**Муниципальное бюджетное образовательное учреждение**

**Дополнительное образование детей**

**Подростковый центр «Челээш»**

**Методическая рекомендация**

**« Проведении КТД в летне-оздоровительном лагере»**

**Разработала:**

**педагог дополнительного образования**

**Дихаминджия Мария Владимировна**

**Первые мероприятия в лагере. Мероприятия в организационный период**

Игры на знакомство.

**·** Снежный ком.

Все в кругу. Один человек называет свое имя, качество на ту же букву и показывает жест. Второй человек повторяет все про первого и называет себя: имя, качество и жест и т.д. В конце все повторяют хором про каждого.

**·** Руки вверх.

Все в кругу, взявшись за руки. Один человек называет свое имя и поднимает правую руку и т.д. Когда очередь снова дойдет до него, он называет своего левого соседа, себя и правого и опускает руку и т.д.

Кукарямба (орлятские кошки).

Все в кругу сидят с распальцовкой: ладони в кулаках на полу, мизинцы и большие пальцы выставлены, причем мизинцы всех людей соединены (получился круг из пальцев). Первый человек обращается к соседу, называя его по имени: «Оля, ты умеешь играть в кукарямбу?». Оля должна ответить: «Нет, ….. (называет его по имени), я не умею играть в кукарямбу». Потом Оля обращается к своему соседу и т.д. Когда очередь дойдет до первого человека, он говорит: «Я не умею, ты не умеешь и никто не умеет и я не знаю, зачем мы здесь вообще собрались»

**·** Японец.

Все в тесном кругу, плечом к плечу. Ведущий за кругом. Он подходит к любому игроку, стучится к нему (по спине) и говорит:

-  Я японец ….. (называет свое имя), а ты кто?

-   Я японец ….. (тоже называет себя). Зачем пришел?

-   Пойдем со мной гулять на гору Фудзияма.

-   Пойдем.

Оба игрока разбегаются по разные стороны круга. Встречаясь, они здороваются кулачками по-японски: «Посикота – посикота». Добегая свой круг, каждый пытается встать на освободившееся место. Кому места не хватило, становится ведущим.

Девочки выбирают мальчиков, а мальчики девочек.  
 Играть в эту игру надо на мягкой поверхности (песок, трава …)  
 Вожатый выбирает того, кого никто не выбрал.

Игры на контакт

**·** Молекулы

Пока ведущий говорит, все атомы беспорядочно движутся (атомы - дети). Как он скажет: "Молекулы по три!" все должны сбиться в молекулы из трех атомов. Кому не хватило пары - берем фант. Потом можно сказать "Молекулы по 4!" и т.д.  
! Начинать надо так, чтобы всем хватило пары, а заканчивать нужно общим количеством.

**·** Яшка

Все в кругу, взявшись за руки. Ведущий в центре с завязаными глазами. Все в кругу ходим со словами: "Яшка, Яшка, красная рубашка, руки, ноги обыщи и по имени скажи! И раз, и два, и три!" Ведущий должен подойти к любому игроку и на ощупь должен угадать, кто это. Если угадал, то они меняются ролями.   
! Руки не отпускать, чтобы ведущий не ушел.   
! Если не отгадывает несколько раз, то заменяем ведущего.   
! Если не может назвать имя, то то все меняются местами и ведущий уже с открытыми глазами должен показать, кто это.   
! Когда дети уже хорошо знают друг-друга, можно меняться одеждой и т.д.

Игры на лидерство

Все разбиваются на группы с равным количеством человек. Они должны выполнять определённые задания.

Молча встать в шеренгу в определённом порядке:

по размеру, от большего к меньшему (обуви, ладоней и т. д.)

по цвету волос и глаз от тёмного к светлому, футболок по принципу каждый охотник желает знать, где сидит фазан

по выражению лица от грустного к весёлому

Встать с закрытыми глазами, чтобы образовать из себя геометрическую фигуру, букву, животное.

Построиться в шеренгу по первым буквам имени и фамилии или по дате рождения

Построить избушку на курьих ножках так, чтобы как можно меньше ступней было на полу.

Сделать осиную талию, обвязав себя верёвкой наименьшей длины.

Группа стоит лицом в круг, у каждого лист чёрного или белого цвета (никто не знает свой цвет) и ей надо как можно быстрее встать по двум командам.

Группа стоит в шеренгу. По команде ведущего они поворачиваются на 90 градусов. Надо за меньшее число раз встать всем лицом в одну сторону.

Группа сидит в кругу. Без команды ведущего группа должна встать, обойти стул и сесть синхронно, т. е. в одну сторону и одновременно.

Группа старается по команде ведущего выбросить одинаковое количество пальцев.

Скорость и правильность выполнения заданий контролируют наблюдатели, которые находятся по одному у каждой команды. После каждого задания наблюдатель даёт жетон самому активному, ничего не объясняя. Получившие жетон переходят в другую команду, чтобы попробовать себя в новом коллективе. Так до тех пор, пока кто-нибудь не пройдёт весь круг. В конце игры объясняем её смысл и подсчитываем число жетонов.

Оргпериод

***Цель*** - создать условия для адаптации ребёнка к лагерю для создания и функционирования детского коллектива.

Задачи:

Адаптация к новым условиям жизни

знакомство ребят в отряде

<игры на знакомство

визитки

огонёк знакомства

газета «Это мы»

таблички на палаты

план кроватей

КТД «творческое объединение тёзок». (Нужно научить уважать имена, не допускать прозвищ)

создание комфортных условий для каждого ребёнка

час письма

встречки и другие сюрпризы

игры на контакт и доверие

легенды

традиции

ритуалы

тайны

надпись приветствия детей по заезду

приветственная газета с письмами и пожеланиями ребят из прошлой смены

знакомство с условиями лагеря

экскурсия по территории

знакомство с хозяйственным и педперсоналом)

демонстрация принятых норм поведения и быта

предъявление ЕПТ

знакомство с режимом дня

хоз. сбор

техника безопасности под роспись

законы лагеря

личный пример вожатого

индивидуальные беседы

отношения в педколлективе

уборка территории

дежурство по палатам, столовой, территории

утренняя линейка

утренний информационный сбор отряда

Важны: постоянный контроль над выполнением норм и принятие норм на осознанном уровне.).

Раскрытие и развитие возможностей ребёнка

определение интересов и способностей каждого ребёнка

анкеты для детей или для родителей

наблюдение

огонёк «Моё хобби»

КТД «Живая анкета»

игры на выявление интересов

старт коллективного творчества

знакомство с кружками

много КТД в разных направлениях

Структурное оформление отряда

выделение отряда

девиз

речёвка

песня

эмблема

символ

ритуал

традиции

устав

выявление лидеров

наблюдение

игры на лидера

социометрия

дежурство

создание условий для развития самоуправления

выбор актива

развитие микрогрупп

Планирование смены

планирование собственной деятельности ребёнка

запись в кружки

письма на конец смены

планирование деятельности отряда

накидываем идеи дел, которые хотим провести в отряде в течение смены

Структурное оформление лагеря

знакомство отрядов между собой

выбор органов самоуправления

выбор формы самоуправления

делегирование по одному представителю в актив лагеря

распределение обязанностей в активе лагеря

выборы мэра с предвыборной борьбой

оргсбор лагеря

планирование общелагерных дел

В оргпериод необходимо провести следующие КТД:

• на знакомство;

• на сплочение;

• на лидерство.

Лагерь для детей - страна, в которой поначалу можно заблудиться, запутаться. И с этим новым местом ребят необходимо познакомить. Чтобы сделать это, необходимо провести игру **«Экскурсия по лагерю».**

Если вы работаете на младшем отряде, то лучше самому провести экскурсию и рассказать о самых важных местах вашего лагеря: столовая, место общего сбора, медпункт и т. д. Проводя экскурсию, можно рассказать ребятам легенды, связанные с тем или иным местом.

Если у вас в коллективе ребята постарше, то можно провести другой вариант знакомства с лагерем - составление карты лагеря. Вожатые рисуют карту лагеря и наносят на нее наиболее важные объекты, не подписывая их. Затем вместе с вожатым ребята ищут эти объекты и выясняют их названия и назначения, узнанные объекты наносятся на карту.

Для старшего коллектива можно провести игру **«Развед-шоу».** Создайте несколько групп по сбору информации. Каждой группе вручите пакет с перечнем вопросов. На сбор данных дается один час. Каждая группа действует автономно. Вопросы в пакете могут быть такие:

1. Какого цвета занавески в комнате директора лагеря?

2. Сколько метров в самой длинной заасфальтированной дорожке лагеря?

3. Умеет ли плавать шеф-повар?

4. Сколько урн на территории лагеря?

5. Как зовут старшую вожатую?

6. Какого цвета глаза у вожатого 1-го отряда?

7. При какой температуре можно будет купаться?

8. Какой размер обуви у физрука?

9. Какого цвета скамейки возле медпункта?

10. Какой почтовый адрес у нашего лагеря?

11. Любимый цвет директора лагеря.

12. Как зовут диджея?

13. Сколько окон в здании столовой?

14. Сколько ступенек перед административным корпусом?

А когда, несколько раз обежав лагерь и познакомившись со всеми, разведчики вернутся с задания, не забудьте проверить аккуратность их донесений, похвалить за находчивость и вручить награды наиболее отличившимся. Эта игра поможет ребятам познакомиться не только с территорией лагеря, но и со взрослыми, работающими в лагере (с администрацией).

Отрядный огонек

В первый вечер необходимо провести первый огонек - огонек знакомства. Огоньки играют в лагере очень важную роль. С первых дней пребывания в лагере огонек должен стать не просто формальным местом, напоминающим классное собрание, а местом задушевного общения.

**Огонек** - особая форма общения, позволяющая каждому участнику высказаться, понять других, проанализировать день, ситуацию, раскрыть себя с необычной стороны, научиться понимать других людей, слушать и слышать. Задача огонька - воспитывать у подростков потребность в общении друг с другом, поддержать, заинтересовать делами в отряде, привлечь к совместной деятельности.

**Условия, необходимые для проведения огонька:**

- участники удобно устроены в кругу;

- по возможности - наличие живого огня (обычно в центре круга);

- важно создать необходимый эмоциональный настрой;

- поддержание доброй атмосферы;

- нужно избегать повышенного тона.

**Существуют некоторые правила проведения огоньков:**

1. Учись внимательно слушать, дай выговориться другому, не прерывай говорящего.

2. Правило свободного микрофона: никого нельзя заставлять выступить на огоньке или запретить кому-то говорить.

3. На огоньке говорят откровенно о том, что думают и что волнует.

4. Береги время, дай возможность высказаться другому.

5. Не согласен - возражай, возражаешь - предлагай, предлагаешь - делай.

Возможно, вы со своим кораблем придумаете и другие правила, которые будете использовать на протяжении всей смены.

Огонек организационного периода

Целью первого огонька является более близкое знакомство друг с другом. Самое главное здесь - создать атмосферу доверия, в первый вечер хорошо заложить будущую традицию: проводить вечер не каждый сам по себе, а всем вместе. В этом помогут и задушевный тон беседы, и песни, и легенды.

Ежедневная рефлексия

С первого дня смены по вечерам необходимо проводить ежедневную рефлексию (оценка детьми прожитого дня). Она может иметь разные формы.

**Цветопись**

Это самая распространенная форма ежедневной рефлексии в лагере. Составляется таблица: в строчках пишутся фамилии ребят из вашего отряда, в столбцах - указываются числа смены. Каждый день дети отмечают свое настроение по цветовой шкале. Она может быть такой: красный - день прошел отлично, желтый - день прошел хорошо, зеленый - день прошел не очень хорошо. По данным таблицы можно судить о настроении всего коллектива и о настроении каждого ребенка в отдельности. Можно придумать другие характеристики дня и присвоить им другие цвета, но важно не использовать негативные определения: день прошел отвратительно, день прошел ужасно и т. п.

**Дневник настроения**

Эта форма рефлексии используется при работе с детьми старшего и среднего (приближенного к старшему) возрастного звена. Для каждого ребенка заводится индивидуальный дневник, в котором на каждый день смены отводится один листочек. В конце каждого дня дети заполняют дневник, вписывая свои впечатления от прожитого дня. Этот метод хорош тем, что настроение ребенка не вынесено на всеобщее обозрение.

**Рожицы**

Этот метод можно использовать для младшего и среднего (приближенного к младшему) возрастного звена. Детям всегда нравится работать с яркой визуальной информацией. Задача каждого ребенка - выбрать тот рисунок, который соответствует его настроению и внутреннему состоянию на данный момент. Для проведения необходимо приготовить карикатурные рисунки веселых рожиц. Например, выражающих усталость, восторг, вину, тревогу, одиночество, злость и т. д. Рожицы развешаны по холлу, и дети становятся возле той рожицы, которая соответствует настроению.

Когда дети достаточно познакомятся друг с другом, когда вожатые проведут КТД на выявление лидеров, тогда необходимо придумать название отряда, девиз, выбрать гимн отряда и провести выборы в органы детского самоуправления.

КТД «Огонек знакомства»

Задачи:

обеспечить знакомство детей друг с другом;

организовать свободное время детей.

Оборудование:   
карта области, книги по краеведению, иллюстрации, фотографии.

Ход КТД:

1. Предварительная работа:

деление на микрогруппы (пои месту жительства, по школам, по друзьям),

определение плана подготовки к огоньку каждой группы;

представление микрогрупп: название, девиз, песня,

рассказ о своем месте жительства, школе;

подготовка игры, аттракциона, шуток,

подарок каждой группе.

2. Работа в микрогруппах, подготовка к огоньку.

3. Проведение КТД:

представление каждой микрогруппы, приветствие, пожелания,

имидж группы (название, девиз, песня),

рассказ о своем месте жительства, школе, друзьях, любимом занятии,

шутки, игры, аттракционы,

подарок другим группам,

кольцовка песен,

выработка правил, законов, по которым будем жить.

4. Рефлексия:

Хочу сказать спасибо …

Меня удивили …

Мне было интересно …

Хочу узнать о …

**Танцоры**

Придумайте и исполните на одной ноге танец:

⎫ снежинок;

⎫ маленьких лебедей;

⎫ цыганочку;

⎫ лезгинку.

