**Государственное автономное учреждение культуры**

**«Региональный центр развития культуры Оренбургской области»**



***(Методические рекомендации по организации***

***отдыха детей в летний период)***

**г.Оренбург**

**2019 г.**

*Лето - пора массового отдыха детей, время, когда максимально используются естественные факторы природы - солнце, воздух и вода.*

*Организаторам досуга детей необходимо позаботиться о том, чтобы каждый день был заполнен различными играми, спортивными состязаниями, конкурсами и турнирами. Наверняка ребята побывают в походах, примут участие в сборе лекарственных трав, заготовке грибов, будут загорать, купаться, заниматься спортом, петь, танцевать, читать книги и т.д.*

*При разумной организации летнего отдыха можно все использовать - и речку, и лес, и спортивную площадку, и эстраду, и клуб.*

*Задача данных рекомендаций как раз и заключается в том, чтобы помочь педагогам-воспитателям, культорганизаторам оптимально организовать отдых детей в летних лагерях, на открытых площадках и других внешкольных учреждениях.*

*Приведенные игры и игровые программы рассчитаны на детей младшего, среднего и старшего возраста. Не всегда можно провести резкую грань между играми: такие-то из них больше подходят для младшей, такие-то - для старшей возрастной категории. Подобное механическое разграничение легко может оказаться искусственным и ненужным, т.к. нередко в игры, рекомендуемые детям, охотно играют и взрослые. Надо помнить, что успех игры во многом зависит от ее подготовки и организации. Ведущий должен точно и коротко объяснить правила игры, иногда показать отдельные ее фрагменты. Не следует затягивать игру, забывать о ее воспитательном значении. Если какие-то вопросы окажутся трудными для играющих, то им на помощь должен прийти ведущий.*

*Итак, отдыхайте, играйте, соревнуйтесь, набирайтесь сил!*

**ИГРЫ НА ВОЗДУХЕ**

Значительное место в организации активного отдыха детей занимают игры на воздухе. Они требуют от участников определенной сноровки, физической закалки и приносят им большое удовольствие.

Игры помогают, по утверждению Д.К. Ушинского, не только проявить способности и наклонности ребенка, но и совершенствовать их.

Место, где проводятся различные игры и конкурсы, можно назвать

«ПОЛЯНОЙ ВЕСЕЛЫХ ЗАТЕЙ».

Приглашаем всех на эту поляну.

(Ведущему при проведении игр на свежем воздухе необходимо помнить, что поляна - не зал, здесь внимание ребят рассеивается, поэтому ему нельзя говорить монотонно и слишком долго).

***ВЕСЕЛОЕ СОРЕВНОВАНИЕ***

Игру проводят с небольшим футбольным мячом: в футбольную покрышку вставляются две волейбольные. В одну из них вливается через воронку 800 г. воды. Сосок камеры завязывается и топится в покрышке. Другая камера накачивается насосом. Мяч приобретает нужную форму, но центр тяжести его смещен.

Подбираются команды, обозначаются ворота. Мяч в игре. После удара игрока по мячу он довольно часто летит не туда, куда его посылают; возникают самые неожиданные и комические ситуации.

***ЗАБАВНЫЙ ВОЛЕЙБОР***

Игру в волейбол можно сделать более увлекательной и забавной, если вместо сетки натянуть материю от верхней кромки сетки до земли.

Игроки не видят своих противников. Остальные условия игры как в обычном волейболе.

Само собой разумеется, что судья здесь необходим - от его зоркого глаза не уйдет безнаказанным ни одно нарушение.

***КРАСНЫЕ, СИНИЕ, ГОЛУБЫЕ***

Все играющие образуют круг, водящий обходит его и прикрепляет к спине каждого игрока по одному цветному листку. По сигналу ведущего все разбегаются в разные стороны, а потом игроки с красными (так же и с другими) листиками должны выстроиться в одну шеренгу в заранее условленных местах. Сделать это нелегко, потому что ни один из них не знает, к какой команде он принадлежит, не знает цвета листка, прикрепленного к спине. К тому же игроки не стоят на месте, а передвигаются по площадке, стараясь обежать друг друга сзади, чтобы узнать цвет прикрепленной к спине метки. Вся эта забава вызывает большое оживление и много смеха.

Игра заканчивается, когда игрокам с метками одного цвета удается собраться вместе и выстроиться в шеренгу.

***НУ-КА, ОТНИМИ!***

Игроки делятся на две равные команды. Каждая имеет свои ворота - обыкновенные пластмассовые обручи, их держат по два игрока из той и другой команды на уровне плеч.

Ведущий бросает мяч на середину площадки, и задача игроков - как можно больше раз забить мяч в ворота противника. Мяч забрасывают руками. Нельзя держать в руках мяч больше трех секунд, пинать его ногами, силой отнимать у противника.

***ПОВЯЖУ Я ШЕЛКОВЫЙ ПЛАТОК***

На поляне между двумя деревьями натянута веревка, к ней на нитках привязано 15-20 надувных шаров, которые разрисованы под матрешки. У каждого игрока небольшой платок, который необходимо повязать на шар. (Интереснее, если игроки - мальчики). Эту игру можно провести эстафетой, организовать две команды.

***ИГРЫ НА ВНИМАНИЕ***

Внимание, наблюдательность, память - качества, присущие людям, но не у всех эти качества одинаковы. Многим они достаются упорной тренировкой, терпением и настойчивостью.

Занимательные игры на внимание помогут ребятам закрепить в себе эти ценнейшие качества.

Игры этого типа разнообразны и могут проводиться в любой обстановке: в комнате, на площадке, во время походов и прогулок. Лучше всего проводить их с небольшой группой участников. Приведем несколько таких игр.

***Э Х О***

Игра для младших ребят. Она может проводиться и у костра в лагере, и со зрительным залом на любом празднике, сборе и т.д. Ее цель - не только проверить внимание, но и рассмешить, поднять настроение.

Ведущий: - В игре можно стать пожарником, космонавтом, охотником... А можно ли стать эхом, ребята? Как вы думаете? Можно? А как?

Ответы ребят. *(Выслушать ответы).*

- Скажите, пожалуйста, как отвечает эхо на вопросы? Вот, например, я спрошу в лесу или в горах, где есть эхо: «Сколько времени сейчас?» - что оно мне ответит? Правильно: «Час! Час!». А может ли, например, эхо ответить: «Сейчас одиннадцать часов пятнадцать минут?». Конечно, нет. Итак, я думаю, правила игры вам понятны. Начнем? Только прошу вас сопровождать свои ответы такими же дружными хлопками в ладоши.

Собирайся, детвора! (-ра-ра!)

Начинается игра! (-ра-ра!)

Сколько времени сейчас (-час!-час!)

Сколько будет через час? (Час! Час!)

И неправда: будет два? (Два! Два!)

Думай, думай, голова! (-ва!, - ва!)

Как поет в селе петух? (-ух!-ух!)

Да не филин, а петух! (-ух!-ух!)

Вы уверены, что так) (Так! Так!)

А на самом деле, как? (Как! Как!)

*(Если дети закукарекают, им идет штрафное очко и игра продолжается).*

Сколько будет дважды два? (Два! Два!)

Ходим кругом голова!... (-ва!, - ва!)

Это ухо или нос? (Нос! Нос!)

*(Ведущий держится за ухо)*

Или может сена воз? (Воз! Воз!)

Это локоть или глаз? (Глаз! Глаз!)

*(Ведущий показывает на локоть)*

А вот это что у нас? (Нас! Нас!)

*(Ведущий показывает на нос. За ошибку снова - штрафное очко).*

Вы хорошие всегда? (- да, - да!)

Или только иногда? (- да, - да!)

Не устали отвечать? (- чать, -чать!)

*(При ответе «нет» - штраф)*

Разрешаю помолчать.

Тот, у кого во время игры взяли фант, в конце игры выполняет какое-либо задание. Можно спеть, сплясать, трижды проговорить скороговорку, проскакать на одной ножке - придумайте задание поинтересней!

***БУДЬТЕ ВНИМАТЕЛЬНЫ!***

**Ведущий.**  Ребята, сейчас с помощью свистка я узнаю, насколько вы внимательны. Когда я свистну один раз, прошу вас поднять обе руки вверх, хлопнуть в ладоши и сказать: «Слышим». Если же я дам два свистка, то стойте с опущенными руками молча. Понятно? Приготовились!

*(Ведущий чередует сигналы, при этом сам поднимает руки вверх, с тем, чтобы запутать ребят. Кто совершит меньше ошибок, тот и выигрывает).*

Второй вариант.

Игроки стоят в две шеренги друг против друга на расстоянии пяти метров. Между командами становится ведущий, он бросает мяч одной из команд, и тот, кто его поймает, должен тут же бросить мяч в стоящую напротив команду, чтобы осалить кого-нибудь. Если ему удается задеть игрока противника, тот выбывает из игры, а бьющий получает право на второй удар. Но, если игрок, к которого летит мяч, сумеет поймать его на лету, то эта команда получает право на бросок. Выигрывают самые ловкие и внимательные, те, которые выбьют всех игроков противника.

*Ведущий следит за правилами игры и объявляет победителей.*

Существуют игры, которые включают в себя несколько составных частей и требуют предварительной подготовки. К ним относится игра «СЛАДКОЕ ДЕРЕВО».

***ПРЕДВАРИТЕЛЬНАЯ ПОДГОТОВКА К ИГРЕ***

Для подготовки этой игры из ребят 5-7 классов нужно создать несколько групп-бригад, которые можно так назвать: бригада артистов; бригада корреспондентов; бригада затейников; бригада проводников.

Каждая из этих бригад отвечает за свои участки в подготовке игры с ребятами младших классов. «Игровой штаб» распределяет и определяет им задания.

Бригада артистов готовит весь ход сценария: продумывает, какие персонажи детских книг, сказок, кинофильмов можно включить в игру; распределяет роли между собой; пишет тексты; разучивает, репетирует.

Вторая бригада корреспондентов придумывает тексты писем, которые будут использованы в игре «Сладкое дерево», а писем потребуется много. С первого письма, которое ребята получат, начнется игра. По мере продвижения ребят по маршруту они будут находить письма, в которых содержатся ценные сведения о месте расположения сладкого дерева.

Третья бригада затейников готовит весь реквизит к игре, а также придумывает конкурсы, аттракционы, шутки, которыми можно будет занять ребят на месте игры. Затейники подбирают себе или делают сами шуточные костюмы, чтобы их можно было отличить от всех. На месте, где будет происходить игра, они будут главными.

Четвертая бригада проводников не менее важная, чем все остальные. Она подыскивает место в лесу, красивое и удобное для игры дерево, заранее заботится о том, чем нарядить и украсить его, готовит сувениры, сладости, игрушки, призы, ведь недаром дерево называется сладким. Кроме определения места и подготовки самого дерева, бригада проводников должна регулировать маршрут, по которому пойдут сами ребята. Значит, половина проводников останется у дерева и будет наряжать его, а вторая половина пойдет с ребятами по маршруту, подстраховывая их.

Задача взрослого организатора состоит в том, чтобы отрегулировать все вопросы организации ребят и размещения их в лесу.

***СОДЕРЖАНИЕ ИГРЫ***

В лесу на красивой живописной поляне находят дерево, его наряжают игрушками, сувенирами, сладостями. Все подступы к этому дереву замаскированы, только дорожные знаки показывают, в каком направлении надо искать его.

В лагере ребята получают письмо, в котором написано, что Иван-царевич или Василиса Премудрая приготовили ребятам сюрприз и оставили его на лесной поляне, а темные силы Бабы Яги, объединившись вместе, препятствуют этому, они захватили ближний лес, сами хотят найти дерево и уничтожить его.

Поэтому они призывают на помощь ребят и обещают тому, кто первым выйдет к сладкому дереву, первый приз. Если все сумеют пробраться к этому месту, то вокруг сладкого дерева будет устроен великий праздник.

Ребята вместе с письмом получат пакеты с маршрутами, по которым пройдет каждая группа; командир группы распечатывает конверт и собирает первое совещание - как действовать?

