

А НУ-КА, ПАРНИ!

Ведущий: “Есть, конечно, на свете герои
Из породы отборных мужчин!
Капитаны, атлеты, ковбои,
Покорители горных вершин.
Что же делать-то?
Плащ не по росту,
Шлем и латы - откуда их взять?
И руке не привычно, не просто
Боевую держать рукоять.
Пусть не очень-то складно выходит,
И кому-нибудь даже смешно
Ну да ладно!
Раз уж выпало время и место,
То чего там, мальчишки, вперед!”

Добрый вечер! Добрый вечер, дорогие друзья! Мы часто на улице, в общественном транспорте можем видеть проявление мужской находчивости, обаяния, воли, ума..., но нередко сталкиваемся с грубостью и жестокостью... Иногда кажется, что современные мужчины совсем утратили чувство романтики, позабыли о том, как приятно девушке ощутить знак внимания, получить в подарок цветы, прочесть письмо, пронизанное любовью и нежностью...

Доказать обратное дерзнули эти замечательные парни, придя на наш конкурс “А ну-ка, парни!”. И я рад представить вам участников нашего вечера.

/Представление участников, приглашение их на сцену. Во время представления конкурсантов отряды хором говорят подготовленные заранее приветствия своим участникам/.

Ведущий: Ну вот, мы и познакомились с нашими юношами. И прежде, чем начать наш конкурс, я представляю наше компетентное жюри */представление жюри/.*

Ведущий: Одна мудрая женщина сказала, что “изюминка каждого мужчины кроется в его находчивости”. Именно, поэтому мы решили провести первый конкурс, который покажет, кто из наших парней самый находчивый. А условия конкурса очень просты: каждому из вас нужно будет ответить на шуточный вопрос так же оригинально и правильно. За правильный ответ жюри присуждает участнику один балл. Итак, давайте начнем:

1. Цветы в небесах? (Салют)
2. Сказка о пользе коллективного труда? (“Репка”)
3. Танец на пальцах? (Балет)
4. Беготня на природе? (Кросс)
5. Подколка фехтовального противника? (Выпад)
6. Океанское отступление?(Отлив)
7. Я хожу, он - остается? (След от ноги)
8. Какое слово всегда пишется неправильно? (Неправильно)

Ведущий: Огромное спасибо. Давайте спросим у нашего жюри, кто же из участников уже заработал свой первый балл? */Жюри оглашает результаты 1-го конкурса/.*

Ведущий: “Дело мастера боится” - так называется наш следующий конкурс. Я думаю, что каждый из присутствующих здесь ребят не понаслышке знает, что такое гвозди и молоток, а раз так, то со следующим заданием вы справитесь без особых хлопот.

/В это время ассистенты выносят необходимое для конкурса/.

Ведущий: Используя молоток, гвозди и рейки вы должны за пару минут сделать раму. Можете приступать к работе.

/Звучит музыка в течении двух минут/

Ведущий: У нас все готово. Мы приглашаем на сцену кого-нибудь из жюри для оценки проделанной работы.

/Работа жюри, подведение итогов конкурса/.

Ведущий: “Он мне улыбнулся, кивнул головой. Быть может он встретиться хочет со мной?” Каждому из вас, друзья, наверняка приходилось знакомиться с представительницами противоположного пола. Кто-то при знакомстве смущается, кто-то кокетничает, а кому-то просто весело и легко. Именно, поэтому мы решили, что одним из конкурсов нашего вечера должен стать конкурс на знакомство. Но мы решили усложнить задачу, нужно будет не просто познакомиться, а сделать это в образе. А вот, кто кем на время станет, покажет жребий. Сейчас мои помощники раздадут вам карточки, на которых написано для вас задание. Обыграть знакомство вам помогут девушки из зала. Вы можете спуститься в зал и пригласить на сцену своих помощниц.

/Звучит спокойная инструментальная музыка, юноши спускаются в зал и возвращаются на сцену с девушками/.

Ведущий: Если вы готовы, то мы можем начинать. И первыми показывают нам свое знакомство пара № 1.

/Пары по очереди сменяя друг друга, подходят к микрофонам и разыгрывают сценки своего “знакомства”/.

Образы для парней:

1. Воин-десантник;
2. Спортсмен;
3. Звезда российской эстрады;
4. Директор солидной фирмы;
5. Первый парень на деревне;
6. Молодой интеллигентный человек;
7. Победитель конкурса “А ну-ка, парни”;
8. Романтик.

Ведущий: Спасибо, ребята! Парни, пожалуйста, проводите девушек на свои места в зале. А мы с вами, тем временем, заслушаем оценки жюри за этот конкурс и узнаем общий счёт. */Жюри выставляет оценки за конкурс “Знакомство” и оглашает общий счёт. Юноши возвращаются на сцену/.*

Ведущий: Давайте аплодисментами поблагодарим наше жюри за нелёгкий труд. Настоящими ценителями женской красоты всегда были мужчины, может быть, поэтому самые лучшие, известные модельеры, визажисты, парикмахеры - представители сильной половины человечества. Нашим юношам предстоит попробовать себя в парикмахерском деле. Здесь нам понадобится помощь девушек. */Юноши спускаются в зал и возвращаются с девушками/.* Давайте поприветствуем этих отважных девушек и пожелаем удачи парням. Ребята, вы можете пройти за кулисы, там вы найдёте всё необходимое. А я с удовольствием приглашаю на сцену вожатую, которая исполнит для нас песню.

Ведущий: Спасибо за песню, на сцену приглашаются наши конкурсанты.

/Демонстрация причёсок. Представление причёсок и помощниц/.

Ведущий: Аплодисменты ребятам, можете проводить девушек в зал. А мы снова обращаемся к нашему жюри. */Подведение итогов конкурса. Юноши возвращаются на сцену/.*

Ведущий: Наверное, правила этикета наши юноши знают так же хорошо, как и владеют молотком и расчёской. Поэтому следующий конкурс не станет для них непреодолимым препятствием. Каждому из вас будет предложен вопрос и варианты ответов, ваша задача - выбрать верный.

Задания для участников:

1. Может ли молодой человек вступить в беседу людей, старших по возрасту?
 - а) Может, если проявит собственную инициативу и настойчивость.
 - б) Может, если в беседу его вовлекут старшие.
 - в) Не может ни в коем случае.
2. Если гости принесли торт, обязательно ли угощать им гостей? (При условии, что на десерт торты у вас уже приготовлены)
 - а) Обязательно - это правило вежливости
 - б) Совсем не обязательно.
 - в) Лучше свежий неразрезанный торт.
3. Молодой человек приглашён в дом девушки. Её родители предлагают ему сесть. Что предпочесть? Диван, кресло или стул?
 - а) Конечно диван - на нём кроме юноши смогут поместиться и девушка, и её родители.
 - б) Кресло - это удобнее всего.
 - в) Стул - это произведёт благоприятное впечатление на родителей девушки
4. Как долго следует ждать опоздавших гостей?
 - а) Столько, сколько вытерпят уже пришедшие гости.
 - б) Не более 15 минут.
 - в) Ждать вообще не следует, т.к. гости обязаны прийти вовремя.
5. На праздничном костюме собеседника вы заметили волос, как поступить?
 - а) Постараться незаметно снять волос.
 - б) Сделать вид, что не заметили.
 - в) Снять, с разрешения собеседника.
6. Можно ли подарить своё фото девушке?
 - а) Можно, что в этом особенного.
 - б) Нельзя, это нескромно.
 - в) Можно, если тебя об этом попросили.
7. Что делать, если вы взяли кусок в рот и обнаружили, что блюдо сильно пересолено?
 - а) Взятый в рот кусок нужно проглотить без комментариев.
 - б) Вы должны сделать хозяйке замечание и потребовать убрать со стола пересоленное блюдо.
 - в) Вы должны предостеречь гостей, какое блюдо хозяйка пересолила.
8. Как поступить, если вам захотелось попробовать блюдо, стоящее далеко от вас?
 - а) Тихо выйти из-за стола со своей тарелкой и подойти к нужному месту, взять угощение.
 - б) Попросить, чтобы вам передали новое блюдо
 - в) Передать с помощью соседей свою тарелку, чтобы её наполнили нужным угощением..

Ведущий: И вот, настало время последнего испытания для наших конкурсантов. Каждой девушке приятно, когда рядом с ней умный танцор, человек, умеющий легко свободно двигаться, вести в танце. Я приглашаю на сцену моих помощниц, участниц художественного коллектива. Сейчас будет звучать несколько различных фонограмм- 1. Вы должны вместе со своими партнёрами танцевать соответственно стилю каждой фонограммы.

/Конкурс: звучат поочерёдно фонограммы -1 : русская плясовая, рок-н-ролл, вальс/

Ведущий: Спасибо девушкам, давайте проводим их аплодисментами. А сейчас наступает самый ответственный и волнующий момент для наших участников. Я приглашаю на сцену наше жюри и передаю им слово.

/Подведение итогов вечера, награждение победителя и участников/.

Ведущий: Этот вечер показал, что юноши наши, действительно, достойны прекрасной половины дружины. Девушки, вы можете ими гордиться. А мне остаётся лишь проститься с вами и пожелать удачи и творческих успехов. До новых встреч!

Конкурсная программа для детей «Ай, да рыбаки!»

(Звучит музыка. Выходит ведущий.)

1-й ведущий:

Добрый день, дорогие ребята и уважаемые взрослые!

2-й ведущий:

Здравствуйте!

1-й ведущий:

Сегодня нам предстоит отправиться в далекое плаванье, чтобы поймать такие виды рыб, которые, к сожалению, не водятся в наших краях.

2-й ведущий:

Поэтому мы набираем в две команды самых смелых, шустрых и эрудированных, тех, кого море уважает, на хребте своем таскает. Чтобы попасть в эти команды, необходимо ответить на следующие вопросы.

1. Как, называется ледяная гора в море? (Айсберг)
2. Назовите нечистую силу, которая живет в воде. (Водяной)
3. Вспомните название светового ориентира для кораблей. (Маяк)
4. Назовите самую большую рыбу в мире. (Китовая акула. Достигает в длину 15-16 метров)
5. Какая рыба водится в Красном море? (В Красном море рыба не водится из-за перенасыщения воды солями.)
6. Как называется механическое приспособление для переправы с одного берега на другой. (Паром.)
7. Вспомните пословицу о рыбной ловле. (Например: «Без труда не выловишь и рыбку из пруда».)
8. Любимая одежда кота Матроскина. (Тельняшка.)
9. Головной убор моряка. (Бескозырка.)
10. Домашнее животное — большой любитель рыбы. (Кошка.)
11. Самое крупное морское млекопитающее. (Кашалот.)
12. Приспособление, в котором содержат декоративных рыбок. (Аквариум.)

1-й ведущий:

Итак, приветствуем тех, кому судьба подарила случай подняться на борт наших рыболовных судов!

(Музыка. Зрители, ответившие правильно на вопросы ведущего, поднимаются на сцену.)

2-й ведущий:

Внимание! Прошу вновь прибывших распределиться на две команды и получить карточки с присвоенными званиями.

Конкурс «Построй команду»

Каждой команде раздаются перемешанные карточки со званиями на корабле. Команда строится слева направо, игроки располагаются в соответствии со своим рангом. (Юнга, матрос, лоцман, штурман, старпом, капитан)

(Музыка. Конкурс. Подведение итогов.)

1-й ведущий:

Отлично! С такими командами нигде не пропадешь, а ловкими и смелыми на море прослывешь!

(Аплодисменты зрителей.)

2-й ведущий:

До отправления кораблей остается несколько секунд, ведь сейчас по команде отважных капитанов каждой команде предстоит поднять свой якорь. Просим представителей команд получить все необходимое для конкурса.

Игра «Поднять якоря!»

Участникам выдаются якоря из картона, привязанные за нитки. Взяв нитку в зубы и уравнив свой якорь с якорями остальных участников, по сигналу ведущего надо как можно быстрее «поднять» якорь, «съев» нитку.

(Музыка. Игра. Итоги.)

1-й ведущий:

Выйдя на широкие морские просторы, хочется вздохнуть полной грудью и запеть во весь голос. Надеемся, наши команды не прочь проявить свои певческие способности.

Конкурс «Песенный»

Команды соревнуются в исполнении песен.

Варианты задания:

1. Кто больше вспомнит песен о море, о рыбе.
2. Исполнить по куплету песню «Бескозырка белая».

(Ведущий подводит итоги конкурса.)

2-й ведущий:

Чтобы исключить непредвиденные ситуации, рыбаки каждый день тренируют свое внимание и выносливость. Посмотрим, кто из участников готов оказать другу мгновенную помощь.

Игра «Спасательный круг»

Команды встают лицом к стойкам. Помощники стоят чуть впереди стоек со спасательными кругами. По сигналу ведущего 1-й участник добегают до спасательного круга и, надев его на себя, обогнув стойку, возвращается к команде. Стартует второй участник... Выигрывает та команда, чьи участники быстрее и ловчее выполняют задание.

1-й ведущий:

Уважаемые рыбаки! Внимание! Наши корабли уже подошли к тому месту, где было решено бросить сети.

Конкурс «Первый улов»

Перед каждой командой кладется сеть, внутри которой спрятаны надувные игрушки в виде рыб по количеству участников. По сигналу ведущего все участники одновременно извлекают игрушки из сетей и надувают их. Чья команда быстрее соберет первый улов?

(Музыка. Конкурс. Итоги.)

2-й ведущий:

Да, с помощью сетей команды поймали немало рыбы. Но заядлым рыбакам всегда хочется закинуть удочку, вдруг на нее клюнет такая рыбина, размеры которой трудно себе даже представить. По-моему, у наших команд уже клюет. Пора поднимать рыбу на борт корабля.

Конкурс «Вот так рыбина!»

Участники собирают мозаику большого размера с изображением рыбы и вспоминают ее название.

(Музыка. Конкурс. Итоги.)

1-й ведущий:

Находясь несколько дней в море, рыбаки поймали завидный улов, который нужно рассортировать, вспомнив правильное название каждой рыбы.

«Состязание смекалистых»

Участникам предлагаются предметы:

- ◆ игла;
- ◆ пила;
- ◆ молот;
- ◆ сабля;
- ◆ гребешок и т. д.

Из данных предметов написать (назвать) правильное название рыб. (Ответ: например, рыба-пила, рыба-игла, рыба-сабля и т. д.)

(Конкурс. Подведение итогов.)

2-й ведущий:

Как известно, пойманная рыба идет не только для приготовления пищи, но и для производства некоторых изделий.

1-й ведущий:

Предмет насмешек русской поговорки «на рыбьем меху» у народов Приамурья с давних времен служит материалом для одежды из рыбьей кожи. Ульчи для обуви предпочитали кожу ленка, кеты, муксуна, для рабочей одежды — сома, для праздничной — сазана.

2-й ведущий:

А обувная фабрика на севере Бразилии выпускает в год сто пятьдесят тысяч пар обуви из рыбьей кожи. По их словам, нареканий на прочность обуви не было.

1-й ведущий:

Я думаю, не будет нареканий и у нас. Участники следующего конкурса получают «обувь», сделанную из пластиковых бутылок (дно бутылки срезано под углом наискосок. В этой обуви на ногах нужно «доставить» шарики с игровой площадки до своего стула. Количество шариков может быть равно количеству людей.

2-й ведущий:

Отбыв из Бразилии несколько дней назад, наши команды благополучно вернулись домой. Давайте встретим их, уважаемые зрители, бурными аплодисментами!

(Аплодисменты.)

1-й ведущий:

Сегодня участники показали нам, насколько они умны, сильны и выносливы, да и рыбаки из них вышли настоящие. Ведь «болтуна видать по слову, а рыбака — по улову». Как видите, улов у них действительно богатый. И за него они могут получить хорошее вознаграждение. Первая команда, ставшая победителем сегодняшних соревнований, получает в подарок ... вторая ...

(Награждение.)

2-й ведущий:

Дорогие ребята! Мы благодарим вас всех за участие в нашей программе и от всей души желаем вам крепкого здоровья, ведь недаром о вас говорят: «Рыбаку хоть дождь, хоть стужа — все равно он это сдюжит.»

(Звучит музыка. Гости расходятся.)

Реквизит

1. Карточки со званиями.
2. Якоря из картона, привязанные за нитки.
3. Стойки, спасательные круги.
4. Предметы: игла, пила, молот, сабля, гребешок и др.
5. Обувь, сделанная из пластиковых бутылок.
6. Сети, надувные игрушки в виде рыб.
7. Мозаики с изображением рыбы.

Академия веселых наук (АВН)

Увлекательная театрализованная викторина с элементами ролевой игры, содержание которой основано на материале наук, изучаемых в рамках школьного курса.

Цели и задачи. Основная цель данного мероприятия - развитие познавательного интереса ребят. В этом направлении реализуется задача развития кругозора и фантазии. Это становится возможным на основе раскрытия творческих способностей, посредством демонстрации детьми эрудиции, интеллектуальных возможностей и актерских способностей. Обращает на себя внимание факт организации мероприятия на материале предметов, изучаемых ребятами в школе, что способствует развитию у них мотивации учебной деятельности.

Мероприятие используется с целью группового сплочения детей.

Организация, материалы и оборудование. Игра-викторина проходит в форме заседания "научного совета" Академии веселых наук и требует предварительной организации.

Каждый отряд - "факультет академии" получает задание - подготовить краткое инсценированное сообщение, отражающее содержание науки, которую представляет

отряд. Тематику сообщения ребята выбирают самостоятельно. Перед отрядом ставится задача в логике изложения содержания той или иной, выбранной ими науки, допустить определенное число неточностей таким образом, чтобы это было неявно для зрителей, увлеченных сюжетом сценки.

Жюри - "научный совет академии" состоит из почетных магистров.

Заблаговременно каждый факультет предоставляет в жюри список намеренных ошибок, обеспечивая тем самым объективность оценок.

Заранее позаботьтесь о музыке или играх, которые будут занимать паузы между выступлениями.

Не забудьте о мантиях для магистров и о дипломах и подарках победителям.

При планировании игры с вожатыми сделайте акцент на уровне ошибок. Игра рассчитана на любой возраст, следовательно, сложность неточностей не должна превышать $2 \times 2 = 5$.

Ход мероприятия:

На заседании научного совета, которое происходит в актовом зале или на эстраде, выходя на сцену каждый отряд (факультет академии), в порядке очередности представляет свою науку: математику, физику, химию, литературу, иностранный язык, медицину, биологию и т.п.

Представление - это небольшая сценка на любую тему, отвечающую содержанию науки, которую представляет отряд. На первый взгляд на сцене идет логичное обоснованное и занимательное повествование о том или ином явлении, изучаемом данной наукой. Однако, в этой логике можно не заметить те факты, которые умышленно не соответствуют истине. Именно эти ошибки должны обнаружить остальные отряды, наблюдающие за ходом действия. Число ошибок определено заранее по договоренности (например, 5).

Зачастую выступающие так волнуются, что допускают большее количество ошибок, чем планировали. В этом случае задача отрядов-наблюдателей в первую очередь обнаружить "задуманные" неточности, и, если наблюдательность позволит участникам заметить дополнительно и "незапланированные" ошибки, - справедливое жюри оценит это по достоинству.

По окончании выступления каждого факультета отводится специальное время, за которые они коротко формулируют содержание обнаруженных ошибок и результаты передают в жюри. Чтобы остальная детвора не скучала, ведущие заполняют паузы, играя с залом.

Так, например, ведущими игры-викторины могут быть Знайка и Незнайка. Вся игра принимает форму театрализованного представления, в ходе которого проходят выступления ребят.

Итоги игры. Награждаются победители - интеллектуалы, набравшие наибольшее количество очков, а также отряд - факультет, миниатюра которого была лучшей.

Академия веселых наук (АВН)

Увлекательная театрализованная викторина с элементами ролевой игры, содержание которой основано на материале наук, изучаемых в рамках школьного курса.

Цели и задачи. Основная цель данного мероприятия - развитие познавательного интереса ребят. В этом направлении реализуется задача развития кругозора и фантазии. Это становится возможным на основе раскрытия творческих способностей, посредством демонстрации детьми эрудиции, интеллектуальных возможностей и актерских способностей. Обращает на себя внимание факт организации мероприятия на материале предметов, изучаемых ребятами в школе, что способствует развитию у них мотивации учебной деятельности.

Мероприятие используется с целью группового сплочения детей.

Организация, материалы и оборудование. Игра-викторина проходит в форме заседания "научного совета" Академии веселых наук и требует предварительной организации.

Каждый отряд - "факультет академии" получает задание - подготовить краткое инсценированное сообщение, отражающее содержание науки, которую представляет отряд. Тематику сообщения ребята выбирают самостоятельно. Перед отрядом ставится задача в логике изложения содержания той или иной, выбранной ими науки, допустить определенное число неточностей таким образом, чтобы это было неявно для зрителей, увлеченных сюжетом сценки.

Жюри - "научный совет академии" состоит из почетных магистров.

Заблаговременно каждый факультет предоставляет в жюри список намеренных ошибок, обеспечивая тем самым объективность оценок.

Заранее позаботьтесь о музыке или играх, которые будут занимать паузы между выступлениями.

Не забудьте о мантиях для магистров и о дипломах и подарках победителям.

При планировании игры с вожатыми сделайте акцент на уровне ошибок. Игра рассчитана на любой возраст, следовательно, сложность неточностей не должна превышать $2 \times 2 = 5$.

Ход мероприятия:

На заседании научного совета, которое происходит в актовом зале или на эстраде, выходя на сцену каждый отряд (факультет академии), в порядке очередности представляет свою науку: математику, физику, химию, литературу, иностранный язык, медицину, биологию и т.п.

Представление - это небольшая сценка на любую тему, отвечающую содержанию науки, которую представляет отряд. На первый взгляд на сцене идет логичное обоснованное и занимательное повествование о том или ином явлении, изучаемом данной наукой. Однако, в этой логике можно не заметить те факты, которые умышленно не соответствуют истине. Именно эти ошибки должны обнаружить остальные отряды, наблюдающие за ходом действия. Число ошибок определено заранее по договоренности (например, 5).

Зачастую выступающие так волнуются, что допускают большее количество ошибок, чем планировали. В этом случае задача отрядов-наблюдателей в первую очередь обнаружить "задуманные" неточности, и, если наблюдательность позволит участникам заметить дополнительно и "незапланированные" ошибки, - справедливое жюри оценит это по достоинству.

По окончании выступления каждого факультета отводится специальное время, за которые они коротко формулируют содержание обнаруженных ошибок и результаты передают в жюри. Чтобы остальная детвора не скучала, ведущие заполняют паузы, играя с залом.