Запись фонограммы включает в себя фрагменты различных танцев. Исполнители должны моментально менять движения в зависимости от мелодии, которая звучит (вальс, полька, танго, твист, диско, барыня, лезгинка и т. д.).

Придумать и исполнить танец:

⎫ индейцев;

⎫ сиамских кошечек;

⎫ африканских слонов;

⎫ кенгуру.

Придумать и исполнить танец:

⎫ Бабы-Яги;

⎫ Карлсона;

⎫ Барона Мюнхаузена;

⎫ Кота Матроскина.

Придумать и исполнить танец:

⎫ бегемота на мостике;

⎫ попугая на жердочке;

⎫ обезьяны на лиане;

⎫ воробья на подоконнике.

Пригласить даму на танец. Соперники делают замечания.

Составить шуточный свод правил: что можно делать во время танца и что запрещено.

Пробить чечеткой популярную эстрадную песню.

Подготовить командный танец.

Провести занятие в «Школе танцев» для соперников.

**Ромашка**

Для начала Вожатые придумывают задания для групп по 3-4 или 5-6 детей (как правило, чем младше дети - тем меньше группы) и записывают их на листки-карточки. Задания могут быть на самые разные темы. Например, исполнить что-нибудь, спеть, станцевать, изобразить, обыграть, спародировать, да все что угодно. Но задания должны быть рассчитаны на веселое исполнение, простыми, учитывать возраст детей и желательно неожиданными. Далее листки выкладываются ромашкой на столе заданиями вниз. Перед мероприятием было бы неплохо эмоционально раскачать детей, чтобы они забыли где живут комплексы. Группы формируются произвольно, выбирают задание. Если необходимо, то группе дается время на подготовку и поиск реквизита. Но требуется не терять темп. Вожатые тоже могут принять участие в выполнении заданий. Если игра проводится на младшем отряде, то один Вожатый ведет игру и "зажигает", а другой Вожатый помогает очередной группе выполнять задание, потом меняются. В процессе игры обычно присутствует веселая и энергичная музыка.

Или так - "Ромашка": отряд делится на несколько групп по 5-6 человек. Рисуется большая ромашка и вырезаются лепестки по количеству участвующих в концерте команд. После этого вожатые пишут на лепестках с задней стороны задания. Представители команд отрывают себе по лепестку и приступают со своей группой к подготовке задания, и после небольшого перерыва демонстрируют свое коллективное творчество.

Задания могут быть такими: инсценировать какую-либо песню; составить рассказ из названий кинофильмов; изобразить пантомимой какую-либо пословицу; сочинить четверостишие на заданную тему или рифму; провести экскурсию по музею восковых фигур; продемонстрировать несколько моделей одежды для разных жизненных ситуаций.

Разбивая ребят на группы, старайтесь, чтобы в одну команду попали, по возможности, незнакомые или малознакомые друг с другом ребята - ведь от тех, кого хорошо знают, ожидают привычного поведения, а вот незнающие друг друга начинают изобретать и фантазировать. В ходе концерта не стоит выявлять победителей. Лучше предложить каждой команде поздравить ту, которая больше понравилась.

Возможные задания:

показать рекламу товара;

изобразить немую картину из сказки;

разыграть сценку из жизни в лагере

и т. д.

Время проведения: основной период смены

Возраст: есть разграничения по возрастам, поэтому им можно пользоваться на любом отряде.

Количество детей: участие в од принимает весь отряд (совет: самых активных детей лучше посадить в жюри, чтобы дать возможность проявиться остальным). Продолжительность: около 1(1.5 )часа, лучше не затягивать, чтобы дети не устали. Место проведения: отрядное место(возможно, клуб)

Задачи: провести творческое отрядное дело, выявить талантливых, инициативных детей

Цели: развить в детях творческие способности, помочь им избавиться от комплексов и самоутвердиться

Форма проведения од « Ромашка»: отряд делится на 2 части, в каждой из которых выбирается название, командир, возможно, девиз. Затем один за другим проводятся несложные конкурсы (предложены ниже), по результатам которых жюри (дети или вожатый другого отряда) выбирают команду-победителя.

Замечание: конкурсы достаточно гибки к преобразованиям, поэтому их можно приспособить к данному лагерю и данному отряду.

МЛАДШИЙ ВОЗРАСТ

1. Изобразить (зрителям угадать): - утюг, - будильник, - чайник, - телефон, - кофемолку.

2. Изобразите походку человека: - хорошо пообедавшего, - у которого жмут ботинки, - неудачно пнувшего кирпич, - с острым приступом радикулита, - одного оставшегося ночью в лесу.

3. Мимикой и звуками изобразить: - встревоженного кота, - грустного пингвина, - восторженного кролика, - хмурого орла, - разгневанного поросенка.

4. Мелодию песни "Солнечный круг": - прогавкать, - промяукать, - промычать, - прокрякать, - прокудахтать (прокукарекать).

5. Прочитать стихотворение "Идет бычок, качается..." словно: - оправдываясь перед товарищем, - обиделись на бабушку, - хвастаетесь перед ребятами, - рассердились на младшего брата, - испугались собаки.

6. Попрыгать как: - воробей, - кенгуру, - лягушка, - кузнечик, - бегемот.

7. Нарисовать животное или растение, которое никогда не существовало и дать ему название.

8. Песню "В лесу родилась елочка" поют: - африканские аборигены, - индийские йоги, - кавказские горцы, - оленеводы Чукотки, - индейцы племени апачи, - английские джентльмены.

9. Песню "Во поле березка стояла" исполняют: - хор Красной Армии, - хор ветеранов труда, - хор детского сада, - казачий кубанский хор, - хор духовной семинарии.

10. Изобразить пантомимой пословицу: - "На чужой каравай рот не разевай", - "За двумя зайцами погонишься - ни одного не поймаешь", - Дареному коню зубы не смотрят", - "Доброе слово и кошке приятно".

11. Придумать новое применение предметам: - пустой консервной банке, - дырявому носку, - лопнувшему воздушному шарику, - перегоревшей лампочке, - пустому стержню от ручки.

12. Изобразите танец: - со шваброй, - со стулом, - с чемоданом, - с чайником, - с подушкой.

13. Составить рассказ из вырезанных газетных заголовков.

14. Танец: - маленьких котят, - щенят, - жеребят, - поросят, - обезьянок.

15. Придумайте танцевальную композицию: - "Я опять получил двойку", - "Мне купили футбольный мяч", - "Я разбил мамину любимую вазу", - "Ко мне прийдут сегодня гости", - "Я потерял ключ от квартиры".

16. Шумовой оркестр. Вы - вокально-инструментальный ансамбль. Должны исполнить любую популярную песню, но аккомпанировать себе будете на подручном материале, то есть на том, что найдете в помещении: на швабре, кастрюлях и т.д. Время на подготовку - 5 минут.

17. Звуками и движениями изобразить: - оркестр русских народных инструментов, - симфонический оркестр, - рок-группу, - военный духовой оркестр, - джазовый оркестр.

18. "Дирижировать" оркестром, исполняющим: - вальс, - симфонию, - военный марш, - современную танцевальную мелодию, - русскую народную песню.

19. Не изменив смысла, но другими словами сказать фразу: - муха села на варенье, - на столе стоит стакан, - бьют часы 12 раз, - воробей влетел в окно, - шел отряд по берегу.

20. Составить рассказ из названий кино или видеофильмов.

21. Дописать еще две строчки:

а) Шла собака по роялю,

Говорит примерно так...

б) Вы слыхали? На базаре

Чудо-птицу продавали...

в) В зоопарке плачет слон -

Увидал мышонка он...

г) Удивляется народ -

Почему сердит Федот?

д) Царь издал такой указ:

"Всем боярам в тот же час..."

22. Придумайте стихи с рифмами: - кошка, ложка, окошко, немножко, -стакан, банан, карман, обман, - бег, век, снег, человек, - кружка, подружка, лягушка, частушка, - конь, гармонь, огонь, ладонь.

23. Придумать новый конец сказке: "Колобок", "Курочка Ряба", "Теремок", "Репка", "Волк и семеро козлят".

24. Сочинить историю про: - собаку, которая жила в холодильнике; - ворону, которая любила кататься на велосипеде; - щуку, которая играла на гитаре; - березу, которая хотела научиться плавать; - майского жука, который очень боялся высоты.

25. Придумать новые названия урокам: - математики, - музыки, - истории, - труда, - физкультуры и т.д.

26. Принести стул: - совершенно не касаясь пола ногами, - без помощи рук, - как будто это таз с водой, - как будто вы Чарли Чаплин, - словно вы идете по минному полю.

СТАРШИЙ ВОЗРАСТ.

1. Изобразите скульптуры "Жертвы спорта" : - штангист, не успевший вовремя отпрыгнуть от штанги; - вратарь, поймавший шайбу зубами; - парашютист, забывший за что нужно дернуть; - гимнаст, не вышедший вовремя из тройного пируэта; - горнолыжник, не убежавший от лавины.

2. Написать письмо Ваньки Жукова из: - группы продленного дня, - музыкальной школы, - детской больницы, - спортивной секции, - турпохода.

3. Создать частушку, начинающуюся словами: "Вот бы нам..."

4. Создать костюмы: - рабочий - Бабе Яге, - парадно-выходной - Ивану-дурачку, - домашний Змею-Горынычу, - спортивный - Кощею Бессмертному, - зимний - Водяному.

5. Перед вами - картины. Изобразите, как развивались события, спустя 3 минуты. Картины: - "Бурлаки на Волге", - "Опять двойка", - "Иван Грозный убивает своего сына", - "Охотники на привале", - "Три богатыря".

6. Назовите 5 видов товаров в магазине: - "Все для двоечников", - "Все для прогульщиков", - "Все для нерях", - "Все для второгодников", - "Все для злостных неносильщиков сменной обуви".

7. Придумайте рекламу: - пуговицы трехдырочные, - галстук бисквитный, - молния с дистанционным управлением, - заколки чугунные, - шнурки быстрорастворимые.

8. Придумайте текст и изображение для плаката в школе: - на гардеробе, - над кабинетом директора, - на дверях школьной столовой, - возле столярной мастерской, - у входа на школьный чердак.

9. Создайте прическу: - Атака левым флангом, - Не сжатая полоса, - Взрыв на макаронной фабрике, - Бахчисарайский фонтан, - Сход снежной лавины.

10. Изобразите сюжет сказки "Курочка Ряба" применительно к историческим временам: - первобытнообщинный строй, - рабовладельческая эпоха, - средние феодальные века, - ранний капитализм.

11. Изобразите памятник на тему: - В споре рождается истина, - Любви все возрасты покорны, - Я волком бы выгрыз бюрократизм, - Не имей сто рублей, а имей сто друзей, - Сытый голодному не товарищ.

12. Продемонстрируйте изготовление, применение и название лекарства для: - врунов, - лентяев, - плакс, - ябед, - драчунов.

13. Изобразите сказку "Колобок" в жанре: - комедии, - трагедии, - оперы, балета, - фильма ужасов.

14. Досочините рассказ:

а) "Дятел высунул голову из дупла...

... В бухту входил эсминец".

б) "Дождь смыл все следы...

... На кровати лежал отбойный молоток".

в) "Костер давно потух...

... Балкон выкрасили в зеленый цвет".

г) "Кактус сбросил колючки...

... Начиналось лунное затмение".

д) "Айсберг возвышался над морем...

... Мухи попрятались в щели".

15. Проинсценируйте ситуации: - Вор в чужой квартире, - Композитор сочиняет музыку, - Контролер в общественном транспорте, - Режиссер на репетиции своей пьесы, - Хирург в операционной.

16. Придумайте головной убор для: - Винни Пуха, - Пятачка, - Совы, - Кролика, - Ослика Иа.

17. Включите в сказку новый персонаж: - "Красная шапочка" - светофор, - "Кот в сапогах" - бормашина, - "Золушка" - бульдозер, - "Синяя борода" - радиоприемник, "Мальчик-с-пальчик" - пожарная машина.

18. Букет для знаменитости: - спортсмену: "Удар! Еще удар!", - космонавту: "5 минут! Полет нормальный!", - народному депутату: "4-й микрофон включен", - артисту: "Аплодисменты! Аплодисменты!", - учителю: "Урок окончен".

19. Памятник и речь на открытие: - "Первому собирателю утильсырья в России" - Плюшкину, - "Первому активисту ОСВОДа" - деду Мазаю, - Первому представителю общества Красного Креста в Африке" - доктору Айболиту, - "Первому организатору спортивных соревнований" - Балде, - "Передовику ткацкой промышленности" - Царевне-лягушке.

20. Расшифруйте название отряда:

- РОМБ, КРУГ, ЗИГЗАГ.

- ШКВОРЕНЬ, БУБЛИК, СИРОП.

- ЧУР, ОХ, УРА.

- БАЛДА, ТРЮХА, УВАЛЕНЬ.

- ПОЛЕНО, КРЯЖ, БРЕВНО.

21. Пересказать сказку "колобок", используя лексику: - военных, - медицинскую, - юридическую, - педагогическую, - политическую, - тюремную.

22. Комплекс гимнастики для: - регулировщика дорожного движения, - сторожей вневедомственной охраны, - дирижеров оркестров народных инструментов, - проводников поездов дальнего следования, - крановщиков башенных кранов.

23. Речевка: -, - работников столовой, - работников медпункта, - работников прачечной, директора

24. Подписать открытку знаменитой личности по поводу: - 170 лет со дня открытия Антарктиды, - 200 лет со дня открытия саратовской макаронной фабрики, - 191 год со дня основания Урюпинска, - День морали и права, - 294 года со дня Указа Петра 1 о пользовании носовым платком, - 50 лет суда стахановцев-редисковедов.

25. Названия и правила игры, где одновременно используются:

- шайба, ракетка и акваланг;

- баскетбольный мяч, ядро, штанга;

- боксерские перчатки, велосипед, хоккейная клюшка;

- мотоцикл, теннисный мяч, лыжи;

- шест для прыжков в высоту, футбольный мяч, легкоатлетический барьер.

