучит в свободном исполнении.

Кулисы, как и декорации для сцены, изготавливаются руками самих ребят, конечно же, при поддержке и помощи взрослых.

Некоторые сцены могут быть использованы в мероприятиях иного плана. Например, сцены привидений или Яги и Кощей (их страстное танго) будут вполне уместны в «Карнавале масок» или «Фестивале сказок».

Пролог

Звучит в записи фрагмент произведения М. П. Мусоргского «Ночь на Лысой горе». Действие происходит в ночное время, в полнолуние. Поэтому необходим фон ночного неба с крупными звездами и полной луной. На заднем плане очертания большой возвышенности, покрытой лесами. Действие проходит на «лесной поляне», освещенной «зловещим лунным, сиянием».

Музыка постепенно стихает. Прожектор на мгновение направляется на зрителей, слышен мелодический перезвон колокольчиков. Свет вновь направляется на сцену, на которой стоит небольшого роста старичок в просторной рубахе, подпоясанной веревочкой, с рыжей бородкой и такой же шевелюрой, в руках у него палка-посох.

Баюнок . Ночка-то сегодня как по заказу, а, ребятки? Чего молчите-то, испугались что ли? (Дети отвечают.) Не бойтесь меня, добрый я. На своем веку, а пожил я ого-го сколько! Ну-кась, дай посчитаю... (шевелия губами, загибает по очереди пальцы, но сбивается) ...сто, сто пятьдесят, двести, двести тридцать три... триста... тьфу ты!

Шибко не силен я в грамоте... Так вот, говорю, на своем веку ни одной живой души не обидел, всем помочь старался. Кому советом, а кому и делом, ну да ладно!

Не за тем я к вам пришел, ребятки, чтобы похвалиться. Прознал я, что сегодня у всей нечисти праздник намечается. Не каждый день луна вот такая на небе появляется, поэтому и праздники редко случаются. А погулять да порезвиться нечисть лесная да болотная ох, как любит!..

Сцена маленьких привидений

Баюнок отходит в сторону. Звучит тихая заунывная мелодия. На сцену «вплывают» привидения разных мастей и калибров, как и полагается, в белых одеяниях. Они

кружатся, группируясь и расходясь (наподобие мозаики), составляя разные фигуры. Слышится их заунывное пение.

«Путевая» песня маленьких привидений:

Весь мир погрузился во тьму,
Мы ждем с нетерпением луну!

У-у-у - во тьму.

У-у-у - луну!

Нам звезды помогут в пути

Дорогу на гору найти.

У-у - помогут в пути!

У-у - дорогу найти!

С тихими стонами и завываниями привидения неспешно покидают сцену.

Баюнок (обращается к зрителям с вопросом). Хотите на том сборище побывать?

(Зрители отвечают.) Только чур, не пищать и своего присутствия ничем не выдавать, как бы страшно вам ни было. Иначе беды не оберешься! Согласны? (Зрители отвечают.)

Старичок, три раза поворачивается вокруг себя, приговаривая заклинание, потом тихонько отходит в сторону. Свет прожектора следует за ним.. Баюнок присаживается на пенек, в «тени» декорации, изображающей большое раскидистое дерево. Свет прожектора направляется на центральную часть. Вновь звучит зловещая музыка. (Из детского альбома П. И. Чайковского «Баба-Яга» в записи.) На фоне «Лысой горы» появляется Яга-Костяная Нога.

Если позволяют технические возможности, эффектнее появление Яги верхом в ступе. Помахивая метлой, она благополучно «приземляется», вылезает из ступы, начинает кокетливо приводить себя в порядок. Сказочник комментирует появление Яги.

Сцена появления Яги

Баюнок.

Перед вами Яга-
Костяная Нога.

В руках помело,
Глаза набок повело.

В ступе по небу летает,
Внешним видом всех пугает...

Яга. Нынче я первая на праздник пожаловала. А то все Кикимора да Кикимора... да ну ее к Лешему в болото! Я - хозяйка праздника, ох и повеселимся же сегодня!.,
(исполняет с движениями свои зловещие плясовые припевки):

Охи, ахи, напушу я страхи!
Разбегайся, детвора, приближается Яга!
Я жаркое из ребят просто обожаю,
На лопату посажу, в печку отправляю!

С перчиком, с приправами, с колдовскими травами.
Передать вам не могу, как я деточек люблю!

Охи, ахи, нагоняю страхи!
Разбегайся, детвора, приближается Яга!..

Сцена появления Кощея

Яга останавливается, прислушиваясь к чему-то. Раздается ужасный скрип, вновь приглушенно звучит зловещая музыка. Старик-Боровик прикладывает палец к губам. Баюнок.

Тсс... раздается скрип костей,

Приближается... лучший друг Яги –

Кощей! Еще тот бандит, злодей...

Легок на помине друг,

Только вспомнишь - тут как тут.

Появляется Кощей, скрипя всеми своими «костями».

Баюнок (продолжает).

С виду строен, как березка,

Обаятелен, красив...

Но душою очень черен,

Раздражителен, злобив...

Яга украдкой подкрашивает себе губы, глядя в начищенную сковороду. При виде Кощея быстро кидает все в ступу, стоящую позади нее. Гостеприимно протягивает руки, наигранным голосом восклицает:

Яга. Ах, друг мой, Кощей ненаглядный...

Кощей (элегантно и непринужденно целуя руку Яги). Ну зачем же так официально!

Можно просто - Костик...

Под звуки «Танго» (в записи) и невыносимый скрип «костей Костика» они исполняют страстный танец. Под конец, ближе к кулисам, Кощей, не рассчитав свои силы, спотыкается и падает вместе со своей партнершей за кулисы. Слышится ужасный грохот и вопли, причитания Яги.

Сценка маленьких чертят

Звучит озорная музыка. Выбегают из противоположной стороны кулис чертенята.

Перепрыгивают друг через друга и гоняются по сцене под комментарии Баюнка.

Баюнок.

...Ну, а это, что за чудо?

Рожки, хвостик у ребят,

Неужели видим с вами

Мы малышек-чертенят?!

Исполняется импровизационный танец чертенят. Под конец танца выходит с хворостиной Шишимора и пытается успокоить не в меру расшалившихся «деток».

Ой, умора да и только,

До чего смешная тетка,

Шишом волосы торчат!

Не иначе это мамка

Незадачливых чертят!

Шишимора (воинственно размахивая хворостиной и подгоняя своих чад). Вот негодники! И где вас только черти носят?! Быстро домой - ужин стынет!

Баюнок (.хватая одного чертенка за хвост, задает ему вопрос).

Эй, чертенок, подожди!

Ты мне лучше подскажи,

Маму как зовут твою?

Чертенок (вырываясь из рук, с досадой).

Отвяжись! Чего пристал?
От своих, смотри - отстал!
Мамку Ши-ши-мо-ро-ю зовут,
Да отпусти же, все сожрут!
Баюнок (смеясь). Ну, беги, беги, юнец!
(Обращаясь к зрителям) Сразу видно - сорванец!
Чертенюк радостно взбрыкивает, вырвавшись, наконец, на свободу. Но тут некстати появляется Яга. Она ловко подставляет ему подножку. Несчастный чертенюк спотыкается и падает. Яга хватается за шиворот, поднимает и трясет.
Яга.

Ага! Попался наконец!
Ты зачем с моей грядки
Спер, паршивец, огурец?!
Признавайся, куда дел,
Небось с братцами и съел?
Чертенюк (со слезами в голосе).
Вот ведь надоедливая бабка,
Ну зачем мне твоя грядка
И какой-то огурец?
Тоже мне деликатес!
Это лешенят проделки,
Не мешай играть в горелки!
И вообще - я есть хочу!
Мамка вон по лесу рыщет,
Хворостиной как отхлыщит,
Отпусти-ка, слышь, меня...
Чертенюк наконец удается вырваться из цепких рук Бабы Яги. Победно гикнув, он радостно убегает.

Сцена похищения детей

Яга (руки в боки, с досадой топнув ногой).
Тьфу ты, вот ведь хулиганы,
Не найдешь на них управы!
Вот какая молодежь,
Ну ничем их не проймешь!..
Принюхивается и напряженно всматривается в зрительный
Так, чевой-то че-то не тово...
(Крутит головой в разные стороны.)
А! Попались-таки, голубчики!
Так вот, кто день и ночь проказит
Да по огороду моему лазит!
Вот, я счас вам покажу,
Если только догоню...
(Кричит Кощею за кулисы.)
Кощеюшка, друг мой милый,
Поди, блесни-ко своей силой,
Веревку толстую тащи
Да всех негодников вяжи!..