В лесу ребята разбиваются на группы соответственно маршрутам, указанным в пакетах, и двигаются в указанном направлении. Вместе с каждой группой отправляется проводник, который следит, чтобы ребята не сбились с маршрута.

По мере продвижения по лесу ребята встречают препятствия - то им преграждают дорогу лешие и требуют выкуп (спеть или сплясать), то дорогу перебегает серый волк и спрашивает ребят, не видели ли они зайца. Ребята не видели.

«Ну, заяц, погоди!» - кричит волк и скрывается в лесу. Вот с дерева раздался свист. Соловей-разбойник пожаловал. Только от него сумели отговориться, как Баба Яга на метле прискакала и заявила, что не видеть им сладкого дерева как своих ушей и т.д.

***МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ ИГРЫ***

Много еще трудностей встретят ребята, но, чем труднее, тем интереснее победа. Постепенно они приближаются к поляне со сладким деревом. И тут в свою роль вступают, наконец, затейники, которые уже давно поджидают ребят на поляне, где все приготовлено для веселья. Затейники проводят аттракционы.

1. Ведущий берет свисток и надувной мяч (или игрушку), выстраивает полукругом ребят (15-20 человек), сам встает к ним спиной. По свистку ведущего мяч или игрушку начинают передавать справа налево и обратно до тех пор, пока не раздастся свисток. Тот, у кого оказался в руках мяч, выбывает из игры. Затем ведущий снова дает свисток, игра возобновляется. Свисток ведущего - кто-то выбывает из игры, и так до тех пор, пока в круге не останется два человека. Они передают мяч из рук в руки и этим вызывают веселый смех у болельщиков, потом ведущий награждает призом их обоих.

2. Вызываются две команды по 10-12 человек. Они получат 10-12 шаров, их нужно надуть и подсчитать сумму, которую составляют числа, нарисованные на шарах. Команда, первая надувшая и подсчитавшая очки, выигрывает конкурс и награждается.

3. На поляне по кругу раскладываются десять обручей, за ними выстраиваются одиннадцать человек. По свистку ведущего ребята огибают бегом обручи, но как только ведущий свистнет, - каждый стремится занять свободный круг. Кто не успевает, тот выходит из игры. Затем один обруч убирается, игра повторяется. Последний игрок получает награду.

Кроме аттракционов, проводятся и конкурсы: на лучшее исполнение хоровой песни, коллективного танца; на самый веселый коллективный рассказ; на самый красивый букет полевых цветов.

Так проходит веселая часть игры «Сладкое дерево»: призы снимаются прямо с дерева, участники получают награды здесь же. Когда на дереве не останется ни одного приза, игра считается законченной.

Организатор должен предусмотреть следующие моменты: ребята младших классов все очень любят выступать и показывать свои способности, поэтому затейникам будет трудно сдержать их напор. И здесь надо им помочь. Ребята еще не понимают, что хорошо, а что плохо, поэтому они будут любыми средствами добиваться награды. Предусмотреть следует и то, что по мере продвижения по лесу, встречаясь с героями и персонажами сказок и фильмов, они будут очень возбуждены. Поэтому вышедшим на поляну с деревом надо дать отдохнуть немного, прежде чем начинать с ними программу конкурсов и аттракционов.

Кому-то из воспитателей следует позаботиться о воде, можно запастись и бутербродами. Обязательно надо взять аптечку.

После игры не забывать отметить всех ребят, помогающих в организации и в проведении игры. Хорошо бы сфотографировать отдельные интересные моменты игры и, как только фотографии будут готовы, игровому штабу вместе с редколлегией выпустить фотомонтаж.



**ПРАЗДНИКИ В ЛЕТНЕМ ЛАГЕРЕ**

Первый праздник можно провести под названием

***«РАССКАЖИ НАМ О СЕБЕ»***

Это первый сбор отряда, который может стать постоянным праздником общения. На нем каждый участник рассказывает о себе, знакомится с товарищами. Проводится обычно сбор знакомства возле небольшого костра.

«Я в этом лагере, ребята, впервые, а раньше побывал...» - так примерно начинает рассказ о себе каждый вожатый. Он сообщает о своей профессии - настоящей или будущей (если еще учится), об интересах и увлечениях, о друзьях среди взрослых и детей. Отвечает на вопросы. Если позволяет голос, поет любимую песню. Затем остальные участники по очереди - «по солнышку» - начинают рассказывать о себе.

К душевному разговору на сборе, к ответам на детские вопросы вожатому необходимо готовиться загодя.

Конечно, на первом таком сборе даже у костра не каждый подросток расскажет о себе что-то важное, существенное. Обычно разговоры сводятся к школьным отметкам или любимому кружку. Но если каждый вечер встречи и беседы у костра будут продолжаться, то постепенно ребята научатся разговаривать между собой, слушать друг друга.

***МЕЖУДНАРОДНЫЙ ДЕНЬ ЗАЩИТЫ ДЕТЕЙ***

Этим днем, собственно, и начинается первый летний месяц.

К организации этого праздника необходимо привлечь все отряды. На первом сборе им даются поручения: оформить для проведения праздника зал, стадион, поляну; сделать плакаты или лозунги, разучить номера художественной самодеятельности и т.п.

Ребята участвуют в различных конкурсах. Обязательным компонентом любого праздника, проводимого в лагере, является трудовой десант. Заработанные деньги можно перечислить в Фонд мира или на счет Детского фонда.

***ПРАЗДНИК ЗДОРОВЬЯ***

Этот праздник можно приурочить к Дню медицинского работника. Можно создать штаб праздника здоровья, в который включаются члены совета дружины, председатель санитарной комиссии, медицинские работники, физрук.

Штаб разрабатывает сценарий праздника, дает задание отрядам. Ребята выбирают доктора Айболита - главного распорядителя праздника. Его юные друзья проводят в отрядах «зарядку красоты и здоровья».

Можно провести конкурс «Если хочешь быть здоров, закаляйся!.

Часть праздника - «С водой на ты» - проходит в лагерном бассейне или на речке. Школьники участвуют в заплывах на разные дистанции, в эстафетах, играх на воде.

После праздника проводится игра-эстафета «Будь здоров!». Команды преодолевают десять этапов. Им надо найти лекарственные травы, сообщить об их свойствах; рассказать как ухаживать за зубами; продемонстрировать приемы первой медицинской помощи; показать комплекс утренней зарядки и провести ее с малышами; правильно организовать купание в бассейне; показать умение пользоваться острыми предметами при работе на кухне, подготовке костра; преодолеть полосу препятствий; организовать подвижную игру; спеть песню о здоровье, гигиене и т.п.

***ДЕНЬ ИГРЫ***

День игры в лагере очень популярен. Мы рекомендуем начинать его игрой-зарядкой, состоящей из игровых упражнений, таких как «дровосек», «вертолет», «сосны шумят» и т.п. Можно организовать игру-эстафету или ярмарку, например, провести кино-ярмарку: на экране демонстрируют фрагменты из разных фильмов, следующих друг за другом без титров. После просмотра киноленты юные зрители получают задание подсчитать количество показанных фрагментов, вспомнить, из каких фильмов они взяты и т.д.

В День игры разучиваются новые игры с малышами, приглашают для совместных игр детей из ближайших сел, деревень, школ. А когда праздник совпадает с родительским днем, в лагере отдыха рекомендуется организовать игру детей с родителями в волейбол, теннис, городки и т.д.

День игры может состоять из отвлеченных игр (некоторые из них приведены выше) или включать в себя целые игровые программы. Две из них предлагаются вашему вниманию.

***ШИРЕ КРУГ***

Программу ведет один ведущий.

Ведущий: - Я приветствую всех здесь собравшихся и уверен в том, что каждому из вас нравится хорошая песня, занимательная викторина, красивый танец, увлекательная игра.

*Где песня, пляска, танец, стих, -*

*Никто не унывает.*

*Веселье кружится, как вихрь,*

*И долго не стихает.*

- Вот и позвольте мне сделать сегодня наш вечер веселым. Прошу рассчитаться на первые и вторые номера. Сейчас мы проведем игру «Кто первый».

Ведущий очерчивает большой круг, ставит в его центр на расстоянии 2-3 метров друг от друга два стула и натягивает веревку. На очерченном круге делает символические ворота, через которые к стульям будут пробегать игроки. Ребята с первыми номерами занимают одну половину круга, со вторыми - другую. По сигналу ведущего представители обеих групп поочередно бегут каждый в противоположную сторону. Огибая круг, они стремятся поскорее занять стул и дернуть за веревочку. Так открывается счет игры. Игра продолжается до определения победителей.

Для следующей игры создается два круга - внутренний и внешний. Ведущий объясняет, что игроки внешнего круга с правой ноги пойдут под веселую мелодию в правую сторону, а внутреннего (с левой) - в левую сторону.

Как только круг танцующих пойдет к центру, ведущий в такт музыке и танцу задает вопрос: пятью пять? Все хором отвечают: двадцать пять! Пятью восемь? Все, как правило, отвечают: сорок восемь! Этот неправильный ответ вызывает громкий смех. Участники хоровода недоумевают: как они могли ошибиться!

Снова звучит музыка, танец продолжается. Ведущий вновь в рифму и в такт музыке задает вопрос: шестью шесть? Следует ответ. Семью семь? И снова многие ошибаются, дают неправильный ответ. Танец повторяется 3-4 раза. Того, кто ошибся в ответе, просят спеть, сплясать или прочитать короткие стихи.

Ведущий: Благодарю вас, можно сесть. Хороводы хороши, а песни еще лучше.

Песня - друг наш и товарищ,

С песней в жизни веселей.

С ней забота - не забота:

Сколько щедрой мощи в ней!

С песней спорится работа

Отдых ярче и светлей.

Ведущий проводит конкурс песни с заданной буквы.

Поочередно берутся из стопки картонные карточки с разными буквами и поднимаются высоко над головой. Тому, кто первый запоет песню с предложенной буквой, вручается жетон. И так 8-10 раз.

Ведущий: Кто в викторине победит?

Конечно, лучший эрудит!

У нас сомнений в этом нет -

Он самый быстрый даст ответ!

Проводится викторина. (Тема любая, литературная, песенная, шуточная и т.д.).

Примерные вопросы:

1. Назовите трех русских былинных богатырей. (Илья Муромец, Добрыня Никитич, Алеша Попович).

2. Назовите трех толстяков из повести-сказки Юрия Олеши «Три толстяка». (Имен не имели).

3. Как звали трех медведей из сказки Л.Толстого «Три медведя»? (Михаил Потапыч, Настасья Петровна, Мишутка).

4. Назовите три карты из повести А.С.Пушкина «Пиковая дама». (Тройка. Семерка. Туз).

5. Вспомните трех поросят из сказки «Три поросенка». (Ниф-ниф, Наф-наф, Нуф-нуф).

6. Как звали трех мушкетеров? (Атос, Портос, Арамис).

7. Что принадлежит только тебе, а употребляется чаще другими, чем тобой? (Имя).

8. В каких словах по 100 согласных? (Стол, стог, сток).

***ШУТОЧНАЯ ВИКТОРИНА***

1. Где самые длинные сутки? (Везде одинаковые)

2. Когда небо ниже земли бывает? (Когда оно отражается в воде).

3. Какое колесо автомобиля не вращается при спуске с горки? (Запасное).

4. Кто говорит на всех языках? (Эхо).

5. Без чего не испечешь хлеба? (Без корки).

6. Каким гребнем не расчешешь голову? (Петушиным).

7. Сколько будет весить одно-килограммовая курица, если будет стоять на 2 ногах? (Один килограмм).

Следующая игра. Ведущий раздает участникам вечера семь карточек, на каждой написано по одной из букв: А, К, Р, О, Б, А, Т. Одна команда получит карточки с буквами синего цвета, другая - красного.

Ведущий:

Вам буквы выданы не зря,

Несложен их секрет,

Из них составьте вы, друзья,

На наш вопрос ответ.

Задается вопрос, а участники игры составляют из букв ответ на заданный вопрос. Кто выполнит это задание первый - та команда получает очки или жетоны. Команда-победитель в итоге награждается призами.

1. Легкое морское судно. (Бот)

2. Архитектурное сооружение. (Арка).