Так, например, ведущими игры-викторины могут быть Знайка и Незнайка. Вся игра принимает форму театрализованного представления, в ходе которого проходят выступления ребят.

Итоги игры. Награждаются победители - интеллектуалы, набравшие наибольшее количество очков, а также отряд - факультет, миниатюра которого была лучшей.

Сценарии для летнего лагеря «Бенефис Бабы-Яги»

Дорогие друзья! Сегодня ни один дом не обходится без телевизора. Вы с удовольствием смотрите различные шоу с участием полюбившихся всем артистов,

актёров и ведущих. Мамы и бабушки с упоением смотрят различные концертные программы. Например: Бенефис Шифрина, Петросяна, Елены Воробей.

А у нас сегодня будет необычный бенефис. Бенефис Бабы-Яги. Эту сказочную жительницу леса знают все, от мала до велика. Но никто в самом деле её не видел. Только сегодня и только сейчас, дорогие ребята, у вас появится возможность лично насладиться обществом прекрасных жительниц сказочного леса.

Итак, встречайте наших обворожительных Бабок Ёжек Лесной поляны.

Выход Бабок Ёжек на сцену.

Теперь познакомимся с нашими милыми девушками поближе. Каждой участнице нужно было рассказать немного о себе.

1. Испытание «Визитная карточка»

Мисс Москва есть, Бюст, Нога,
Ну а где же мисс Яга?
Красных девиц соберем,
Супер-конкурс проведем.

Тьфу, тьфу, глазам не верю,
Что за прелесть – лепота.
Как подходит этим феям
Званье Мисс Баба Яга

Бабы Ежки, в путь смелей,
Рекламу сделайте себе.
По одежке вас встречаем,
По фантазии провожаем.

Жюри оценивает выход Бабы-Яги на сцену, её костюм, рассказ о себе.

Но нашим Бабулькам Ягулькам жилось бы в одиночестве тяжело, если б рядом не было милого друга.

2 испытание «Мой милочек».

Каждой Бабе Яге выдаётся лист, фломастером или маркером нарисовать верного друга лесной старушки – Кощея Бессмертного. Победит та участница, у которой выйдет самый интересный Кощеюшка.

3 испытание «Макияж Бабы Яги».

Ягоды, овощи фрукты – они
Для макияжа природой даны.
Кто Бабу Ягу в цветок превратит,
В конкурсе этом и победит.

Нанести макияж на изображении Бабы Яги.

4 испытание: «Осколки счастья»

Рисунки с изображением Кощея Бессмертного разрезаются на 10 частей. Нашим милым участницам нужно, как можно быстрее собрать рисунок правильно. Кто из вас окажется проворнее остальных – тот и победитель.

5 испытание «Делаем заклинание» (д/з)

Применив искусство колдования,
Придумайте магическое заклинание.
И еще фантазия поможет вам
Всего лишь 10 слов
Должно быть там
Кто придумает оригинальнее и лучше...

6 испытание «Танец с метлой».

Метла – это роскошь, наше Авто,
Баба Яга без метелки – никто.
Танец с метлой – это кайф, это рай.
Партнерша взлететь может, не забывай.
Крепко к любимой метле ты прижмись
И в вихре танца ты с ней закружись.

Звучит быстрая и медленная музыка. Б.Я танцуют под музыку.

Подведение итогов.

Самая модная Баба Яга –
Самая очаровательная Баба Яга -
Самая добрая Баба Яга -

ФБОЙ-ГЕЛ-ШОУ

Сцена и зал празднично украшены. Перед началом дела звучат эстрадные мелодии. Зрительный зал разделен на две половины. С одной стороны сидят все девушки, с другой - все юноши.

Под фонограмму “Милая, милая” в исполнении Ф. Киркорова выходит Ведущий. Он одет необычно: пестрые шорты, фрак, на голове “бандана”, в руках трость.

Ведущий: Добрый вечер, девчонки!

Добрый вечер, мальчишки!

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 _____.

Ну и, естественно, у многих сидящих в этом зале, возник вопрос о моем странном наряде. Дело в том, что спор о преимуществе того или иного пола идет еще из глубины древних времен, и до сих пор этот спор остается неразрешенным. 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, световой эффект “вспышка”).

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!..

Ну, а теперь, как будут проводиться наши конкурсы:

Сначала мы, в результате небольшого конкурса, будем выбирать из двух команд девушек лучшую, которая потом будет защищать “честь своего пола”. Также будет выбираться команда юношей. А потом будут соревноваться между собой команда девушек и команда юношей. И для первого конкурса нам необходимы 2 команды девушек по 5 человек. (***Примечание*** : если аудитория большая, тогда ведущему лучше указывать номера рядов, с которых он приглашает участников конкурса).

Команды, на сцену! (Звучит ритмичная музыка, команды поднимаются на сцену). А мальчишки приветствуют девчонок! Им первым предстоит заниматься несвойственной для них работой.

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

Конкурс “Охота на мамонта”

Команды спускаются в зрительный зал и выстраиваются на ступеньках. Одна команда с правой стороны, другая - с левой. Сейчас произойдет “охота на мамонта”. “Мамонтом” будет обычный надувной шарик. Зрители гоняют “мамонта” по залу, а команда, которая хотя бы один раз дотрагивается до шарика, побеждает в этом конкурсе. Участникам конкурса можно передвигаться по рядам. Какая же команда успеет коснуться “мамонта” рукой?

(После конкурса жюри объявляет победителя, проигравшая команда проходит на свои места, а победители присаживаются на первый ряд зрительного зала, им еще предстоит сразиться “в битве” с мальчишками).

Звучит ритмичная музыка/

Ведущий: Для участия в следующем конкурсе, я приглашаю на сцену 10 мальчиков.

(Под ритмичную музыку участники поднимаются на сцену).

Ведущий: На сцене - 2 команды юношей. Чем же занимались в те далекие времена древние женщины? Пока мужчины охотились на мамонтов, женщины отдыхали. Лишь только мужчины возвращались с добычей, женщины начинали разделявать шкуры мамонтов для того, чтобы сшить своему мужу одежду. Наш следующий конкурс так и называется: **“Сшивание шкур”**.

Участникам нужно сшить на сцене большое полотно из шкур. А “шкуры” - это одежда зрителей. Конкурсантам 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).

Жюри объявляет победителя, проигравшая команда проходит на свои места, на сцену приглашается команда девушек, победившая в предыдущем конкурсе.

Ведущий: Внимание! Приготовьте ваши ладошки! Впервые в истории человечества - “битва веков”! Кто же все-таки главнее - мужчины или женщины? Что же нас ожидает в будущем - патриархат или матриархат? Сейчас доказывают свое превосходство эти две замечательные команды - команда мальчишек и команда девчонок! И наш следующий 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. “Камни и скалы” - это лица зрителей. Юноши работают с женской половиной зала, а девушки - с мужской. Побеждает та команда, которая больше успеет нарисовать “портретов”.

(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, световые эффекты)

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

Мужчины сражались на мечях 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...

И я приглашаю на сцену 10 девушек. Встречайте, мальчишки! Это ваши будущие “соперницы”.

(Под ритмичную, веселую фонограмму команды поднимаются на сцену).

Ведущий: 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!

(Ведущий выбирает в зале одного юношу с “командирским” голосом и приглашает его на сцену.)

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

Побеждает команда наиболее точно и верно выполнявшая приказания.

Команды:

“Рота, по коням!

В две шеренги стройся!

В одну шеренгу стройся!

По кругу рысью, марш!

Клином, марш!
Налево, марш!"/.

(Жюри подводит итоги конкурса).

Ведущий: Для участия в следующем конкурсе я приглашаю на сцену по 10 юношей. *(Под веселую фонограмму юноши поднимаются на сцену и делятся на две команды).*

Ведущий: 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”**.

(Командам выдают все необходимое - резиночки, ленты, банты и т.д. Каждая команда выбирает из зала по одной высокой девушке. Их задача - сделать этим девушкам оригинальные прически для бала и придумать им названия. Помимо выданного реквизита можно использовать подручный материал, полагаясь на свою фантазию и выдумку. Пока команды на первом ряду готовят свои “шедевры”, Ведущий проводит игру со зрителями.)

Ведущий: Я приглашаю на сцену 2 команды девушек по 10 человек в каждой. Как вы думаете, во что мы с вами поиграем? Конечно, в самую любимую мужскую игру - в **футбол**.

(Командам выносятся надувной шарик - “футбольный мяч”. Кулисы сцены - это футбольные ворота. Побеждает та команда, которая забьет в ворота наибольшее количество голов.)

(После игры со зрителем жюри подводит итоги конкурса “Причесок”, Ведущий провожает со сцены проигравшую команду, подбадривая ее веселыми репликами и приглашает на сцену команду девушек- победительниц конкурса “Крестовые походы”).

Ведущий: Я прошу моих ассистентов вынести все, что нужно для конкурса **“Колодец”**. *(Ассистенты выносят: 2 кастрюли, 2 ведра с водой и 2 губки)*

Командиры спускаются на 1 ряд зрительного зала. Команда девушек находится напротив мужской половины зала, команда юношей - напротив женской. По одному человеку с команды становятся около последнего заднего ряда с пустой кастрюлей.

Задача: с помощью губки перелить воду из ведра в кастрюлю. Губку нужно передавать по зрительному залу. Побеждает та команда, в чьей кастрюле будет больше воды через 1-2 минуты.

(Жюри объявляет победителя. Команды проходят на свои места).

Ведущий: 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!..

Ведущий: И я приглашаю на сцену 10 мальчиков.

Конечно, никто не будет спорить, что лучше всех умеют ухаживать за детьми девушки, женщины, но сегодня это будут делать наши юноши!

Конкурс “Пеленание”:

Командиры выбирают в зале по одной маленькой девочке. Ассистенты выносят командам по покрывалу и несколько лент. Задача: как можно удобнее и красивее запеленать девочек в покрывало, а затем, качая их на руках, исполнить хором колыбельную песню.

(Жюри объявляет победителя).

На сцену приглашаются 2 команды девушек по 5 человек в каждой.

Ведущий: Век XX-й. Человеку не хватает места для жилья. Девушки сейчас будут изготавливать для себя многоквартирный дом.

Конкурс “Домики”:

(Задача: построить на сцене многоквартирный кирпичный дом и провести по нему экскурсию, где, что в нем находится. Роль кирпичей исполняют “подушки”-сиденья с кресел зала. (***Примечание:** кирпичи-подушки можно заменить чем-нибудь другим, исходя из возможностей организаторов дела). Пока девушки строят домики, проходит “игра со зрителями”).

Вед: На сцену приглашаются 20 мальчиков *(Под современную музыку юноши поднимаются на сцену)*

Ведущий: Все девушки знакомы с таким понятием, как “Шейпинг”.

Ведущий приглашает на сцену девушку, занимающуюся шейпингом. Девушка показывает движения шейпинга, а юноши за ней все повторяют, затем под музыку юноши показывают целый танцевальный номер “Шейпинг”. После игры со зрителем девушки показывают свои домики, проводят экскурсии и жюри объявляет победителя. На сцене для заключительного конкурса остаются команда юношей и команда девушек.

Ведущий: Во все времена и мужчины, и женщины пели. Правда, у каждого времени - свои песни. А какие же песни в XX веке? Наш заключительный конкурс “Перепевка”.

Девушки поют песни с мужскими именами, юноши - с женскими. Песни исполняются командами хором поочередно. Задержка более 3-х секунд считается поражением. Зал подсказывать не имеет права, может только поддерживать участников своими аплодисментами.

(Жюри объявляет победителя). Команды проходят на свои места.

Ведущий: Я предлагаю закончить наш вечер признанием в любви.

“Мальчишки, что мы можем крикнуть девчонкам - Девчонки, мы вас любим!?”

Ведущий: “Девчонки, чем вы можете ответить мальчишкам? - Мальчишки, мы вас тоже!”

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

Молодцы! Мы еще раз убедились, что в нашем лагере собрались замечательные девчонки и мальчишки, способные на настоящую дружбу! До новых встреч!

**Военно-спортивная игра «БОЛЬШИЕ МАНЕВРЫ»
(МОУ ДОД «Центр внешкольной работы» г. Балахна)**

Данная модель представляет собой вариант военно-спортивной игры. Название игры выбрано не случайно. Слово «маневры» подчеркивает имитационный характер содержания деятельности участников игры по аналогии с воинскими требованиями и учениями, а большими названы потому, что носят массовый характер, так как в игре может принимать участие большое количество детей.

Проведение воспитательной акции спортивно - оздоровительной направленности является особенно ценной и актуальной для воспитания у подрастающего поколения приоритетов здорового образа жизни.

Форма проведения: военно-спортивная игра

Место проведения: лесной массив, дворовая площадка

Предварительная работа:

- разработка положения о проведении военно-спортивной игры «Большие маневры»;
- формирование воинских подразделений, которые должны придумать название, девиз, эмблему, отличительные знаки в одежде;
- изготовление маршрутных листов для подразделений, в котором указан порядок прохождения этапов игры (*Приложение 1*);
- изготовление атрибутов (звездочек), которые ребята получают на этапах;
- выбор командиров подразделений.

План проведения игры:

- контрольно – пропускной пункт (КПП) (участвуют все);
- полоса препятствий (участвуют все);
- исторический этап (участвуют все);
- «Красный крест» (участвуют 4 мальчика и 4 девочки);
- музыкальный этап (участвуют все);
- привал (участвуют все).

1 этап «КПП»

Прохождение КПП является допуском к игре. Командирам выдаются пакеты с шифровкой – зашифрованный пароль.

Вариант заданий: пословицы и поговорки, отражающие воинскую мудрость:

- Трудно в ученье – легко в бою;
- Дисциплина – мать порядка;
- Скорость нужна, а поспешность вредна;
- Пуля дура – штык молодец;
- Щи да каша – пища наша;
- Хорош в строю – силен в бою

Зашифровать пароль можно разными способами: чтение слов справа налево, зеркальное письмо, написание текста в виде лабиринта.

В каком порядке подразделения расшифровывают пароль, в таком и начинают игру. Ребята проходят все этапы бегом цепочкой, крепко держась за руки.

2 этап «Полоса препятствий»

Данный этап соревнований представляет собой программу, состоящую из разных заданий спортивной направленности, с использованием элементов «Веревоочного курса».

Варианты заданий (*Приложение 2*):

- «Слепой и поводырь»;
- «Паутина»;
- «Тролли»;
- «Бабочка»;
- «Поиск»;
- «Параллель»

3 этап «Исторический»

Командам предлагаются вопросы на знание истории российского воинства, истории Великой Отечественной войны, истории родного края.

Задача команды - набрать наибольшее количество баллов. Баллы выдаются в виде звездочек.

Варианты вопросов:

1. Как называлось старинное защитное приспособление русского воина, состоящее из железных колец? (Кольчуга)
2. Родина пороха (Китай)
3. Что означает древнерусское выражение «изломить копье»? (Вступить в битву)
4. Всем известны слова этого великого русского полководца: «С потерей Москвы не потеряна Россия». Назовите его имя? (М.И. Кутузов)
5. «Велика Россия, а отступать некуда: позади Москва!». Кто произнес эти слова? (Клочков)
6. Назовите советского конструктора, под руководством которого был создан танк «Т - 34»? (Кошкин)
7. Как называлась операция Гитлера по захвату Москвы? («Тайфун»)
8. Как называлась дорога, связывающая блокадный Ленинград с «большой землей»? («Дорога жизни»)
9. За какое время фашисты хотели покорить Советский Союз? (2,5 месяца)
10. Кто из летчиков в годы Великой Отечественной войны первый применил таран? (Виктор Талалихин)
11. Кого назвали «маршалом Победы»? (Жукова)
12. Назовите известные вам города-герои Советского Союза, которым было присвоено это почетное звание за мужество и героизм защитников? (Москва, Брест, Минск, Киев, Ленинград, Мурманск, Тула, Севастополь, Керчь, Одесса, Сталинград, Смоленск)
13. Представитель какой военной профессии может опровергнуть пословицу «Один в поле не воин»? (Разведчик)
14. Как называется самая большая пушка, из которой не было сделано ни одного выстрела? (Царь-пушка)
15. Кто из советских конструкторов стрелкового оружия создал новый тип автомата и автоматического пулемета? (М. Т. Калашников)
16. Основатель российского флота. На своей печати этот военачальник и государственный деятель вырезал слова: «Я ученик и нуждаюсь в учениках». Назовите имя этого ученика (Петр 1)

4 этап «Красный крест»

Участвуют четыре мальчика и четыре девочки.

Содержание заданий:

1. Первая помощь пострадавшим (ушибы мягких тканей, вывихи, порезы, солнечные и тепловые удары, пищевое отравление...)
2. Транспортировка пострадавших.
3. Вопросы по темам «Зеленая аптека».

Оценка осуществляется по 5-бальной системе. Максимальный результат - 15 звездочек.

5 этап «Музыкальный» (песни военных лет)

Участвуют все подразделения одновременно.

Первая часть этапа - исполнение военных песен. Песни исполняются по кольцевому принципу. Каждое подразделение исполняет один куплет (припев) песни по своему выбору, соблюдая правило «не повторяться».

Вторая часть - продолжи песню. Задача команд – продолжить исполнение предложенной военной песни. Учитывается знание песен и массовость исполнения. Общий максимальный результат – 10 звездочек.

6 этап «Привал»

Все подразделения собираются на поляне. Организационные модели привала могут быть различными:

- «Частушечный» (соревнование на исполнение частушек военной тематики. Побеждает подразделение, исполнившее наибольшее количество частушек. Учитывается оригинальность содержания частушек, мастерство исполнения);
- «Шуточный» (рассказ от своего имени солдатских баек, невероятных историй);
- «Сладкий» (организация солдатского пайка).

Завершение игры

Командиры сдают свои маршрутные листы руководителям игры. После небольшого отдыха организуется общее построение, подведение итогов и награждение.

Приложение 1

Маршрутный лист

| № п/п | Название этапов | Кол-во звездочек | Роспись ответственного за этап |
|-------|-------------------------------|------------------|--------------------------------|
| 1. | Контрольно – пропускной пункт | | |
| 2. | Полоса препятствий | | |
| 3. | Исторический | | |
| 4. | Красный крест | | |
| 5. | Музыкальный | | |
| 6. | Привал | | |

Приложение №2

«Слепой и поводырь»

Задание: участники игры с закрытыми глазами в течение 3-4 минут ходят по ограниченной площади в разные стороны. Затем они произвольно разбиваются на пары. Один из партнеров закрывает глаза, другой водит первого по комнате, дает возможность коснуться различных предметов, помогает избежать столкновений с другими партнерами и достичь того места в комнате, которого он пожелает. Затем они могут поменяться ролями.

«Паутина»

Веревки натягиваются между двумя деревьями на расстоянии 2,5 – 3 метра. Две параллельные веревки переплетаются в виде паутины. Всему подразделению необходимо перебраться на противоположную сторону паутины. Сквозь одну ячейку может пройти только один человек. Обходить паутину нельзя. Если кто-либо заденет веревку, вся группа возвращается на исходную позицию.

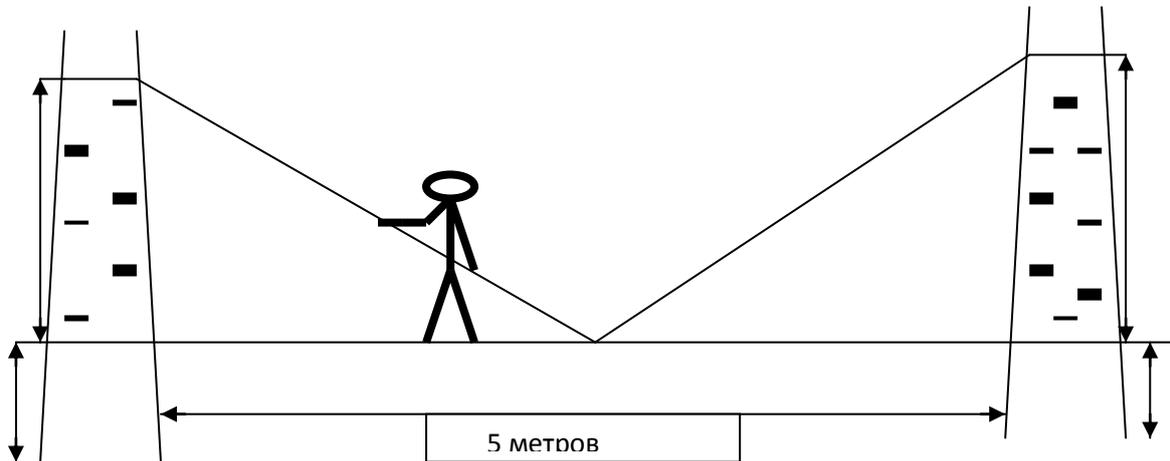
После выполнения упражнения группа садится кругом на траве и делятся впечатлениями, говорят о том, что произошло.

«Тролли»

Группе предлагается преодолеть расстояние в 10 метров, используя две доски с прибитыми к ним веревкам. Касаться земли нельзя, если же это произошло, то вся группа возвращается к началу пути.

«Бабочка»

Задача участника - преодолеть этап, перемещаясь ногами по нижней веревке и держась руками за верхнюю веревку. Наиболее сложный участок – середина этапа, где ответственный за этап должен подстраховывать участника сзади.

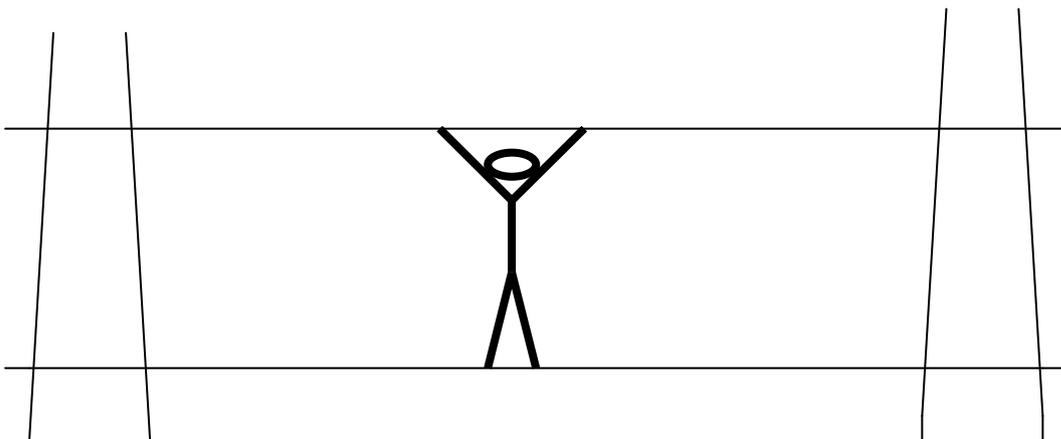


«Поиск»

Упражнения выполняются на ограниченной территории. Всей группе завязывают глаза и предлагают найти на этой территории веревку и сделать из нее равносторонний треугольник (при этом все участники держатся за веревку руками).