Яга спрыгивает со сцены, хватает первых попавшихся детей. Ей на помощь, прихрамывая, спешит Кощей. На ходу распутывая веревку, он обвязывает каждого пойманного ребенка за пояс и ведет всех на сцену, усаживает их под декорацией большого дерева.

Яга (помогая Кощею, приговаривает). Догоню, догоню и в лес-то всех утащу!

Кощей (радостно потирая руки).

Неплохой улов, дорогая моя старушечка,

Несравненная моя Ягушечка!

Пир закатим с тобой, моя милая,

На весь мир, моя красивая...

Сцена появления Водяного

Кощей целует руку Яге, та кокетливо улыбается. В это время появляется Водяной. Яга начинает заметно нервничать.

Водяной.

Я Водяной, я Водяной,

А кто поделится со мной?

Хочу и я иметь друзей,

Веселых, озорных детей.

Мне скушно, тошно, одиноко,

Вся жизнь моя - мое болото!

У меня в подружках

Пиявки да лягушки!

Тьфу, как надоели,

Всю плешь мне вон (показывает на голову) проели!..

Бесцеремонно отталкивая Кощею и Ягу, ощупывает пойманные жертвы.

Водяной (тоном не терпящим возражения).

Ну-ка, дай-ка всех внимательно осмотрю,

Кто получше да порумянее -

Тех под воду с собой и уведу.

Без детей на дне тоскливо,

В царстве скучно и уныло.

Будем в салки мы играть

Да русалок развлекать...

Отобрав детей, решительно подталкивает их к выходу. Яга с Кощею оттесняют Водяного от детей.

Яга.

Куды-куды ты, Водяной,

А ты советовался со мной?

Кощей.

Ишь, чужими руками жар загребать!

Что, слабо за детьми самому погонять?

Водяной (невозмутимо).

Да вы че? Мне проще у вас отобрать!

Как-никак я Водяной,

Все считаются со мной!..

Опять разгорается спор. Слышится постукивание посохом...

Сцена спасения детей из плена нечисти

Персонажи застывают на месте. Появляется сказочник- Баюнок, сокрушенно покачивая головой, обращается к зрителям.

Баюнок.

Вот этого я больше всего и опасался...

Что теперича пенять?

Надо срочно что-то предпринять,

Из беды ребяток вызволять...

Так! Я, кажется, придумал!

Три раза громко стучит посохом и направляется к спорящим. Те с удивлением смотрят на него.

Водяной.

Как здесь дед вдруг оказался,

И откуда он взялся?

Яга.

Ясно, заблудился дед... (советуясь с Кощеем)

Может, его тоже... на обед?

Баюнок (усмехаясь в бороду).

С этим можно подождать...

Мы хотим твои загадки послушать-разгадать.

Давай, Яга, с тобой на спор

Заклучим мирный договор?

Яга с Кощеем (в недоумении в один голос). Чево?!

Водяной (покачивая головой). Ну и дела творятся лунной ночью!..

Баюнок (хитро посмеиваясь, продолжает).

Если детки загадки твои отгадают,

Тогда, согласно договору, их тут же

На свободу и отпускают.

Ну, как? По рукам?

Яга (зловеще потирая руки).

Ну, дед, держись,

Я ведь спуску не дам,

Давай, по рукам...

Под звон колокольчиков быют по рукам. Яга, Кощей и Водяной по очереди загадывают своим пленникам загадки. Если они затрудняются с ответом, Баюнок просит помощи у зрителей.

Загадки нечистой силы.

- Что выше леса? (Солнышко.)
- Сестра к брату в гости идет, а он от нее пятится? (День и ночь.)
- Течет, течет - не вытечет (Река.)
- Заря-зарница по церкви ходила, ключи обронила. Месяц видел, солнце скрало (Роса.)
- Что вокруг избы не обнесешь? (В решетке воду.)
- Что в руку не схватишь? (Дым.)
- Что выше избы не закинешь? (Перо.)
- Что со двора не стащишь? (Погреб)
- Что и лентяю не лень? (Дышать.)

Загадки довольно непростые. Поэтому, наверняка, не все загадки ребятами будут разгаданы. Кощей выпускает половину пленников. Баюнок помогает им спуститься со

сцены. Дети занимают свои места среди зрителей. Остальных же ребят нечисти пытаются разделить между собой.

Водяной (наступая на Ягу и Кощея).

Живо делись своей добычей,

Иначе сам отниму, а вас всех

В пиявок да лягушек превращу...

Но тут в спор вмешивается Баюнок, про которого те забыли. За руку он держит маленькую девочку-цветок: в зеленом платице, на голове шапочка в виде огненных лепестков. При виде г/ветка нечисть застывает на месте, словно окаменев.

Заключительная сцена

Баюнок (повернувшись вокруг себя трижды, произносит заклинание).

Раскрой, цветочек, лепестки,

Сияньем тьму ты озари...

Пусть прочь уйдут коварство, зло,

Восторжествуют радость и добро!

В то время, как произносятся слова заклинания, девочка-цветочек в импровизированном танце под тихую мелодичную музыку, взмахивая руками-

«листьями», прогоняет нечистую силу. Те, закрываясь руками от «света», «исходящего» от девочки-«цветка», пятятся и исчезают со сцены. Вспыхивает яркий свет (имитация рассвета). Девочка-цветок исполняет «Песню о волшебном цветке» - слова М. Пляцковского, музыка Ю. Чичкова.

Есть на свете цветок алый, алый,

Яркий, пламенный, будто заря,

Самый солнечный и небывалый,

Он мечтою зовется не зря.

Припев:

Может, там, за седьмым перевалом,

Вспыхнет свежий, как ветра глоток,

Самый сказочный и небывалый,

Самый волшебный цветок.

В жизни хочется всем нам, пожалуй,

Как бы путь ни был крут и далек,

Отыскать на земле небывалый,

Самый, самый волшебный цветок.

Припев:

Вспоминая о радостном чуде,

Вдаль шагая по звонкой росе,

Тот цветок ищут многие люди,

Но, конечно, находят не все.

Сказочник-Баюнок помогает в это время остальным ребятам освободиться от веревки.

Они подходят к девочке-цветку и, взявшись за руки, образуя полукруг, поют вместе с ней слова припева.

Баюнок (хитро подмигивая ребятам).

Всякое может приключиться

В темную и лунную ночь

Да на Лысой горе (низко до земли кланяется),

Мой поклон детворе...

Свет прожектора уходит в сторону, освещая задний план, Баюнок в это время исчезает. Вновь звучит мелодия песни, у девочки-цветка в руках появляются воздушные шары по количеству присутствующих ребят младшего возраста. Все участники представления помогают ей раздать шары детям.

Дискотека в лагере. Сценарий

Сценарий программы для дискотеки «Стартинейджер»

Цели и задачи:

- привлечь детей к активному участию в заданиях танцевальной программы;
- познакомить ребят с музыкальными направлениями разных стран мира;
- сплотить детей в отрядах в процессе подготовки визиток, коллективного исполнения танца любого жанра;
- развить у ребят танцевальные, музыкальные, творческие способности и воображение;
- создать здоровый психологический климат в детском коллективе.

Время проведения: 1 час 30 минут. Место проведения: танцевальный зал. Реквизит: футбольные мячи.

К дискотеке отрядам надо подготовить визитку (3-минутный танец любого жанра, в котором принимает участие весь отряд).

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

На сцену выходит заводной Ведущий.

Название команды

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

Визитка

Это домашнее задание, к которому все отряды должны были подготовиться заранее. В визитку входит 3-минутный танец любого жанра, в котором принимает участие вся команда.

Самая широкая и узкая команда

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

Самая высокая и низкая команда

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

Танцующие роботы

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

Самая медленная и быстрая команда

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

Танцуем, как...

Ведущий предлагает двигаться командам так, как если бы танцевали дети в детском садике, матросы на корабле, балерины в театре, солдаты в казарме, повара в столовой и космонавты в космосе (на каждый танец диджей включает соответствующую музыку).

