



Муниципальное бюджетное учреждение культуры
«Творческо-досуговое объединение»
Районный организационно-методический центр



Сборник сценариев

Лето

Выпуск-3



г.о.г.Выкса
2020 год

*Муниципальное бюджетное учреждение культуры
«Творческо-досуговое объединение»
Районный организационно-методический центр*

Сборник подготовлен для работников культурно-досуговых учреждений
при проведении мероприятий в рамках летних творческих площадок

Составители:
методист РОМЦ Л.В.Быкова
и культорганизатор РОМЦ Н.Н.Бойко

МБУК «Творческо-досуговое объединение», 2020 год, 70с.

Содержание:

1. Развлекательная программа «Давайте потанцуем».....	4
2. Сценарий игровой программы по сказкам А.С.Пушкина.....	6
3. Сценарий конкурсной программы «Кросс – вопрос. Интеллектуальный марафон».....	9
4. Сценарий антинаркотической игровой программы «МЫ ЗА ЗДОРОВЬЕ!».....	17
5. Сценарий игровой конкурсной программы «Утереть нос».....	20
6. Сценарий мероприятия для летней творческой площадки «Лето».....	24
7. Сценарий детской – игровой программы «Канцелярские потехи».....	28
8. Сценарий конкурсной программы «Конкурс актерского мастерства»	
9. (для детей старшего возраста).....	29
10. Игры (упражнения) для поднятия настроения, снятия психологического барьера.....	34
11. Игры на понимание и сплочение.....	36
12. Игры-танцы, игры-знакомства.....	40
13. Сценарий спортивной программы «ШУТОЧНАЯ ОЛИМПИАДА».....	42
14. Сценарий спортивной программы «СКАЗОЧНЫЕ ЭСТАФЕТЫ».....	48
15. Сценарий спортивной программы «ЗООЛОГИЧЕСКИЕ ЗАБЕГИ».....	51
16. Сценарий спортивной программы «ВОДНО - СУХОПУТНЫЕ СОРЕВНОВАНИЯ».....	54
17. Сценарий конкурсной программы «Разноцветная игра».....	59
18. Сценарий конкурсной программы «По морям, по волнам...».....	60
19. Сценарий конкурсной программы «ШКОЛА ПОВАРЯТ».....	63
20. Сценарий закрытия летней творческой площадки.....	64
21. Приложение	68

Развлекательная программа

«Давайте потанцуем»

Реквизит: 2 веревки,

2 газеты,

ласты, швабра, ведро, зонты, платки, шляпы.

Ведущий: Здравствуйте, дорогие друзья! Мы пригласили вас не просто посидеть и послушать музыку, но и развлечься, потанцевать, посоревноваться, посмеяться. Танцы — это движение, хорошее настроение. Ни один веселый праздник не обходится без танцев. О рождении танца рассказать нелегко, но произошло это тогда, когда человечество вело еще полудикий образ жизни. Люди в танцах подражали животным, веря, что это помогает охоте. Постепенно искусство танца усложнялось. Они становились пластичней, отличались разнообразием жестов, движений, поз. Появился свой танцевальный этикет, свои осанка и поступь.

Судьба танцев различна — одни рождаются в неизвестности и быстро умирают, другие живут очень долго, порой не один век. О танцах можно говорить часами, но будет лучше, если мы сейчас потанцуем.

Ведущий: Давайте проверим вашу «танцевальную грамотность» — что вы знаете о танцах? Итак, танец-викторина! За каждый правильный ответ — жетон.

1. Как называют учителя танцев? (Танцмейстер)
2. Какой танец признан «королем» танцев? (Вальс)
3. Какого композитора называли «королем вальса»? (И. Штрауса)
4. Чей это старинный танец — «Полька»? (Чехия)
5. Как называется греческий танец, который танцевали еще в Древней Элладе? (Сиртаки)
6. Рок-н-ролл — переведите название танца. Где он появился? («Раскачиваться», «вертеться», Америка 50-х.)
7. Чей танец «Шейк» и как переводится его название? (Английский, «трястись», суть его такова: подражать поведению знаменитых «Битлз».)
8. Чей танец «Мазурка»? (Танец польских наездников.)
9. Кто из вас назовет бальные танцы России? («Боярышня», «модерн», «чардаш», «Ермак», «бал-буррт», «дамский каприз» и т. д.)
10. Как называется польский танец, название которого образовано от названия города, в котором его придумали? В прошлом танец был очень популярен в России. («Краковяк»)
11. Народным танцем какой страны является «Гопак»? (Украины)
12. Какого из перечисленных танцев на самом деле не существует: «Мамба», «Папамба», «Самба»? («Папамба»)
13. Что такое шлягер? (Танец, имеющий в данный момент популярность.)
14. Назовите американские танцы. («Буги-вуги», «твист», рок-н-ролл.)
15. Что это за «белый танец» и как его еще называют? (Эпизод на вечере, когда право приглашать на танец предоставлено женщине, еще его называют «дамский».)

Ведущий: Проверяем дальше вашу «танцевальную грамотность». Объявляю конкурс на лучшее исполнение:

Танец диких макак

В конкурсе принимают участие по два танцора. Каждый в зубах держит ложку с апельсином или картошкой. Руки за спиной. Задача — уронить своей ложкой апельсин противника и не дать уронить свой, выполняя при этом танцевальные движения.

Танцы на льдине

Участникам конкурса выдаются газеты. Надо танцевать, не сходя с газеты. Как только музыка затихает, каждый должен свернуть газету пополам, и танец затем продолжается. Музыка все время меняется. Если кто-нибудь сошел с газеты во время танца, он выбывает из конкурса. Последний, оставшийся побеждает в конкурсе.

Танец лягушат

Для проведения этой забавной игры потребуется несколько пар ласт. Ведущий приглашает нескольких желающих (число определяется количеством ласт) и предлагает им, надев ласты, исполнить «барыню» под соответствующую музыку. После исполнения танца зрители определяют победителя.

Танцы плюс

Ведущий сообщает, что многие современные танцы исполняются с различными предметами: зонтами, платками, шляпами... и предлагает участникам конкурса хорошо знакомые по дежурству в школе предметы — швабру и ведро:

- а) исполнить танец с ведром под музыку»,
- б) исполнить танец со шваброй под музыку.

После исполнения танцев зрители определяют победителей.

Неповторимость

Участники конкурса танцуют под музыку. Музыка постепенно меняется. Зрители оценивают танцующих в номинациях:

- а) самый пластичный танец,
- б) самый оригинальный танец,
- в) самый веселый танец,
- г) самый неутомимый танцор,
- д) самый находчивый танцор,
- е) самая высокая танцевальная техника. Победителям вручаются призы.

Ведущий: (на фоне музыки вальса). Наш танцевальный вечер подходит к концу. Вспомним замечательные строки Н. Листова:

Я помню вальса звук прелестный —
Весенней ночью, в поздний час,
Его пел голос неизвестный,
И песня чудная лилась.

Да, то был вальс, прелестный, томный,
Да, то был дивный вальс.

Теперь зима, и те же ели,
Покрыты сумраком, стоят,
А под окном шумят метели,
И звуки вальса не звучат...
Где ж этот вальс, старинный, томный,
Где ж этот дивный вальс?
Закончим наш вечер исполнением вальса. Танцуют все!

Сценарий игровой программы по сказкам А.С.Пушкина

Ведущий: Добрый день, дорогие друзья!

Много произведений написал Александр Сергеевич Пушкин, но его сказки знаем мы с самого раннего детства и очень любим их.

А все ли сказки вы знаете???? Мы сейчас и проверим.....

У нас будет 11 этапов по разным направлениям, и в конце мы подведем итог.

Первый этап: ПРОПУСКНОЕ БЮРО



Назвать сказку, которая изображена на картинке.

- За что рыбка наказала старуху? (за жадность)
- Сколько лет жили старик со старухой?
- В какой сказке «царь с царицею простился в путь дорогу снаряжился»? (Сказка о мёртвой царевне и о семи богатырях).
- Как назывался остров, где жил князь Гвидон? (Буян)
- О ком сказано – Все красавцы молодые, великаны удалые, Все равны как на подбор С ними дядька Черномор.
- Назовите предмет говорящий правду.

- Место встречи попа и Балды.
- Какие орешки грызёт белка?

Второй этап. МОБИЛЬНЫЙ ТЕЛЕФОН

Кто сказал эти слова, из какой сказки?

- «Кири-ку-ку! Царствуй лёжа на боку». (Петушок. Сказка о золотом петушке.)
- Что тебе надобно, старче? (Золотая рыбка. Сказка о рыбаке и рыбке.)
- Нужен мне работник, повар, конюх, плотник. (Сказка о попе и работнике его Балде)
- Чем вы, гости, торг ведёте и куда теперь плывёте? (Князь Гвидон. Сказка о царе Салтане.)
- Свет, мой зеркальце, скажи, да всю правду доложи...(Царица-мачеха. Сказка о мёртвой царевне и о семи богатырях.)

Третий этап: АДРЕСНЫЙ СТОЛ

Кто и где живёт?

- Кот. (У лукоморья)
- Старик со старухой. (В ветхой землянке, у самого синего моря)
- Царь Дадон. (В некотором царстве, в некотором государстве..)
- Белка. (Ель растёт перед дворцом, а под ней хрустальный дом...).
- Сударыня-дворянка.(терем)

Четвертый этап: МАГИЧЕСКИЙ КОНКУРС

В какой сказке:

- Царевна может стать лебедем?
- Князь может превратиться в комара, шмеля?
- Мёртвая царевна может ожить?
- Старуха может стать богатой, а потом опять бедной?

Пятый этап: МАТЕМАТИЧЕСКИЙ КОНКУРС

Назовите сказки, где есть числа 7, 3, 33.

Шестой этап: ЗАМОРОЧКИ ИЗ БОЧКИ

Отгадай из какой сказки и чья это вещица

(Дети берут из бочки или мешочка предметы или записанные на карточках слова. Отвечают: яблоко, зеркальце, орехи, корыто, золотая рыбка, верёвка, петушок, бочка, корыто и т. п.).

Седьмой этап: ПОЭТИЧЕСКИЙ КОНКУРС

Продолжи фразу:

- Свет мой, зеркальце, скажи...
- С первого щелчка прыгнул поп до ...(потолка),
Со второго щелчка лишился поп ... (языка),
С третьего щелчка вышибло... (ум у старика).
- Говорят, царевна есть, что не можно глаз отвести
Днём свет божий затмевает, ночью землю освещает –
Месяц...(под косой блестит, а во лбу звезда горит).

Восьмой этап: КОНСТРУКТОРСКИЙ КОНКУРС.

Собери название сказки.

Из отдельных слов собрать название сказок А. С. Пушкина (в наборе карточек могут быть слова, не относящиеся к названиям этих сказок).

- Сказка о золотом петушке.
- Сказка о попе и о работнике его Балде.
- Сказка о рыбаке и рыбке.
- Сказка о мёртвой царевне и о семи богатырях.
- Сказка о царе Салтане, о его славном и могучем богатыре князе Гвидоне Салтановиче и о прекрасной царевне лебеди.

Дополнительные слова: золотая, карета, царь Дадон и др.

Девятый этап: ИМЕННОЙ КОНКУРС

Дополни имя сказочного героя:

- Мёртвая ... (царевна)
- Золотая ... (рыбка)
- Золотой ... (петушок)
- Царь ... (Салтан, Дадон)
- Князь ... (Гвидон)
- Королевич ... (Елисей)
- Царевна ... (Лебедь)
- Поп - толокенный ... (лоб)
- Работник ... (Балда)
- Шамаханская ... (царица)

Десятый этап: ПУТАНИЦА.

Герои заблудились и попали в чужие сказки, помогите им найти свою сказку.

- Вот мудрец перед Салтаном

Стал и вынул из мешка

Золотого петушка. (Царь Салтан попал в Сказку о золотом петушке на место царя Дадона).

- Здравствуй, рыбак-мужичок;

Какой тебе надобен оброк?

Об оброке век мы не слыхали,

Не было чертям такой печали. (Рыбак попал в Сказку о попе и о его работнике Балде на место Балды)

- Жил князь Гвидон со своею прекрасною царевной Лебедь

У самого синего моря;

Они жили в ветхой землянке

Ровно 30 лет и 3 года.

Князь Гвидон ловил неводом рыбу,

Царевна Лебедь пряла свою пряжу. (Князь Гвидон и царевна Лебедь попали в Сказку о рыбаке и рыбке на место рыбака и его старухи).

- И привёз гонец хмельной

В тот же день приказ такой:

«Королевич Елисей велит своим боярам,

Времени, не тратя даром,

Мёртвую царевную и хрустальный гроб

Тайно бросить в бездну вод». (Королевич Елисей и Мёртвая царевна попали в Сказку о царе Салтане на место самого царя и его царицы).

- «Свет мой, петушок! Скажи,

Да всю правду доложи:

Я ль на свете всех милее,

Всех румяней и белее?»

И ей петушок в ответ:

«Ты, конечно, спору нет;

Ты, старуха всех милее,

Всех румяней и белее».

И старуха хохотать,

И плечами пожимать,

И подмигивать глазами,

И прищёлкивать перстами,

И вертеться подбочась,

Гордо на петушка глядясь. (Петушок из Сказки о золотом петушке и старуха из Сказки о рыбаке и рыбке оказались в Сказке о Мёртвой царевне и о семи богатырях на месте: петушок - зеркальца, старуха - царицы-мачехи.)

Одиннадцатый этап: ХУДОЖНИКИ-ИЛЛЮСТРАТОРЫ (нарисовать рисунок по сказке)

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ.

Сценарий конкурсной программы «Кросс – вопрос. Интеллектуальный марафон»

Заранее набираются две команды и члены жюри.

Подготовить «сердечки» для капитанов команд.

Ведущий:

Поспешите все на кросс!

Начинаем «кросс-вопрос»!

Участники кросса,

Не бойтесь вопросов,

Решайте задачи,

Желаю удачи!

Дорогие зрители, бурными аплодисментами поприветствуем участников интеллектуальной игры «Кросс-вопрос». Это команды...

А это самое справедливое в нашем лагере жюри, которое будет оценивать знания и способности наших игроков. (Представляет жюри.)

Конкурс «Самые-самые»

Ведущий. Я вручаю капитанам команд сердечки. Ими они будут оповещать о готовности своей команды к ответу. Кто первый правильно отвечает, тот приносит своей команде 1 балл. Условия понятны? Начали!

1. Самый известный мультипликатор? (Уолт Дисней)

2. Самая веселая цирковая профессия? (Клоун)

3. Самая высокая океанская волна? (Цунами)
4. Самая близкая к Земле звезда? (Солнце)
5. Самая вкусная защита от кариеса? («Орбит»)
6. Самая знаменитая картина Леонардо да Винчи? (Джоконда)
7. Самый тяжелый период в жизни бородатых мужчин? (Эпоха Петра I)
8. Самая ядовитая вдова? (Паук «Черная вдова»)
9. Самое первое одеяние человека? (Пеленка)
10. Самое «находчивое» соревнование? (КВН)
11. Самая высокая гора на Земле? (Эверест)
12. Самое упрямое домашнее животное? (Осел)
13. Самая длинная змея? (Анаконда)
14. Самое глубокое озеро на Земле? (Байкал)
15. Самая умная машина? (Компьютер)
16. Самый южный материк? (Антарктида)
17. Самое колючее растение на подоконнике? (Кактус)
18. Самый главный бог древних славян? (Перун)
19. Самый большой остров? (Гренландия)
20. Самая крупная ягода? (Тыква)
21. Самое высокое сооружение Москвы? (Останкинская телебашня.)
22. Самый короткий месяц в году? (Февраль)
23. Самый веселый жанр пьесы? (Комедия)
24. Самая хищная рыба? (Акула)
25. Самый распространенный механизм времени? (Часы)
26. Самый первый космонавт, вышедший в открытый космос? (Леонов)
27. Самые известные соревнования в Элладе? (Олимпийские игры.)
28. Самый известный роман в стихах? (А. С. Пушкин. «Евгений Онегин».)
29. Самый известный враль? (Барон Мюнхгаузен.)
30. Самое медлительное животное? (Трехпалый ленивец.)
31. Самый смешной день в году? (1 апреля)
32. Самое высокое растение мира? (Эвкалипт)

33. Самое толстое растение мира? (Баобаб)

34. Самые известные слова Ю.Гагарина? («Поехали!»)

Подведение итогов.

Конкурс «Мульти-пульти»

Ведущий. Все вы любите мультфильмы и хорошо знаете реплики мультперсонажей. Ответьте, кому из героев мультфильмов принадлежат слова:

1. «Дело житейское!» (Карлсон)
2. «Это неправильный бутерброд!» (Кот Матроскин.)
3. «Ни-че-го я не хочу!» (Принцесса из м/ф «Бременские музыканты».)
4. «Ребята, давайте жить дружно!» (Кот Леопольд)
5. «Ну, чумадан, погоди!» (Волк)
6. «Скушай, доченька, яйцо диетическое» (Король из м/ф «Бременские музыканты».)
7. «Я на солнышке лежу». (Черепаха и Львенок.)
8. «А вы были на Таити?» (Попугай Кеша.)
9. «Живу я как поганка, а мне летать охота». (Водяной)
10. «Расскажи, Снегурочка, где была?» (Заяц)

Подведение итогов.

Конкурс «Говорящие фамилии»

Ведущий. Занятия этих людей являются анаграммами их имен и фамилий. Ваша задача — по фамилии вычислить профессии.

1. Рапов (повар).
2. Коровин (конвоир).
3. Егор Платонов (невропатолог).
4. Сидоров (рисовод).
5. Поделов (полевод).
6. Катадов (адвокат).
7. Кологин (кинолог).
8. Печкин (печник).
9. Реженин (инженер).
10. Досадов (садовод).
11. Вертерина (ветеринар).

12. Тильдоев (водитель).
13. Процедова (продавец).
14. Лобыров (рыболов).
15. Архипова (повариха).

Подведение итогов.

Конкурс «Верите ли вы, что...»

1. Лошадь фыркает, чтобы предупредить других об опасности? {Нет, прочищает нос, чтобы лучше чують.)
2. В зоологическом музее в Петербурге есть чучело камчадала? (Нет, Камчадал — это житель Камчатки.)
3. Доллар — денежная единица Эфиопии, Либерии, Сингапура? (Да)
4. Перелетные птицы имеют два гнезда — в месте проживания и в южных краях? (Нет)
5. Зайчата, как котята, рождаются слепыми? (Нет)
6. Пожирая своих жертв, крокодилы плачут? (Нет. Крокодилы, обитающие в соленой воде, часто плачут на берегу, но при этом они просто избавляются от излишка соли, а отнюдь не рыдают от раскаяния или угрызения совести.)
7. Стрижи даже спят на лету? (Да. На закате стрижи взлетают на небольшую высоту и спят на лету, а на рассвете спускаются поближе к земле.)
8. В медицине диагноз «синдром Мюнхгаузена» ставят пациенту, который много врет? (Нет, такой диагноз ставят пациенту, у которого постоянное желание лечиться.)
9. В Японии ученики на доске пишут кисточкой с цветными чернилами? (Да)
10. Утром вы выше ростом, чем вечером? (Да)
11. Радугу можно увидеть и в полночь? (Да)
12. Кобра танцует под дудочку факира? (Нет, кобра не способна слышать музыку: когда с корзины, где находится змея, снимают крышку, кобра приподнимается, готовясь к защите. А затем следует за движениями дудочки, готовясь к атаке.)
13. В Африке водятся мухи-людоеды? (Да, личинки африканских мух тумбу проникают глубоко под кожу человека, образуя мучительные открытые раны.)
14. В Африке выпускаются витаминизированные карандаши для детей, имеющих обыкновение грызть, что попало? (Да)
15. Глаз наполнен воздухом? (Нет, глаз наполнен жидкостью.)

