

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
Центр образования
«Санкт-Петербургский городской Дворец творчества юных»
Загородный центр детско-юношеского творчества «Зеркальный»

«Делаем ставки»

дружинные дела

Санкт-Петербург
2014

Автор составитель:

С. М. Максимова – методист ЗЦ ДЮТ «Зеркальный»

Рисунок:

И.Я. Сибирцева – методист ЗЦ ДЮТ «Зеркальный»

Редактор:

О. А. Супрунова, учитель русского языка и литературы
школы №660 ЗЦ ДЮТ «Зеркальный»

Компьютерный набор и верстка:

С. М. Максимова – методист ЗЦ ДЮТ «Зеркальный»

Лагерь «Зеркальный» – уникальное место. В 2014 году ему исполнилось 45 лет. Человек к 45 годам обычно уже имеет статус в обществе, на работе занимает определенную должность, обзаводится семьей, детьми, а порой уже и внуками.

Так и «Зеркальный» имеет статус Загородного центра детско-юношеского творчества, а также огромную семью. Уже дети, внуки и правнуки первых зеркалят приезжают отдыхать в лагерь.

Изменился и внешний вид «Зеркального», канули в лету первые дома - бочки, «лесенка дружбы» и старый пирс, на смену деревянным пришли новые комфортабельные коттеджи, появились новые клумбы и дорожки, создана большая инфраструктура развлечений. Кто-то скажет, что «Зеркальный» теряет себя. Позвольте не согласиться. Ведь, «переодевшись», «Зеркальный» все равно остался тем местом, где живет детство, со своими легендами, законами, традициями и песнями.

Все так же вожатые играют со своим отрядом в различные игры, все так же организуются большие дела на всю дружину. Именно им и посвящена данная методичка. Творите!

Светлана Михайловна Максимова, методист ЗЦ ДЮТ «Зеркальный»

КОНКУРСНЫЕ ПРОГРАММЫ

ДЕТЕКТИВ-ШОУ «ДЕЛО БЫЛО В «ЗЕРКАЛЬНОМ»

Педагогические задачи: формирование интереса к программе смены, информирование участников о лагере «Зеркальном», его традициях и законах, снятие страха перед аудиторией, создание условий для самореализации участников, раскрытие творческих способностей.

Условия реализации: Конкурсная программа, не требующая предварительной подготовки от отрядов, на знание «Зеркального», проводится в зале на всю дружину.

Ведущие: два героя в образах сыщиков-колобков из мультфильма «Следствие ведут колобки».

Реквизит: карта, компас, фотографии «Зеркального», таблички «Да» и «Нет» по количеству отрядов, табличка с текстом «Новая легенда «Зеркального», листы для письма и ручки по количеству отрядов, фотографии организаторов смены, ролик с фотографиями «25-й кадр», музыкальный набор песен «Зеркального».

Звучит музыка на рассадку зрителей.

Музыкальная тема из мультипликационного фильма «Следствие ведут колобки». Открывается занавес, на сцене висит экран.

На сцене появляется сыщик Колобок. Его Шеф бродит по залу.

Колобок. О, шеф, я вас вижу!

Шеф. Аналогично.

Шеф делает вид, что что-то ищет, заглядывает под стулья зрителей, заставляет их встать и т.д.

Колобок. О, шеф, я вас слышу!

Шеф. Аналогично.

Колобок. Шеф, ну что?

Шеф. Ничего.

Колобок. Шеф, ну что?

Шеф. Ничего!

Встречаются на сцене. Шеф протягивает руки, Колобок выдает ему требуемые предметы.

Шеф. Карта. Компас. Ничего не понимаю! (Выкидывает карту.)

Колобок (подбирая карту и складывая из нее самолетик). Аналогично.

Шеф. Ну что вы, в самом деле, как ребенок? (Смотрят друг на друга, затем в зал.) Дети.



Колобок и Шеф (*испуганно*). Дети!!!!

Начинают суетиться, бегают по сцене кругами, бросая в зал фразы.

Шеф. С каких это пор дети ходят одни?

Колобок. Ничего не понимаю, что же это получается?

Шеф. Получается очень интересное дело!

Колобок. А что сообщали?

Шеф. Бегом за газетой!

Сталкиваются и бегут в разные стороны. Колобок хватается газету, заранее спрятанную в зале или за кулисами, и возвращается на сцену.

Колобок. О шеф! Нашел!

Встречаются на сцене, смотрят в газетный лист.

Колобок. Дело было в «Зеркальном»...

Шеф. В «Зеркальный»? В «Зеркальный», в Загородный центр детско-юношеского творчества «Зеркальный»? Срочно начинаем расследовать дело!

Колобок. С чего начнем?

Шеф. С представления главных экспертов. Они помогут нам распутать это дело.

Представление жюри

- Следователь в делах по нарушению орфографии в отрядных планах
- Дознаватель художественных процессов
- Главный оперуполномоченный в области художественного творчества

Колобок. Шеф, с чего начнем?

Шеф. С начала! Будем искать!

Ходит по сцене, за ним следом ходит Колобок

Колобок. Шеф, ну что?

Шеф. Ничего.

Колобок. Шеф, ну что?

Шеф. Ничего! Ничего не понимаю. (*Смотрит на экран.*) Экран есть, изображения нет.

Колобок. А может, его нужно включить?

Шеф. Точно! Давай.

На экране появляется изображение Разбитого Сердца. Ребята угадывают его. Затем на сцену вызываются представители от каждого отряда и проводится конкурс «Угадай место».



Конкурс «Угадай место»

На экране демонстрируются фотографии «Зеркального» в разное время года. Ребята должны определить, какое именно место запечатлено на фотографии.

Колобок. Шеф, я понял: мы в Зеркальном. А это еще то местечко! Тут обнаружилось много неточных фактов. Надо с этим разобраться.

Шеф. Или нам помогают они или... Одно из двух!

Вызываются по два человека от отряда на сцену. Проводится игра «Блеф-клуб». Колобки задают вопросы. Игроки отвечают, поднимая табличку «ДА» или «НЕТ».

Конкурс «Блеф-клуб»

Вопросы

1. Раньше камень Разбитое Сердце принадлежал другому государству? (Да, Финляндии.)
2. В главном корпусе есть лифт? (Да, в столовой.)
3. В «Зеркальном» водится самое большое количество ежей в Ленинградской области, и иногда они даже совершают набеги на летнюю столовую? (Нет.)
4. После полета в космос Юрий Гагарин посетил три лагеря – «Артек», «Орленок» и «Зеркальный»? (Нет, только «Артек».)
5. В 1993 году в «Зеркальный» приезжала делегация из африканской страны Гуаны и подарила картину, которая висит сейчас в холле главного корпуса? (Нет.)
6. Одно время к столовой «Зеркального» приходила кормиться рысь? (Да.)
7. На территории вместо теперешних коттеджей раньше стояли большие бочки, в которых жили ребята? (Да, коттеджи раньше по форме напоминали бочки.)
8. Когда летом приезжает в лагерь клуб «Юнга», вместе со шляпками они привозят небольшую учебную подводную лодку? (Нет.)
9. На первой межлагерной спартакиаде, которая проходила в «Зеркальном» на 3-й смене 2011 года, команды «Зеркального» заняли первые места во всех видах спорта? (Нет, в соревнованиях по пионерболу среди ребят среднего возраста и в шашечном турнире первые места не были завоеваны.)
10. Директор лагеря, Александр Вячеславович Николаев, сам когда-то работал в лагере «Зеркальном» вожатым? (Нет, он был вожатым, но не в «Зеркальном».)



Колобок. Так, срочно собирайтесь в 101-й кабинет и запросите дело смены.

Шеф. А мне дадут?

Шеф критично оглядывает Колобка, поправляет ему кепку.

Колобок. Дадут! Сверим часы.

Синхронно поднимают руки, смотрят на часы.

Колобок и Шеф (вместе). -надцать часов!

Колобок убегает, потом возвращается.

Колобок. А где взять-то?

Шеф. У него.

Идет широкой походкой.

Колобок. Ага. Понял.

Шеф. Вот! Тут главное – схожесть. Кстати, стой! Маскировка!

Колобок. Мне замаскироваться? Вот так пойдет?

Переворачивает кепку другой стороной.

Шеф. Да! Годится.

Колобок уходит.

Шеф. Пока мой напарник ищет дело, мы проведем конкурс на маскировку, для участия в нем просто необходим актерский талант.

Приглашает на сцену от каждого отряда по одному (самому артистичному!) представителю. Участники конкурса должны изображать то, о чем говорит ведущий.

Конкурс «Изображалка»

1. Вожатый на отбое.
2. Вожатый на подъеме.
3. Вы потеряли зеркаленка на дискотеке.
4. Вожатый пришел на отрядное место, а там нет отряда.
5. Вы пытаетесь выманить зеркаленка из-под кровати.
6. Вы в столовой несете в руках двадцать порций.
7. Кот Ряженка утащил у вас конфету.
8. Вы пытаетесь удержать отряд, который перед волшебной линией рвется в столовую.
9. Вы вожатый, мечтаете о сладком шкафе.
10. Отматываете очень много рулонки.
11. Вам надо промаршировать по линейке, а у вас ужасно болит зуб.
12. Вы привели детей на медосмотр, доктор сказал, что вам надо сделать укол, а вы боитесь.
13. Вы смотрите концерт и все время засыпаете.



Выбегает Колобок, приносит бумаги, отдает их Шефу.

Шеф. Ничего не понимаю, что же это получается?

Колобок. Получается очень интересное дело!

Шеф. А что сообщали? Бегом за газетой!

Начинают бежать.

Колобок. О, шеф! Так ведь бегали уже!

Смотрят друг на друга.

Шеф. И?

Колобок. Там писали, что в «Зеркальном» появилась новая легенда.

Шеф. И?

Колобок. Что и?

Шеф. Дальше что?

Колобок. А ничего, тут неразборчиво.

Шеф. Нам нужна помощь.

Колобок. Точно!

На экране появляется текст легенды с пропущенными фразами. На сцену вызываются по одному участнику от отряда, их задача – заполнить пробелы.

Конкурс «Новая легенда «Зеркального»

Легенда «Зеркального»

Однажды, когда на месте «Зеркального» был город _____
_____ отбойный молоток _____.

Дождь _____ прекрасная
девушка _____ цементом _____

_____ шляпа, очки, ангина. Вот _____ в
холодильнике _____ и было им счастье.

В связи с этим _____ добрый волшебник _____
_____, а злой _____

_____ ест печенье. Обрадовалась _____

_____ трактор. Тогда _____ кофе _____

_____ услышал музыку _____ . Теперь в _____

_____ жить счастливо.



Колобок. Шеф, я тут услышал, как она кому-то сообщала, что нужно подойти к нему, он даст что-то и это нужно отнести туда, где сидят ОНИ. Ничего не понимаю!

Шеф. А вас я попрошу не суетиться. Это требует подробного рассмотрения и разбирательства. Но одним нам не справиться, давай позовем на помощь их. Они помогут нам разобраться, кто есть кто.

На экране появляются закрытые портреты, поочередно открываются отдельные фрагменты изображения. Побеждает тот, кто первый отгадает, какой именно человек изображен на фотографии.