Танцующий паровозик

Команда выстраивается в 1 колонну, каждый берет другого за талию. Ребенок, который стоит впереди, начинает идти и показывать танцевальные движения. Все остальные повторяют за ним.

Танец с мячами

Команды получают футбольные мячи. Задание: станцевать танец с мячами.

Нарезка

Диджей включает мелодии разных жанров и направлений современной музыки, под которые ребята танцуют.

Буквы

Ведущий называет любую букву. Задача команды построиться в форме этой буквы.

Денс-марафон

На сцену выходят лидеры команд, они танцуют в течение 5 минут без остановки. После конкурсной программы жюри объявляет победителей, а ведущий награждает команды.

Твой друг - велосипед

На доске запись: Твой друг - велосипед.

Учитель: Ребята, посмотрите на доску, на ней написана тема нашего занятия «Твой друг - ...», но одно слово потерялось, и нам нужно его найти.

-Скажите, у вас есть друзья?

-Кого мы называем другом? (Того, кого любим, к кому прислушиваемся, у кого ищем совета, кому доверяем. Того, кто посочувствует, научит, поделится своими знаниями, порадует вместе с тобой, помечтает и пофантазирует).

-Мы с вами поговорили о друзьях. Я рада, что вы умеете дружить и имеете много друзей. Но мы так и не узнали тему нашего занятия. И я предлагаю вам отгадать загадку:

На рояль я не похож,

Но педаль имею тоже.

Кто не трус и не трусиха,

Прокачу того я лихо.

У меня мотора нет.

Я зовусь (велосипед).

-Правильно! Молодцы! Значит, тема нашего занятия «Твой друг – велосипед».

-Можно ли назвать другом велосипед? Почему?

-У кого из вас есть велосипед?

-Что вы знаете о езде на велосипеде? (рассказы детей)

-Вы уже многое знаете, молодцы! Вы правильно отметили, что правилами дорожного движения (показывает Правила) велосипедист приравнивается к водителям транспортных средств. Это большая ответственность, и поэтому возраст велосипедиста, выезжающего на проезжую часть, должен быть не менее 14 лет (вывешивается карточка, на которой написано «14 лет»). По решению местных органов власти возраст для вождения по дорогам может быть установлен для велосипедиста 12 лет, а для водителя мопеда – 14 лет.

Ребятам, не достигшим установленного возраста, разрешено кататься там, где нет автомобильного движения, - на закрытых площадках, во дворах, стадионах.

—Чему вы можете научиться, катаясь на велосипеде на стадионе? (научиться кататься на велосипеде, тренироваться в вождении, изучать правила дорожного движения, предупредительные сигналы)

-На велосипеде можно ездить только по велосипедной дорожке или не дальше одного метра от края проезжей части. (показывает знак «Велосипедная дорожка»)

-Как вы думаете, что обозначает знак «Велосипедное движение запрещено»? (Он запрещает движение велосипедов и мопедов).

-Во время движения следует строго выполнять правила для велосипедистов, все свои маневры обозначать предупредительными сигналами, следить за сигналами водителей, если есть – за сигналами светофора.

Перед поездкой следует проверить исправность велосипеда. Как гласят правила, в первую очередь на велосипеде должны быть исправны тормоза и звуковой сигнал (звонок). Руль должен стоять прямо относительно колеса и хорошо закреплен. Следует проверить колёса (не должно быть «восьмерок»), натяжение спиц, затяжка гаек на осях должны быть равномерными), а также проверить натяжение цепи.

Для езды в темное время суток велосипед должен быть соответственно оборудован. Кто из вас знает, как? (спереди должен быть белый фонарь, а сзади красного цвета).

-Верно, и добавлю, что на колесах должны быть красные или оранжевые светоотражатели для обеспечения безопасности движения.

-А теперь давайте подведем итогу, я предлагаю выполнить вам тестовые задания по теме нашего занятия.

(Проверка выполнения задания)

-Молодцы. Вы сегодня хорошо поработали, и я думаю знания, которые вы сегодня получили, пригодятся вам в жизни. Мы сегодня познакомились с основными правилами езды на велосипеде, но прежде чем вы выедете на велосипеде на дорогу, я надеюсь, вы выучите правила дорожного движения, предупредительные сигналы. А вот эта памятка будет вам помогать.

Тест.

1. При каких неисправностях из перечисленных запрещено движение на велосипеде?

А) Неисправна тормозная система.

Б) Неисправен шинный насос.

В) В тёмное время суток на неосвещённых дорогах неисправна (отсутствует) фара и задние габаритные огни.

2. Что запрещено водителю велосипеда?

А) Ехать, не держась за руль обеими руками.

Б) Ехать держась за руль одной рукой.

В) Использовать багажник для пассажирских перевозок.

3. С какого возраста разрешено выезжать на дороги на велосипеде?

А) С 16 лет

Б) С 14 лет

В) С 10 лет

4. В каком случае вы можете выезжать на дороги на велосипеде, если вам уже исполнилось 12 лет?

А) Если разрешено местными органами власти.

Б) Если вы имеете документ, подтверждающий знание правил дорожного движения.

В) Выезд на дороги вам запрещён.

Правильные ответы: 1 – А, В; 2 – А, В; 3 – Б, 4 – А, Б.

Экологическая игра "Друзья леса"

Пояснительная записка.

Данное мероприятие имеет эколого-биологическую направленность и может быть использовано для проведения в школах и учреждениях дополнительного образования. Рассчитано на детей 7-15 лет.

Цель: Вовлечь учащихся в эколого-просветительную деятельность.

Задачи:

Закрепить знания о значении леса

Воспитывать бережное отношение к природе, любовь к родному Краю.

Прививать навыки по охране и восстановлению природных объектов.

Форма занятия: экологическая игра.

Оборудование:

костюмы лесовичка, мухомора,

жетоны в виде шишек ели, грибков,

1 /4 ватмана,

фломастеры (для конкурса краски, кисточки),

карточки с надписями: Дерево - жук - дрозд - лиса. Жёлудь-мышь-гадюка. Ель - клёст - ель (для составления пищевых цепей),

сладкие призы по количеству участников.

Подготовка: зал оформлен изображениями деревьев, кустарников, трав, птиц, животных, цветов, насекомых, 2 столика для команд.

На стене плакат: "Войди надёжным другом в лес, И он тебе откроет тайну больших и маленьких чудес".

Ведущий одет в костюм лесовичка:

- Здравствуйте, ребята. Сегодня мы с вами поиграем в экологическую игру, призывом которой стали слова:

"Войди надёжным другом в лес,

И он тебе откроет тайну больших и маленьких чудес"

Нам предстоит выяснить, насколько хорошо вы знаете о лесе. Он, как никогда, сегодня нуждается в защите, заботе и любви. Ребята, я вас прошу быть внимательными. В игре победит тот, кто действительно хорошо знает жизнь леса, умеет правильно вести себя в природе и оберегать её. Представляем наше жюри.

Итак, мы начинаем игру. На 2 команды я хочу вас разделить, так легче будет игру нам проводить. Справа от меня команда "Кедр", слева "Берёза".

И первое задание: "Назовите правила поведения в лесу" (Например, нельзя шуметь в лесу ит.д.) За каждый правильный ответ команда получит жетон в виде еловой шишечки.

На втором этапе вопросы будут задавать каждому участнику отдельно, совещаться нельзя.

Конкурс: "Растения леса "

Книга "Русский лес" удостоена Ленинской премии. Назовите фамилию автора(Л.М.Леонов) .

Назовите пословицы и поговорки о лесе.(Лес зимой согревает, летом прохладу даёт; осенью накормит", "Много леса -не губи, нет леса -посади" , и т. д.).

Назовите 6 лесных растений, плоды которых используются как лекарственное сырьё. (шиповник, черника, земляника, облепиха, боярышник, костяника)

Как по пню срубленного дерева узнать, сколько ему лет? (На срубе чётко видны годовые кольца. Сколько колец, столько ему лет)

Какие хвойные деревья растут в нашем лесу?

Что за трава, которую и слепой узнает? (крапива)

Из какого дерева делают лыжи? (из берёзы)

Из какого дерева делают спички? (из осины)

Как отличить сосновые и еловые шишки? (еловая продолговатая со светло-коричневыми чешуйками. Сосновая - широкая, короче еловой, бурая.)