3. Рабочая одежда матроса. (Роба).

4. Восточная повозка. (Арба).

5. Сосновый лес. (Бор).

6. Упаковка. (Тара).

Ведущий: Молодцы, ребята!

А теперь проверим, как вы знаете пословицы и поговорки. Ведь известно, «Живое слово» дороже «мертвой буквы», а пословицы и поговорки - это самый распространенный, самый живой жанр устного народного творчества.

Я буду называть пословицы и поговорки той или иной страны, а вас, ребята, прошу отвечать нашей пословицей, аналогичной по смыслу.

К примеру: арабская пословицы гласит: «Бежал от дождя, попал под ливень», а русская - «Из огня, да в полымя». Понятно? Начинаем!

1. Римская: «Тот не заблудится, кто спрашивает». Русская: «Язык до Киева доведет».

2. Иранская: «Где нет фруктовых деревьев, свекла сойдет за апельсин».

Русская: «На безрыбье и рак рыба».

3. Чешская: «Ошпаренный петух от дождя убегает».

Русская: «Обжегся на молоке, и на воду дует».

4. Вьетнамская: «Неторопливый слон раньше достигает цели, чем резвый жеребец».

Русская: «Тише едешь - дальше будешь».

5. Индонезийская: «Очень резво белка прыгает, а иной раз и срывается».

Русская: «В семье не без урода».

6. Английская: «В каждом стаде есть своя черная овца».

Набравшего наибольшее количество очков награждают призом.

При проведении игры с пословицами надо учитывать возможность других ответов с одинаковым смыслом.

В заключение вечера ведущий предлагает воспользоваться дарами «Волшебной палочки». Этой палочкой можно коснуться любого надувного шара, подвешенного к потолку или карнизу, если вечер проходит в закрытом помещении. Внутри каждого шара находятся свернутые в трубочку бумажные билетики. На них написано: «Приз», «Ваша любимая песня», «Танец», «Стихи», «Сувенир». Попадаются и чистые, кому как повезет. Касаясь надувного шара концом «волшебной палочки», на которой закреплено острие иголки, участники вечера извлекают билетик, и если он не пустой, то игрок получает «Волшебный подарок».

**\*\*\***

**ИГРОВАЯ РАДУГА**

*Представленные игры помогут вам решить задачи организационного периода, узнать лучше своих мальчишек и девчонок и с пользой провести время.*

**Время обедать**

Выбирается водящий – он будет волком. Остальные игроки находятся от него на расстоянии нескольких метров. Волк стоит спиной к игрокам, которые хором спрашивают: «Который час, господин волк?» Волк поворачивается лицом к игрокам и отвечает, например: «10 часов». Игроки должны сделать вперед столько шагов, сколько часов назвал волк. Затем волк отворачивается, и игроки опять задают вопрос о времени. Когда игроки окажутся достаточно близко, волк не отвечает, а кричит: «Время обедать!» – и старается запятнать одного из игроков, убегающих за линию старта. Пойманный игрок становится волком.

**Месим тесто**

Ребята становятся в круг, взявшись за руки. Дружно повторяя слова: «Месим, месим тесто. Месим, месим тесто», – сходятся как можно плотнее. Под слова: «Раздувайся, пузырь, да не лопайся!» – расходятся как можно шире, стремясь разорвать круг. Два человека, чей узел разорвался, становятся в круг, их тоже «месят». Находящиеся в кругу имеют право помогать разрывать своими спинами «пузырь». Игра заканчивается, когда игроков в центре круга становится больше, чем вокруг.

**Супермодницы**

Кричалка для игры с залом. Присутствующие должны хлопать, если называемые вещи можно носить, и топать, если носить нельзя.

Мне однажды повстречалась

Супермодница одна.

Вам такую не увидеть

И не встретить никогда.

Я на ней увидел юбку… (Хлопки).

Не одну, а сразу две… (Топот).

На плечах из рыбы шубка… (Топот).

И горшок на голове… (Топот).

На ее ногах сапожки… (Хлопки).

На высоком каблуке… (Хлопки).

А в ушах висят сережки… (Хлопки).

И колготки на руке… (Топот).

Шарф болтается на шее… (Хлопки).

На носу очки, как тень… (Хлопки).

В волосах запутан веер… (Топот).

А на поясе – ремень… (Хлопки).

А еще на ней есть блуза… (Хлопки).

Зонтик – тросточка в руке… (Хлопки).

На плече висит медуза… (Топот).

И портфель на поводке… (Топот).

Есть на пальчике колечко… (Хлопки).

А на шее котелок… (Топот).

А еще кулон – сердечко…(Хлопки).

И батистовый платок… (Хлопки).

Если встретишь ту девицу,

Вспомни эту небылицу,

Но хочу вам пожелать,

Таких модниц не встречать.

**Букет. Загадки в рифму**

В этот праздник, в день цветов,  
Их дарить я всем готов.  
Приготовьтесь получать –  
Точно в рифму отвечать!

Я держу цветов букет,  
Тут каких их только нет…  
Вот для Тани и для Галки  
Ароматные… (Фиалки).

Вот для Саши и для Фени  
Ветка пенистой… (Сирени).  
Вот для Кати и Алисы  
Желто-белые … (Нарциссы).

Вот для Оли и Оксаны  
Разноцветные… (Тюльпаны).  
Вот для Юли и для Эммы  
Шапка пышной… (Хризантемы).

Вот для Насти и для Розы  
Ветка мартовской… (Мимозы).  
Вот для Ксюши и для Аллы  
Расцветающие… (Каллы).

Вот для Ани и Ирины  
Розовые… (Георгины).  
Вот для Вали и Наташки  
Расчудесные… (Ромашки).

Вот для Светы и Ларисы  
Очень нежные… (Ирисы).  
Вот для Сони, Вероники  
Ярко-красные… (Гвоздики).

Вот для Зины и для Нины  
Ветка белого … (Жасмина).

**Почтальон на коне**

Две команды почтальонов выстраиваются на старте. По команде они седлают палку и зажимают воздушный шар между коленями (получается «конь»), надевают шляпу и берут в руку мешок «почты». Стараясь ничего не уронить, игроки двигаются до поворотной фишки и возвращаются обратно, чтобы передать почту следующему почтальону. Если игрок теряет хоть один атрибут, он останавливается, подбирает предмет и только потом продолжает движение. Побеждает команда, которая быстрее доставит почту.

**Уголек**

Дети садятся по кругу, как можно дальше друг от друга. Включается музыка, и, пока она играет, дети должны передавать друг другу маленький резиновый мячик по часовой стрелке, избавляясь от него как можно быстрее. Мяч должен побывать обязательно у каждого игрока по очереди. Игрок, у которого в момент остановки музыки в руках окажется мяч, выбывает. Круг уменьшается, игра продолжается до тех пор, пока останется только один игрок.

**Рак пятится назад**

Игроки строятся в одну шеренгу спиной к финишу. По сигналу ведущего встают на четвереньки и стартуют задом наперёд. Во время движения оглядываться не разрешается. Побеждает игрок, достигший финиша первым.

**Невод**

Два игрока берутся за руки и ловят остальных на заранее оговоренной площадке. Догнав кого-нибудь, они должны соединить руки так, чтобы пойманный очутился в кругу. Теперь они втроём ловят остальных. Каждый пойманный становиться частью невода. Игра продолжается до тех пор, пока неводом не будут пойманы все рыбки, то есть другие участники.

**Эстафета с передачей мяча**

Игроки строятся двумя колоннами, ноги на ширине плеч. Мяч в руках у первых номеров обеих команд. По сигналу ведущего мяч передаётся следующими способами:

- двумя руками сверху назад;

- из рук в руки между ногами игроков;

- передаётся двумя руками с поворотом туловища (слева и справа).

Последний игрок, получивший мяч, поднимает его над головой, что означает конец передачи или перебегает вперёд, становится впереди колонны. Выигрывает команда, первой закончившая передачу мяча.

**Конкурс лягушат**

В конкурсе участвуют три человека (2 юноши и 1 девушка). На площадке расположены 4 корзины с воздушными шарами. На расстоянии 8 – 10 метров от корзин располагаются команды. Первые игроки стоят в ластах. По команде ведущего они бегут каждый до своей корзины, достают по воздушному шару и возвращаются к командам, передавая ласты следующему игроку. Эстафета продолжается до команды ведущего «Конец игры». На эстафету отводится 3 минуты.

Жюри подсчитывает принесенные командами шары и подводит итоги конкурса. Кто же, кто же выиграл в этом конкурсе? Смотрим на табло. (Оглашаются итоги первого конкурса).

**Перенеси мяч**

В конкурсе участвуют 6 человек, причем игроки разбиваются на пары. Каждой команде выдаются две гимнастические палки и гимнастический мяч. Первые 2 игрока команд становятся лицом друг к другу, берут в руки палки, на которые предварительно положен мяч. Задание: пронести мяч на палках до своего флажка и обратно (флажки расположены в 6 – 7 метрах от команд). Побеждает та команда, которая быстрее выполнит задание. Если мяч все же упал, его нужно поднять и продолжить эстафету.

**Конкурс капитанов**

Капитан каждой команды получает цилиндр из 3-х непрозрачных, склеенных между собой надувных кругов небольших размеров и гимнастический мяч. По сигналу ведущего капитанам надевают на голову цилиндры, дают в руки по мячу. Задание: каждый капитан должен преодолеть дистанцию и положить мяч в свою корзину, находящуюся на противоположной стороне площадки. Остальные участники команд помогают капитанам сориентироваться в пространстве, выкрикивая правильное направление (левее, правее, прямо и т.д.). Выигрывает тот капитан, который быстрее справится с заданием. Игра завершается, когда последний капитан дойдет до своей корзины.

**КАНЦЕЛЯРСКИЕ ПРИНАДЛЕЖНОСТИ**

**Ведущий:** - Ребята, скажите, пожалуйста, а что такое канцелярские принадлежности? А что такое канцелярия? Как известно, это отдел учреждения, ведающий служебной перепиской, оформлением текущей документации. Но нельзя вести всю «бумажную» работу без канцелярских принадлежностей. А потеха - это забава, развлечение. Так давайте устроим развлекательную программу, и при этом попробуем использовать… канцелярские принадлежностями. Ведь канцелярскими товарами можно выполнять другие работы, например, карандашом почесать спину. Ну что ж, а для нашей игры мне понадобится две команды. Для начала я попрошу вас придумать название для своих команд.

**Ведущий:** приступим к первому испытанию: «**Угадай, сколько**!»

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

**«Путешествие с газетой в руках»**

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

**«Собери самую длинную цепь!»**

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

**«Собери ручки»**

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

**«Быстрый ластик»**

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

**«Картина из кнопок»**

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

**«Длинная спираль»**

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

**«Бумага»**

Вырезать ножницами из бумаги оригинальную фигуру: кто интереснее.

**«Лекало»**

Командам нужно нарисовать рисунок через заданные точки, состоящий из кривых линий. Для этого ведущий раздаёт листы с нанесенными точками. У кого кривые линии образуют наиболее красивый рисунок – победитель.

**«Собери тетрадь»**

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

**«Конверт»**

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

**«Органайзер»**

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



***\*Клубный репертуар***

**Лето во Дворце фантазеров:**

**театрализованное открытие лагерной смены**

*(Звучит фонограмма, из-за занавеса появляется Волшебник).*

**Волшебник:**

Пойди, дружок, на запад

А завтра на восток,

Потом сверни на север

И чуточку на юг.

Тогда ты без ошибок,

И непременно в срок,

Отыщешь королевство

Невиданных наук.

В веселом королевстве

Невиданных наук

Такая вот история

Случилась нынче вдруг.

*(Открывается занавес)*

- Мы с вами переместились во Дворец фантазеров, но вот какая досада. Во Дворце хозяйничают ключница Варвара и ее маленький помощник - домовёнок Кузя. А что у них сейчас происходит, мы узнаем с помощью моей волшебной шкатулки.

(*Волшебник открывает шкатулку, раздается «волшебная» музыка*).

От шкатулки музыкальной,

Расписной и зеркальной,

Открывается для нас

Путь в фантазию сейчас.