26. Этикетка(нарисовать):

- гусиные перья, бланшированные в масле;

- желуди в томатном соусе;

- паштет редисочный с мускатным орехом;

- бычки табачные в чесночной заливе;

- крылышки майского жука в собственном соку.

27. Изобрести способ:

- предотвращения замерзания носа в зимнее время,

- снятия лака с ногтей,

- предотвращения чихания,

- определения температуры тела без градусника,

- открывания банки консервов.

Оформление: на стенд вешается «ромашка», состоящая из нескольких лепестков разного цвета, на обратной стороне каждого написано название конкурса.

Варианты:

• пять разрезанных открыток на равное количество частей (количество частей по

количеству человек в команде);

• предложение из пять слов;

• различные фигуры (квадрат, треугольник, ромб, круг, прямоугольник),

вырезанные из картона (количество каждой из фигур по количеству человек в команде) и т.п.

Реквизит:

• Магнитофон

• Конверт с жетонами

• Бумага, ручки

• Фломастеры

• Расчески, лаки

• Воздушные шарики

• Цветная бумага

СОВЕТЫ ОРГАНИЗАТОРАМ

1. Обязательно выберите жюри. Самый лучший вариант, если в него войдут ваши напарники-вожатые. Можно пригласить вожатых других отрядов. Игра рассчитана на то, что дети вашего отряда в жюри сидеть не должны.

2. Основная цель игры, за это короткое время выявить как можно больше детских талантов, в самых разных областях: пение, танцы, кто и что может делать руками, фантазеры и т.д. Для этого перед игрой мы нарезали много жетонов из картона, складывали их в конвертик.

После окончания конкурса предлагали каждой команде детей взять по 2 (или 1, 3, как жюри решит, но всем командам одинаковое количество) жетона. Внутри команды за минуту они должны были решить, кто был самым ярким, благодаря кому был выигран конкурс. Так в конце игры выявлялись победители (помимо команды, которая выигрывала, было еще и личное первенство). Этот ход позволяет не только всем подтянуться и помогать своей команде, но также это – срез вашего отряда на данный момент. Не редко бывали случаи, что команды отказывались выбирать внутри себя самых лучших, а складывали в общую копилку.

Возможные конкурсы:

«Веселый рассказ» на знание кино, сообразительность.

«Объявление» для фантазеров и сочинителей. (Примеры темы для объявлений: о сдаче в аренду собачьей конуры; о потере (пропаже) морального облика; об обмене ревматизма на радикулит; о купле авианосца; о наборе на двухнедельные курсы по подготовке к полету в космос).

«Этикетка для напитка». (На выявление умеющих рисовать). Во всем мире известны прохладительные напитки «Пепси-кола», «Спрайт», «Доктор Пеппер», «Фанта», «Херши». Они известны не только на вкус, их можно узнать и не дегустируя, лишь по этикетке. Художники фирм, производящих эти напитки, сумели создать такай дизайн бутылок и банок, что они сразу бросаются в глаза. Представьте, что одна отечественная фирма разработала рецепты новых газированных напитков и решила «завоевать» с ними мир. Но у бутылок, приготовленных для разлива этих напитков, еще нет яркой запоминающейся этикетки. Помогите фирме и нарисуйте этикетку, по которой можно было бы сразу узнать новый отечественный напиток. А называется он «Яблонюшечка», «Клубнявинка», «Грушетюлечка», «Абрикоселька», «Сливанюлечка».\*«Новое применение ненужному предмету». Все вещи рано или поздно приходят в негодность, и их приходится выбрасывать. Но есть такие люди, которые не спешат расставаться с предметами, исполнившими свое прямое назначение. Они придумывают вещам новое применение и используют их в новом качестве еще долго и долго. Попробуйте найти не менее двадцати новых применений ненужным, отслужившим свое предметам: пустой консервной банке; дырявому носку; лопнувшему воздушному шарику; перегоревшей лампочке; пустому стержню от ручки.

«Экстравагантная прическа» (парикмахеры, фантазеры). Во все времена прическа была не просто способом остричь и уложить волосы, она была символом. По прическе можно было определить, к какому племени принадлежит человек, богатый он или бедный, каковы его политические взгляды и религиозные убеждения. Еще прическа позволяла человеку самоутвердиться или просто выделиться из толпы. Поэтому самые модные, самые необычные прически всегда носили те, кто более всего нуждался в самоутверждении, то есть молодежь. Попробуйте сделать несколько новых молодежных причесок. Они должны быть экстравагантными, чтобы на обладателя этой прически сразу обратили внимание. А называться новая прическа должна так: «Атака левым флангом»; «Несжатая полоса»; «Взрыв на макаронной фабрике»; «Бахчисарайский фонтан»; «Мамонты не вымерли!».

«Птичьи танцы» (танцоры). В жизни всех птиц бывает такой период, когда они начинают танцевать. Это период называют «брачным». Конечно, танцуют птицы в это время по-разному: кто-то – изящно и грациозно, кто-то – неуклюже и смешно. Попробуйте изобразить, как они это делают. Покажите танцы журавля, пеликана, страуса, пингвина, грифа-стервятника. В качестве танцевальной музыки воспользуйтесь пьесой румынского композитора Рамо Ромиреса «Жаворонок» в исполнении оркестра Поля Мориа. Эта пьеса известна всем как музыкальная заставка к передаче «В мире животных».

«Аппликация на воздушном шаре» (на сплочение команды). Круглый воздушный шар небольшого размера похож на голову. Правда, для полного сходства с головой еще не хватает глаз, ушей, носа, губ, волос и т. д. Попробуйте выстричь из цветной бумаги эти недостающие «части лица» и наклеить их на воздушный шар. В результате воздушный шар может превратиться в голову ваших вожатых (определите, какая команда – кого из вожатых делает, чтобы никому не было обидно).

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

«Бытовая техника» (на выявление актерских способностей). Много лет назад Леонид Ярмольник прославился тем, что изображал разные неодушевленные предметы. Попробуйте повторить творческий путь ныне знаменитого артиста и с помощью жестов, мимики, звуков изобразите некоторые предметы бытовой техники (от их лица): утюг, стул, душ; будильник, газовая плита, телевизор; чайник, магнитофон, кресло; телефон, фотоаппарат, сковородка; миксер, вешалка, стиральная машина.

«Анонимка» (творческие способности). Анонимкой называют письмо без подписи или письмо, которое сочинил «аноним», то есть «неизвестный». О чем только не пишут авторы анонимок! О том, что кто-то живет без прописки. О том, что кто-то включает по вечерам громкую музыку. О том, что кто-то не платит за свет и за газ. О том, что кто-то выбрасывает мусор в неположенном месте... В общем, в анонимке, как правило, содержится информация о «антиобщественном поведении» какого-либо человека. Представьте, что страсть к написанию анонимок охватила не людей, а товары в продовольственном магазине. Все продукты питания начали жаловаться в правление по контролю за торговлей на своих соседей по полкам. Пофантазируйте и сочините анонимку, которую мог бы написать: маргарин, жалующийся на кабачковую икру; селедка, обиженная копченой курицей; сметана, невзлюбившая голландский сыр; сосиски, помирившиеся с кетчупом; кефир, завидующий импортному йогурту.

Проводится в любой день. Данный вариант – КТД для среднего возраста. Цель: выявление творческих способностей.

Реализация мероприятия: ведущий заранее готовит большую ромашку, на лепестках которой пишет задания. Отряд делится на группы по 5-7 человек. По очереди группы отрывают лепестки. После прочтения общего задания, например «Изобразите оркестр …», капитаны команд берут у ведущего карточки, в которых задание конкретизируется. Соперники должны угадать, что показывают команды.

Примерные задания: 1. Изобразить оркестр (симфонический, джаз-банду, рок-группу, военный и др.) 2. Изобразить предмет всей командой (горячий утюг, звенящий будильник, работающий миксер и др.) 3. Станцевать танец (больных бегемотов, бешеных кротов, восторженных кроликов и др.) 4. Инсценировать сказку (фильм ужасов «Колобок», опера «Репка», трагедия «Курочка Ряба», балет «Красная Шапочка» и др.) 5. Придумать мимические сценки на лагерную тему (отбой, Зарница, День Любви, выезд, вожатый поймал курильщика и др.) 6. Представить мимикой, звуками и походкой животное (восторженный осел, грустный суслик, встревоженный павлин, влюбленный верблюд и др.) 7. Спеть одну и ту же песню, напр. «Ой, мороз, мороз» как… (в опере, как церковный хор, как Рамштайн и др.) 8. Всей группой произнести скороговорку (Корабли лавировали, да не вылавировали; стул с повыламыванными ножками; ложечка желобоковыгибистая с приподвыподвертом и т.д.)

Детектив-шоу

1. деление на команды. (~4)

2.Тайный знак. каждая команда рисует свой тайный знак, который будут знать только члены команды.

3. Яды. (Каждой команде дается по страканчику с жидкостью (ядом), им надо узнать из чего состоит яд.) (Ингредиенты яда могут быть любые:Вода газированная, сахар, соль...Все, что можно найти в условиях лагеря. Главное предупредите детей, что яд безвреден только в малых дозах)

4. Фотография. Одна из команд замирает в каких-нить позах. Вторая команда смотрит и запомнинает, после чего отворачивается, а ведущий быстренько записывает кто какую позу меняет. после чего команды меняются.

5.История. Если кто знает игру данетки, то вот это она. Приходит некий персонаж, который рассказывает свою историю. Команды по очереди могут задавать ему вопросы, на которые он может отвечать только да или нет.

6. Подсчитывают балы и награждают победителей.

Задания отрядам Показать завязку происшествия и свою собственную версию развития событий. Время на театрализованную постановку - 10-15 мин. При подготовке отряды придерживаются стиля и вводят в действие детектива, имя которого определяется на планерке вечером: - Шерлок Холмс - Эркюль Пуаро - Коломбо - знатоки - мисс Марпл - Анастасия Каменская

Система оценки 5-ти бальная. Оценивается: - соответствие стилю определенного детектива - интрига - единая сюжетная линия - сценическое воплощение образа

жюри

оценочные листы во время подготовки к мероприятию

**Палитра**

Коллективнотворческое дело, направленное на выявление творческих способностей детей, сплочение коллектива через совместную деятельность.

ТИП: Комплексная игра.

ФОРМА: Состязание.

КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ: Команды состязаются в эрудиции, ловкости, остроумии, выполняя задания, оценку которых дает жюри, выбирая при этом только одну команду-победительницу. Игра включает в себя ряд разнообразных заданий, дающих возможность всем детям показать свои знания, умения, навыки, сплачивают коллектив детей и взрослых.

ОСНОВНАЯ ИГРОВАЯ ЗАДАЧА: Так как это дело проводилось в нашем центре в организационный период смены, то перед ним стояло несколько специфических задач: формирование микро-групп, выделение лидеров, знакомство ребят с традициями и легендами нашего центра.

ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ВОЗМОЖНОСТИ: Особо хочется отметить, что в формирование микрогрупп принимали активное участие педагоги-организаторы, которые работали с ними на протяжении всей смены. До начала коллективно-творческого дела необходимо провести социометрию, что позволит Вам выявить лидеров.

ДЛЯ КАКОГО ВОЗРАСТА: Старшие подростки и старшеклассники.

КОЛИЧЕСТВО УЧАСТНИКОВ: Несколько микрогрупп.

ИГРОВОЕ ДЕЙСТВИЕ: На первом этапе набор в будущие микрогруппы проводят педагоги-организаторы, они выбирают себе в помощники двух детей (по одному мальчику и девочке) из числа зрителей. В число этих детей входят лидеры, выявленные по социометрии. Эта группа и получает первое задание. После его выполнения и оценки членами жюри, каждая группа выбирает из зрителей еще двух ребят. Так происходит до того момента, пока все зрители не разойдутся по рабочим группам. Важно отметить, что такой набор групп дает возможность педагогу-организатору не только формировать свою группу вместе с ее будущим лидером, но и проявить свои творческие способности, участвуя на равных в подготовке и выполнении заданий, полученных группой.

КОНКУРСНАЯ ПРОГРАММА

КРАСНЫЙ: Проводится для команд из 3 человек. Красный цвет - это первый из семи цветов радуги. Основная цель этого конкурса - обратить внимание ребят на само слово РАДУГА и на цвет футболки педагога-организатора. Каждый конкурс открывает та команда, у которой цвет футболки педагога соответствует цвету конкурса. Итак, этот конкурс начинают красные.

ЗАДАНИЕ: Сочинить четверостишие, в котором отразить цвет, закрепленный за данной командой. Например: команде, у педагога которой красная футболка - сочинить стихотворение со словами КРАСНЫЙ или его производными.

ОРАНЖЕВЫЙ: Проводится для 5 человек. Начиная с команды ОРАНЖЕВЫХ, все группы по очереди называют плоды (Ягоды, овощи, фрукты) оранжевого цвета. Замешкавшаяся команда выбывает из конкурса. Группа, назвавшая последний плод оранжевого цвета.

ЖЕЛТЫЙ: проводится для команд из 7 человек. Желтый цвет - цвет Солнца. Поэтому и задание этого конкурса вязано непосредственно с ним: сочинить легенду о солнечном зайчике. Либо перед началом конкурса, либо по его окончанию можно подарить ребятам песню "Солнечные зайчики" (см. приложение).

ЗЕЛЕНЫЙ: Проводится для команд из 9 человек. Каждой группе необходимо сочинить сказку, в которой все действующие лица зеленого цвета. Например: Царевна-Лягушка, Змей Горыныч, Крокодил Гена и др.

ГОЛУБОЙ: Проводится для команд из 11 человек. Этот конкурс можно назвать "У голубого экрана". Всем командам показывается лист ватмана, на котором произвольным образом написаны известные телепередачи. Например: Программа "Утро", Кинопанорама, "Любовь с первого взгляда", "Поле чудес", "Лотто Миллион", "Программа А", Музобоз, КВН, L-клуб и др. Задача играющих в том, чтобы посмотрев на этот лист 20 секунд, написать на своем листочке все запомнившиеся им телепередачи.

СИНИЙ: Поводится для команд из 13 человек. Основная задача играющих - сделать рекламу известным предметам, цвет которых поменялся на синий. Например: Автомат Калашникова, противогаз, Телогрейка, кирзовые сапоги, огнетушитель, валенки, бронетранспортер и другие.