«Параллель»

Задача участника: скользить ногами по нижней веревке, удерживая равновесие с помощью верхней веревки.



«Большие маневры» (мероприятие для зарницы).

Цель: развитие физических способностей детей, патриотических качеств.

Содержание мероприятия: мероприятие представляет собой ряд станций, включающих в себя основы военной подготовки.

- «Переправа» – между двумя деревьями на высоте полуметра от земли натягиваются параллельно две веревки. Задача: пройти по ним, не держась ни за что. Количество баллов равно количеству человек, прошедших этот путь.
- «Минное поле» – на определенном участке пути раскладываются метки. Обозначающие мины (листы А4 с нарисованными крестиками). Помимо этих «мин» лежат чистые листы. Все таблички перевернуты. Отряду дается три попытки. Чтобы проложить дорогу по минному полю. Примерное расположение табличек:

| | | |
|---|---|---|
| х | | х |
| | х | х |
| х | | |
| х | х | |
| х | | |
| | х | х |

Если не удастся найти путь, отряду начисляются штрафные очки.

- «Маскировка» – из предложенного материала сделать маскировочный костюм. Оценивается возможность применения на практике.
- «Шифровка» – конкурс анаграмм (из предложенных пар слов сделать одно слово). Пример: КУШ+ПА – ПУШКА, АС+ОМЛЕТ – САМОЛЕТ, ПИЛОТ+СЕТ – ПИСТОЛЕТ, САД+ЛОТ – СОЛДАТ, ПАН+РОТ – ПАТРОН, ВАТА+ТОМ – АВТОМАТ, РИНГ+ЗОНА – ГАРНИЗОН. На время.
- «Медицина» – ребятам предлагается перевязать «раненого». Оценивается качество сделанной перевязки.
- «Меткий стрелок» – дартс. Оценка – результат в баллах.
- «Кочки» – на асфальте на небольшом расстоянии друг от друга рисуются «кочки» – меловые круги. Отряд должен преодолеть этот путь, наступая только на кочки. В маршрутный лист записывается время прохождения станции.
- «Колючая проволока» – на разном уровне натягиваются веревки. Предлагается пройти через это препятствие, не задевая веревок. Выставляются только штрафные баллы.
- «Радисты» – передать сообщение только при помощи знаков и жестов.

Реализация мероприятия: за соблюдением техники безопасности во время мероприятия следят педагоги ответственные за проведение той или иной игры.

ИГРА «В КРУГУ ДРУЗЕЙ»

1. Общие положения

Игра проводится один раз в месяц, в ней принимают участие три команды по семь ребят 12 лет. Игра состоит из семи конкурсов, каждый из которых посвящен одной какой-либо профессии. Каждый участник выполняет задание индивидуально одновременно с соперниками либо по очереди и таким образом зарабатывает очки для своей команды.

2. Порядок проведения

Команды располагаются за круглыми столами, расставленными в виде треугольника, зрители располагаются по кругу, так что им хорошо и удобно наблюдать за всеми командами и конкурсами. Для многих конкурсов необходимы ширмы, обтянутые холстом, на которых удобно с помощью булавок крепить материалы для выполнения конкурсных заданий.

Право первым начать игру определяется жеребьевкой. Если условия конкурса не требуют от участников всех трех команд одновременного участия, то задания выполняются по очереди по часовой стрелке (либо против нее, что можно также определить с помощью жребия). В следующем конкурсе первой участвует команда, в предыдущем конкурсе участвовавшая второй. Право первого хода можно для наглядности обозначить флажком, который передается по кругу.

В случае, если задания одного конкурса для соперников различны, им предоставляется право выбора в соответствии с очередностью их участия в данном конкурсе. Если задания одного конкурса одинаковы, и для объективности требуется, чтобы соперники не видели выполнения задания друг другом, то они на время удаляются из зала, а затем приглашаются по очереди.

Жюри из трех человек оценивает каждый конкурс отдельно. Для каждого конкурса своя система оценок. Победителем становится команда, набравшая за игру наибольшее количество очков. Она получает приз и право участвовать в следующей игре. Ее соперники на следующую игру определяются жеребьевкой среди вероятных кандидатов или с помощью отборочных игр (четвертьфинал, полуфинал, финал). Команда - абсолютный победитель получает суперприз.

Перед началом игры каждой команде выдаются семь эмблем, обозначающих разные профессии. Пока ведущий представляет жюри и игроков, участники внутри команды решают, кто из них какую профессию будет представлять.

Профессии и тему игры можно сообщить командам заранее.

Игра ПЕРВАЯ **Конкурс 1 “Писатель”**

Каждому “писателю” предлагается объяснить своей команде заданные слова с помощью других слов. Нельзя использовать однокоренные. Требуется объяснить как можно больше слов за одну минуту так, чтобы товарищи по команде правильно угадали каждое слово. Каждое слово написано на отдельной карточке и демонстрируется участнику ведущим. Количество отгаданных командой слов составляет количество очков, заработанных командой в этом конкурсе. Все слова начинаются с новой буквы.

Примеры заданий:

1. Автобус, будка, вагон, гиря, дом, ель, жук, зима, игла, кукла;
2. Айсберг, берет, веревка, газон, дыня, енот, железо, заяц, интервью, крот;
3. Аэродром, бумага, весло, гром, дым, еж, жало, звук, индеец, киоск.

Конкурс 2 “АКТЕР”

Участникам выдается текст, который нужно озвучить в заданных местах. Текст поделен на три части по числу “актеров”. На ознакомление с текстом - 30 секунд. Оценивается конкурс по 5-бальной системе.

Примеры заданий:

1. а) Началось спокойное течение служебного дня. Ровно в полдень запел петух в кооперативе “Плуг и молот”/.../. Потом раздалось металлическое кряканье /.../ и клекот мотора /.../. С улицы товарища Губернского выкатился плотный клуб фиолетового дыма /.../. Клекот усилился /.../. Из-за дыма вскоре появился контур у исполкомовского автомобиля, гос. номер 1, с крохотным радиатором и громоздким кузовом /.../.

б) Автомобиль, барахтаясь в грязи /.../, пересек Старопанскую площадь /.../ и, колыхаясь, исчез в ядовитом дыму /.../. Служащие долго стояли у окна, комментируя происшествие /.../. Через некоторое время по деревянным мосткам осторожно прошел мастер Безенчук/.../.

в) Служебный день подходил к концу. На соседней желтенькой с белым колокольне что есть мочи забили в колокола /.../. Дрожали стекла /.../. С колокольни посыпались галки /.../, помитинговали над площадью /.../ и унеслись /.../. Вечернее небо леденело над опустевшей площадью /.../.

2. а) Было солнечное, но холодное утро. Недалеко в соседней деревне пели петухи /.../, лаяли собаки /.../, а здесь, на главной площади замка взволнованно гудела толпа /.../,

ржали боевые кони/.../. Это сигнал к началу турнира. Два рыцаря, громыхая доспехами /.../, взобрались на своих коней и ринулись навстречу друг другу /.../.

б) Раздался удар /.../, треск сломанных копий /.../, но никто не стал победителем, толпа бурлила /.../. Тогда рыцари выхватили из ножен свои мечи /.../. Раздался лязг железа /.../, и один из рыцарей рухнул на землю /.../. Толпа вздохнула /.../.

в) Повергнутый издал стон /.../, а победитель выкрикнул победный клич /.../. Вновь пропели фанфары /.../. Отворилось окно замка /.../ и рука прекрасной дамы бросила на землю душистый платок /.../. Рыцарь сошел с храпящего, разгоряченного коня /.../, приблизился к платку, опустился на одно /.../, поднял и поцеловал платок /.../ и запел песню о любви на староанглийском языке /.../.

Конкурс 3 “ХУДОЖНИК”

На листе ватмана за одну минуту с помощью кисти и краски необходимо изобразить с помощью рисунка название известной сказки (фильма, книги и т.д.), чтобы команда смогла его угадать, за что присваивается один балл. Нельзя писать на рисунке цифры и буквы.

Примеры: “Снегурочка”, “Сказка о спящей царевне и семи богатырях”, “Красная шапочка” и т. д.

Конкурс 4 “ВОЖАТЫЙ”

Придумать за одну минуту игру с заданным предметом и поиграть в нее с залом. Оценивается по 5-й бальной системе.

Примеры предметов: чайник, крышка от чайника, электрошнур от чайника.

Конкурс 5 “ПОЭТ”

За одну минуту сочинить последние две строчки к предыдущей строке, общей для всех трех участников. Оценивается по 5-й бальной системе.

Конкурс 6 “ СПОРТСМЕН”

Все три участника располагаются на равных расстояниях друг от друга. Необходимо с помощью соединенной в кольцо веревки, за которую держаться участники, перетянуть противников, а самому остаться на месте. Первый, сошедший с места, получает 0 баллов, второй - 2 балла, а победитель получает 5 баллов.

Конкурс 7 “ЦИРКАЧ”

За одну минуту построить максимально высокую башню из баночек от напитков 0,33 литра. По сигналу строительство прекращается. Если башня упала, но время еще не кончилось, можно начать сначала. Количество баночек в башне определяет количество очков, заработанных участником для своей команды.

Конкурс 7а “ЦИРКАЧ” (вариант)

На полу стоят три баночки из-под напитков 0,33 литра. Участникам предлагается встать рядом со “своей” банкой и шагнуть как можно дальше. После выполнения этого задания нужно, не сходя с места и не касаясь пола руками и ногами, достать “свою” баночку. Побеждает тот, кто сделает это быстрее.

В ПОХОД С ЧИНГАЧГУКОМ

Действующие лица: Ведущий, Быстроногий Олень, Белое Перо, Твёрдая Рука, Свирепый Ягуар, Чингачкуг Великий Змей, Соколиный Глаз, Золотая Лилия, Дикая Лань, Купер.

Оформление:

- сцена оформлена как поселение индейцев: в центре – большой костёр, напротив него – большой вигвам, поодаль расположены вигвамы поменьше (можно использовать туристические палатки): "Вождь племени Ука-Ука", "Здесь из вас сделают настоящего индейца" и другие;

- установлены два щита для метания и снаряды к ним (шишки);
- за большим вигвамом – радиоустановка, магнитофон и микрофон.

*Перед началом представления звучит музыка,
все зрители собираются на поляне*

Ведущий: Приветствуем вас на великом празднике индейцев местного племени! Сегодня вы познакомитесь с индейскими вождями и будете соревноваться за право быть первыми и лучшими, А сейчас мы предлагаем вам посетить наши вигвамы, чтобы стать настоящими индейцами! Желаем вам отлично повеселиться!

(Музыка звучит громче, проводятся аттракционы: в вигваме вождь племени Ука –Ука задаёт вопросы и загадки о природе, о лете и т.д., в другом – детей разрисовывают гримом и украшают их перьями и повязками. Раздаётся бой барабана).

Ведущий: Сейчас мы приглашаем вас пройти к большому вигваму и сесть воле него тихо и спокойно, как подобает настоящим индейцам.

(Звучит бой барабана. Из большого вигвама выходят индейцы: Быстроногий Олень, Белое Перо, Твёрдая Рука, Свирепый Ягуар, последним выходит Чингачкуг Великий Змей. Все усаживаются перед входом в вигвам).

Чингачкуг: Слова делавра сказаны. Мужчины не говорят дважды.

Белое Перо: Великий вождь поступает мудро и благоразумно, не теряя времени на повторение того, что уже сказано. Но каждый воин должен хорошенько обдумать решение, прежде, чем всадить в томагавк в голову своего пленника...

Свирепый Ягуар (прислушиваясь): Чьи шаги слышу я? Чьи мокасины осмелились ступить на тропу делавара?

(на поляну выходит Соколиный Глаз, бледнолицый друг индейцев)

Соколиный Глаз: Да благословит вас Великий Маниту!

Чингачкуг (поднимает правую руку): Приветствую тебя, Соколиный Глаз!

Соколиный Глаз (поднимает правую руку): Приветствую тебя, Великий Змей!

Чингачкуг: Что привело тебя в мой вигвам и где твои спутницы: та, у которой золотые локоны, и её темноволосая сестра?

Соколиный Глаз: Их захватили ирокезы, которых привёл Магуа Хитрая Лисица. Ты был прав, Чингачкуг, не стоило ему доверять. Они напали внезапно, на рассвете, и я вынужден был уйти, чтобы потом спасти девушек. И потому я здесь. Змей, Золотая Лилия и Дикая Лань в опасности.

Чингачкуг: Ты, верно хочешь сразиться с ирокезами. Я помогу тебе. Моё племя – прадед народов. В моих жилах нет ни капли смешанной крови, в них кровь вождей – чистая благородная кровь. И такой она останется всегда. Мы выгоним ирокезов из кустов, как оленей. Я всё сказал!

Быстроногий Олень: Великий Змей! Много делаваров отправилось в страну духов с того времени, как ирокезы откопали свои томагавки.

Твёрдая Рука: На битву с многочисленными ирокезами нужны сильные и молодые воины.

Чингачкуг (показывает на зрителей): Посмотрите, сколько молодых и сильных воинов перед тобой. Они встанут рядом с нами против ирокезов.

(к зрителям) Согласны? Не перед битвой мы должны исполнить ритуальный танец. Во время танца вожди наберут в свои отряды воинов, и лучшие из лучших пойдут с нами. А теперь смотрите на нас и повторяйте за нами.

(Звучит бой барабана, начинается танец: ритмичные воинственные движения, прыжки и крики. В нём участвуют зрители. Во время танца набирают команды по 10 человек).

Соколиный Глаз: Итак, у нас четыре отряда, их возглавляет Белое Перо, Быстроногий Олень, Твёрдая Рука и Свирепый Ягуар. Они поведут вас разными тропами, ваша задача – бесшумно пробраться в лагерь неприятеля и выкрасть пленниц.

Чингачкуг: Храбрые воины, не будем даром тратить время, такое драгоценное для нас. И прежде чем солнце пройдёт свой путь, мы войдём в вигвамы ирокезов и с победой вернёмся! Вперёд!

(команды во главе с вождями уходят по маршрутам, которые придуманы заранее и размечены на местности номерами. В маршрутах предусмотрены спуски, подъёмы, прыжки в высоту и в длину, другие спортивные препятствия, которые должен пройти каждый участник команды.

Та команда, которая первой найдёт пленниц в лесу и приведёт их на поляну, позже будет объявлена победительницей).

Ведущий: Друзья! Пока наши воины выполняют задание, мы узнаем, кто же среди вас самый меткий стрелок, самый быстрый бегун, самый сильный и ловкий. Соревнования проводятся у большого вигвама, а напротив, у большого костра, вас ждут весёлые игры.

(Чингачкуг и Соколиный Глаз проводят соревнования)

1. Конкурс на лучшего стрелка дротиками. Победитель получает раскрашенное перо из рук Великого Змея.
2. Конкурс на самого быстрого – бег со скакалками.
3. Конкурс на самого ловкого – бег в мешках.

На соседней площадке проводятся массовые игры: "Вышибалы", "третий лишний индеец" и др.

Ведущий (по прибытии последнего отряда): Внимание! Прибыли наши отряды!

(бой барабана. На середину площадки выходит Чингачкуг)

Чингачкуг: Да благословит вас Великий Маниту! Дело сделано с ловкостью индейца. Сегодня наши гости – Золотая Лилия и Дикая Лань – объявят победителей. Приветствуя их, все должны крикнуть "Хук".

(Все кричат. Девушки награждают отряды).

Вы справились с заданием, как настоящие делавары! Мы решили провести священный обряд и посвятить вас в индейцев – великих воинов! Зажечь Священный огонь! Повернитесь все к Священному Огню! На колени! Повторяйте за мной – вождём великих племён делаваров – священную клятву: "Мы безродные бледнолицые, вступая на путь храбрых воинов, клянёмся Великому Духу Маниту любить и беречь природу своего края, уважать старших, ненавидеть зло, творить добро, защищать слабых и бесстрашно путешествовать по стране книг! Клянёмся! Клянёмся! Клянёмся! Падите ниц перед Великим Духом Маниту!"

(все падают ниц, девушки брызгают всех водой из лейки. Из большого вигвама к ребятам выходит Фенимор Купер в цилиндре с белым пером, в накидке с книгами "Последний из могикан", "Зверобой")

Купер: Дорогие ребята! Наконец–то я познакомился с вами, моими будущими читателями. Я – Фенимор Купер, с моими героями вы сегодня встретились. И если вам понравились мои герои, если вам интересна их дальнейшая судьба я приглашаю вас в библиотеку, где на полках вас ждут мои книги. До новых встреч!

ВЕЛИКОЛЕПНАЯ СЕМЕРКА

Добрый вечер, дорогие друзья!

Мы рады приветствовать вас в этом зале. В зале, где мы рады друг другу, где глаза искрятся теплом и доброжелательностью и включаются улыбки. Наша сегодняшняя программа необычна. А необычна она потому, что у каждого из вас имеется столько сведений о предмете нашего сегодняшнего разговора, что вы просто не сможете не поделиться ими. А в центре внимания в этот вечер будет цифра «7».

Обратите внимание в зале семь столиков, за каждым из них семь участников. Это команды, между которыми развернется борьба за главный приз программы «Великолепная семерка». Победы в конкурсах, играх, аукционах оцениваются определенным количеством лепестков от ромашек. Главный приз получит команда, у которой к концу вечера их окажется наибольшее количество. Для удобства мы будем называть команды по номерам столиков: команда: №= 1,2,3...7.

Обратимся к истокам нашей цивилизации. Представьте, что вы находитесь в Древней Греции, где семь человек сражались ... на заре истории 7 городов за честь именоваться Родиной Гомера, 7 мудрецов почитаются. Кстати имена мудрецов менялись, а число семь оставалось по-прежнему.

I. Знакомство

По моему сигналу один из сидящих за столиком пишет на листке свое имя, передается карандаш и листок следующему игроку своей команды, который также пишет свое имя. И так до тех пор, пока на листок не будут написаны имена всех 7 игроков. Как только команда выполнит задание, один из его команды поднимает листок в вытянутой руке. Награда за победу в конкурсе «Знакомство» один лепесток от нашей ромашки. Побеждает тот столик, который быстрее всех справится с заданием. Внимание! Один! Два! Три! Начали! (звучит музыка).

II Пословицы и поговорки

7 украшает собой и сказки и толковые словари, и научные работы, и все, что угодно. 7- не сходит у нас с языка! Не верите? А мы сейчас с вами убедимся в этом. Приглашаем команды к участию в конкурсе: «Пословицы и поговорки», в которых поминается цифра «7». Лепесток будет отдан команде, чья пословица или поговорка прозвучит последней. Внимание! Кто первый?

Пример: «Семь раз отмерь, один раз отрежь»

«Один с сошкой, семеро с ложкой»
«Семеро одного не ждут»

III Семь веселых нот

Следующий конкурс называется «Семь веселых нот».

Послушайте внимательно, как он будет проходить. У меня в руках 7 конвертов. На лицевой стороне каждого написана одна из 7 нот. В конверте открытки, на обратной стороне которых написан текст куплетов песни с пропуском некоторых слов.

Я прошу подойти ко мне по одному представителю от каждой команды.

- Пожалуйста! Выбирайте себе один конверт. Предупреждаю! Без моей команды конверт не вскрывать. Хочу сказать, что любое нарушение конкурса грозит вам потерей лепестка. Сейчас прошу вас вернуться на свои места и послушать, как будет оцениваться конкурс.

- Один лепесток вы получите, если правильно назовете ноту, написанную на лицевой стороне конверта.

- Один еще лепесток вы получите, если правильно восстановите пропущенные слова в тексте куплетов песни. Все вместе е споете. Команда, которая выполнит задание с открытками быстрее других, получит дополнительный лепесток.

IV. Рекламный (танцевальный) марафон

Участвуют все. Если кто-то из членов команды остается за столиком, команда штрафуетя на один лепесток. Если вы не умеете танцевать, можно под музыку делать зарядку, не теряя же команде с трудом завоеванный лепесток.

И еще одно условие: пока не заканчивается музыка, никто из членов команды не садится за столик. Если это условие нарушается, команда также штрафуетя на один лепесток.

Итак, танцевальный марафон.

- Друзья! Благодарю всех за участие в танцевальном марафоне, и приглашаем вас, занять свои места.

V Блиц-игра

А сейчас я снова приглашаю от каждой команды по одному человеку к столу, на котором лежат билеты. На билетах приставлены цифры от 1 до 7.

Пожалуйста, выберите себе счастливый билет. Теперь я прошу вас, вернуться на свои места. Каждому номеру билета соответствует блок из трех вопросов, на каждый из которых вы должны ответить в течении 10 секунд. Обдумывает ответ вся команда, но отвечает кто-то один. За правильный ответ на один вопрос команда получает один лепесток, на 2 вопроса – 2 лепестка. А если вам удастся ответить на все 3 вопроса, то команда получает 4 лепестка.

Вопросы «Блиц-игры»

Блок 1

1. Единица измерения времени, равная семи дням (неделя).
2. Семь героев русской народной сказки «Репка».
3. Назовите любое блюдо, состоящее из 7 букв (котлеты).

Блок 2

1. Седьмой месяц года (июнь)
2. Режиссер мультфильма «Белоснежка и семь гномов » (Уолт Дисней)
3. Назовите цветок из семи букв. (ромашка).

Блок 3

1. Седьмая буква алфавита (ё)
2. Какого цвета были лепестки у цветика-семицветика. (к,о,ж,з,г,с,ф)
3. Седьмая нота октавы. (си)

Блок 4

1. Сколько будет 7х8 (56)
2. Назовите газету в названии какой, есть цифра семь (семь дней)

3. Какой праздник празднуется по православному календарю седьмого января (Рождество)

Блок 5

1. Назовите быстро и по-порядку 7 цветов радуги, начиная с красного (к, о, ж, з, г, с, ф)
2. В комнате горело 10 свечей. Проходил мимо человек и потушил 7 свечей. Сколько свече осталось (7; 3 сгорели)
3. Назовите 7 элементов таблицы Менделеева.