Что можно изготовить из хвои сосны? (Искусственную шерсть, витамины, экстракты)

Лесовичок хвалит участников за правильные ответы, раздаёт жетоны. И предлагает следующий конкурс: "**Лесные жители**".

Как называют в Сибири гнездо белки? (гайно)

Какая птица выводит птенцов зимой? (клёст)

Какая птица подбрасывает свои яйца в другие гнёзда? (кукушка)

Перед какой погодой птицы перестают петь? (перед дождливой)

Что теряет лось каждую зиму? (рога)

Каких зайцев называют листопадничками? (которые рождаются в листопад)

Какие животные спят зимой? (медведь, ёж)

Какой хищный зверь любит малину? (медведь)

Кто меняет шубу 2 раза в год? (лиса, белка, заяц)

Животное наших лесов, похожее на кошку. (рысь)

Слышен стук в дверь, появляется ребёнок, одетый в костюм мухомора. Предлагаю грибные загадки: "Если знаете ответ - хлопок, а не знаете - молчок! Договорились? За верный ответ жетончик-гриб.

Итак, внимание:

Он в лесу стоял, никто его не брал.

В красной шапке модной,

Никому не годный. (мухомор)

Этот гриб растёт под ёлкой,
Он звонче всех хрустит в засолке. (груздь)
А этот гриб волнуется и ясно почему:
ах как бы не испортили на шляпке бахрому. (волнушка)
Дружной семейкой и пышным букетом
Эти грибочки стоят на пеньке.
Знаю я точно ,найдётся мне место,
Почётное место в моём кузовке. (опята)
Скользкой, маслянистой шляпкой
Отличаются эти грибы.

Потрогайте.

И сами почувствуете вы. (маслята)

А вот кто-то важный

На беленькой ножке.

Он в красной шляпке,

На шляпке горошки. (мухомор)

Мухомор: "Угадали это я!"

Что ж, загадки вы отгадали. Молодцы! Хорошо знаете о моих братьях грибах.

(Хвалит ребят и, уходит), идёт подсчёт жетонов.

Лесовичок: Следующее задание: составить пищевые цепи.

Дерево - жук - дрозд - лиса.

Жёлудь-мышь-гадюка.

Ель - клёст - ель

Лесовичок:

Молодцы, составили. За каждую правильно составленную цепь ,команда получит по одному жетону.

Предлагаю следующий конкурс: "Экологическая культура".

Каждая команда получает лист, на котором описывается конкретная ситуация, поведение в природе, которую необходимо обсудить. Команда по порядку рассуждает, каждая по поводу своей ситуации. За каждый правильный ответ команда получает жетон.

Ситуация 1. "Пожар в лесу"

Ты заметил пожар в лесу. Твои действия. По какому телефону будешь звонить в Осетровское лесничество?

Ситуация 2 "Гнездо"

Ты заметил в кустах гнездо. Что сделаешь?

Ситуация 3 "Букет первоцветов"

Девочка нарвала букет подснежников. Ваши действия.

Ситуация 4 "Грибник"

Грибник, собирая грибы, вырывает их с корнем. Что сделать?

Ситуация 5 "Птенец на траве".

Ты идёшь по лесу, и вдруг видишь, сидит птенец. Что сделаешь?

Ситуация 6 "Шум в лесу".

Ты любишь слушать музыку. И взял с собой приёмник. Идёшь, по лесу и музыка гремит рядом с тобой. Хорошо ли?

Работа жюри. Подсчёт жетонов.

Лесовичок: Переходим к следующему конкурсу.

"Конкурс художников".

Команда придумывает и рисует знак "Охрана леса". Оценка работ. Участники получают жетоны. (Идёт подсчёт жетонов. Жюри подводит итоги).

Лесовичок: Победила дружба! Надеюсь, что вы ещё больше будете любить наш лес, проявлять интерес к жителям страны лесной и оберегать её. Игра показала, что вы много знаете о лесе. Спасибо за участие!

Мероприятие «День чудес»

Цель: интересно и с пользой провести время. Задачи:

- развивать смекалку, находчивость, сообразительность;
- создать атмосферу азарта и доброжелательности;
- выполнив все задания, добраться до чудо-дерева, на котором выросли бананы.

Оборудование:

1. Два однотипных экземпляра карты-маршрута, но одна окрашена в синий цвет, другая - в фиолетовый.
2. Отпечатанный лист-задание для каждого отряда - 2 экземпляра.
3. Костюмы бабы Яги, кота Базилио и лисы Алисы.
4. Два зашитых мешочка, наполненных 15-20 различными мелкими предметами (карандаш, резинка, кассета, бусинка, лампочка от фонарика и т. п).
5. Лист с заданием «Найди 16 отличий» - 2 экземпляра.
6. 20-30 стрелок, скотч.
7. Бананы (по количеству детей в лагере).
8. Скрепки.

Подготовка к походу к чудо-дереву начинается за 2-3 дня. Необходимо подготовить детей, которые будут исполнять роль бабы Яги, кота Базилио и лисы Алисы, придумать костюмы, распределить задания, выполнение которых будет проверять каждый из этих сказочных героев.

Накануне надо закупить бананы по количеству детей, отдыхающих в лагере.

Ход мероприятия

I. Организация лагеря.

На утренней линейке объявляется, что сегодня после завтрака для всех желающих состоится поход к чудо-дереву. Но попасть к этому дереву не так-то просто. Попадет к нему только тот, кто выполнит все предложенные задания. Отряд, пришедший к чудо-дереву первым, заработает 10 чудесенок.

II. Выполнение игровых заданий.

Листки-задания каждому отряду.

Прежде чем совершить поход к чудо-дереву, вам необходимо:

1. Ответить на следующие вопросы:

- при какой температуре можно купаться в бассейне? _____
- как зовут маму начальника лагеря? _____
- дата рождения (одного из сотрудников учреждения). _____
- какой размер обуви у (одного из сотрудников)? _____
- сколько деревьев растет на территории лагеря? _____

2. После ответов на все вопросы вы можете получить следующее задание у начальника летнего лагеря _____

ДО ВСТРЕЧИ У ДЕРЕВА ЧУДЕС!

После того как ребята ответят на все вопросы, начальник лагеря (или другой конкретный сотрудник) выдает им следующее задание.

Отряду № 1:

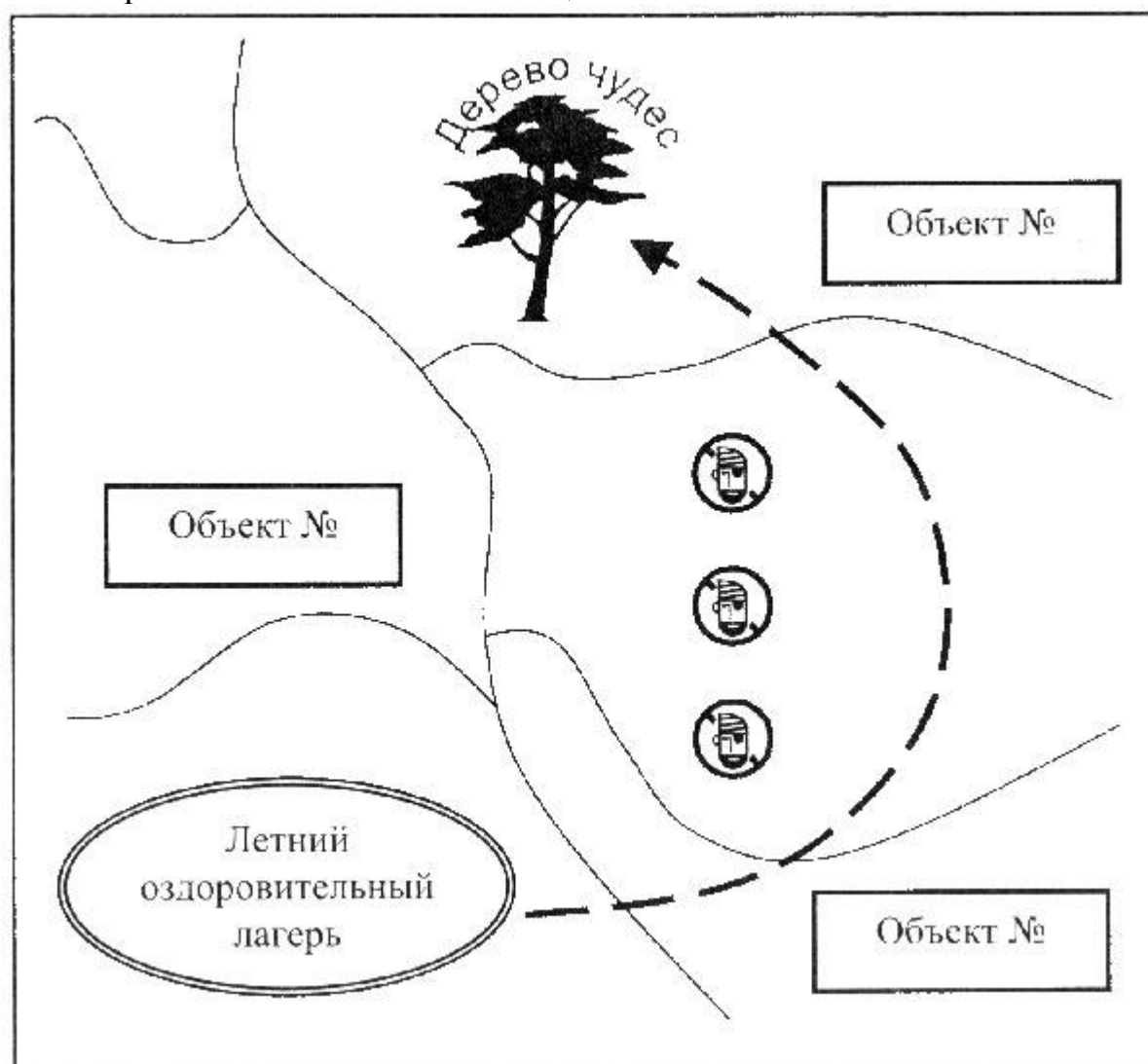
Отыщите на территории лагеря шесть частей карты, указывающей маршрут похода к чудо-дереву.

Ваша карта имеет СИНИЙ цвет

Отряду № 2:

Отыщите на территории лагеря шесть частей карты, указывающей маршрут похода к чудо-дереву.

Ваша карта имеет ФИОЛЕТОВЫЙ цвет



Карта готовится в двух экземплярах, но одна с обратной стороны имеет синий цвет, другая - фиолетовый. Карта разрезается (по черным линиям) на шесть частей, все части закрепляются на деревьях и кустарниках лагерной территории. (Лучше это сделать во время отсутствия детей, например во время завтрака).

Сразу после завтрака, пока дети начинают выполнять предложенные задания, один из педагогов с детьми, которые играют роли бабы Яги, кота Базилио и лисы Алисы, отправляются к заранее намеченному объекту, где и будет находиться чудо-дерево. Они движутся по тому же маршруту, по которому к чудо-дереву придут отряды. По

пути своего следования они оставляют опознавательные знаки - стрелки, которые закрепляют на домах, столбах, деревьях скотчем.

По прибытии на место на выбранное дерево педагог и дети развешивают бананы (это можно сделать при помощи скрепок) по количеству детей в лагере, одевают костюмы сказочных героев и ждут, спрятавшись, участников похода в двух условленных местах (недалеко от дерева чудес).

Когда появляются отряды, на пути их встречает баба Яга. Она предлагает им выполнить следующее задание:

- Определить, сколько и какие предметы находятся в зашитом мешочке.

После выполнения задания дети движутся дальше, где их встречают кот Базилио и лиса Алиса. Лиса Алиса предлагает им выполнить задание:

- найти на рисунке не менее 16 (10) отличий (Такие рисунки можно найти в интернете)

Кот Базилио предлагает детям выполнить последнее, третье задание:

- необходимо посчитать все пуговицы в отряде. После выполнения всех заданий сказочные герои ведут ребят к чудо-дереву, на котором выросли... бананы!

Шип - шип – шоу (команды по 6 человек)

1 Вед.: Внимание! Внимание! Внимание! Говорит и показывает "Лесная поляна!"

Микрофоны установлены в этом зале, где именно сегодня, сейчас, сию минуту начнется шип – шип - шоу. А вот интересно: все смогут расшифровать аббревиатуру названия вечера? Ну, что вы пожимаете плечами и неуверенно смотрите на эти буквы? Давайте объединим наши усилия и расшифруем загадочные слова! Итак, начали!

Шутки и приколы, шалости и проказы!

И если, собираясь, на наш сегодняшний вечер, и я, и вы, и все мы вместе захватили с собой хорошее настроение и дружный, веселый, озорной смех, плавно переходящий в оглушительный и долго не умолкающий хохот, то всем нам крупно повезло!

Итак, вечер шуток и приколов, шалостей и проказ объявляется открытым! Ура! Ура! Ура!

2 Вед.: Добрый вечер, дорогие участники, болельщики и уважаемое жюри! Я с большим удовольствием хочу представить команды, которые готовы сегодня шутить, разыгрывать, веселиться, танцевать и прикалываться.

Итак, встречайте аплодисментами команду _____ отряда. Мы приветствуем команду _____ отряда. Зал рукоплещет команде _____ отряда. Не забудьте поаплодировать команде _____ отряда. И, наконец, гром аплодисментов и оваций срывает команда _____ отряда.

И вот, наконец, подошло время представить наше уважаемое жюри, которое может и любит от души веселиться, озорничать, дурачиться и даже судить всех нас. Вот это да! Вот это класс! Итак, слушайте, смотрите, и мотайте себе на ус.

В состав жюри вошли: Ветераны д.л. "ЛЕСНАЯ ПОЛЯНА", люди, отдавшие ему свои лучшие годы жизни, активно и плодотворно участвовавшие и продолжающие участвовать в шип - шиповском движении, имеющие богатейший опыт судейства шип – шипов.

Итак, я думаю, грянет гром аплодисментов и содрогнутся эти стены, выдавшие еще и не такое.

Представление жюри.

Вед. Итак, я объявляю

1 Конкурс "Ах, картошка!"

Приглашается один участник от каждой команды. Привязываем картофелину, подвешенную на веревке, к поясу участника, расстояние от картофелины до пола 20 см. Ваша задача, раскачивая картофелину, продвинуть спичечный коробок до края сцены.

2 Конкурс «Пантомима»

Вед. А сейчас каждой команде я хочу вручить карточку с известной пословицей. Вся команда должна без слов с помощью жестов и пантомимы передать содержание и смысл данной пословицы. Команде дается на обдумье ровно 1 минута. Приготовились, начали!

1. Баба с возу - кобыле легче.
2. Один с сошкой - семеро с ложкой.
3. Куда иголка - туда и нитка.
4. Семеро одного не ждут.
5. Под лежачий камень вода не течет.
6. Любишь кататься – люби и саночки возить.
7. Слово – не воробей, вылетит – не поймаешь.
8. Семь раз отмерь, один раз отрежь.
9. Не красна изба углами, а красна пирогами.
10. Работа – не волк, в лес не убежит.

3 Конкурс «Самый чувствительный»

Вед. Я приглашаю по одному самому чувствительному участнику от команды. На стул положили некоторое количество конфет. Ваша задача определить своей попой, сколько же конфет находятся на стуле. А потом их съесть. Итак, внимание, Начали! Мы благодарим самых чувствительных и желаем быть всегда такими же великими математиками!

4 Конкурс «Танцевальный»

Для младших отрядов:

Придумать танец со шваброй на мелодию «Лезгинка»

Для старших отрядов:

Придумать танец со стулом на мелодию «Вальса»

5 Конкурс «Статуя»

Вед.: Я спешу объявить о начале очередного 5-го конкурса "Статуя". Каждая команда получает карточку, в которой написано название статуи. Один, самый скульптурный участник от каждой команды, должен выполнить задание. Затем к нему подойдет два работника сцены и унесут за «кулисы». Статуя должна находиться в образе до самого последнего мгновения. Итак, приготовились, начали!

1. Девушка с веслом.
2. Пограничник в дозоре.
3. Покорители вершины.
4. Метатель копья.
5. Статуя влюбленного.
6. Обезьяна в клетке.
7. Балерина в полете.
8. Пациент у стоматолога.
9. Вратарь, ловящий мяч.
10. Рыбак, тянущий сома.