Конкурс «Угадай человека»

Из кулисы в кулису проходит ребенок на руках (либо вперед спиной). Следом за ним идут Колобок и Шеф.

Колобок. Шеф, я вижу человека.

Шеф. Аналогично.

Колобок. Шеф, он идет на руках (спиной вперед)!

Шеф. Нелогично. Перевертыш какой-то!

Колобок. Шеф, точно, я их уже слышал, только не разобрал. Позовем на помощь. *(Кричит.)* На помощь!!!

Шеф. Не так надо, нужно шифр сказать сначала. По два человека от отряда приглашаются на сцену.

Ведущие зачитывают названия песен «Зеркального» в перевернутом виде, в этих названиях каждое слово заменено словом, противоположным по смыслу. Участникам конкурса нужно угадать песню и спеть из нее строчку.

Конкурс «Перевертыши «Зеркального»

1. Он и она незнакомы. («Ты и я познакомились здесь»)
2. Не ешьте, взрослые, творог. («Пейте, дети, молоко»)
3. Под городом шум. («Над лагерем тишь»)
4. Крики очень громкие. («Разговоры еле слышны»)
5. Впервые день вас встречает от вечера. («Снова ночь нас разлучает до утра»)
6. Твои легкие да там, ты с нами, враг. («Мое сердце не здесь, я не с вами, друзья»)
7. Взрослые москвичи уехали отсюда. («Ребята Ленинграда приехали сюда»)
8. Они пугаются дорог смертельных. («Мы не боимся жизненных преград»)
9. Тебе наяву привиделся ваш город. («Мне снова приснился



- наш лагерь»)*
10. Из озера взлетела первая капля. (*«С неба падает прощальная звезда»*)
 11. Я был зеркаленком. (*«Ты стал вожатым»*)
 12. Но над «Орленком» снег. (*«А в «Зеркальном» дождь»*)
 13. У тебя вожатый отобрал фонарь. (*«Мне зеркаленок подарил свечу»*)
 14. Меньше себя да услышу, «Орленок». (*«Больше тебя не увижу, «Зеркальный»*)
 15. Возьми ногу твою. (*«Дай руку мне свою»*)
 16. Пора работать, работу из шкафа. (*«Хватит учиться, учебник на полку»*)

Колобок. Шеф, а может...

Шеф. Не может.

Колобок. А я думал...

Шеф. Не стоит.

Колобок. Или...

Шеф. О! Вот это нужно проверить! Подробно и внимательно рассмотреть и проверить!

Конкурс «25-й кадр»

На экране показывают подряд 25 фотографий, затем ведущий задает вопросы. Кто ответит на большее количество вопросов, тот и победил.

Колобок. Шеф, время!

Смотрит на часы

Шеф. -надцать минут! Время второго ужина!

Колобок. И что делать?

Шеф. Подводить итоги.

Колобок. А как? Разве мы можем?

Шеф. Мы нет. А вот они могут (*показывает на жюри*)!

Члены жюри поднимаются на сцену для объявления результатов игры.

Шеф. А мы прощаемся с вами. До новых встреч.



КОНКУРС АКТЕРСКОГО МАСТЕРСТВА «КИНОКАСТИНГ»

Педагогические задачи: создание условий для демонстрации творческих способностей и актерского мастерства подростков, для проявления ими положительных эмоций.

Условия реализации: Конкурсная программа, не требующая предварительной подготовки от отрядов, рассчитана на десять отрядов.

Ведущие: Режиссер и Помощница режиссера.

Реквизит: таблички с заданиями на конкурсы, музыкальная нарезка разных стилей музыки.

Звучит заставка «Фильм, фильм, фильм».

Выходят двое ведущих, Режиссер и Помощник режиссера.

Режиссер. Так, я все придумала, будем снимать грандиозный блокбастер, накрутейший боевик с комическими вставками, спецэффектами и кучей мелодрамных сцен. Пригласим самых лучших артистов кино и театра. Оскар, Тэфи – и что там еще есть? – будут наши.

Помощница. Да, я уже связывалась с Голливудом, они сказали, что артисты будут работать только за гонорар в сумме...

Шепчет на ухо, Режиссер меняется в лице.

Режиссер. Да? А собственно говоря, к чему нам эти известные артисты, они уже стары и всем приелись, будем искать новых звезд. Так, этим сейчас и займись! А я пойду кофе выпью.

Уходит за кулисы.

Помощница. Что же делать? Где я найду ей артистов? (*Смотрит в зал.*) Хотя... дайте-ка подумать... А вот вы в ближайший час не сильно заняты? Нет, да? О!!! Эврика!!! Объявляется кастинг на участие в супер-пупер блокбастере.

Появляется Режиссер.

Режиссер. Итак, артисты готовы?

Помощница. Да, все готово! Вот присаживайтесь (*показывает на стул*), сейчас начнется кастинг.

Режиссер. А где те, кто комиссия?

Помощница. Какая комиссия?

Режиссер. Те, кто поможет нам разглядеть таланты и отобрать самых лучших актеров для нашего фильма.

Помощница. А, жюри то есть? Так вот они! Сейчас я их



представлю.

Звучат фанфары.

Помощница.

- Цензор таких произведений, как «Отрядный план», «Объяснительная» и многих других, по совместительству старшая вожатая лагеря «Зеркальный» ...

- Режиссер-постановщик шоу «Игровая комната», по совместительству педагог-психолог ...

Режиссер. А сценарий есть?

Помощница. Да вот, несколько вариантов. Вот только я подумала, классный ход, мы будем снимать немое кино!

Режиссер. Как немое?! Двадцать первый век на дворе!

Помощница. Ну это же необычно, феерично, цепляюще... И к тому же у нас звукорежиссера нету.

Режиссер. А... Ну тогда давайте.

Помощница. Итак, приглашаются по два человека от каждого отряда.

Инсценировка

Зачитывается текст, под который участники должны молча изображать действия.

Текст для первой десятки игроков

Вы богатырь, надеваете тяжелые доспехи, шлем, кольчугу, берете щит и огромный меч-кладенец. Разминаетесь, размахиваете мечом в разные стороны, представляете, как вы сражаетесь со Змеем Горынычем, как уворачиваетесь от его хвоста снизу, сверху. И тут вы роняете меч себе на ногу – ой, как больно! Хватаетесь за больную ногу и прыгаете, боль отступает. Вы кладете меч в ножны и подходите к своему коню, гладите его по загривку, конь ржет, конь, а не вы. Вскакиваете на коня и скачете. Скачете, скачете, впереди овраг, вам страшно, но вы же богатырь – и вы перепрыгиваете. Скачете дальше, впереди овраг побольше, но вы же богатырь – и вы перепрыгиваете. Скачете дальше, впереди снова овраг, огромный, глубокий. Вдруг ваш конь резко тормозит и говорит вам: «Ты богатырь, вот ты и прыгай!»

Текст для второй десятки игроков

Вы парашютист. Готовитесь к прыжку, разминаете руки, ноги. Складываете парашют, надеваете комбинезон, шлем, очки и идете к самолету. Самолет разгоняется, слегка трясет и укачивает, но вот



он уже взлетел, и вы в небе. Наслаждаетесь видом из иллюминатора. Вдруг загорелась красная лампочка и вы понимаете, что пора прыгать. Неожиданно на вас нападает страх, колени трясутся, а зубы стучат. Открывается дверь, и вас выбрасывает в открытое пространство. Вы летите и понимаете, что тщательно уложенный парашют вы оставили дома, на земле. У вас паника, что делать???. Вам повезло, вы приземлились на большой стог сена. Вот и все, больше прыгать вы уже не будете никогда.

Режиссер. Да, немое кино – это, конечно, отличный ход, но нужен саундтрек, он должен стать хитом, звучать на всех радиостанциях, во всех музыкальных программах.

Помощница. Звукорежиссера все еще нет. Что же делать? Так, называются по три человека от каждого отряда. Возьмем легкую песенку, которую все знают. К примеру, «В траве сидел кузнечик». Вам необходимо ее исполнить не совсем обычным образом.

Озвучка

Мелодию песни «В траве сидел кузнечик» надо:

- 1) промяукать (кот)
- 2) прогавкать (собака)
- 3) прокрякать (утка)
- 4) пропищать (мышь)
- 5) прожужжать (жук)
- 6) промычать (корова)
- 7) прохрюкать (поросенок)
- 8) прокудахтать (курица)
- 9) прокукарекать (петух)
- 10) проблеять (коза)

Помощница. О, нашелся звуач! Очень качественный! Он работал с самим Васей Ивановым!.

Режиссер. А кто это?

Помощница. Вы тоже не знаете... Вот и я ему этот вопрос задала. Но неважно.

Режиссер. Ага! Если есть звук, можно сделать мюзикл. Знаете, идет обычный день, тут раз – звучит музыка. И начинается... Сначала танцуют прохожие, затем продавцы в магазинах, потом дети на детской площадке, а потом все танцуют.

Помощница. Где же найти столько танцующих?

Режиссер. А это уже не моя забота, а ваша!



Помощница. Ну что ж, по два человека на сцену.

Мюзикл

Изобразить в танце

- 1) пугливого лося
- 2) влюбленную корову
- 3) сонного кенгуру
- 4) объевшегося кролика
- 5) обидевшуюся обезьянку.

Режиссер. Наш фильм должен быть насыщен чувствами, спецэффектами и трюками. Надо что-то придумать!

Помощница. А что если он прыгает за ней с самолета, а парашют не раскрывается, и он зубами хватается за лопасти пролетающего мимо вертолета?

Режиссер. Слишком дорого! Самолет, вертолет, да еще и на челюсть вставную придется разориться.

Помощница. Ну хорошо, тогда она едет на крутой феррари, в это время ее подрезает трейлер, и она влетает в Эйфелеву башню, а та падает.

Режиссер. Ты что, с ума сошла! Нам и велосипеда-то не найти, не то что феррари, да еще с Эйфелевой башней впридачу.

Помощница. Я знаю! Вот прям вижу картинку: она бежит по песку навстречу ему, и тут начинается замедленная съемка, ее волосы развеивает ветер.

Режиссер. Да, точно нужен бюджетный вариант: эффект замедленного действия. На сцену вызываются по одному человеку от отряда. Задача – показать действия в замедленном темпе.

Замедленная съемка

«На стадионе»

1. Вы футболист, ведете мяч к воротам противника, у вас пытаются отобрать мяч и толкают вас.
2. Вы футболист, пытаетесь отобрать мяч у противника и толкаете его.
3. Судья подбегает к футболисту и показывает ему желтую карточку.
4. Футболист обводит соперника и посылает мяч в ворота.
5. Вы вратарь, который пытается поймать мяч и пропускает его.
6. Болельщик обливает соседа холодной колой.
7. Вы болельщик, вас сосед обливает холодной колой.



8. Вы болеете за свою команду на футболе, а ей забивают гол.
9. Болельщик смачно чихает и пропускает, как забили гол.
10. Вы девушка из группы поддержки, танцуете танец победы.

Режиссер. Так, звук есть, со спецэффектами тоже разобрались, а кто же будет исполнять главную роль?

Помощница. Сейчас будем утверждать! На сцену приглашаются по одному участнику от отряда. Ваша задача в образе прочитать стихотворение «Наша Таня громко плачет».