Блок 6

1. Имена семи гномов в сказке «Белоснежка и семь гномов». (понедельник, вторник, среда, четверг, пятница, суббота, воскресенье)
2. Какой из семи перечисленных предметов лишний: книга, ручка, газета, карандаш, линейка, дневник, тетрадка (газета).
3. Как называются сапоги, в которых летали солдаты короля в поисках Золушки (семимильные)

Блок 7

1. Седьмая буква в слове «Электрификация» (и)
2. Автор сказки «Цветик-семицветик» (Валентин Катаев)
3. Нужно назвать все нечетные числа, сумма которых равна 14. Сколько таких вариантов (7) (1+13), (13+1), (7+7), (9+5), (5+9), (11+3), (3+11)

VI Кинофильмы

Все-таки цифра 7 действительно вездесуща! Вы согласны со мной? Наверняка она не обошла своим вниманием и кинематограф. Если мы сейчас будем вспоминать названия кинофильмов, то обязательно обнаружим нашу любимицу и тут. А чтобы убедиться в этом, проведем очередной конкур.

Вы называете художественные или мультипликационные фильмы, в названии которых есть цифра 7.

Пример: «Семь кроликов в океане»

«Белоснежка и семь гномов»

«Волк и семеро козлят»

«Семь стариков и одна девушка»

«Воскресенье, половина 7-го»

VII Шарики

Следующий и последний конкурс сегодняшнего вечера! Он потребует от вас определенных физических данных, ловкости и естественно желания победить.

Я прошу моего ассистента раздать каждой команде по семь воздушных шаров и нитки.

Пожалуйста, ничего с ними без моей команды не делать, иначе придется наложить на вас штраф.

Итак, вам необходимо надуть эти шары и связать их в «гроздь» и поднять ее вверх на вытянутой руке. Побеждает команда, выполнившая это задание быстрее других.

Награда два лепестка.

Последний конкурс! Еще немного и мы с вами узнаем победителя нашей сегодняшней конкурсной программы. Команды готовы? Начали! (звучит музыка). А сейчас я прошу ассистента подойти к каждому столу и вслух подсчитать количество лепестков. Итак, определилась команда, победившая в конкурсной программе «**Великолепная семерка**».

Я прошу всех членов команды подойти ко мне. Станьте так, чтобы вас все видели. Мы поздравляем вас с победой и вручаем заслуженную награду. Для остальных команд мы учредили «Призы надежды» (гроздь шаров). Мы еще раз поздравляем победителей, благодарим все команды за участие в сегодняшней программе и приглашаем всех на заключительную танцевальную паузу (10-20 минут).

Мы прощаемся с вами, дорогие друзья! До новых встреч на наших следующих конкурсных программах.

Спортивная конкурсная программа «Велосипедный экстрим»

Состязания могут проходить либо по командам, либо индивидуально. Участники имеют личный велосипед.

Состязания состоят из 5-7 конкурсных заданий. Сложность заданий определяется исходя из возраста участников. Предлагаемый набор конкурсов является базовым.

Коридор – участники проезжают коридор из двух параллельных гимнастических палок (ширина коридора 10 см, длина 1 метр). За каждое касание колесом – 2 штрафных очка.

Змейка – участники проезжают дистанцию от старта до финиша змейкой, огибая конусы, стоящие на расстоянии 1 м друг от друга. За пропуск конуса и его касание – 1 штрафное очко.

Не пролей! – участникам необходимо, не останавливаясь, перевезти стакан с водой с одного куба на другой. За упор ногой в землю – 2 штрафных очка, за расплескивание воды – 2 штрафных очка.

Одной рукой – участникам необходимо проехать от старта до финиша, держась за руль одной рукой, в свободной руке – большой мяч (футбольный). За потерю мяча – 1 штрафное очко.

Что за слово? – участникам необходимо проехать от старта до финиша, где расшифровать слово («Велосипед») в виде ребуса. Если проводится командное соревнование, то участники решают кроссворд (1 участник – 1 слово) или загадки (1 карточка с загадкой, 1 карточка с отгадкой. Соединить загадку с отгадкой). Не засчитывается задание, если ответ неверный.

Извозчик – участникам необходимо перевезти ездока на багажнике (раме) от старта до финиша.

На одном колесе – выигрывает участник, простоявший дольше всех на одном колесе.

Победитель каждого конкурса определяется по схеме: 10 – количество штрафных очков + 3 балла за скорость прохождения дистанции (в личном первенстве); в командном первенстве – по сумме результатов за все конкурсы. Побеждает участник или команда с наименьшим количеством штрафных очков и набравший наибольшее количество очков.

Игра "Веселый поезд"

Команды бегают по этапам и за определенное время называют как можно больше:

1. Цветов.
2. Песен из мультиков.
3. Болезней.
4. Танцев.
5. Видов спорта
6. Пар типа: бабочка – цветок, корова – луг, птица – небо и т.д.
7. Картин.

Охотничья эстафета

1. Определить следы.
2. Найти животных или части от них (ухо, рога, хвост и т.д.). Определить – кто это.
3. Кольцовка зверей, обитающих в наших лесах.
4. Найти «зайцев» в траве.
5. Примеры зверей, которые меняются зимой (зайцы, белки, змеи, птицы, медведи, олени и т.д.).
6. По компасу найти рогатку.
7. Стрелять по мишени.

За каждый этап выдаются камешки – пульки для седьмого этапа.

Водное шоу

Реализация творческого и спортивного потенциала участников смены.

Состав команды: 9 чел-к

Инвентарь и оборудование: 5 тазиков с водой, 5 полотенец, 5 веревок.

Ход шоу:

Звучат фанфары. Выходит ведущая.

Вед.: Добрый день! Мы рады вас видеть в полном составе, и приветствуем вас! Мы собрали вас на этой эстраде, чтобы огласить вам приказ

Приказ ? 1.

О подготовке к новому купальному сезону

Приказываю:

1. Провести проверку присутствия всех морских обитателей на своих местах.
2. Провести квалификационные соревнования на соответствие занимаемой должности.
3. Торжественно вручить приз, занявшему 1-е место.

Владыка морей.

Вед.: С приказом мы вас ознакомили и в соответствии с ним, Мы начинаем наши соревнования. И первое испытание будут преодолевать наши сильные, ловкие, смелые водолазы.

(Водолазы выходят на эстраду, помощники перед каждым ставят таз с водой в нем находятся по пять разных небольших предметов (у всех одинаковый набор), вешают на шею полотенце.)

Вед.: Вам такое задание. По моей команде вы ныряете в таз и без помощи рук достаете все предметы, плавающие там. Чтобы вам было удобнее выполнить это задание, нужно встать на четвереньки. Итак, приготовились... В воду!

Под задорную музыку дети выполняют задание. Побеждает тот, кто первым выловит все предметы..

Вед.: Молодцы! Вы замечательно справились со своим заданием.

Жюри награждает победителя. После этого жюри занимает места на скамейке.

Вед. Настало время продемонстрировать свои способности нашим очаровательным русалочкам.

(Русалочки выходят на эстраду.)

Вам необходимо внимательно слушать музыку и танцевать. Побеждает та, которая покажет самые оригинальные танцевальные движения. Вы готовы? Музыка! *(Попури)*

Вед.: Очень хорошо! Теперь мы не сомневаемся, что вы сможете очаровать любого. *(Победитель награждается.)*

Вед.: Как вы знаете, в различных водоемах живут не только русалки. Но есть и водяные, которых мы приветствуем на нашей эстраде.

Всем известно, что водяные любят петь. А вот давайте, сейчас посмотрим, кто же из них знает больше песен о море. *(Водяные по очереди называют песни. Кто затрудняется назвать песню, выбывает.)*

Вед.: Оказывается наш водяной очень любит петь и знает очень много песен. Мы его поздравляем. *(Победитель награждается.)*

Знаете, ребята, у меня вдруг возникло желание увидеть рядом с собой наших золотых рыбок. *(Выходят рыбки.)*

Ну вот, мое первое желание исполнилось. Но по традиции нужно загадать второе желание. Было бы неплохо увидеть на эстраде всю команду морских обитателей. *(Выходят все 9 человек.)*

Отлично! Но и самое заветное желание - это, чтобы все участники команд встали в круг и взялись за руки. Теперь просьба вас запутаться, не размыкая рук.

(3 рыбки распутывают чужую команду. Победитель - кто быстрее распутает чужую команду)

Звучит веселая инструменталка.

Вед.: Очень хорошо справились с заданием наши рыбки. У них всегда все получается. *(Победитель награждается.)*

Вед.: Все вы знаете, что звезды бывают разные. Но самые яркие, являются морские. Выходят морские звезды.

Представьте такую ситуацию: Большинство эстрадных звезд выступают на сцене под фонограмму. И может возникнуть масса причин, по которой фонограмма обрывается. Сейчас у вас есть возможность почувствовать себя настоящей эстрадной звездой. (включается фонограмма. "звезды" должны подпевать в микрофон. Затем музыка обрывается, а звездам нужно продолжать петь. И затем фонограмма включается вновь. Побеждает тот, кто не растерялся, и хорошо спел.)

Звучит фонограмма попури: "Ветер с моря дул", "Черный кот", "Студент", "Маленькая страна", "Позови меня с собой".

Вед.: Прекрасно! Вы очень хорошо справились с этим заданием. *(Победитель награждается)*

У нас осталось самое сложное задание для морских коньков.

(Выходят морские коньки, помощники выносят каждому таз с водой.)

Вед.: Вам нужно выполнить самое интересное задание. По этой эстраде необходимо пронести таз с водой на спине и не разлить. Побеждает тот, кто выходит самым "сухим из воды".

(Победитель награждается.)

Вед.: Все замечательно справились и с этим заданием. Осталось пройти испытание самым озорным морским жителям. На сцену приглашаются осминожки.

(Осминожкам связываются руки и дается задание расчесаться без помощи рук.)

Звучит веселая инструменталка.

Вед.: Очень хорошо. *(Победитель награждается.)*

Здесь вы показали свои способности. А вот посмотрим как вы сможете выполнить все задания на пляже.

(Все уходят на пляж на веселые старты.)

Веселые старты на воде.

Инвентарь и оборудование: 5 ведер, 5 стаканов, 5 мячей, 5 клюшек, кегли, флажки, 5 пар ласт, ведро шишек.

1. По команде первый участник бежит к воде, набирает стакан воды, бежит обратно к команде и выливает воду в ведро. Отдает стакан следующему участнику, а сам становится в конец строя. Следующий участник выполняет то же самое. Выигрывает та команда, которая наберет больше воды в ведро.

2. Первый участник в ластах бежит к воде, оставляет там ласты и возвращается обратно. Второй участник бежит к морю, одевает ласты и в них возвращается к команде. Следующий участник одевает ласты и бежит к морю, оставляя их там, возвращается. И т.д. Побеждает та команда, которая раньше всех выполнит задание.

3. Большое количество шишек находится в море. Первый участник бежит, без помощи рук, набирает как можно больше шишек и приносит их команде. Все остальные выполняют тоже самое. Побеждает та команда, которая наберет больше шишек.

4. Синхронное плавание. Каждой команде нужно придумать несколько движений на воде. Побеждает та команда, которая придумает наиболее оригинальные и интересные движения и синхронно выполняет их.

5. Направляющий передает мяч назад последнему участнику команды. Последний участник бежит и становится перед направляющим и передает мяч назад. И т.д. до тех пор, пока направляющий не будет стоять первым. Побеждает та команда, которая правильно и быстро выполнила задание.

6. Первый участник ведет клюшкой мяч до флажка, обводит флажок, и возвращается к команде. Следующий делает то же самое. Побеждает та команда, которая правильно и быстро выполнила задание.

Подведение итогов, награждение и купание при хорошей погоде.

Вокруг земного шара

Это творческое, страноведческое мероприятие с элементами экономической игры. Игра рассчитана на детей старшего и среднего школьного возраста.

Цели и задачи. Основная цель игры - развитие у детей кругозора и познавательного интереса. Среди задач игры можно отметить возможность реализации в процессе мероприятия интеллектуальных способностей детей и их эрудиции. Кроме того, игра способствует формированию активной познавательной позиции ребенка. Здесь активно задействованы процессы восприятия, внимания и памяти.

Организация, материалы и оборудование: Игра лучше проходит при участии большого количества детей, которые кроме участия в ней, активно задействованы в ее организации и подготовке. При подготовке ребята должны выполнить следующие задания. Каждый отряд выбирает страну: Япония, Испания, Англия, США и т.д. Затем, члены отряда делятся на творческие группы.

«Оформители» рисуют флаг, выпускают газету, посвященную данной стране и т.п.; "Рекламные агенты" - заботятся о рекламе своей страны; "Костюмеры" - изготавливают атрибуты национальной одежды, выбранной страны; "Банкиры" - выпускают валюту, количество денежных единиц должно быть оговорено заранее; "Страноведы" - составляют список вопросов познавательного характера, отражающих территориальные, национальные и культурные особенности данной страны. Вопросы могут быть, например, такими:

1) Назовите город, который является столицей (название государства)?
2) С какими государствами (название государства) имеет общие территориальные границы?

3) Какими морями или океанами омывается (название государства)?

4) Перечислите крупные города (название государства).

5) Какие достопримечательности (название государства) вы знаете?

6) Назовите известных людей страны?

7) Национальный танец страны.

8) Национальное блюдо страны.

9) Знаменитые футбольные клубы страны.

10) Цвета флага страны т.п.

"Выдумщики" - придумывают творческие задания, например:

1) исполнить известную песню страны;

2) исполнить национальный танец;

3) продемонстрировать национальный ритуал;

4) объяснение в любви в национальном стиле;

5) стихи (сочинить про страну или прочитать на национальном языке).

"Хозяева" продумывают ритуал встречи гостей страны. Можно написать приветственную речь или разыграть миниатюру.

К моменту начала этого этапа организаторами должна быть нарисована карта с указанием стран и маршрута следования до них. Во время путешествия по громкой связи

проводится реклама туристических маршрутов с описанием достопримечательностей стран.

Ход мероприятия

Этап - "Путешествие по странам"

Отряды оставляют на местах "Хозяев", а все остальные отправляются в путешествие по другим странам. Задача путешественников - заработать как можно больше валюты других стран, ответив на вопросы или выполнив творческое задание. Ребята могут ходить небольшими группами или по одиночке.

Этап - "Обмен денег"

По окончании этапа "Путешествие по странам" дети собираются на отрядные места, где все заработанные деньги они отдают главному банкиру, который отправляется в "Игробанк". Валюты разных стран обмениваются на общелагерную валюту (название валюты может отражать название лагеря: полет-ки - «Полет», лучики - «Солнечный», огоньки - «Огонек», елочки - «Елочка» т.д.) в соответствии с установленным курсом. Существует одно обязательное ограничение: отряд не может обменять валюту своей страны.

Этап - "Подведение итогов"

Этот этап может быть проведен несколькими способами.

1) По окончанию обмена валюты подсчитывается количество баллов. Та страна, которая набрала наибольшее количество баллов, выигрывает, а результаты вывешиваются на табло.

2) Можно открыть магазин, где на общелагерную валюту дети могут приобрести реальные сладости или сувениры.

3) Наконец, можно устроить аукцион реликвий стран, лоты, который отряды готовят заранее. Это могут быть и какие-то лагерные реликвии, например: ручка начальника лагеря, песенник с пожеланиями всего педотряда, бейджик любимого вожакого и т.д.) Отряды приобретают на аукционе вещи на общелагерную валюту, заработанную ими во время игры, а деньги, вырученные во время аукциона, идут в общелагерный банк.

Игра "Два рояля"

Данную игру легко провести в лагере, если в наличии имеется установка караоке, или CD-оке.

Организаторами игры заранее подбираются песни для игры. В песнях выбираются соответствующие строки, состоящие из шести, пяти и четырех слов. В других достаточно популярных песнях ищутся слова, которые имеются в зашифрованных песнях. Для участников игры готовятся заранее карточки-подсказки, на которых указаны слова и соответствующие им песни, в которых они имеются. Для того, чтобы участники игры, увидев эти карточки-подсказки, не смогли определить зашифрованные песни, все предложенные слова даны в алфавитном порядке, к тому же еще написаны "ложные слова" из песен, которые вовсе не будут использоваться в данной игре.

Перед самой игрой можно пропеть все эти песни для того, чтобы участники игры повторили слова данных песен. Для этого за день до игры собираются в полном составе две команды, участвующие в игре и проходит небольшая генеральная репетиция. Команды могут состоять из трех участников (как в телеверсии данной игры), и тогда будут участвовать только по одному человеку из шести отрядов. Чтобы сделать игру более массовой и интересной, команда может состоять из 10 - 12 человек, при чем желательно, чтобы в каждой команде присутствовал один взрослый человек.

Игра начинается с представления команд ведущим программы. Далее разыгрывается право первого хода. Игра проводится по правилам телеверсии.

В первом туре перед участниками возникают 6 нарисованных на половине ватманского листа пронумерованных телеэкрана. На каждом написано слово из зашифрованной песни. В начале игры участники не видят, какие слова находятся на экранах.

Слова расположены в звездах красного и синего цвета. Если, открывая экран, участники видят слово, написанное в синей звезде, то они должны спеть песню, в которой встречается данное слово. Если открылось слово в красной звезде - это означает переход хода, и игру продолжает команда соперников. Таких красных звезд, точнее переходов хода в данном туре два.

Как только участники догадались, из какой песни фраза, расположенная на экранах, они вправе спеть ее. Если они угадывают верно, то они получают один балл. Далее ведущий задает победившей в этом туре команде вопрос, каким либо образом связанный с этой песней. Если команда также правильно отвечает на вопрос, то им прибавляется еще один балл. При неправильном ответе на вопрос команда соперников имеет право дать свой ответ и заработать таким образом себе балл. На этом первый тур заканчивается.

Во втором туре правила игры остаются такие же, как и в первом, только фразы (а их в данном туре две) состоят уже из пяти слов. Остаются также два перехода хода. Начинает тур команда, имеющая меньшее число очков, или команда, начинавшая предыдущий тур второй (если число баллов у команд равное).

Третий тур мало чем отличается от предыдущих. Фраза из песни состоит из четырех слов, таких фраз две, а вот переход хода только один.

После третьего тура подсчитывается общий итог игры, происходит награждение всех участников и определяется команда, набравшая большее число баллов, которая будет играть в супер-игру. В супер-игре перед участниками снова 6 экранов. С помощью кубика они открывают три экрана, после чего они должны спеть зашифрованную песню. Если они угадывают зашифрованную песню, то вся команда получает суперпризы.

В начале игры звучит песня:

1. В песнях слова повторяются часто,
Даже песню узнать невозможно.
Но за белым и черным роялем,
Отгадать их совсем не сложно.

Припев:

"Два рояля" - игра музыкальная,
И к тому же интеллектуальная.
Ты запомнишь ее навсегда
Всем понравится эта игра - "Два рояля".

2. Пролетят быстро три тура,
А экраны таят там ловушки.
Здесь поют любимые песни,
И всегда побеждает дружба.

Припев:

ТУР 1

| | | | | | |
|-------|----------|-------|---------|-------|-------|
| КОГДА | НАСТАНЕТ | УТРО | Я | НЕ | ЗНАЮ |
| синий | красный | синий | красный | синий | синий |

Ответ: Шура - "Холодная луна".

Вопрос: Вспомните еще какую-нибудь песню, в которой упоминается про луну.

(Луна - луна, цветы - цветы; Лунные ночи).

ТУР 2

| | | | | |
|---------|-------|-------|----------|-------|
| ИЮЛЬ | НОЧИ | ТАКИЕ | ЗВЕЗДНЫЕ | ТЫ |
| красный | синий | синий | красный | синий |

Ответ: Иванушки - "Топольный пух".

Вопрос: Сколько счастья хотят найти герои длинной песни?

(Маленькую дверцу).

| | | | | |
|-------|-------|---------|---------|-------|
| МЫ | С | ПЕРВОГО | ВЗГЛЯДА | В |
| синий | синий | красный | красный | синий |

Ответ: Стрелки - "Ты бросил меня".

Вопрос: С чем сравнивает героиня песни разлуку с молодым человеком?

(Со смертью).

ТУР 3

Е

| | | | |
|-----------|-------|-------|-------|
| СОЛНЕЧНЫЙ | ДЕНЬ | Я | НА |
| красный | синий | синий | синий |

Ответ: Отлетевшие мошайники - "Всяко-разно".

Вопрос: какой вид транспорта упоминается в данной песне?

(Пароход).

| | | | |
|-------|-------|-------|----------|
| ГДЕ | ЖЕ | ВЫ | ДЕВЧОНКИ |
| синий | синий | синий | красный |

Ответ: Руки вверх - "Ну где же вы девчонки?"

Интеллектуальный вопрос: Что кричат пацаны вслед девчонкам?

(Эй, садись, девчонки, прокачу).

СУПЕР - ИГРА

| | | | | | |
|--------|------|---|-------|---|------|
| ПОЗОВИ | МЕНЯ | С | СОБОЙ | Я | УЙДУ |
|--------|------|---|-------|---|------|

Ответ: Пугачева - "Позови меня с собой"

Карточки подсказки для участников игры

| | |
|----------|-------------------------------|
| Слово | Песня |
| В | В траве сидел кузнечик |
| ГДЕ | Расскажи Снегурочка где была? |
| ГОВОРИЛ | Бродяга |
| ДЕВЧОНКИ | Мальчишки и девчонки (Ералаш) |
| ДЕНЬ | Песня крокодила Геня |
| ДОМ | Черный кот |
| ДОРОГИ | Песня бременских музыкантов |
| ЕСЛИ | Песня Красной Шапочки |
| ЖЕ | Мальчик-Бродяга |
| Знаю | Хочешь, но молчишь |
| ИЗ | Девушка из высшего общества |
| К | Чебурашка |
| КАК | День Победы |
| КОГДА | Винювата лия |
| МЕЖДУ | Я обиделась |
| МОЖЕТ | А может быть ворона |
| МЫ | Песня Атомашки |
| НА | Качка |

| | |
|------|------------------------|
| НАМ | Алиса |
| НЕ | Антошка |
| НО | Мальчик хочет в Тамбов |
| НОЧИ | Ночь (А.Губин) |
| С | Улыбка |

| | |
|---------|-----------------------|
| СВЕТ | Ясный мой свет |
| СКАЖИТЕ | Буратино |
| СЧАСТЬЕ | Чунга-Чанга |
| ТАКИЕ | Борька-бабкин |
| ТЫ | Зарза |
| УТРО | Коммунальная квартира |
| ЭТО | Дважды два, четыре |
| Я | А я девушек люблю |

Интеллектуально-творческая игра "Золотая середина"

(для среднего и старшего возраста)

"Золотая середина" - это интеллектуально-творческая игра, которую можно использовать для активизации знаний играющих в области этикета.