*(«Картинка» оживает. Кузя листает календарь, Варвара наводит порядок)*

**Кузя:** Варь, а Варь! Лето, каникулы, а у нас такая скукотища. Давай хоть кого-нибудь в гости позовем, а?

**Варя:** Кузьма! Учебный год только закончился! Тишина! Покой! Я только-только порядок навела. И опять дети? О нет!

(*Падает в обморок. Кузя ее поддерживает.*)

**Кузя:** Варя! Варвара! Хорошо, хорошо, только не умирай!

**Варвара:** *(Открывает один глаз)* Без детей?

**Кузя:** Ну, если ты так хочешь?!

**Варя:** *(Поднимается)* Хочу!

**Кузя:** (*Отходит от Варвары и начинает петь*)

Душа болит, а сердце плачет...

**Варя**: Ну, перестань, извел всю. Ну что ты хочешь?

**Кузя:** Если у нас гостей принимать нельзя, пойдем сами.

**Варя:** А дворец на кого оставим?! Нет, нет, нет…

**Кузя:** Эх, ну и лето, вот тебе и веселые каникулы! Да, Варя, забыл, тут тебе телеграмма.

**Варя:** Ах, пень лесной, ты любишь издеваться.

**Кузя:** Варя, Вар-вар-вара, хватит ругаться. Прочти бумажку, сядь поближе. Я без очков совсем не вижу.

**Варя:** А ну-ка, дай-ка, дай сюда. (*Читает про себя*) Ничего себе, вот это судьба. (*Читает вслух*) «Еду в гости отдыхать и развлекаться. Готовьтесь к встрече. Много шуток и розыгрышей, а главное, конфет побольше, а то я не играю. Ваша Фантышечка. Р.S. Да, еду не одна. С друзьями. И куча друзей». **Кузя:** Ай, ай, ай! А у нас ничего не готово. Чай пустой! Конфет нет! А гостей-то, гостей, где размещать будем?

**Варя:** Успокойся, не суетись. Поди, водички попей, чуток охладись. (*Кузя убегает)*. А я проверю: все ли в порядке, дам последние распорядки. *(Варвара уходит в другую сторону, звучит «заводная» музыка. Появляется Фантышка.)*

**Фан:** Ура! Добрались, доехали! Всем приветик! Эй, вы где? Ну и Дворец! Двери настежь - заходите, берите, что хотите. Эх, эх! (*Появляется Кузя с букетом цветов. Фантышка прячется).*

***Кузя:*** - Я буду долго гнать велосипед,

В глухих лесах его остановлю.

Сорву цветов и подарю букет...

Хороший букетик получился. Нравится? (*Фантышка подходит сзади к Кузе и пугает его*).

**Фан:** Привет! Кузьма! Где Варвара?

**Кузя:** Привет, Фантышка! Где друзья?

**Фан:** Как где? Вот они! (*Указывает на ребят в зале*)

**Кузя:** Ух, ты! Как много! Это все?

**Фан:** Нет, гости еще будут подъезжать. Зови Варвару, знакомиться будем.

**Кузя:** Варвара! Варвара! (*Появляется Варя)*.

**Фан:** Варвара! Красотулька наша, хозяйственная, вот и я!

**Варя:** Вижу. Нарисовалась - не сотрешь. Зачем пожаловала?

**Фан:** Варь, а Варь, ты чего такая злющая? Я...понимаешь,...с друзьями...

**Варя:** Ты с друзьями, а мы потом ремонт делать будем.

**Кузя:** Варвара, лучше Дворца фантазеров нет места для отдыха детей.

**Фан:** Правильно, ведь во Дворце фантазеров - целый мир творчества, фантазии, игр, шуток и развлечений.

**Кузя:** Это точно. Варь, а Варь…

**Варя:** (*Растроганно)*. Правда? Ну, тогда заходите, гости дорогие! Давайте знакомиться.

**Фан:** Вместе со мной приехали озорные и веселые «…».

*(Представление I отряда).*

**Кузя:** А это кто?

**Фан:** А это «…». *(Представление II отряда).*

**Варвара:** Ой, какие маленькие и смешные.

**Фан:** Это «…». *(Представление III отряда).*

**Кузя:** А это что за чудаки? Смешливые какие!

**Фан:** Это «…». *(Представление IV отряда).*

**Кузя:** Все?

**Фан:** Нет, это только начало. Гости подъезжают.

Встречайте «…». *(Представление отряда V).*

**Варя:** Ой, Кузя, гляди, какие красивые, стройные, все как одна. Это что ж за красотки?

**Фан:** А, это «…». (*Представление отряда VI*)

**Варя:** Да уж, гостей, так гостей. И все такие разные...

**Фан:** Черные, белые, красные...

**Кузя:** Да нет - веселые и классные. Мы с ними лето ярко проведем.

**Варя:**  Надеюсь, не разрушим этот славный дом.

**Фан:** Мы будем петь, плясать, резвиться и пусть весь мир сегодня удивится, как здорово и весело у нас, а это лето будет - просто класс!

**Кузя:** Эй, гости, вы не устали? Тогда какой-нибудь концерт нам показали бы.

**Варя:** А вы, зрители, не зевайте, дружно хлопайте, встречайте.

*(Выступление вожатского отряда)*

После выступления все вожатые поднимаются на сцену и поют финальную песню (желательно гимн смены).



**Сценарий мероприятия для летнего оздоровительного лагеря**

**Ведущая.** Дорогие ребятишки,

И девчонки и мальчишки.

С каникулами вас поздравляю,

На площадку играть приглашаю.

С вами долго, очень долго

Будем петь, шутить, играть,

И конечно, и конечно

Будем с вами танцевать!

Кто в учебе отличился,

Руки я прошу поднять.

Кто четверки и пятерки

Не ленился получать?

(Дети поднимают руки)

**Ведущий.** Значит, знания у вас у всех отличные,

Разгадать загадки сможете самые обычные.

(*Загадывает загадки)*

Всех жарким солнцем обогреет,

В цветной наряд луга оденет,

Играть, купаться позовет,

Грибов и ягод принесет.

Как зовется время года

Кто его мне назовет? *(Лето)*

Солнце светит ярко,

И светло, и жарко.

А кругом трава, цветы,

Целый день броди, броди.

Что за время года это?

Ну, конечно это…… (*Лето)*

Солнце печет,

Липа цветет,

Рожь поспевает.

Когда это бывает? (*Летом)*

**Ведущий.** Ребята, а что такое лето?

*(Дети хором отвечают)*

**Ведущая.** Правильно.

Лето это много света,

Это поле, это лес,

Это тысячи чудес.

Это быстрая река,

Это в небе облака,

Это яркие цветы,

Это синь высоты.

Ну-ка, дружно, ну-ка, вместе

Звонкой песней лето встретим!

*(Хором поют песню «Песенка о лете» Е. Крылатова на сл. Ю. Энтина)*

Мы в дороге с песенкой о лете,

Самой лучшей песенкой на свете.

Мы в лесу ежа, быть может, встретим,

Хорошо, что дождь прошел!

Мы покрыты бронзовым загаром,

Ягоды в лесу горят пожаром,

Любим лето жаркое недаром,

Лето – это хорошо!

Вот оно, какое наше лето!

Лето яркой зеленью одето.

Лето ярким солнышком согрето,

Дышит лето ветерком!

На зеленой солнечной опушке

Прыгают зеленые лягушки

И танцуют бабочки-подружки,

Расцветает все кругом!

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

**Лето.** Я – жаркое Лето, богатое Лето,

В душистый венок из цветов я одета.

Поздравить с каникулами вас я пришла,

Гостей чудесных с собой привела.

Я загадки загадаю,

Что за гости – угадайте!

Теплый, длинный-длинный день,

В полдень – крохотная тень.

Зацветает в поле колос,

Подает кузнечик голос,

Дозревает земляника.

Что за месяц, подскажи-ка ? *(Июнь)*

**Лето.** Правильно, это Июнь.

Пришел июнь, и воздух светел,

И синева над головой.

Среди ветвей веселых ветер

Играет нежною листвой.

И струны солнечного света

Свою мелодию поют

О том, что наступило лето,

Что вновь каникулы идут!

*(Входит Июнь)*

**Ведущий.** В гости к нам Июнь пришел,

С пеньем птиц, с гуденьем пчел.

Здравствуй, здравствуй, месяц наш!

Что ты нам в награду дашь?

**Июнь.** Каждый день я вам дарю

В небе яркую зарю,

Поле, речку, летний зной

И в цветах весь край родной!

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

*(Дети хором поют песню)*

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

(Готовь сани летом, а телегу зимой.

Летний день – весь год кормит!)

Встречает нас лето цветами,

Дыханьем трав и трелью птиц.

И открывает в нас поэтов,

И следопытов, и певиц!

**Ведущий.** Песенный конкурс сейчас проведем,

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

Мы начнем – вы продолжайте,

Песни эти запевайте.

*(Проводится конкурс песен)*

1. Я на солнышке лежу,

Я на солнышко гляжу,

Все лежу и лежу

И на солнышко гляжу.

2. Слышишь, как звенят в небе высоко

Солнечных лучей струны.

Если добрый ты, то всегда легко,

А когда наоборот – трудно.

3. Чунга-Чанга – синий небосвод.

Чунга-Чанга – лето круглый год.

Чунга-чанга – весело живем,

Чунга-Чанга – песенку поем!

4. Если вдруг грянет гром

В середине лета,

Неприятность эту

Мы переживем.

5. До чего же хорошо кругом!

Под деревьями густыми светлый дом.

И дорожка золотая,

Ярким солнцем залитая,

По которой мы идем, мы идем, мы идем.

До чего же хорошо кругом!

6. Пусть всегда будет солнце,

Пусть всегда будет небо,

Пусть всегда будет мама,

Пусть всегда буду я!

**Ведущий.** Молодцы все, кто пел с нами

Такими прекрасными голосами!

Чтобы здесь не заскучать,

Приглашаем танцевать!

(Играет танцевальная музыка, дети танцуют)

**Лето.** Жаркий, знойный душный день,

Даже куры ищут тень.

Началась косьба хлебов,

Время ягод и грибов.

Дни его – вершина лета,

Как зовется месяц этот? (**Июль**)

*(Входит Июль)*

**Июль.** Ожидай нас, летний лес,

Мы туда приедем скоро.

Сколько сказок и чудес

У густого бора1

Проведет Июль ребят

По лесной дорожке,

Жарко ягоды горят

У меня в лукошке.

Ребята, а кто может назвать мне приметы июля.

- Июль - не только полдень лета, но и года.   
- Если июль стоит жарким, то декабрь будет морозным.   
- В июле в кладовой пусто, зато в поле густо.   
- Всем лето пригоже, да макушка лета тяжела!

- В июле солнце идет на зиму, а лето - на жару.

**Июль.** А теперь хотел у вас я узнать,

Кто сможет про лето стихи прочитать?

Раз, два, три –

Скорее сюда подходи!

*(Проводится конкурс стихов о лете)*

**Лето.** Листья клена пожелтели.

В страны юга улетели

Быстрокрылые стрижи.

Что за месяц, подскажи! (**Август**)

**Август.** Славно август потрудился.

В июле новый хлеб родился,

Грибов, ягод урожай –

Не ленись лишь, собирай!

Назовите быстрее мне

Августа приметы.

*(Дети по очереди называют известные приметы августа)*

- Что в августе соберем – с тем и год проживем.

- Отцветают розы, падают хорошие росы.

- Если август богат грозами, то осень будет затяжной.

- Если август сухой, то осень можно ожидать мокрой.

- Дождливый август – признак теплой зимы.

- Если в августе утро прохладное, то день будет жарким.

- Мокрый и теплый август – к отличному урожаю грибов.

- В августе начинают интенсивно желтеть листья – к скорой осени.

**Дети:**

***-*** Ну, вот и всё, сезон окончен,  
И расстаёмся мы сейчас,  
Но твёрдо знаем, что вернёмся,  
Сюда мы может быть не раз  
- Но вот и всё, опять разлука,  
Опять печальные глаза,  
Но руку мы пожмём друг другу,  
И улыбнёмся как всегда  
- Мы все здесь очень подружились,  
И дружбой нашей дорожим.  
Сердца ребячьи здесь открылись  
- Всем вам спасибо говорим!