Актерский монолог

Прочитайте стихотворение

- 1) засыпая
- 2) взволнованно
- 3) как сказку на ночь
- 4) как первоклашка
- 5) оправдываясь
- 6) объясняя очень непонятливому человеку
- 7) как военный рапорт
- 8) как спецгент, передающий важную информацию
- 9) как страшную историю
- 10) как будто вы пришелец из далекой галактики

Помощница. Вроде все, кастинг закончился.

Режиссер. Мы нашли новых артистов, и не нужны нам никакие звезды с их заоблачными гонорарами.

Помощница. Да вот только одна проблемка есть, у нас пока нет камеры, чтобы снимать.

Режиссер. Как нет? Ты же сама говорила, что у тебя камера есть!

Помощница. Ага. На телефоне.

Режиссер. На телефоне? Да, не годится! Так, ты искать камеру, а вы никуда не расходитесь, по крайней мере, далеко. Теперь-то мы знаем, где водятся самые лучшие артисты. Мы вам обязательно позвоним.

Помощница. А мы что, всем звонить будем? Это ж сколько денег надо?

Режиссер. Ты права, всем – это слишком. О! Так у нас же комиссия была, пусть она нам сейчас и скажет, кому звонить надо будет.

Слово жюри, награждение лучших отрядов.



«БЫТЬ САМЫМ-САМЫМ!»

Педагогические задачи: выявление творческого потенциала, воспитание уважения к индивидуальным особенностям людей, формирование толерантности.

Действующие лица: Ведущий, сказочный герой Карлсон.

Реквизит: пластиковые бутылки с крышками (7 шт.), листы газеты (7 листов), ростомер или разлинованный шнурок, секундомер, детские песни на конкурсы.

Звучит музыка, на сцене появляется Ведущий.

Ведущий. Здравствуйте, ребята! Сегодня мы собрались с вами в этом зале...

Появляется Карлсон.

Карлсон. Кто собрался? А почему без меня, без самого-самого умного, без самого умелого и самого смелого...

Ведущий. Подожди, ты кто?

Карлсон. Я? А что, разве вы меня не узнали? Я же мужчина в полном расцвете сил, я Карлсон.

Ведущий. Узнали, конечно! Правда, ребята? Вот только ты забыл что-то очень важное.

Карлсон (*оглядывая себя*). Как это забыл? Штанишки на мне, пропеллер тоже, я даже утром зубы почистил, ничего не забыл.

Ведущий. Да ты же поздороваться забыл!

Карлсон. А-а-а-а! Ну это я мигом!

Идет к первому ряду и начинает здороваться с детьми за руку, произнося: «Здравствуй! Привет! О, и тебе привет!»

Ведущий. Подожди-подожди, ты так до утра со всеми не перездоровашься.

Карлсон. А что же делать? Я не могу тут до утра, мне домой надо.

Ведущий. Все делается намного проще, надо встать вот здесь и сказать просто: «Здравствуйте» – и всё!

Карлсон. Просто здравствуйте! И всё!

Ведущий. Да нет же! Надо просто сказать: «Здравствуйте», а «и всё» говорить не надо.

Карлсон. Ну я так и говорю: «Здравствуйте! И всё говорить не надо!»

Ведущий. Здравствуйте!

Карлсон. Здравствуйте!

Ведущий. Ну, наконец-то!



Карлсон. А ты что, сомневался в моих способностях? Да перед тобой же самый умный, самый догадливый, самый быстрый и самый ловкий Карлсон!

Ведущий. А по-моему, передо мной какой-то хвастунишка. Я вот, к примеру, не стал бы так смело утверждать, что ты самый-самый. Посмотри, сколько ребят в зале, наверняка среди них найдется тот, кто сможет с тобой поспорить.

Карлсон. Это они, что ли? Да я любого из них одной левой! Хочешь – давай проверим?

Ведущий. Ну я-то не против, а тебе не страшно? Ребята, а вы согласны поспорить с Карлсоном? Тогда приступим! Объявляется турнир самых-самых, и пусть соревнование расставит все по своим местам.

Что ж, для начала предлагаю проверить твою ловкость. От каждого отряда я вызываю тебе в соперники по одному самому ловкому.

Проводится конкурс на ловкость.

Задача – засунуть газету в бутылку и закрыть бутылку крышкой.

Карлсон делает это последним и начинает канючить.

Карлсон. Да это просто газета была неправильной и бутылка кривой! Вот если бы они были нормальными, я бы обязательно первым был! Зато я могу сказать, что меня больше всех солнышко любит, я самый веснушчатый и рыжий.

Ведущий. Ну, это мы еще посмотрим. Ну-ка, от каждого отряда по самому рыжему скорее на сцену.

Проводится конкурс «Самый рыжий».

Карлсон. Если бы я знал, что у вас тут столько рыжиков, ни за что бы не пришел.

Ведущий. Ну, не хнычь, Карлсончик, хочешь, мы следующий конкурс проведем на самое длинное имя.

Карлсон. Конечно! Я Карлсон, у меня целых 7 букв в имени. А ну выходи, у кого больше.

Проводится конкурс на самое длинное имя.

Карлсон. Ну и ладно, ну и пожалуйста, зато я, я... я...

Ведущий. Наверное, ты хочешь сказать, что ты самый устойчивый?

Карлсон. Да, точно! А ну-ка, кто дольше меня вот так простоит?

Проводится конкурс на устойчивость.



Карлсон (*встает в позу ласточки; когда начинается со-*

ревнование, падает первым). Я выиграл, я выиграл, я самый первый упал!

Ведущий. Глупенький Карлсон, нужно-то было, наоборот, дольше всех простоять. Опять ты проиграл!

Карлсон. Эх, это я глупенький, ах, это я проиграл? Да если ты хочешь знать, я, к примеру, самый точный!

Ведущий. Ну что ж, я думаю, ребята с тобой и в этой номинации смогут поспорить. Итак, объявляется конкурс на точность. Играют по три человека от отряда. Считаем про себя секунды, и как только вы решите, что минута прошла, молча поднимите руку. Кто окажется точнее всех, тот и победил.

Проводится конкурс на точность.

Ведущий (*когда уже победитель назван*). Карлсон, мы уже победителя наградили, а ты все еще считаешь, что минута не закончилась?

Карлсон. Неправильно вы посчитали, вот я еще только до 367 досчитал, мне еще 133 раза просчитать надо, и я выиграю.

Ведущий. Как же ты считаешь? И сколько, по-твоему, в минуте секунд?

Карлсон. Как это сколько? Ты чего, не знаешь что ли? Пятьсот!

Ведущий. Эх ты, Карлсон, сразу видно: в школу ты не ходил! Ребята, сколько в минуте секунд? Правильно! 60, а никак не 500. Ошибся ты, Карлсон, и вновь проиграл.

Карлсон (*говорит очень быстро*). Да и не больно-то хотелось! Мне, если честно, не очень-то и надо было! Я и сам знал! Это я вас проверял!

Ведущий. Подожди, подожди, помедленнее, пожалуйста, хотя... Я, кажется, знаю, в чем ты еще можешь посоревноваться с ребятами. В умении быстро говорить!

Карлсон. Ну наконец-то, хоть один стоящий конкурс, а то все ерунда какая-то. Итак, кто умеет быстро скороговорки говорить, ну-ка бегом на сцену.

Проводится конкурс скороговорок.

Карлсон. Да тут я даже спорить не стану! Действительно переговорил(а)!

Ведущий. А спорим на банку варенья, что я сейчас проведу еще три конкурса, где ты также без спора скажешь, что ребята тебя обошли?

Карлсон. Да таких нет больше! Спорим! Только на малиновое, я его больше всех люблю.



Ведущий. Ну, я тебя за язык не тянул, считай: самый маленький, самый высокий, самая длинноволосая.

Проводятся конкурсы.

Карлсон. А зачем тебе варенье? От него зубы портятся.

Ведущий. Так и скажи, что жалко тебе.

Карлсон. Да ничего и не жалко! О твоих ведь зубах забочусь!

Ведущий. Да не надо мне варенья, можешь себе оставить, тем более я его и не люблю вовсе. Ты лучше поучаствуй в следующем конкурсе.

Проводится конкурс «Соловей-разбойник»

Кто громче свистнет?

Карлсон. Да что ж это такое? Где вы таких ребят набрали? Они что, мировые чемпионы какие-то?

Ведущий. Да нет, Карлсон, просто они зеркалята, и этим все сказано. Ведь, приезжая в «Зеркальный», даже самые обычные мальчишки и девочки становятся необыкновенными.

Карлсон. А я тоже хочу быть необыкновенным! Можно, я к вам буду в гости прилетать?

Ведущий. Конечно можно, мы с ребятами будем тебе всегда рады!

Карлсон. Как жаль, что мне пора возвращаться, но я обязательно прилечу.

Ведущий. Только не забудь сказать: «До свиданья».

Карлсон (*пытается снова пойти в зал, чтобы сказать каждому «до свиданья», потом «опоминается» и возвращается на сцену*). До свидания! И все!

Ведущий. Карлсон улетел, но обещал вернуться, а нам с вами пора на второй ужин. До свиданья!



«Два сапога – пара»

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

Участники: 9 пар (вожатый и зеркаленок) – всего 18 человек.

Действующие лица: две ведущие – Светлана и Мария.

Реквизит: пустая 25-литровая канистра, мягкая игрушка, веник, зонт, кегли, сушилка для белья, стул,



веер, лист ватмана, 7 ножниц, 7 листов цветного картона, 6 листов белой бумаги, 6 маркеров, скотч, зажигательная музыка на конкурсы.

Условия реализации: Парам дается домашнее задание приготовить маленький синхронный танец на полминуты. Отряду болельщиков необходимо приготовить кричалку в поддержку своей пары.

Звучит фонограмма, на сцене появляется первая ведущая – Светлана.

Светлана. Добрый день, дорогие зеркала!

Выбегает вторая ведущая – Мария.

Мария. Меня, меня подождите.

Светлана. А ты чего здесь делаешь?

Мария. Как чего? Я буду вести дружинное дело, я (*произносит по слогам*) ве-ду-ща-я!!!

Светлана. Ты что-то путаешь, вести дружинное дело буду я.

Мария. Между прочим, я готовилась, у меня даже вот сценарий есть. (*Показывает планшет со сценарием, заглядывает в него и пугается.*) Ой! Я, кажется, первый лист потеряла.

Светлана. Да, Маша-растеряша.

Мария. Чего ты дразнишься? Между прочим, у тебя-то сценария тоже нет, а название дружинного дела было как раз на первом листе написано. Как теперь быть?

Светлана. Я думаю, в этом вопросе нам ребята помогут, они-то в отличие от тебя действительно к дружинному делу готовились, и, думаю, уж название-то его тебе сейчас скажут.

Дети из зала кричат название.

Мария. Что бы я без вас делала, даже не знаю. Спасибо! Выручили. Ну а дальше, я думаю, сама справлюсь. Итак, настало время поплодировать! (*В зал.*) Ну чего вы сидите, аплодируем. (*Дети хлопают.*) Поплодировать победителям нашей конкурсной программы! И сказать друг другу: «До новых встреч!» Какое короткое дружинное дело!