Форма проведения игры: чередование интеллектуально-творческих конкурсов.

Участники игры: две команды по 10 человек в каждой, команда болельщиков, ведущий.

Реквизит: табло для счета, карточки с описанием конкурсов, призы.

Ход игры: в начале игры команды выбирают капитанов и придумывают названия. Ведущий объявляет о начале - представляет капитанов, объясняет правила игры, отвечает на вопросы команд. Игра состоит из 6 конкурсов:

1. Путешествие в прошлое.
2. Мода.
3. Международная вежливость.
4. Народная мудрость (конкурс для болельщиков).
5. Продолжи фразу.
6. Ситуации.

Введение в игру

Есть забавная история о происхождении хороших манер. Однажды мокрый снег застал большую компанию ежей на каменном плато. Они с трудом отыскивали пещеру. Сбились в кучу - так теплее. Но те, кто попал в середину, задыхались, а те, кто был с краю, мерзли. Ежи никак не могли отыскать "золотую середину": то они кололи друг друга иглами, то замерзали, то сталкивались, то разбегались по углам. А потом договорились уступать друг другу. Погрелся в середине - иди на край. И снова жди своей очереди!

Может быть, хорошие манеры - это золотая середина, которую нашли люди для удобства общения?

Итак, наша игра называется "Золотая середина".

Путешествие в прошлое

Ведущий: Откройте бабушкин сундук, и вы увидите много интересных и добрых вещей. Вы начинаете спрашивать о них и вдруг понимаете, как мало у вас знаний о прошлом.

Всем известно, что если мы забудем свое прошлое, мы будем обречены пережить его вновь. И первый конкурс игры "Золотая середина" - путешествие в прошлое. Чтобы помнили, чтобы знали.

Двум командам задаются вопросы по истории этикета. Кто первый даст ответ, тот получает 1 балл в копилку своей команды. Всего 6 вопросов. Играем на опережение.

Вопросы:

1. Всем известно, что слово "этикет" возникло во времена Людовика XIV. А вот какие корни имеет слово "этикет"? Вы можете пофантазировать.

Ответ: На одном из пышных и изысканных приемов у короля Людовика XIV гостям вручили карточки с перечислением некоторых требуемых от них правил поведения. От французского названия карточек - "этикеток" и произошло слово "этикет", вошедшее впоследствии в языки многих стран.

2. В XI - XIII веках высшим проявлением изысканности считалось, когда кавалеры рассаживались за обеденным столом со своими дамами парами, ели из одной тарелки и пили из одного бокала. Почему?

Ответ: Разумное начало этого обычая - внимательное, учтивое отношение к женщине. Или, сказать проще, равенство во всем.

3. С XVIII века начинают печатать пособия по этикету. При Петре I трижды издавали книжку для юношества. Это была первая азбука этикета. А как она называлась?

Ответ: "Юности честное зерцало, или Показания по житейскому обхождению".

4. В XVII столетии стало обычаем звонить в колокол, приглашая гостей... Куда?

Ответ: К столу. А у нас этим сигналом служит горн и веселая музыка.

5. В 1405 году возник обычай пользоваться этим предметом. До этого гости расстилали у себя на коленях скатерть, покрывавшую стол, и, прежде чем взять блюдо, вытирали об нее руки. Итак, что же появилось в 1405 году?

Ответ: Салфетка.

6. В XVI веке врачи самым серьезным образом не рекомендовали этого делать, поскольку это является обычаем, в высшей степени вредным для здоровья. Хотя сейчас мы делаем это с удовольствием и очень часто. О чем идет речь?

Ответ: Не удивляйтесь, речь идет о купании. Лишь в XIX столетии водобоязнь была преодолена. Именно тогда стали верить научно-медицинским данным, согласно которым чистота - залог здоровья.

Ведущий благодарит участников за проявленную эрудицию, вносит баллы в табло счета и объявляет второй конкурс "Мода".

Мода

Ведущий: Очевидно, элегантность - одно из слагаемых вашего успеха в жизни. Законодатели этикета - французы - справедливо полагают, что элегантность есть прежде всего искусство выбора, то есть тот загадочный инстинкт, который зовется вкусом и который можно и нужно воспитывать в себе с детства. Наш второй конкурс носит название "Мода". Командам по очереди будут задаваться вопросы, касающиеся этой темы. За каждый правильный ответ команда получает 1 балл.

Предлагаем следующие вопросы:

1. "Та" - картинка, "ату" - дух. Эти таитяньские слова дали название когда-то забытому и вновь вошедшему в моду поветрию.

(Татуировка)

2. Эта неотъемлемая часть мужского туалета впервые появилась на камзоле Людовика XIV.

(Карман)

3. Основные ее компоненты - касторовое масло, восковые мази, масло какао, ланолин, вазелин и пищевые красители.

(Губная помада)

4. Именно так мы переводим древнеримскую поговорку "De dustibus non disputantur".

(О вкусах не спорят)

5. В конце прошлого века женщины носили это с удовольствием, хотя считалось, что это портит цвет лица, ослабляет зрение и вызывает покраснение кончика носа.
(Вуаль)
6. В Древнем Риме ее мог одевать только тот, кто имел права гражданина.
(Тога)
7. Цвет этой части костюма, по мнению англичан, отличает работников умственного труда.
(Белые воротнички)
8. Эта женщина, знакомая нам по своему пятому номеру, говорила: "Истинная элегантность всегда предполагает беспрепятственную возможность движения"
(Габриэла (Коко) Шанель)
9. Перья из хвоста этих африканцев весьма почитали модницы в начале века.
(Страус)
10. Это русское слово происходит от латинского, означающего "мера", "способ", "правило".
(Мода)
11. Именно столько костюмов французский придворный XVI был обязан сменить в течение августа.
(31, так как в августе 31 день)
12. Именно для этого предназначалась крохотная коробочка с каплей меда внутри. Ее носили на поясе модницы XV - XVI веков.
(Для ловли блох)
13. С его помощью испанки умели вести долгие галантные беседы, не произнося при этом ни единого слова.
(Веер)
14. Именно этот термин используют с 1976 года в международной моде для обозначения женского головного убора из натурального пушистого меха, похожего на ушанку.
(Русское слово "шапка")

Международная вежливость

Ведущий: Все мы любим путешествовать. Особенно по разным странам и океанам... Перед каждой поездкой за границу следует ознакомиться с информацией о стране и ее жителях. Хотя бы в общих чертах нужно знать об истории и культуре, языке, политической системе страны, обычаях, нравах и вероисповедании. Даже если вы прибыли просто отдохнуть или намереваетесь принять участие в научном форуме, вы неизбежно вступаете в контакт с местными жителями и должны уметь вести себя соответствующим образом.

Этот конкурс посвящен именно этой проблеме. Он проходит в форме "Блеф-клуба". Командам задают вопрос, а они должны ответить, верят они или считают это утверждение ложным.

Вопросы:

Верите ли вы?:

1. ...Что, если вы окажетесь в австралийском аэропорту, вам предложено будет бросить в мусорные баки все взятые на всякий случай съестные припасы. Если вы это не сделаете, то на таможенной стойке даже откусок яблока или недоеденный бутерброд могут обойтись в 50 тысяч долларов штрафа?

(Правда. В Австралии обилие недорогой, вкусной и экологически чистой еды)

2. ...Что если бизнесмен приезжает в Германию с подарком, то он может ожидать ответных презентов?

(Нет. Здесь они не приняты в деловом общении)

3. ...Что если во время переговоров в арабских странах, хозяева угощают вас кофе, то до тех пор, пока вы не перевернете чашечку вверх дном, вам будут вновь и вновь наливать в нее кофе?

(Да)

4. ...Что, отправляясь в Ирландию, не стоит надевать шапку и шубу из натурального особенно редкого меха, так как вы можете столкнуться с членами общества защиты животных и у вас могут быть неприятности?

(Да)

5. ...Что у корейцев первый слог - это фамилия, а два последующих - личное имя?

(Да)

6. ...Что во Франции, если вас пригласили на ужин, следует точно прийти в назначенное время, не раньше и не позже?

(Нет, следует прийти на четверть часа позже назначенного срока)

7. ... Что неперемное условие знакомства с японским бизнесменом - визитная карточка? Что читая визитную карточку, по японскому этикету нужно держать ее двумя руками?

(Да)

8. ... Что в Англии не принято целовать руку даме?

(Да)

9. ... Что в Бельгии вежливость заключается в показе прекрасного аппетита. Женщина, которая, заботясь о своей фигуре, еле притрагивается к пище, в глазах бельгийцев вызывает сожаление?

(Да)

10. ... Что в Испании принято наносить визиты в послеобеденные часы?

(Нет, так как это время послеобеденного отдыха)

11. ... Что во Франции, идя в гости, принято хозяйке приносить белые цветы (лучше хризантемы)?

(Нет, так как хризантемы и белые цветы - символ скорби)

12. ... Что в Италии у знакомых принято сначала спрашивать о здоровье их детей, а затем об их здоровье?

(Да)

13. ... Что в Португалии не принято звонить по телефону раньше 11 часов утра?

(Да)

14. ... Что в Тунисе, здороваясь на улице, нужно поклониться, поднести правую руку ко лбу, затем к губам, затем к сердцу?

(Да. Это означает: "Я думаю о тебе, я говорю о тебе, я уважаю тебя.")

15. ... Что в России корейцам не следует подавать блюда из риса, хотя он занимает у них важное место в рационе питания?

(Да, так как обработка риса в нашей стране иная, чем в Корее)

16. ... Что большинство чехов, венгров, алжирцев, египтян, иранцев не едят кетовую икру и свежепросоленную семгу?

(Да)

17. ... Что шведы, датчане и норвежцы очень любят блюда из творога?

(Нет)

Народная мудрость

Ведущий: А сейчас наступает звездный час для болельщиков обеих команд. Команды могут отдохнуть, а мы с вами проверим наши знания в области пословиц и поговорок, ведь именно в них, как в зеркале, отражается наша культура, традиции и характер русского народа.

Ведущие по очереди называют первую часть пословицы или поговорки, а болельщики говорят окончание. За каждый правильный ответ ведущий начисляет по 0, 5 балла.

Предлагаем следующие пословицы и поговорки:

1. Волков бояться - ... в лес не ходить.
2. Нет дыма ... без огня.
3. Куй железо, ... пока горячо.
4. На безрыбье ... и рак рыба.
5. Не гордись званием, ... гордись знанием.
6. Под лежачий камень ... вода не течет.

7. Не спрашивай старого, ... спрашивай бывалого.
8. Сколько голов, ... столько умов.
9. Взятся за гуж, ... не говори, что не дюж.
10. Старый друг...лучше новых двух.
11. Что посеешь, ... то и пожнешь.
12. Снявши голову, ... по волосам не плачут.
13. Дружно - не грузно, ... а врозь, хоть брось.
14. Все хорошо, ... что хорошо кончается.
15. Кому много дано, ... с того много спрашивается.
16. Видно птицу ... по полету.
17. Семь раз отмерь, ... один раз отрежь.
18. Готовь сани летом, ... а телегу зимой.
19. Не рой другому яму, ... сам в нее упадешь.
20. Лучше поздно, ... чем никогда.
21. Не говори гоп, ... пока не перескочишь.
22. Дорога ложка ... к обеду.
23. Дружба дружбой, ... а служба службой.
24. Терпение и труд ... все перетрут.
25. Шила в мешке ... не утаишь.
26. Ум хорошо, ... а два лучше.
27. Что написано пером, ... не вырубишь топором.
28. Поспешишь - ... людей насмешишь.
29. После драки ... кулаками не машут.
30. На чужой роток ... не накинешь платок.
31. Согласно стада ... и волк не берет.
32. По одежке встречают, ... по уму провожают.
33. Делу время, ... потехе час.

Продолжи фразу

Ведущий: Желание узнать то, что вам еще незнакомо, усовершенствовать свои манеры, повысить культурный уровень - благородная задача. И может быть, конкурс "Продолжи фразу" поможет вам в этом.

Командам выдается лист с 14 незаконченными предложениями по этикету. Задача команд правильно закончить эти фразы:

1. Обычно телефонный разговор оканчивает тот, ...
2. Завернутый подарок следует ...
3. Если письмо передается через знакомых, то конверт
4. Приходя в гости, прежде всего приветствуем ...
5. Мужчина, сопровождающий женщину, идет с ... стороны.
6. Если впереди узкая калитка или мостик, женщину и пожилых людей ...
7. Если мужчина идет вдвоем с женщиной, то сначала выходит из вагона ...
8. Максимальное опоздание на встречу, в гости, на совещание не должно превышать ...
9. Предлагать гостям специальные тапочки ...
10. Нельзя садиться за стол раньше, чем сядет ...
11. Положив нож и вилку на тарелку, мы тем самым даем знать, что ...
12. Независимо от того, кто приобретал билеты - мужчина или женщина - они всегда должны находиться у ...
13. При входе в кинозал или в зрительный зал театра мужчина..

Ответы:

1. Кто его начал.
2. Развернуть.
3. Не заклеивают.
4. Хозяйку дома.

5. С левой стороны.
6. Пропускают вперед.
7. Мужчина, а затем помогает выйти спутнице.
8. 15 - 20 минут.
9. Не следует.
10. Хозяйка.
11. Насытились.
12. Мужчины.
13. Идет впереди.

Ситуации

Ведущий: Этот конкурс является завершающим игрой "Золотая середина". Конкурс "Ситуация" позволяет практически освоить правила этикета. По результатам выступлений будут определены те, кто не только хорошо знает некоторые правила этикета, но и может изысканно и галантно продемонстрировать их нашему обществу. Все зрители могут принимать активное участие в показе и обсуждении. Сейчас по очереди мы покажем образцы проявления норм этикета.

Ведущий раздает командам карточки с ситуациями:

1. Знакомство. Идет пара. Навстречу - родители юноши. Требуется познакомиться с ними девушку. (Участвуют четверо.)
2. Знакомство. Юноша очень стеснительный, но он очень хочет познакомиться с девушкой из параллельного класса. (Участвуют двое.)
3. Продавец и покупатель. Один из участников будет учтивым и весьма профессиональным продавцом, другой - требовательным, капризным и грубоватым покупателем. Продавец пытается обслужить покупателя, несмотря ни на что. Продавцу нельзя переходить рамки вежливости, покупателю нельзя применять физическую силу и неприлично выражаться. Жюри оценивает все промахи продавца и его дипломатические находки. Бестактное поведение штрафуют снижением оценки. (Участвуют двое.)
4. За столом. Участник изображает, как будто он ест за столом, при этом его задача - совершить как можно больше ошибок. Задача команды - внимательно следить за едоком и вовремя замечать ошибки. Команда фиксирует их на листе и в конце отдает жюри.
5. Дипломатия. Предположим, что между участниками завязался интересный разговор, но одному из беседующих нужно прервать беседу, он опаздывает на экзамен, а второму хочется продолжить общение. Задача первого участника деликатно выйти из разговора, а задача второго назойливо и несколько нахально продолжать разговор. (Участвуют двое.)
6. Телефонный разговор. Вы позвонили:
Ситуация 1. Своему другу, а к телефону подошла его старенькая, плохо слышащая бабушка.
Ситуация 2. В справочное бюро - узнать о прибытии поезда, но вы не знаете его номера.
Ситуация 3. Родственнику, которого Вы давно не видели, а он Вас даже забыл. (В каждой ситуации участвуют двое.)
7. Отказ. Участники этой сценки учатся искусству отказа. Итак, первый участник просит второго взять его в зарубежную поездку, а другой должен отказать ему в этом, но не обидеть. (Участвуют двое).

Игра по станциям «Широка страна моя родная»

Игра проходит по отрядам.

Станции:

1. Символическая (вопросы и задания связанные с символикой РФ)
2. Карточная (все задания на этой станции связаны с карточками, которые нужно разложить в нужном порядке, соотнести и т.д.)

3. Правовая (вопросы, связанные с правами человека)
4. Историческая (вопросы по истории России)
5. Гостевая (на этой станции ребята придумывают вопросы для встречи с гостем)
6. Культурная (ребята вспоминают/узнают как надо себя вести когда вносятся символы РФ или входят высокопоставленные лица)
7. Песенная (нужно вспомнить песни о России)
8. Исполнить гимн РФ
9. Нарисовать герб своей территории
10. Вспомнить и сочинить стихи о России
11. Территориальная (ответить на вопросы о своей территории и территориальной организации)

**Сценарий конкурсной программы
«ИНДЕЙСКИЕ ИГРИЩА»
(МОУ ДОД «Центр внешкольной работы» города Сарова)**

Цель: организация позитивного досуга детей.

Оборудование: стрелы, краска для лица, дартс, зашифрованные послания.

Легенда программы:

«Давным-давно индейцы жили мирно и счастливо. Не знали они ни суровой зимы, ни холодных ветров, ни жестокой стужи. Еды было вдоволь: в лесах хватало оленей, в прериях – бизоньих стад, а с деревьев свисали сочные плоды. Птицы звонко пели целый день. Днем мужчины охотились, а женщины обустривали вигвамы, готовили еду. А по вечерам все собирались в индейскую школу, где Верховный Вождь вместе с другими опытными индейцами племени обучали молодых мастерству. По окончании школы все сдают экзамены. За удачную сдачу одного экзамена команда награждается стрелой. Команда, которая наберет больше стрел, допускается к ритуалу посвящения в Настоящие Индейцы».

1 экзамен «Имя индейца»

Любой индеец должен иметь имя. Задание участникам: придумать себе оригинальные имена.

2 экзамен «Боевая раскраска»

Используя краски, нужно на лице изобразить маску индейца.

3 экзамен «Глазомер»

Глазомер – способность индейца определять расстояние до предмета «на глаз». Задание участникам: правильно определить расстояние от одного вигвама до другого.

4 экзамен «Стрельба»

Задание: кто точнее метнет копье в мишень (дартс).

5 экзамен «Послание предков»

У каждого племени были свои особенные иероглифы. Для сдачи последнего и самого главного экзамена необходимо расшифровать послание предков.

Конкурсное тематическое мероприятие с элементами ролевой игры "Киносерпантин"

Основной целью игры является развитие у детей познавательного интереса. Игра позволяет акцентировать внимание участников на смысловой и информативной стороне кино. Актуализирует творческие способности. В ходе мероприятия ребята фантазируют, выполняют задания, включающие элементы актерского мастерства. Творческий процесс протекает на фоне групповой активности. Конкурсные задания стимулируют активность не только игроков, но и болельщиков. Желание оказать помощь представителям своего отряда, сопереживание участвующим в конкурсах игрокам создает в зрительном зале «эффект присутствия».

В игре дети используют навыки художественного оформления, рисования, общую эрудицию. Здесь активно задействованы процессы внимания и памяти.

В игре участвуют две команды по 8 — 10 человек. Команды могут формироваться, например, следующим образом. Допустим, что в лагере 10 отрядов, тогда от каждого отряда принять участие в игре приглашаются по два человека. Причем, одну команду составляют представители отрядов с четными номерами, а другую — с нечетными.

Жюри — "худсовет" состоит из трех человек. Это люди, пользующиеся авторитетом в лагере. При подведении итогов жюри производит награждение победителей, для которого понадобятся призы.

Ведущий — организатор конкурсных заданий на сцене. Неплохо, если отдельные задания будут логически связаны конферансом.

Остальные присутствующие — зрители или болельщики, не только поддерживают команды, но и принимают активное участие в конкурсах. К примеру, если игроки не знают правильного ответа, на вопрос викторины, то на него пытаются ответить зрители. Проводятся специальные конкурсы для болельщиков.

Каждая команда — "киностудия" — заранее придумывает себе название, девиз и эмблему. Поэтому, команда формируется заранее так, чтобы у ребят было время на подготовку.

Кроме художественного оформления зала, в соответствии с тематикой мероприятия, необходимо позаботиться о наличии фонограмм музыкального сопровождения. В качестве музыкального фона мероприятия может использоваться, например, музыка из кинофильма "Человек с Бульвара капуцинов" ("Волшебный луч", "Синема").

1 конкурс: "Визитки отрядов"

Как правило, этот конкурс не подлежит оценке со стороны жюри.

2 конкурс: "Киноведение"

Содержание этого конкурса заключается в ответе командами на вопросы. Победителем станет та команда, которая продемонстрирует большую эрудицию, ответив на вопросы быстрее и точнее своих соперников.

Примерные вопросы конкурса:

1. Как назывались первые фильмы, снятые в истории мирового кино? ("Прибытие поезда", "Завтрак младенца")
2. В каком году и где они были показаны? (1895г., г. Париж)
3. Кто их создатели? (братья Люмьер)
4. Героям каких кинофильмов принадлежат следующие фразы:
 - а) "Наши люди в булочную на такси не ездят..." ("Бриллиантовая Рука");
 - б) "Я понял, господа, в чем ваша беда: Серьезное лицо — еще не признак ума". ("Тот самый Мюнхгаузен");
 - в) "Счастье — это когда тебя понимают". ("Доживем до понедельника").
5. Композитор — автор музыки из кинофильма "Три мушкетера"? (М. Дунаевский).
6. Как называется вторая серия кинофильма "Бриллиантовая рука"? ("Костяная нога").
7. В каком фильме дебютировала знаменитая российская актриса Людмила Гурченко? ("Карнавальная ночь" в роли Лены).
8. Назовите последний фильм, снятый с участием Андрея Миронова. ("Человек с бульвара Капуцинов").

Для младших школьников может быть предложено другое содержание вопросов:

1. Назовите любимое блюдо Карлсона (Плюшки и варенье)
2. В каком фильме-сказке использовались следующие слова: "Я не волшебник, я только учусь" ("Золушка").
3. Кто написал музыку к мультипликационным фильмам "Пластилиновая ворона" и "Бременские музыканты"? (Геннадий Гладков).
4. Кто озвучивал персонаж мультфильма «Крокодил Гена»? (Василий Ливанов).
5. Сколько выпусков мультипликационного фильма "Ну, погоди!" снято в данный момент времени? (Восемнадцать).
6. Кто "придумал" Чебурашку? (Э. Успенский).
7. Кто озвучивал Кота Матроскина, - персонажа сериала мультфильмов про Простоквашино? (Олег Табаков).
8. Назовите автора музыки из мультипликационного фильма "Щелкунчик". (П.И. Чайковский).
9. Знаете ли вы, кто является автором сценария мультипликационного фильма "Тайна третьей планеты"? (Кир Булычев).