ФИОЛЕТОВЫЙ: Последний конкурс. Проводится для команд из 15 человек. Этот цвет последний из семи цветов радуги. Чтобы ещё раз обратить внимание на слово РАДУГА и сработать на сплочение коллектива, следует пояснить играющим, что все вновь образованные группы, несмотря на разные цвета (Красный, Оранжевый, Желтый, Зелёный, Голубой, Синий и Фиолетовый) образуют единое целое - центр "Радуга".

ЗАДАНИЕ: Сочинить кричалку со словом РАДУГА и, конечно, прокричать её всей командой. Например: "Раз дуга и два дуга - победила РАДУГА", "ЧТО Москва, что Кострома, лучше РАДУГИ нема!". Лучшие кричалки можно использовать в общелагерных делах, спортивных соревнованиях и т.п.

РЕКОМЕНДАЦИИ ВЕДУЩИМ: Большое количество участников в каждой группе и большое количество групп (6-7) определяется спецификой нашего центра, в котором 90 ребят. Это правило можно изменять в удобных для Вас пределах. Например, если Вы проводите "Палитру" на отряд из 30 человек, то в каждом конкурсе лидер группы выбирает себе только одного помощника. К финалу конкурсной программы у Вас будут сформированы рабочие группы по 7 человек в каждой. Правда, в этом случае не набирается 7 разноцветных групп. Каждый раз надо решать индивидуально, что Вам в данный момент важнее: чтобы число групп совпадало с числом цветов в спектре или чтобы в каждой группе было около семи человек. И последнее, если у Вас нет возможности найти для каждой группы педагога-организатора, чтобы не потерялась идея многоцветности групп. Оденьте детей-лидеров в футболки цветов радуги.

Путешествие по цветным морям

Колективно-творческое дело, направленное на выявление лидеров, творческих способностей участников и формирование коллектива.

ТИП: Комплексная игра.

ФОРМА: Состязание.

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ: команды состязаются в творчестве, остроумии и эрудиции, выполняя задания, получаемые от ведущего. Игра включает в себя ряд разнообразных заданий, дающих возможность каждому ребенку показать свои творческие и организаторские способности.

ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ВОЗМОЖНОСТИ: выявление деловых и эмоциональных лидеров микрогрупп, творческих способностей детей, а также на сплочение коллектива через совместную деятельность группы.

ДЛЯ КАКОГО ВОЗРАСТА: Старшие подростки и старшеклассники.

КОЛИЧЕСТВО УЧАСТНИКОВ: Несколько микрогрупп.

СОВЕТЫ ОРГАНИЗАТОРАМ: Одним из важных моментов любого коллективно-творческого дела является разбивка детей на микрогруппы, которые и выполняют полученные от ведущего задания. Можно сказать, что если "театр начинается с вешалки", то любое КТД начинается прежде всего с разбивки. Для неё Вам понадобятся несколько парусников разных цветов (по числу микро-групп), каждый из которых необходимо разрезать на столько частей, сколько будет ребят в этой микрогруппе. Причём, не забывайте и о том, что число ребят в командах должно быть равным по количественному составу. В дальнейшем эти разрезанные парусники будут использоваться при оценке выступления команд.

КОНКУРСНАЯ ПРОГРАММА: Перед началом конкурса ещё раз обратите внимание ребят на карту с изображением цветных морей и напомните командам, что победительницей станет та группа, которая первой соберёт свой парусник на одном из этих морей. Желательно, чтобы кораблик и море, на котором его собирают были разных цветов. Не забудьте перед началом каждого конкурса сказать командам сколько частей своего корабля будут перекладывать на цветное море команды, отличившиеся при выполнении задания. Например, в первом конкурсе победила команда, у которой красный парусник. Это означает, что она перекладывает на одно из цветных морей несколько частей своего корабля.

Итак, ПЕРВОЕ конкурсное задание: Для того, чтобы отправиться в плавание по цветным морям, каждой команде необходим свой корабль. Из тех кусочков цветной бумаги, которые Вы использовали на разбивку, команды должны выложить свой кораблик. Победителем считается та команда, которая сделает это раньше других. Важно отметить тот факт, что парусники, которые Вы нарезали для разбивки, должны отличаться друг от друга только по цвету, но ни в коем случае не по размеру или форме. В противном случае задания у команд могут получиться неравноценными, и это вызовет лишние споры.

ВТОРОЕ конкурсное задание: Каждой команде раздаётся комплект карточек с набором следующих букв: Е, К, К, С, Б, О, З, Ы, Р, А. Выполнение задания напоминает заполнение кроссворда. Ведущий даёт определения слов (по одному), которые можно выложить из этого набора букв. Команда, которая первой поднимет над головой заданное слово, перекладывает одну из частей своего корабля на карту цветных морей.

Например:

Молочный продукт СЫР

Плотницкий инструмент РЕЗАК

Обитатель водомов РЫБА

Рабочее платье матроса РОБА

Обитатель морских глубин, имеющий клешни КРАБ

Жесткое покрытие на книгах и тетрадях КОРКА

Бывает на воде, на голове, нужна для заготовки сена КОСА

Головной убор матроса БЕСКОЗЫРКА

ТРЕТЬЕ конкурсное задание: Каждой команде дается несколько перевертышей (Конкурс "С точностью до наоборот" из телепередачи "Великолепная семерка") известных выражений из лексикона моряков. Перевёртыш образуется при замене каждого слова на противоположное по смыслу.

Например: "Учиться, учиться, учиться",- Владимир Ленин можно заменить на: "Мракобесие, мракобесие, мракобесие",- Лев Троцкий. Или: "Без женщин жить нельзя на свете, нет…" На: "С мужчиной умереть можно в темноте, да…"

Задания на конкурс:

Шипеть одному вниз СВИСТАТЬ ВСЕХ НАВЕРХ

Один метр под мачтой СЕМЬ ФУТОВ ПОД КИЛЕМ

Встречного штиля ПОПУТНОГО ВЕТРА

Последним всплывающую подводную лодку посещают кошки ПЕРВЫМ ТОНУЩИЙ КОРАБЛЬ ПОКИДАЮТ КРЫСЫ

Мужчина под машиной от радости ЖЕНЩИНА НА КОРАБЛЕ К НЕСЧАСТЬЮ

ЧЕТВЁРТОЕ конкурсное задание: Сочинить рассказ на морскую тему, в котором все слова, кроме предлогов и союзов, будут начинаться только на одну букву алфавита. Можно разрешить использовать в рассказе прилагательное, обозначающее цвет моря, где команда собирает свой парусник.

Например: Команда, строящая свой корабль в СИНЕМ море, может сочинить такой рассказ (буква К): Синий Королевский Корабль "Корона" Курсировал от Корсики до Кипра с Коровами на Корме и Королевским Колдуном в Каюте. Корабельный Кок Каналья, синий от Качки, Кипятил в Кастрюле картофель с Крабами Креветками и Кальмарами для Королевской Кухни. И так далее…

Команда, использовавшая наибольшее количество разрешенных слов, и становится победительницей этого конкурса.

КТД Сказка

Постановка маленьких сказок в различных жанрах:

1) Детектив "Колобок"

2) Мелодрама "Волк и семеро козлят"

3) Рок-опера "Буратино"

КОЛЛЕКТИВНЫЕ ТВОРЧЕСКИЕ ДЕЛА

Если у вас появилось большое желание организовать интересную жизнь, предлагаем вам варианты проведения некоторых коллективных творческих дел, которые помогли бы стать дружнее и сплоченнее, научиться спорить, преодолевать трудности. Главное - постараться понять законы коллективного творчества. Тогда ты и сам сможешь придумать дела. А законы эти очень просты:

главное - и само дело, и подготовка к нему;

работа организуется по микрогруппам, творческим союзам, временным рабочим группам - т.е. малым группам;

многое зависит от того, кто станет ведущим этого дела;

экономь время! Времени на подготовку не должно быть много или мало: только в “самый раз”.

КАК ОРГАНИЗОВАТЬ ДЕЛО?

Любое дело легче организуется группой. Для ребят младшего и среднего возраста можно использовать систему ЧТП (чередование традиционных поручений). Вы выбираете традиционные поручения, и каждому поручению соответствует группа ребят из 5-6 человек. Дежурная группа - уборка территории, комнат, подготовка творческого дежурства в столовой. Сюрпризная группа - подготовка поздравления для именинников, розыгрыши. Информационная группа - оформление отрядного уголка, выпуск газет и листовок о жизни отряда. Творческая - подготовка конкурсов и дел, участие в общелагерных делах. Группы работают по 3-4 дня и передают поручение по кругу другой группе. Благодаря этому за смену все ребята побывают во всех ролях.

Группы бывают:

творческие (они готовят и проводят дела),

инициативные (они готовят сюрпризы, поздравления)

Этапы подготовки дела:

Этап подготовки

Этап проведения

КОНКУРС АКТЕРСКОГО МАСТЕРСТВА

Цель: знакомство с профессией актера, раскрытие творческих способностей участников. Проходит в три тура, после каждого тура половина участников отсеивается. Участники выступают парами, перед началом каждый из них получает свой номер, согласно которому выходит на сцену.

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. Изящную 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.

Я – СЛЕДОПЫТ

Ведущий на сцене прячет предмет. Предмет должен быть хорошо виден, но не сразу заметен. Ведущий называет спрятанный предмет командам. Участники молча ищут его. Тот кто заметил предмет, садится на место сбора команды и никому не говорит, где предмет. Ведущий засекает время, которое понадобится командам для того, чтобы его обнаружила вся команда. Первым, нашедшим спрятанный предмет, вручаются призы «Соколиного глаза».

ОХОТА НА БОТИНКИ

Участники разбиваются на группы по 4 человека. На полу чертится круг радиусом 3 метра. По команде ведущего все участники снимают обувь и ставят ее в центр круга. Затем помощники ведущего перемешивают обувь. По сигналу ведущего все участники бегут в круг, отыскивают свою обувь, надевают ее и возвращаются за границу круга в свою четверку. Побеждают те, кто быстрее справился с заданием. Варианты: обувь можно подготовить можно подготовить заранее, командам лишь объяснить правила «охоты». В игре можно использовать реквизитную обувь, сделанную из поролона, больших и маленьких размеров и разных цветов. Задание поиска может варьироваться. Например, найти обувь по размеру, по цвету, от самого большого размера до самого маленького и т.п.

ЖИВОЙ КАЛЕНДАРЬ Каждый участник команды получает лист, на котором написано какое-либо событие. Команда должна собрать свой «календарь», объясняя лишь месяц, о котором идет речь. Тематика «живого календаря» может быть разной. Например: «Праздничные даты», «Известные изобретения и открытия», «Дни рождения великих людей и т.д.

РАДИОТЕАТР

ОЗВУЧИВАНИЕ. Озвучить текст не словами, а звуками, спрятавшись группой за ширму. Всем остальным нужно угадать, что за текст. Ребята делятся по группам (можно по цветам, именам, длин волос, цвету глаз и т.д.) Каждая группа вытягивает лист с текстом. Время на подготовку 5-7 мин. Затем каждая группа, прячась за ширмой , озвучивает свой текст.

У зубного врача последний пациент. От страха у него разболелись зубы. Врач включает бормашину. Пациент вскрикивает. Врач увеличивает обороты бормашины, тогда пациент бьет врача коленом в живот. Врач падает, пациент выбегает, хлопая дверью.

Опушка леса. В тишине раздается посвист косы. Неожиданно из-под ног косаря выпархивает с криком ворона. Косарь со злостью выхватывает из-за пазухи пистолет и стреляет. Пасущаяся рядом корова удивленно мычит. Восходит солнце.

Ночь. В деревне Кантемировка тихо. Завывает ветер. Прокукарекал петух, тут же залаяли дворовые собаки. Им в ответ вяло закудахтали куры в курятнике. Послышался звук шагов. Из-за горизонта появилось солнце.

Раннее утро. Доктор Айболит сидит в комнате. Ласково похрюкивая, в комнате появляется свинья. Айболит нежно почесывает ей брюхо. Свинья повизгивает от удовольствия. Мерно постукивают дятлы. Шипящим шепотом попугай Карузо выпрашивает сахар. Восходит солнце.

3. Этап анализа. Советы на заметку:

каждый день нужно отводить по часам время на подготовку творческих дел;

в задачи творческой группы входит подготовка ведущих конкурсов, игровых пауз, награждение.

После каждого дела с ребятами нужно проводить анализ и поощрять организаторов.

Вот несколько таких дел:

РОЛЕВАЯ ИГРА

Ролевая игра - это большой импровизированный спектакль, в котором участвуют все. До начала игры совет дела придумывает сюжет (например, дело может происходить на стройке, на педагогическом совете и т.д.) и придумывают роли, которые записывает на карточки. Затем каждый член коллектива по жребию “тянет” карточку и продумывает свою роль. С момента начала игры все перевоплощаются в своих героев.

CИТУАЦИОННАЯ ИГРА

Совет дела подбирает из журналов или придумывает сам сложные ситуации, “которые могли бы произойти”. Затем эти ситуации раздают по группам. Через 30-40 минут каждому предстоит не только рассказать, “как бы поступили мы в этом случае”, но и показать на эту тему маленькую театральную миниатюру.

КОНКУРС СКУЛЬПТОРА

Этот конкурс состоит из нескольких заданий, на выполнение которых дается 5-7 минут: в юмористическом ключе изобразить средствами пантомимы скульптуры известных втором; вылепить из пластилина (глины) скульптуру на заданную тему; из лежащих под рукой предметов (кнопок, пуговиц, ведер) создать “авангардистскую скульптуру”.

НАРОДНЫЕ ГУЛЯНИЯ

Это дело лучше проводить в тот день, когда вы будете в походе. Это может быть, например, праздник “Солнца-ярило”. Каждой творческой группе предстоит придумать (или вспомнит) три народных игры, три частушки, три песни, три прибаутки, причитание и танец, а после попробовать организовать придуманное со всем “честным народом” на празднике.