Светлана. Маша! Какие победители конкурсной программы, кто в ней участвовал-то, где участники-то?

Мария. А что, их нет? Совсем нет? Ой, а что же делать? Подожди! Я придумала, я когда сюда бежала, за кулисами видела много ребят, давай их позовем, а что – пусть поучаствуют. А конкурсы вот – в сценарии.

Светлана. Маша, ты прям «мисс Очевидность»! Придумала она! Ты наших участников и видела, ты просто сценарий с конца начала читать.



Мария. А-а-а-а, тогда чего ты меня путаешь? Давай уже начинать, раз все готово.

Светлана. Если бы ты не появилась, я бы уже давно начала. Чувствую, сегодня мне от тебя не отделаться! Так и быть! Давай вместе вести конкурсную программу. И ты права: пора начинать.

Мария. Можно я, можно я. Итак, на сцену приглашаются наши пары.

Звучит музыка на выход участников. После выхода каждой пары ведущие просят зал поддержать их кричалкой.

Мария (обращаясь к Свете, с опаской). Мне кажется, я заболела, у меня в глазах двоится.

Светлана. Маша, поверь мне, ты здорова, просто наши участники похожи, ты вспомни название.

Мария. Точно, два сапога – пара. (Обращаясь к участникам.) Мне вот интересно, как вы в таком огромном мире нашли друг друга?

Светлана. А вот об этом наши участники и расскажут в первом конкурсе. Сейчас каждая пара вытягивает номер, которому соответствует определенный предмет. За несколько минут вам необходимо придумать небольшую сценку, в которой вы расскажете историю вашего знакомства, обязательно используя этот предмет.

Пары вытягивают номера и получают предметы (пустая 25-литровая канистра, мягкая игрушка, веник, зонт, кегли, сушилка для белья, стул, веер, лист ватмана).

Пары уходят готовиться.

Мария (достаёт телефон и набирает номер). Кать, привет! Ты представляешь, я сегодня зашла в магазин, а там распродажа, я себе такую кофточку купила, у нее такие кармашки...

Светлана (возмущенно). Маша! Что ты делаешь? Мы же на сцене! Мы же ведущие!

Мария. А что? Участники готовиться ушли.

Светлана. Они-то ушли, а нам с тобой необходимо рассказать нашим зрителям, как будет проходить конкурс, и жюри представить.

Мария. Ой, это скучно, ты сама как-нибудь справишься, а я пока расскажу Кате про кофточку.

Уходит за кулисы, продолжая болтать по телефону.

Светлана. Ну что ж, пока Маша про кофточку говорит, а участники готовятся, я расскажу, что будет дальше. После каждого конкурса количество пар на сцене будет уменьшаться, некоторые



пары пополняют ряды зрителей. В итоге мы выясним с вами, какая из пар самая лучшая. Естественно, вам, зрителям, необходимо всячески поддерживать своих участников. Да, чуть не забыла самое главное, оценивать пары будет самое беспристрастное в мире (да что там в мире – во всей вселенной!) жюри.

Звучит музыка на представление жюри.

Мария. Света, ну скоро ты тут? Мы уже давно готовы.

Светлана. А раз готовы, то зови на сцену первую пару.

Конкурс №1 «Знакомство». Выступление пар.

Мария. Какие необычные знакомства порой происходят. Теперь всегда буду с собой носить сушилку для белья. Вдруг мне так же повезет, и я найду свою вторую половинку.

Светлана. Забавно было бы увидеть. Но об этом позже, а сейчас... Я знаю, что у наших участников было домашнее задание – приготовить синхронный танец. Давайте поприветствуем их. А жюри я хочу напомнить, что после этого конкурса две пары должны покинуть сцену.

Конкурс №2. Домашнее задание «Танец».

Светлана. Слово предоставляется самому компетентному жюри в мире.

Мария. Да что там в мире! Во всей вселенной!

Жюри объявляет, какие 2 пары должны покинуть сцену
(7 пар продолжают игру).

Светлана. Правда, здорово наши участники станцевали! Жюри нелегко было выбрать и определить, кто же покинет сцену.

Мария. Ой, тоже мне, да они же готовились! Естественно, у них все синхронно, а вот давай проверим, как они справятся с заданием без подготовки.

Светлана. Ну что ж, давай! Я как раз знаю, как это можно сделать. Обнимите друг друга за талию, теперь у каждого из вас есть по одной свободной руке. Вам необходимо вырезать из листа бумаги цветок-семицветик, то есть цветок с семью лепестками.

Конкурс №3 «Цветик-семицветик».

Светлана. Слово предоставляется самому компетентному жюри в мире.

Мария. Да что там в мире! Во всей вселенной!



*Жюри объявляет, какие 2 пары должны покинуть сцену
(остается 5 пар).*

Мария. Прямо цветущий сад получился, ты посмотри. Ой как красиво! Какие цветочки! Интересно, а я смогу, а у меня получится?..

Светлана. Угомонись, болтушка! Вот мне интересно, а если у тебя отнять способность говорить, как бы ты изъяснялась?

Мария. Ну я бы, я бы... *(плаксиво)* не зна-а-а-ю-ю-ю-ю.

Светлана. Не реви, сейчас ребята тебе мастер-класс покажут. Им как раз в следующем конкурсе необходимо обойтись без слов. Ребята, одному из вас необходимо с помощью движений и мимики объяснить своему напарнику, что же вы хотите ему сказать. Выберите в своей паре, кто из вас будет объяснять, а кто понимать. Те ребята, которые вызвались объяснять, получите, пожалуйста, задание. А жюри засекает время, чтобы заметить, у какой пары быстрее наступит полное взаимопонимание.

Конкурс №4 «Пойми меня».

Светлана. Слово предоставляется самому компетентному жюри в мире.

Мария. Да что там в мире! Во всей вселенной!

Жюри объявляет, какие 2 пары должны покинуть сцену (остается 3 пары). Мария выходит, болтая по телефону.

Мария. Ага, первое занятие в пятницу! Да, отлично!

Светлана. Опять?!

Мария. Это по делу, я в кружок рисования записывалась.

Светлана. Зачем тебе?

Мария. Ну как зачем? Понимаешь, сейчас, говорят, модно рисовать, вот раньше все петь шли, а теперь это не модно, а вот рисовать... Тем более это легко! К примеру, рисую я тебя: если хорошо получилось, то портрет, а если плохо, то абстракция.

Светлана. Действительно здорово, только меня, пожалуй, не надо рисовать. Кстати, раз уж это модно и легко, давай проверим художественные способности наших конкурсантов.

Мария. Вот именно – легко! Давай усложним. Пусть они встанут друг к другу лицом. Теперь обнимите свою пару, на спинах у вас уже есть полотно для творчества, в руках у вас фломастер. Теперь, не разнимая объятий, вам необходимо нарисовать портрет своей пары.

Светлана. Но, учтите: времени у вас на все будет не



больше минуты.

Конкурс №5 «Портрет».

Светлана. Слово предоставляется самому компетентному жюри в мире.

Мария. Да что там в мире! Во всей вселенной!

*Жюри оценивает портреты и определяет победителей
(команды, занявшие 1, 2, 3 места).*

Мария. Ой, а что дальше? У меня, кажется, опять лист сценария потерялся.

Светлана. А ты в начале посмотри.

Мария. Точно! Итак, настало время поаплодировать... (В зал.) Ну чего вы сидите, аплодируем. (Дети хлопают.) Поаплодировать победителям нашей конкурсной программы! И сказать друг другу: «До новых встреч!»



ИГРОВЫЕ ФОРМЫ

От конкурсных программ игровые формы отличаются тем, что наполнить их можно любыми конкурсами и играми: музыкальными, интеллектуальными или просто творческими, как одной тематики, так и в сочетании. Они не требуют долгих предварительных репетиций с ведущими, так как, зная правила игры и ориентируясь в конкурсах, их может провести практически каждый. Эти формы можно использовать как на дружине с большим количеством участников, так и на отряде. Главное – добыть изначальный презентационный материал или сделать его самостоятельно. Ниже приведено несколько игровых форм с подробным описанием правил игры.

Конкурсы для форм рекомендуются брать с четким определением победителя, без варианта «победила дружба». Также рекомендуется пригласить членов жюри или экспертную комиссию, чтобы она решала спорные вопросы, так как ведущий не всегда может за всем уследить.

Игровая форма «Жажда приключений»

Сделана на основе онлайн-игры «Конквистадор».

Педагогические задачи: зависят от выбранной начинки игровой формы, например если взять творческие конкурсы, то задачей будет выявление творческого потенциала.

Условия реализации: Дружина заранее делится на



три команды: «красных», «синих» и «зеленых». Игра проводится в зале, оснащенном экраном, либо на отрядном месте с заранее приготовленной картой и разноцветными территориями.

Ведущие: пират Красного моря, пират Синего моря и пират Зеленого моря.

Реквизит: зависит от конкурсов.

Звучит музыка «Пираты Карибского моря», на сцене полумрак, висит экран с проекцией карты, появляются три пирата: зеленый – пират Зеленого моря, синий – пират Синего моря и красный – пират Красного моря.

Красный пират. Тысяча чертей, остров мой!

Зеленый пират. Позвольте, сударь, но я со своей командой прибыл на него первым.

Синий пират. Можете спорить сколько угодно, но остров мой.

Красный и Зеленый (хором.) А вы кто такой?

Синий пират. Я пират Синего моря.

Красный пират. Спорьте сколько хотите, но я прибыл сюда первым. Я пират Красного моря. И остров мой!

Зеленый пират. Посмотрите: часть острова уже окрашена в зеленый цвет, потому что я, пират Зеленого моря, прибыл на него первым.

Синий пират. Если вы, сударь, глаза разуете, то увидите, что другая часть острова уже выкрашена в синий цвет.

Красный пират. Вообще-то, там и красный имеется.

Зеленый пират. Это что же получается? Мы одновременно на него прибыли! А как же решить, чей это остров должен быть?

Синий пират. Как, как? Старым пиратским способом, испытанием!

Зеленый пират. Точно, как мы сразу не догадались. Мы сейчас проведем испытание. Кто первое место займет, тот две территории острова себе заберет, кто второе – одну, а третьему ничего.

Красный пират. Годится!

Синий пират. По рукам!

Зеленый пират. Начнем!

Проходят конкурсы на завоевание территории. На сцену вызываются представители от «морей», между ними разыгрывается конкурс. Победитель перекрашивает две территории в свой цвет, занявший второе место – одну, а занявший третье – ничего не перекрашивает.



Таким образом проводится три конкурса.

Красный пират. Не согласен я что-то с таким исходом.

Синий пират. А вы помните вторую пиратскую традицию?

Зеленый пират. Это какую?

Синий пират. Если что-то тебе нравится, заведи себе!

Красный пират. Я другую помню: если это твое – без боя не отдавай!

Зеленый пират. Так! Кажется, мы сейчас подеремся!

Красный пират. Нет, давайте не будем драться, я не в форме сегодня. Предлагаю в соревнованиях определить, кто заберет, а кто нет. Каждому дано будет право напасть на кого он захочет и сразиться за территорию.