10. Кому знакома песня из мультипликационного фильма "Про Крошку Енота"? Что это за песня? ("Улыбка").

3 конкурс: "Кинопробы"

От команды участвует один человек — актер. Ему вручается незнакомый текст-подсказка. Задача участника конкурса — показать содержание этого текста при помощи пантомимы. Задача команды — отгадать содержание этого текста.

Варианты подсказок:

1) Уронили мишку на пол,
Оторвали мишке лапу.
Все равно его не брошу,
Потому что он хороший.

2) Наша Таня громко плачет:
Уронила в речку мячик.
Тише, Танечка, не плачь.
Не утонет в речке мяч.

3) Зайку бросила хозяйка.
Под дождем остался зайка.
Со скамейки слезть не смог.
Весь до ниточки промок.

4) Идет бычок, качается,
Вздыхает на ходу:
"Ох, доска кончается.
Сейчас я упаду".

4 конкурс: "Декорации"

Участники этого конкурса — "художники", 1- 2 представителя от команды. Они получают задание - название картины. От них требуется немного волшебства, чтобы оживить содержание картины. Т.е. картина превращается в своеобразную миниатюру, а ее сюжет составляют живые люди — актеры. Если сюжет потребует привлечение дополнительных персонажей, то в качестве актеров можно использовать зрителей.

Примерные варианты названий картин:

"Три богатыря"
"Бурлаки на Волге"
"Иван-Царевич и серый волк"
"Утро в сосновом бору"

5 конкурс: "Озвучивание"

От каждой команды требуется по одному участнику. Задание заключается в громком и четком произнесении одной единственной фразы: "Я хомяк, живу в норе, ничего не знаю, и знать не желаю". Однако, произнести ее надо с интонацией, которая досталась команде в результате жеребьевки.

Примерные варианты интонаций:

* весело; * сонно; * кокетливо; * толстяк с одышкой; * зло;
нравоучительно; * интимно; * по секрету; * нежно.

*

6 конкурс: "Музыкальный"

Командам необходимо проявить способности хорового пения и исполнить песню "В лесу родилась елочка", но сделать это надо по-разному:

- как ансамбль песни и пляски Российской армии
- как русский народный хор
- как хор младшей группы детского сада
- как хор медведей из сказочного леса.

7 конкурс: "Дуэль директоров"

Этот конкурс напоминает дуэль. Директора по очереди сообщают кинофильмы, в названиях которых есть имена числительные. Например, "Три мушкетера", "Один дома", "Семнадцать мгновений весны", "Тридцать три" и т.п.

8 конкурс: "Киносерпантин"

Это конкурс перевертышей. Для тех, кто не знает что такое перевертыш, поясним, что "перевертышем" называется текст, каждое слово, в котором заменено так, что весь текст принимает противоположный смысл. В данном случае текст — название кинофильма. Например, "Белое солнце пустыни" — "Черная луна тундры".

Перевертыши:

- "Трусость шпиона" — "Подвиг разведчика";
- "Лошадь с ногами" — "Всадник без головы";
- "Большое отчаяние" — "Маленькая Вера";
- "Рота отдаёт воду" — "Батальоны просят огня";
- "Прибитые дождем" — "Унесенные ветром";
- "И закаты там бурные" — "А зори здесь тихие";
- "Мягкое яблоко" — "Крепкий орешек";
- "Умрем после воскресенья" — "Доживем до понедельника";
- "Джон Хоопкинс, здравствуйте" — "Мери Поппинс, до свидания";
- "Василий Иванович оставляет хобби" — "Иван Васильевич меняет профессию";
- "Все на улице" — "Один дома".

По окончании конкурсной программы слово предоставляется жюри, которое подводит итоги и награждает победителей.

КОНКУРС БАНТИКОВ

Зал украшен разноцветными ленточками, бантиками, шарами. Много кукол и других игрушек. Звучат позывные церемонии, выходит ведущий, весь украшенный бантами. **Ведущий:** Здравствуйте, мальчишки - озорные шалунишки! Здравствуйте, девчонки - веселушки, хохотушки! Всем нам известно, что самым первым украшением девочек является бант - ленточка, которую они ежедневно заплетают в косички. Девочки любят свой бант, берегут его, гордятся им! Поэтому сегодня мы преклоняемся перед этим украшением и устраиваем Церемонию Бантиков - праздничный, торжественный обряд. Уважаемые зрители, сделайте губки бантиком, улыбнитесь, ведь мы начинаем наш праздник!

Это праздник-соревнование, в котором участники, а это могут быть и мальчики и девочки, показывают свои банты, доказывают их широкое применение. За победу в конкурсах победителям вручается бантик. Кто больше наберет бантиков, тот и победит.

КОНКУРС «ПРЕЗЕНТАЦИЯ КОСТЮМА»

Идет оригинальное представление участниками своих костюмов, сделанных на основе максимально широкого использования бантов.

КОНКУРС "ЗАПЛЕТИ БАНТ»

Участники должны заплести бант помощнице. У кого красивее, оригинальнее, тот победит.

КОНКУРС "ГАЛСТУК-БАНТ"

Необходимо продемонстрировать, что бант - прелестное украшение, как и галстук.

КОНКУРС «БАНТ-ВОПРОС»

Предлагаются разноцветные банты-ленточки, к которым прикреплены вопросы:

1. Девочкино украшение. (Бант.)
2. На каком семейном празднике используют яркие, красочные ленты, банты? (На свадьбе.)
3. Какого цвета был бант у Мальвины? (Синий.)
4. Ленточкой какого цвета перевязывают новорожденных мальчиков? А девочек? (Синей, красной.)
5. Перечислить мультипликационных героев, которые носят банты? (Бант-галстук: Леопольд, Волк, Колобки и т.д.)
6. Длинная цветная узкая лента, которую бросают среди танцующих на балах, маскарадах? (Серпантин.)

КОНКУРС "УКРАСЬ ПОДАРОК БАНТИКОМ»

Участникам предлагается обернуть книгу подарочной бумагой и обвязать полученный подарок бантиком.

КОНКУРС "РАЗВЯЖИ УЗЕЛ"

Кто быстрее развяжет заранее подготовленные узлы (одинаковые для всех) на банте.

КОНКУРС "ЧАСТУШКИ О БАНТАХ»

Сочинить частушку, где бы упоминался бант.

КОНКУРС БУКЕТ ИЗ БАНТОВ»

Из набора нескольких ленточек нужно сделать букет. У кого получится оригинальнее, тот победит.

КОНКУРС "С БАНТОМ ПО ЖИЗНИ»

Придумать примеры нового, необычного использования бантов, ленточек.

КОНКУРС "ТАНЕЦ С БАНТОМ-ЛЕНТОЙ»

Участники демонстрируют заранее подготовленный (желательно сюжетный) танец с ленточкой.

Жюри подводит итоги.

Сценарии для летнего лагеря 36,6 (Молодые доктора)

Наша игра называется 36,6. Именно 36,6 – нормальная температура здорового человека. Здоровье – самая большая ценность, данная природой человеку, но как и все ценности его можно потерять. Каждый человек должен уметь ухаживать за своим телом, иначе трудно надеяться на хорошее здоровье, самочувствие, взаимоотношения с окружающими. А также все люди должны жить в движении, ведь движение – это жизнь. И вы в нашем лагере не должны быть пассивными. Ну, а если вы все-таки заболели и вашему организму грозит опасность, первое, что надо сделать – обратиться к врачу.

Поликлиника – лечебное учреждение, где работают врачи-специалисты. Каждая медицинская специальность имеет название, которое может быть длинным и труднопроизносимым, потому что имеет греческое или латинское происхождение. И сейчас все вместе мы попробуем разобраться в названиях врачей-специалистов.

1 Конкурс «Кто лечит»

Детям предлагаются карточки с названиями врачебных специальностей, которые написаны вразнобой с расшифровкой деятельности того или иного специалиста. Задача: против каждого врача поставить соответствующее ему занятие.

Карточки

Педиатр – врач, занимающийся детскими болезнями.

Терапевт – лечащий внутренние болезни с помощью нехирургических методов.

Лор - врач, занимающийся болезнями уха, горла, носа.

Хирург – врач, занимающийся болезнями, которые требуют хирургического вмешательства

Травматолог – врач, занимающийся травмами и их лечением.

Кардиолог – врач, занимающийся болезнями сердечно-сосудистой системы.

Невропатолог – врач, занимающийся болезнями нервной системы

Психиатр – врач, занимающийся психическими болезнями.

Окулист – врач по глазным болезням.

Гастронолог – врач, занимающийся болезнями желудочно-кишечного тракта.

2 Конкурс «Терапевт»

Необходимо с расстояния 3 метров попасть в рот «больному» (муляж) тремя витаминами. Каждое попадание – 1 очко

3 Конкурс «Окулист»

У каждого отряда есть таблица, на которой вы видите разноцветные круги. Нужно внимательно проследить все «дорожки» глазами и выяснить, кружочек какого цвета должен находиться внутри квадрата, треугольника и ромба. Руки при определении маршрута должны быть за спиной.

4 Конкурс «Невропатолог»

Невропатологи – знатоки эмоциональных состояний человека. Вам предлагается с помощью ног продемонстрировать гнев, почтение, страх, усталость, восторг – по выбору. У кого получится выразительней.

5 Конкурс «Кардиолог»

Перед каждым представителем отряда конверт с фрагментами (частями) одной кардиограммы. На одном листке вы увидите цифру 1. Постарайтесь, как можно быстрее собрать кардиограмму полностью.

6 Конкурс «Стоматологов»

Отрядам предлагается разгадать кроссворд и изобразить улыбку (стереть резинкой «черный» зуб)

Кроссворд

1. Что вредно для зубов (конфета)
2. Предмет, с помощью которого чистят зубы (щетка)
- 3, 4. Время суток, предпочтительное для чистки зубов (утро, вечер)

7 Конкурс «Логопед»

Вам необходимо продемонстрировать дефекты речи пациентов. Необходимо прочесть стихотворение картавя, шепелявя, заикаясь... (по заданию).

8 Конкурс «Хирург»

Одноразовым шприцем сделать переливание жидкости из одного стакана в другой. Побеждает тот, кто сделает это быстрее и как можно меньше прольет воду.

Достойное это дело – приносить людям здоровье! Но человеку, чтобы не обращаться к врачам, надо заботиться о себе самому, нужно беречь свое здоровье.

Помните: никто не заботится о тебе лучше, чем ты сам. Мы желаем вам, чтобы температура вашего тела всегда была 36,6. Будьте здоровы!

Игра "НОСИКИ"

На повестке дня вопрос:
 А какой бывает нос?
 Нос, влюбленный в ароматы,
 Нос поникший, виноватый.
 Нос, закрытый от мороза,
 Покрасневший, словно роза.
 Нос простуженный, сопливый
 И клюющий нос, сонливый.
 Носик кверху — задаваки,
 След берущий — у собаки.
 Носик пуговкой — у детства,
 А фривольный — у кокетства.
 Но с лиловым синяком
 Мирный носик не знаком.
 А бывает нос холеный.
 От зеленки он — зеленый.
 Многодырчатый — у лейки,
 Крючковатый — у злодейки.
 Нос претвердый, как орех,
 Нос красивый — без орех.
 А со стажем он в морщинах.
 Есть сопящий без причины.
 Нос, который не дорос,
 И, конечно, длинный нос.
 Нос, сующийся без спроса,
 Любопытный, как вопросы.
 А курносый — это что?
 Нос, конечно, что еще!
 Близнеца нос — нос-близнец.
 Вот и, кажется, конец.

Сколько прекрасных стихов, песен, эпитетов посвящено глазам, устам! А вот носу уделено гораздо меньше внимания. Почему? Нос — «выдающаяся» часть лица. И от того, какой он, нос, иногда зависит многое в жизни человека.

Бедный нос незаслуженно забыт! Восстановим справедливость, уделим сегодня носу должное внимание. Сначала проверим вашу эрудицию, насколько вы подкованы в «вопросе о носе». Отвечать следует быстро. Кто правильно отвечает — приносит очко своей команде.

1 конкурс «Что бы это значило»

-Что означает выражение «Нос не дорос»?

{Кто-либо еще слишком молод, чтобы делать что-либо}

-Назовите сказочных персонажей, имеющих необычайно длинный нос. (Карлик Нос, Буратино, Пиноккио?)

-Что означает выражение «вешать нос»? (Приходить в уныние, огорчаться.)

-Что означает выражение «с гулькин нос»? (Очень мало.)

-Что означает выражение «тыкать носом»? (Указывать в назидание на что-либо, обычно в резкой форме.)

- Откуда пошло и что означает выражение «зарубить на носу»? (Означает хорошо и надолго запомнить.)

-Что означает выражение «водить за нос»? (Обманывать, вводить в заблуждение, обычно обещая что-либо и не выполняя обещанного)

2 Конкурс «Самый чувствительный нос»

Вызываются по одному игроку от каждой команды, им завязывают глаза. К носу подносят различные пахучие предметы. Не угадал — получаешь штрафное очко. Сначала предлагают банан, яблоко, лимон, апельсин, мыло, зубную пасту, духи или одеколон. Затем задание усложняется — предлагают специи: перец, корица, гвоздика и т.д.

3 Конкурс «Нос в словах»

Кто назовет больше слов, содержащих «нос»? (Взнос, носорог, носилки, перенос, утконос, сноски, поднос и др.)

4 Конкурс «Нос в пословицах, поговорках, загадках»

Команды по очереди называют известные им загадки, пословицы, поговорки, в которых упоминается нос. Кто больше?

- Есть всегда он у людей, Есть всегда у кораблей.(Нос)

- Задачу ты решишь свободно:

Я — небольшая часть лица.

Но прочитай меня с конца —

Во мне увидишь что угодно. (Нос — сон)

- Любопытной Варваре на базаре нос оторвали и др.

5 Конкурс «Приделай нос снеговика»

На некотором расстоянии от играющих ставят две подставки, на них крепятся большие листы с изображением снеговиков. Место, где должен быть нос снеговика, обведено кружочком. Детям завязывают глаза. По сигналу они должны дойти до снеговика и приставить нос-морковку. Другие дети словами «Левее, правее, ниже, выше» могут координировать действия участников. Как только нос окажется в кружочке, участнику разрешается снять повязку и быстро вернуться к своей команде, передав эстафетную палочку-морковку следующему участнику эстафеты. Побеждает команда, быстрее закончившая эстафету.

6 Конкурс «Нос заболел» (рецепт от насморка)

Команды представляют свои выступления. Это могут быть сценки, стихи, частушки либо сообщение «Вести из медпункта», где дети расскажут, как помочь при насморке, кровотечении из носа и т. д.

7 Конкурс «Рисунок носом»

Вызывается по 1 участнику от каждого отряда. Им предлагается нарисовать улыбку человека, но сделать это нужно не кисточкой, а носом.

8 Конкурс «Частушка о носе» (д/з)

Ведущий. Слово предоставляется жюри. Сейчас мы узнаем, кто кого «оставил с носом», кто кому «утер нос».

Оранжевая дискотека

Оранжевая дискотека называется «оранжевой» совсем не потому, что ней должны быть одеты в костюмы оранжевого цвета, а танцевальный зал выкрашен в оранжевые тона. Оранжевая дискотека называется «оранжевой» и не потому, что на ней исполняются танцы народов Южной Африки, живущих по берегам Оранжевой реки. Оранжевая дискотека называется «оранжевой» потому, что все приглашенные на нее должны иметь при себе апельсин. А «апельсин» на многих европейских языках звучит как «оранж».

Апельсины нужны танцующим совсем не для того, чтобы утолять голод и жажду после танцев. Апельсины нужны во время танцев. Ведь оранжевая дискотека - это дискотека с конкурсными заданиями. И во всех заданиях так или иначе присутствует апельсин. Главное правило, объединяющее танцевальные задания, звучит так: «Апельсин нельзя ронять на пол». Тот, кто не выполняет это правило, прекращает танец и отходит в сторонку. Тот, кто справляется с заданием, получает оранжевый жетон. Все заработанные во время дискотеки оранжевые жетоны по ее окончании обмениваются опять же на апельсины.

Всего танцевальных оранжевых заданий на апельсиновой дискотеке -10. Соответственно этим 10 заданиям танцующие исполняют 10 разных танцев. Некоторые из этих танцев исполняются в одиночку, некоторые - парами, некоторые танцы групповые. Вот эти танцы и эти задания.

Твист.

Танец исполняется в одиночку, танцующие зажимают апельсин между колен.

Рок-н-ролл.

Танец исполняется в одиночку, танцующие зажимают апельсин под подбородком.

Брейк.

Танец исполняется в одиночку, танцующие удерживают апельсин на несжатой в кулак ладони.

Макарена.

Танец исполняется в одиночку, танцующие во время танца перекладывают апельсин из одной руки в другую и обратно.

Хип-хоп.

Танец исполняется парами, танцующие находятся на расстоянии в два метра друг от друга, во время танца они одновременно бросают друг другу свои апельсины.

Медленный фокстрот.

Танец исполняется парами, танцующие зажимают один апельсин в руках, другой - между лбами.

Вальс.

Танец исполняется парами, танцующие зажимают один апельсин в руках, другой - между животами.

Диско.

Танец исполняется вчетвером, танцующие кладут свои апельсины на поднос и удерживают этот поднос за четыре угла.

Ламбада. Танец исполняется всеми вместе, танцующие одной рукой держатся за впереди стоящего партнера, другой - подбрасывают и ловят свой апельсин.

Сиртаки.

Танец исполняется всеми вместе в кругу, танцующие удерживают каждый свой апельсин под мышкой.

В оранжевой дискотеке выявляется и абсолютный победитель. Им становится тот, кто заработает больше всех жетонов. Победителю традиционно вручается приз - плюшевый Чебурашка. Как известно, этот зверь неизвестной породы больше всего на свете любил именно апельсины.

ОХОТНИКИ ЗА ВРЕМЕНЕМ

Цель игры: взаимодействие отрядов. Выиграть время.

На станциях стоят Метры теней – ведущие станций.

Станции:

1. Палочки – даны 17 палочек. Метр теней и 1 участник из команды по очереди вытягивают 1,2 или 3 палочки. Проигрывает тот, кто берет последнюю. Время не учитывается.
2. Нить Ариадны – 1 парень из команды заходит в темную комнату, где находится разрисованная узорами девушка. Также на ее теле написано слово, которое и должен найти парень. На выполнение задания дается 3 минуты.
3. Голуби – метр теней и 1 участник из команды одновременно поджигают бумажные самолетики. Проигрывает тот, кто первым бросит горящий самолетик, или у кого он погаснет. Время не учитывается.
4. Монетки – В тазу с водой плавает пластмассовый стакан. Метр теней и 1 участник из команды по очереди кидают в него монетки. Проигрывает тот, от чьей монетки утопает стакан. Время не учитывается.
5. Память – Разложен ряд цветных кружочков. Метр теней и 1 участник из команды должны выложить такой же по памяти. Проигрывает тот, кто первым ошибется. Время не учитывается.
6. Сила – Метр теней и 1 участник из команды одновременно поднимают бутылку 1,5 л с водой над ниткой на вытянутой руке. Проигрывает тот, чья рука первой коснется нитки. Время не учитывается.
7. Сейфовый замок – Все участники команды становятся плотно в круг, под ногами у каждого свой квадратик. Команде одновременно нужно прыгать по квадратам. Каждый участник должен вернуться на свое место. На выполнение задания дается 5 минут.

8. Старец Фура – Команде нужно отгадать загадку предложенную старцем не более чем за 5 минут.

На территории проведения игры ходит дикарка, у которой также можно выиграть время. У нее 20 монеток, причем 7 из них с одной стороны раскрашены. Она может выбрать одного человека из команды. Он вытягивает по одной монетке и переворачивает. За нераскрашенную монетку участник получает время, но если он вытягивает цветную, то все выигранное время у дикарки отнимается. В любой момент игрок может остановиться. Дикарка должна все время молчать, а правила показывать.

Все участники команды, проигравшие Метро теней, отправляются в темницу, из которой можно выбраться построив карточный домик в 4 этажа. Если пленный не может сам построить дом, то по окончании игры к нему на помощь могут придти ребята из его команды.

Как один из вариантов обозначения времени можно использовать конфеты. За каждое пройденное задание команда получает 2-3 конфеты. Потом конфеты меняются на время: 2-4 минуты за конфету.

Сколько времени выиграла команда, на столько время подъема у участников команды будет позже.

Игровая программа «ОХОТНИКИ ЗА УДАЧЕЙ»

Цель игры: набрать наибольшее количество баллов на «станциях» и «поймать» птицу удачи.

Станция «Забор»

Команде необходимо встать перед «забором» («забором» является другая команда) в линию и взяться за руки. Не расцепляя рук, нужно пролезть через забор 6 раз за 3 минуты.

Станция «Герои»

С закрытыми глазами команда без помощи слов и звуков распределяет между собой роли: «Робин Гуд», «Стрелки», «Ниндзя», «Индейцы», «Пираты», «Ковбои», «Прекрасная дама», «Деревья».

Станция «Тамерлан»

Из имеющихся с собой предметов верхней одежды команда должна составить пирамиду.

Станция «Мой двор»

Команда должна за 3 минуты нарисовать плакат «Мой двор».

Станция «Узлы»

Команда должна встать по парам, взяться за руки, свободными руками нужно за 3 минуты завязать 15 узлов на одной веревке, передавая ее от одной пары к другой.

Станция «Необычный шаг»

Каждому члену команды необходимо преодолеть заданное расстояние необычным способом передвижения, не повторяя движения других. Недопустимы задержка на дистанции и раздумье на старте.

Станция «Наездник»

Команда делится на пары, один человек в паре садится на плечи другого и с определенного расстояния должен попасть в «дартс».

Станция «Книга джунглей»

Команда должна изобразить 15 называемых животных (следующего животного ведущий называют только тогда, когда вся команда показала предыдущего).

Станция «Горящий мяч»

Команда должна передать мяч по рукам так, чтобы он успел коснуться каждого за 3 секунды.

Станция «Боевая раскраска»

За определенное количество времени каждый член команды должен раскраситься «по-военному», затем, не смывая краску, «по-индейски», и, наконец, «по-пиратски».

Станция «Долина сфинксов»

Из песка и камней команда должна построить древнеегипетскую пирамиду.