ДЖИНОБОЙ

Каждая творческая группа выбирает себе джина-покровителя (мореплавателя, математика, географа, джина чудесных превращений, путешественника и т.п.). Во время подготовка к джинобою нужно суметь защитить джина: дать ему имя, нарисовать его портрет, придумать историю его жизни и показать ее в миниатюрах. Сочинить “любимую песню и любимую шутку” джина. Приготовиться отвечать на вопросы других джинов - почему он выбрал себе ту или иную профессию.

КОНКУРС “ВРЕМЕНА ГОДА”

Фантазия подскажет каждой группе, как с помощью песни, танца, самостоятельного рассказа представить то или иное время года и рассказать - за что мы его любим.

ШАРЛОТО

Каждая творческая группа выбирает себе по пять цветных надувных шаров. Внутри шаров - записки с заданиями подготовить номера концерта в разных жанрах: цирковые, пантомима, пародии, билет, опера и т.д. Через 30-40 минут начало концерта.

ГАСТРОЛИ “БОЛЬШОГО ТЕАТРА”

Каждая микрогруппа готовит небольшой спектакль: "Репка” - пьеса на производственную тему; “Колобок” - детектив; “Три медведя” - драма на морально-психологическую тему; “Гуси-лебеди” - балет”; “Курочка Ряба” - опера.

ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЙ ФУТБОЛ

Коллектив делится на две команды - все как в настоящем футболе. Есть и защитники, и нападающие, и вратарь. Каждая команда должна придумать для другой по 5 - 7 вопросов на разные темы: кино, живопись, спорт, политика и т.д. Команда задает вопрос и кидает мяч нападающим противника. Если они не справились с вопросом - передают мяч защитникам, а затем вратарю. Если ответ и в этом случае не найден - засчитывается гол.

КОНКУРС ТЕЛЕПЕРЕДАЧ

Каждой группе дается задание приготовить выпуск одной из телевизионных программ. А затем все могут устроиться поудобнее у экрана своего телевизора.

КОЛЛЕКТИВНОЕ ТВОРЧЕСКОЕ ДЕЛО "СИНЕМА"

1. Команды поочередно говорят названия известных кинофильмов. Выигрывает та, которая высказалась последней.(задание можно усложнить, указывая определенную тему - например, о природе, о любви и т.п.)

2. Составить рассказ из названий кинофильмов.

3. Изобрази героя кинофильма так, чтобы твоя команда смогла его отгадать (пластика, мимика). Варианты: - Д` Артаньян, Винни-Пух, Горбатый, Электроник, Рэмбо, Семен Семенович Горбунков (Никулин в "Бриллиантовой руке").

4. Озвучивание сцены из одного из экранизированных произведений. ("Три мушкетера", "Гардемарины вперед" и т.п.)

5. Перевертыши (названия кинофильмов).

- Костяная нога ("Бриллиантовая рука")

- Семьдесят первый век осени ("Семнадцать мгновений весны")

- Вероятные скучания русских в Италии ("Невероятные приключения итальянцев в России")

- Морская пехота назад ("Гардемарины вперед")

- До свидания, ты не наш дядя ("Здравствуйте, я ваша тетя")

- Непраздничный день ("Карнавальная ночь")

- Черная луна леса ("Белое солнце пустыни")

- Одетый нищий ("Голый король")

- Мозги шестерых ("Сердца трех")

- Нежный танец ("Жестокий романс")

6.Изобрази сцену из кинофильма под фонограмму (кассета Ф-4)

- "Мэри Поппинс", "Гардемарины вперед", "Три мушкетера", Ирония судьбы или с легким паром".

Программа - "БИ КРЕАТИВ"

Выдается задание или тема, например, "клип", "пантомима", "сказка", "вконтакте", "позитифф". Задача ребят - в творческом обсуждении придумать показ этой темы, он может быть рисованный, театральный или музыкальный. Важно само обсуждение по специальным методикам, где ребята учатся выражать себя, понимать друг друга и находить общий язык с любым человеком. Полезно и Очень Весело!

Набор КТД 2

Стадии организации КТД:

Предварительная работа. На этой стадии происходит так называемая «стартовая беседа», во время которой руководитель коллектива увлекает воспитанников радостной перспективой интересного и полезного дела. Для кого? Когда? Где? С кем вместе? Главная задача взрослого - вовлечь каждого в деятельность с целью развития личности. Здесь же происходит разбивка на микрогруппы: по цветам, геометрическим фигурам, знакам Зодиака, капитанам, открыткам, отраслям наук, временам года, животным и т. д.

Планирование. Педагог предлагает участникам варианты заданий. Представители микроколлективов задают, по необходимости, уточняющие, конкретизирующие вопросы, ставят дополнительные «задачи на размышление» и т. д.

Подготовка. Участники микрогрупп создают творческие проекты в своих коллективах. При этом используют не только опыт, полученный во время коллективного планирования, но и весь опыт прежней жизни.

Проведение. Стадия проведения КТД - это итог работы, проделанной при его подготовке.

Подведение итогов. На этой стадии воспитатель ставит задачи для размышления (возможно, в специальных анкетах): что у вас было хорошо и почему? Что не удалось осуществить и почему? Что предлагаете на будущее? Воспитатель побуждает детей сопоставлять мнения и предложения, уточняет вопросы, стимулирует поиск причин успехов и неудач, словом, осуществляет товарищескую заботу о том, чтобы действительно каждый воспитанник участвовал в общих размышлениях.

Последействие. Общественное мнение, выработанное на стадии коллективного подведения итогов КТД, становится содержанием шестой стадии КТД - его ближайшего последействия. Руководитель коллектива организует использование воспитанниками в различных видах деятельности опыта, накопленного при планировании, подготовке, проведении и обсуждении КТД.

Таковы внутренние связи каждого коллективного творческого дела.

«Памятник пословице»

Задание: Создайте памятник, который называется так: • «В споре рождается истина». • «Глаза боятся - руки делают». • «Не имей 100 рублей, а имей 100 друзей. • «Любви все возрасты покорны!»

«Письма с флота»

Задание: Написать домой (друзьям, родителям и т.д.) письмо с флота, используя следующие слова: • бак, переборки, аврал, бушприт, ют; • фал, кок, бизань, клотик, гальюн, ведьма; • леер, камбуз, чумичка, фальшборт, караси; • шпигат, ватервейс, рея, отдать швартовые, лечь в дрейф; Примечание: Шпигат - отверстие в палубе судна для удаления воды за борт; Ватервейс - канавка для слива воды на палубе; Лечь в дрейф - остановиться; Отдать швартовые - подготовиться к швартовке около причала; Рея - поперечная балка на мачте; Бушприт - приспособление для прикрепления косых парусов в носовой части судна; Бак - корабельная носовая надстройка; Переборки - стены судна; Аврал - команда на судне, выполняемая всем или почти всем личным составом, вызываемая специальным сигналом и командой « все наверх»; Ют - кормовая надстройка судна; Чумичка - поварёшка; Леер - ограждение вдоль бортов, вокруг люков и т.д., а также трос для постановки некоторых парусов; Фальшборт - продолжение бортовой обшивки судна выше верхней палубы; Камбуз - столовая; Караси - носки; Фал - трос для подъёма парусов; Бизань - кормовая мачта; Кок - повар; Гальюн - туалет; Клотик - самая верхняя часть судна, представляет собой деревянную или металлическую деталь закругленной формы; Ведьма - тряпка.

«Музей вредных привычек»

Задание: Представьте, что Вы попали в музей. Это особенный музей. Расскажите, инсценируйте то, что Вы видели в залах. • Зал ссор между мальчиками и девочками. • Зал хамства. • Зал грязнуль. • Зал плакс.

«Памятник литературному герою»

Задание: Создать памятник литературному герою и произнести речь в честь его открытия. • Памятник первому представителю Красного Креста (Айболиту); • Памятник первому организатору спортивных соревнований с нечистой силой (Балде); • Памятник первому собирателю утиль - сырья (Плюшкину); • Памятник первому активисту ОСВОДа (деду Мазаю).

«Ах, реклама!»

Задание: Вы устраиваетесь на работу. Принять Вас на работу смогут при одном условии: необходимо защитить, доказать значимость следующей продукции: • шила, • швабры, • противогазы, • трёхлитровые банки, • зубочистки.

«Академия весёлых наук»

Задание: Вы - студенты различных институтов. Вам необходимо составить доклад. • Тема доклада: «Сила есть - ума не надо» (институт физической культуры). • Тема доклада: «Если долго мучиться, что-нибудь получится» (педагогический институт). • Тема доклада: «Семь раз отмерь - один отрежь» (медицинский институт). • Тема доклада: «Тише едешь, дальше будешь» (институт машиностроения). • Тема доклада: «Чем дальше в лес, тем третий лишний» (институт гармонического развития). • Тема доклада: «Гусь свинье не товарищ» (институт сельского хозяйства).

«Гороскоп»

Задание: Составить гороскоп для следующих сказочных героев: • Карлсона, • Красной Шапочки, • Баба - Яги, • Крокодила Гены, • Дюймовочки, • Мальвины, • Чебурашки, • Буратино.

«Репка»

Задание: Инсценировать сказку « Репка» при этом используя следующую терминологию: • юридическую, • политическую, • спортивную, • педагогическую, • медицинскую.

«Ехали мы, ехали»

Задание: Вы едите в « Океан». Необходимо нарисовать плакат, и написать письмо домой на тему. • «Мы едем, едем, едем…» • «Как родная меня мать провожала!» • Океанские грёзы. • «Голубой вагон бежит, качается…» • Здравствуйте, это мы!

«Придумай, расскажи»

Задание: Инсценировать разговор героев: • 100 долларов и одной копейки, • золотой серьги и дырявого носка, • ржавого гвоздя и каблука, • грязной тарелки и туалетного мыла, • старой газеты и рубанка.

«Новый календарь»

Сегодня мы пользуемся календарём, который к нам пришёл из Древнего Рима. В этом календаре большинство названий месяцев - это всего-навсего порядковые числительные. Так, « сентябрь», обозначает « седьмой», а «декабрь» - «десятый» (год у римлян начинался с 1 марта). Но ведь это очень скучно! Задание: Придумать новое, красивое название для месяцев: • январь, • март, • июнь, • сентябрь, • ноябрь, • апрель.

«Волшебная закладка»

Задание: Изготовьте закладку, которая была бы похожа на волшебный предмет из сказок: • перо Жар-птицы, • волшебная палочка, • аленький цветочек, • волшебная стрела, • золотой ключик.

«Утренняя зарядка»

Задание: Придумать комплекс из 10 упражнений для тематической зарядки: • морская зарядка, • пожарницкая зарядка, • кухонная зарядка, • строительная зарядка, • космическая зарядка.

«Животные с планеты Бам-с»

На планете Бам-с очень плохие метеорологические условия. Там каждый день с неба падают метеориты, или попросту, камни. Поэтому все животные на этой планете имеют панцирь, совсем как наши черепахи. Задание: Попробуйте с помощью пластилина и скорлупы грецкого ореха сделать фигурки животных с планеты Бам-с. А назывались эти животные так: • ханурик однорогий, • сюсипусик гребешковый, • манмарончик клыкастый, • лямурик длиннохвостый, • каробясик игольчатый.

«Цветочный ковёр»

Задание: Составить композицию из цветов, растений. • «Вечерняя заря в пучине догорала». • «Мороз и солнце: день чудесный!» • «Роняет лес багряный свой убор». • «Буря мглою небо кроет, Вихри снежные крутя». • «На море синее вечерний пал туман».

«Мужественные коллекционеры»

Задание: Инсценируйте ситуацию, в которой коллекционер героическими усилиями спасает свою коллекцию. Покажите с помощью пантомимы: • Собирателя кактусов, когда в квартире среди зимы отключат центральное отопление. • Любителя аквариумных рыбок, когда в его самый большой аквариум со шкафа свалится кошка. • Собирателя марок, когда от сильнейшего порыва ветра все марки разлетятся по квартире. • Хозяина террариума, когда его пауки расползутся по дому. • Собирателя картин, когда в его квартиру протечёт вода от соседей сверху.

«Правила поведения»

Задание: Сочините правила поведения для человека, оказавшегося в необычайном месте, например: • в собачей конуре; • на летающей тарелке; • на мачте Останкинской телебашни; • на айсберге; • в берлоге медведя.

«Новый Архимед»

Как известно, Архимед, великий учёный древности, прославился тем, что измерил объём короны сиракузского царя, погрузив её в ванну. Это было гениально простое решение труднейшей задачи. С тех пор про всех учёных, сумевших найти простое решение сверхсложной проблемы, говорят, что они - наследники славы Архимеда. Проверьте, а вдруг вы тоже достойны этого звания? А для этого… Задание: Найдите решение следующей актуальнейшей проблемы: • Как определить возраст кошки? • Как измерить вес облака? • Как определить количество мяса в котлете? • Как измерить температуру тела таракана? • Как определить численность муравьёв в муравейнике?

«Картина из отпечатков пальцев»

Задание: Поставьте на листе бумаги столько отпечатков, чтобы получился сюжет на следующую тему: • «Моя семья»; • «Моя квартира»; • «Мой автомобиль»; • «Моя дача»; • «Мои любимые домашние животные»;

«Современная былина»

Задание: Сочините эпическое произведение о современных героях. Названия даны следующие: • «О том, как Стивен Сигал (шеф - повар Кейси Рай бок) освободил от врагов крейсер « Миссури»; • «О том, как Сильвестр Сталлоне (Рембо) спас товарищей из вражеского плена»; • «О том, как Чак Норрис ( Крутой Уокер) победил всех злодеев в Техасе»; • «О том, как Брюс Уиллис (полицейский Джон Маклейн) разгромил банду громителей - террористов»; • «О том, как Жан - Клод Ван Дамм (Кикбоксёр) отомстил за своего брата».

«Озвученная картина»

Задание: Попробуйте «озвучить» некоторые картины, причём сначала замрите, как персонажи на полотне, а затем побеседуйте между собой на тему, актуальную для героев картины: • «Запорожцы» И. Е. Репина; • «Охотники на привале» В. Г. Перова; • «Отдых после боя» Ю. М. Непринцева; • «Опять двойка» Ф. П. Решетникова;

«Новые специальности в ВУЗах»

Задание: Подумайте и решите, какие обязательные предметы (около 10) должен изучить студент, поступивший на новый факультет. • факультет ореходробительного оборудования; • барханостроительный факультет; • факультет дегустации кисломолочной продукции; • паутинопрядильный факультет; • факультет бамбукообработки.