Подведение итогов.

Конкурс «Вопросы с подвохом»

1. Когда человек бывает в комнате без головы? (Когда высовывает ее из окна.)
2. Что надо делать, чтобы четыре парня остались в одном сапоге? (Снять с каждого по сапогу.)
3. Когда коня купают, какой он бывает? (Мокрый)

4. В каком году люди едят больше обыкновенного? (В високосном)
5. Какой болезнью на земле никто не болел? (Морской)
6. Что становится больше, если его поставить вверх ногами? (Число 6)
7. Когда часовой ходит вверх головой? (Всегда)
8. Что общего у крокодила и чемодана? (Кожа)
9. Что у зайца позади, а у цапли впереди? (Буква Ц)
10. Как спрыгнуть с десятиметровой лестницы и не ушибиться? (Надо прыгать с нижней ступеньки.)
11. Сколько месяцев в году имеют 28 дней? (Все месяцы)
12. Собака была привязана к десятиметровой веревке, а прошла 300 метров. Как ей это удалось? (Веревка не была ни к чему привязана.)
13. У трех трактористов есть брат Иван, а у Ивана братьев нет. Может ли такое быть? (Да, если трактористы — женщины.)
14. Что в России на первом месте, а во Франции на втором? (Буква Р)
15. Маленький, серенький, на слона похож. Кто это? (Слоненок)
16. Как называется костюм для тех, кто бывает выше всех и ниже всех? Это слово переводится с греческого языка, как «человек в лодке». (Скафандр)
17. Всем известно, что у Чебурунции две правые ноги, две левые ноги, две ноги спереди и столько же сзади. Сколько ног у Чебурунции? (Четыре)
18. Как нужно бросить камень, чтобы он вернулся? (Вверх)
19. У меня две монеты на общую сумму 15 копеек. Одна из них не пятак. Что это за монеты? (Другая монета пятак, а первая — 10 копеек.)
20. Что можно приготовить, но нельзя съесть? (Уроки)

Подведение итогов.

Конкурс «Алфавитная всякая всячина в загадках»

- А. Полосатый карапуз. (Арбуз)
- Б. Надрывается, орет, соням спать не дает. (Будильник)
- В. Закружу, заверчу, в небеса улечу. (Вертолет)
- Г. Ящик на коленях скачет — то поет, то горько плачет. (Гармонь)
- Д. Никого не обижает, а все ее толкают. (Дверь)
- Е. Что за девица?
Ничего сама не шьет,
А в иголках круглый год. (Ежиха)

Ё. Колюч, да не еж. (Ёрш)

Ж. В золотой клубочек спрятался дубочек. (Желудь)

З. Свернешь — клин, развернешь — блин. (Зонт)

И. Одежду всем дала, а сама гола. (Игла)

К. Сделал дыру, вырыл нору,
Солнце сияет, а он и не знает. (Крот)

Л. Себе ничего не берет — все другим отдает. (Ложка)

М. Раскаленная стрела дуб свалила у села. (Молния)

Н. На пяти проводах отдыхает стоя птах. (Ноты)

О. Что такое перед нами:
Две оглобли за ушами,
На глазах по колесу
И сиделка на носу? (Очки)

П. В поле лестница лежит,
Дом по лестнице бежит. (Поезд)

Р. Кто ни прикасается —
За того цепляется. (Репейник)

С. На сучках висят шары, посинели от жары (Сливы)

Т. Нахмурится, насупится,
В слезы ударится — ничего не останется. (Туча)

У. От огня происхожу, от огня и умираю. (Уголь)

Ф. Днем спит, ночью летает,
Прохожих пугает. (Филин)

Х. В нашей кухне целый год
Дед Мороз в шкафу живет. (Холодильник)

Ц. Сговорились две ноги
Делать дуги и круги. (Циркуль)

Ч. Из горячего колодца
Через нос водица льется. (Чайник)

Ш. На квадратиках доски

Короли свели полки.

Нет для боя у полков

Ни патронов, ни штыков. (Шахматы)

Щ. Костяная спинка,

На спине щетинка. (Щетка зубная)

Э. К нам во двор забрался крот,

Роет землю у ворот.

Тонна в рот земли войдет,

Если крот раскроет рот. (Экскаватор)

Ю. Кручусь, верчусь,

И мне не лень

Вертеться целый день. (Юла)

Я. Если б не было его,

Не сказал бы ничего. (Язык)

Подведение итогов.

Конкурс «Цветные вопросы»

1. Какой город называют «Белокаменная» и «Златоглавая»? (Москва)
2. Что в песне у Владимира Маркина — сиреневое, а в песне Вячеслава Добрынина — синее? (Туман)
3. У какого «белого» человека нос всегда красный? (У снеговика)
4. Что начинается с красной строки? (Абзац)
5. О майках какого цвета мечтают велогонщики? (Желтого)
6. В кинофильме «Приключения Буратино» черепаху Тортиллу сыграла актриса по фамилии Зеленая. Как ее имя? (Рина)
7. Как называется веселое заведение, находящееся в Москве на Цветном бульваре? (Цирк)
8. Как мы называем «зеленоглазый» транспорт? (Такси)
9. Как называется самая известная картина И. Малевича? («Черный квадрат»)
10. Какой газ делает уличную рекламу цветной? (Неон)
11. Сколько и каких цветов было у первых светофоров? (Два: зеленый — «можно ехать», красный — «стоп».)
12. Как называется китайская «желтая река»? (Хуанхэ)
13. Как называется фильм В. Шукшина о судьбе вора? («Калина красная»)

14. Какое дерево называют «белоствольная» и «зеленокудрая»? (Береза)
15. «Черная корова весь мир поборол». Что это? (Ночь)
16. Что такое индиго? (Голубая краска из Индии, которая была завезена в Европу еще в древности.)
17. О какой птице А. Свиридова поет: «...дитя заката»? (Розовый фламинго)
18. Как называется морское млекопитающее, сохранившееся в наши дни лишь на севере Тихого океана? (Серый кит)
19. Какой красный драгоценный камень стал маркой отечественного телевизора? (Рубин)

Подведение итогов.

Конкурс «Кто как полагает»

1. Китайцы считают, что для жизни человека необходимы семь вещей: дрова, масло, чай, соль, уксус, рис. А что еще? (Соя)
2. Великий полководец Ганнибал полагал, что воевать можно не только оружием, но и... сосудами с живыми существами, которые воины бросали на вражеские корабли. Эта практика часто приносила победу. Кто был в сосудах? (Ядовитые змеи)
3. Уборщики Диснейлендов считают, что «это — мусор № 1». Что это такое? (Жевательная резинка)
4. Мусульмане считают этот день недели праздничным. Какой это день? (Пятница)
5. Эфиопы полагают, что мужчина, проживший в браке с одной женщиной 25 лет, достоин награды. Какой? (В Эфиопии мужчинам выдают орден «За супружескую верность».)
6. Что Гомер считал «рекой, обтекающей Землю»? (Океан)
7. Японцы справедливо считают, что они — рекордсмены по добыче этого продукта. Какого? (В Японии добывают больше всего рыбы в год.)
8. Эскимосы Гренландии считают свой язык самым спокойным. Почему? (В нем нет ругательств.)
9. Бернард Шоу полагал, что именно эта карикатура на него — самая лучшая. Что это? (Отражение в зеркале)
10. Жители этой европейской столицы считают, что они являются родоначальниками бальных танцев. Назовите страну. (Англия)

Подведение итогов. НАГРАЖДЕНИЕ КОМАНДЫ ПОБЕДИТЕЛЕЙ.

Сценарий антинаркотической игровой программы «МЫ ЗА ЗДОРОВЬЕ!»

Реквизит:

- Карточки с шифровками,
- карточки с названиями смеха (простодушный, зловещий, надменный, восторженный),

- два воздушных шарика,
- карточки с заданием – изобразить походку (штангиста, бегуна, пловца, лыжника),
- табуретки или стульчики
- Бумажные самолеты
- 2 ракетки и 2 воланчика для бадминтона
- 2 мяча
- Подготовить памятки о ЗОЖ для каждого участника

Ведущий: В век технического прогресса и завоевания космоса, в эпоху рыночных отношений, как вы думаете, что для нас дороже всего?

(Ответы детей)

Конечно же, здоровье, его сбережение! Здоровье – это главная ценность в жизни каждого человека. Его не купишь ни за какие деньги. Будучи больным, вы не сможете воплотить в жизнь свои мечты, не сможете отдать свои силы на созидание, на преодоление поставленных задач, не сможете самореализоваться в современном мире. Еще мешают нам в жизни не только болезни, но и вредные привычки. Какие вы знаете? А как лучше всего бороться с плохими привычками? Конечно с помощью спорта! Поэтому девизом сегодняшней встречи мы избрали народную поговорку «Здоров будешь – все добудешь!». А какие еще девизы вы знаете о здоровье?

Конкурс «Частокол»

Ведущий: В следующем конкурсе, который называется «Частокол», побеждает та команда, которая сумеет быстрее остальных расшифровать совет доктора Неболита. Для этого надо по порядку «собрать» буквы: от самой большой до самой маленькой. Капитаны, получите шифровки. Итак, начали! Командам выдаются одинаковые карточки, пока они думают над шифровкой, звучит музыкальная заставка.

Криптограмма «Шифровка»
Используя ключ, ты сможешь
прочитать пословицу о здоровье.

Ключ

	Б	А	У	Г						
1	Р	Ь	И	В	2А	3У	1Б	1У	3Б	1А
2	О	К	З	Е	—	2У	3А	2Б	1Б	2Б
3	Т	Д	У	Ю	1Г	1А	3Г		1Г	1Б
					2Г	3А	1У	3Б	1А	.

Ведущий: Все команды справились с заданием и сейчас дружно скажут, что же посоветовал доктор Неболит. *Ответ: Курить-здоровью вредить*

Конкурс «Здоровому все здорово»

Ведущий: Американские ученые выяснили, что когда человек смеется, в его легкие поступает почти втрое больше воздуха. Кроме того, смех прекрасно тренирует голосовые связки. И наконец, минуту смеха по благотворности воздействия можно приравнять к 45 минутам

пассивного отдыха. Так что смейтесь на здоровье! Но смеяться команды будут поразному. Капитаны, подойдите ко мне для жеребьевки.

Капитаны вытягивают карточки, на которых написано, какой смех должна изобразить их команда: простодушный, зловецкий, надменный, восторженный и пр. Команды выполняют задание.

Конкурс «Сила духа»

Ведущий: А сейчас мы проверим капитанов на силу духа. У кого быстрее надуется и лопнет воздушный шарик. В здоровом теле – здоровый дух!

Конкурс «Блицтурнир»

Ведущий: «Здоровье не купишь – его разум дарит» – под таким девизом мы проводим следующий конкурс. Приготовились. Начали!

Ведущий задает вопросы, загадки о лекарственных растениях, ягодах, грибах и т.п.

Весной растет, летом цветет,

Осенью осыпается, зимой отсыпается.

А цветок – на медок,

Лечит от гриппа, кашля и хрипа. (*Липа*)

Растет она вокруг,

Она и враг, и друг.

Как иглы волоски

Покрыли все листки.

Сломи хоть волосок –

И каплет едкий сок

На кожу – хоть ори!

О-о-ой, волдыри!

Но если дружишь с ней –

Ты многих здоровей:

В ней витаминов клад,

Весной ее едят. (*Крапива*)

Есть корень кривой и рогатый,

Целебной силою богатый,

И может, два века он ждет человека

В чащобе лесной под кедровой сосной. (*Женьшень*)

Почему я от дороги далеко не отхожу?

Если ты поранишь ноги, я им помощь окажу.

Приложу ладошку к ране – боль утихнет, и опять

Будут ноги по дороге в ногу с солнышком шагать. (*Подорожник*)

Он шипы свои выставил колкие,

Шипы у него, как иголки.

Но мы не шипы у него соберем –

Полезных плодов для аптеки нарвем. (*Шиповник*)

Травка та растет на склонах

И на холмиках зеленых.

Запах крепок и душист,
А ее зеленый лист
Нам идет на вкусный чай. Ч
то за травка? Отгадай! *(Душица)*

Ведущий: Сейчас все вместе разомнемся, подготовимся участвовать в спортивных соревнованиях и для начала повторяем за мной кричалку!

Надо с детства закаляться,
Надо спортом заниматься,
Сигареты, водку, пиво
Мы оставим для ленивых!
Я не пью и не курю,
В спорте все рекорды бью.
Становись в спортивный ряд!
Победим мы всех подряд!

Конкурс «Походка спортсмена»

Ведущий: Вот мы сейчас и узнаем, дружны ли вы со спортом. Вам предстоит изобразить походку спортсмена, но не любого, а того, который достанется вашему капитану. Капитаны вытягивают карточки с заданием – изобразить походку: штангиста, бегуна, пловца, лыжника и др. Вы, конечно, знаете, что быстрота реакции и движения – это важнейшее качество во многих видах спорта. А вы знаете, в каких?

Конкурс «Плавание»

Ведущий: Мне вспоминается еще один замечательный вид спорта, где эти качества важны. Это плавание! Сейчас мы проверим, у кого самая быстрая реакция на стартовый сигнал (ставит перед участниками табуретки или стульчики)

Задание: Вам надо стать на эти замечательные табуреты, а когда прозвучат знаменитые слова «на старт, внимание, марш!» именно эти слова, вы прыгните. Для начала проведем разминку: сделайте махи руками, ногами, присядьте. А теперь – на старт! (Конкурсанты встают на табуретки) Педагог: На старт, внимание, прыгнули! На старт, внимание, вперед! На старт, внимание, маршируйте! На старт, внимание, бабах! На старт, внимание, отставить! На старт, внимание, марш! (вовремя прыгнувший участник становится победителем) Аплодисменты самому лучшему пловцу

Ведущий: Все мы знаем, какие привычки считаются плохими? (Курение, алкоголизм, наркомания, лень и т. д.) А знаете ли вы, какие привычки считаются полезными?

(Регулярная зарядка, здоровое питание, закаливание, активный отдых, соблюдение режима и т. д.)

Конкурс «Дельтапланеризм»

Ведущий: Друзья, знаете ли вы какие-нибудь виды спорта, связанные с полетами? *(Парашютизм, планеризм, воздухоплавание, вертолетный спорт, дельтапланеризм)* *(выбираются 2 наиболее активных, правильно ответивших участника)* Отлично, остановимся на дельтапланеризме. Что, на ваш взгляд, является основным в такой необыкновенном виде спорта? *(участники дают ответы).*

Вы абсолютно правы, но, на мой взгляд, есть еще одна очень важная особенность – необходимо почувствовать и поймать воздушный поток! Проведем наземную тренировку *(выдает участникам бумажные самолеты).*

Перед вами дельтапланы классической конструкции. Ваша задача проста только на первый взгляд: разбежаться, почувствовать воздушный поток и запустить дельтаплан как можно дальше. Справитесь? Проверим!

Определяется победитель.

Конкурс «Бадминтон»

Ведущий: Принять участие в конкурсе вы можете только после того, как угадаете вид спорта. Этот вид спорта пришел в Европу из Индии, где назывался «Пуна». Первоначально для изготовления снарядов для этого вида спорта использовались перья. Угадали, о чем речь?

Играет обычно 2 игрока... Догадались?

Вооруженные ракетками!.. Итак? Правильно, речь идет о бадминтоне!

Задание: провести волан до обозначенного места, обойти вокруг стул и вернуться.

Конкурс «Полеты на ядре»

Ведущий: А мы переходим к следующему виду спорта. Этот спорт пока не получил широкого распространения, хотя и был изобретен довольно давно. Его автор – известный всем вам барон Мюнхаузен. А называется этот вид спорта «Полеты на ядре».

Задание: Удерживая мяч коленями, проскакать вокруг стула.

Ведущий: Здоровье – это неоценимое счастье в жизни любого человека. Каждому из нас присуще желание быть сильным и здоровым, сохранить как можно дольше подвижность, бодрость, энергию и достичь долголетия. Друзья! Мир здоровья безграничен, и дверь в этот мир открыта для каждого! Любите себя, заботьтесь о своем здоровье, и ваша жизнь станет красивее, веселее, ярче и счастливее! Мы – за здоровье!

Напоследок я хочу подарить вам памятки, которые помогут вам быть здоровыми сегодня, завтра и всегда:

Памятка №1. Вставай всегда в одно и то же время. Основательно умывай лицо и руки, неукоснительно соблюдай правила личной гигиены. Утром и вечером тщательно чисти зубы. Проводи достаточное количество времени на свежем воздухе. Совершай длительные прогулки. Одевайся по погоде. Делай двигательные упражнения в перерывах между выполнением домашних заданий. Не бойся физических нагрузок, помогай дома в хозяйственных делах. Занимайся спортом, преодолевай трудности.

Памятка №2. Читай и пиши при хорошем освещении. При ярком солнечном свете надевай солнцезащитные очки. Не проводи много времени у компьютера и телевизора. Береги свои глаза от ударов и уколов, различных травм. При выполнении заданий, связанных с напряжением зрения, делай гимнастику для глаз. Своевременно обращайся к врачу. Не стесняйся носить очки, если в этом есть необходимость. Надеюсь, что сегодняшнее мероприятие вам понравилось, и вы почерпнули из него много полезного для себя. Ведь «Здоров будешь – все добудешь!»

Сценарий игровой конкурсной программы «Утереть нос»

Предварительная подготовка. Команды готовят творческое выступление к конкурсу «Нос заболел».

В игре принимают участие две команды. Все конкурсы оценивает жюри. Все слова принадлежат ведущему.

Руквизит: банан, яблоко, лимон, апельсин, мыло, зубную пасту, духи или одеколон, перец, корица, гвоздика и т.д.

Ведущий.

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,

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 огрех.

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. Что означает выражение «Нос не дорос»? (Кто-либо еще слишком молод, чтобы делать что-либо, заниматься чем-либо.)
2. Давать, подавать непочтительно, небрежно. Как это же самое сказать с «носом»? («Совать под нос».)
3. Назовите сказочных персонажей, имеющих необычайно длинный нос. (Карлик Нос, Буратино, Пиноккио.)
4. Что означает выражение «вешать нос»? (Приходить в уныние, огорчаться.)

5. Зазнаваться, важничать, чваниться. Как это же самое сказать с «носом»? («Задирать нос».)
6. Кто автор рассказа «Огурцы»? (Я. Носов)
7. Что означает выражение «с гулькин нос»? (Очень мало.)
8. Подчеркнуть, показать свое превосходство в чем-либо перед кем-либо. Как это же самое сказать с «носом»? («Утереть нос».)
9. Кто автор повести «Нос» (Я. В. Гоголь)
10. Не к чему придраться. Как это же самое сказать с «носом»? («Комар носа не подточит».)
11. Что означает выражение «Тыкать носом»? (Указывать в назидание на что-либо, обычно в резкой форме.)
12. Назовите средневекового предсказателя, врача, имя которого содержит «нос»? (Нострадамус)
13. Откуда пошло и что означает выражение «зарубить на носу»? (Означает хорошо и надолго запомнить. В древности неграмотные люди делали на дощечках зарубки для памяти. Взял человек что-то у богатого в долг, для памяти сделал на дощечке зарубки, расколол ее пополам, взял свою половину и носит ее с собой — отсюда и нос.)
14. Кто автор строк:
Ты чернее трубочиста.
Поллюбуйся на себя:
У тебя на шее вакса,
У тебя под носом клякса?.. (К.И.Чуковский. «Мойдодыр»)
15. Вмешиваться во что-либо, обычно не в свое дело. Как это же самое сказать с «носом»? («Соваться со своим носом».)
16. Что означает выражение «Водить за нос»? (Обманывать, вводить в заблуждение, обычно обещая что-либо и не выполняя обещанного.)
17. Выйти, показаться. Как это же самое сказать с «носом»? («Высунуть нос».)
18. С самого близкого расстояния от кого-либо брать, хватать, тащить; удирать, уходить и т. д. Как это же самое сказать с «носом»? («Из-под носа...».)