**Ведущий.** Дорогие ребята! Конец августа – волнительный период для каждого школьника. С одной стороны это радость, потому что впереди праздник первого сентября и встреча со своими одноклассниками, но с другой стороны становиться грустно от того, что лето почти закончилось.

Вот и пролетели веселые летние деньки.

До свидания! До новых встреч!



***ЛЮБИШЬ ИГРАТЬ? ИГРАЙ!***

Действующие лица: Игра, Федя, Факир, Король Угадай, Загадка.

На переднем плане эстрады, сцены или любой другой площадки устанавливаются на подставках два легких занавеса. На одной половинке написано: «Любишь играть?», а на второй - «Играй!». Перед занавесом - волшебный ящик, в котором находится факир. Все остальное оформление «Королевство игр» размещается за эти занавесом.

ИГРА *(появляясь):*

Привет вам, ребята, в гостях я у вас

И имя свое я открою сейчас.

Не в силах я имени скрыть своего,

Ведь тысячи раз вы слыхали его.

*(Поет)*

Меня в лицо вы знаете

И верность мне храните;

С восторгом принимаете

Повсюду вы меня.

Шагаю с вами в школу я,

Встречаю у двора -

Забавная, веселая

И шумная игра.

Забавная, веселая

И шумная игра.

Лечу от всех болезней я

И знает детвора:

На свете нет полезнее

Лекарства, чем игра.

Когда вы нос повесили,

Над вами я шучу,

И быстро я, и весело

От скуки вас лечу.

И быстро я, и весело

От скуки вас лечу.

ИГРА: Узнали меня ребята? Кто я?

*(Ребята отвечают)*

ИГРА: Ну, вот мы и познакомились. Меня вы теперь знаете. А друг друга?

РЕБЯТА: Знаем.

ИГРА: А вот я сейчас проверю. Пусть выйдут ко мне один мальчик и одна девочка.

*(Выходят мальчик Коля и девочка Нина).*

ИГРА: Перед вами двое ребят. Вот это: (*поднимает правую руку мальчика*) Коля, а это: *(поднимает левую руку девочки)* Нина. Прошу повторить (*снова поднимает руку мальчика, затем - девочки).* Ребята хором называют им имена.

- Хорошо. Я буду поднимать руку Коли или Нины. Вы хором называйте имя того, чью руку я подниму. Только без ошибки. Игра поднимает руку Коли, повернув одновременно свою голову в его сторону. (*Все хором произносят*): - Коля! После этого Игра, повернув голову в сторону Нины, поднимает ее руку вверх. *Все хором называют ее по имени*. Так руководитель делает несколько раз. В какой-то момент он, повернув голову в сторону девочки, поднимает в это время руку мальчика, и наоборот. В результате сидящие в зале, называют Колю Ниной и наоборот. Так проделывается несколько раз.

ИГРА: Оказывается, Коля стал Ниной. Вот какое чудо может совершить игра. Но я не Волшебница, а только Игра. И мое желание - чтобы всем было весело. Ребята, вы хотите веселиться и играть?

РЕБЯТА: Хотим.

ИГРА: Хотите? Что ж проверим, все ли вы хотите играть. Проверять я буду с помощью волшебного слова. Вот оно, слово. (*Показывает карточку с надписью «Сев»)*. Прочитайте.

РЕБЯТА *(читают)*: Сев.

ИГРА: Отлично. Теперь, когда я задам вопрос, вы повторите это слово пять раз подряд, только быстро-быстро. Итак, кто хочет играть?

РЕБЯТА: Сев, сев, сев, сев, сев! *(Это звучит как «все»)*.

ИГРА: Все хотят играть? Что ж, чудесно, будем играть, если все этого хотят.

ГОЛОС С МЕСТА: Я не хочу.

ИГРА: Что? Неужели есть мальчик, который не хочет играть? Иди-ка сюда, ко мне.

*(Выходит мальчик Федя. Щека у него перевязана).*

Это ты не хочешь играть? Как тебя зовут?

МАЛЬЧИК: Федя.

ИГРА: А почему ты перевязан? Что у тебя?

ФЕДЯ: Свинка. Мне нужно сидеть в помещении и пить кефир.

ИГРА: Кефир? Что ж, ребята, если Федя действительно болен, отложим игры. Давайте лечить Федю кефиром. (*Достает из-за ящика бутылку)*. Вот он, кефир. Пей, Федя, свой кефир.

ФЕДЯ (*пытается открыть бутылку)*: Я не могу ее открыть.

ИГРА: Не беда, сейчас бутылка сама откроется. Стоит только поставить ее вот сюда, в этот чудесный ящик, который называется «Ящик игр». (*Берет ящик, показывает, что он пуст, ставит туда бутылку, закрывает)*. Теперь, Федя, ты должен произнести заклинание.

ФЕДЯ: Я не знаю никаких заклинаний.

ИГРА: Говори любые слова, что в голову придет.

ФЕДЯ: Хорошо, я вспомнил одно.

Эники-беники - ели вареники

Эники-беники - клец.

ИГРА: Вот и хорошо! А теперь повтори это заклинание громко и быстро.

Федя повторяет.

Ящик открывается, из него выходит Факир с пустой бутылкой, из которой валит дым.

ИГРА: Вот и все.

ФЕДЯ: Вы! Вы мой кефир?

ФАКИР: Нет, о достопочтенный отрок, я твой Факир.

ФЕДЯ: А где кефир?

ФАКИР: Кефир тоже я, мое имя Факир ибн Кефир, что значит Факир, сын Кефира.

ФЕДЯ: Факир Кефирович?

ФАКИР: Пусть будет так.

ФЕДЯ: Ты должен мне повиноваться, слушаться меня.

ФАКИР: Почему, о Федя?

ФЕДЯ: Потому, что я выпустил тебя из бутылки. Я читал «Старика Хоттабыча» и помню, что он исполнял все желания Вольки, который его освободил.

ФАКИР: Но Волька был совсем не такой, как ты, Федя. Волька и сам кое-что умел, Федя.

ФЕДЯ: Я тоже все умею.

ФАКИР: Умеешь? Что ж, посмотрим. Вот тебе мой пояс, завяжи на нем узел. Вот тут, посредине.

ФЕДЯ: Подумаешь, ерунда, мигом завяжу.

ФАКИР: Постой, постой. Ты должен завязать пояс, не отрывая рук от концов пояса.

*(Федя пытается завязать узел, но тщетно)*. Ребята, может, вы поможете этому неудачнику?

*(Желающие выходят на сцену, но узел завязать никому не удается).*

Теперь ты убедился, Федя, что даже простой узел не так-то просто завязать. Смотри, как это делается. (Скрещивает руки на груди, в таком положении берет пояс за концы, разводит руки, узел завязан). Видишь?

ФЕДЯ: Здорово. А для чего вы завязали этот узел?

ФАКИР: На память, чтобы не забыть.

ФЕДЯ: Что не забыть?

ФАКИР: Не забыть, что нельзя выполнять желание только одного человека. Я буду выполнять желания всех присутствующих здесь ребят. Они изъявили желание играть. Все, все... Поэтому я перенесу всех, и тебя в том числе, в чудесную страну, которая называется «Королевство игр». Мы увидим короля этого сказочного королевства. Его имя Угадай Первый. Он подвергает всех пришельцев суровому испытанию. Но ведь вы не боитесь, ребята? Итак! *(Произносит заклинание).* Звучит музыка.

Открывается занавес. Перед ребятами появляется «Королевство игр». Затейливые башенки, полочки с мячами, обручи, кегли, маски. На возвышении - кресло короля.

ФАКИР: (*Декламирует под музыку).*

Мы пришлю сегодня сами

В твой волшебный чудный край.

Появись же перед нами,

О, Властитель, Угадай!

*(Перед ребятами появляется король Угадай).*

УГАДАЙ: Вас, пришельцы, я не знаю,

Но прогнать вас не велю:

Всех покорных Угадаю

Я желею и люблю.

Вам я дам одно заданье -

Это будет испытанье.

(*Усаживается на трон)*

Приготовьтесь - начинаю

Вам вопросы задавать.

Если правильно спрошу я,

Вы должны мне отвечать:

«Видели, видели, в зоопарке видели!»

*(Задает вопросы).*

За решеткой у ворот

Спит огромный бегемот.

РЕБЯТА: Видели, видели, в зоопарке видели!

УГАДАЙ: Вот слоненка тихий сон

Охраняет старый слон.

РЕБЯТА: Видели, видели, в зоопарке видели!

УГАДАЙ: Черноглазая курица -

Замечательная птица.

*Некоторые кричат: «Видели!»*

УГАДАЙ: Кто сказал, курица - птица

Должен подучиться.

Но я время не теряю

Испытанье продолжаю

Пони - маленькие кони,

До чего забавны пони!

РЕБЯТА: Видели, видели, в зоопарке видели!

УГАДАЙ: За полями, за лугами

Ходит курица с рогами.

ФЕДЯ: Видели, видели в зоопарке видели!

УГАДАЙ: (*Смеется)*. Вот ты и попался!

Нет! Я не пущу тебя в свое сказочное королевство.

Уходи-ка ты восвояси!

ИГРА: Но послушай, добрый Угадай...

УГАДАЙ: Ничего не хочу слушать. Я очень упрямый. (*Уходит*).

Федя и Игра смотрят ему вслед, кричат: «Угадай!»

В это время из-за забора, крадучись, выходит Старуха Скука.

СКУКА: Ушел старый болтун Угадай... Вот и хорошо! Терпеть его не могу. Сейчас я тут без него похозяйничаю. *(Потирает руки)*. *(Тихо про себя)*. Ну-ка, выдумаю, будто Угадай меня сюда прислал!

СКУКА *(в зал)*: Все вы здесь слыхали сами -

Дерзкий мальчик нам сказал,

Будто курицу с рогами

В зоопарке он видал.

*(к Феде)*

За такое преступленье

Я должна тебя схватить

И в подвал без промедленья

Самый темный посадить.

ФЕДЯ. Кто эта старуха?

ИГРА: Это Старуха Скука.

СКУКА: Не люблю я смеха,

Разных игр, веселья;

Где Старуха Скука,

Там тоска, безделье!

*(Игра смеется)*

Перестань смеяться!

Тишина, ни звука,

Раз сюда явилась

Я, Старуха Скука!

*(Направляется к Феде)*

ИГРА: Не надо, не надо, Старуха Скука!

Я прошу тебя пожалеть, простить

Этого мальчика

СКУКА: Нет, на что это похоже?

Тоже скажешь - пожалеть...

Быть пустым подвал не может,

Должен кто-то в нем сидеть!

ИГРА: Подвал не останется пустым.

Я сама сяду в подвал вместо

Этого мальчика.

ФЕДЯ: Игра, неужели ты пойдешь в подвал вместо меня?

Нет, нет, нет. Лучше я сам.

ИГРА: В подвале темно, ты можешь испугаться, а я выдержу

все испытания. Прощай, Федя!

*(Музыка. Старуха Скука хватает Игру)*

СКУКА: Пусть сидит себе в потемках.

Я давно уж жду поры.

Чтоб мальчишки и девчонки

Оказались без игры.

Пусть же больше не играют,

Только плачут и вздыхают.

Вот какая шутка злая

Мне на ум сейчас пришла:

В подземелье Угадая

Будет спрятана Игра!

*(Уводит Игру в подземелье. Появляется Факир).*

ФЕДЯ: Факир Кефирович, что делать? Надо спасать Игру!

ФАКИР: Ты прав, Федя. Игра всегда спасала нас от скуки, сегодня

она спасла тебя. Мы не дадим Старухе Скуке спрятать от

ребят неразлучную спутницу Игру.

ФЕДЯ: Но как, как ее спасти?

Я готов на все! Я готов на все!

Давайте поскорее двинемся на помощь Игре.

ФАКИР: В этом деле поспешность не нужна. Прежде всего, мы

составим отряд. В него войдут быстрые, ловкие,

дружные и храбрые люди. Кто хочет в этот отряд?