Далее проводится девять конкурсов на нападение, нападают по схеме:

*Красные, Синие,
Зеленые;*

*Синие, Зеленые,
Красные;*

*Зеленые, Красные,
Синие;*

Нападать можно на любой цвет, если напавшая команда

выигрывает, территория окрашивается в ее цвет, если проигрывает, все остается на своих местах.

Красный пират. Это было последнее нападение.

Синий пират. Да что-то подустали мы.

Зеленый пират. А знаете, я предлагаю сделать остров общим, ведь никто из нас так и не смог завоевать его целиком.

Синий пират. Точно! Будем на нем встречаться и рассказывать пиратские байки.

Красный пират. Что ж, всем спасибо за сражение!

Зеленый пират. Мы славно время провели, но пора в путь! Нас ждут новые моря и приключения.

Все пираты (хором). До скорой встречи!



ИГРОВАЯ ФОРМА «ДЕЛАЕМ СТАВКИ»

Педагогические задачи: зависят от выбранной начинки игровой формы, например если взять творческие конкурсы, то задачей будет выявление творческого потенциала.

Место: зал ККЗ.

Оборудование: На заднике сцены висит экран со списком игр и их первоначальной ставкой, на авансцене стоят таблички с названиями или номерами отрядов.

Правила: Каждый отряд получает набор фишек на сумму 450 баллов (2 фишки номиналом 100 баллов, 3 по 150 и 10 фишек по 10 баллов). Фишки, разложенные на авансцене под табличками с названием либо номером отряда, – это банк. На экран выведено изображение названия игры и их стартовая ставка. Тот отряд, который выбирает игру, имеет право повысить ставку. Все, кто хочет оспорить этот выбор и тоже желает сыграть в эту игру, должны будут положить фишки в банк (сделать ставку) и выставить своего игрока для игры. Кто выигрывает, тот и получает весь банк. Решать, какой отряд первым выбирает игру, будет жребий: в коробочке – листочки с номерами либо названиями отрядов, чей листок вытянет ведущий либо приглашенное жюри, тот и начинает. Если остается время и уже все отряды сыграли, то можно доиграть игры, а ставку тогда уже может повышать кто угодно.

Ход дела

- Приветствие зала.
- Переключка.

Ведущий. Сегодня мы с вами сыграем в игру с названием «Делаем ставки». Чтобы сделать ставки, необходим стартовый капитал. Мы просим капитанов подойти к авансцене и встать рядом со своей табличкой.

Когда все вышли, ведущий просит их обернуться и забрать свои фишки.

Ведущий. Теперь у каждого отряда есть фишки, которые вы можете приумножить либо проиграть.

Предлагаю уже начать. Как решить, кто будет первый? Решит жребий. У нас есть эксперты, вот они на первом ряду, пусть они и выбирают.

Вытягивают жребий.

Ведущий. Думаю, стоит объяснить правила. Сейчас ___ отряд выбирает категорию, в которой они хотят сыграть. Они же вправе поднять ставку. Те, кто хочет с ними сразиться и оспорить право



первенства, может поставить фишки в банк (за табличку) и выходить на сцену.

Дальше проводят-ся конкурсы.

В конце подсчитываются фишки у каждого отряда и подводятся итоги.

1. Самолет 30	7. Закладка 10
2. След 10	8. Эрудит 30
3. Ловкач 20	9. Меломан 30
4. Черный ящик 20	10. Пожалуйста 20
5. Островок 20	11. Три 20
6. Минутка 20	12. Рыбалка 20
13. Кубики 30	



ИГРОВАЯ ФОРМА «ОТ ПОДЪЕМА ДО ОТБОЯ»

Педагогические задачи: зависят от выбранной начинки игровой формы, например если взять творческие конкурсы, то задачей будет выявление творческого потенциала.

Место: зал ККЗ и холл.

Оборудование: В зале висит экран, холл оборудован видеокamerой с возможностью трансляции происходящего на экран, находящийся в зале. Необходимо подготовить карту игры, 4 фишки, игровой кубик.

Ведущие: Два человека, один ведущий работает в зале с командами, второй – в холле с игроками и картой. Первый ведущий вместе с командами видит и слышит все, что происходит в холле, а второй ведущий с игроками только слышит, что происходит в зале.

Ход игры: Дружина делится на две команды. От каждой команды в холл отправляются игроки, которые будут работать с картой, кидать кубик и передвигать фишки. Через каждые три хода игроки заменяются.

Правила игры: Красный сектор – пропусти ход, синий – брось кубик еще раз, желтый – выполни предписанное требование. Зеленые сектора делятся на 3 вида, попадая на этот сектор, команды должны выполнить задание, если они с этим справляются, то остаются на данном секторе, если нет, то возвращаются на предыдущий. Если на клетку претендуют одновременно две фишки, то задание выполняют обе команды и победитель остается, а проигравший отправляется на предыдущее место.

Исход игры может быть двух видов. Первый: одна из команд проходит все поле и попадает на сектор «Отбой». Второй: истекает время игры, победителем является тот, чья фишка стоит ближе к сектору «Отбой».



ИГРОВАЯ ФОРМА «ЗЕРКАЛЯТСКАЯ МОЗАИКА»

Педагогические задачи: зависят от выбранной начинки игровой формы, например если взять творческие конкурсы, то задачей будет выявление творческого потенциала.

Место: зал ККЗ.

Оборудование: На заднике сцены висит экран с интерактивной мозаикой.




Правила игры: Мозаика делится на три сектора: музыкальный, интеллектуальный и скоростной, в зависимости от сектора проводятся конкурсы заданной тематики. На каждый сектор по одному конкурсу. Команды вправе самостоятельно решать, будут они участвовать или нет, до тех пор пока не соберут свой цвет в линию. По результатам проведенного конкурса команда, занявшая первое место, имеет право на два хода, второе – на один, команда, занявшая последнее место (исключение составляют случаи, когда играют всего две команды) получает штрафную фишку в обмен на свою.

Ход – это перемена местами двух цветных фишек, забор фишки своего цвета со штрафной линии, возвращение штрафной фишки на штрафную линию.

Если у команды, занявшей первое место, нет второго хода, то он просто сгорает.

Если команда уже получила две штрафные фишки и у нее нет фишек своего цвета, то она не может больше получить штрафную фишку.

Команда, собравшая всю линию из фишек своего цвета, должна участвовать во всех последующих конкурсах и стараться удерживать свою линию (не оказаться на последнем месте в конкурсе).

Б Д Л В Б А	1, 2	3, 4	5, 6	●	9, 10	●	  
	9, 10	1, 2	3, 4	5, 6	●	●	
	7, 8	9, 10	1, 2	3, 4	5, 6	●	
	5, 6	7, 8	9, 10	1, 2	3, 4	●	
	3, 4	5, 6	7, 8	9, 10	1, 2	●	
	1, 2	3, 4	5, 6	7, 8	9, 10	●	
1,2 отряды	3,4 отряды	5,6 отряды	7,8 отряды	9,10 отряды	Штрафы		



ПРИМЕРЫ КОНКУРСОВ ДЛЯ ИГРОВЫХ ФОРМ.

Самолет

Вызываются пары, они берутся за руки, им необходимо сложить самолетик, пока зал считает от 10 до 0. Затем по очереди его запускают в зал, чей улетел дальше, тот и победил.

След

Вызываются самые маленькие, разуваяются, обводят свой след, у кого след меньше, тот и победил.

Ловкач

Два стула ставятся спинками друг к другу, на них садятся участники по очереди. Под стульями лежит веревка. На слово «Бери» нужно первым выхватить веревку (олимпийская система по кругу).

Черный ящик

Выносятся ящик, нужно отгадать, что в нем лежит. Можно задавать вопросы, на которые ведущие отвечают словами «Да» или «Нет».

Островок

Игрокам дается лист бумаги. Это остров. Располагаясь на листе, надо выполнить упражнение «Руки вверх, на пояс, наклон вправо, влево, присели, встали». Задача – устоять на листе и не коснуться земли. Затем лист складывается пополам. И все повторяется заново. Кто дольше устоит, тот и победил.

Минутка

Игроки встают спиной к залу (исключить подсказки). Ведущий засекает время, игроки в полной тишине отсчитывают минуту про себя, если они считают, что минута уже прошла, то поднимают руку. Кто окажется точнее всех, тот и победил.

Закладка

У ведущего в руках книга с закладкой. Игроки угадывают, на какой странице она находится. Первый круг: игроки называют числа, во втором круге игры ведущий сообщает, сколько всего страниц в книге, в третьем и последующих – ведущий подсказывает словами «больше», «меньше».



Эрудит

Игрокам надо ответить на вопросы. Ответ принимается по поднятой руке. Кто ответил, получает жетон. Побеждает тот, у кого больше жетонов.

Меломан

Проводится как аукцион. Нужно назвать как можно больше песен, в которых употребляются имена. В качестве ответа принимаются названия только общеизвестных песен, исполняемых на русском языке (жюри либо ведущие должны их знать).

Пожалуйста

Игроки выполняют просьбы ведущего, только если он сказал слово «пожалуйста». Кто ошибается, уходит в зал. Последние оставшиеся на сцене участники выигрывают.

Три

Игроки встают в круг, в центре которого стоит игрушка. Задача состоит в том, чтобы схватить игрушку, когда ведущий произнесет «три». Ведущий заставляет игроков двигаться по кругу, иллюстрируя своими движениями его рассказ. Рассказ составлен с использованием слов «трикотажный», «троллейбус», «троекратно», «тринадцать», «тридцать два» и т. д. Выигрывает тот, кто первый схватит игрушку.

Рыбалка

Игроки встают в круг, ведущий в центре крутит скакалку, а игроки подпрыгивают. Кого задела, уходит в зал. Выигрывает тот, кто дольше всех продержался.

Кубики

Игрок кидает два кубика, ему надо набрать как можно большее количество очков. Кидать может сколько угодно раз. Но если выпадает одна двойка, то игра останавливается и значение второго кубика не прибавляется. А если выпадает две двойки, то игрок становится банкротом. Побеждает тот, кто набрал наибольшее число очков.

Задачи с подвохом

Ведущий зачитывает задачи, ответ принимается по поднятой руке (см. приложение).



Пословицы

Ведущий зачитывает пословицы различных народов, задача участников – назвать соответствующие им по смыслу русские пословицы (см. приложение).

Саундтрек

Ведущий зачитывает описание песни. Участники, угадавшие, из какого она кино- или мультфильма, поднимают руку и отвечают (см. приложение).