«Танцующие пальцы»

Задание: Танцевальные пары (средние и указательные пальцы рук) исполняют: • польку, • танго, • чарльстон, • румбу, • шейк.

«Цвет»

Задание: Изобразить следующие цвета, используя искусство пантомимы: • белый, • жёлтый, • красный, • зелёный, • чёрный. - Нельзя указывать на заданный цвет в одежде или в окружающей обстановке. Показывать нужно через ассоциативные образы.

**ОТРЯДНЫЕ ДЕЛА**

Операция «Говорящий чемодан»

Пусть все малыши возьмут свои сумки и чемоданы. Объясните малышам, что каждый чемодан, как и человек, любит аккуратность. Что ему бывает очень плохо, если вещи хранятся в нем в беспорядке. И что каждый чемодан умеет говорить, только надо услышать его язык, попросите ребят прислушаться. Оказывается, их чемоданы просят своих хозяев приготовить чистое белье. А все, что не понадобится нам сегодня, давайте аккуратно сложим. Это просьба чемодана. А еще давайте приготовим пакет для грязного белья, мы заполним его и отдадим потом родителям. А заодно давайте проверим, нет ли в чемоданах засохших кусков хлеба, конфетных оберток, высохших букетов. Это надо выбросить, или (если какие-то безделушки очень дороги ребятам) положит в отдельные пакеты. В конце самым аккуратным можно вручить диплом «Говорящий чемодан».

**В столовую можно ходить так:**

¬ взявшись за руки и выстроившись в длинную цепочку; взявшись за руки, цепочкой, но двигаясь задом наперед, т.е. вперед спиной; ¬ взявшись за руки и образовав замкнутый круг, внутри которого Вы, и вас ведут под конвоем, т.к. Вы не хотите есть; ¬ построившись в шеренги по три и маршируя, но ковыляя, как солдаты, раненные в правую ногу; ¬ в шеренгах, делая 3 шага с уклоном влево, 3 шага с уклоном вправо; ¬ в шеренгах, делая 3 шага вперед, прыжок назад; построившись в колонну и положив руки на плечи впереди идущему; ¬ держась руками за уши; хлопая рукам и над головой или за спиной; считая шаги; как ходят утята, пингвины, медведи, обезьяны.

**Комический цирк**

Задание: подготовить и показать шуточный цирковой номер. Какой это будет номер, могут решить сами ребята или это будет указано в задании. Тогда можно провести жеребьевку. Сделаем ее так: название номеров напишем на отдельных листочках, свернем их трубочкой и вложим в еще не надутые воздушные шарики. Шарики надуем и завяжем. Приготовим все это заранее. А теперь пришла пора получить задание: группы должны выбрать шар, лопнуть его и вытащить записку с названием циркового номера. Какие могут быть номера? Дрессированные хищники. Клоуны. Фокусники. Канатоходцы. Жонглеры. Собачки-математики. Акробаты. Верховые наездники. Проведет цирковую программу клоун-конферансье, который свяжет эти номера воедино. Не забудьте про цирковой оркестр. Попробуйте изобразить его все вместе: одна группа изображает пианино, вторая - барабаны, третья - гитары, четвертая - трубы и т. д. В качестве победителя можно выбрать самый оригинальный или самый веселый номер.

**Космический парад**

Задание: придумать и показать элементы строевой подготовки жителей других планет. Представьте, что на Землю слетелись представители обитаемых планет нашей галактики. И по этому случаю объявлен парад. Каждый детский микроколлектив представляет планету. Ребята придумывают ей название, заодно придумывают, как будут звать жителей той планеты. Можно сделать элементы костюмов - для каждой планеты свои. А теперь главное: предстоит придумать движения в строю, характерные для инопланетян; придумать команды, которые отдает инопланетный командир; придумать песню (если ее можно так назвать), с которой обитатели чужих галактик любят двигаться строем. Й когда все это придумано, можно начинать космический парад. Все планетные делегации выстраиваются перед трибуной Большого галактического совета. Командующие делегацией сдают им одним понятный рапорт Верховному главнокомандующему. Затем делегации попланетно «маршируют» с песней мимо трибуны. Можно от имени Галактического совета вручить награды некоторым планетам за значительный вклад в развитие строевого искусства.

**Конкурс градостроителей**

Задание: построить песочный город и придумать о нем легенду. Конкурс лучше всего проводить летом на берегу реки, ребята одновременно с участием в конкурсе могут загорать и купаться. Песочный город может быть средневековым, современным или городом будущего. Ребятам необходимо разработать его план, придумать необычные по архитектуре здания, башни, арки, мосты. Чтобы сооружение было более прочным, можно использовать камешки, дощечки. Как и у каждого большого города, у песочного должен быть свой герб. И должна быть легенда города, лучше всего таинственная, загадочная и, может быть, чуть-чуть страшная. Конкурс заканчивается экскурсией по городам, во время которой звучат легенды, и награждением самых талантливых архитекторов песочных городов.

**Конкурс барона Мюнхгаузена**

Задание: придумать и убедительно показать (или рассказать) новое приключение барона Мюнхгаузена. Всем маленьким жителям нашей страны известен барон Мюнхгаузен. О нем написана книга, снят мультипликационный фильм. Он самый «правдивый» человек на свете. Предложите ребятам стать такими же «правдивыми». А для этого надо немного: всего лишь придумать и рассказать еще одну историю, которая была бы достойна великого рассказчика. Рассказ можно вести от первого лица, можно от третьего, а можно даже начать так: «Однажды мы с бароном Мюнхгаузеном...» Для большей достоверности рассказа можно использовать инсценировки, стихи, песни, привлекать очевидцев. Новое приключение Мюнхгаузена можно придумать и рассказать в одиночку, а можно - объединившись в совет биографов барона, свидетелей его приключений. За самый яркий и «правдивый» рассказ победителю можно вручить треуголку барона Мюнхгаузена или другой знаменитый предмет его гардероба. А можно торжественно принять в члены «Клуба самых честных людей», вручив при этом красивую медаль «Лучшему ученику барона Мюнхгаузена».

**Путешествие в страну Вообразилию**

Задание: придумать страну, которой никогда не существовало, и рассказать о ней. Вы знаете, сколько стран на нашей планете? Более ста. Некото¬рые из них очень древние, их история насчитывает несколько тыся¬челетий. Некоторые совсем молодые, они возникли только в нашем веке. Но у каждой страны, древняя она или молодая, есть свое лицо. Лицо страны не похоже на лицо человека. На нем нет носа или глаз. Лицо страны – это: ¬ ее герб, флаг, гимн; ¬ это ее столица, знаменитые маленькие или большие города; ¬ это ее жители, говорящие на незнакомом для нас языке; ¬ это знаменитые люди и памятные события; ¬ это заводы, фабрики, выпускающие необычную продукцию; ¬ это поля с удивительными сельскохозяйственными культурами и фермы с непривычными нам животными; ¬ это денежные знаки, не похожие на наши; ¬ это обычаи, странные привычки и манеры ее жителей; ¬ это песни, исполняемые в сопровождении народных инструментов; ¬ это традиционные национальные танцы. Предложите ребятам отправиться в страну, которой нет ни на одной карте. В страну, которую вообразят сами ребята. Пусть они дадут ей название, нарисуют ее герб. Пусть продумают, чем занимаются ее жители, как они здороваются, кушают, спят, что делают по вечерам. Пусть они покажут лицо своей страны - фантазии. И после того, как ребята придумают новую страну, можно провести заседание клуба путешественников-фантазеров. Ведущий может предложить каждой группе путешественников рассказать о своей стране сразу все в течение 10 минут, а может давать слово несколько раз по очереди: сначала узнаем название стран, потом услышим о знаменитых людях, потом посмотрим «народные» танцы и так далее. В конце встречи ведущий поблагодарит всех за интересный рассказ и показ и от имени Клуба наградит путешественников.

**Защита времен года**

Защитить время года - это совсем не значит, что надо отстоять его от чьего-либо нападения. Никакой агрессор не собирается идти войной на времена года. Защитить - значит доказать, что это время года самое интересное, увлекательное. А в доказательство лучше привести песни и стихи, частушки и загадки, танцы и инсценировки. И не просто так, а связать все номера в единую программу под названием «Лето», «Осень», «Зима», «Весна». Чтобы ребята охотнее взялись за подготовку такой программы, лучше всего предложить им разделиться на четыре группы, в зависимости от того, кто когда родился. Ведущими этой программе могут быть два героя, мальчик и девочка, которые оказались возле машины времени и никак не могут решить, куда им отправиться, в какое время года. Когда наступит время подведения итогов, будьте осторожны. Награждайте не времена года, а их защиту, т. к. на самом деле лучшее время года определить невозможно.

**Театр кукол**

Дети очень любят кукольный театр. Любят смотреть куколь¬ные спектакли и любят их ставить. Предложите каждой группе поставить маленький спектакль. Он может быть изложением «Аленького цветочка», «По щучьему веленью». Он может быть создан по мотивам взрослого фильма «Спрут», «Рабыня Изаура», «При¬ключения Шерлока Холмса». А можно просто предложить ребятам темы, и пусть они сами сочинят сценарий, изготовят необходимые куклы и покажут представление. А темы могут быть необычные: «Крокодил и воздушный шарик», «Ночь в магазине игрушек» или «Самый счастливый день старого чайника». Сложно будет с изготовлением кукол, поэтому вы подскажите ребятам, что куклами могут быть ложки, стаканы, носовые платки, домашние тапочки, карандаши - в общем все, что есть под рукой. Поставьте ширму для кукольников, установите стулья или скамейки (а можно просто коврики) в «зрительном зале», пригласите друзей из младшего отряда и начинайте свой фестиваль кукольных театров.

**Аукцион талантов**

На аукционах обычно продают полезные или ценные вещи. Приобрести эту вещь сможет тот, кто предложит за нее большую цену. В нашем аукционе и вещи для продажи, и «деньги» необычные. В качестве продаваемой вещи может быть или настоящий ценный приз (большая кукла, торт) или приз шуточный, но чем-то памятный для всех путешествующих: пуговица от костюма начальника лагеря, замок от корпуса, в котором живет отряд. Расплачи¬ваться за право получить этот приз придется своими талантами. Ребята могут петь, читать, танцевать и даже стоять на голове или шевелить ушами - кто что умеет. Причем «платить» можно индивидуально, а можно «вскладчину», т. е. объединившись в группы.

**Конкурс инсценированной колыбельной песни**

Задание: инсценировать одну из колыбельных песен. О том, что колыбельные песни поют маленьким детям, чтобы они скорее засыпали, об этом знают все. Каждый, если постарается, вспомнит 2-3 колыбельные («Спят усталые игрушки...», «Спи, моя радость, усни...», «Баю-баюшки-баю...»). Но о том, что колыбельные песни можно инсценировать, и при этом очень весело, знают очень немногие. А теперь знаете и вы. Осталось только выбрать несколько «песен перед сном» и их показать в образах и в действии. Лучше всего такой конкурс проводить, когда ребята буквально «спят на ходу». Он позволяет взбодриться и разогнать скуку. В этом конкурсе можно даже обойтись без наград, наградой всем будет приподнятое настроение, улыбки и смех.

**Конкурс рисованных фильмов**

Задание: нарисовать и озвучить фильм. Каждая группа превращается в киностудию. Киностудия выбирает тему и придумывает название будущего фильма. Тема может отражать некоторые эпизоды из жизни коллектива, а может быть посвящена событиям совсем нереальным, сказочным, фантастическим (например, «Наш отряд в столовой» или «Высадка марсианского десанта»). На киностудии, как известно, работают режиссеры, сценаристы, художники, звукооператоры. В каждой группе - киностудии также можно выбрать своих специалистов разных направлений, но можно работать и всем вместе, становясь то сценаристами, то художниками. После того, как определены темы фильмов, сценаристы придумывают сюжеты. Затем художники на длинных белых листах рисуют кадры (количество кадров у групп должно быть равным). Звукооператоры сочиняют текст и решают, как они будут рассказывать содержание фильма на худсовете. Режиссер осуществляет общее руководство, координирует действия всех. На подготовку дается примерно 30 минут. Просмотр фильмов и их оценка проходит на худсовете, в который могут входить ведущие, режиссеры или спе¬циально приглашенные взрослые - «кинокритики». Лучшему фильму присуждается премия. Можно присудить и несколько премий: «За лучший сценарий», «За лучшее художественное воплощение идеи», «За лучшее звуковое решение сюжета» и др.

**Конкурс видеокляпов**

Что такое видеоклип, сегодня знает, наверное, каждый воспитанник детского сада. Это короткий фильм, действие которого разворачивается на фоне звучащей песни. Можно сказать, что этот фильм - реклама песни. Сюжет фильма очень часто отражает или слова песни, или настроение, которое рождает музыка. А что такое видеокляп? Это то же самое, что и видеоклип, только очень несерьезный, дурашливый. Попробуйте «снять» несколько видеокляпов вместе с ребятами. Выберите для каждой группы одну очень популярную в последние месяцы песню. Несколько раз прослушайте ее, или, если ребята знают слова песни наизусть, просто вспомните их. А теперь начинайте придумывать смешные движения и действия к каждой строчке. Солист или группа будут пародировать настоящего исполнителя, а все остальные - весело инсценировать сюжет песни. Для конкурса видеокляпов вам обязательно потребуется магнитофон и записи всех песен, предлагаемых на конкурс. И, поскольку вы проводите конкурс, должна быть просмотровая комиссия. В нее можно пригласить «звезд эстрадной музыки» (как вы понимаете - не настоящих, а вымышленных), ваши звезды в перерывах между просмотром «фильмов» смогут поделиться со всеми своими «творческими планами». Конкурс начните с весе¬лого представления комиссии, а закончите тем, что комиссия вручит веселые призы создателям лучших видеоклипов.