Замечательно, а теперь работники сцены, унесите статуи. А ваша задача, уважаемые «статуированные», сохранить первоначальный образ статуи.

6 Конкурс «Диалог животных»

Вед. А сейчас я приглашаю на сцену по два участника, самых голосистых, которые умеют изображать голоса животных и птиц. Итак, начинается конкурс - диалог звукоподражания и разговор животных. Получите, пожалуйста, карточки с заданием.

1. Курица - петух. 6. Осел - индюк
2. Собака - кошка 7. Шмель - лягушка
3. Свинья - корова 8. Овца - конь
4. Ворона - обезьяна 9. Лев - кукушка
5. Утка - козел. 10. Воробей - змея

Игра для зрителей "Гипноз"

Дорогие друзья я приглашаю на эту чудесную сцену 5-6 человек зрителей, желающих подвергнуться гипнозу и одного помощника.

Представьте себе, друзья, что вы идете медленно по сказочному и удивительному саду, над головой ярко светит солнышко. И вдруг перед вами распускается чудесный цветок. Розовые бутоны, резные листья. От его слепящей красоты вы закрываете глаза и в восхищении опускаетесь на одно колено, прижимая руки к сердцу. Цветок издает восхитительный аромат. Вы чувствуете?

Потянитесь носом к цветку. Вы захотели его сорвать, чтобы подарить его любимому человеку. Но осторожно, стебель колючий. Поэтому вперед расслабленную правую руку. Вам жарко. Вы хотите пить. А на лепестке цветка застыла большая капля росы. Вам захотелось ее слизнуть. Высуньте язык, замерли. Открыли глаза.

Товарищ старшина, группа сторожевых собак для охраны государственной границы ПМР готовы.

7 конкурс «Манекены»

А сейчас я приглашаю на сцену самых артистичных ребят, по одному участнику от команды. Наш конкурс называется - манекены. Пластическая импровизация в заданном образе до команды "стоп", то есть я читаю текст, а вы должны ходить по кругу, изображая то, что я буду рассказывать. Итак, приготовились, начали!

1. Мужчина, в прошлом чемпион трамвайного парка по поднятию тяжестей. Рост ниже среднего, ноги короткие (не длиннее полуметра), грудь впалая, живот арбузоподобный, правое плечо на 30 см ниже левого. Периодически сморкается, очень самолюбив.
2. Женщина, рост 180 см, пониженной упитанности, правая нога короче левой, позвоночник искривлен в трех местах, язык не уместается во рту. Одна бровь выше другой, часто плачет, плач легко переходит в смех.
3. Очень высокий мужчина, гигант, позвоночник изогнут знаком вопроса, правую ногу приволакивает, нижняя челюсть далеко выдвинута вперед. Выражен оскал, лопухий, при ходьбе часто посапывает, застенчив.
4. Старушка, по возрасту близкая к веку, занимается спортивной ходьбой, голова и ноги трясутся, подслеповата, но спина прямая, походка прыгающая, подозрительная, часто оглядывается, страдает застарелым кашлем курильщика.
5. Ребенок в возрасте от 2 до 3 лет, с большой головой и тонкой шеей. Языком пытается достать нос, часто падает в лужи, жизнерадостный смех, даже слишком, страдает хроническим насморком.

8 конкурс «Обуй команду»

Все участники снимают с себя обувь и складывают в кучу и перемешивают. Один из

участников должен обуять свою команду. Итак, приготовились, начали!
Вед.: А теперь настало время предоставить слово нашему очаровательному, но строгому жюри.

«Бой – Гел – Шоу»

Добрый вечер, девчонки!

Добрый вечер, мальчишки!

Добрый вечер, “ЛЕСНАЯ ПОЛЯНА”!..

Только сегодня вы сидите в этом зале несколько необычно, потому что мы с вами находимся на ... (зал кричит: “Бой-Гел-Шоу”!). Молодцы! Шоу — это всегда праздник, это всегда игра.. Но, как и у любой игры, у нас есть свои правила. Так, что же можно, а чего нельзя делать на нашем шоу? Я буду называть эти правила, а вы будете их показывать. Договорились? В течение всего вечера можно:

топать и хлопать! (зал показывает)

кричать и улюлюкать!

танцевать и петь!

приветствовать друг друга аплодисментами!

мальчишки приветствуют девчонок свистом!

девчонки — визгом!

можно посылать друг другу воздушные поцелуи!

махать руками!

И просто приветствовать друг друга!

Правила все вы уяснили, а теперь я хочу представить вам наше многоуважаемое жюри, во главе которого (представление жюри)

Предлагаю вам отправиться на поиски истины. А где же эту истину искать? Мы думали, думали, и ничего лучшего не придумали, как совершить путешествие во времени. Вы готовы? ...Вы хотите этого?.. У вас получится? А как вы думаете, в каком веке лучше начать искать истину извечного спора? Ну, конечно, в каменном! Закройте глаза...

(звучит космическая музыка)

И вот, мы с вами очутились в каменном веке. Чем же там занимались люди? Что же там происходило? Я буду называть различные действия, а вы их показывать.

Мужчины охотились на зверей...

бросали камни... и метали копья...

Женщины раздували огонь... и собирали корешки...

Мужчины стреляли из лука... и криками гоняли зверей...

Женщины шлепали непослушных детей ... и скалили зубы...

А все вместе они прыгали вокруг костра, думая, что они на дискотеке!..

А теперь мы приглашает на сцену наших участников – по 1 мальчику и 1 девочке от каждого отряда.

(Звучит ритмичная музыка, команды поднимаются на сцену; участники называют свои имена)

Итак, приступаем к нашему первому конкурсу. Конечно же, самое первое дело, на которое шли древние люди, древние мужчины — это “охота на мамонта”.

1. Конкурс “Охота на мамонта”.

Для участия в этом конкурсе мы приглашаем наших мальчиков спуститься в зал. “Мамонтом” будет обычный надувной шарик. Зрители гоняют “мамонта” по залу, участник, который дотронулся до шарика, получает. Участникам конкурса можно передвигаться по рядам.

(звучит ритмичная музыка)

Для участия в следующем конкурсе я приглашаю наших девочек
Чем же занимались в те далекие времена древние женщины? Пока мужчины охотились на мамонтов, женщины отдыхали. Лишь только мужчины возвращались с добычей, женщины начинали разделывать шкуры мамонтов для того, чтобы сшить своему мужу одежду. Наш следующий конкурс так и называется: “Сшивание шкур”.

2. Конкурс «Сшивание шкур»

Участникам нужно «сшить» на сцене большое полотно из шкур. А “шкуры” — это одежда зрителей. Конкурсанткам можно спускаться в зрительный зал, зрителям подниматься на сцену нельзя.

(Здесь и в последующих конкурсах Ведущий вместе со зрителями считает от 1 до 10 и конкурс заканчивается).

3. Конкурс «Наскальная живопись»

Каждому участнику конкурса выдается баночка гуаши любого цвета и кисточка. Юноши рисуют на “скалах” и камнях “портреты” девушек, а девушки — портреты юношей. Побеждает тот, кто лучше нарисует портрет.

(Жюри объявляет победителя).

Мы с вами увидели, что в каменном веке оказались сильнее ...

Может в средние века все было наоборот? В зале наступает мертвая тишина... работает наша “машина времени”.

(Звучит космическая музыка)

А мы с вами приготовились изображать, чем же занимались мужчины и женщины в средние века.

Мужчины сражались на мечах и шпагах...

Женщины махали им платочками ... и делали вид, что боялись их.

Мужчины под окнами пели девушкам серенады..

А девушки стыдливо отворачивались и краснели...

Мужчины скакали на лошадях...

Женщины тряслись в каретах и падали в обмороки...

Для следующего конкурса я приглашаю девушек.

Вот стоят перед вами очаровательные, прекрасные девушки. Они еще не знают, что им придется путешествовать далеко-далеко. Дело в том, что любимым занятием мужчин того времени были “крестовые” походы. Так и называется этот конкурс!

4. Конкурс «Крестовые походы»

Задание: девушкам подаются военные команды. Сидя верхом на своей “лошади” (швабре), девушки выполняют команды.

Побеждает девушка, наиболее точно и верно выполнявшая приказания.