ПРИЛОЖЕНИЕ

Задачи с подвохом

1. На столе лежат линейка, карандаш, циркуль и резинка. На листе бумаги нужно начертить окружность. С чего начать? *Ответ: Нужно достать лист бумаги.*
2. Шли два отца и два сына, нашли три апельсина. Стали делить — всем по одному досталось. Как это могло получиться? *Ответ: Это были дед, его сын и внук.*
3. Какое слово всегда звучит неверно? *Ответ: Слово «неверно».*
4. Из какой посуды нельзя ничего поесть? *Ответ: Из пустой.*
5. Куда идет цыпленок, переходя дорогу? *Ответ: На другую сторону дороги.*
6. Шел охотник мимо башни с часами. Достал ружье и выстрелил. Куда он попал? *Ответ: В милицию.*
7. Что в России на первом месте, во Франции на втором, а в Финляндии этого совсем нет? *Ответ: Буква «Р».*
8. Маленький, серенький, на слона похож. Кто? *Ответ: Слонёнок.*
9. Темной ночью в сильный дождь вы сели в автобус. Какой был номер у этого автобуса и какое из колёс у него не крутилось? *Ответ: Номер был мокрый, не крутилось запасное колесо.*
10. Почему воробей может съесть горсть овса, а лошадь не может? *Ответ: Воробьи не едят лошадей.*
11. Что исчезает, когда съедаешь бублик? *Ответ: Чувство голода.*
12. Сколько в среднем дней рождения у человека? *Ответ: Человек рождается один раз в жизни.*



Конкурс «ПОСЛОВИЦЫ»

Найти аналогию в русском языке:

1. Немецкая пословица «Кто надеется на ужин соседа, тот останется голодным» («На чужой каравай рта не разувай»).
2. Пословица народов Африки «Сын леопарда тоже леопард» («Яблоко от яблони недалеко падает»).
3. Финская пословица «Тот не заблудится, кто спрашивает» («Язык до Киева доведет»).
4. Тибетская пословица «Куда лопата ведет, туда вода течет» («Куда иголка, туда и ниточка»).
5. Английская пословица «После обеда приходится платить» («Любишь кататься, люби и саночки возить»).
6. Французская пословица «Ошпаренный петух от дождя убегает» («Обжегшись на молоке, и на воду будешь дуть»).

Конкурс «Саундтрек»

1. Песня о длительном путешествии маленькой девочки в яркой шапочке. («Если долго - долго - долго...» – песня Красной Шапочки)
2. Песня о содержании головы, которая для маленького медвежонка не представляет особой ценности. (Песня Винни Пуха)
3. Песня по слогам о деревянном человечке. («Бу-ра-ти-но»)
4. Песня о животных, благодаря которым наша планета совершает движение вокруг своей оси. («Где-то на белом свете...», к/ф «Кавказская пленница»)
5. Песня про участок суши, на котором живут безобразные, но добрые люди.... («Остров невезения», к/ф «Бриллиантовая рука»)
6. Песня о животных с длинными ушами, работающих косильщиками лужаек. (Песня про зайцев, к/ф «Бриллиантовая рука»)
7. Песня четырех друзей, которые любят многое: и женщин, и кубок с вином, и счастливый исход в драке. (Песня мушкетеров, к/ф «Д'Артаньян и три мушкетера»)
8. Песня о загорелой девушке, собирающей виноград в соседнем саду. («Смуглянка», к/ф «В бой идут одни старики»)



Пресс-шоу

Педагогические задачи: создание условий для реализации детьми своих интеллектуально-творческих способностей, для формирования чувства ответственности за конечный результат своей деятельности и умения работать в команде.

Предварительная подготовка: Отряды превращаются в редакции или делятся на таковые.

Условия реализации игровой программы: Игра проводится на территории лагеря, количество команд не ограничено. Задания можно адаптировать под определенную тему или возраст детей. Игра состоит из двух частей. В первой проходит разводка, на которой команды получают патент на редакцию, список должностей и первое задание. Далее идет выдача информационного материала через определенные промежутки времени (каждые 10 минут, по истечении получаса, после старта игры). Вторая часть – это самостоятельная работа: редакции дodelывают газеты, готовят их к выпуску.

Задетствованные ведущие:

1. Работник информационного центра – находится в информационном центре (кабинете), выдает информацию курьерам в определенное время.
2. Подсадной очевидец НЛО (для рубрики новостей) – находится на смотровой площадке, рассказывает о том, как он видел НЛО над озером.

ПОЛОЖЕНИЕ ОБ ИГРЕ

«Пресс-шоу»

Время и место проведения

Игра «Пресс-шоу» будет проводиться в главном корпусе ЗЦ ДЮТ «Зеркальный» с ___ до ___. «__» _____ 201__ года.

Вводная часть игры пройдет в холле ГК в _____. В игре участвуют все желающие отряды и коллективы смены.

После окончания основного времени игры отрядам будет предложено доделать статьи и оформить свои газеты до _____. Не позднее данного времени необходимо предоставить свои газеты в 101-й кабинет главного корпуса.

Правила игры

- В игре принимают участие отряд (коллектив) либо команда от отряда.

В течение всей игры с каждой командой ОБЯЗАТЕЛЬНО



находится вожатый, который следит за порядком, осуществляет цензуру, корректирует содержание колонок и во всем помогает ребятам.

- Все команды, на время проведения игры, превращаются в редакции.
- Главный информационный центр будет располагаться в 101-м кабинете (в нем участники игры будут получать задания).
- В начале игры каждой команде будет выдан юридический адрес редакции (место ее расположения), и в течение всего игрового времени штаб редакции должен будет располагаться именно в этом месте.
- В начале игры каждая команда получает список должностей (позже его необходимо будет заполнить), а также первое задание, которое нужно выполнить уже в штабе редакции.
- После получения первого задания в штабе редакции распределяются роли между детьми, и в течение всего игрового времени каждый участник придерживается своей роли.
- После окончания своей работы редакция **ОБЯЗАТЕЛЬНО** убирает место, где располагался штаб редакции, и оставляет его в идеальной чистоте, за несоблюдение этого пункта будут сниматься баллы.
- «__» _____ 201__ года в МКЗ будут вывешены все сданные газеты, и каждая команда сможет ознакомиться с ними.

Необходимые для игры материалы

На игру с собой необходимо будет взять:

- ручки
- карандаши (цветные и простые)
- бумагу для письма
- краски и кисти
- фломастеры
- клей
- ножницы

Если у вас в отряде нет каких-либо канцелярских товаров, их можно взять заранее в 101-м кабинете.

На игре **ВЫДАВАТЬСЯ БУДЕТ ТОЛЬКО ВАТМАН!!!**



Критерии оценки.

Каждая газета будет оценена специальной комиссией, в которую войдут организаторы, методисты и старшие воспитатели ЗЦ ДЮТ «Зеркальный».

Каждая газета будет оцениваться по трехбалльной системе:

- оригинальность (1 балл);
- соответствие колонок заданной теме (1 балл);
- художественное воплощение (1 балл).

Подведение итогов игры

- Итоги будут объявлены «__» _____ 201__ г. в ____ в ККЗ.
- Победители конкурса получают дипломы.

Желаем всем участникам вдохновения!

Патент

	Серия _____
	От «__» _____ 201__ г.
РЕДАКЦИЯ	
(название предприятия)	
Юридический адрес _____	
Вид деятельности <u>издательская</u>	
Количество участников <u>20 - 30</u>	
Срок действия с _____ по _____	

Задания

Задание №1 «КОЛЛЕКТИВ РЕДАКЦИИ И НАЗВАНИЕ ГАЗЕТЫ»

(выдается с приложением №1)

Необходимо распределить роли в редакции (обязательно должны быть задействованы все участники команды!).

Участвуют: весь коллектив газеты.

Реализуют: дизайнеры.

Место расположения в газете: правый нижний угол газетного листа (должность – фамилия, имя).

Необходимо придумать и разработать название своей газеты. В разработке участвует весь коллектив газеты, реализуют дизайнеры.

Участвуют: весь коллектив газеты.



Реализуют: дизайнеры и фотограф.

Место расположения в газете: середина верхней части газетного листа.

Задание №2 «ЛОГОТИП»

Необходимо придумать и разработать фирменный знак своей газеты. Он должен быть простым и ярким, а также запоминающимся.

Участвуют: весь коллектив газеты.

Реализуют: дизайнеры и фотограф.

Место расположения в газете: верхний левый угол газеты.

Задания №3 «ЛИЦО ОБЛОЖКИ»

Необходимо обсудить и найти интересную личность, которая может стать лицом обложки и дать интересное интервью. Придумать вопросы, взять интервью у этого человека и написать интересную статью.

ВАЖНО! Заранее продумайте вопросы, которые вы будете задавать своему собеседнику. Помните: интересные ответы можно получить, задавая интересные вопросы. Постарайтесь, чтобы ваше интервью захватило внимание читателей, чтобы читать его было интересно от начала и до самого конца. Перед интервью можно дать небольшую справку о человеке, которого вы выбрали (кто он, почему интервью вы берете именно у него и т.д.). Не забывайте про иллюстрации (рисунки, картинки, фото).

Участвуют: Весь коллектив газеты выбирает личность, придумывает вопросы интервью.

Реализуют: Журналисты соответствующего отдела берут интервью и записывают его. Дизайнеры и фотограф оформляют колонку в газете.

Место расположения в газете: центр газетного листа.

Задание №4 «НОВОСТИ»

(выдается с приложением №2)

Необходимо узнать об интересных событиях, которые произошли в «Зеркальном» либо в вашем коллективе, и рассказать об этих событиях в колонке новостей.

ВАЖНО! Текст новостей не должен быть большим, в сжатой форме вы должны ответить на главные вопросы: «Что произошло?», «С кем?», «Где?», «Когда?». Новость должна «цеплять» сразу, с заголовка, а после ее прочтения у читателя не должно оставаться невыясненных вопросов. Если есть возможность, побывайте на месте собы-



тий, расспросите свидетелей (помните, очевидцы вас ждать не будут, действовать необходимо быстро).

Участвуют: Весь коллектив газеты разыскивает интересные новости.

Реализуют: Журналисты информационного отдела работают над сбором и описанием новостей. Дизайнеры и фотограф оформляют колонку в газете.

Место расположения в газете: левая колонка газеты.

Задание №5 «РАЗВЛЕКАТЕЛЬНАЯ РУБРИКА»

Необходимо придумать и составить кроссворд о «Зеркальном» и вашем коллективе (минимум 10 слов).

Реализуют: Журналисты развлекательного отдела составляют и придумывают кроссворд. Дизайнеры оформляют колонку в газете.

Место расположения в газете: нижняя часть газетного листа.

Задание №6 «МИСТИКА»

Необходимо придумать новую легенду о «Зеркальном» и обосновать ее очевидными фактами.

ВАЖНО! Легенда должна быть новой, поэтому придумайте таких героев и такие события, какие еще не встречались в легендах, бытующих в «Зеркальном». Факты, подтверждающие очевидность этой легенды, должны быть общедоступны (так чтобы любой читатель мог их увидеть, прийти и посмотреть).

Реализуют: Журналисты мистического отдела. Дизайнеры и фотограф оформляют колонку в газете.

Место расположения в газете: на газетном листе под новостями.

Задание №7 «КУЛИНАРИЯ»

Необходимо составить новое меню для столовой «Зеркального».

ВАЖНО! Оригинально оформить меню и объяснить, почему именно по вашему меню должна готовиться еда в столовой «Зеркального».

Реализуют: Журналисты кулинарного отдела придумывают меню. Дизайнеры и фотограф оформляют колонку в газете.

Место расположения в газете: нижняя часть газетного листа, на усмотрение главного редактора.

Задание №8 «ПОЭТИЧЕСКАЯ РУБРИКА»

(выдается с приложением №3)



Необходимо придумать стихотворение, используя предложенные рифмы (употреблены должны быть все слова, перечисленные в задании).

Реализуют: Штатные поэты придумывают стихотворение. Дизайнеры и фотограф оформляют колонку в газете.