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.

Конкурс «Нос в словах»

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

Игра «Апчхи!»

Команды играют по очереди. Одному из игроков завязывают глаза. Затем другой игрок из этой же команды, на кого укажет, молча ведущий, должен сказать «Апчи!». Надо угадать, кто «чихнул». Ведущий указывает на другого, третьего... Выигрывает тот, кто ни разу не ошибся, либо ошибся меньшее количество раз.

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)

Два яблочка во мху,

Да морковка наверху.

(Глаза, нос)

Две печки —

Одно поленце.

(Нос)

Два Егорки

Живут возле горки,

Живут дружно,

А друг на друга не глядят.

(Глаза, нос)

Не суй носа в чужое просо.

Не по носу табак.

Где двое бранятся, там третий нос не суй.

За спрос не бьют в нос.

Любопытной Варваре на базаре нос оторвали и др.

Эстафета «Приделай нос Буратино»

На некотором расстоянии от играющих ставят две подставки, на них крепятся большие листы с изображением Буратино. Место, где должен быть нос Буратино, обведено кружочком. Детям завязывают глаза. По сигналу они должны дойти до Буратино и приставить нос. 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-нос следующему участнику эстафеты. Побеждает команда, быстрее закончившая эстафету.

Конкурс «Нос заболел» (на усмотрение организаторов)

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.

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

Сценарий мероприятия для летней творческой площадки «Лето»

Действующие лица: Ведущая, Лето, Июнь, Июль, Август

Ведущая. Дорогие ребяташки:
И девчонки и мальчишки.
С каникулами вас поздравляю,
На площадку играть приглашаю.
С вами долго, очень долго
Будем петь, шутить, играть,
И конечно, и конечно
Будем с вами танцевать!
Кто в учебе отличился,
Руки я прошу поднять.
Кто четверки и пятерки
Не ленился получать?
(дети поднимают руки)

Ведущая: Значит, знания у вас у всех отличные,
Разгадать загадки сможете самые обычные.
(загадывает загадки)
Всех жарким солнцем обогреет,
В цветной наряд луга оденет,
Играть, купаться позовет,
Грибов и ягод принесет.
Как зовется время года
Кто его мне назовет? (Лето)
Солнце светит ярко,
И светло, и жарко.
А кругом трава, цветы,
Целый день броди, броди.
Что за время года это?
Ну, конечно это..... (Лето)

Солнце печет,
Липа цветет,
Рожь поспевает.
Когда это бывает? (Летом)

Ведущая: Ребята, а что такое лето?
(дети хором отвечают)

Ведущая: Правильно. Лето это много света, это поле, это лес, это тысячи чудес. Это быстрая река, это в небе облака, это яркие цветы, это синь высоты. Ну-ка, дружно, ну-ка, вместе звонкой песней Лето встретим!

дети хором поют песню
«Песенка о лете» Е. Крылатова на сл. Ю. Энтина

Мы в дороге с песенкой о лете,

Самой лучшей песенкой на свете.
Мы в лесу ежа, быть может, встретим,
Хорошо, что дождь прошел!
Мы закрыты бронзовым загаром,
Ягоды в лесу горят пожаром,
Любим лето жаркое не даром,
Лето – это хорошо!
Вот оно, какое наше лето!
Лето яркой зеленью одето.
Лето ярким солнышком согрето,
Дышит лето ветерком!
На зеленой солнечной опушке
Прыгают зеленые лягушки
И танцуют бабочки – подружки,
Расцветает все кругом!

Ведущая: Молодцы, спели все от души. А, что это за девочка к нам спешит в ярком сарафане и венке.
Ну, конечно, это Лето!

Лето: Я – жаркое Лето, богатое Лето,
В душистый венок из цветов я одета.
Поздравить с каникулами вас я пришла,
Гостей чудесных с собой привела.
Я загадки загадаю,
Что за гости – угадайте!

Теплый, длинный – длинный день,
В полдень – крохотная тень.
Зацветает в поле колос,
Подает кузнечик голос,
Дозревает земляника.
Что за месяц, подскажи-ка? (Июнь)

Лето: Правильно, это Июнь.
Пришел июнь, и воздух светел,
И синева над головой.
Среди ветвей веселых ветер
Играет нежною листвою.
И струны солнечного света
Свою мелодию поют
О том, что наступило лето,
Что вновь каникулы идут!
(входит Июнь)

Ведущая: В гости к нам Июнь пришел,
С пеньем птиц, с гуденьем пчел.
Здравствуй, здравствуй, месяц наш!
Что ты нам в награду дашь?

Июнь: Каждый день я вам дарю
В небе яркую зарю,

Поле, речку, летний зной

И в цветах весь край родной!

А чтобы нам всем не загрустить, давайте вместе с вами споем песню о лете, о каникулах.

(дети хором поют песню)

Июнь: А кто из вас самый внимательный и самый наблюдательный. Кто знает пословицы и поговорки про лето?

В июне есть нечего, да весело: цветы растут, соловьи поют.

Готовь сани летом, а телегу зимой.

Летний день – весь год кормит!

Встречает нас лето цветами,

Дыханьем трав и трелью птиц.

И открывает в нас поэтов,

И следопытов, и певцов!

Ведущая: Песенный конкурс сейчас проведем,

Песенки со словом «лето» или «солнышко» споем!

Мы начнем – вы продолжайте,

Песни эти запевайте.

(проводится конкурс песен)

1. Я на солнышке лежу,

Я на солнышко гляжу,

Все лежу и лежу

И на солнышко гляжу.

2. Слышишь, как звенят в небе высоко

Солнечных лучей струны.

Если добрый ты, то всегда легко,

А когда наоборот – трудно.

3. Чунга – Чанга – синий небосвод.

Чунга – Чанга – лето круглый год.

Чунга – чанга – весело живем,

Чунга – Чанга – песенку поем!

4. Если вдруг грянет гром

В середине лета,

Неприятность эту

Мы переживем.

5. До чего же хорошо кругом!

Под деревьями густыми светлый дом.

И дорожка золотая,

Ярким солнцем залитая,

По которой мы идем, мы идем, мы идем.

До чего же хорошо кругом!

6. Пусть всегда будет солнце,

Пусть всегда будет небо,

Пусть всегда будет мама,

Пусть всегда буду я!

Ведущая: Молодцы все, кто пел с нами
Такими прекрасными голосами!
Чтобы здесь не заскучать,
Приглашаем танцевать!
(играет танцевальная музыка, дети танцуют)

Лето: Жаркий, знойный душный день,
Даже куры ищут тень.
Началась косьба хлебов,
Время ягод и грибов.
Дни его – вершина лета,
Как зовется месяц этот? (Июль)
(входит Июль)

Июль: Ожидай нас, летний лес,
Мы туда приедем скоро.
Сколько сказок и чудес
У густого бора!
Проведет Июль ребят
По лесной дорожке,
Жарко ягоды горят
У меня в лукошке.
Ребята, а кто может назвать мне приметы июля.

Июль – макушка лета.

Всем лето пригоже, да макушка лета тяжела!
На Илью (пророка) до обеда лето, после обеда осень

Июль. А теперь хотел у вас я узнать,
Кто сможет про лето стихи прочитать?
Раз, два, три –
Скорее сюда подходи!
(проводится конкурс стихов о лете)

Лето: Листья клена пожелтели.
В страны юга улетели
Быстрокрылые стрижи.
Что за месяц, подскажи! (Август)

Август: Славно август потрудился.
В июле новый хлеб родился,
Грибов, ягод урожай –
Не ленись лишь, собирай!
Назовите быстрее мне
Августа приметы.
(дети по очереди называют известные приметы августа)
Что в августе соберем – с тем и год проживем.
Лето припасиха – а зима – подбериха.
В августе серпы греют, а вода – холодит.

Отцветают розы, падают хорошие росы.

Ведущая: Вот и подошла к концу наша игровая программа. Но лето только началось и впереди у нас море развлечений и солнечных дней. Пока, до новых встреч!!!

Сценарий детской – игровой программы

«Канцелярские потехи»

Реквизит: скрепки и кнопки, много разобранных ручек и частей от них, карандашный чертёж, карандаши и точилки, бумага и ножницы, линейки и нарисованные на бумаге ломаные линии, две тетради в разобранном виде,

Ведущий: Ребята скажите, пожалуйста, а что такое канцелярские принадлежности? А что такое канцелярия, как известно, это отдел учреждения, ведающий служебной перепиской, оформлением текущей документации. Но нельзя вести всю «бумажную работу без канцелярских принадлежностей. А под потехой понимаем забаву, развлечение. Так давайте устроим развлекательную программу, воспользовавшись канцелярскими принадлежностями. Ведь канцелярскими товарами можно выполнять другие работы, например, карандашом почесать спину. Ну что ж, а для нашей игры мне понадобится две команды. Для начала я попрошу вас придумать название для своих команд.

Ведущий: приступим к первому испытанию:

«Угадай, сколько!»

В коробках лежат скрепки и кнопки. Игроки должны на глаз определить, сколько предметов находится в каждой коробке: выигрывает тот, кто наиболее точно угадает.

«Путешествие с газетой в руках»

Участники конкурса садятся в плотную между двумя соседями. Каждому участнику выдается многостраничная газета, в которой перепутаны все страницы, а некоторые перевёрнуты вверх тормашками. По команде игроки должны привести газету в надлежащий вид, не покидая своих мест: кто быстрее справится с задачей.

«Собери самую длинную!»

Каждая команда должна за определенный участок времени собрать цепь из скрепок: у кого длиннее.

«Собери ручки»

Каждой команде предлагается куча разобранных ручек, разных по форме, цвету, размерам. Необходимо из отдельных частей собрать эти целые пишущие принадлежности: кто быстрее.

«Быстрый ластик»

Участники команды должны взять в руки ластик и как можно быстрее удалить все линии от карандаша на представленном чертеже.

«Картина из кнопок»

Рисовать можно многими вещами. В том числе кнопками. Нарисовать кнопками картину на определенную тему: у кого интереснее.

«Длинная спираль»

Необходимо заточить точилкой карандаш так, чтобы образовалась непрерывная стружка: у кого длиннее.

«Бумага»

Вырезать ножницами из бумаги оригинальную фигуру: кто интереснее.

«Линейка»

Раздаются для каждой команды рисунок длинной ломаной кривой (одинаковые каждой команде). Взяв линейки, они должны, измеряя длины отдельных прямых, определить длину всей ломаной: кто точнее.

«Собери тетрадь»

перед каждой командой лежит разобранная тетрадь: листы и две скобки. Участникам необходимо выполнить нелёгкую задачу – быстрее других собрать целую тетрадь

«Конверт»

командам предлагается разработать эскиз новой формы почтового конверта: у кого оригинальнее.

«Органайзер»

Играет один участник, которому завязывают глаза. На столе расположены канцелярские принадлежности, но помимо них есть и лишние предметы. Участники на ощупь должны выбрать только необходимые принадлежности.

Ведущий: ну вот и подошла к концу наша игровая программа с канцелярскими предметами. Давайте подведем итоги и поздравим наших победителей.

Сценарий конкурсной программы «Конкурс актерского мастерства» (для детей старшего возраста)

Ведущая: Добрый день дорогие друзья! Сегодня у нас очень необычная конкурсная программа. А именно Конкурс актерского мастерства! Театр всегда праздник для нас. Здесь мы отдыхаем душой, с удовольствием следим за развитием событий, за игрой любимого актера.

Давайте вспомним правила поведения в театре:

- Главное правило – приходить всегда вовремя.
- Услышав звонок, необходимо направиться в зал и занять свое место, в соответствии с билетами.
- В театр приходят красиво одетыми, ведь это праздник.
- Во время представления, нельзя разговаривать и издавать какие либо звуки.
- Необходимо отключать мобильные телефоны.
- Если спектакль вам понравился, отблагодарите артистов аплодисментами.

Ну, что ж правила, мы с вами вспомнили, пора и конкур начинать.

Приглашаю наших участников _____

Уважаемые участники, вам предстоит уникальная возможность, проявить свой талант, показать пантомимическую выразительность, чувство ритма, чувство юмора, мастерство перевоплощения и мастерство работать в команде.

Ну а оценивать наших конкурсантов сегодня будет наше справедливое и компетентное жюри _____

1 ТУР.

Задание 1 (пластика, мимика, голос)

ВОКЗАЛ. Изобразите:

1. Ребенок, потерявшийся на вокзале.
2. Родителей потерявшегося ребенка.
3. Вам срочно надо уехать, а билетов нет.
4. Вы опаздываете на поезд.
5. Вы третьи сутки на вокзале.
6. Вы перебегаете дорогу перед "носом" паровоза.
7. Опять от вас сбежала последняя электричка...
8. У вас 2 чемодана, 3 сумки и ребенок, а ваш поезд уже прибывает, и вы пытаетесь добраться до перрона.
9. В зале ожидания собралась толпа и вам не терпится узнать почему...
10. Вы отправляетесь в путешествие с пятью детьми.
11. Вы сели в вагон, но на вашем месте уже едут двое.
12. Вы всю жизнь прожили в глухой деревне и, вдруг, попали на вокзал большого города.
13. Вы пытаетесь сдать билет на поезд, который отправляется через пять минут.
14. В кассе огромная очередь, а вы настойчиво пытаетесь что-то спросить у кассира, не стоя в ней.
15. Вы стоите в очереди в багажную кассу, перед вами некто пытается пролезть без очереди.
16. Вы очень плохо слышите, но старательно пытаетесь узнать у окружающих, когда прибывает ваш поезд.

Задание 2 (пластика, мимика - пантомима)

СПОРТ. Изобразите:

1. Штангиста.
2. Спортсмена, заканчивающего марафонскую дистанцию.
3. Прыгуна с шестом.
4. Изыщную акробатку.
5. Цирковую гимнастку.
6. Метателя молота.
7. Вратаря в момент атаки на его ворота.
8. Туриста с тяжелым рюкзаком.
9. Гимнастку на бревне.
10. Тренера проигрывающей команды.
11. Футболиста, забивающего пенальти.
12. Гимнаста с шестом, балансирующего на канате.
13. Всадника на брыкающейся лошади.
14. Пловца на дистанции.
15. Прыгуна с десяти метровой вышки.
16. Фехтовальщика на шпагах.

ИМИДЖ.

Участники по одному идут по кругу и выполняют задание.

- Вы элегантная женщина, Ваш рост 180 см, а вес 120 кг. При этом Вы носите туфли на очень высоком каблучке, в правой руке тяжелая сумка, сильно дергается левый глаз. Для того чтобы произвести впечатление Вы идете, высоко подняв голову и слегка покачивая бедрами.
- Вы невысокий мужчина, очень комплексующий по поводу своей внешности: левое плечо выше правого, большие оттопыренные уши, небольшой горб на спине. Кроме того Вы слегка прихрамываете на правую ногу. Для того, чтобы сгладить впечатление Вы много улыбаетесь, более того часто и громко смеетесь.
- Вы женщина, считающая себя ужасной толстухой. Однако на самом деле Вы выглядите более чем худенькой. Вы носите объемную одежду и шляпу с большими полями. К тому же постоянно

попадаете в нелепые ситуации: вот и сейчас на правой туфле сломался каблук, а с плеча постоянно спадает сумочка, чтобы пережить все неприятности Вы достаете из кармана "Ментос" и начинаете глотать таблетку за таблеткой.

- Вы высокий шикарный мужчина, привыкший нравиться женщинам. Вы ходите широкими шагами, сильно размахивая руками и высоко подняв голову. Вы часто моргаете обоими глазами и встряхиваете головой, отбрасывая назад длинную челку. Вы держите в руках тяжелую папку, из которой постоянно что-то выпадает.

СЮЖЕТ ПЕРВЫЙ "ЦЫГАН - ВОР"

Количество участников в зависимости от кол-ва желающих колеблется от 9 до 13 (с добавлением ролей деревьев и занавеса).

Ночь. Завывает ВЕТЕР. Раскачиваются ДЕРЕВЬЯ. Между ними пробирается ЦЫГАН-ВОР. Он ищет конюшню, где спит КОНЬ... Вот и конюшня. Спит конь, ему что-то снится, он слегка перебирает копытами и тоненько ржет. Недалеко от него пристроился на жердочке ВОРОБЕЙ. Он дремлет, иногда открывает то один глаз, то второй. На улице, на привязи спит ПЁС. Деревья шумят, из-за шума не слышно как Цыган-вор пробирается в конюшню. Вот он хватается коня за уздечку... Воробей зачирикал тревожно...

Пес отчаянно залаял... Цыган уводит коня. Пес заливается лаем. Выбежала из дома ХОЗЯЙКА, заохала, закричала. Она зовет мужа. Выскочил с ружьем в руках ХОЗЯИН. Цыган убегает.

Хозяин ведет коня в стойло. Пес прыгает от радости. Воробей летает вокруг. Деревья шумят, и ветер продолжает завывать. Хозяин гладит коня и бросает ему сена. Хозяин зовет хозяйку в дом. Все успокаивается. Спит пес, дремлет воробей на своем прежнем месте, стоя засыпает конь, он изредка вздрагивает и тихо ржет... ЗАНАВЕС.

СЮЖЕТ ВТОРОЙ "ФИЛОСОФ"

Количество участников в зависимости от кол-ва желающих колеблется от 10 до 18 (с добавлением ролей волн, дельфинов и занавеса).

МОРЕ. Море волнуется. Находится в постоянном движении. У берега на КАМНЕ сидит ФИЛОСОФ. Он углубился в мысли, ничего не замечает вокруг. Со стороны, кажется, что он дремлет. Не замечает ВОЛН, набегающих на берег. Не замечает, как подплыла АКУЛА, разинув хищную пасть, собираясь съесть философа. Не замечает он, как стайка веселых ДЕЛЬФИНОВ прогоняет злую акулу в море. Философ сидит, погруженный в мысли. Ничего не может вывести его из раздумий о смысле жизни. Он так неподвижен, что прилетевшая ЧАЙКА принимает его за камень и садится ему на голову.

На берегу появляется ТОРГОВЕЦ с КОРЗИНОЙ. Целый день он продавал товар на рынке. Усталый, волочит корзину по песку. Торговец видит одинокую фигуру человека, сидящего на камне, и направляется к нему. Заметив человека, чайка с криком улетает. Философ сохраняет прежнюю задумчивость. Подойдя к философу, торговец просит присмотреть за корзиной. Раздевается и идет окунуться в море. В это время на берегу появляются ДВА ШУТНИКА. Они видят погруженного в мысли философа, крадучись подбираются к корзине с одеждой. Забирают и пускаются наутек. Торговец видит, как похищают его корзину с деньгами и одеждой, быстро плывет к берегу и кричит: "Спасите!" От крика философ пробуждается и бросается на помощь. Конечно, спасти человека для философа - это все равно, что спасти высшую ценность. Торговец отбивается от философа. Вскоре они оказываются на берегу. Шутники убегают все дальше и дальше. Торговец мечется по берегу, умоляя философа дать ему на время одежду, чтобы поймать шутников. Философ отвечает, что одежда не самое главное в жизни, что она только средство, а не цель... И вновь впадает в глубокую задумчивость. Торговец прыгает вокруг, бьет философа по спине, пытаясь вывести его из задумчивости, становится на колени, умоляя об одежде. Приплывают дельфины, обсуждают ситуацию. Чайка кричит, дает советы голому торговцу, философ

невозмутим, дельфины уплывают, чайка улетает. Торговец раздевает философа, бежит спасать свое добро. На камне одинокий философ, погруженный в мысли о смысле жизни...