**Митинг сказочных героев**

В последнее время митинги стали привычными в нашей жизни. Чтобы провести митинг, надо немного. Во-первых, установить трибуну. Во-вторых, собрать вокруг трибуны немного слушателей. В-третьих, предложить кому-нибудь выйти на трибуну и громко о чем-нибудь поговорить 2-3 минуты. При этом обычно принято употреблять такие слова, как «мы требуем...», «мы протестуем...» А еще «можно написать на бумаге большими буквами всякие слова - это называется «плакаты» или «транспаранты». Теперь представьте, что митинг решили провести герои любимых детских сказок. Например: «Приключения Буратино», «Малыш и Карлсон», «Трое из Простоквашино», «Незнайка и его друзья». О чем могут говорить с трибуны герои сказок, к чему могут призывать, кого защищать, что они напишут на своих транспарантах? Придумайте все это вместе с вашими детьми. Пусть каждая группа выберет себе одну сказку, пусть ребята распределят между собой роли персонажей этой сказки, сделают элементы костюмов. Но это еще не главное, главное выбрать того, кто от имени всех героев сказки сможет сказать речь. Речь должна, быть веселой, сочинить ее выступающему должна помочь вся группа. И еще: пусть вся группа придумает и напишет лозунги. Если все готово - можно начинать митинг. Вам придется стать сказочником - ведущим митинга. И пусть этот митинг будет не злым и не скучным, как порой это бывает у взрослых.

**Шляпное сражение**

Шляпное сражение проходит в несколько этапов. Прежде всего предложите ребятам вспомнить, какие они знают головные уборы. Чтобы не было выкриков, организуйте «шляпную кольцовку», т. е. сделайте так, чтобы группы по кругу называли по одному головному убору (панама, кепка, картуз...). Этот конкурс будет разминкой и победит в ней та группа, которая продержится дольше других и предложит последнее название. Следующим этапом сражения будет задание группам изготовить шляпу. Ее нужно сделать за 10-15 минут из подручного материала: бумаги, газеты, веток, листьев лопуха и т. д. Но мало просто изготовить шляпу, надо ее защитить, т. е. убедить всех в ее практичности и красоте. На этом этапе победит тот, кто был самым находчивым в изготовлении и веселым в защите. А на третьем этапе ребятам надо придумать по 5-10 вопросов: серьезных («Как называется самая близкая к нам звезда?») или шуточных («Могут ли лошади на коньках ездить?»), написать эти вопросы на отдельных листочках и опустить в свою шляпу. А теперь все шляпы передадим по кругу. Каждая группа вынимает из доставшейся ей шляпы один вопрос, читает его и через 30 секунд дает ответ. Когда все группы ответили, еще раз происходит передача шляп, и так до тех пор, пока каждая шляпа, пущенная по кругу, не вернется к своим изготовителям. На этом этапе оценивается правильность или оригинальность ответа. Этот конкурс интересен тем, что в нем сочетаются творческие и познавательные элементы. Поэтому очень советуем его провести. Ребятам понравится. Вот увидите.

**По музеям и выставочным залам**

В нашей стране очень много музеев. Ну, просто каких только нет! Музей деревянного зодчества и музей музыкальных инструментов, музей артиллерии и музей морского флота, музей драгоценных камней и музей восковых фигур. Попробуйте в своем отряде тоже создать несколько музеев, но таких, каких еще нигде не существует: Музей детского аппетита; Музей велотранспортных происшествий; Выставочный зал рыболовных достижений; Музей старых и новых подвигов Геракла; Музей свежих сплетен. Напишите названия этих музеев и выставочных залов на карточках, и ребята каждой группы вытянут свой жребий. А вы помогите им в течение 20-30 минут придумать экспонаты для музеев и составить текст экскурсии. Экспонаты должны о быть смешными, а текст экскурсии - веселым. Теперь наступает торжественный момент. Произнесите пламенную речь по случаю открытия целого созвездия новых музеев в нашем лагере, перережьте под бурные аплодисменты ленточку и пригласите первых посетителей в выставочные залы. Каждая группа по очереди представит свои композиции. Хотя в настоящих музеях должно быть тихо, у вас это правило необязательно, пусть будет весело. После посещения каждого следующего музея можно оставить записи в «Книге почетных гостей», а в конце всей экскурсии всем музеям вручить «ценные памятные подарки».

**Гиннес-шоу**

Самое главное в этом конкурсе - придумать много-много необычных и совершенно несерьезных состязаний на определение самого-самого... Когда эти конкурсы придуманы и необходимый «инвентарь» приготовлен, вам, как ведущему, нужно объяснить, что такое Книга рекордов Гиннеса, представить секретариат, который идет вести регистрацию рекордов, сообщить о славе, которая ждет Победителя и объявить начало первого конкурса. Заранее к конкурсам ребята могут не готовиться, а выполнять их будут команды и отдельные представители команд. Ну, а конкурсы могут быть такие:

Кто дольше просидит на табуретке, приподняв над полом ноги и не держась ни за что руками.

Кто быстрее съест кусок черного хлеба и после этого свистнет.

Кто сможет сделать больше приседаний, удерживая на носу в равновесии карандаш.

Кто быстрее на одном длинном волосе завяжет пять узелков.

Кто поднимет и удержит в течение 10 секунд большее количество волейбольных мячей или воздушных шаров.

Кто быстрее засунет в пустую бутылку газету «Комсомольская правда», не разрывая ее.

Кто сможет за одну минуту раскатать самую длинную «колбаску» из куска пластилина.

Кто быстрее выпьет через пластиковую трубочку стакан воды.

Кто сможет за одну минуту больше воткнуть канцелярских кнопок в деревянный карандаш.

Кто дольше без добора воздуха сможет прокричать звук «И».

Общелагерное мероприятие, во время которого ребята устанавливают собственные рекорды или демонстрируют самые разнообразные способности. Например, у кого самая длинная коса, кто обладает самой обаятельной улыбкой, кто надует самый большой пузырь из жевательной резинки, и т.д.

**Вечер ужасов**

Во все времена дети любили страшные истории. Вспомните «Бежин луг» И.С. Тургенева. Но можно и не ссылаться на авторитет классиков, можно просто вспомнить свое собственное детство, там, вероятнее всего, были и рассказы про мертвецов и простыни, превращенные в костюмы привидений, и гримирование под чертей, (ведьм и прочих лесных чудищ). А что если пойти навстречу этой странной детской потребности и организовать «Вечер ужасов»? Коль все равно дети будут рассказывать «про кладбища и вампиров», не лучше ли это сделать «организованно»? Может быть, в таком случае вы поможете детям с помощью смеха преодолеть страх. Как это делать? Прежде всего нужно заранее подготовиться. Объявите, что сегодня начнется Вальпургиева ночь, сегодня вся нечистая сила собралась на Лысой горе, чтобы поведать обо всех жуткостях, творящихся на свете. Каждый пусть сделает себе костюм и наложит грим - ведь сегодня, по «нечистой» традиции, состоится конкурс «Мисс безобразие». А еще пусть все вспомнят самые страшные истории, которые слышали от старших ребят, и самые жуткие сюжеты фильмов ужасов, если такие вашим ребятам довелось видеть. А еще пусть все приготовятся к конкурсу на самый душераздирающий вой и самый зловещий смех. А еще можно придумать заклинания, изготовить амулеты и талисманы. Ну и, наконец, нужно «оборудовать» место встречи. Это может быть темная поляна с маленьким костром или очень темная-комната с маленькой свечкой. Не помешают всевозможные атрибуты жилищ злых колдуний: чучела, сети, веревки. А сидеть лучше всего не на стульях, а прямо на полу. Начать встречу придется Вам как верховному Вурдалаку или Главному привидению. И начните не скучными словами: «Ребята, у нас сегодня интересное мероприятие», а зловещим окриком: «Ну что, вес собрались?..». А дальше действуйте, как велит вам образ «великого и ужасного», - объявляйте конкурсы, награждайте по своей прихоти лучших или худших. Для этого заготовьте камешки, обожженные бумажки, веревочки, пузырьки с жидкостями - самые ценные среди нечистой силы подарки. И старайтесь, чтобы ребята больше смеялись и меньше пугались. И обязательно (!) после того, как все кончится, после того, как ребята отмоются и лягут спать, обязательно проверьте, все ли уснули и не появилось ли у кого-то желание продолжить вечер настоящими ужасами. Всего должно быть в меру.

**Воздушный хоккей**

С правилами хоккея с шайбой знаком каждый мальчишка. В хоккее 3 тайма по 20 минут. На площадке одновременно играют по пять игроков от каждой команды, в воротах стоят вратари. Есть скамейки запасных игроков и скамейка нарушителей. Есть тренеры, есть судьи, есть комментатор. Если вы решили сыграть в воздушный хоккей, пусть все останется так же, только вместо настоящих клюшек будут маленькие, пластмассовые, вместо шайбы - воздушный шарик, а таймы будут по 10 минут. Создайте две команды, которые придумывают интересные названия. Объясните игрокам правила: шарик нельзя трогать руками и ногами - только клюшкой, нельзя играть за пределами площадки, нельзя использовать силовые приемы, за это удаление на одну минуту. Пригласите находчивого, остроумного комментатора. Приготовьте приз победителям. А еще обязательно приготовьте несколько запасных шариков - мало ли что. Если все готово, тогда: «Вбрасывание!»

**Выставка рекордов природы**

Вы, наверное, слышали о книге рекордов Гиннеса. В ней записано про все самое большое, необычное, уникальное. Но ведь удивительные достижения могут быть не только в технике или жизни человека, но и в природе (самый большой лист подорожника, самый толстый стебель одуванчика, самая маленькая шишка, самый длинный ус клубники, и еще самый полезный... самый сладкий... самый колючий...). Выставку подобных рекордов легко можно организовать в вашем отряде. Предложите каждой группе обустроить свой «павильон» (пусть это будет красиво оформленный стол). Для павильона необходимы экспонаты. Чтобы их найти, ребятам надо отправиться в лес и проявить наблюдательность. Экспонатов у каждой группы должно быть не менее 10, поэтому ребятам надо постараться. Когда павильоны будут оформлены, организуйте торжественное открытие выставки рекордов Природы. Во время открытия можно произнести речь и перерезать ленточку. Осмотр экспонатов может быть организованным, но может быть и стихийным. После того, как все ознакомятся с образцами достижений Природы, можно организовать комиссию по «регистрации рекордов». Комиссию надо «вооружить» линейкой, весами и прочими инструментами. Комиссия замерит все экспонаты и определит из них самые-самые. Затем торжественно занесет в красиво оформленную «Книгу рекордов» показатели, достижения и фамилии тех, кто его обнаружил. Эта книга может в дальнейшем висеть на видном месте и пополняться все новыми рекордами. Это тем более важно, так как выставка по времени может быть очень непродолжительной, некоторые экспонаты, к сожалению, быстро завянут. А зафиксированные рекорды будут отражать затраченный ребятами труд и вдохновлять их на пристальные поиски новых «рекордсменов».

**Цветочная азбука**

Азбука - это книга, которая знакомит детей с буквами. Каждой букве отводится одна страничка. Цветочная азбука очень похожа на обыкновенную, только в ней нарисованы цветы. На странице с каждой буквой свой цветок. А - астра, Б - багульник, В - василек, Г - гладиолус и т. д. Здесь же стихи, посвященные этим цветам. Например: Апрель золотыми лучами обласкан, С лужайки плывет аромат, Анютины глазки из были и сказки На мир удивленно глядят. Предложите ребятам создать такую цветочную азбуку. Для этого понадобятся листы из альбома для рисования, карандаши и фломастеры. А еще знание цветов и фантазия. Весь ваш отряд будет большим творческим коллективом по составлению нового учебного пособия. Но всем вместе работать трудно, поэтому разделите ребят на маленькие группы по 3-4 человека. Каждой группе достанется одна буква - одна страничка азбуки. Перед началом работы нужно четко объяснить задание: вспомнить название цветка на доставшуюся букву, нарисовать этот цветок и сочинить о нем четверостишие. Стихотворение надо красиво написать на красиво оформленных страничках. Во время работы помогите ребятам, нужно, чтобы у них обязательно все получилось. А когда работа будет окончена, приколите готовые листочки на большой планшет - у вас получится выставка. Через три дня все работы можно будет снять и сделать из них книжку. Эту книжку можно показать друзьям и родителям. Не забудьте за самые интересные странички поблагодарить ребят.

**Грибные сказки**

Вы помните хоть одну сказку про грибы? Увы, героями сказок были волки и яблоньки, облака и ботинки, но грибы почти никогда. Предложите ребятам восполнить этот пробел и объявите конкурс на лучшую грибную сказку. Каждая группа пусть сочинит историю, которая начнется словами: «Жили-были папа-боровик и мама-боровик и было у них три сына...» или «В некотором лесном царстве, грибном государстве умер царь Мухомор I...» А может быть, так: «В одной подберезовой республике решили грибы выбрать себе президента...» Чтобы сочинить сказку, ребятам потребуется прежде всего вспомнить названия грибов, их внешний вид, их «повадки» где они предпочитают «обитать», как растут - в одиночку или семьями. Можно вспомнить, какие грибы съедобные, а какие ядовитые. Все эти сведения пригодятся в работе над сказкой, в создании образов и характеров главных героев. Но это еще не все. В сказке должен быть сюжет: завязка, развитие действия, кульминация, развязка. В грибных сказках можно использовать известные сюжеты из русских народных сказок, а можно придумать свой. Что может быть в сказке: похищение одного из главных героев и его спасение; ссора между героями и их трудное примирение; путешествие героя по разным землям и его подвиги в пути; колдовство и превращения; войны и испытания; и даже - любовь и свадьба. Простор для детского воображения огромный. Пусть ребята как следует пофантазируют и вечером возле костра расскажут то, что они придумали. У вас получится интересное и полезное дело.