Место расположения в газете: нижняя часть газетного листа, на усмотрение главного редактора.

Приложения

Приложение №1

Коллектив редакции

Должность	Кол-во вакансий	Обязанности
Главный редактор	1	самый главный человек, несет ответственность за все происходящее в газете, имеет в подчинении всю редакцию
Дизайнеры	2-3	отвечают за оформление газеты (рисунки, эмблемы)
Фотографы	2-3	обеспечивают иллюстрации к статьям (портреты, шаржи, фотохроники происшествий)
Журналисты информационной рубрики	2-3	отвечают за сбор информации и раскрытие в газете главной темы
Журналисты развлекательной рубрики	2-3	отвечают за развлекательную часть газеты
Журналисты кулинарной рубрики	1-2	отвечают за рубрику, созданную для любителей кулинарии
Журналисты-интервьюеры	1-3	специалисты по интервью, умеют найти и разговорить интересную личность



Должность	Кол-во вакансий	Обязанности
Журналисты мистической рубрики	1-2	могут описать и объяснить любое мистическое явление
Штатные поэты	1-2	умеют писать стихи на заданную тему
Верстальщик - макетировщик	1	определяет объем статей, отвечает за их расположение в газете
Корректор	1	отвечает за правильность написания статей, проверяет тексты и исправляет ошибки

Приложение №2

Сводка новостей

- Над озером Зеркальным сегодня пролетал неопознанный летающий объект, его наблюдали люди, находившиеся на смотровой площадке. Самые стойкие до сих пор находятся там и ждут: вдруг НЛО появится снова.

Приложение №3

РИФМЫ

флаг – знак

бок – ФОК

сказка – раскраска

вожатый – хвостатый

зеркаленок – ребенок

идеальный – «Зеркальный»



ИГРЫ НА МЕСТНОСТИ

«Адресная строка»

Педагогические задачи: создать условия для проверки детьми своих сил и возможностей; вызвать желание добиться успеха, способствовать развитию у детей эмпатии и ответственности за себя и своих товарищей.

Реквизит: адресные строки с шифровками по количеству участвующих команд, для станций: задачи ТРИЗа, 12 карандашей или фломастеров, шашки и доска, коробок спичек, игра «Домино».

Условия реализации: Игра рассчитана на 7 команд по 10–15 человек. Команды в течение игры передвигаются в свободном графике. Каждая команда получает путевой лист в виде адресной строки.

http://www: / / / / / / .zerk.ru
шифр шифр шифр шифр шифр шифр

В шифре указано место, на которое команде необходимо прибыть и за выполненное там задание получить часть адреса. Если команда прибежала к мастеру игры, а мастер занят с другой командой, то необходимо либо подождать, либо идти к другому мастеру.

Собрав адрес полностью, команда отправляется по нему и находит вознаграждение. Это могут быть как игровые баллы, так и сертификат на получение какого-то приза. Также можно установить прием сертификатов в заранее обозначенном месте и выявить победителя игры по скорости.

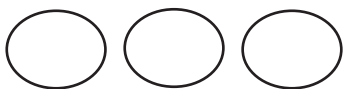
Шифры

П	Р	О	О	О	Т	Д	А
У	Е	В	Г	К	Т	Е	Ж

– У первого коттеджа.

Под 0900 1330 1615 1900 2115 – Под столовой
(цифры – это часы приема пищи).





– Круговая.

РДМСТРТМКТТДЖМ
ЯОЕБИОЕЕ

– Рядом с третьим коттеджем.

С	Р	Я	А	Т
О	В		О	М

– Смотровая площадка

Н2О 1,2м - 1,8м

– Бассейн.

Самое большое комнатное растение. – Кактус в холле школы.

Адреса для команд

- от
- ККЗ
- к поселку
- сосна
- прерывающая
- поребрик

- за
- ККЗ
- в
- какой-то
- из
- десяти

- в
- строении
- за
- коттеджем
- под
- номером четыре

- нижний
- выход
- за территорию
- второй
- фонарь
- от ворот

- под желтым
- камнем
- у озера
- рядом
- с номером
- 10106-5085

- за
- административным
- у четырех
- сосен
- забрать можно
- не сходя с асфальта

- здание
- от
- главных
- ворот
- дверь
- с номером 011



Задания для станций

1. Отгадать загадки (или два ТРИЗа).
2. Выиграть у ведущего три раза подряд игру «Камень, ножницы, бумага».
3. Выиграть у ведущего в игру «12 карандашей». (Выкладываются 12 карандашей, игроки по очереди забирают любое количество карандашей, но не менее двух. Кто возьмет последний карандаш, тот и проиграл.)
4. Выиграть у ведущего в шашки в «Чапая». (Шашки на доске выстраиваются на последнем ряду, надо щелчками сбить с доски шашки соперника. Выбор первого хода определяется жребием. Если за ход не было сбито ни одной шашки или с поля улетела своя шашка, то ход переходит к сопернику.)
5. Выиграть у ведущего в игру «Спички». (Двадцать спичек выбрасываются на лист А4, по очереди соперники вытягивают по одной спичке. Взять их нужно так, чтобы остальные спички не сдвинулись. Если они пошевелились, то спичку оставляют на месте, а ход переходит к сопернику. У кого спичек окажется больше, тот и победил.)
6. Игра в «Домино». (По очереди ставят фишки домино друг на друга. Кто уронит башню, тот и проиграл.)
7. Назвать песни определенной тематики в большем количестве, чем ведущий.



«СТРАТЕГИЯ БОЯ»

Педагогические задачи: *развить организаторский потенциал, создать условия для проверки детьми своих сил и возможностей; вызвать желание добиться успеха, способствовать развитию у детей эмпатии и ответственности за себя и своих товарищей.*

Реквизит: *записки на каждого участника, конверты с картами для армий, реквизит для станций.*

Условия реализации: *Игра проходит на территории. На разводке все ребята получают записки, в которых указано, в составе какой армии они теперь состоят и куда им необходимо явиться.*



Ты состоишь в армии **зеленых**.
Место вашего сбора у ФОКа
(здание бассейна).

Ты состоишь в армии **синих**.
Место вашего сбора у
1 коттеджа.

В пункте сбора армий находится человек, который передает командам конверт.

Ты состоишь в армии **красных**.
Место вашего сбора у
3 коттеджа.

КОНВЕРТ ДЛЯ АРМИИ.

Вскрыть конверт, когда все соберутся, внимательно прочитать задание и приступить к битве.

Прочитайте это всей своей армии.

Вам необходимо выбрать командира своей армии. После выбора вы должны быть верными воинами и подчиняться ему.

Сражения состоятся с 17.45 до 18.30 на территории лагеря. Сражения проходят разной категории, и к участию в них допускается армия в строго определенном количестве (карта сражений с обозначением количества участников прилагается). Проходить сражения будут каждые пять минут. Чтобы команды не запутались и могли лучше ориентироваться во времени, каждые 10 минут музыка, звучащая на территории в течение 5 минут, будет сменяться 5 минутами тишины.

Задача армии – выиграть как можно больше сражений. Два раза подряд одному и тому же человеку или команде нельзя участвовать в сражении. За выигрыш команде дается жетон. В 18.50 командир должен собрать все жетоны и принести их в 106-й кабинет. С этого момента армии считаются расформированными, наступает мирное время и все возвращаются в свои отряды. Если на сражение пришла команда только от одной армии, ей засчитывают выигрыш и выдают жетон.

Удачи на поле боя!



8	Какая команда дальше прыгнет	От ГК к административному корпусу	5	
9	Ведущие встают спиной друг к другу, их команда напротив, задача командира, не произнося ни слова, заставить команду выполнить определенное действие.	Административный корпус	4	
10	Кегельбан (за сколько ударов собьют все кегли)	Октябрятская линейка у ФОКа	3	
11	Кубики (надо набрать как можно больше очков; если выпадает, то игра останавливается, если две двойки 2, то все очки снимаются)	От административного корпуса до октябрятской линейки	2	Кубики
12	Спеть как можно больше песен о зиме	У столовой	5	
13	Петушинные бои	Октябрятская линейка, середина	3	Бутылка с краской
14	«Я змея, змея, змея»	Между 2-м и 1-м коттеджами	5	
15	Хвост дракона	У ККЗ	5	
16	Эстафета	Пионерская линейка у 3-го коттеджа	4	Фишки
17	Эстафета с ракетками	Пионерская линейка у ГК	4	Ракетки
18	Одиннадцать	Под столовой	4	Мячик



Конкурсы на лето

№	Название и описание	Где проходит	Кол-во участников от команды	Реквизит
1	Скакалка (командой кто больше прыгает)	ГК	4	Скакалка
2	Лабиринт (4 на 4) по типу магического квадрата	Октябратская линейка, середина	4	Лист бумаги, ручка
3	Кто поместится на меньшем количестве опор	Пляж	5	
4	Кто дольше прокрутит обруч	У пионерской линейки	3	2 обруча
5	Городки (бьют по очереди, чья команда собьет последнюю фишку, та и победила)	Октябратская линейка,	3	Городки
6	Ходули (кто дальше пройдет)	Дорожка у ГК	2	Ходули
7	Перетягивание каната	У 2-го коттеджа	5	Канат
8	Какая команда дальше прыгнет	От ГК к административному корпусу	5	
9	Ведущие встают спиной друг к другу, их команда напротив, задача командира – заставить команду выполнить определенное действие без слов	Административный корпус	4	
10	Составить как можно больше слов из одного слова.	Пионерская линейка	3	Л и с т ы , фломастеры
11	Кубики (надо набрать как можно больше очков; если выпадает, то игра останавливается, если две двойки 2, то все очки снимаются)	От административного корпуса до октябратской линейки	2	Кубики



12	Спеть как можно больше песен, которые начинаются с определенной буквы (Р,Н,С)	У столовой	5	
13	Эволюция	У медпункта	4	
14	«Я змея, змея, змея»	Между 2-м и 1-м коттеджами	5	Мел
15	Принц, дракон и принцесса (у кого больше побед)	У ККЗ	5	
16	Эстафета	Октябрятская линейка, ближе к ФОКу	4	Фишки
17	Эстафета с ракетками	У ФОКа	4	Ракетки
18	Одиннадцать	Под столовой	4	Мячик



«Киномарафон»

Педагогические задачи: создание условий для испытания своих сил и знаний в области кинематографии, для развития фантазии и воображения, для испытания своих возможностей в актерском мастерстве.

Реквизит: маршрутные листы по количеству команд, афиша с указанием названия фильма и местом показа (нахождение станций); для станций: листы и пишущие предметы по количеству команд, музыкальная подборка мелодий из кинофильмов, кино-ТРИЗы, детские анекдоты.

Условия реализации: Отряды на разводке получают два листа. Один из них – маршрутный, на нем написаны крылатые фразы из кинофильмов. На другом листе обозначено, где расположены станции, и перечислены названия фильмов. Команда должна выяснить, из какого фильма крылатая фраза, и выполнить задание на станции этого фильма. Выполнять задания необходимо в строгой последовательности.