ЗАНАВЕС.

Конкурс: "Человек жующий"

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

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

Конкурс: "Крики на банкетках"

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

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

«Однажды, в студеную зимнюю пору...»

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

- Вопросительно.
- Восклицательно.
- Как перед расстрелом.
- Как на похоронном митинге.
- Как ребёнок, только что научившийся говорить.
- Большой зал, а микрофоны не работают.
- С горячей картошкой во рту.
- С тяжёлым грузом на спине.
- С грузинским акцентом.
- Только что с марафонского финиша.

- Выступление на свадьбе с тостом.
- На 50-градусном морозе.
- На 80-градусной жаре.
- Человек, не видевший долго людей.
- На суде, обвинение в преступлении.

Вокзал. Изобразите пластикой и голосом:

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

Изобразите

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

Голос

Изобразите голосом:

- Причаливающий мотор
- Водосточный бачок
- Заводящийся мотор

- Закипающий чайник
- Вой сирены
- Шторм на море
- Тормозящий автомобиль
- Топот коня
- Шум взлетающего самолёта

Телефон

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

- Скажите, что мне делать со своей дочерью?
- Подскажите животное из 7 букв?
- Когда привезут колбасу?
- Или вы сейчас расскажете в чём дело, или...?
- Ну а как насчёт кино?
- Как вам не стыдно?
- Шеф, клиент готов, что делать дальше?
- Ну, сколько ещё можно, уже 3 часа ждём?
- Мама, когда же ты меня отсюда заберёшь?
- Как быть, если она не пришивается?
- Скажите, зачем всё это?
- Алло, а у меня тут лампочка не зажигается? Что делать?
- Всё посмотрел, но чего-то не хватает. Чего же?

Ведущая: Я прошу наше компетентное жюри подвести итог и приглашая участников на сцену.

До новых встреч, дорогие друзья, и помните, как сказал Уильям Шекспир «Весь мир-театр, а люди в нем актеры»....

ИГРЫ (УПРАЖНЕНИЯ) ДЛЯ ПОДНЯТИЯ НАСТРОЕНИЯ, СНЯТИЯ ПСИХОЛОГИЧЕСКОГО БАРЬЕРА, ЗНАКОМСТВА

ГУСЕНИЦА

Группа становится в линию. Каждый из группы подает свою руку заднему. Для этого играющие расставляют ноги на ширину плеч и подают руку назад между своих ног. При этом каждый также берет

руку стоящего впереди. Группа начинает двигаться назад. При этом задний начинает ложиться на пол. Группа движется назад до тех пор, пока все не лягут на пол. Затем группе предлагается вернуться в исходное положение в обратном порядке.

ОБУВНАЯ ФАБРИКА

Все снимают обувь и кладут ее в центр круга, каждый участник надевает два разных ботинка и пытается поставить ногу рядом с ногой обутую в парную обувь.

ЭТО МОЙ НОС

Что вы ответите человеку, который указывает на свой локоть и говорит: «Это мой нос?» Ну, вы можете показать на свою голову и сказать «Это мой локоть?» Тогда он, возможно, покажет мне свою ступню и скажет «Это моя голова!» Это новая игра и тест на координацию рук и глаз, который показывает, насколько долго вы можете продержаться, называя части тела, которые только что показал ваш партнер, и в то же время, указывает на другую часть своего тела.

ИГРЫ

Теневой вождь. Один из играющих выходит из комнаты. Остальные члены команды выбирают «вождя», который задает группе любые движения и меняет их через некоторое время. Задача вошедшего определить «вождя». В случае удачи «вождь» сам выходит за дверь, и игра повторяется с новым «вождем».

НИКОГДА

Члены группы открывают ладони и по очереди говорят: «Я никогда не...(делал чего-либо)». Тот, кто делал предложенное действие – загибает палец. Игра хорошо помогает при знакомстве.

ЗООПАРК

Члены группы встают в круг и держат друг друга под руки. Ведущий каждому говорит название животного. После этого ведущий громко называет одно из имен. Ребята с этим именем должны поджать ноги. Остальные должны удерживать их. Лучший эффект достигается при большом количестве одного из них.

УЗЕЛКИ

Группа встает в круг и вытягивает руки в центр. После случайного сцепления рук, группе предлагается развернуться в круг так, чтобы рядом стояли люди со сцепленными руками.

ФРУКТЫ

Группа встает в круг. Каждый выбирает себе название фрукта на первую букву своего имени. Предлагается обмен фразами типа «Яблоко любит апельсин». После этого «апельсин» должен назвать новую пару. Если этого не происходит и ведущий успевает коснуться «апельсина», то они меняются местами.

ТУТТИ-ФРУТТИ

Команда делится на два или бол ее фронтов и выбирает себе имя – фрукт. Один человек стоит в центре и рассказывает какую-либо историю. Как только он использует одно из названий фронтов, члены этого фронта должны поменяться друг с другом. Если произносится «Тутти-фрутти», то все члены всех фронтов должны поменяться местами.

ПАЛОЧКА

Команда садится в круг и начинает передавать по кругу какой-то предмет, зажав его различными частями тела, меняя их. При падении игра начинается сначала.

БАРАБАНЧИКИ

Группа садится в круг. Члены группы кладут свои ладони на колени к соседям с двух сторон. Группа начинает хлопки в определенную сторону – рука за рукой, в том порядке, как они лежат на коленях. При двойном ударе направление сменяется на противоположное. Тот, кто ошибся – убирает руку.

МОНСТР

«Ваша задача состоит в том, чтобы переправить всю команду от этой линии до той. При этом все стартуют одновременно по команде ведущего. Причем одномоментно вся группы может иметь пять точек качания с землей».

«НОГИ В РУКИ»

Группа становится в линию. Каждый кладет одну руку на плечо стоящего впереди и поднимает одну ногу. Второй рукой задние подхватывают ногу передних. Задача – пропрыгать без разрыва определенное расстояние.

«ХИ-ХИ, ХА-ХА»

Группа стоит в кругу и синхронно делает движения руками и произносит «Хи-хи-хи-хи-хи, ха-ха-ха-ха-ха», уменьшая счет от 5 до 1.

ИГРЫ НА ПОНИМАНИЕ И СПЛОЧЕНИЕ

ГОМЕОСТАТ

Эта игра помогает осознать силу группового единства. По команде ведущего все участники выкидывают на пальцах какое-либо число. Можно провести несколько тестов еще. Варианты: по команде все начинают показывать друг на друга. Выигрывают те, кто оказался парой. Или все прыгают в одну сторону. Выигрывает большинство тех, кто прыгнул на одинаковый градус.

За веселым соревнованием стоит отработка «чувства плеча», умения предугадывать каждый шаг своего партнера.

ПАРЫ

Каждая пара берет по одному листку бумаги, встает лицом друг к другу и, прижимая лист лбами с двух сторон, руки заводит за спину, в таком положении пары должны произвольно передвигаться по помещению (можно под музыку). Разговаривать нельзя.

Главная задача участников – найти каналы интуитивного понимания партнера, которое всем нам необходимо в жизни среди людей.

ГРАЖДАНСКАЯ ОБОРОНА

Все участники прогуливаются по комнате, ведущий выкрикивает фразу, сообщающую об опасности. Например: "Внимание!". На вас напали пещерные львы (хулиганы, римские легионы, вирусы гриппа, маленькие зелененькие человечки, угрызения совести, зевота и т.п.) После сигнала опасности участники игры должны собраться в тесную группу, спрятав слабых в середину, а затем произнести фразу: «Дадим отпор... (пещерным львам и т.п.) Потом группа опять разбредается по комнате и игра продолжается.

МУХА

Все участники воображают перед собой квадрат, разделенный на 9 клеток. В центре находится муха, движением которой мы будем по очереди управлять. Своим приказом ее можно перемещать либо по оси «вверх-вниз», либо по оси «вправо-влево» на одну клетку. Ходы делаем по очереди, и проигрывает тот, после чьего хода муха окажется выведенной за пределы игрового поля. Нельзя делать «обратные ходы».

ОСТРОВА

У каждого есть свой «остров» – газета. Периодически наступает «выходной», и все гуляют по своей территории. Ведущий «отбирает» по несколько островов, жители должны искать себе другой остров. В заключение идет обсуждение: как вас приняли на другом острове, не оттолкнули ли, пригласили ли сами и т.п.

Обязательно стоит обратить внимание на тех, кому не предлагали присоединиться на другом острове. Сумейте корректно перейти к подобным ситуациям в жизни: не чаще ли мы готовы оказывать помощь, поддержку тем, кто нам нравится, кто нам симпатичен, и не способны ли мы «не замечать» проблем тех, кого относится к «гадким утятам» и т.п.

Вариант того же: кладется два покрывала, задача – всем разместиться, не падая и не заступая за эти покрывала. Затем задача усложняется: покрывала складываются вдвое, втрое и т.п. В середине упражнения кого-то поражает глухота, слепота, немота. При обсуждении говорится, что каждый сделал для того, чтобы другие не упали, о чем он думал (о себе, о других, ни о чем) и т.д.

ПРИСОЕДИНИСЬ К ДРУГОМУ

Работа в паре. У одного – установка «присоединиться», у другого – «не принять». «Присоединяющийся» через улыбку, прикосновение, взгляд и т.п.

Все как в жизни, это понимает каждый участник, и логичным будет перейти после упражнения к разговору о том, что именно дает нам возможность найти путь к «сердцу», «душе» другого, порой совсем чужого, человека: умение улыбаться? А может, умение понять состояние, внутреннее настроение этого «другого»?

РУКОПОЖАТИЕ

Выбирается водящий, который выходит за дверь. В это время каждому дается задание приготовиться через рукопожатие передать какое-либо чувство к водящему (любовь, злость, ненависть, боязнь и т.п.) По пожатию руки водящий должен догадаться о чувствах к нему.

Данное упражнение вызывает интерес ребят к различным формам выражения чувств, в том числе через рукопожатие.

ИСПОРЧЕННЫЙ ВИДЕОМАГНИТОФОН

Участники садятся в круг. Дается задание – передать эмоциональное состояние, используя только невербальные средства. Состояние передает один участник.

ИГРЫ НА ЗНАКОМСТВО

ПОСМОТРИ-КА НА МЕНЯ

Эта игра позволяет детям быстро запомнить друг друга внешне. Все становятся в круг, и вожатый дает задание: через одну минуту построиться в линию по цвету глаз. Справа налево, от темных к светлым. Как

только ребята выполнили первое задание, они снова становятся в круг, чтобы лучше видеть, друг друга, и им дается второе задание: построиться в линию по преобладающим цветам в одежде, слева направо, от более светлых цветов — к более темным. Далее конкурсы переходят к шуточным - по величине ушей, длине носков, шнурков, длине волос и ресниц. Проявляйте фантазию!

ИСТОРИЯ

Вожатые делят отряд на две команды, используя любой вариант разбивки. Определяется время для выполнения первого задания (например, 5 минут). За это время каждая команда сочиняет о себе историю, используя реальные данные. Например: "Мы живем в Туле, Казани и Москве. Дома у нас 9 собак, 14 кошек, 2 попугая и 1 черепаха. Трех наших мам зовут Ольгами, а еще у нас два папы по имени Саша" и т.д. По истечении назначенного времени каждая команда выбирает рассказчика, и он команды как бы меняются местами, то есть команда "А" рассказывает про команду "Б" и наоборот. Побеждает та команда, которая допустит меньшее количество ошибок.

БЕЛКА

В отрядной комнате ставятся две скамьи — друг напротив друга. Отряд рассаживается на них произвольно. Затем вожатый говорит: "Прошу сесть на правую скамью тех, кто любит эстрадную музыку, а на левую — тех, кто любит классику". Ребята переходят на ту скамью, которая им подходит. Затем вожатый снова дает какое-либо задание, и дети снова пересаживаются. Таким образом, вожатый может выяснить интересы детей, задавая интересующие его вопросы. Игра рассчитана на ребят 11–13 лет и проводится в последние дни организационного периода.

ВЕСЕЛЫЕ НОЖКИ

Все участники становятся в круг, ведущий включает музыку, и показывает ребятам определенную композицию движений, выполняемых ногами. Дети повторяют движения. Затем музыка выключается, и все начинают выполнять движения чуть быстрее, чем раньше. Тот, кто запутался, вытягивает карточку с заданием и выполняет его. Затем игра продолжается еще быстрее до тех пор, пока не останется 1 человек, выполняющий упражнения быстрее всех. Запутавшиеся игроки после выполнения заданий выбывают из игры.

Игра проводится с детьми младшего возраста.

ИМЯ В ЦЕНТРЕ

Во время дискотеки танцующие образуют круг. В его центр по очереди вызываются, например, все Саши или все Лены. Круг начинает скандировать их имена в так музыке. Так до тех пор, пока все имена не побудут в центре. Таким образом, каждый ребенок получает возможность «показаться в первый день и узнать, как зовут его соседа».

БИНГО

Играющие образуют два круга. Один в другом, с равным количеством человек. Круги вращаются в разные стороны под слова: «Мой лохматый серый песик у окна сидит Мой лохматый серый песик на меня глядит. Бинго, Бинго, - да, Бинго звать его. Слово Бинго произносится отдельно по буквам, причем на каждую

букву, стоящую во внешнем кругу, ударяют в ладоши стоящих во внутреннем. На каждую букву нового человека. Последняя буква О говорится протяжно, и последние слова «Да, Бинго звать его!», пара произносит вместе, держась за руки. После чего представляются друг другу по именам. Так до тех пор, пока все не перепознаются.

КОЗА

Играющие образуют круг. В центре – водящий. Он выбирает себе пару из круга под слова:

«Шел козел по лесу, по лесу, по лесу,

Нашел себе принцессу, принцессу, принцессу».

Далее они начинают выполнять различные движения под декламирование круга:

«Давай, коза, попрыгаем, попрыгаем, попрыгаем,

И ножками подрыгаем, подрыгаем, подрыгаем,

И ручками похлопаем, похлопаем, похлопаем.

И ножками потопаем, потопаем, потопаем.

Давай с тобой покружимся, покружимся, покружимся,

И навсегда подружимся, подружимся, подружимся!»

Идет знакомство. Пара расходится, приглашая ребят из круга, игра продолжается. Теперь в кругу – две пары. И так далее, пока все пары не встанут в круг.

ДРУЖБА

Играющие встают по тройкам в затылок друг другу, образуя круг. За кругом находятся два ведущих (если круг большой – две пары ведущих). Ведущие, обходя круг, выбирают одного из любой тройки, знакомятся с ним, встают новой тройкой в круг. Освободившиеся два человека становятся ведущими. Игра продолжается.

СУЕТА СУЕТ

Всем участникам раздаются карточки, которые разделены на 9-16 клеточек. В каждой клеточке записано свое задание. Суть одна: записать на клеточку имя человека, который (тут простор для вашей фантазии): любит рыбу; держит дома собаку; любит звезды. Чем неожиданней будет задание, тем лучше. Можно заложить в эту карточку то, что нужно вам. Например: выявить любителей рисования, пения, игры на гитаре. Побеждает тот, кто быстрее и точнее соберет имена.

СНЕЖНЫЙ КОМ

Играющие сидят в кругу. Первый называет свое имя. Второй называет имя первого и свое имя. Третий называет два предыдущих и свое. И так далее, пока первый не назовет имена всех сидящих в круге. Игру можно усложнить, называя имена с середины, с конца.

БИЛЕТИКИ

Играющие образуют два круга. Девушки – внутренний, юноши – внешний, и встают лицом друг к другу, образуя пары. Внутренний круг – это билетики, внешний – пассажиры. В центре стоит безбилетник – «заяц». По команде ведущего: «Поехали!» круги начинают вращаться в разные стороны.

Ведущий кричит: «Контролер!» Билетики остаются на местах, а пассажиры должны найти свою пару. «Заяц» хватается тот билетик, который ему понравился. Пассажир, оставшийся без билета, становится водящим – «зайцем. При встрече «билетик» и пассажир» знакомятся. Через некоторое время пассажир может ловить не только свой, но и любой понравившийся ему билетик. Игру можно сопровождать музыкой.

ФИГУРЫ

Играющие становятся в круг. Внутри круга натягивается веревка, за которую все держатся двумя руками. Ведущий объясняет, что необходимо, закрыв глаза, не размыкать, построить квадрат (равносторонний треугольник), используя только устные переговоры. Сообщается также, что игра – на пространственное воображение и внимательность. Во время игры, когда идет перестроение, ведущий наблюдает, кто из ребят выступает в роли организатора

перемещений. Из наблюдений можно сделать вывод о сплоченности группы, ее организованности, выявить организаторов.

ПАЛЬЧИКИ

Играющие сидят на стульях. Ведущий показывает несколько пальцев на руки, и ровно столько человек должны подняться. Ведущий проигрывает несколько комбинаций (2, 6, 1, 5...), наблюдая при этом, кто чаще всех встает. Эти люди (их обычно по 3-4), так называемая «совесть» этой группы, т.е. которым в оргпериод можно что-нибудь поручить, найти у них поддержку.

ДЕЛАЙ РАЗ, ДЕЛАЙ ДВА

Играющие стоят за стульями. По команде ведущего «Делай раз!» они должны поднять стулья и опустить их, но одновременно (без дополнительной команды ведущего). Важно заметить того человека, который самый первый скомандует «3-4 или «опустили. Это – лидер-организатор.

ИГРЫ-ЗНАКОМСТВА, ИГРЫ-ТАНЦЫ

ПЕРО ЖАР-ПТИЦЫ

При входе на вечер каждый может вытянуть перо, приносящее счастливый билет (приз, лотерею, подарок), перо-задание, которое нужно выполнить по ходу вечера, перо-фант, т.е. нужно отдать для розыгрыша какую-нибудь вещь или предмет.

ПОД СЧАСТЛИВОЙ ЗВЕЗДОЙ

Звезды больших и малых величин с номерами и без них могут служить как для оформления зала, так и для проведения различных конкурсов. Например, таких:

1. После окончания какого-либо танца объявляется номер «счастливой звезды», и та пара, которая оказалась под ней или близко к этой звезде, либо награждается, либо заказывает любую танцевальную композицию.
2. После окончания танца объявляются номера звезд, и партнеры с партнерами меняются друг с другом или меняются все пары.
3. На некоторых звездах могут быть изображены знаки Зодиака. По сигналу ведущего люди, родившиеся под тем или иным знаком, собираются вместе и исполняют коллективный танец.
4. На некоторых звездах наклеены фотографии известных звезд – оказавшиеся под такими звездами пары могут получить приз или заказать музыка для следующего танца, если правильно ответят на вопрос, касающийся творчества той или иной «звезды».

ЛИСТЫ КАЛЕНДАРЯ

Каждому приходящему на вечер вручается листок календаря. Девушкам – с четными числами, юношам – с нечетными. По ходу вечера его участники выполняют следующие задания:

- Собраться по месяцам, выполнить задание – продекламировать свой месяц. Все слова в рекламе должны начинаться с буквы месяца. Например: «декабрь» - долгожданный, детский, домашний и т.д.
- Собраться по дням недели, выполнить задание – вспомнить песни (как можно больше) о своем дне недели; если таких нет, то придумать один куплет;
- Сформировать команду из 12 сред, 12 четвергов, 12 пятниц. Познакомиться друг с другом и представить живую картину на тему: «У природы нет плохой погоды»
- Составить сложное число, например, 17 12 465
- Найти «вчерашний день»
- Собраться по числам – четным и нечетным.