РЕБЯТА: Я! Я! Я!

ФЕДЯ: Охотно верю, но нам нужно выделить звено скороходов.

Они побегут впереди всех, преодолевая препятствия.

Я прошу 10 человек.

*(Выходят 10 человек и становятся лицом к залу, по пять человек справа и слева от Факира).*

Ребята, стоящие возле меня, будут капитанами. Капитаны, представьтесь друг другу.

Капитанам я даю по обручу. Они надевают их на себя, опускают обруч, и выходя из него, передают обруч дальше. Обручи передаются членам команд. Когда обруч достигнет последнего игрока, он быстро возвращает обруч предпоследнему и обруч возвращается капитану, который вручает его Феде. Кто быстрее это сделает - победитель. Победившая команда объявляется звеном скороходов.

ФЕДЯ: Ну вот, у нас теперь есть скороходы. Они готовы бежать впереди, преодолевая препятствия. Побежали, ребята!

*(Федя пробегает с ребятами круг по сцене)*

ФАКИР: Погоди. Одной быстроты нам мало. Нужна еще ловкость, сноровка. Сейчас мы проведем еще одно испытание и найдем самого ловкого! Кто хочет?

*(Из зала приглашаются двое. Проводится игра «Проворные носильщики»)*

ФЕДЯ: Вот видите, Факир Кефирович. И быстрые, и ловкие у нас уже есть. Можно отправляться в поход.

ФАКИР: Погоди, Федя. Отправляясь в поход, надо знать пословицу: «Семеро одного не ждут».

ФЕДЯ: Все знают эту пословицу.

ФАКИР: Но не все проверили ее в действии. Игра: «Семеро одного не ждут».

Расставляются семь «пенечков» в разных местах, но не по кругу. Выбирают 8 игроков, им дают косыночки - нужно нарядить пеньки. Под музыку игроки делают танцевальные движения вокруг «пеньков». Как только музыка оборвется - каждый бросается к «пеньку» и пытается надеть на пенек косынку. Лишний выходит из игры, убирается один «пенек».

Как видите, ребята, даже двое одного не ждут. В этом мальчике я уверен - его никогда не придется ждать. Такого отряда должна испугаться сама Старуха Скука.

ФЕДЯ: По-моему, ее надо отколотить, как следует.

ФАКИР: Уж не ты ли намерен ее отколотить?

ФЕДЯ: Почему я? Тут есть ребята, которые с удовольствием займутся боксом.

ФАКИР: Даже в темноте?

ФЕДЯ: А почему в темноте?

ФАКИР: Ты забыл, что Игра сидит в темном подземелье, а Скука сторожит ее там. Ребята, хотите попробовать, что такое бокс в темноте? Кто хочет, прошу ко мне.

*(Выбирает самых рослых ребят)*

*(Проводится игра «Комический бокс»)*

**ИГРА «КОМИЧЕСКИЙ БОКС»**

Понадобятся две пары боксерских перчаток и две веревки длиной 5 метров каждая. Необходимо также приготовить две косынки-повязки, два стула. Ведущий выстраивает зрителей большим квадратом, они как бы образуют ринг.

Каждому боксеру надевают на правую руку перчатку, а к левой ноге привязывают один конец веревки. Другой конец держит секундант. Одним секундантом назначается Федя, другой выбирается из зала. Веревка подвязывается каждым секундантом к своему подопечному, чтобы он не испугался в темноте и не удрал.

Боксерам, стоящим в середине круга на расстоянии вытянутой руки, завязывают глаза. Затем им предлагают отойти назад, усаживают на стулья, после чего секунданты делают боксерам легкий массаж и последние наставления. Одновременно веревки, к которым привязаны боксеры, секунданты незаметно укорачивают на 1 метр, затем судья предлагает боксерам сойтись и поздороваться. Так как расстояние между боксерами увеличилось (*веревки стали короче)*, то судья, надев на руки перчатки, подает руку одному боксеру, а другую - другому. После этого начинается бокс.

Ничего не подозревая, боксеры делают удары по воздуху, а руководитель изредка подставляет свои перчатки то одному из них, то другому, а иной раз и наносит им легкие удары по корпусу, после чего боксеры машут руками еще энергичнее. Проведя два раунда, боксерам дают короткий отдых, сажая на стулья, снимают повязку и обмахивают платками. Во время перерыва судья снимает и прячет перчатки, а при возобновлении поединка снова их надевает.

По окончании их разводят в разные углы, снимают повязки. Судья поднимает руку одного и другого и объявляет матч ничейным.

ФАКИР: Итак, матч окончился вничью. Никто не пострадал, и оба победили.

ФЕДЯ: Но признайтесь, Факир Кефирович, затем вы подшутили над этими ребятами?

ФАКИР: Зачем? О, Федя, чтобы ты понял, что освободить Игру мы можем только с помощью дружбы, ловкости, ума. А кулаки тут ни при чем.

ФЕДЯ: Кажется, я понял.

ФАКИР: А если так, то продолжим состязание с Угадаем. Пусть он проверит, способны ли мы с вами вызволить Игру из цепких лап злой Старухи Скуки. Но, помните, если Угадаю не угодить - беда. Не видать нам Игры. Угадай только сметливым ребятам помогает.

*(Подходит к двери «Королевства игр»)*

Мы готовы с Угадаем

В состязание вступить;

Все поймем и отгадаем,

Чтоб Игру освободить.

*(Дверь открывается, появляется Угадай)*

УГАДАЙ: Ха, ха, ха, ха, ха

Вам не выстоять, ребята.

Против дочери моей -

Против маленькой Загадки.

Младшей из моих детей.

Эта юная принцесса

Просто так, из интереса

Будем с вами здесь играть.

Вам загадки задавать.

Разгадайте все загадки

Моей дочери Загадки.

И тогда я помогу

Вашу вызволить Игру.

Так скорей сразитесь с ней,

С дочкой маленькой моей.

Угадай исчезает. Музыка. Появляется огромная карнавальная фигура Загадки, метра два в высоту. Она танцует и останавливается на краю цены.

ФЕДЯ *(осматривая ее)*: Вот так маленькая!

Из-за огромного плаща фигуры появляется маленькая принцесса Загадка. Она точно в таком же костюме, как и карнавальная фигура.

ЗАГАДКА: Я - принцесса молодая,

Дочь седого Угадая.

Отвечайте, только гладко -

Как зовут меня?

ФЕДЯ С РЕБЯТАМИ: Загадка!

ЗАГАДКА: Ах, вы умеете угадывать!

Чудесно! Вопросы, сюда!

*(Из-за плаща карнавальной фигуры появляются два маленьких Вопроса)*

ВОПРОСЫ: Мы здесь, мы здесь, мы здесь!

ЗАГАДКА *(к ребятам)*: Отгадайте наши загадки, и мы вам поможем освободить игру.

ФЕДЯ: - Загадывайте, только быстрей.

ЗАГАДКА: - Сын моего отца, а мне не брат.

ВОПРОСЫ: - Кто это? Кто это? Кто?

ФЕДЯ: - Я сам.

ЗАГАДКА И ВОПРОСЫ: - Правильно, правильно.

ЗАГАДКА: - Какой болезнью никто никогда не болел на земле.

РЕБЯТА: - Морской болезнью.

ВОПРОСЫ: - Правильно, правильно.

ЗАГАДКА: - Сколько яиц можно съесть натощак?

ВОПРОСЫ: - Сколько, сколько?

РЕБЯТА: - Одно.

ВОПРОСЫ: - Опять правильно, правильно. Конечно, одно, остальные уже будут не натощак.

ЗАГАДКА: - Что у человека под ногами, когда он идет по мосту?

ВОПРОСЫ: - Что? Что?

РЕБЯТА: - Подошва сапог.

ВОПРОСЫ: - Правильно, правильно.

ЗАГАДКА: - Летит стая гусей, одного убили. Сколько осталось?

ВОПРОСЫ: - Сколько? Сколько?

РЕБЯТА: - Один, остальные улетели.

***ПРИМЕРНЫЕ ВОПРОСЫ:***

Что идет, не двигаясь с места? (Время).

Может ли дождь идти два дня кряду? *(Нет; между двумя днями - ночь).*

ФЕДЯ: - Мы отгадали все твои загадки. Помоги же найти нашу Игру. Где она?

ЗАГАДКА: Не спешите, сейчас я еще дам вам задание.

ФЕДЯ: Хватит, это не честно. Мы так не договаривались. Поможешь ты нам найти Игру или нет?

ЗАГАДКА: Вы не выполнили всех заданий, вот и не получите вашей Игры.

ФЕДЯ: Как не получим? Как так? *(Наступает на нее с кулаками).* Отдавай немедленно, а не то...

ФАКИР: Тихо, Федя. Ты опять забыл, что кулаки здесь ни к чему?

ЗАГАДКА *(в испуге):* Ай, ай, ай, дяденька Барон, Барон Аттракцион!

БАРОН (*появляясь из-за плаща карнавальной фигуры):*

Я, Барон Аттракцион,

Очень-очень удивлен,

Очень-очень поражен,

Я, Барон Аттракцион.

Кто здесь ловок, кто умен,

Ждет того аттракцион;

Посидите, посмотрите

И немедля победите...

Вопросы выносят аттракцион: перетянутую веревками рамку, к которой привязан звоночек.

ФЕДЯ: - А что здесь нужно делать?

БАРОН: - Всего-навсего пролезть в эти маленькие отверстия.

МАЛЬЧИК: - Чепуха какая, сейчас же пролезу. *(Пролезает, но звоночек звенит)*

БАРОН: - Пролезть-то не шутка, но это нужно сделать так, чтобы не зазвенел звонок.

ОДИН ИЗ РЕБЯТ: - Давайте я попробую. *(Пролезает, но ничего не получается).*

ФЕДЯ: - А теперь я. *(Лезет, звонок молчит).*

БАРОН: - Я Барон Аттракцион,

Очень-очень удивлен,

Очень-очень поражен.

Я, Барон Аттракцион.

ФЕДЯ: - Вот что, Барон. Мы преодолели все препятствия. Помогите нам найти Игру!

ФАКИР: - Дорогие спутники Игры, я вас тоже очень прошу: помогите моему освободителю Феде. Он хоть и шалун, но хороший и честный мальчик.

ЗАГАДКА: - Ну, хорошо, слушайте: надо во что бы то ни стало проникнуть в подвал, который охраняет Старуха Скука.

ФЕДЯ: Но как?

ЗАГАДКА: - А вот как. (*Говорит очень быстро)*. Вы понимаете, понимаете, Старуха Скука ужасно боится огня, вот я и предлагаю ее напугать, напугать.

БАРОН: - Все понятно, значит, Скука очень боится огня…

ФЕДЯ: - Значит, я должен поджечь подвал, который сторожит Скука? Но ведь тогда Игра может сгореть? Нет, ничего у меня не получится.

ФАКИР: -А почему ты, Федя, говоришь - «я», «у меня»? Посмотри, сколько ребят сидит в этом зале. Они-то тебе и помогут. Поможете, ребята?

ФЕДЯ: - Помогут? Как?

УГАДАЙ (*появляясь)*: - А вот как... (Обращается в зал). Вот что, ребята, как только я взмахну платком, вы начните громко кричать: «Пожар, пожар, пожар!». Старуха Скука испугается и убежит из подвала.

ЗАГАДКА: - А ты, Федя, пробирайся с ребятами в подвал и уводи оттуда Игру.

АТТРАКЦИОН: - Вот вам ключ от подвала.

ЗАГАДКА: - Я проведу вас к подвалу.

ФЕДЯ: - Вот здорово! Спасибо, друзья!

УГАДАЙ *(обращаясь в зал):* - Кричать, ребята, надо дружно и только по моей команде.

ФАКИР: - А Игру мы спрячем в мой волшебный ящик.

ФЕДЯ: - Очень прошу вас, ребята, не подведите нас, кричите громче.

УГАДАЙ: Приготовились!

Федя с ребятами из отряда ловких прячутся за волшебный ящик. Угадай с Аттракционом и Загадкой отходят в сторону. Угадай машет платком. Весь зал громко кричит: «Пожар!». Тревожная музыка, из дверей «Королевства игр» выбегает Старуха Скука и мечется по сцене. Зал кричит. Факир убегает с Федей и его командой в подвал.