Команды:

Рота, по коням! Направо! Налево! Кругом! По кругу рысью, марш!

В одну шеренгу становись!

(Жюри подводит итоги конкурса).

Для участия в следующем конкурсе я приглашаю мальчиков.

Конечно же, в средние века девушки очень любили балы.

О, какие это были балы!.. Какие это были платья!.. А какие это были прически! Наш следующий конкурс так и называется — “Прическа”.

5. Конкурс «Прическа»

(на сцену приглашаются по 1 девочке от каждого отряда с принадлежностями)

(Пока команды на первом ряду готовят свои “шедевры”, проводится игра со зрителями.)

Но это еще не все. Нас ожидает век XX!

В XX веке:

Мужчины летают на самолетах...

Женщины доят коров...

Мужчины смотрят футбол...

Женщины ремонтируют рельсы...

А все вместе — круто отрываются на дискотеках!..

6. Найди свою половину

Девочкам завязываются глаза и они по волосам должны определить своих мальчиков, которые сидят в одном ряду.

7. Конкурс «Золушкина туфелька»

В следующем конкурсе принимают участие все конкурсанты. Мальчикам предстоит с завязанными глазами обуть своих девушек. Девчонки разуваются, обувь сваливается в общую кучу. Мальчики на ощупь ищут обувь и одевают ее своим девочкам.

8. Самый наблюдательный

Мальчики и девочки встают в два ряда спиной к друг к другу. По очереди каждому задаются вопросы:

- Какого цвета у вашего партнера?
- Сколько пуговиц на кофточке у вашей дамы?
- Какого цвета заколка?
- Какая обувь у вашего мальчика?
- Сколько ушей у вашего партнера?
- Из чего сделаны пуговицы на шортах у вашего партнера? и т.д.

9. Конкурс «Походка»

А сейчас мы проверим, как наши девушки умеют ходить в разных стилях (поочередно)

- Походка женщины, несущей с рынка очень тяжелые сумки.
- Походка женщины, болеющей радикулитом.
- Походка деловой женщины.
- Походка спортивной женщины.
- Походка ребенка, делающего свои первые шаги.
- Походка женщины, которой очень жмут ботинки.
- Походка женщины, идущей по подиуму.
- Походка женщины, идущей по краю небоскреба.
- Походка очень уставшей женщины

10. Конкурс «Танцевальный»

А теперь давайте посмотрим, как наши конкурсанты умеют танцевать в разных стилях и направлениях музыки.

(подведение итогов)

Я предлагаю закончить наш вечер признанием в любви.

“Мальчишки, что мы можем крикнуть девчонкам?”

— Девчонки, мы вас любим!

“Девчонки, чем вы можете ответить мальчишкам?”

- Мальчишки, мы вас тоже!

Мальчишки, вы любите девчонок?! Девчонки, а вы?!

Молодцы! Мы еще раз убедились, что в “ЛЕСНОЙ ПОЛЯНЕ” собрались замечательные девчонки и мальчишки, способные на настоящую дружбу! До новых встреч!

Сценарий театрализованной игры на местности «Нить Ариадны»

Цели и задачи:

- познакомить детей с греческой мифологией;
- познакомить ребят с физической культурой и спортом Древней Греции;
- развить наблюдательность, сообразительность, находчивость и ловкость у ребят;
- создать здоровый психологический климат в отрядах в процессе совместных спортивных состязаний;
- сдружить отряды — участники соревнований.

Время проведения: 1 час 30 минут.

Место проведения: территория лагеря.

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

Звучат фанфары, появляется Ариадна.

Ариадна. Здравствуйте, ребята! Добро пожаловать на берег острова Крит! Меня зовут Ариадна, я дочь царя Миноса. Сегодня вы отправитесь в таинственное подземелье, которое называется «Лабиринт Минотавра». Бесконечные коридоры, ловушки, мрачные туннели, запутанные подземные переходы — все это вам предстоит преодолеть, прежде чем вы найдете Минотавра и сразитесь с ним. Не пугайтесь, я помогу вам. (Показывает конец веревки.) Эта нить укажет, как найти дорогу в лабиринте и добраться до выхода. А сразиться с Минотавром вам помогут греческие боги, которые сегодня спустились с Олимпа. Итак, встречаем!

На сцену выходят вожатые, переодетые в героев греческих мифов.

Царь богов, властелин грома и молний, великий громовержец — Зевс! Его брат, повелитель воды, бог всех морей — Посейдон! Богиня войны и победы, а также мудрости, знаний, искусств — Афина! Друг всего человечества, который похитил у богов Олимпа огонь и передал его людям — титан Прометей! Сын Зевса, герой, который совершил двенадцать подвигов — Геракл! Чудовище, способное превратить любого в камень, кто отважится посмотреть ей в лицо — горгона Медуза! Бог — целитель и прорицатель, покровитель искусств — Аполлон! Богиня любви и красоты — Афродита! Великий музыкант, который так замечательно играет на лире, что птицы и звери собираются послушать его музыку — Орфей! Дочери Зевса, музы: Клио — муза истории! Терпсихора — муза танца! Мельпомена — муза театра! Артемида — богиня охоты! И великий мастер, зодчий — Дедал, который построил лабиринт! Вот мы и познакомились с нашими героями, а теперь я расскажу вам, как найти

Минотавра. Каждый отряд получает от меня маршрутную карту. (Выдает карты.) В них указаны этапы, где будут стоять наши герои. (Показывает на вожатых.) После каждого этапа у вас есть возможность получить одну букву. Пройдя все испытания и сложив все буквы правильно, вы узнаете, где находится Минотавр. Каждый этап вы должны проходить только по моей волшебной нити, которая поведет вас по лабиринту. Прохождение этапов начинается по этому звуковому сигналу.

Диджей включает сигнал.

Что ж, желаю удачно пройти все испытания и найти Минотавра.

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

Этапы

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

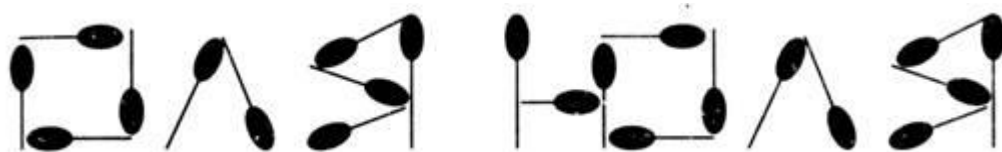
2. Афина. Богиня просит ребят перечислить виды спорта, которые они знают, за 4 минуты. В маршрутном листе Афина указывает количество перечисленных видов.

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

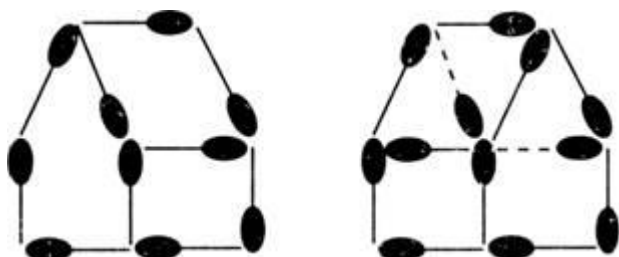
- Имеется 3 спички. Если к ним прибавить еще 2, то получится 8. Как это может получиться? (Спички нужно выложить в виде римской цифры VIII.)



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



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



4. Дедал. Отряд выбирает 3 участников, которые будут состязаться с Дедалом в постройке лабиринта из шашек. Игрок и Дедал по очереди кладут шашки друг на

друга до тех пор, пока фигура не развалится. Тот, из-за кого это случилось, считается проигравшим. За каждую победу отряд получает 3 балла.

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

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

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

8. Геракл. Геракл предлагает ребятам перечислить все его 12 подвигов (немейский лев, лернейская гидра, керинейская лань, эриманфский вепрь, авгиевы конюшни, стимфалийские птицы, кони царя Диомеда, быки Гериона, критский бык, золотые яблоки, пояс царицы амазонок, сошествие в ад за Кербером).