СУДЬЯ-ЗВОНОК

- Ведущий заводит будильник на определенное время и предлагает участникам вечера принять участие в разнообразных конкурсах. Например: в танцевальном, песенном, художественном и т.д. Если во время исполнения прозвучит звонок будильника, этот участник объявляется победителем.

АВТОГРАФ

- Конкурс проводится в течение всего вечера. Человек (или команда), получивший больше всего автографов с пожеланиями, награждается.

ПУТАНИЦА

- Парам необходимо исполнить танец под другую музыку, мелодии по ходу исполнения могут меняться несколько раз.

АССОЦИАЦИЯ ФРАЗ-ПОЗДРАВЛЕНИЙ.

- От пары к паре передается поздравление, каждая фраза которого начинается с последнего слова. Например: мы рады вас видеть. Видеть хорошее можно во всем. Во всем помогаем друг другу и т.п.

ТЕЗКИ - В КРУГ

- Во время общего танца в центр круга приглашаются ребята с одинаковыми именами, они хором скандируют свое имя, потом их сменяют ребята с редким именами. Таким образом, все ребята побывают в центре круга.

РУЧЕЕК

- Это хорошо знакомая народная игра поможет парам найти друг друга. Во время течения ручейка, по сигналу ведущего ребята разбиваются по парам и танцуют под медленную музыку.

АЗБУКА

- Каждый участник получает букву алфавита. По сигналу ведущего, произносящего то или иное слово, буквы собираются в слова или даже в целые предложения.

Сценарий спортивной программы «ШУТОЧНАЯ ОЛИМПИАДА»

Ведущий 1. Олимп – Богов великое творенье!

Спортивный мир – единая семья!

Олимпа получив благословенье,

Спортивный праздник открываю я!

Мы видим здесь приветливые лица,

Спортивный дух мы чувствуем вокруг.

У каждого здесь сердце олимпийца,

Здесь каждый спорту настоящий друг!

Ведущий 2. Сегодня вас мы здесь встречаем,

И пусть удача всех вас ждёт.

И здравый смысл восторжествует.

Хочу, чтоб вам дерзать хотелось,

Чтоб вы творили и мечтали,

И чтоб азарт, упорство, смелость,

В делах всегда сопровождали.

Ведущий 1. А сейчас мы зачитаем клятву Малых Олимпийских игр. На каждый вопрос вы отвечаете три раза «Да».

Клятва

Мы за здоровый образ жизни – «Да! Да! Да!»

Мы против вредных привычек – «Да! Да! Да!»

Мы против правонарушений – «Да! Да! Да!»

Мы за взаимопомощь и взаимовыручку – «Да! Да! Да!»

Мы за мир во всём мире – «Да! Да! Да!»

Дружно, весело, как надо, Мы начнем олимпиаду!

ПРЫЖКИ В ДЛИНУ

Этот вид спорта включен и в олимпийскую программу, и в школьную программу по физкультуре. Все очень просто: разбежался, оттолкнулся, пролетел, приземлился. Главное, чтобы не было "заступа". В этой эстафете не будет разбега, а вот "заступать" будет категорически нельзя. Эстафета проходит так: первый участник встает на линию старта и совершает прыжок с места в длину. После приземления он не должен сдвигаться с места, пока не проведут черту, которая зафиксирует "место посадки". Проводить черту надо по носкам обуви прыгающего. Следующий участник ставит ноги прямо перед чертой, не "заступая" ее. И тоже совершает прыжок в длину. Таким образом, вся команда совершает один коллективный прыжок в длину. Прыгать надо аккуратно и не падать при посадке — иначе аннулируется результат прыжка. Самый длинный командный прыжок является победным.

СПОРТИВНАЯ ХОДЬБА

Что главное в спортивной ходьбе? Любой, даже не специалист, ответит: ноги спортсмена ни на одну секунду не должны отрываться от земли, и ступать на землю необходимо всей ступней. Освоить такой ход не так-то просто. В нашей эстафете процесс ходьбы будет еще более сложным. А именно: делая каждый шаг, необходимо пятку одной ноги вплотную приставлять к носку другой. То есть с каждым шагом участники будут продвигаться вперед на длину подошвы их обуви. И так как двигаться игроки будут медленно, дистанцию для них можно определить в 5 метров туда и обратно. Если все понятно, тогда выстраивайте команды и начинайте эстафету. Из всех тихоходов победят самые быстрые тихоходы.

СТРЕЛЬБА ИЗ ЛУКА

Что такое лук — оружие индейцев и средневековых воинов, вы знаете. Может быть, даже когда-то мастерили его сами. Сегодня из современных пластиковых луков стреляют спортсмены в олимпийских тирах. У вас все будет несколько по-другому. Другой будет мишень, не щит с концентрическими кругами и не птица, летящая в небесах, а обыкновенное ведро. Ну а луком у вас будет обыкновенный лук, то есть репчатый лук (если вы его, конечно, найдете в достаточном количестве). Ведро-мишень нужно установить на пять метров дальше финиша. Луковицы уложить на финишной черте, их число должно равняться количеству участников. Участник номера 1 по сигналу начинает движение от старта к финишу. Прибежав к финишной черте, он берет луковичу и бросает ее, стремясь попасть в ведро. За каждое попадание — одно дополнительное очко команде. Попал или не попал первый "стрелок", он не задерживается долго возле финиша, а бежит к своей команде, чтобы передать эстафету следующему участнику. Так все по очереди совершают "луковую стрельбу". Побеждает та команда, которая быстрее и точнее забросает луковицы в ведро.

БАДМИНТОН

С детским вариантом игры в бадминтон, наверное, знаком каждый. Каждый хотя бы раз в жизни держал в руках бадминтоновую ракетку и воланчик. В этой эстафете мы ракетку ничем заменять не будем. А вот чеканить этой ракеткой мы будем обычный воздушный шарик. Итак, на линии старта стоит первый участник забега, в одной руке у него ракетка, в другой — шарик. Напротив, на линии финиша, установлено ведро. Игрок должен, ударяя ракеткой по шару, провести шар до финиша и уложить его в ведро. Затем игрок возвращается и передает ракетку следующему. Второй участник бежит к ведру, достает из него шар и ведет его к команде. Идет чередование: один участник бежит с шаром к ведру, другой — от ведра. Никто не имеет права нести шар в руках или ударять его рукой, все только ракеткой. Победа достанется, конечно же, тем, кто первым освоит особенности такого бадминтона и сделает все быстрее.

БЕГ НА ЛЫЖАХ

Трудно что-либо говорить о виде спорта, про который все и так знают. Знают, что для успеха в нем нужны и хорошие пластиковые лыжи, и легкие палки, и удобная форма. Но что больше всего нужно для развития лыжного спорта? Конечно же, снег и проложенная лыжня. Лыжню, между прочим, сегодня прокладывают специальными машинами. Пусть у нас лето и снега нет, но подготовку к эстафете мы начнем тоже с "прокладки лыжни". Прочертим (мелом на асфальте, острым предметом на земле) для каждой команды по две линии. Линии прочертим замысловато, зигзагами, чтобы они: то удалялись, то сближались. Трасса готова, можно начинать эстафету. На старт выходят первые участники, в руках у них гимнастические палки, которые сейчас являются лыжами. По сигналу игроки бегут, ставя свои ноги только на прочерченные линии, то есть на "лыжню". Во время движения можно помогать себе палками. Каждому участнику нужно пробежать "по лыжне" до финиша и обратно. Эстафетной палочкой игрокам будут служить "лыжные палки". Вперед, летние лыжники.

БЕГ НА КОНЬКАХ

Если когда-нибудь вы наблюдали соревнования профессионалов- конькобежцев, то обратили, наверное, внимание на коньки спортсменов. Они имеют очень длинные полозья, намного длиннее, чем у обычных коньков. Чем можно заменить коньки в этой эстафете? Откроем вам секрет: большими калошами. Они сваливаются с ноги, и в них нельзя бегать, как обычно, в них поневоле приходится "скользить", то есть бежать, шаркая калошами по земле. Достаньте калоши и поставьте на линию старта одну пару для каждой команды. Каждый участник эстафеты будет запрыгивать в калоши, и преодолевать расстояние до поворотного флажка и обратно. Победят в этих коньково-калошных забегах самые ловкие и быстрые.

БОБСЛЕЙ

Бобслей — это олимпийский вид спорта, родившийся из древней забавы — катания на сани с горы. Правда, горки теперь изготавливаются специально из льда, да и спортивные сани (боб), мало чем, похожи на старорусские салазки. По ледяной трассе боб мчится с бешеной скоростью. В нашей эстафете такой скорости не будет, потому что двигаться придется не с горы, а по ровной поверхности, да и "санки" будут не похожи на санки. Санки у нас будут не железные, не деревянные, не пластиковые, а мягкие — обыкновенный крепкий мешок. Командам придется разделиться на тройки. Два игрока возьмут мешок за углы так, чтобы при этом большая его часть лежала на земле. На мешок садится "ездок", чтобы ему не свалиться с "саней", он должен крепко держаться за мешковину. А на линии эстафеты установим 2-3 кегли, ведь трасса у саночников имеет много крутых виражей. По сигналу два игрока устремляются вперед, они волочат за собой "бобслеиста". Им предстоит втроем пройти между кеглями, добраться до поворотного флага и таким же способом вернуться обратно. А затем передать мешок очередной тройке. Если "санки" перевернутся и сидящий свалится с них — что часто случается в этом виде спорта — придется задержаться для "ремонта" и "восстановления спортивной формы". Поэтому, чтобы победить, нужна и сила, и ловкость.

СКАЧКИ

Когда-то это занятие было популярным во всех странах. Теперь это вид спорта. Но поклонников у него с тех пор не стало меньше. Наверное, никто из ребят не откажется стать "всадником" и покататься с ветерком верхом на "лошади". Правда, лошади в этой эстафете не совсем обычные. Их заменяют табуретки или стулья. Желательно,

чтобы они были крепкие, кто же выводит на старт хромую лошадь? Что делает настоящий всадник перед забегом? Всклакивает в седло, берет поводья в руки, стремительно ударяет по бокам лошади и, покрикивая: "Но! пошла!", двигается вперед. "Всадник" в этой эстафете тоже должен на старте "оседлать" табуретку, взяться за ее края вместо уздечки и, помогая себе ногами, проделать путь от старта до финиша и обратно. Вслед за первым "седаком" этот путь осиливает и вся команда. Эта эстафета — хорошая тренировка, после нее можно будет когда-нибудь пересесть и на живую лошадь. А побеждают во всех "конных забегах" самые выносливые и быстрые.

НОЧНОЕ ОРИЕНТИРОВАНИЕ

О, это очень редкий вид спорта, и про него мало кто что знает. Но что известно точно, так это то, что эти соревнования проходят ночью. В нашей эстафете они будут проходить днем, но в тоже время и "ночью". Каким образом? Если завязать участникам эстафеты глаза, то они ничего не будут видеть. Значит, для них все окружающее будет восприниматься как "ночь", а для всех остальных — как день. Итак, устанавливаем на расстоянии 10 метров от старта по одному табурету и завязываем глаза первым участникам. По сигналу они должны пойти или добежать до табурета, три раза обойти его и, вернувшись к команде, три раза обойти его и, вернувшись к команде передать эстафету следующим участникам, которые уже стоят с завязанными глазами. И так вся команда. Во время движения "ночных пешеходов" команда может помогать своим игрокам возгласами: "правее", "левее", "вперед", "назад". А поскольку кричат одновременно все команды, игрок должен разобрать, какие призывы относятся именно к нему... Когда к линии старта вернется последний участник, для всей команды наступает "день". Для кого "день" наступит раньше, те и победители.

ВОЛЬНЫЕ УПРАЖНЕНИЯ

В гимнастике так называют упражнения на ковре в гимнастическом зале, когда спортсмены совершают прыжки, красивые пробежки, стойки на руках, сальто, пируэты и десятки других сложных упражнений. Из всего этого разнообразия для эстафеты нам потребуется только один элемент — кувырки через голову. Это значит, что каждый представитель команды прокувыркается несколько раз от старта до финиша и потом столько же раз обратно. Кто окажется более гибким и быстрым — тот и принесет своей команде успех.

УПРАЖНЕНИЯ НА БРЕВНЕ

Бревном называют гимнастический снаряд, на котором гимнасты делают неслыханной сложности и точности упражнения. Но еще раньше, до того как гимнастика возникла и окрепла, бревном называли обычный "кругляк" - спиленный и распиленный ствол дерева. В этой эстафет! у нас будет бревно в самом древнем его значении, то есть! для каждой команды надо будет приготовить просто! бревно, какое раскалывают на дрова длиной не более одного метра. И вот на этом бревне участникам предстоит делать упражнения, причем довольно сложные. Им нужно будет вставать на бревно и, перебирая ногами, прокатить его вместе с собой от старта до финиша и обратно. Для этого можно заранее потренироваться, после тренировок это упражнение получается даже у медведей и слонов в цирке. Так что у "Олимпийских команд" это должно выйти. Ну, а если все же кто-то не удержится и упадет, ему придется вернуться к месту падения, и продолжить эстафету дальше. Победят те, кто обладает гимнастической ловкостью.

ГРЕБЛЯ НА БАЙДАРКАХ

Байдарка — это лодка. Она очень легкая и буквально скользит по поверхности воды. Но только в том случае если внутри байдарки опытный спортсмен, который умеет обращаться с байдарочным веслом. А это весло особенное, оно длинное, и у него две лопасти. Гребец поочередно "отталкивается" от воды то правой, то левой лопастью. В нашей эстафете каждому игроку придется освоить навыки обращения с "байдарочным веслом". Только весло придется заменить обыкновенной гимнастической палкой (длина не более 1 метра). Первый участник приседает на корточки с гимнастической палкой в руках. По сигналу он начинает движение вперед. При этом на каждый шаг он должен коснуться палкой земли: на шаг левой ногой — правым концом, на шаг правой ногой — левым концом. Движения игрока очень напоминают движения гребца. Первый "гребец" "проплывает" дистанцию в 10 метров то есть до финиша, назад к команде он может вернуться просто бегом. Палка - "весло" передается следующему "гребцу", потом следующему и т.д. Победит в этих "земно-гребных" соревнованиях та команда, игроки которой быстрее освоят "весло" и первыми закончат эстафету.

ГРЕБЛЯ НА БАЙДАРКАХ С РУЛЕВЫМ

Байдарка с рулевым — это очень большая байдарка, в ней сидит много гребцов. Причем, они сидят спиной по направлению движения. И так как никто из гребцов не видит, куда плыть, на корму сажают специального человека — рулевого. Он направляет байдарку по нужному руслу. В этой эстафете каждая команда будет экипажем байдарки. Команда встает спиной к линии старта. Каждый игрок — "гребец" имеет в руках "весло" — гимнастическую палку. Держа это "весло" широко в обеих руках, он перекидывает его через голову впереди стоящего "гребца" и упирает свое весло в его живот. Так делает вся команда. Если у вас нет такого количества гимнастических палок, можно просто предложить участникам взяться за пояс впереди стоящего. Последний игрок в колонне стоит, в отличие от всех, лицом к линии старта. Он — "рулевой на корме", он держится руками за палку предпоследнего участника. По сигналу вся эта "байдарка" начинает двигаться вперед. Все бегут спиной, не выпуская из рук "весел". Только "рулевой", который видит трассу, командует: "правее", "левее", "поворот". Байдарка должна дойти до финиша, обогнуть поворотный флажок и вернуться к старту. Можно на путь поставить две кегли, которые придется огибать, это усложнит эстафету. "Байдарка", первая пришедшая к финишу, — победитель.

ГРЕБЛЯ НА КАНОЭ

Плыть на байдарке и плыть на каноэ — это две совершенно разные вещи. Во-первых, в байдарке гребец сидит, а в каноэ стоит на одном колене. Во-вторых, байдарочное весло длинное и с двумя лопастями, а каноэ управляют веслом коротким и с одной лопастью. Если вы хотите освоить греблю на каноэ, нужно сделать так: встать на линию старта на одно колено, сбоку от колена вертикально с упором опустить в "воду" гимнастическую палку — "весло". Старт. Первый участник этой эстафеты двигается вперед, шаг на левую ступню, шаг на правое колено, при этом еще через шаг надо отталкиваться от земли палкой.

Чтобы не поранить колено, нужно воспользоваться специальными наколенниками. Каждый "гребец" должен доплыть до финиша и обратно и передать "весло" как эстафету следующему участнику. Победителей — тех, кто первым закончит эстафету, — можно рекомендовать для тренировок на настоящем каноэ.

ФИГУРНОЕ КАТАНИЕ

Фигурное катание — это украшение зимней олимпиады. Что привлекает миллионы зрителей в ледовые Дворцы спорта и к экранам телевизоров? Конечно же, удивительное сочетание красоты и силы. Вспомните, с какой легкостью фигуристы выполняют упражнения, большинство из которых не под силу простому человеку. Здесь и сложные пируэты, и грациозные прыжки. Это элементы высшей сложности, они оттачиваются годами. Но даже для того, чтобы просто прокатиться метров 10, стоя на одной ноге, необходимо виртуозное владение коньками.

В нашей эстафете всем участникам придется разбиться на пары, т.к. у нас будет парное катание. Каждой паре придется взяться за руки, примерно так же, как это делают фигуристы: в правой руке "партнера" — правая рука "партнерши", а в левой — левая, руки при этом перекрещиваются. "Спортивная пара" встает на линии старта, и оба "фигуриста" поднимают свою левую ногу. По сигналу они начинают движение вперед, т.е. скачут на одной ноге, держась за руки. Конечно, эти прыжки не очень напоминают плавное скольжение. Но чтобы их выполнить, нужно не меньше ловкости и упорства. Здесь также возможны падения и ушибы. Но без этого не подняться к вершинам педагогического мастерства. Побеждает команда, в которой все спортивные пары проявят лучшую согласованность действий и первыми "окончат программу", т.е. придут к финишу.

ВЕЛОГОНКИ

Кататься на велосипеде — это удовольствие. Но это и спорт. Спортивный велосипед отличается от обычного и специальными шинами, и количеством звездочек, и формой руля. А бывают спортивные велосипеды, на которых едут одновременно два велогонщика. Представим, что именно на таком велосипеде предстоит соревноваться участникам этой эстафеты. Ну а поскольку у нас шуточная олимпиада, то и велосипед будет ненастоящий, его заменит обыкновенная гимнастическая палка. Палку нужно оседлать сразу двум участникам. Они велосипедисты. Каждому велодуэту, удерживая между ногами палку, предстоит "проехать" до поворотной отметки и обратно. Побеждают, как всегда в велоспорте, самые быстрые.

ВОЛЬНАЯ БОРЬБА

За многие столетия развития спорта возникло огромное число школ борьбы: от бокса в Англии до каратэ в Японии. По всему ежегодно организуются национальные чемпионаты по национальным видам борьбы. В каждом виде единоборства свои правила, свои разрешенные и запрещенные приемы.

У нас борьба будет вольной. Но это совсем не то, что вы думаете. Просто мы будем вольно обращаться с правилами и придумаем такие, каких нигде нет. Например, на земле чертится круг диаметром 1 метр, в него входят представители двух команд, встают друг к другу спиной, упираются в землю ногами и спинами, пытаются вытолкнуть противника из круга. Помогать себе руками нельзя, начинать выталкиваться надо по сигналу. Вот и все правила. За победу победитель получает очко. Когда через это единоборство пройдут все участники команды, очки подсчитываются. И тот, у кого их больше, объявляется победителем.