Угадай, снова машет платком. Зал начинает кричать еще громче. Старуха мечется в страхе. Появляются Факир и ребята, они ведут Игру, Федя и Игра прячутся в волшебный ящик, крик прекращается.

СКУКА: Кто кричал: «Пожар?» (*К Угадаю, Барону, Загадке)*. Это вы кричали: «Пожар?».

ЗАГАДКА: Нет, это не мы.

СКУКА (*в зал)*: Это вы кричали?

ИЗ ЗАЛА: Нет, это не мы.

СКУКА *(входя в «Королевство игр»*). Ничего не горит. За сценой раздается ее отчаянный крик: «Караул, караул!» (*Выбегает)*. Увели! Увели!

СКУКА: Игру, Игру увели. Искать, немедленно искать. (В зал). Куда? Куда они ее увели? Туда? Или сюда?  *(Показывает направо, потом налево).*

*(Факир встал сзади Скуки и показывает залу дорогу направо).*

ЗАЛ: Направо, направо.

*(Скука убегает).*

ИГРА: *(Появляясь из ящика)*. Спасибо, спасибо вам, ребята.

ФЕДЯ: Что же нам делать? Ведь сейчас Скука вернется сюда.

ИГРА: А нам опять помогут ребята. Ребята, спрячьте нас у себя в зале.

ГОЛОСА: Спрячем.

ФАКИР: А если она пойдет искать вас в зал? Что тогда?

ИГРА: Что же тогда?

УГАДАЙ: А тогда ребята опять нас выручат. Ребята, как только Старуха достигнет середины зала, я снова взмахну платком, а вы начните громко кричать: «Долой Скуку, долой Скуку, долой!»

ФЕДЯ: Не подведете нас, ребята?

ГОЛОСА: Нет!

ИГРА: Вот она идет сюда! Спрячьте нас, ребята, скорей.

*(Игра, Факир и Федя прячутся в зале).*

СКУКА: Обманули. Там ее нет. (*Смотрит на ящик)*. Все ясно. Вот где ее спрятали. (*Музыка. Скука подкрадывается к ящику, снимает крышку...*). Здесь никого нет. (*Мечется по сцене, заглядывает в зал)*. А, понято, они спрятали ее в этом зале. Сейчас я ее найду. Берегитесь! *(Направляется в зал).*

*(Из-за заборчика «Королевства игр» появляются Угадай, Аттракцион, Загадка. По команде Угадая машут платками).*

Зал *(кричит):*  Долой! Долой! Долой! Скуку долой!

*(Старуха в испуге убегает. Игра, Федя, Факир выбегают с криком «Ура»).*

ИГРА: Спасибо, ребята! Меня вы спасли.

И вовремя дружно на помощь пришли,

А если и вы попадете в беду.

Я тоже немедля на помощь приду.

*(Выходят все участники спектакля)*

УГАДАЙ: И от нас большое спасибо за активное участие в нашем спектакле.

*(Все поочередно снимают маски).*

В лагере можно создать детский театр. Предлагается несколько миниатюр для постановки:



**«ВОКРУГ СМЕХА»**

*(Эпизоды из жизни детского лагеря отдыха)*

**«Помогите!»**

Папа и мама тянут за руки сына, он кричит, упирается. У отца в руках рюкзак.

ВЕДУЩИЙ: - В лагерь!

ПАПА: - Поедешь в лагерь!

СЫН: - Не поеду!

МАМА: Нет, поедешь!

СЫН: - Не поеду!

ПАПА: - Мы тебя из лагеря раньше возьмем!

СЫН: - Все равно не поеду! *(Семья исчезает за кулисами).*

ВЕДУЩИЙ: - Из лагеря!

*(На сцене родители вновь тянут за руки сына, только в обратном направлении. Рюкзак на плечах кричащего сына).*

СЫН: - Не хочу домой!

ПАПА: - Мы тебя берем на неделю раньше!

СЫН: - Не имеете права!

МАМА: - Мы поедем на юг!

СЫН: - Не хочу на юг! Хочу в лагерь! Помогите!

ПАПА и МАМА: Помогите!!! *(Семья исчезает за кулисами)*

**«Рационализатор»**

*(По сцене бегает девочка в одном гольфе. Ее догоняет подруга).*

ПОДРУГА: - Ха-ха, какая смешная! Ты же забыла на левую ногу гольф надеть!

ДЕВОЧКА: - Я не смешная и не забыла. Я рационализатор!

ПОДРУГА: - Как это?

ДЕВОЧКА: - А так. Ты гольфы каждый день стираешь?

ПОДРУГА: - Да.

ДЕВОЧКА: - А я буду теперь стирать через день. Мне и в одном хорошо! Левый! Правый!

*(Шагает за кулисы, за ней удивленная подруга).*



**СКАЗКА СРЕДИ БЕЛА ДНЯ...**

Конкурсно-игровая программа

*Авторы: Бурцева Ольга Николаевна*

*Нелюбова Анна Михайловна, Бузулукский городской центр внешкольной*

*работы и детского творчества*

*(На сцене декорации: дом, лавка, огород)*

Ведущий: Возле дома огород.

Бабка с внучкой у ворот.

Жучка - хвост колечком,

Дремлет под крылечком.

На крыльцо выходит дед,

Он в большой тулуп одет.

Из открытого окна

Деду музыка слышна.

«На зарядку, на зарядку становись!»

Дед: У меня здоровье крепкое,

посажу-ка лучше репку я.

Ведущий: Лопату берет,

идет в огород.

*(Сажает репку)*

Бабка: И у бабки без зарядки,

слава Богу все в порядке!

Ведущий: Рот разевает,

сладко зевает.

Внучка: Клонит бедную ко сну!

С понедельника начну.

Ведущий: На лавку садится -

заплетает косицу.

(*Выходит Жучка и кошка)*

Жучка: Поиграем лучше в прятки!

Кошка: Обойдемся без зарядки.

Ведущий: Жучка за кошкой,

Кошка - в окошко.

*Выходит мышка в спортивных штанишках, майка на теле, в лапках гантели.*

Мышка: Раз и два! И три - четыре!

Стану всех сильнее в мире!

Буду в цирке выступать -

Бегемота поднимать!

Ведущий: Бегает, прыгает,

Лапками дрыгает.

Дед: Ох, умаялся с утра... (*уходит*)

Бабка: Да и мне на печь пора.

(*Уходит или садится на лавочку.*

*Звучит музыка).*

Ведущий: На крылечке снова дед.

Видит репу в огороде.

И себе не верит вроде.

Встал он возле репки -

Репка выше кепки.

Дед: А трава-то выше репки!

Мне должны вы подсобить,

От травы освободить.

*(Проводится конкурс)*

**КОНКУРС «УБЕРИ ТРАВУ»**

*Играющие садятся на стулья*.

Перед каждым стулом на полу лежит «трава» - карандаши. Задача играющих - не вставая со стула «убрать траву», т.е. собрать как можно больше карандашей. Кто быстрее и правильно справится с этой задачей, тот первым поможет деду.

Дед: Вот теперь я соберусь,

Ближе к репке подберусь.

Ведущий: Тянет-потянет

Вытянуть не может.

Дед: Эх, бульдозер бы сюда,

Без него совсем беда!

Где ты, бабка?

Бабка: Я сейчас!

Ведущий: Бабка за дедку, дедка за репку.

Тянут-потянут,

Вытянуть не могут.

Дед: Как тянуть? С какого боку?

Выйди внучка на подмогу!

Внучка: Репку дергать помогу,

Только песню допою.

*(Поет песню)*

Песня: Антошка, Антошка,

Не ходи копать картошку!

Мы Антошку не нашли

И копать картошку не пошли...

Бабка: Эх, внученька, песенку-то не знаешь

И спела неправильно.

Внучка: Ой! Подумаешь беда.

Песни петь-то ерунда.

-А вы, ребята, знаете песни?

*(Проводит конкурс)*

**КОНКУРС «УГАДАЙ ПЕСНЮ»**

Внучка: Итак, сейчас я вам буду показывать карточку с первым слогом из известной детской песенки, а вы должны сказать, что это за песня и спеть отрывок.

Понятно? Тогда начинаем...

От... («Улыбки станет веселей…»)

Го... («Голубой вагон бежит, качается…»)

В ле... («В лесу родилась елочка…»)

Пу... («Пусть бегут неуклюже…)

Чу... («Чунга-чанга…»)

В тра... («В траве сидел кузнечик…»)

Ан... («Антошка, Антошка…»)

Внучка: Вот это да, по первым буквам догадались, молодцы!

Ведущий: Внучка за б...

Внучка: Ломит спину, ноют ручки!

Нет, не справиться без Жучки.

Жучка: На меня все посмотрите

и за мною повторите.

*(Проводит игру «А ну-ка!»)*

**ИГРА «А НУ-КА!»**

А ну-ка, похлопай, как я (два хлопка),

А ну-ка, похлопай, как я (два хлопка),

А ну-ка, все вместе, все враз -

Так хлопает только у нас! (2 раза)

А ну-ка, потопай, как я (два притопа),

А ну-ка, потопай, как я (два притопа),

А ну-ка, все вместе, все враз -

Так топают только у нас! (Топ-топ) (2 раза)

А ну-ка, мяукай, как я (мяу-мяу),

А ну-ка, мяукай, как я (мяу-мяу),

А ну-ка, все вместе, все враз -

Так мяукают только у нас! (мяу-мяу) (2 раза)

А ну-ка, погавкай, как я (гав-гав),

А ну-ка, погавкай, как я (гав-гав),

А ну-ка, все вместе, все враз -

Так гавкают только у нас! (гав-гав) (2 раза)

А ну-ка, похрюкай, как я (хрю-хрю),

А ну-ка, похрюкай, как я (хрю-хрю),

А ну-ка, все вместе, все враз -

Так хрюкают только у нас! (хрю-хрю)

Жучка: Как здорово все получилось.

Ведущий: Жучка за внучку...

Жучка: Разбудить придется кошку,

Пусть потрудится немножко!

Бабка: Мышку кликнуть бы на двор.

Кошка: Мышку звать?

Мы пока и сами,

Кажется с усами.

(*Проводит игру)*

**ИГРА «НАРИСУЙ С ЗАВЯЗАННЫМИ ГЛАЗАМИ»**

Две команды по 5 человек выстраиваются в шеренгу. Первому игроку завязывают глаза и подводят к стенду и читают стихотворные строки, и так каждому участнику.

Нарисуйте круг большой,

Сверху маленький такой.

Нарисуем и два ушка -

Это будет голова.

Нарисуем для красы

Очень пышные усы.

Вот пушистый хвост готов.

Ты прекрасней всех котов!

Ведущий: Кошка за Жучку, Жучка за внучку...

Тут из норки мышка - прыг,

Ухватилась за турник.

Мышка: Чем топтать без толку грядку -

Становитесь на зарядку.

Чтоб за дело браться,

Надо сил набраться!

- Сейчас я посмотрю, как вы можете гири подбрасывать (*подбрасывает гирю).*

- А вам слабо?

(*проводит игру «Подбрось гирю»)*

**ИГРА «ПОДБРОСЬ ГИРЮ»**

*Воздушные шары бросают в зал.*

*Зал разделен на две команды.*

Пока звучит музыка, команды перебрасывают шар друг другу. Когда музыка остановилась, та команда, которая не успела передать мяч на конец зала - проигрывает.

Ведущий: Мышка за кошку,

Кошка за Жучку,

Жучка за внучку,

Внучка за бабку,

Бабка за дедку,

Дедка за репку -

Вытянули.

Все: Ай, да Мышка, молодец!

(*Поздравляют)*

Мышка: Дед и бабка,

Внучка с Жучкой,

Кошка и конечно я -

Вместе дружная семья!

Дед: Друг без друга нам не справиться!

Бабка: Даже с репкой не управиться!

Внучка: Мы - семья, и очень рады!

Жучка, Кошка, Мышка - Вместе быть -

Для нас награда!

Ведущий: Вот и сказочки конец,

А кто слушал - молодец.