Станция «Хижина»

Команда должна построить дом из членов команды (стена, крыша, обстановка и т.д.). Можно изобразить «палатку», «шалаш», «крепость», «землянку», «избу».

Станция «Детство - это я и ты»

Команда должна «нарисовать» живую картину на тему «Детство – это я и ты», причем каждый участник должен что-то изобразить.

Игра "Позвоните Кузе"

Перед игрой каждый отряд получает запечатанный конверт. В конверте находится чистый лист бумаги. В определенное время все отряды садятся в своих холлах вокруг телевизора и смотрят подготовленную для них телеигру. Все сюжеты телеигры записаны заранее. (Сюжеты могут быть прочитаны)

Краткий сценарий сюжета:

Ведущий: Здравствуйте! Вы получили конверты, а что с ними делать, вы узнаете, если сможете разгадать ключевое слово. В этом вам поможет наш гость из глубинки Кузя. Он, знакомясь с лагерем, будет давать вам подсказки. Смотрите и слушайте их внимательно.

Эпизод 1.

Кузя идет по дороге и подходит к лагерным воротам. Через одно плечо у Кузи перекинута полка, на конце которой находится небольшой узелок. В другой руке у него три полевых цветка. Войдя на территорию лагеря, он направляется в административный корпус, где расположен кабинет директора. Войдя в кабинет Кузя, преподносит директору цветы и показывает путевку в лагерь. Директор говорит о том, что перед тем, как Кузю определяют в отряд, ему сначала придется познакомиться с территорией лагеря и находящимися на ней объектами. Кузя с радостью идет изучать территорию лагеря.

(Стоп-кадр. Голос за кадром: Какое количество цветочков было у Кузи? Подсказкой является первая буква этой цифры.)

Ответ: "7".

Эпизод 2.

Кузя направляется в изолятор. Попав в него, он знакомится с врачами и медсестрами, работающими там. Врачи проводят небольшой медосмотр. Они взвешивают Кузю, измеряют его рост, давление и напоследок проверяют горло. При этом врач просит громко произнести букву "а" (Скажите А!). Кузя вместо этого произносит букву "Б". Врач падает в обморок.

(Стопкадр. Голос за кадром: Какую букву просил назвать врач?)

Ответ: "А"

Эпизод 3.

Кузя приходит в библиотеку. Он бежит от стенда к стенду, рассматривая книги. Затем он выбирает одну книгу и подходит к библиотекарю. Открывая книгу он загадывает библиотекаря загадку: "А" и "Б" сидели на трубе. "А" упала, "Б" пропала. кто остался на трубе?

(Стопкадр. Голос за кадром: Отгадайте загадку.)

Ответ: "И".

Эпизод 4.

Кузя попадает в игротеку. Там он пытается поиграть сразу в несколько игр. Но вот ему попадается игра - "Пазл". Он начинает собирать из деталей игры картинку.

(Стоп-кадр. Голос за кадром: В какую игру играет Кузя. На какую букву она начинается?)

Ответ: "П".

Эпизод 5.

Кузя попал в конюшню. Он обходит всех лошадей, угощая их кусочками яблока. При этом, подходя к каждой лошади, он внимательно читает ее имя (табличка с именем лошади крупным планом показывается на экране). Так он знакомится с тремя лошадьми: "Серый", "Верный" и "Радость".

(Стоп-кадр. Голос за кадром: Какая буква повторяется во всех именах лошадей?)

Ответ: "Р".

Эпизод 6.

Кузя находится в спортзале. Он берет мяч и начинает играть в свою любимую игру - баскетбол. Но это у него плохо получается.

(Стоп-кадр. Голос за кадром: В какую игру пытается поиграть Кузя? Подсказкой является последняя буква этого слова.)

Ответ: "Л".

Эпизод 7.

В компьютерном классе Кузя сначала играет в разные компьютерные игры, а затем неожиданно начинает печатать какое-то слово. Напечатав его, он выводит слово на печать. Ждет когда из принтера выйдет листок с напечатанным словом. Дождавшись, он с гордым видом показывает листок крупным планом на камеру. На листке написано "КОМПЬЮТЕР".

(Стоп-кадр. Голос за кадром: Найдите пропущенную букву.)

Ответ: "Б".

Эпизод 8.

Кузя попадает в пункт проката. Там он начинает собирать себе рюкзак, берет с собой палатку и собирается уходить.

(Стоп-кадр. Голос за кадром: Куда собрался Кузя? Подсказка - последняя буква этого слова.)

Ответ: "Д".

Эпизод 9.

Кузя направляется в бассейн. Не переобувшись и не помывшись под душем, он подходит к воде. Немного подумав, сняв с себя обувь, он прыгает с бортика в воду.

(Стоп-кадр. Голос за кадром: Сколько ошибок совершил Кузя? Вычтите число ошибок из цифры 7. Полученное число соответствует номеру буквы в алфавите.)

Ответ: $7 - 3(\text{ошибки}) = 4$ "Г".

Ведущий: У вас в наличии имеется 9 подсказок, а именно 9 букв. Сейчас вы увидите последнюю десятую подсказку. Из полученных букв вы должны составить слово глагол и тогда вы сможете узнать, что нужно будет проделать с листом бумаги, находящимся в конверте. Сделайте это и вы узнаете слово шифр. После этого позвоните нам по телефону " " . Первые три отряда, которые дозвонятся к нам, получают призы. Желаем удачи!

Эпизод 10.

Кузя попадает в столовую. Он садится за стол достает из своего узелка три кусочка черного хлеба, кладет их на тарелку, солит хлеб и начинает с аппетитом есть его.

(Стоп-кадр. Голос за кадром: На какую букву похожа тарелка?)

Ответ: "О".

После этого эпизода на экране в течение 5 минут высвечивается телефон, по которому нужно позвонить и сказать слово шифр. Под номером телефона дана надпись: "Желаем удачи!"

Решение игры.

После просмотра всех сюжетов, у всех в наличии имеется десять букв: Т, А, И, П, Р, Л, Ь, Д, Г, О. Из этих букв ребята должны составить следующий глагол: "прогладить". Далее, прогладив лист, они узнают слово шифр.

(Надпись на листе делается 5%-м раствором хлорида меда CuCl_2 . После высыхания надпись не видна. Но стоит лист бумаги прогладить, как надпись тут же появляется).

Для каждого отряда он свой (Обязательно в слово шифр входят две буквы - "ТВ", а дальше через тире написан номер отряда. Например для седьмого отряда слово шифр выглядит как - "ТВ-7", для тринадцатого "ТВ - 13").

Как только отряды узнают слово шифр они немедленно пытаются позвонить по телефону. Первых трех дозвонившихся отрядов из младшей (9-16 отряд) и старшей (1-8 отряд) подгруппы ждут призы.

Игра "Поле чудес"

Лето - прекрасное время года, на которое приходятся самые длинные дни. Фенологический календарь указывает, что лето наступает тогда, когда заколосится рожь, полетят семена вяза-крылатки, зацветет шиповник. По народному календарю молодое лето начинается с середины июня, когда полностью отцветают белая и лиловая сирень, раскрываются цветы рябины и шиповника. По Лесному календарю Бианки лето включает: "Месяц песен и плясок", "Месяц гнезд", "Месяц птенцов", "Месяц стай".

1 ТУР

Июнь - месяц самых коротких, "воробьиных" ночей. В этом месяце появляется много кузнечиков и червей. В лесах поют соловьи и зяблики, свистят иволги, барабанят дятлы. Отцветает сирень, значит, начинается лето. С одним из этих явлений природы связано и народное название июня. Как назвал этот месяц народ? (Червень.)

ИГРА СО ЗРИТЕЛЯМИ

Согласно Лесному календарю Бианки июнь - "Месяц песен и плясок". Назовите птицу, которая "поет" хвостом. (Бекас.)

2 ТУР

Июль - самый жаркий месяц года. В этом месяце много рос, часты грозы, молнии. У пернатых жителей леса появляются птенцы. Июль - пора напряженного крестьянского труда. Какое название дал июлю народ? (Сирень.)

ИГРА СО ЗРИТЕЛЯМИ

Июль - месяц насекомых. Народ говорит: "В июле муравьи трудятся, а... красуется". Кто красуется? (Стрекоза.)

3 ТУР

Август - завершающий месяц лета. Ему присущи яркие холодные зори, сияние зарниц. В августе цветет вода в водоемах. В заводях - камыши, лилии, кувшинки. Это время лесных орехов. Начало листопада. Название месяца "август" пришло из Византии. А есть названия старорусские. Одно из них закрыто на табло. Какое? (Зорник.)

ИГРА СО ЗРИТЕЛЯМИ

Назовите цветок - талисман августа. (Гладиолус.)

ФИНАЛЬНАЯ ИГРА

Каждый месяц года согласно утверждениям астрологов имеет свой талисман. Один из них - цветок, другой - драгоценный камень. Назовите камень - талисман августа. (Сардоникс.)

Сценарий Праздника скороговорок

Дети делятся на две команды. Под звуки русской народной песни выходят ведущий и зазывалы.

Ведущий: Только сегодня!

Только сейчас!

Только у нас,

Только для вас!

Вместе: Праздник скороговорок!

1 зазывала: Слушайте, слушайте и не говорите, что вы не слышали!

2 зазывала: Смотрите, смотрите и не говорите, что не видели!

Ведущий: Начинаем веселое соревнование - представление говорунов со всей вселенной.

Первая команда - девицы-красавицы, болтушки-веселушки; вторая команда - парни удалые, ребята-болтуны, говоруны. Посмотрим, кто кого переговорит!

Но сначала послушайте, как возникли скороговорки.

Издавна на Руси на гуляньях, ярмарках, посиделках и вовремя работы русские парни и девчата пели песни, рассказывали былины да потешки, загадывали загадки, соревновались в остроумии, в произношении скороговорок. Что такое скороговорка? В чем польза скороговорки? Как разучить скороговорку? (*Ответы детей*) Молодцы ребята!

1 зазывала: Итак, сначала разомнемся.

2 зазывала: Объявляем первый конкурс. Он называется "Гонка".

На разучивание скороговорки отводится 5 минут. Чем больше у команды "гонщиков" (правильно и быстро говорящих), та команда и победила.

1 команда - Водовоз вез воду из водопровода.

2 команда - На рынке Кирилл кружку купил.

Итоги "Гонки".

Ведущий: Объявляется второй конкурс "Гоп-стоп". По команде "Гоп" каждый читает за 1 минуту скороговорки. По команде "Стоп" заканчивают. Кто больше прочитает, тот и выигрывает.

Скороговорки:

У Сени и Вани в сетях сом с усами.

У Кондрата куртка коротковата.

Поля пошла полоть петрушку в поле.

Опять пять ребят нашли у пенька пять опят.

Валин валенок провалился в проталинок.

Тимошка крошит в окрошку крошки.

Три сороки тараторки тараторили на горке.

У тридцати трех полосатых поросят тридцать три хвостика висят.

Сшила Саша Сашке шапку.

От топота копыт пыль по полю летит.

Съел Слава сало, да сала было мало.

Шли сорок мышей, несли сорок грошей.

У ежа и елки иголки колки.

У осы не усы, не усищи, а усики.

На возу лоза, у воза коза.

Шел косой козел с козой, а пришел косой козел с косой.

Дятел дерево долбит, день-деньской кору дробит.

Еле-еле Лена ела, есть из лени не хотела.

В живом уголке жили ежи да ужи.

Итоги конкурса "Гоп-стоп".

1 зазывала: А теперь объявляем конкурс главных говорунов. Он называется "Конкурс капитанов".

2 зазывала: Каждый из капитанов получает разрезанную скороговорку. Он должен сложить и быстро прочитать ее. Выигрывает тот, кто быстрее справится с заданием.

1 команда - Приготовила Лариса для Бориса вкусный суп из риса.

2 команда - Михаил играл в футбол и забил в ворота гол.

Итоги "Конкурса капитанов".

1 зазывала: Четвертый конкурс был вашим домашним заданием. Он называется "Заготовка".

2 зазывала: Кто лучше, быстрее и больше успеет сказать своих любимых скороговорок, тот наберет себе больше очков. Жюри оценивает по одному за каждую скороговорку.

Итоги конкурса "Заготовка".

1 зазывала: Объявляется пятый конкурс "Телефонисты".

2 зазывала: Ведущий "по секрету" говорит скороговорку одному из игроков. Тот передает другому. И так далее по цепочке передают все члены команды. У кого телефон неисправен? Вот мы и выясним.

1 команда - Жук жужжит под абажуром.

2 команда - У ежа ежата, у ужа ужата.

Итоги конкурса.

Жюри выявляет победителей.

Награждение команд.

Сценарий игры для летнего лагеря "Разноцветная игра"

Здравствуйте, девчонки и мальчишки! Знаете ли вы, как называется наш конкурс? Правильно, «Разноцветная игра». А как вы думаете, почему так называется наш конкурс? Краски в обычном понимании – это цветная энергия, делающая окружающий мир ярким, красочным, разноцветным и светлым. Каждому отряду было дано домашнее задание - подготовить песню о каком-либо цвете, красках по желанию. Итак, интересно, что же нам подготовил отряд?

1. Конкурс «Цветная песня»

Отряды по очереди исполняют песни.

2. Конкурс «Веселый клоун»

Для участия в этом конкурсе мы приглашает по 1 участнику от каждой команды. У вас на стульях лежат воздушные шарики и фломастеры. Ваша цель – фломастером на воздушном шарике нарисовать веселого клоуна. Учитывается оригинальность и быстрота.

3. Конкурс «Нарисуй кота»

Уважаемые команды, вам необходимо нарисовать кота. Каждый из членов команды рисует одну деталь, т.е. к стулу подходит каждый участник по очереди и рисует определенную деталь.

4. Конкурс «Эмблема лагеря»

Отряды, у вас на столах лежит листок бумаги и карандаши. Ваша задача – придумать и нарисовать эмблему нашего лагеря. Учитывается качество и скорость выполнения задания.

5. Конкурс «Потрясающая улыбка»

Вызывается по 1 участнику от каждой команды, которому будет предложено нарисовать улыбающегося человечка. Но рисовать участники будут не кисточками, а будут окунать в краски свой нос. Учитывается оригинальность и быстрота выполнения задания.

6. Конкурс «Рисунок на букву»

Команды получают задание нарисовать предметы на буквы «А», «Б», «В», «К», «Л», «М», «Н», «П», «Р». За каждый нарисованный предмет – 1 балл.

7. Конкурс «Путаница»

Ах, какая беда! Пришел злой коварный разбойник, который любит только черный цвет, и чтобы весь мир стал таким мрачным и скучным, он перепутал все буквы в словах, обозначающих цвета, чтобы никто их не узнал. Давайте расшифруем это абра-кадабру и поможем Красочкам освободиться.

- 1 команда – Лоайсыват – салатový
- 2 команда – Винейрысе – сиреневый
- 3 команда - Жейрыноав – оранжевый
- 4 команда – Дойрыовб – бордовый
- 5 команда - Найлоымив – малиновый
- 6 команда – Воылйил – лиловый
- 7 команда – Речывокийн – коричневый
- 8 команда – Тоыфивойел – фиолетовый

8. Конкурс «Радуга»

Что за чудо – красота!

Расписные ворота появились на пути,

В них ни въехать, ни войти!

Разноцветные ворота на лугу построил кто-то,

И пройти в них не легко, те ворота высоко!

Постарался мастер тот, взял он красок для ворот,

Не одну, не две, не три, целых семь ты посмотри!

Как ворота эти звать, помоги их отыскать

Вам предлагается внимательно посмотреть на лист и из 6 предложенных радуг выбрать одну, где цвета радуги расположены правильно. Ответ сказать жюри.

9. «Рисуем все вместе»

А сейчас все участники внутри своей команды рисуют коллективный рисунок о том, о чем мы сейчас вам поведаем.

Море, а на море суша,

А на суше пальма,

А на пальме кот сидит и видит –

Море, а на море суша....

Подведение итогов

СТАРТИН

Правила проведения стартина:

1. На протяжении всего конкурса участники должны танцевать, т.е. в течение 50 минут никто из членов команды не прекращает движения.
2. Все члены команды танцуют вместе, чтобы было видно: «Мы – одна команда!»
3. Танцевальные движения команд должны быть максимально одинаковы.
4. Артистичность – не забывайте, что на вас смотрит не только жюри, но и болельщики, и некоторое присутствие артистизма не повредит.
5. Оригинальность и творческий подход – каждый человек оригинален; и ваша задача – творчески включить каждого человека в команду, чтобы команда стала именно Командой.

ЗАДАНИЯ ДЛЯ СТАРТИНА

«Шляпный конвейер»

Материалы: веревка, шляпы или панамы.

Участвуют команды по 3-7 человек. По количеству участников к веревке с интервалом в 1 метр пришиваются шапочки или панамы. Участники надевают их на головы и танцуют под музыку. Проигрывает та команда, у которой раньше с участника слетела шапочка. Руками шапку держать нельзя.

«Единство»

Группам под музыку необходимо выполнять синхронные танцевальные движения.

«Самая тонкая команда»

Материалы: обруч для каждой команды.

Необходимо забраться в гимнастический обруч. У какой компании войдет в обруч больше человек, та и победила.

«Пуговица»

Командам сообщается, что сейчас они должны будут танцевать, а жюри будет оценивать их, но по каким критериям сообщит позже, так что нужно очень стараться. Как только танец окончен, в каждой команде считается количество пуговиц на верхней одежде участников. Побеждает команда, у которой жюри обнаружит большее количество пуговиц.

«Коробок»

Команды с равным количеством участников встают в линии, и как только начинает звучать музыка, они должны передавать коробок от спичек, надетый на нос, от участника к участнику без помощи рук. Выигрывает команда, которая, не уронив коробок, успела передать его, пока звучала музыка.

«Именной танец»

Ведущий объявляет о том, что сейчас будут танцевать только те, кто услышит свое имя. Например; сейчас танцуют все Саши, а теперь Елены. Можно называть несколько имен одновременно.

«Бронзовый олень»

Для участия в конкурсе приглашаются все мальчики, которые считают себя самыми загорелыми. Из них выбирается победитель и призеры, которым присваивается звание «бронзового оленя». Они исполняют победный танец «северного оленя».

«Гусеница»

Все участники образуют цепочку или разбиваются на несколько команд-цепочек. Первый - «голова», последний, соответственно, - «хвост». Включается музыка, и гусеница начинает двигаться вперед. При этом «голова» показывает различные танцевальные движения (машет руками, делает выпады, идет гусиным шагом и т.д.). Все остальные должны повторять движения за ней. Когда «голова» устает, она поворачивается к следующему игроку, гладит его по голове и переходит в хвост, после чего все продолжается с новым ведущим и новыми «приколами». Конкурс длится, пока звучит музыка.

«Несмеяна»

Из участников выбирается царевна Несмеяна, затем на сцену приглашаются желающие участвовать в конкурсе. Им нужно своим танцем рассмешить Несмеяну, не прикасаясь к ней.

«Танцевальный марафон»

Участники делятся на группы по 5-12 человек. По 1-2 минуты звучат несколько мелодий. Группы должны, быстро перестраиваясь, танцевать соответствующие движения. Побеждает самый слаженный, быстрый и оригинальный коллектив.

«Зоопарк»

Участникам необходимо станцевать так, как бы это сделали: слоны, змеи, сороконожки, жирафы и т.д.

«Елочка»

Один человек из компании становится «елочкой». Остальные за одну минуту должны украсить его при помощи подручных средств. Побеждает компания, у которой «елочка» красивее.

«Самая высокая команда»

Участники должны танцевать как можно выше (забираться на плечи друг к другу, или подпрыгивая).

«Все ниже и ниже»

На определенной высоте (человеческого роста) устанавливается перекладина, под которой должны пройти все участники по очереди, при этом выполняя танцевальные движения. Постепенно перекладина опускается. Игра проводится до тех пор, пока не останется один самый гибкий участник.

«Геометрические фигуры»

Команды танцуют в кругу и по сигналу ведущего перестраиваются в треугольник, затем в квадрат и т.д.

«Танц-пол»

Звучит музыка. Играющие двигаются в такт с ритмом. Когда музыка останавливается, все должны сесть на пол. Тот, кто сядет последним, выходит из игры и должен отойти в сторону. Чтобы обезопасить себя от возможных ошибок, садиться на пол надо полностью.

«Нетрадиционный танец»

Задача участников: исполнить заданный танец в определенном жанре:

- танец солнечных зайчиков (Сиртаки);
- танец червячков в яблоне (Восток);
- танец лягушек (рок-н-ролл);
- танец кувшинок на воде (Китай);
- танец слоников (Самбо).

«Очумелые ручки и очумелые ножки»

- танец «Как можно меньше ножек на земле»;
- танец живота;
- танец на корточках;
- танец носиков.

СПОРТИВНАЯ ЭСТАФЕТА «ТУРСТАРТЫ»

Цель: знакомство с таким видом спорта, как туризм, пробуждение интереса к занятию туризмом, воспитание навыков взаимовыручки и взаимопомощи.

Теоретическое обоснование

Начиная с 10-11 лет можно и нужно начинать знакомить детей с туризмом, т.к. романтика походов с ночными кострами, ночевкой в палатках, рассказы старшеклассников об интересных случаях, происшедших с ними в походах, уже

наверняка пробудили интерес к этому виду спорта. Смоделировав в игровой форме ситуацию, подобную походной, мы в самом элементарном виде знакомим ребят с тем, что их может ожидать в походе, чтобы дети могли затем более серьезно изучать основы туризма. К тому же данную эстафету можно рассматривать и как просто одну из форм организации летнего детского досуга.

Описание эстафеты

Эстафета командная, рассчитана на 2-3 команды по 8-10 человек. Перед каждым этапом эстафеты командам дается вводная, «привязывающая» каждый этап к походной ситуации.

1 этап

Командам объявляется, что это - разминочный этап, но в то же время объясняется, что во время похода могут встретиться различные препятствия и только дружная команда сможет их преодолеть. Вот сейчас и предлагается проверить: какой ширины овраг общими усилиями смогут преодолеть команды. Каждый участник команды прыгает с места без разбега, следующий участник прыгает с того места, на которое приземлился предыдущий и т. д. Побеждает та команда, которая прыгнет дальше других.

2 этап

Командам объявляется, что начинается сбор в поход, и каждой команде вручается рюкзак. Рюкзак играет роль эстафетной палочки, но на определенном расстоянии от команд сложены вещи, необходимые в походе. Каждый участник подбегает с рюкзаком и укладывает в него только одну вещь, затем передает рюкзак следующему. Побеждает та команда, которая раньше других уложит и перенесет все вещи.