Кстати, предложите, как можно было бы назвать этот будущий олимпийский вид спорта.

ТОЛКАНИЕ ЯДРА

В программе по легкой атлетике есть этот тяжелый вид спорта. Если бегать и прыгать могут, наверное, все, то поднять и толкнуть тяжелое ядро, дано не каждому. Недаром толкание ядра своей развитой мускулатурой больше напоминают тяжелоатлетов,

Мы в нашей эстафете сделаем этот спорт по-настоящему легкоатлетическим. Это значит, что мы сделаем легкое ядро. Сделать это просто. Для этого надо взять газету и скомкать ее, чтобы получился плотный небольшой шар. Теперь надо вспомнить, как правильно толкают ядро (а его именно толкают, а не кидают, не метают, не швыряют). Ядро берется в одну руку и плотно прижимается к плечу (а точнее, к шее, а еще точнее, к щеке). Толкатель группируется, а затем резко распрямляется так, чтобы все усилие тела было направлено в данный момент на ядро, которое надо как бы вытолкнуть. Именно так придется действовать участникам эстафеты. Первый из них должен встать на линии старта и, не отходя с места, толкнуть газетное ядро. Второй участник должен подойти к тому месту, где ядро приземлилось, и встать так, чтобы пальцы ноги коснулись упавшего ядра. Это его исходная позиция, с нее он будет толкать ядро дальше. Таким же образом поступают и следующие участники. В итоге всей эстафеты определится суммарная дальность полета ядра. Как видите, от усилий каждого участника зависит итоговый результат. И победит та команда, которая "дотолкала" свое ядро дальше, чем другие команды.

СТРЕЛЬБА ПО ДВИЖУЩЕЙСЯ МИШЕНИ

Попасть в неподвижную мишень сложно, для этого нужна и твердость руки, и меткость глаза, и многочисленные тренировки. Но еще сложнее попасть в мишень, которая движется. Здесь нужен еще и расчет, и быстрота реакции. Существуют специальные тир, в которых проходят соревнования по такой стрельбе. Вам для этой эстафеты тоже придется оборудовать тир. Это несложно, главное — найти "оружие" и изготовить неподвижную мишень. Оружием пусть будут теннисные мячи: по одному на каждого участника эстафеты. А мишенью можно сделать какой-нибудь крупный предмет, например: табуретку. Чтобы табуретка стала движущейся, нужно всего лишь привязать к ее ножке веревку. Капитан, стоя в сторонке, возьмет в руки конец веревки, а команда выстроится в колонну на "огневом рубеже", — на линии старта. Расстояние от "стрелков" до "мишени" должно быть не менее 10 метров. По сигналу капитан начинает тянуть на себя веревку, табурет придет в движение, и, пока он перемещается, все игроки должны произвести по одному "выстрелу". Это нужно делать быстро: кинуть мяч и тут же отпрыгнуть в сторону, чтобы на "рубеж огня" вышел стоящий за спиной следующий участник. Времени на движение мишени нужно дать немного — секунд 30. За эти 30 секунд капитан, выбирая веревку, должен притянуть к себе табурет. Победит та команда, у которой будет больше точных попаданий.

ПЕРЕТЯГИВАНИЕ КАНАТА

Вы, наверное, не поверите, но когда-то этот вид спорта входил даже в олимпийскую программу. Теперь настоящие спортсмены про него даже забыли. Мы предлагаем всем восстановить добрую олимпийскую традицию и провести в качестве последней эстафеты соревнования по перетягиванию каната. Но с одним условием. Поскольку у нас шуточная олимпиада, то канат мы будем перетягивать, пропустив между ногами и стоя спиной друг к другу. Успехов!

Сценарий спортивной программы «СКАЗОЧНЫЕ ЭСТАФЕТЫ»

КОНЕК-ГОРБУНОК

По названию ясно, что каждому участнику этой эстафеты предстоит изобразить Конька-Горбунка, который прекрасно описан в сказке П.П. Ершова. Для этого вам потребуется лишь волейбольный мяч или воздушный шарик. Участник сгибается в поясе, берет мяч и кладет его себе на спину. Чтобы мяч не упал во время движения, его необходимо придерживать руками, оставаясь при этом в полусогнутом состоянии. Но это не все. Как известно, Конек-Горбунук, мог прыгать так высоко, что преодолевал любые препятствия. В этой эстафете "конькам-горбункам" также придется во время скачки преодолевать препятствия, например, поставленные на линии эстафеты три табуретки необходимо будет взобраться, затем соскочить с нее, и все это быстро и не теряя при этом "горб" — мяч за спиной. Победят те "коньки-горбуны", которые окажутся более ловкими и стремительными.

ЯДРО БАРОНА МЮНХГАУЗЕНА

Помните, барон Мюнхгаузен передвигался однажды, оседлав пушечное ядро. Предложите ребятам освоить этот необычный вид "транспорта". Ядром у вас будет обычный воздушный шарик, на котором сбоку яркой краской написано: "ядро". Участники должны оседлать ядро, зажав его между коленками и придерживая руками. По сигналу в таком положении они должны проделать путь до поворотного флажка и обратно. Затем ядро передается следующему игроку и так далее, пока не выяснится, какая команда быстрее освоила "полеты на ядре".

Не забывайте, что при неосторожном обращении ядра имеют свойства взрываться. Предупредите об этом ребят. Если шарик-ядро лопнет, команда выбывает из игры и "оплакивает погибшего ядролетателя".

КОТ В САПОГАХ

С этим Котом знакомы все дети, поэтому суть эстафеты им будет ясна по названию. Для ее проведения вам потребуется найти сапоги очень большого размера. Сапоги устанавливаются на линии старта. Первый участник по сигналу должен быстро надеть их и также быстро добежать до финиша. Но это ему сделать будет очень трудно, и не только потому, что сапоги очень тяжелые и неудобные. Как вы помните, Кот в сапогах обладал хорошими манерами. Поэтому, чтобы усложнить эстафету, вы можете поставить на пути следования три кегли. Пробегая мимо них, каждый участник должен задержаться и совершить поклон, красивый и оригинальный. Итак, добежав до финиша, сделав при этом три поклона, участник возвращается и отдает сапоги следующему. И так вся команда. Команда-победительница может выразить свою радость громким и мелодичным мяуканьем.

КАНАТОХОДЕЦ ТИБУЛ

В сказке Юрия Слеши "Три толстяка" смелый Тибул ходил по канату не только в цирке. Однажды он прошел по натянутой проволоке над площадью прямо над головами стреляющих в него гвардейцев. В этой эстафете канатоходцам придется намного проще: в них никто не будет стрелять, и опасность — упасть с огромной высоты и разбиться — им не угрожает. Канат, то есть обыкновенную веревку, можно просто протянуть по земле от старта до финиша. Все игроки по очереди пробегут по нему до поворота, а на обратном пути попробуют всю дистанцию пропрыгать на одной ноге. При этом нужно быть все-таки очень аккуратным: каждый раз ногу ставить на веревку, а не мимо. Иначе раздается "выстрел" — хлопок судьи, которым он предупредит о "грозной опасности". Самые ловкие "Тибулы" принесут победу своей команде.

ЛИСА АЛИСА И КОТ БАЗИЛИО

Что отличает этих персонажей сказки А.Толстого "Приключения Буратино"? Они притворялись. Лиса притворялась, что она хромая, а кот, что он слепой. Участникам эстафеты придется изобразить этих мошенников. Эстафета парная, так как персонажи сказки тоже неразлучны. На старте команды делятся на пары. Один в каждой паре — лиса Алиса, другой — кот Базилио, Тот, кто изображает лису, сгибает в колене одну ногу и придерживает ее рукой, оставаясь, таким образом, на одной ноге. Участнику, изображавшему кота Базилио, завязываются глаза. "Лиса" кладет свободную руку на плечи "коту", и по сигналу эта "парочка" преодолевает эстафетное расстояние, возвращается и передает эстафету следующим участникам.

ЛЯГУШКА-ПУТЕШЕСТВЕННИЦА

Помните, каким образом путешествовала в этой сказке лягушка? Она заставила уток взять в клювы палку, а сама, уцепившись за нее лапками, взлетела вместе со стаей. В этой эстафете участникам придется проделать почти то же самое. Два самых сильных участника берут гимнастическую палку и кладут ее на плечи. В это время третий берется за палку руками, ноги отрывает от земли и оказывается, таким образом, "лягушкой-путешественницей". Теперь по сигналу все трое начинают движение вперед. Тому игроку, который висит на палке, категорически нельзя касаться ногами земли. Когда "утки с лягушкой" добегают до финиша, участник, висевший на палке, отцепляется, а два других его товарища возвращаются на старт, чтобы взять нового "путешественника". И так вся команда должна оказаться на финише.

БАЛДА И ЛОШАДЬ

Помните, как в сказке А.С. Пушкина Балда тоже участвовал почти в спортивных соревнованиях? Его противниками были черти. Используя ловкость и хитрость, победил Балда. Во время одного из заданий, которые придумывал старый черт, надо было унести лошадь. Но Балда вскочил на коня и крикнул бесенку: "Смотри, я несу меж ног!" В нашей эстафете мы попробуем показать именно этот исход из сказки. Для организации эстафеты все участники делятся на тройки. Двое из них будут изображать лошадь, ну а третий участник, естественно, Балду. "Лошадь" делается просто. Первый участник сгибается в поясе, а второй, тоже пригибаясь, берет первого за талию. Вот и все. Осталось "Балде" оседлать "лошадь", и можно трогать путь. После того, как Балда на лошади достигнет финиша; он должен развернуться и, "пришпоривая своего коня проделать обратный путь, чтобы передать эстафету следующей тройке. Ну, а какой именно Балда, подобно Пушкинскому, принесет победу команде, покажут итог соревнования.

ЗМЕЙ ГОРЫНЫЧ

Кому незнакомо это сказочное существо, у которого три головы, четыре лапы и два крыла! Давайте тоже сделаем Змея Горыныча, это несложно. Трое участников встают рядом, кладут руки на пояс или на плечи друг другу ноги участника, стоящего в середине, связываются с ногами партнеров, стоящих по бокам. Получается как бы четыре ноги в общей сложности. По сигналу "Змей Горыныч" начинает движение, причем участники, стоящие по бокам, должны выполнять движения руками, напоминающие взмахи крыльев. Добежав (доскакав, долетев) до финиша, тройка разворачивается, возвращается и передает эстафету следующим участникам. Ноги всем тройкам лучше связать до начала эстафеты. После этой эстафеты ребята, наверное, подумают: "Хорошо, что Змей Горыныч! только в сказках".

НЕЗНАЙКА НА ВОЗДУШНОМ ШАРЕ

Вы помните героя Николая Носова Незнайку, которые летал со своими друзьями в Цветочный город на воздушном шаре? А как устроен воздушный шар, вы, наверное тоже знаете. По мере охлаждения воздуха в шаре из гондолы (корзины под шаром) выбрасывается балласт. У нас в эстафете корзиной послужит обыкновенное ведро. В него положим балласт: мячи, кегли, кубики и т.д., количество предметов должно

быть равно количеству участников эстафеты. Не забудьте, нам еще нужен воздушный шар, чтобы все было точно, как в сказке. На эту роль великолепно подойдет воздушный шарик, он даже называется почти так же. Если инвентарь готов, можно начинать эстафету. Первый участник берет в одну руку ведро, в другой руке у него воздушный шарик. Старт. С ведром и шариком игрок бежит к линии финиша, где находится заранее положенный обруч. Игрок, добежав, выкладывает в обруч один предмет из ведра, т.е. "облегчает корзину". Вернувшись к команде, он передает ведро и шар следующему участнику. Тот в свою очередь проделывает то же самое. Таким образом, к концу эстафеты все предметы из ведра должны быть выложены в обруч. А последний участник должен снова их собрать в ведро и вернуть команде. Удачных вам полетов, и пусть они не заканчиваются так же плачевно, как в сказке Н.Носова.

БАБА-ЯГА

Непременными атрибутами Бабы-Яги были ступа и метла. В эстафете в качестве ступы можно использовать простое ведро, а в качестве метлы — швабру. Участник встает одной ногой в ведро, другая остается на земле. Одной рукой он держит ведро за ручку, а в другой руке держит швабру. А теперь в таком положении необходимо пройти всю дистанцию и передать "ступу" и "метлу" следующему. Вперед, "Бабы-Яги!"

КОЛОБОК

Если помните, в сказке Колобок ловко обошел Зайца, Медведя и Волка, но угодил в пасть Лисе. В этой эстафете первых трех зверей заменят кегли, а последнего — ведро. Каждый участник — это сказочник, который будет катить (пинать ногами) свой "колобок" (футбольный мяч) между кеглями. Подводя мяч к ведру, участнику необходимо, не прибегая к помощи рук, забросить мяч в ведро, то есть отправить "Колобка" в пасть "Лисы". Попыток ему на это дается сколько угодно. После того, как мяч "Колобок" все же оказался в ведре, участник вынимает его руками и быстро бежит к следующему игроку, чтобы тот тоже смог рассказать всю сказку", пройти со своим "Колобком" все препятствия.

ДОКТОР АЙБОЛИТ

Что делал в сказке добрый доктор Айболит? Правильно, лечил. И первое, с чего он начал, это ставил градусники пациентам. Вот и в этой эстафете участникам придется ставить друг другу градусники. Но не настоящие, их заменят обычные кегли или другие предметы, которые на них похожи. Перед началом эстафеты команда выстраивается в колонну на линии старта. Первый участник стоит с ведром или сумкой, наполненной кеглями. Количество кеглей на две меньше, чем участников. По сигналу первый "Айболит" бежит с ведром до определенной отметки и возвращается. Это он проделал путь в Африку. По возвращении он достает из ведра кегли по одной и по очереди ставит их всем участникам, как градусники, т.е. под мышку каждому участнику. Кроме последнего. Последнему он отдает ведро, сам же уходит в сторону, выбывает из игры. Участник, получивший ведро (сумку), быстро собирает кегли у команды и вновь проделывает, что проделывал первый игрок. Не надо ронять кегли на землю, помните, что градусники — дефицит, а уж если уронили, тут же поднимите. Эстафета заканчивается, когда остается один "Айболит", вернувшийся из "Африки", и ни одного больного.

ЗОЛУШКА

Помните, как трудолюбива была Золушка? Она ни минуты не сидела без дела. Участникам этой эстафеты тоже придется потрудиться. Для этого приготовьте заранее ведро, веник и совок, а так же по пять кубиков на каждую команду. Эстафета эта встречная. То есть необходимо разделить команду на две равные половины. Одна встает на линии старта, другая — на финише, лицом друг к другу. С одной стороны участники будут "Золушками", а с другой — "злыми мачехами". Как проходит эстафета? В руках у первой "Золушки" ведро, веник и совок. На линии движения от старта до финиша разбросаны пять кубиков — "мусор". Первый участник двигается вперед, собирая по дороге кубики в ведро. При этом помогать себе руками нельзя. То есть каждый раз надо поставить ведро на землю, веником положить кубик на совок,

затем с совка в ведро. Когда все кубики собраны, "Золушка" передает ведро с кубиками, веник и совок "мачехе", то есть участнику команды, стоящему напротив. "Мачеха, как и полагается злой и вредной мачехе, разбрасывает кубики по всей линии движения. Новой "Золушке", которой "мачеха" передает орудия труда, вновь придется собирать мусор. И это "безобразие" творится до тех пор, пока обе группы не поменяются местами.

ТЕРЕМОК

Для начала вспомним, кто же жил в теремке: Мышка-норушка, Лягушка-квакушка, Зайка-попрыгайка, Лисичка-сестричка да Комар-пискун. Шестым же пришел Медведь и разрушил теремок. Попробуем эту сказку разыграть в эстафете. В ней будут участвовать только шесть человек — по числу персонажей сказки. А роль теремка выполнит обруч. Эстафету начинает "Мышка". Участник, играющий эту роль, по сигналу двигается к финишу, где лежит обруч-теремок. Добежав, игрок продевает обруч через себя, кладет его на место и бежит за следующим участником, т.е. за "Лягушкой". Теперь они бегут к теремку вдвоем, обязательно взявшись за руки. Добежав, они вдвоем пролезают через обруч, не разрывая при этом рук. Сделав это, они бегут за третьим, потом за четвертым, потом за пятым. Когда пятеро, не разжимая рук, продевают через себя обруч и бегут за шестым, — это оказывается "Медведь". Но они все же берут его за руку и ведут с собой к "теремку". Пять человек надевают обруч и удерживают его на уровне пояса. "Медведь" в это время берет обруч рукой и тянет его вместе со всеми участниками, находящимися внутри, к старту. Те, кто находится внутри обруча, бегут, помогая "Медведю". Кто сюжет этой сказки "расскажет" быстрее, тот победил.

ВОЛК И СЕМЕРО КОЗЛЯТ

По сказке семеро козлят были заперты дома, но Волк обманным путем проник в дом и козлят съел. Домами в этой эстафете будут две половинки волейбольной площадки. Одна половинка — дом "козлят" одной команды, вторая половинка — дом другой команды. В каждой команде нужно выбрать семь "козлят" и одного "Волка". "Козлята" сразу занимают свои дома и располагаются в них, кому как нравится. По сигналу оба "Волка" входят в дом противоположной команды и начинают ловить "козлят". Тот, кого поймали (дотронулись рукой), уходит с площадки (он съеден). Чей "Волк" быстрее съел всех "козлят", та команда побеждает. Козлятам в этой игре-эстафете можно убежать от "Волка", но нельзя покидать дом, т.е. выскакивать за пределы площадки. Итак, приятного аппетита!

Сценарий спортивной программы «ЗООЛОГИЧЕСКИЕ ЗАБЕГИ»

КЕНГУРУ С ДЕТЕНЬШЕМ

Мы надеемся, что вы помните, кенгуру — это сумчатое животное, обитающее в Австралии. Отличительная черта кенгуру — отличная прыгучесть. Благодаря своим сильным лапам кенгуру совершает длинные прыжки, при этом бережно несет в своей сумке, которая находится у нее на животе, своего детеныша. Для эстафеты каждой команде потребуются: мешок средних размеров (это может заменить рюкзак или, в крайнем случае, обычная сумка), волейбольный мяч и веревка. Сумки или мешки привязываются участникам, начинающим эстафету, на уровне пояса. По сигналу участники кладут в свои мешки по мячу и прыжками, напоминая прыжки кенгуру, преодолевают дистанцию. Держаться при этом руками за "сумку с детенышем" категорически запрещается. Важно чтобы "малыш не выпал из мешка. Возвратившись к линии старта первый участник передает все атрибуты следующему, и тот начинает преодолевать тем же способом тот же путь. Эстафета достаточно сложна, поэтому давайте возможность ребятам "вжиться в образ" заранее.

ПИНГВИН

Пингвины живут в Антарктиде. Это красивые, изящные птицы, которые не умеют летать, но зато великолепно плавают и очень забавно ходят. Помните их "грациозную" походку вразвалочку? Пингвины

ходят, переваливаясь с боку на бок. Есть у них еще одна интересная особенность, они умудряются носить своих только что вылупившихся детенышей между лапок.

Для эстафеты вам потребуются лишь два теннисных мяча. Задача участника, зажав теннисный мяч ногами на уровне колен или лодыжки, пронести его до поворотной отметки и обратно. При этом нельзя прыгать или бежать. Надо идти вразвалочку, подражая походке Пингвина, но как можно быстрее. Смотрите, не уроните мяч!