**Выставка «Ветки и корни»**

Чтобы организовать такую выставку, надо дать ребятам задание: погулять по лесу и найти ветки и корни очень необычной формы. Они должны быть похожи на что-то или кого-то. На людей, на транспорт, на сказочных персонажей, на архитектурные сооружения, на животных. Ветки и корни можно составлять друг с другом, чтобы добиться большей схожести или чтобы запечатлеть какое-нибудь действие («Хоккеист перед воротами противника», «Танковое сражение», «Волк перед прыжком»). Чтобы справиться с этим заданием, нужны и наблюдательность, и фантазия. Ребята могут заняться поиском в одиночку или маленькими группами. Интересный корень или ветку надо аккуратно обломить или обрезать ножиком. Можно немного «поработать» над природной заготовкой - удалить что-то лишнее. И обязательно надо придумать своей композиции название. После удачных поисков и интересных находок нужно организовать выставку. В организации можно задействовать специальную группу, ей достанется немало работы: нужно расставить столы, разместить на них экспонаты, изготовить таблички с названиями «произведений» и фамилиями авторов, сделать и надписать красивые наградные дипломы победителям. Если в выставочном зале несколько отделов («Нечистая сила», «Физкультура и спорт», «Герои мультфильмов» и др.), значит нужно аккуратно напечатать таблички с названиями «отделов» и прикрепить их над экспонатами. Перед открытием выставки предоставьте возможность специальной «экспертной комиссии» оценить художественные достоинства находок и поделок. Чтобы вашу выставку смогли увидеть не только ребята вашего отряда, определите часы работы выставки и пригласите друзей из других отрядов в гости. Назначьте плату за вход: исполнение стихотворения или песни о природе. В общем, сделайте так, чтобы ребята поняли: организация выставки - это не пустяк, а большое, серьезное дело.

**Лесное ателье мод**

Если вам приходилось бывать в ателье мод, то вы знаете, что там работают опытные портные и талантливые художники-модельеры. Они разрабатывают и шьют современные модные костюмы и платья. Время от времени дома и ателье мод организуют выставки демонстрации коллекций модной одежды. Предложите организовать ателье мод в своем отряде. Каждая группа будет творческой бригадой, в ней можно будет выбрать руководителя, модельеров, портных, демонстраторов одежды. Конечно, у ребят нет опыта в создании одежды, но зато есть фантазия. Конечно, у вас нет ткани, но ведь рядом - лес, а в нем столько необычного, интересного материала. Ведь костюм можно изготовить из листьев, хотя бы элементы. Пусть бригада самостоятельно разработает эскиз одежды, найдет в лесу подходящую «ткань» и «сошьет» из нее модную модель. Можно предложить ребятам поработать и на заказ, т. е. попросить их сделать костюм под названием «Белочка в дупле» или «Лиса на охоте». А можно сказать, что наше ателье будет обслуживать лесных жителей - лешего, водяного, Бабу-Ягу, и мы шьем рабочую, домашнюю одежду, парадную одежду только для них. Вот сколько элементов для творчества. Когда костюмы готовы, начнем демонстрацию моделей. Расставим красиво стулья в «демонстрационном зале», включим тихую музыку. Вы, как директор ателье, сами объявите, что сегодня первый показ мод летнего сезона первого лесного ателье. Представьте творческие бригады и их руководителей, передайте им «микрофон». Каждый бригадир должен сказать несколько слов о «достижениях» своего коллектива, затем пригласить на сцену демонстранта одежды, который покажет последний «шедевр», созданный бригадой. Во время такого комментария обычно принято подробно говорить о материале, из которого сделана модель. Комиссия опытных модельеров, ко¬торую вам также необходимо «пригласить» оценить все образцы, и определит победителя. В награду победителям можно вручить, «путевку» на европейский фестиваль мод. И не забывайте: в настоящих ателье мод всегда чисто и на полу не валяются обрывки неиспользованного материала.

**Конкурс рекламных видеофильмов**

Что такое реклама, сегодня знает каждый малыш. Рекламные заставки между передачами телевидения стали привычными. Поэтому, если вы предложите ребятам сделать рекламный фильм, вам не придется долго объяснять, что это такое. И, пожалуй, ребята охотно откликнутся. Но они могут сразу же остыть, как только узнают тему фильма: «Лекарственные растения». Поэтому заранее приго¬товьте аргументы в доказательство важности будущих рекламных работ. И заранее приготовьте литературу, из которой ребята могли бы почерпнуть нужные сведения о растениях. Это могут быть и толстые книги, и наборы специальных открыток, и газетные вырезки. Та предварительная работа, которую предстоит сделать ребятам, будет для них чрезвычайно полезной - ведь они узнают о свойствах многих растений, об их влиянии на организм человека. Не менее важный этап работы - написание сценария. Он кажется простым: всего 2-3 фразы и короткий сюжет. Но сколько творческих сил уходит у специалиста по рекламе, чтобы отыскать эти нужные короткие слова и интересные образы! Недаром говорят, что настоящая реклама - искусство. Не спешите на этом этапе. Первое, И самое простое, что может прийти в голову ребятам, - это примерно такой сюжет: мальчик заболел, таблетки ему не помогают, ему становится все хуже, тут появляется друг, он предлагает принять настой или сок лекарственного растения, больной выпивает и тут же выздоравливает. Есть опасность, что такие сюжеты будут у большинства рекламных микроколлективов. Поэтому не советуйте детям ставить первые приходящие в голову идеи, предложите перебрать несколько вариантов, пока не появится самый оригинальный. Когда он будет найден короткая репетиция и сразу просмотр. Не забывайте, что во всем мире за лучшие рекламные фильмы присуждают награды.

**Сценарный план мастерской «Древо жизни»**

1 этап - Создание «семей» – объединение в микрогруппы по 7-10 человек. В этих микрогруппах выбираются роли: «отца», «матери», «ребенка», «бабушек» и «дедушек», «тетей», «дядей» и т.д. в зависимости от количества участников. 2 этап - проверка знаний родственных связей. Ведущий: А сейчас поднимите руки все «мамы»,.... далее «папы»... и «дети”. Я абсолютно уверена, что находящиеся здесь «семьи» очень дружные и сплоченные, но... конкурс есть конкурс. Сейчас мы проверим, какая из семей лучше всех знает членов своей «семьи»? Итак, ответьте не задумываясь, т.е. выберите правильный вариант из тех ответов, которые я вам предложу и поднимите руку представитель «семьи». деверь - брат жены свояченица – сестра жены золовка - сестра мужа шурин - брат мужа жена отца мужа сноха - жена сына теща - мать жены кузен - сын дяди сын брата - племянник 3 этап - этап «самоопределения». Ребятам дается время (15- 20 минут) для того, чтобы придумать фамилию для созданной «семьи», семейные традиции, в общем что б ребята подготовили представление своей «семьи» (мини - визитку), например, это может быть «семейный» гимн, какая-то «страница» из истории «семьи», «семейный рецепт молодости», «благополучия», девиз «семьи». Закончить представление своей «семьи» ребята должны живой картиной, которая будет символизировать «семейную» фотографию. 4 этап. Песенный аукцион имен. В этом конкурсе ребятам предлагается вспомнить, какие песни любят их родители (не более 3-х) и песни со своим именем (не более 3-х). 5 этап. Конкурс «Давай поговорим о нас с тобой». Ребятам необходимо представить, что наступил 2020 год. «Семья» выросла, появились новые члены «семьи». А теперь задание: ребятам нужно нарисовать дом, в котором они будут жить в 2020 году, стены которого будут символизировать дружбу этой «семьи», а крыша - любовь. И каждый элемент, которым ребята будут дополнять этот дом, должен символизировать качество крепкой семьи. В итоге конкурса все вместе должны разобраться, что же входит в понятие «семейное счастье». Побеждает наиболее компетентная «семья».

Сказочница

Время: 1,5 - 2 часа. Заставка: Забывчивая бабушка жалуется, что забыла все сказки, нечего внукам рассказывать. Помнит только отрывки.

1. Задание: Командам раздаются отрывки сказок. Надо придумать сказку, используя полученные отрывки без изменения.

2. Общий просмотр. Материалы: костюм бабушки, карточки с предложениями из сказок.

Вечер жанров

Время: 1,5 - 2 часа. Из трех мешочков группы достают: из первого - название сказки, из второго и третьего - жанры (или уже скомбинированные жанры, тогда мешочков будет два).

1. Задание: Поставить сказку в соответствующем жанре.

2. Общий просмотр. Материалы: карточки с названиями сказок и жанрами, мешочки.

Конкурс шумовых оркестров.

Ребята подыскивают предметы, на которых можно «играть». Подбирается популярная песня для исполнения, и — вперед!

Конкурсная программа КТД

«Немое кино»

Вам знаком популярный в начале ХХ века жанр немого кино. В нём актёры не произносят слов, а пользуются для передачи чувств яркими выразительными жестами. Задание: Попробуйте создать немой фильм по мотивам басен И. А. Крылова:

«Ворона и лисица»;

«Стрекоза и Муравей»;

«Квартет»;

«Волк и Ягнёнок»;

«Демьянова уха».

«Гимн»

Задание: Придумайте гимн (текст и музыку) для:

любителей кефира;

любителей чесать затылок;

любителей чипсов;

любителей шмыгать носом;

любителей поспать.

«Спокойной ночи, малыши!»

Задание: Представьте Филю, Степашку и Хрюшу – постоянных персонажей передачи «Спокойной ночи, малыши!» - в качестве ведущих таких телевизионных программ, как:

«На службе Отечеству»;

«Здоровье»;

«Кинопанорама»;

«По сводкам МВД»;

«До и после полуночи».

«Интересная этикетка»

Задание: Успех любой продукции зависит от внешнего оформления, от упаковки. Придумайте и нарисуйте этикетку для следующей консервированной продукции:

жёлуди в томатном соусе;

гусиные перья, бланшированные в масле;

паштет редисочный с мускатным орехом;

крылышки майского жука в собственном соку.

«Экспресс-диагностика»

У медиков и психологов есть понятие «экспресс-диагностика», означающее совокупность методов, с помощью которых можно максимально быстро выявить отклонения в организме. Задание: Попробуйте разработать и описать (а лучше сразу применить на практике) диагностический метод, с помощью которого можно быстро определить:

уровень речевого бескультурья;

степень склонности к тунеядству;

степень ответственности за порученное дело.

«Сцена прощания»

Часто в спектаклях бывают лирические сцены прощания. Задание: Поставьте сцену и сочините соответствующий текст, учитывая, что прощается:

с дамой сердца рыцарь, уходящий в крестовый поход;

с любимой девушкой комсомолец, уезжающий на целину;

с дочерью отец, отправляющийся на родительское собрание.

«Нарисованная пословица»

Задание: Создайте рисунок для пословицы.

1«На чужой каравай, рот не разевай»;

2«За двумя зайцами погонешься – ни одного не поймаешь»;

3«Дареному коню в зубы не смотрят»;

4«Одна голова хорошо, а две лучше»;

5«Доброе слово и кошке приятно».

«Перепутавшиеся» сказки»

Задание: Сочините и расскажите «перепутавшуюся» сказку.

1«Красные медведи»;

2«Снежные музыканты»;

3«Три королевы»;

4«Бременское копытце»;

5«Серебряная шапочка».

«Полезный подарок»

Однажды у ослика Иа был День рождения. В этот день ему подарили много полезных подарков. Самым полезным подарком оказался шнурок, который принесла Сова. После этого ей очень понравилось делать подарки, и она решила приходить ко всем на День рождения и дарить что-нибудь полезное. Для каждого именинника Сова сочинила речь, в которой она объясняла, какая польза заключается в её подарке. Задание: Подумайте, что может сказать Сова в тот момент, когда будет дарить:

Винни-пуху - гирю от весов;

Пятачку - звонок от велосипеда;

Кролику - стрелку от компаса;

Тигре - оправу от очков;

Кенге - лампочку от фонарика.

«Рассказ по первой и последней строчке»

Задание: Придумайте рассказ по первой и последней строчке.

1«Снег скрипел под ногами…

Масло шипело на сковородке»;

2«Дятел высунул голову из дупла…

В бухту входил эсминец»;

3«Дождь смыл все следы…

На кровати лежал отбойный молоток»;

4«Костёр давно потух…

Балкон выкрасили в зелёный цвет»;

5«Айсберг возвышался над морем…

Мухи попрятались в щели».

«Очередь»

Задание: Покажите людей, стоящих в очереди:

в зубной кабинет;

в модный фотосалон;

в бесплатную благотворительную столовую;

в единственную в микрорайоне телефонную будку.

«Хор»

Задание(для отдельных игроков): Напойте мелодию любой песни:

процокав языком;

проскоблив вилкой по тарелке;

прокашляв;

прошелестев бумагой.

Остальные участники должны отгадать песню.

«Сказка в разных эпохах»

Задание: Расскажите сказку «Красная Шапочка», действие которой происходит:

в первобытном африканском племени;

в Мексике до открытия её европейцами;

в средневековом Китае;

в Америке в период освоения Дикого Запада;

в Японии в начале XXI века.

«Абстрактная живопись»

Задание: Нарисуйте абстрактную картину с названием:

«Съеденный бутерброд с колбасой»;

«Муха, придавленная кучей горячего асфальта»;

«Избушка на курьих ножках после прямого попадания артиллерийского снаряда»;

«Белка, не выглядывающая из дупла в старой сосне»;

«Соль и сахар, вперемешку рассыпанные по столу».

«Головной убор»

Задание: Нарисуйте головной убор (по возможности изготовьте):

кепканама;

беретейка;

фураляпа;

цилилотка;

трёхкозырка.

«Экстравагантная причёска»

Задание: Сделайте причёску:

«Атака левым флангом»;

«Несжатая полоса»;

Взрыв на макаронной фабрике»;

«Бахчисарайский фонтан»;

«Сход снежной лавины».

«Хвалебная речь»

Задание: Сочините хвалебную речь для персонажей басен И. А. Крылова:

1Моське – за смелость в критике вышестоящих инстанций;

2Лебедю, Раку и Щуке – за принципиальность в отстаивании жизненных убеждений;

3Муравью – за последовательную борьбу с тунеядством;

4Волку – за решительность в пресечении действий по замутнению и загрязнению ручьёв и прочих водоёмов;

5Лисе – за борьбу с фактами незаконного приобретения продовольствия.

«Рецепт блюда»

Задание: Составьте рецепт блюда:

салат «Тиха украинская ночь»;

рассольник «Через тернии к звёздам»;

котлета «Выстрел «Авроры»;

напиток «Ёжик в тумане»;

бутерброд «Апрельские тезисы».