3 этап

Ведущий объявляет, что во время похода перевернулась одна из байдарок и необходимо оказать помощь товарищам. Роль товарищей играют обручи, до которых каждый участник должен добросить веревку. Побеждает та команда, которая совершит больше точных попаданий.

4 этап

Теперь на пути туристов овраг, который можно преодолеть по бревну. Роль бревна играет гимнастическая скамейка, по которой и должны пробежать по очереди все участники команды. Те, кто сделает это быстрее других, и побеждают.

5 этап

Овраг преодолен, и на пути туристов - болото. Перейти его можно только по кочкам, изображать которые будут табуретки. Каждой команде дается по две табуретки, и участники, передвигая их, доходят до определенного места, а затем передают табуретки следующему участнику.

6 этап

Но вот все туристы дошли до привала и поставили палатку, роль которой играет обруч, удерживаемый кем-то из помощников в вертикальном положении. Это и есть вход в палатку. Все участники должны по очереди влезть в нее. Побеждает та команда, которая быстрее окажется в палатке.

7 этап

Теперь - самое время развести костер. Каждому участнику дается по «полену» - небольшой палочке. Из этих палочек участники должны сложить костер (колодец или шалаш) на определенном месте, добегая до него по очереди. Чей костер будет сложен раньше, те и побеждают на этом этапе.

Жюри подсчитывает баллы, определяет победителей и вручает призы. И, конечно, объявляет, что победители скоро смогут проверить полученные навыки в настоящем походе.

Сценарий конкурсной программы «ФОРТ БОЯРД»

Цель: организация позитивного досуга детей.

Оборудование: карточки с подсказками, ключи, 9 коробок, шишки, банка с водой, ложка, поплавок с ключом, веревка, воздушные шары, маршрутные листы.

Участники игры по маршрутным листам проходят все этапы, на каждом из которых необходимо выполнить определенное задание. Если они его выполняют, то получают ключ. Закончив прохождение всех этапов, участники обменивают ключи на подсказки и отгадывают слово (или пословицу).

На карточках с подсказками написаны ассоциации к загаданному слову (или слова из пословицы).

Если участники игры не выполняют задание на этапе, то они оставляют заложника (пленника). На каждом этапе ведется учет времени. Если команда не укладывается в отведенное время, то ключ не получает.

1 этап «Снайпер»

На полу (скамейке) стоят 9 коробок. В одной из них есть ключ. У участников есть две попытки попасть в нужную коробку шишкой.

2 этап «Тайник»

На территории двора (парка) в радиусе 10 метров спрятано 10 бумажек, на одной из которых нарисован ключ. Нужно за 5 минут найти именно эту бумажку.

3 этап «Поплавок»

В банке на дне лежит поплавок с ключом. Задача команды – заполнить банку с водой, нося ее по очереди в ложке и выливая в банку, чтобы поплавок всплыл, и можно было достать ключ.

4 этап «Паутинка»

Между двумя деревьями натянута веревка в разнообразных направлениях. В начале веревки висит ключ. Его нужно, как по лабиринту, провести по всей веревке до конца.

5 этап «Вопрос-ответ»

На данном этапе нужно ответить на 8 вопросов за 3 минуты.

Примерные варианты вопросов:

1. Назовите имена известных вам русский богатырей (*Добрыня Никитич, Илья Муромец, Василий Буслаев, Алеша Попович*)
2. С кем сражался Илья Муромец? (*С Идолищем поганым, с Соловьем-разбойником, с Калиным-царем*)
3. Название головного убора русского богатыря (*Шлем*)
4. Название тяжелого панциря, сплетенного из металлических колец (*Кольчуга*)
5. Для владения этим холодным рубящим оружием необходимо обладать немалой силой. Оно состоит из рукоятки и клинка. В древности довольно часто воины клали в рукоятку мощи святых или засыпали горсть родной земли. Это повлекло за собой возникновение

обычая перед боем целовать оружие – таким образом владелец оружия хотел приобрести особый оберег (*Меч*)

6. Название колющего оружия на длинном древке. Благодаря довольно длинной рукоятке поединок «один на один» воины начинали с применения именно этого оружия (*Пика, копье*)

7. Название оборонительного оружия. Во время сражения воин пытается укрыться за ним (*Щит*)

8. Ударное оружие. Его составные части: тяжелая круглая ударная часть и рукоятка (*Булава*)

6 этап «Путаница»

Из команды выбирают одного человека. Остальные берутся за руки и запутываются. Задача оставшегося участника – распутать всю команду.

7 этап «Воздушный шарик»

Одному из участников команды нужно лопнуть воздушные шарик и найти бумажку с ключом.

8 этап «Купание в грязи»

Перед участниками стоят 8 горшков, каждый из которых заполненных либо водой, либо грязью, либо мелкими предметами (пшеном, шишками, скрепками и т.д.). В одном из горшков – ключ. Одному участнику нужно найти ключ в горшке.

ЧТО? ГДЕ? КОГДА?

Целью этой игры является активизация познавательной деятельности ребенка. В процессе игры у ребят также формируются чувства партнерства наряду с чувствами индивидуализма, как свойств личности, умения переносить полученные знания в нестандартные условия.

В игре участвуют любое число команд, но минимум две. Состав команды может колебаться от 6 до 20 человек. Каждая команда должна выбрать себе капитана и придумать себе название. Игра проводится в актовом зале или другом большом помещении, на стенах которого развешены плакаты с названием игры. На сцене находится стол для ведущего. За ведущим расположено табло для счета игры.

Во время игры все команды сидят в зале. В начале игры ведущий еще раз объясняет правила игры. Правила игры: ведущий зачитывает вопрос и дает одну минуту для обсуждения всем командам. По истечении минуты звучит звуковой сигнал, после которого в течение 20 секунд команды должны сдать в письменном виде свои ответы ведущему.

По истечении 20 секунд звучит второй звуковой сигнал, после которого ответы от команд больше не принимаются. Ведущий быстро просматривает листочки с ответами команд и перед тем, как он сообщает правильный ответ, он может зачитать, не называя при этом команды, которая сдала этот листок, “оригинальные ответы”.

Далее ведущий произносит правильный ответ, и результаты первого вопроса вносятся на табло. Если команда правильно ответила на вопрос, она получает один балл. При этом в скобках записывается рейтинг вопроса - число команд, которые не ответили на вопрос.

Далее игра продолжается и задается следующий вопрос. В перерывах между вопросами можно включать музыку (продолжительностью около 5 секунд каждая). После того как ведущий прочитает половину вопросов, для того чтобы команды немного отдохнули, можно включить какой-нибудь музыкальный номер (музыкальная пауза).

После музыкальной паузы игра возобновляется.

Команда, победившая в игре (набравшая большее количество очков) награждается медалями победителей, именными дипломами чемпионов игры "Что? Где? Когда?", а также памятными призами.

Если две команды набрали одинаковое число баллов, то для выявления победителя смотрится сумма рейтинга всех вопросов. У какой команды он больше, та и победила в игре. Проигравшие команды получают поощрительные призы. При большом числе участвующих команд возможно выделение мест (с первого по третье). Также возможен особый приз команде за самую оригинальную версию ответа.

Теперь самое главное вопросы для игры:

1. Свинья, собака, ворона, заяц. Эти животные известны всем малышам. Назовите имя хотя бы одного из них?
(Хрюша, Филя, Каркуша, Степашка).
2. В старину в Сибири был такой обычай - каждый пуд добытого металла отмечался выстрелом из пушки. Какой металл обладал такой почестью?
(Золото).
3. В одном из российских городов организована служба спасения, идентичная американской службе спасения 911. В эту службу вошли пожарные, милиция и скорая помощь. Какой номер телефона у российской службы?
(1-2-3).
4. Хищник семейства псовых, жвачное полорогое животное, растение семейства крестоцветных. С 18 века известна логическая задача с участием этой троицы. Сформулируйте эту задачу.
(Задача о том, как перевезти через реку волка, козу и капусту, если лодка выдерживает не более одного из них).
5. Определение из словаря Владимира Ивановича Даля: "Сказочное лицо вроде вечного жида" Кто же это?
(Кощей Бессмертный).
6. Спасская, Никольская, Троицкая, Боровицкая, Водовзводная. Как вы думаете, какая деталь этих башен Московского кремля является общей для них и ни на одной из других башен не встречается?
(Рубиновые звезды).
7. Изобретенный в III веке нашей эры в Китае прибор по имени "чи-нан" заменил мореходам птиц. Что это был за прибор?
(Компас).
8. В 312 году в Риме вместо старой серебряной монеты была выпущена новая, золотая - "солидус". Далее от названия этой монеты произошло название итальянского "сольдо". А от последнего возникло название военного человека. Что это за название?
(Солдат).

9. Красный, желтый, зеленый, оранжевый, синий, голубой. Какого цвета в данном списке не хватает?
(Фиолетовый).
10. Вы, несомненно, любите остросюжетные произведения. Вот сюжет одного из них: Во время прогулки неожиданно найден клад. По случаю находки состоится праздник, который омрачен появлением коварного злодея. Жизнь героини в опасности, но в последний момент появляется герой и убивает злодея. Все заканчивается свадьбой. как зовут героиню произведения?
(Муха-Цокотуха).
11. Конструкция из пяти букв “Х” и четырех букв “О” по английски называется “тик-так-тоу”. Как она называется по русски?
(Крестики-нолики).
12. До войны во многих кинотеатрах СССР с успехом шли фильмы Чарли-Чаплина. Кто озвучивал роли Чаплина?
(Никто. Эти фильмы немые).
13. Детей обычно приносит аист, или их находят в капусте. А кого можно найти в апельсинах?
(Чебурашку).
14. Фильм “Подвиг Геракла” 1956 года, имел такой успех, что миллионы мальчишек стали по утрам делать... Что?
(Зарядку).
15. В 1991 году они погубили в Америке 67 детей и ранили около 160 тысяч. Социологи подсчитали, что каждая шестая из них таит в себе опасность для ребенка. Но практически все родители пренебрегают этим предупреждением. Что это за опасности?
(Игрушки).
16. В древнем Китае размоченную кору тутового дерева расщепляли на тонкие ленты и варили в растворе извести два часа. Затем полученную массу разбивали молотками, добавляли клей, заливали водой и все это просеивали через мелкое сито. Массу, осевшую в сите, опрокидывали на доску и прессовали. Как мы называем полученное таким образом изделие?
(Бумага).
17. В конце июля в Гааге прошел слет. Все его участники называли себя Николаями. Один из вопросов слета был о трудностях проникновения в дом через печные трубы. Как бы назвал себя представитель России на этом слете?
(Дед Мороз).
18. В романе английского писателя Томаса Хардли рассказывается, что когда одна девушка из бедной семьи собиралась в гости, мать завешивала окно ее комнаты снаружи черным плащом. Для чего она это делала?
(Так окно можно использовать как зеркало).
19. В Непал из Индии в 1965 году через три горных цепи на бамбуковых носилках несли королевскую покупку, для которой специально было построено 1,5 км асфальтовой дороги вокруг дворца. Что это была за покупка?
(Автомобиль).

20. Одного звали Филипп, второго Рудольф. Дважды они пытались ограбить некую квартиру, причем во второй раз вещи они крали по привычке, а целью их был человек, кстати, помешавший им совершить обе кражи. Назовите этого человека.
(Карлсон).

21. Один из вариантов этого изобретения действовал при соприкосновении с серной кислотой, другой - когда стеклянную головку раздавливали щипцами. Шведский вариант давал результат при трении о шершавую поверхность. Усовершенствованным вариантом мы пользуемся и сейчас довольно часто. О чем идет речь?
(Спички).

22. Валентину пикулю приходило много писем. Иногда он говорил жене: "А вот это письмо я читать не буду, поскольку в нем написана гадость". Что интересно, практически всегда, этот прогноз оказывался точным. А как писатель угадывал содержание письма, не вскрывая конверта?
(Это письмо было без обратного адреса (анонимное)).

23. Праздник Ивана Купалы на Руси всегда отмечался с весельем и ночным гуляньем. Одно из развлечений было прыгание через костер. Однако иногда Купальский костер заменяли кучей стеблей некоего растения. Какого?
(Крапива).

ШИП-ШИП-ШОУ

(команды по 6 человек)

1 ведущий: Внимание! Внимание! Внимание! Говорит и показывает "*(название лагеря)*" 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 ведущий: 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 детского лагеря "*(название лагеря)*", 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.

Ведущий: 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»

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 обдумывание 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»

Я приглашаю по одному самому чувствительному участнику от команды. На стул положили некоторое количество конфет. Ваша задача определить, сидя на стуле, сколько же конфет находятся на стуле.

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»

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 подойдут два работника сцены и унесут за «кулисы». Статуя должна находиться в образе до самого последнего мгновения.

Итак, приготовились, начали!

1. Девушка с веслом.
2. Обезьяна в клетке.
3. Пограничник в дозоре.
4. Балерина в полете.
5. Покорители вершины.
6. Пациент у стоматолога

7. Метатель копья
8. Вратарь, ловящий мяч.
9. Статуя влюбленного.
10. Рыбак, тянущий сома.

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

6 конкурс «Диалог животных»

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.
2. Осел – индюк
3. Собака - кошка
4. Шмель – лягушка
5. Свинья - корова
6. Овца – конь
7. Ворона - обезьяна
8. Лев – кукушка
9. 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 умещается 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 обуть свою команду. Итак, приготовились, начали!

Ведущий: А теперь настало время предоставить слово нашему очаровательному, но строгому жюри.

(Слово жюри и награждение команд.)

Сценарий для летнего лагеря «Школа поварят»

Сегодня наша встреча пройдет в клубе «Крендель». Только сегодня и только сейчас мы открываем в нём школу поварят. Все окончившие школу могут с успехом работать в нашей лагерной столовой. Игры-соревнования проходят на скорость. Каждую игру начинаем все вместе. Представим, что мы находимся в пищеблоке, святая святых всех столовых.

1 конкурс «Знакомство с поварами».

Каждому отряду было предложено приготовить так называемую визитную карточку своей команды, в которой познакомит зрителей со своей бригадой поваров и их помощников. Шеф-повар, повар-суповик, кондитер, повар.

Разминка «Съедобное-несъедобное»

Командам называют разные предметы, если это можно съесть, дети хлопают в ладоши, если нет – молчат.

Булка. Гайка. Варенье. Сыр. Мед. Ватрушка. Вагоны. Шоколад. Тапочка. Паруса. Шкатулка. Майка. Печенье. Рыбий жир. Самолет. Погремушка. Макароны. Мармелад. Лампочка. Колбаса.

2 конкурс «В погреб за картофелем».

Каждое приготовление еды начинается, как правило, с приобретения необходимых продуктов питания. Сейчас нашим конкурсантам предстоит принести картофель из погреба в пищеблок. На пути следования вы видите обручи – это вход в погреб. Участникам даются мешочки, с которыми по сигналу они бегут, пролезают через обруч, берут со стула 1 картофелину. Обрато таким же образом.

3 конкурс «Засыпать крупу в котел»

На каждом стуле стоит бутылка (пустая), кастрюля с песком, лейка и стаканы. Песка нужно столько, чтобы наполнить пустую бутылку. Каждая из команд должна как можно быстрее пересыпать песок из кастрюли стаканом в лейку, а из лейки – в бутылку.

4 конкурс «Испечь крендель»

Сейчас наши повара покажут свое кулинарное искусство, они испекут каждый по кренделю. На столах лежит пластилин, детская лопатка и картошка. По сигналу первые номера команд подбегают к столу, берут пластилин и раскатывают его до тех пор, пока из него можно будет сделать крендель: берут его лопаткой и кладут на картошку. Чья команда быстрее испечет крендель?

5 конкурс «Экзамены»

Подведем итоги нашего обучения в школе кулинарии «Крендель». Сейчас команды должны составить меню обедов из трех блюд так, чтобы первое, второе и третье блюда начинались с одной буквы. Итак, команде «.....» буква «К», команде «.....» буква «Б», команде «.....» буква «С», команде «.....» буква «О» и т.д.

6 конкурс «Лучшая пляска»

Экзамены хорошо сдали все, настроение веселое. Есть предложение потанцевать. Команды исполняют танец в полном составе.

7 конкурс «Определи по запаху»

Участникам завязывают глаза и предлагают определить по запаху, что это. Кто был более точным - зарабатывает приз.

8 конкурс «Съешь пряник по-вьетнамски»

На стульях в тарелке лежат кусочки пряника и пара вьетнамских палочек. Игроки при помощи палочек должны быстро съесть пряник.

9 конкурс «Оригинальный рецепт» (домашнее задание)

10 конкурс «Конфета в муке»

На стульях тарелки с мукой, в которой перемешаны конфеты. Участники должны без помощи рук достать из муки конфеты (по одной на каждого участника)

Подведение итогов.

Выигравшей команде выдается удостоверение:

Высококвалифицированная коллегия поваров удостоверяет, что _____ окончил школу веселых поваров общества «Крендель». Он прошел всестороннюю практику и с успехом выдержал экзамен на звание «Поварных дел мастер».

**Сценарий конкурсной программы
«ШЛЯПНОЕ СРАЖЕНИЕ»**

Цель: организация позитивного досуга детей.

Оборудование: шляпы, газеты, ватман, маркеры, мелкие предметы.

Конкурс «Профессия»

Участники конкурса надевают шляпы и проходят перед зрителями в образе людей разных профессий. Варианты профессий: водолаз, ткач, тракторист, балерина, полицейский, повар, дворник, космонавт, учитель.

Конкурс «Применение шляпы»

Участники в течение одной минуты должны показать, как можно использовать шляпу в разных целях (например, носить в ней воду, ловить бабочек и т.д.).

Конкурс «Шляпка из газеты»

Задание: за три минуты сделать из газеты оригинальные шляпки.

Конкурс «Шляпы из сказок»

В течение трех минут участники конкурса должны нарисовать шляпы известных сказочных героев, а зрители должны отгадать, кому они принадлежат.

Конкурс «Шапка-невидимка»

Каждый участник должен ответить на вопрос: что бы вы сделали, если бы владели шапкой-невидимкой?

Конкурс «Угадай предмет»

Участникам по очереди завязывают глаза и сажают на стул, на котором лежит предмет. Задание: угадать, что лежит на стуле (такой же предмет лежит у ведущего в шляпе).

Конкурс «Шляпная кольцовка»

Участникам предлагается по очереди вспомнить названия головных уборов. Повторять названия нельзя. Если участник затрудняется в течение пяти секунд вспомнить и назвать головной убор, то он выходит из игры.

Конкурс «Попади в цель»

Участникам необходимо попасть бумажным шариком в шляпу с расстояния трех метров.

Конкурс «Танец со шляпой»

Участники по очереди представляют импровизированный танец со шляпой.

Сценарий для детского лагеря «ШОУ КАРАКУЛИ»

Данное шоу — это смесь двух телевизионных игр: «Пойми меня» и «Кто во что горазд». В шоу участвуют две команды по пять человек. На протяжении всего шоу обязательно должна звучать веселая музыка (в зависимости от ситуации, громче или тихо).

Звучит музыка. Появляется ведущий.

Ведущий: Здравствуйте! Мы приглашаем вас на лучшее шоу «Каракули». Сегодня здесь встретятся две замечательные команды, и я приглашаю за правый игровой стол команду ... (название команды). В ее составе играют ... (представление игроков).

Соперник у вас серьезный: я приглашаю за левый игровой стол команду ... (название команды). В составе которой играют ... (представление игроков).

Мы познакомились с участниками сегодняшней игры, и я объявляю о начале первого раунда.

1-й раунд

Ведущий: Послушайте правила первого раунда. Первый участник команды выбирает одну из карточек, на которой написана пословица. Прочитав ее, он должен за 30 секунд

мимикой и жестами донести ее до остальных членов команды. В случае правильного ответа команда получает 100 очков.

А начнем мы игру с команды ... (*название*). Какую карточку вы выбираете? (*Ответ.*) Итак, вы выбрали карточку ... (*называет цвет*) цвета, а на ней пословица ... Прочитали ее? Время! (*Показ пословицы.*) Время вышло. Итак, ваш ответ.

Совершенно верно, это была пословица ... На вашем счету ... очков.

А мы переходим к команде ... (*название*). Вам досталась карточка (*называется цвет*) и пословица ... Прочитали ее? Время! (*Показ пословицы.*) Время вышло. Вам не удалось угадать эту пословицу, а это было ... На вашем счету ... очков.

А мы продолжаем игру. Вам на выбор две карточки.

Каждая команда в первом раунде получает по три пословицы:

1. Яблоко от яблони недалеко падает.
2. Не рой другому яму, сам в нее попадешь.
3. Много будешь знать, скоро состаришься.
4. Горбатого могила исправит.
5. За двумя зайцами погонишься, ни одного не поймаешь.
6. Без труда не вынешь и рыбку из пруда.

Итак, со счетом ... очков у команды ... (*название*) и ... очков у команды ... (*название*) мы заканчиваем первый раунд.

2-й раунд

Ведущий: Послушайте правила второго раунда. Все участники команды отворачиваются друг от друга. Первый участник команды выбирает карточку, на которой написано одно слово. Он начинает объяснять жестами это слово второму участнику. Когда второй участник понял, что ему изображают, он записывает слово на листке бумаги, переворачивает листок и начинает объяснять это слово третьему участнику команды и т.д. На объяснение слова всей команде дается 2 минуты. За каждую правильную передачу слова вы можете заработать 100 очков.

Слова для второго раунда могут быть следующими: а) елка, б) вши, в) снеговик, г) укол.

3-й раунд

Ведущий: Послушайте правила 3-го раунда. Капитан команды выбирает одну из карточек, на которой написано некое понятие. Это понятие сообщается всем членам команды. Далее капитану предлагается список из 7 слов, связанных с этим понятием. За одну минуту он должен показать своей команде как можно больше слов из этого списка. За каждое правильно угаданное слово команда получает 100 очков.

Домашнее хозяйство: утюг, прищепка, унитаз, дуршлаг, веник, мясорубка, половник.

Искусство: певец, скрипач, дирижер, балет, гитарист, танцор, фотомодель.

Ведущий: Ваша команда с помощью капитана смогла отгадать ... слов и на вашем счету ... очков. Победителем сегодняшней игры стала команда ... Им на память о сегодняшней игре вручаются призы. Команда ... получает поощрительные призы. А я прощаюсь с вами. До новых встреч!