ЧЕРЕПАХА-ПУТЕШЕСТВЕННИЦА

Черепаха — медлительное животное. Ну еще бы. Попробуйте двигаться быстро, когда у вас на спине настоящий дом-панцирь. И все же черепаха преодолевает большие расстояния, путешествуя по пустыне. Для этой эстафеты каждой команде понадобится таз (металлический или пластмассовый). Первый участник встает на четвереньки, ему на спину устанавливают таз дном вверх. Получилась черепаха. Теперь она должна пройти путь до поворота и обратно, не потеряв при этом свой панцирь-таз. Поскольку таз ничем не закреплен, то участник поневоле должен двигаться осторожно, а следовательно медленно, как черепаха. Иначе есть риск остаться без панциря, а для черепахи это равносильно гибели. Когда игрок "доползет" до старта, с него снимают его "дом" и устанавливают его на спине другого участника.

РАК, СПАСАЮЩИЙСЯ ОТ ОПАСНОСТИ

К сожалению, сейчас рака встретить в наших водоемах становится все труднее. Для жизни ему нужна чистая, проточная вода. Но мы надеемся, что вы знаете, как внешне выглядит рак, и потому не будем описывать его подробно. Мы обратим ваше внимание только на одно очень интересное обстоятельство в поведении этого животного. Спасаясь от опасности, рак передвигается задом наперед, бежит очень быстро хвостом вперед и держит при этом свои клешни готовыми к обороне. Эта эстафета проста, так как вам не нужен будет никакой инвентарь, и вместе с тем сложна, так как участникам предстоит передвигаться задом наперед, подражая действиям рака. Участник встает на четвереньки лицом к команде. По сигналу он начинает движение в таком положении, добегают до поворотной отметки и возвращается назад, чтобы "предупредить" следующего "рака" об опасности. Все участники проделывают то же самое.

ЛЯГУШКА НА ОХОТЕ

Как известно, лягушки предпочитают на обед комара или муху. Но для того, чтобы охота была успешной, ей необходимо выбраться из воды и проделать определенный путь, чтобы найти добычу. Как же двигается лягушка? Прыжками. Она прыгает, используя силу своих задних перепончатых лап. Для этой эстафеты вам потребуются ласты и маленькие теннисные мячи. Ласты помогут лучше вжиться в образ лягушки, а теннисный шар будет "лягушечьей жертвой" — комаром или мухой. Итак, первый участник надевает ласты себе на ноги, садится на корточки и по сигналу начинает движение вперед, прыгая, как лягушка. Добежав, а точнее, доскакав до поворотной отметки, он разворачивается лицом к своей команде. В это время следующий участник, стоящий на линии старта, бросает "лягушке" теннисный мяч — "комара". "Лягушка" должна поймать "добычу" и вернуться с ней домой, то есть к команде, после чего передать ласты второму участнику, а мяч — третьему. И далее все повторяется. Успех во многом зависит от ловкости "лягушки" при поимке "добычи", ну и, конечно, от быстроты передвижения.

ЛОВКИЕ ОБЕЗЬЯНКИ

Кто же не знает обезьянку? Это милое, забавное, шустрое и ловкое животное. Вы, наверное, видели в фильмах, как обезьяны здорово прыгают и лазают по деревьям. Во время прыжков они пользуются лианами, на которых раскачиваются, как на качелях. За лианы обезьяны цепляются четырьмя конечностями, а иногда даже хвостом.

В эстафете вам потребуются длинные веревки или канаты. Они будут лианами. Эти "лианы" нужно уложить на землю по всей длине трассы от старта до поворотной отметки. Участникам эстафеты придется преодолеть путь туда и обратно на "четырёх конечностях", то есть наступая на веревку ногами и держась при этом за веревку руками. При этом существует опасность отдавить собственные пальцы, но ведь обезьянки — очень ловкие животные и не боятся таких трудностей.

ТАРАКАНЬИ БЕГА

Такой вид состязаний действительно существует для развлечения публики. Тараканов даже специально готовят к этому. Если вы забыли, напомним, что таракан имеет шесть лапок и бежит очень быстро. Чтобы справиться с этой эстафетой, в каждом забеге должны участвовать по два члена команды. Один из них встает на четвереньки, а второй кладет свои ноги на спину первого и сам будет "бежать" на руках. Таким образом, его руки будут первой парой "тараканьих" лапок, а руки и ноги второго участника будут второй и третьей парой "лапок". При такой неустойчивой конструкции надо постараться развить большую скорость. Трудно? Но вы все же попробуйте. Чьи "тараканы" пройдут всю дистанцию быстро и без ошибок, та команда побеждает.

ДВУГОРБЫЙ ВЕРБЛЮД

Верблюд — это корабль пустыни. Он может долго обходиться без пищи и воды благодаря своим горбам, в которых он хранит запасы влаги. Верблюд может бегать довольно быстро, но чаще он степенно вышагивает по песку пустыни.

В этой эстафете одновременно бегут два участника. Не забудьте также приготовить по два волейбольных мяча для каждой команды. Итак, двое участников встают друг за другом, наклоняются, причем второй держится рукой за пояс первого. На спину каждому участнику кладется волейбольный мяч. Оба участника одной рукой придерживают их, чтобы мячи-"горбы" не упали на землю. Ведь если у верблюда упал горб, значит, запасы иссякли и он может погибнуть. Придерживая мячи и не расцепляясь, участники должны проделать путь до поворота и обратно и передать эстафету следующему "кораблю пустыни".

БЕЛОЧКА, НЕСУЩАЯ ОРЕХ

Белка — очень шустрый, подвижный и ловкий зверек. Помните, как она здорово прыгает с дерева на дерево, умудряясь при этом нести грибы, орехи или ягоды. Для этой эстафеты приготовьте для каждой команды по 5-7 обручей, в зависимости от длины дистанции, и по одному волейбольному мячу. Обручи расположите на земле так, чтобы из одного можно было допрыгнуть до следующего. Причем они могут лежать не на прямой линии. Задача каждой "белочки" пронести "орех" — волейбольный мяч, прыгая "с дерева на дерево" (из обруча в обруч), сначала до поворотной отметки и затем обратно. Вернувшись к себе в "дупло", игрок передает "орех" следующей "белочке". Эстафету можно усложнить, если "орехов" будет два или три. Удержать их будет сложнее.

ЗМЕЯ

Змея не имеет ног, она не может ходить или бегать. Змея грациозно, бесшумно и очень быстро ползает. Она изгибается при этом всем телом. Она плавно огибает все препятствия на своем пути.

Для этой эстафеты вам потребуется несколько (5-6) стульев или заменяющих их предметов. Их надо установить на линии движения. Вся команда выстраивается в колонну друг за другом, все кладут руки на плечи впереди стоящим и дружно приседают на корточки. "Змея" готова отправиться в путь. Задача команды — преодолеть расстояние до поворотной отметки и обратно, огибая при этом все препятствия и не задевая их. Важно не расцепиться во время пути и не вставать в полный рост — иначе получится "змея с ногами" или "разорванная змея", а такого, как вы понимаете, в природе не бывает.

ПАУК, ПЛЕТУЩИЙ ПАУТИНУ

Паук ловит свою жертву, плетя для этого замысловатые сети своей паутины. Иногда его паутину сравнивают с кружевом. В отличие от тараканов у паука — восемь лап. На своих восьми лапах паук передвигается очень проворно.

В этой эстафете одновременно участвуют 4 человека. Они встают спиной друг к другу и сцепляются руками, согнутыми в локтях. В такой сцепке они превращаются в "паука", у которого 8 лапок. Теперь "пауку" необходимо быстро пройти от старта до поворотной отметки и обратно. Но двигаться придется не по прямой линии, а по "ниточке паутины". Пусть это будет положенная на землю веревка или начерченная мелом линия. Линия может иметь неожиданные повороты, зигзаги. В этой эстафете очень важна согласованность всех участников, паук не должен "разрываться" на две половинки, и "задние лапки" всегда должны двигаться в том же направлении, что и "передние". Вернувшись назад "паук" передает эстафету следующей четверке.

Проходя по лесу, каждый, наверное, встречал на своем пути муравейник. В нем постоянно кипит работа. Недаром муравьи считаются самыми трудолюбивыми насекомыми. Причем, если трудно одному — на помощь приходят другие. Все вместе муравьи могут перетащить на себе в муравейник даже очень тяжелый предмет. Для этой эстафеты вам понадобится по одной гимнастической палке для каждой команды. Сюжет эстафеты очень прост. Первый участник берет гимнастическую палку и бежит с ней до поворотной отметки, а потом возвращается к себе в "муравейник", чтобы попросить о помощи. Когда первый "муравей" вновь вернется к старту, второй берется за гимнастическую палку, и они проделывают тот же путь, но уже вдвоем. Затем они возвращаются и "зовут на помощь" третьего. И так вся команда в конце концов должна ухватиться за "тяжелую ношу" и сообща донести ее до своего "муравейника". Лодыри, как правило, наказываются тем, что проигрывают.

СОРОКОНОЖКА

Вы, нет сомнения, наблюдали не раз, как передвигается гусеница-сороконожка. Она подтягивает заднюю часть туловища к передней, а затем распрямляется, "выбрасывая" вперед переднюю часть своего тела. И так много раз. Ее способ передвижения напоминает волну.

Для организации эстафеты вам потребуется 10 веревок длиной чуть больше одного метра, а также стулья или стойки, чтобы закрепить эти веревки. (В качестве веревок можно использовать скакалки). На линии движения установите стойки или стулья с натянутыми веревками на расстоянии 3-4 метра друг от друга. Для каждой команды нужно сделать по пять таких препятствий. В этой эстафете принимает участие одновременно вся команда. Участники выстраиваются в колонну друг за другом, кладут руки на пояс или на плечи впереди стоящему. По сигналу "гусеница сороконожка" начинается движение. При приближении к препятствию первый игрок — "голова гусеницы" — наклоняется, чтобы пройти под натянутой веревкой. Вслед за ним должны будут наклониться или присесть и все остальные. Пройдя под веревкой, можно снова распрямиться. Так, преодолевая все препятствия на прямом и обратном пути, "сороконожка" будет совершать волнообразные движения, подражая настоящей гусенице.

Сценарий спортивной программы «ВОДНО - СУХОПУТНЫЕ СОРЕВНОВАНИЯ»

ВОДОНОС

В древние времена, когда еще не изобрели водопровод, была в некоторых странах такая профессия — разносчик воды или водонос. Этот человек набирал у источника воду (в бурдюк или ведра) и аккуратно нес ее в город, чтобы продать. При этом он стремился не расплескать ни капли воды. В нашей эстафете участникам предстоит стать "водоносами" и нести наполненную до краев тарелку, стремясь при этом не расплескать ни капли. Участники выстраиваются на линии старта друг за другом. Первый берет в руки

тарелку, наполненную водой, и по сигналу начинает движение вперед — до поворотного флажка и обратно. Затем тарелка аккуратно передается следующему игроку. И так все члены команды должны проделать этот путь.

У этой эстафеты могут быть варианты.

- тарелка удерживается одной рукой (так носят официанты);
- тарелка ставится на голову и придерживается одной рукой (так носят воду на Востоке);
- тарелка удерживается двумя руками, но участник при этом движется спиной вперед (так воду нигде не носят).

Вариантов может быть много, выбирайте любой или комбинируйте.

Не забудьте в конце эстафеты проверить, много ли воды расплескали команды. Кто больше потерял, получает штрафные очки.

ПОЛИВКА ЦВЕТОВ

Цветы не могут расти без воды. Их обязательно надо поливать. Каждый, наверное, хоть раз в жизни проделывал эту несложную операцию. Но опытные цветоводы знают, что цветы не любят и излишней влаги, поэтому надо знать норму. В этой эстафете цветы вам заменят пустые банки, а для полива нужен будет стакан и ведро воды на каждую команду. Пустые литровые банки (4-6 штук) устанавливаются друг за другом по всей линии движения. Лучше установить их на табуреты. Команды выстраиваются на старте, рядом с линией старта наполненное ведро воды. Первый участник по сигналу судьи набирает полный стакан воды и бежит "поливать цветы". Он должен так распределить воду в каждую банку, чтобы везде было примерно одинаковое количество. Когда все "цветы" политы, игрок добегают до поворотной отметки и возвращается назад к команде, чтобы передать стакан очередному "цветоводу". И так вся команда. В заключение жюри оценивает не только то, кто быстрее полил "цветы", но и количество воды во всех банках. Чем ровнее количество воды в каждой из них, тем лучше. Хуже, когда одна банка — полная, а вторая налита только до половины.

МЕЛИОРАТОРЫ

Одна из задач людей этой профессии — осушение болот. Они используют для этого сложную, сильную технику. Но нам этого не потребуется, так как "болота" которые будут осушать команды не больше тарелки. Так что техники особой не нужно. Эстафета заключается в следующем. Команда стоит на линии старта, у поворотной отметки стоит табурет, а на нем глубокая тарелка с водой. Это, как вы поняли, и будет наше "болото". Его предстоит осушить. По сигналу судьи первый участник бежит к табурету, останавливается примерно в 20 сантиметрах от него и сильно дует на тарелку с водой, стараясь выдуть на нее как можно больше воды. Затем бежит обратно, чтобы передать эстафету следующему "мелиоратору". Предупредите ребят, что дуть можно только один раз и не ближе, чем с двадцати сантиметров от тарелки. Чья команда быстрее осушит "болото", та и победит.

КОРОМЫСЛО

Помните, как раньше на Руси носили воду с колодца. Молодцы и девицы пользовались коромыслом. Очень удобно, однако без сноровки это сделать достаточно сложно. В этой эстафете "добры молодцы" и "красны девицы" будут носить воду в ведрах на "коромысле". Но так как найти его очень сложно, то роль коромысла может играть обычная палка длиной 2 метра. Вам также потребуется по два ведра на каждую команду. Чтобы ребятам было не очень тяжело, лучше взять маленькие ведра (можно детские, игрушечные), но если уж таких нет, то не наливайте ведра полными, хватит и половины. После того, как команда выстроится за линией старта, первый участник возьмет "коромысло"-палку, бережно положит его на плечо, а два других участника помогут ему повесить на палку два ведра с водой. По сигналу

начинается движение. Участник должен добежать до поворотной отметки и вернуться назад, чтобы передать "кормысло" с ведрами следующему. Если в процессе эстафеты ведро упадет, что ж, игроку придется начать все сначала. Объясните ребятам, что они должны помогать друг другу на старте.

ХУДОЖНИКИ

Художник обычно имеет дело с красками, но раз сегодня у нас водные эстафеты, то на этот раз вода заменит нам акварели и масло. Вы знаете, что перед тем, как рисовать картину, художник обязательно грунтует холст, то есть покрывает его ровным слоем какой-то краски. И только уж потом на этом фоне начинает писать. Очень важно, чтобы холст был загрунтован очень равномерно и весь. В нашей эстафете кусок холста заменит любая одноцветная материя размером 50 х 50 см (это может быть носовой платок). Роль кисточки будет играть обычная столовая ложка. Ну а краску, как мы договорились, заменит вода. Итак, команда на старте. У линии старта — ведро с водой. У поворотной отметки закреплен на планшете (или лежит на земле) "холст", то есть материя, приготовленная вами заранее. В руках первого участника ложка — помните, это кисть. По сигналу он начинает движение, предварительно зачерпнув ложкой воды из ведра. Он бежит к "холсту" и выливает на него принесенную "грунтовку". Затем возвращается назад и передает "кисть" следующему. И так далее. Побеждает та команда, чей "холст" быстрее загрунтуется", т.е. будет видно, что он абсолютно мокрый.

РЫБОЛОВ-СПОРТСМЕН

До чего же увлекательное дело — рыбалка. Рыбаки-любители и спортсмены могут часами сидеть на берегу в ожидании улова. Но наша эстафета не будет зависеть от клева. Главное в ней — ловкость каждого "рыбака". Для эстафеты потребуются следующие вещи для каждой команды: ведро с водой, спички или маленькие палочки по количеству игроков в команде, столовая ложка и тарелка. Команда "рыболовов" выстраивается на линии старта. В руках у первого участника — ложка и тарелка. У поворотной отметки стоит ведро, в нем на поверхности воды плавают спички-"рыбки". Задача каждого участника добежать до ведра-"водоема" и с помощью нехитрого приспособления (ложки) выловить одну рыбку и положить ее в тарелку - "садок". Затем нужно вернуться к команде и передать "улов" и "удочку" следующему "рыболову". И так пока все "рыбки" не будут выловлены. Это просто только на первый взгляд. "Рыбки" очень непослушны, они льнут друг к другу, соскальзывают с "удочки" ложки. Поэтому будьте аккуратны. И не уроните "улов", а то придется все начинать сначала. Помните, что рыбки не могут жить без воды, поэтому при их ловле надо зачерпывать и немного воды. Ну что ж, удачной рыбалки!

ГЕНЕРАЛЬНАЯ УБОРКА

Делая дома генеральную уборку, мы пользуемся тряпкой, ведром или тазом. Бывают такие ситуации, когда вода проливается на пол, и нам приходится собирать ее с помощью тряпки. Сначала мы кладем ее в воду, тряпка намокает, впитывая воду, затем мы отжимаем воду в ведро. Для этой эстафеты вам потребуются те же атрибуты. На каждую команду: половая тряпка, таз с водой, ведро. Таз с водой (воды должно быть равное количество у всех команд) устанавливают рядом с линией старта, а ведро (конечно же пустое) на поворотной линии на середине дистанции. Задача участника: взять тряпку в руки, по сигналу судьи опустить тряпку и таз, чтобы она полностью намокла, затем вытащить ее и как можно быстрее бежать к ведру, чтобы в него выжать всю воду, которая впиталась в тряпку, вернуться назад и передать тряпку следующему участнику. Эстафета продолжается до тех пор, пока какая-нибудь из команд не перенесет всю воду из таза в ведро. Чем суше в тазу — тем лучше.

Поясните ребятам, что тряпку надо отжимать тщательнее. Заодно они поучатся, как делать уборку.

ВОДОЛЕЙ

Обычно этот знак Зодиака изображают в виде юноши, льющего воду из кувшина. В этой эстафете тоже придется лить воду, а точнее — переливать. И не из кувшина, а из одной бутылки в другую. Поэтому приготовьте для каждой команды по две пол-литровые бутылки с узким горлышком. Одну из них

наполните водой. А вторую оставьте пустой и установите ее на табурете рядом с поворотной отметкой. Вот и все приготовления. Как только будет дан старт, первый участник бежит с полной бутылкой к поворотной отметке и там как можно быстрее переливает ее содержимое в пустую бутылку. При этом он не пользуется никакими подручными средствами (например, воронкой). Когда вода перелита, "водолей" оставляет пустую бутылку на табурете, а с полной возвращается к команде и передает ее следующему участнику. Так по очереди все проделывают эту несложную, на первый взгляд, задачу. В заключение судьи проверят, какая команда потеряла меньше воды. Более быстрая и более умело льющая воду команда становится победителем.

ПОДВОДНОЕ ПЛАВАНИЕ

Вы, наверное, знаете этот вид спорта. Спортсмен в ластах под водой должен проплыть определенную дистанцию. Поскольку наша эстафета проводится на суше, то воды для нее потребуется немного — всего лишь стакан. Поэтому приготовьте для каждой команды по одному стакану и по одной паре ласт. Эстафета заключается в следующем: первый участник встает на линию старта, надевает на ноги ласты, берет в одну руку стакан с водой и поднимает его над головой, оказываясь, таким образом, "под водой". По сигналу начинается движение вперед. Участник в ластах, неся наполненный водой стакан над головой, добирается до поворотной отметки и возвращается назад. Дойдя до команды, он передает ласты и стакан следующему участнику. В стакан надо добавить воды, если по ходу эстафеты она расплескалась. И еще предложите участникам свободной рукой делать движения, похожие на движения пловца. Стиль можно выбрать любой.