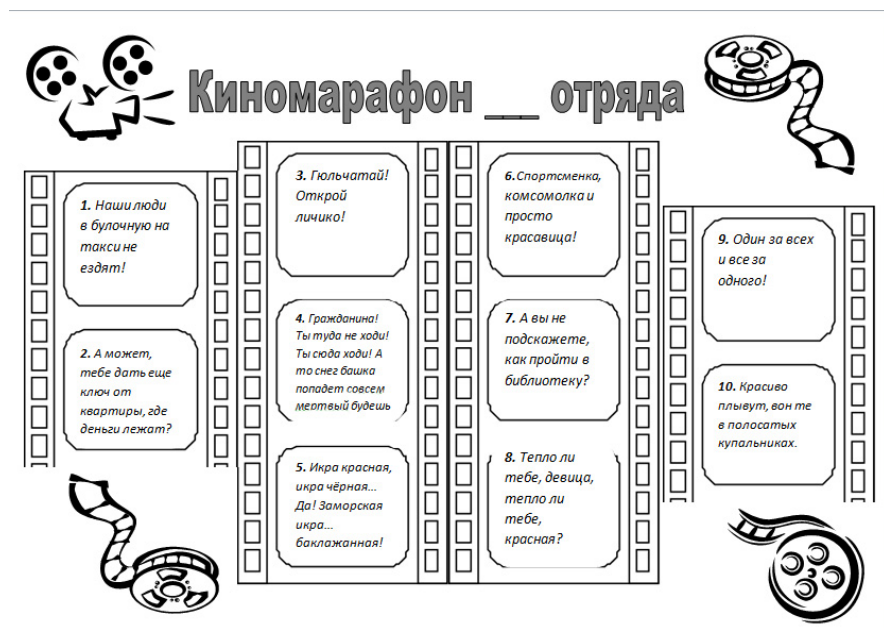
Крылатые фразы

1. Наши люди в булочную на такси не ездят! («Бриллиантовая рука»)
2. А может, тебе дать еще ключ от квартиры, где деньги лежат? («12 стульев»)
3. Гюльчатай! Открой личико! («Белое солнце пустыни»)
4. Гражданина! Ты туда не ходи! Ты сюда ходи! А то снег башка



- попадет, совсем мертвый будешь... («Джентльмены удачи»)
5. Икра красная, икра чёрная... Да! Заморская икра... баклажанная! («Иван Васильевич меняет профессию»)
 6. Спортсменка, комсомолка и просто красавица! («Кавказская пленница, или Новые приключения Шурика»)
 7. А вы не подскажете, как пройти в библиотеку? («Операция «Ы» и другие приключения Шурика»)
 8. Тепло ли тебе, девица, тепло ли тебе, красная? («Морозко»)
 9. Один за всех и все за одного! («Три мушкетера»)
 10. Красиво плывут, вон те в полосатых купальниках. («Полосатый рейс»)

Пример путевого листа



Задания для станций

1. Напишите сценарий определенного жанра с использованием предложенных слов. – **У третьего коттеджа.**
2. Изобразите текст. – **На смотровой площадке.**
3. Угадайте звуки или мелодии. – **Пионерская линейка.**
4. Разберитесь в киноситуации, по системе ТРИЗа. – **У первого коттеджа.**



5. Придумайте рекламу. – **Под столовой.**
6. Расскажите по слову старую сказку с новыми персонажами. – **Спортивно-концертный комплекс.**
7. Стоп-кадр. Поставьте какой-нибудь кадр. – **У второго коттеджа.**
8. «Ералаш». Разыграйте предложенные анекдоты. – **Октябрятская линейка.**
9. Составьте рассказ, используя названия фильмов (оценивается количество киноцитат и названий кинофильмов, употребленных в рассказе). – **СКК.**
10. Назовите 5 фильмов одного жанра (комедия, триллер, мелодрама, боевик и т.д.). – **Киноконцертный зал.**

ПРИЛОЖЕНИЕ

Сценарий (задание №1)

Сценарий _____ « _____ »
жанр название

Авторские права принадлежат отряду № _____

На экране часы _____ зомби
 _____, _____ утюг _____
 _____ клаустрофобия
 _____ лифте, _____
 _____ школьная парта _____
 _____ рифма. _____
 _____ очарование _____
 но, _____ презентация _____

Затем камера отъезжает и _____
 жучок _____ оригинальненько
 _____ . Главный герой говорит:
 « _____ »
 и падает _____
 Камера отъезжает на задний план и _____
 _____ **Снято!**

Киноситуации (задание №4)

1. Мистер Смит решил отправиться в кругосветное плавание. За несколько часов до отплытия к нему пришел слуга и сообщил, что видел сон о кораблекрушении. Мистер Смит отложил поездку. Корабль действительно утонул. Мистер Смит поблагодарил слугу и уволил его. (Слуга



- работал ночным сторожем и провинился, уснув на посту.)*
2. Бабушка с маленькой внучкой ходят по магазину. Вдруг они видят это. «Весело!» — восклицает внучка. «Ужасно», — вздыхает бабушка. И они делают покупку. *(Бабушка и внучка купили зеркало.)*
 3. Человек пошел на пляж и лишился работы. *(Диктор телевидения. Увидел в море акулу, испугался и стал заикаться.)*
 4. Из трамвая выскакивает человек и быстро убегает. Другой человек кричит ему вслед: «Все заberi, только отдай билет!» *(Убегающий — вор, укравший кошелек. Ему вслед кричит хозяин кошелька. В кошельке лежит лотерейный билет, выигравший автомобиль.)*

Новые персонажи (задание №6)

Гарри Поттер, Карлсон, Незнайка, Спящая красавица, Клоун, Колобок, Черный Плащ, Снежная королева, Царь, Принцесса, Буратино, Дюймовочка, Золотая рыбка, Добрая фея.

Анекдоты (задание №8)

Внук пришел к бабушке на день рождения с букетом роз.

- Спасибо! Какие красивые розы! И так похожи на те, которые растут в саду!
- Теперь не растут...

– Ну, Петя, раз ты ходишь в школу, скажи, сколько будет дважды два? – спрашивает тетя.

– Четыре.

– Правильно. Вот тебе за это четыре конфетки.

– Эх, если бы знал, сказал бы «шестнадцать»! – огорчился Петя.

Волк сидит на лавочке и под гитару песню орет:

– Расскажи, Снегурочка, где была, Расскажи-ка, милая, как дела!!!

Заяц выходит на балкон и говорит:

– Жалко, Волк, что тебя по телевизору или по радио не передают.

Волк говорит:

– А что, Заяц, тебе так нравится?

А Заяц отвечает:

– Да нет, просто тогда тебя можно было бы выключить.

В кинотеатре:

— Мальчик, ты у меня уже в пятый раз покупаешь билет!

— Я же не виноват, что какая-то тетка на входе их все время рвет!



Стоит мальчик посреди двора и кричит на весь подъезд:

– МАМ, МАМА, НУ МАМ, МАМ, НУ МАМА! МАМА, МАМ, МАМА!!!

Испуганная женщина выбегает на балкон:

– Ну что тебе, ну что ты так кричишь?

– Папу позови!



ОТРЯДНОЕ ДЕЛО

«Новогодняя канитель»

Педагогические задачи: создать условия для совместного творчества, помочь раскрыть организаторские способности, предоставить возможность испытать чувство взаимопомощи.

Необходимые материалы: карточки с заданиями, паспорта на каждого участника, краски, кисточки, бумага, карандаши, фломастеры, цветная бумага.

Задействованные люди: два и более экспертов, принимающих задания.

Условия реализации: игра проводится на отрядном месте или на улице.

Ход игры: Каждый участник получает карточку, на которой указано, сколько помощников он должен собрать и какое задание выполнить. Он набирает добровольцев и выполняет задание вместе с ними перед экспертами либо приносит экспертам уже выполненное задание. После этого эксперт заполняет паспорта участников в соответствии с их ролью в выполнении задания, забирает карточку организатора и выдает ему новую. В конце игры проходит ее обсуждение, подводятся итоги и выбирается «Лучший организатор» и «Лучший участник» в отдельных категориях или в целом.

Задания для карточек

1. Рассказать стихотворение про зиму.
1. Назвать 10 «зимних» слов, начинающихся на первую букву вашего имени.
1. Спеть пять песен о зиме.
1. Рассказать анекдот.
1. Назвать десять пословиц.



2. Рассказать сказку «Колобок», используя словосочетания «подъёмный кран» и «техника квиллинг».
2. Расшифровать слово СНЕГ как аббревиатуру.
2. Станцевать синхронный танец.
2. Рассказать стихотворение построчно.
2. Продержаться в паре не моргая 50 секунд.
2. Нарисовать неведомого зверя, которого прозвали «клююйкуше-пастым».
2. Придумать пять способов использования коньков летом.
2. Придумать веселый ответ на вопрос «Зачем медведю ноги?»
2. Назвать 15 фильмов о зиме.
3. Сделать из сказки «Курочка Ряба» комедию.
3. Назвать 8 сказок с цифрами.
3. Нарисовать картину, используя 3 треугольника, 4 квадрата, 2 линии и 6 кругов.
3. Разгадать одну головоломку из набора.
3. Вырезать вытынаку.
3. Спеть песню «Два весёлых гуся» на мотив песни «В лесу родилась елочка».
3. Придумать и нарисовать дорожный знак «Снегу вход воспрещен».
3. Петь одновременно три песни о зиме.
3. Изобразить картину «Опять двойка».
3. Нарисовать пословицу «Делу время – потехе час».
3. Придумать задачку со спичками.
3. Сочинить стихотворение с рифмами «Зеркальный – уникальный, патефон – телефон».
4. Нарисовать картинку из отпечатков пальцев.
4. Смастерить новогоднюю маску.
4. Сделать двухметровую новогоднюю гирлянду из цветной бумаги.
4. Придумать и нарисовать дорожный знак «Осторожно,



Новый год!»

4. Придумать сказку «Колобок возвращается».
4. Спеть песню «Маленькой елочке холодно зимой» построчно.
4. Сказать по 15 комплиментов экспертной комиссии.
4. Рассказать выдуманную сказку построчно.
4. Построить статую «Свободу Деду Морозу».
4. Придумать 3 новых расшифровки аббревиатуры ЗЦДЮТ.
5. Устоять на 3 опорах.
5. Создать музей восковых фигур и провести по нему экскурсию.
5. Разыграть сценку «Вожатый в обычной жизни.»
5. Подарить цветы эксперту.

Паспорт участника

Организатор										
Участник 2										
Участник 3										
Участник 4										
Участник 5										



СОДЕРЖАНИЕ

КОНКУРСНЫЕ ПРОГРАММЫ

Детектив-шоу «Дело было в «Зеркальном»	3
КАМ «Кинокастинг»	10
«Быть самым-самым»	15
«Два сапога пара»	18

ИГРОВЫЕ ФОРМЫ

«Жажда приключений»	23
«Делаем ставки»	26
«От подъема до отбоя»	27
«Зеркалятская мозаика»	29
Примеры конкурсов для игровых форм	30

ДЕЛОВАЯ ИГРА

«Пресс-шоу»	34
-------------------	----

ИГРЫ НА МЕСТНОСТИ

«Адресная строка»	41
«Стратегия боя»	45
«Киномарафон»	48

ОТРЯДНОЕ ДЕЛО

«Новогодняя канитель»	52
-----------------------------	----