9. Посейдон. На столе рядом с Посейдоном стоят 2 стакана. Один наполнен водой, другой пустой. Между стаканами лежит пипетка. Посейдон протягивает ребятам листок, на котором написано: «Вас приветствует бог морей! К сожалению, я простудился и не могу говорить и двигаться. Ваша задача перелить воду из одного стакана в другой, как можно быстрее. Итак, я засекаю время. Удачи!» Если ребята начнут переливать воду пипеткой, то они проигрывают, потому что в записке не было указано, что воду нужно переливать таким образом. Побеждает отряд, который перельет воду из одного стакана в другой обычным способом. За это он получает 10 баллов.

10. Аполлон. Аполлон говорит, что, как бог искусств, очень любит посещать картинные галереи. Он показывает отряду 10 репродукций картин знаменитых художников, и если ребята правильно говорят, кто автор картины и как она называется, то получают 1 балл. В маршрутном листе Аполлон пишет количество названных репродукций.

11. Афродита. Отряд становится в полукруг так, чтобы все ребята хорошо видели друг друга. Их задача: по команде назвать числа от 1 до 17. Каждый игрок может назвать только одно число, а если число называют одновременно 2 участника, то игра начинается сначала. Задание можно усложнить, если ребята будут называть числа с закрытыми глазами. Отряд, досчитавший до 17, получает 10 баллов.

12. Артемида. Богиня предлагает ребятам познакомиться с некоторыми жителями ее леса. Отряд выбирает 3 участников для этого конкурса. Артемида завязывает игрокам глаза и выдает им мягкие игрушки. Ребята на ощупь должны определить, что это за игрушки, и назвать их. За правильный ответ каждый участник получает 3 балла.

Отряды, пройдя все испытания, составляют из букв, которые им дали герои на этапах, предложение и находят Минотавра. Он говорит ребятам, что больше не будет

проказничать, и обещает наградить отряды, которые лучше всех прошли его лабиринт. Собирает маршрутные карты, и после подсчета баллов на вечернем мероприятии Ариадна и Минотавр награждают отличившиеся отряды.

Сценарий конкурсной игровой программы «Сладкая парочка»

Цели и задачи:

- сплотить детей в отрядах в процессе подготовки визиток, создания образов знаменитых влюбленных (Ромео и Джульетта и пр.);
- развить у детей художественно-эстетические, музыкальные, театральные способности и воображение.

Время проведения: 1 час.

Место проведения: концертный зал.

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

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

Действующие лица:

Дездемона

Отелло

На сцену под любую лирическую музыку выходит Дездемона.

Дездемона

Я вас приветствую, друзья,

На нашем празднике влюбленных!

Звать Дездемоною меня,

Мне восемнадцать лет не полных.

Сегодня выйдут к нам на сцену

Все те, кто любит и любим.

Крик за сценой.

Ах, это вновь опять Отелло! Мне надо спрятаться!

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

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

Выбегает Дездемона, успокаивает мавра.

Дездемона

Не надо крика, дорогой,

Тебя люблю я всей душой!

Отелло

В последний раз я спрашиваю снова:

Ты перед сном молилась, Дездемона?

Дездемона. Весь день! А где был ты?

Отелло. Я на полянке рвал цветы! (Достает букет, дарит его Дездемоне.)

Дездемона

О, ущипни скорей, мне не приснилось?

Спасибо, мавр, ты очень мил.

Но почему, скажи на милость,

Сегодня ты меня не придушил?

Отелло

О, никогда трагедии не будет,

Когда друг друга люди любят.

Как те, что за кулисами стоят

И выйти к нам на сцену так хотят.

Дездемона

А говорят, влюбленные часов не наблюдают...

Аплодисменты всем, мы начинаем!

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

Визитка

Каждая пара должна подготовиться до мероприятия и придумать себе образы знаменитых влюбленных, например: Ромео и Джульетта и т. д. Задача конкурсантов: показать в какой-либо интересной, творческой форме визитку, в которой они представят себя.

Вещи из зала

Дездемона. Многие молодые люди обещают достать своим дамам все, что угодно, даже звезду с неба. И поэтому поводу следующее задание. Будьте внимательными. В этой игре участвуют все мальчики. Все спускаются со сцены и встают в одну линию. Я называю любую вещь, которая может находиться в зрительном зале, например сотовый телефон. Ваша задача взять у любого сидящего в зале телефон, вернуться на

место и поднять руку с предметом, который я назвала. Кто последний принесет телефон, тот выходит из игры. Поехали!

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

Колыбельная

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

Скачки

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

Отелло раздает ребятам коней — ракетки для бадминтона. По команде мальчики запрыгивают на своих коней и начинают прыгать на одном месте. Дездемона зачитывает препятствия, которые они должны обыграть.

1. В лицо подул сильный ветер.
2. Затем подул в спину.
3. На пути маленькая кочка.
4. Большая кочка.
5. И тут вас укусила пчела.
6. Две пчелы.
7. Налетел орел.
8. Пошел дождь.
9. И вдруг конь остановился.
10. И стал брыкаться.
11. Но наездник пожалел коня, и тот успокоился.
12. И поскакал дальше.
13. И вот показался дом возлюбленной.
14. Все, приехали!

Подарок

Отелло. А следующее задание для наших принцесс. У вашего избранника день рождения. И нужно приготовить для него подарок, точнее, сделать его своими руками. Дездемона раздает девочкам по листу бумаги и фломастеру. Ваша задача за три минуты нарисовать портрет своего возлюбленного. Время пошло!

Во время паузы Дездемона приглашает на сцену детей с творческими номерами. После номеров каждая участница проходит по сцене и демонстрирует свою работу, затем отдает ее жюри.

Рассмеши любимую

Дездемона. А теперь, мальчики, представили, что у вашей любимой очень плохое настроение: сломался телевизор, и она пропустила очередной телесериал. Так вот ваша задача: придумать что-нибудь такое, чтобы рассмешить вашу даму сердца. Хочу предупредить, что щекотать и тормозить девочек не рекомендуется. Если нет вопросов, тогда прошу на сцену первую пару!

Галстук

Отелло. А вас, девочки, я прошу представить такую ситуацию. Ваш молодой человек опаздывает на работу, нужно быстро завязать ему галстук, на все про все дается тридцать секунд. Итак, прошу первую пару на сцену.

Серенада

Дездемона. Ребята, кто знает, как мужчины в Испании признаются в любви? Правильно, берут гитару, идут к балкону любимой и поют серенаду. Вам нужно проделать то же самое. То есть спеть песню о том, как вы любите свою даму сердца. Приглашаю первых участников.

Отелло ставит стул, на который встает девочка, а мальчику дают гитару.

Вопрос — ответ

Отелло. А сейчас я попрошу всех участников нашей «Сладкой парочки» построиться в две линии. В одной — мальчики, в другой — девочки, повернуться друг к другу спиной. Сейчас я буду зачитывать вопросы, на которые должен ответить каждый из вас и написать их на листочках.

Дездемона раздает участникам листочки и ручки.

Вопросы:

1. Ваши любимые цветы?
2. Ваша любимая музыкальная группа?
3. Ваш любимый мультик?
4. Ваше любимое блюдо?

Ведущий вызывает на сцену 1-ю пару и задает эти вопросы мальчику, который должен назвать ее любимые цветы, мультик, группу, блюдо. Ответы мальчика ведущий сверяет с ответами девочки на листе. Затем те же вопросы задаются девочке.

Побеждает та пара, которая назовет больше всех правильных ответов.

Медленный танец

Дездемона. И последнее задание. Я объявляю конкурс на самый оригинальный медленный танец. Диджей, музыку!

Звучит песня группы «Челси» «Я не умру без твоей любви».

Ведущие приглашают на сцену жюри, которые награждают пары в номинациях:

«Самая артистичная пара»;

«Самая танцевальная пара»;

«Самая представительная пара»;

«Самая веселая пара»;

«Самая эмоциональная пара»;

«Самая находчивая пара»;

«Самая оригинальная пара»;

«Самая красивая пара»;

«Самая обаятельная пара»;

«Самая умная пара».

Ведущие. На сцену приглашаем победителей конкурса и вручаем им диплом в номинации «Сладкая парочка».

Отелло (мальчикам)

Желаю счастья, дружбы крепкой,

Побольше радостных минут.

И пусть стрелой своей меткой

Вам в сердце попадет Амур.

Дездемона (девочкам)

Желаю, чтобы вас любили,

Цветы и тортики дарили,

Чтоб вас мальчишки обожали

И никогда не обижали!

До свидания, друзья! До новых встреч!