ВОДЯНЫЕ ЧАСЫ

Существуют различные часы: песочные, механические, электронные, водяные. Но те часы, которые мы предлагаем создать участникам этой эстафеты, вряд ли когда-нибудь существовали ранее, хотя они тоже называются водяными. Итак, команда встает в круг. Это будет циферблат с делениями. Если у вас в команде меньше 12 человек, то можно пригласить и болельщиков, чтобы ваши часы соответствовали всем правилам. Капитан встает туда, где обычно находится цифра 12. В руках у него стакан и тарелка, наполненные до краев водой. Это, как вы догадались, минутная и часовая стрелки часов. Но часам еще нужен движущийся механизм. Для создания такого механизма понадобится один помощник, в руках у которого будет какой-то сосуд с водой (например, трехлитровая банка). Он должен будет очень равномерно выливать воду из банки в ведро. Для этого ему надо заранее потренироваться. Теперь, когда часы в сборе, можно начинать. Команды стоят недалеко друг от друга, образуя круги-"циферблаты". По свистку судьи помощник начинает медленно выливать воду из банки. В это же время капитан передает (обязательно по часовой стрелке) стакан, наполненный водой, следующему игроку, тот дальше и т.д. Когда "минутная стрелка" пройдет один круг, капитан получает стакан и сразу передает его вместе с тарелкой "часовой стрелкой" следующему игроку. Тот будет держать тарелку, пока до него не дойдет стакан, после чего он передаст "стрелки" следующему. "Стрелки" должны двигаться до тех пор, пока из банки не выльется вся вода, т.е. пока не кончится "завод". Жюри определяет, какая команда успела передать "стрелки" друг другу большое число раз. А сделать это очень просто: надо взглянуть на "циферблат" и узнать, "который час?" Постараться, чтобы вода из стакана и тарелки не выплескивалась.

ВОДОМЕТ

Водометную машину вы могли видеть у пожарных. Они пользуются ею, когда надо направленной струей воды сбить пламя. Но наш водомет будет устроен гораздо проще, да и пожар тушить не придется. Для этой эстафеты вам потребуется для каждой команды следующий инвентарь: ведро воды, стакан, кегли (их количество может быть равно количеству участников, а может быть меньшим). Для проведения конкурса нужно на расстоянии 5-6 метров от линии старта установить ведро с водой и стакан, а еще через 2-3 метра в ряд поставить кегли. По сигналу первый участник бежит до ведра — это "огневой рубеж", зачерпывает стаканом воду, а затем выплескивает стакан в сторону кеглей. После этого он оставляет стакан и возвращается к команде, чтобы передать эстафету следующему игроку. Задача команды — сбить все

кегли как можно быстрее Для этого надо стараться так плескать воду, чтобы она летела направленной струей. Побеждают самые меткие и ловкие.

ПОЛИВАЛЬНАЯ МАШИНА

Когда такая машина к великой радости детей едет по городу, из нее широким точным потоком льется вода, делающая город чистым и свежим. Именно это особенное" поливальной машины, а именно то, что вода льется г ходу движения машины, и то, что струю можно регулировать и направлять — мы и использовали в эстафете. Для организации эстафеты вам потребуются стаканы, бутылки емкостью 0,5 л и воронки (их можно сделать из бумаги) по одному экземпляру всего для каждой команды. Участники должны встать парами друг за другом. В руках игроков первой пары — пустой стакан у одного и наполненная водой бутылка у другого. У поворотной отметки стоит табурет, на который положена воронка. По сигнал первая пара начинает бег. При этом один участник должен наливать воду из бутылки в стакан другого так, чтоб наполнить стакан до краев. Останавливаться при это нельзя. Чтобы выполнить такое задание нужна и меткость, и хладнокровие, и расчет. Когда игроки добегут до табуретки, где лежит воронка, второй участник (тот, который бежал со стаканом) должен перелить воду обратно бутылку. Когда это будет сделано, воронку необходим вернуть на табурет, а участникам возвращаться к команд и передавать свои атрибуты следующей паре. Жюри должно наблюдать за тем, чтобы стакан во время бега наполнялся до краев, а в заключение посмотреть, много ли воды потеряно из бутылки. Если команда нарушает правила придется наказывать ее штрафными очками.

ПРЫЖКИ В ВОДУ

Этот вид соревнований включен в олимпийскую про грамму. Это достаточно сложный вид спорта, но мы предлагаем "облегченный", веселый вариант. Для проведения этого соревнования потребуются объемные тазы с водой по одному на каждую команду. Причем воды в каждом тазу должно быть равное количество, чтобы не возникло разногласий. Тазы стоят примерно в метре от линии старта Участники босиком, предварительно сняв обувь, встают друг за другом.

Задача команды заключается в том, чтобы каждый по очереди прыгнул в таз с водой. Но, прыгая в воду, надо поднять как можно больше брызг, нужно, чтобы как можно больше воды выплеснулось из таза. В заключение судьи подводят итог, измеряя количество оставшейся в тазах воды. У кого меньше осталось — тот и победил.

Надо исключить возможность спорных ситуаций. Объясните ребятам, что на край таза прыгать нельзя, так как он может просто перевернуться. Если подобное случится, придется начинать все сначала. Эта эстафета доставит ребятам много радости, так как можно вдоволь побрызгаться.

ВОДОЧЕРПАЛКА

Назначение этой машины всем понятно — вычерпывать откуда-нибудь воду. Роль водочерпалки в нашей эстафете будет выполнять обычная столовая ложка. Кроме столовых ложек (по одной на каждую команду), вам еще понадобятся глубокие тарелки и литровые банки (так же по одной на команду). Все это несложно найти. Тарелка с водой устанавливается в 2-3 метрах от линии старта, лучше поставить ее на табурет. А пустая банка устанавливается на поворотной отметке. Первый участник, вооружившись ложкой, бежит к тарелке, зачерпывает ею воду и двигается к банке, чтобы вылить воду туда. Затем он возвращается к команде и передает ложку следующему игроку. Так продолжается до тех пор, пока вся вода из тарелок не будет вычерпана. Важно еще и то, чтобы количество воды в банке оказалось таким же, каким было в тарелке. Для определения этого по окончании эстафеты судьи производят замер воды.

СОБИРАТЕЛИ ДОЖДЯ

Это заключительная эстафета и самая "водная". Для нее вам потребуется сразу по три ведра воды на каждую команду. Вам также потребуются сильные помощники, такие, чтобы могли поднять ведро, полное воды. Помощникам предстоит сделать "дождь" (дождь — это когда вода льется с неба.) Для этого им придется выплеснуть воду из ведер как можно выше вверх, чтобы она вернулась с высоты брызгами и каплями. Этот искусственный дождь нужно будет "собрать". "Собирает" его вся команда одновременно. Для этого у каждого участника команды должен быть стакан. Этим стаканом он должен поймать как можно больше капель с неба. После трех дождевых всплесков из трех ведер все, что участникам удалось поймать своими стаканами, сливается в одну емкость и сравнивается с емкостями других команд. Конечно же, победят те, которые не испугаются холодной воды, смело встанут под водные струи и соберут больше живительных капель.

Сценарий конкурсной программы «Разноцветная игра»

Добрый вечер. 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»

Звенья по очереди исполняют песни.

2. Конкурс «Веселый клоун»

Для участия в этом конкурсе мы приглашаем по 1 участнику от каждого звена. 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»

Звенья , 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 абракадабру и поможем Красочкам освободиться.

1 команда – Лоайсыват – салатовый

2 команда – Винейрысе – сиреневый

3 команда - Жейрыноав – оранжевый

4 команда – Дойрыовб – бордовый

5 команда - Найлоымив – малиновый

6 команда – Воылийл – 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....

Сценарий конкурсной программы «По морям, по волнам...»

Мы приглашаем вас, ребята, совершить увлекательное путешествие по рекам и морям. Вы спросите, почему мы выбрали морскую тематику? А потому, то море – это символ света, простора и свободы. Сколько художников, поэтов, композиторов посвятили морям и рекам свои произведения! А сколько интересных фильмов сняли режиссеры! Расскажу, ребята, вам я сейчас про океан.

Спросил на днях малыш-сосед

У струйки, льющейся из крана:

Откуда ты? Вода в ответ:

Издавека, из океана.

Потом малыш гулял в лесу,

Росою искрилась поляна.

Откуда ты? – спросил росу.

- Поверь, и я из океана!

Ты, газировка, что шипишь?

И из бурлящего стакана донесся шепот:

- Знай, малыш, и я пришла из океана.

На поле лег туман седой,

Малыш спросил и у тумана:

Откуда ты? Ты кто такой?

- И я, дружок, из океана.

Удивительно, не так ли?

В супе, в чае, в каждой капле,

В звонкой льдинке, и в слезинке,

И в дожде, и в росинке

Нам откликнется всегда

Океанская вода.

1. Угадай-ка

Я и туча, и туман,

И ручей и океан.

И летаю, и бегу,

И стеклянной быть могу.

(вода)

1. Викторина

1. Какой адрес у пиратов? (море)

2. Любимая валюта пиратов (золото)

3. Как звали капитана, совершившего кругосветное плавание на яхте «Беда»?

(Врунгель)

4. Где пираты хранят свои сокровища? (сундук)
5. Как назывался подросток на корабле, обучающийся морскому делу? (юнга)
6. Высокий столб для паруса на корабле (мачта)
7. Сильная буря на море (шторм)
8. Плоская, как тарелка, живет на дне моря (камбала)
9. Любимый напиток пиратов (ром)
10. Самая страшная рыба (акула)
11. Команда корабля, самолета, танка (экипаж)
12. Что может бежать, но не умеет ходить? (река, ручей)
13. Самое глубокое озеро на земле? (Байкал)
14. Домашнее животное Густые водоросли на дне реки или пруда (тина)
15. Кто автор «Сказки о рыбаке и рыбке» (А.С. Пушкин)

2. Морские профессии

Написать на листке как можно больше морских профессий.

3. Переливай-ка

Из полного стакана перелить шприцем в пустой воду, не пролив ее на стул.

4. Танец Русалки

Под музыку одна участница от каждой команды танцует танец Русалки – кто лучше.

5. Рыболовы

До чего же увлекательное дело – рыбалка! Но наш конкурс не будет зависеть от клева. Для рыбалки потребуется «водоем» с рыбками – ведро воды со спичками и «удочка» - ложка. Задача каждого участника – добежать до «водоема», поймать «удочкой» одну рыбку, не помогая себе другой рукой, затем положить ее в «садок» - тарелку, добежать до команды и передать эстафету следующему. Удачной рыбалки!

6. Ловкач

На спины соперникам прикрепляются таблички с надписями. Участники не должны видеть эти надписи. Задача участников – постараться прочесть то, что написано на спине соперника, который старается спрятать свою надпись на спине, уворачиваясь. Побеждает тот, кто быстрее прочтет эту надпись.

Гроза морей

Морской волк

Алые паруса

Необитаемый остров

Легкий бриз

7. Мелиоратор

Одна из задач этой профессии – осушение болот. Мелиораторы используют для этого сложную технику. Но нам этого не потребуется. На стульях тарелки с водой – вот наше болото. Его нам предстоит осушить. По сигналу участник бежит к стулу и изо всех сил дует на тарелку, чтобы выдуть как модно больше воды. Затем он передает эстафету следующему.

Сценарий конкурсной программы «ШКОЛА ПОВАРЯТ»

Добрый вечер, друзья!

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 звену 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, пролезая через обруч, берут со стула 1 картофелину. Обратно 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 «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)

Итак, поведем итоги нашего поварского конкурса.

Сценарий закрытия летней творческой площадки

Действующие лица: два Бабы Яги.

Выходят Бабы-Яги под музыку «Частушки Бабки – Ежки»

1-я Баба-Яга: По порядку рассчитайсь!!!!

2-я Баба-Яга: 1 Баба-Яга!

1-я Баба-Яга: 2 Баба-Яга!

2 Баба-Яга (оглядываясь): Вроде все на месте!

1 Баба-Яга: Тогда закрытие площадки можно начинать!!!

Музыка торжественная.

2 Баба-Яга: Перед вами 2 Яги –

Костяные ноги.

В руках помело,

Глаза набок светло.

В ступе по небу летаем,

Внешним видом всех пугаем...

1 Баба-Яга: Хотя в кой-то веке первыми на праздник пожаловали. А то все Кикимора да Кикимора... да ну ее к Лешему в болото! Мы – хозяйки праздника, ох и повеселимся!!!

Музыка «Бабки-Ежки»

2 Баба-Яга:

Охи, ахи, напушу я страхи!

Разбегайся, детвора, приближается Яга!
Я жаркое из ребят просто обожаю,
На лопату посажу, в печку отправляю!
С перчиком, с приправами, с колдовскими травами.
Передать вам не могу, как я деточек люблю!
Охи, ахи, нагоняю страхи!
Разбегайся, детвора, приближается Яга!!!

1 Баба-Яга: А давай, Ягуша, посмотрим, кто собрался здесь на праздник. Я слышала, что здесь лагерь есть. А как он называется – не знаю.

2 Баба-Яга: А ну-ка, ребята. Как ваш отряд называется?
Дети отвечают _____

1 Баба-Яга: А речёвку – кричалку знаете?
Дети:

1 Баба-Яга: Ай, да ребята, ай да молодцы!

2 Баба-Яга: Касатики вы мои!!! Поиграть не хотите-ли? Для этой игры мне понадобятся 8 участников. Кто ребята хочет показать свою ловкость и силу? Вам нужно встать на 1 ногу, руки скрестить на груди и попробовать вытолкнуть рядом стоящего игрока из круга или заставить его встать на обе ноги. Кто дольше устоит на 1 ноге, тот и победит. Итак, готовы? Начали!

Игра «Кто останется в кругу»

1 Баба-Яга: Ловкие касатики вы мои! Душа так и радуется, так и хочет петь и плясать! А ну ребята, песню запевай!

Песня «.....»

2 Баба-Яга: Дружные, голосистые, как соловушки! А игры продолжаются. А ну-ка посмотрим, какие вы быстрые!

Игра «Стул есть, да нельзя сесть»

Сыграем сей час мы с вами в игру.
Что за игра? Я ее назову
Под музыку ритмично по кругу ходите
Музыка закончится, к стульчикам бегите.
Встаньте на стул и раскройте свой зонт.
Кто не успеет из игры выйдет вон.

1 Баба-Яга: Тьфу ты, вот ведь хулиганы,
Не найдешь на них управы!
Вот какая молодежь,
Ну, ничем их не проймешь!

2 Баба-Яга: Все бы им, играть, шутить. Да народ повеселить!

1 Баба-Яга: Вы немножко отдохните и попробуйте отгадать мои загадки.

1 загадка: Что выше леса? (Солнышко)

2 загадка: Сестра к брату в гости идет, а он от нее пятится? (День и ночь).

3 загадка: Течет, течет – не вытечет (Река).

4 загадка: Заря-зарница по церкви ходила, ключи обронила. Месяц видел, солнце скрало. (Роса).

5 загадка: Что вокруг избы не обнесешь? (В решете воду)

6 загадка: Что в руку не схватишь? (Дым)
7 загадка: Что выше не закинешь? (Перо)
8 загадка: Что и лентяю не лень? (Дышать)
9 загадка:

Клейкие почки
зеленый листочки
с белой корой
стоит под горой
(береза)

10 загадка:
Низок, да колюч
сладок, да пахуч
Ягоду сорвешь –
Всю руку обдерешь. (крыжовник)

11 загадка:
Круглое, румяное
я расту на ветке.

12 загадка: Любят меня взрослые и маленькие детки. (яблоко)

13 загадка:
В небе желтый цветок
Круглый год не вянет
И любой лепесток до земли достанет. (солнце)

14 загадка:
Пестрый, как павлиний хвост
встал над нашей речкой мост
всем хорош, красив, высок,
и от дома недалек.
Жаль одно – пройти, друзья,
По нему никак нельзя. (радуга)

15 загадка:
Я на розу так похож,
разве что не так хорош.
Но зато мои плоды
Всем пригодны для еды. (шиповник)

16 загадка:
Сам алый, сахарный,
Кафтан зеленый, бархатный. (арбуз)

17 загадка:
И зелен, и густ
на грядке вырос куст.
Покопай немножко,
Под кустом ... (Картошка)

2 Баба-Яга: Что ж, молодцы, хорошо потрудились. А теперь проверим вашу внимательность. Хотите повеселиться? Поиграем в игру

Игра на внимательность «Сели, встали, покружились» Бабы Яги путают ребят

1 Баба-Яга: Сразу видно, что ребята молодцы! Такие внимательные, дружные, активные.

2 Баба-Яга: Яга, посмотри, а у ребят на столе какие-то билетики.

1 Баба-Яга: Это, наверное, необычные билетики. Ребята что же там написано?

Дети: Задания.

2 Баба-Яга: Вам нужно их разгадать. Итак, начнем ...

Игра «Ваш билетик»

Дети выполняют задания с выбранного билета.

1. Вспомните и назовите семь народных сказок.
2. Нарисуйте ребус и предложите всем командам их разгадать.
3. Вспомните или придумайте игру, в которую можно сыграть всей семьей, например, на дне рождения.
4. Попробуйте вспомнить и поводить хоровод с ребятами.
5. Станцуйте со всеми детьми «Танец маленьких утят».
6. С помощью мимики и жестов загадайте ребятам загадку.
7. Поздоровайтесь со всеми ребятами своего отряда так, как бы поздоровался с ними Чарли Чаплин.
8. Пройдитесь между ребятами как колобок по тропинке, напевая свою песенку.

1 Баба-Яга: Ребята конечно молодцы. Но сегодня вы в лагере последний день. Скажите, вам понравилось в лагере?

2 Баба-Яга: А сейчас поиграем в финальную считалку.

Мы наш праздник завершаем

И все вместе посчитаем:

Пусть всё получится в жизни у вас - раз!

Здоровы были чтоб всегда - два!

Чтоб душу грело изнутри - три!

Чтоб жили все в любви и мире - четыре!

Чтоб никогда не унывать - пять!

Друзей чтоб было всем не счесть - шесть!

Чтоб тепло дарили всем - семь!

Чтоб урожайной была осень - восемь!

Что хорошо всё будет, верить - девять!

И, наконец, побольше добрых песен - десять!

Ещё добра, терпения, старания:.

Ну что ж, прощаемся и говорим всем:...

Все: До свидания!!!

1 Баба-Яга: Баба-Яга – за мной!!!! В лес, в избушку полетели!!!! Частушки запевай!!!!

Частушки, бабы-Яги убегают.

Занимательные ребусы

Ребусы:

➤ 1		➤ 5	
➤ 2		➤ 6	
➤ 3		➤ 7	
➤ 4		➤ 8	

Числа в ребусах

Шифровка

	A	B	C	D
1	е	л	р	ц
2	т	к	и	д
3	м	в	м	
4	о	ф	а	-
5	н	й	е	!

Ключ к шифру:

B2, A2, A4, D3, B3, B1, C4, D2, A1, C5, A2,
D3, C2, A5, B4, A4, C1, C3, C4, D1, C2, A1,
B5, D4, B3, B1, C4, D2, A1, C5, A2, D3, C3,
C2, C1, A4, C3, D5.

*** С ПОМОЩЬЮ КЛЮЧА**

Разгадайте ребусы:



y.

Лас .

P 1 a

€ 100 ния

С 3 ж

Ключ к шифру

2 3 4 8 9

О Г А С Х

5 Е Ъ Н У Д

6 Ш В Ы Я Щ

7 К Й Р П Т

Для заметок

[illegible]