Хоть сказочка кончается

И с вами мы прощаемся.

Но сказок в мире много разных,

И много встреч вас новых ждет.

До новой встречи, до свиданья!

Мы новой встречи с вами ждем!



**ПОЧТАЛЬОН ДЕТСКИХ ПРИВЕТОВ**

*Сценарий конкурсно-игровой программы*

*для детей начальных классов*

***Л. Воронова,***

***г. Кемерово***

***Все слова принадлежат Почтальону приветов.***

***Звучит музыка, на сцене появляется Почтальон приветов.***

Привет! Кто я?

Веселый, смешной,   
Цветной, озорной,

Умный, красивый

И самый счастливый!

Порадую ответом -

Короче, я с приветом!   
Приветы собираю,

Приветы раздаю,

Приветы сочиняю,

Их просто обожаю!

Я один на миллион,

Приветов детских почтальон!   
И вам от меня привет - ловите!

*(Кидает воображаемый привет, дети «ловят».)*

А сейчас вы мне передадите привет. Я люблю шумные приветы, поэтому пусть он будет такой! *(Хлопает.)* Раз, два, три! Ловлю ваш привет!

*(Дети хлопают.)*

Я поприветствовала вас, вы меня, но вы не сказали «привет» друг другу!

Сейчас соседу слева   
 Пожмите руку смело.

Тому, кто справа, подмигните,

Да не стесняйтесь. Посмотрите,   
 Он улыбается в ответ,

А значит, шлет большой привет!   
 А сейчас помашите рукой

И все вместе прокричите:

«Привет тебе, сосед хороший мой!»

А вот теперь все в полном порядке, и моя сумка полна приветов для вас. А какие бывают приветы?   
 *(Дети отвечают: горячий, музыкальный и т.д.)*

А есть еще один привет. Это привет загадочный.   
Если друг встречает друга,

Жмут друзья друг другу руку,

На приветствие в ответ

Каждый говорит ... *(привет.)*

Если с другом иль подругой

Долгою была разлука,

Мы при встрече говорим:

«Сколько лет и сколько ... » *(зим.)*

Если повстречался с кем-то,

По законам этикета,

Чтоб беседа в гору шла,

Спрашиваем: «Как ... ?» *(дела.)*

Старшим людям не грубите

И не панибратствуйте,

Им при встрече говорите

Не «привет», а ... *(здравствуйте).*Наш мир от зла устал,

Чтоб он добрее стал,

Нам говорить не лень

При встрече: «Добрый ... » *(день)*

Здорово! Все отгадали, загадочный привет получили. А следующий привет мой любимый - музыкальный! Послушайте мои любимые песни...

*Звучат отрывки из детских песен. Угадавшие, из какого фильма или мультфильма прозвучали мелодии, поднимаются на сцену.*

Вы настоящие ушастики. Знаете, почему? Музыкальный привет приняли на лету. Подарите друг другу аплодисменты. И специально для вас, самых лучших ушастиков - подарочный привет.

*Раздает «приветы»* - *открытки, завернутые в упаковочную бумагу.*

Кто первым развернет привет, получит подарок!

Раз, два, три - начали!

*Звучит музыка, участники разворачивают подарки.*

Эти подарочные приветы от жителя из Простоквашино, и вы его узнаете, когда соберёте его портрет.

***Игра «Пазлы»***

*Дети собирают портрет Печкина.*

Ребята, от Печкина для вас весёлый привет с пожеланиями, но некоторые слова по дороге разлетелись, и я предлагаю их собрать.

***Игра «Весёлый привет»***

*Набирается две команды по шесть человек. Командам nоказывают текст: «Приветствую самых классных ребят. Желаю весёлых каникул, яркого солнца, незабываемых впечатлений, звонкого смеха и отличного настроения». Слова, набранные жирным шрифтом, в тексте пропущены. Каждому ребёнку даётся карточка со словом, которое он должен вставить в текст.*

Ребята, вам понравился привет с пожеланием от Печкина?

Я предлагаю от всех нас отправить ему большой привет в письме, посылке, бандероли.

***Игра «Переправь привет»***

*Набираются две команды по пять человек. Каждой команде вручают предметы для отправки посылки, письма и бандероли. Напротив команд стоит «вагончик»: чья команда быстрей перенесет свои предметы в него.*

Кто из вас, ребята, проводил каникулы в деревне? Вы знаете, что в деревне почти у каждого есть домашний скот, то есть корова, овцы, поросята, куры. Знаете, как они кричат? Замечательно. Как кричат куры? А коровы, петухи, овцы? Животные деревни Простоквашино шлют вам свой привет. Есть ещё деревни: Малиновка, Калиновка. *(Зал делится на три команды «Малиновка», «Калиновка», «Простоквашино».)* Проснулись куры в Малиновке и передают привет Калиновке. В деревне Калиновке не спится коровам, и они передают привет в Простоквашино. В Простоквашино проснулся пёс Шарик и решил передать свой привет в деревню Малиновку. Проснулись петухи в Малиновке, раскукарекались и передают свой привет в Калиновку, Простоквашино. Замычали коровы в Простоквашино, закричали овцы в Калиновке, закудахтали куры в Малиновке. Вот какой весёлый, шумный привет вам послали животные из разных деревень. А сейчас мы друг другу подарим необычный танцевальный привет.

*(Под фонограмму песни «Если весело живётся» идет танцевальная игра)*

Повторяйте все за мной!

Если любишь ты приветы, делай так.   
 *(Приветственный взмах рукой).*

Если любишь ты приветы, делай так.

*(Повторяет движение.)*   
 Мы приветы очень любим, никогда скучать не будем!

Если любишь ты приветы, делай так ...

*Песня повторяется* с *другими движениями: жест, которым зовут к себе, рукопожатие сомкнутых рук над головой.*

У вас на лицах появились улыбки, а кто-то и смеется. А давайте заглянем в гости к Смешарикам.

***Игра «У Смешариков в гостях»***

Приветы вы получили, пришло время отправить привет в другие города. Пусть он будет самый лучший, но воображаемый! Посмотрите, какая у меня большая сумка. Давайте сложим в неё воображаемые предметы.

На дно кладём кулёк конфет? *(Да.)* И милицейский пистолет? *(Нет.)* Туда положим винегрет? *(Нет.)*

А может быть, улыбок свет? *(Да.)* Положим спелый апельсин? *(Да.)* А продуктовый магазин? *(Нет.)*

А вкусный, сладкий шоколад? *(Да.)* А разноцветный мармелад? *(Да.)*

А как насчёт шипов от роз? *(Нет.)* Зальём всё это морем слёз? *(Нет.)* Кладём удачу и успех? *(Да.)*

И, безусловно, звонкий смех! *(Да.)*

Но чтобы смех отправить, его нужно собрать, и я предлагаю вам, ребята, это сделать.

***Игра «Собираем смех»***

*Игра проводится* с *двумя командами. Напротив команд «туннели». Дети пробегают через «туннели» и смеются. По окончании игры детям одной и другой команды поочередно предлагают послушать, какой смех они собрали.*

Наш подарок готов. И я обязательно передам его, я же Почтальон! Мне пора! Прошу вас, улыбнитесь мне. Это самый лучший привет!



**МЫ ИЩЕМ КЛАД!**

*Сценарий театрализованной игровой программы   
для детей среднего школьного возраста*

**Н.БАБИЧЕВА ,**

**п. Усть-Омчуг Магаданская область**

*Игру можно провести в летнем детском лагере. Она состоит из двух частей: первая* - *театрализованное вступление, в котором команды представляются друг другу, используя речовку. Все ребята одеты в костюмы соответственно их ролям и распределены по отрядам* с *равным числом человек.*

*Действующие лица* - *скоморохи, пираты, разбойники, индейцы - являются ведущими команд по этапам во второй части. На эти роли* *лучше* *выбирать  
вожатых отрядов. Еще нужна команда из ребят. Она требуется на этапах, где будут выдаваться задания. Судит игру команда жюри.*

*Вторая часть игры* - *прохождение командами определенных этапов. Здесь участники разгадывают загадки, отвечают на вопросы, которые находят в разных концах парка, стадиона или территории лагеря. Путь к этим заданиям зашифрован в записках, которые на каждом пройденном этапе получают игроки команд. Побеждает команда, которая правильно ответит на все вопросы и быстрее пройдёт все этапы.*

**Действующие лица:**

Пират (2)

Разбойник (2)

Скоморох (2)

Индеец (2)

*Занавес закрыт. Фонограмма «таинственной» музыки. Занавес открывается, сцена освещена лучом в центре. Из-за кулис выходит 1-й Разбойник, тихонько свистит, на его зов выходит 2-й Разбойник. Оглядываются.*

**2-й Разбойник**. Тише ты! Вдруг нас кто-нибудь увидит!

**l-й Разбойник.** Кто? Я уже весь лес обошёл, здесь нет никого!

**2-й Разбойник.** Мало ли... Тише! Кажется, ветка хрустнула. Прячься! *(Убегают за кулисы.)*

*Из зрительного зала на сцену осторожно поднимаются Скоморохи.*

**l-й Скоморох**. Видел?

**2-й Скоморох**. Кого? Привидение? Здесь, по-моему, ещё не ступала нога человека. Глушь лесная.

**l-й Скоморох**. А мне показалось, что кто-то пробежал ...

**2-й Скоморох**. Если кажется, креститься надо. Так ещё моя прабабушка говорила. Ладно, я там посмотрю, а ты - там. *(Уходят.)*

*Из-за занавеса справа выходит I-й Пират. Он быстро обходит сцену, но, не найдя никого, зовёт.*

**l-й Пират.** Эй, ты где? Отзовись! *(со злостью)* Если не ответишь, я за себя не отвечаю! *(Пауза. Молчание)* Чтоб тебя морской дьявол на дно уволок! *(Занавес слева начинает дрожать.)* Ах, вот ты где! *(Выводит из-за занавеса дрожащего 2-го Пирата.)*

**2-й Пират** *(хнычет).* Я боюсь! Я домой хочу! Что ты ко мне привязался?

**l-й Пират.** Прекрати ныть! Ты же пират! Тебе поручили такое важное задание! Или ты хочешь по доске прогуляться?!

**2-й Пират**. *(испуганно)* Это как это?

**l-й Пират.** Вот навязали новичка на мою голову! Это такая стр-р-рашная пиратская казнь. Свяжут тебе руки и заставят идти по доске с корабля. Шаг неверно сделаешь - и ты уже на дне моря у дьявола морского!

**2-й Пират.** Ой! Спасите! *(Пытается убежать)*

**l-й Пират** *(хватая его за руку).* Куда ты?! *(Ходит, заглядывая за кулисы.)* Вот сделаем дело, станешь богатым и уйдёшь с нашего корабля ...

**2-й Пират**. (с *надеждой, идя за ним)* Уйду.

**l-й Пират.** Станешь бароном или даже лордом…

**2-й Пират.** Правда?!

**l-й Пират.** Обязательно. Давай карту.

**2-й Пират** *(ищет карту)* Сейчас, сейчас... Ой, её нет...

**l-й Пират.** Хорошенько посмотри! (*Ищут вместе)*

**2-й Пират** *(испуганно)* Я её, кажется, потерял...

**l-й Пират**. Что-о?!

**2-й Пират.** Там... Или там... Я, пожалуй, пойду поищу... *(Убегает)*

**l-й Пират.** Чтоб тебя громом поразило! Стой! *(Убегает, сбросив жилет, который был на нем)*

*Фонограмма птичьего крика. На сцену выходит I-й Индеец, зовёт этим звуком 2-го Индейца, который находится на балконе зрительного зала. Если игра проходит в открытом пространстве, можно соорудить возвышение.*

**l-й Индеец**. Я приветствую тебя, мой брат Орлиный Глаз!

**2-й Индеец**. И я приветствую тебя, Босая Пятка!

**l-й Индеец.** Что ты видишь с горы, Орлиный Глаз?

**2-й Индеец.** Я вижу в этом непроходимом глухом лесу у тебя за спиной валяется старый жилет какого-то растяпы пирата.

**l-й Индеец** *(поднимает жилет, из него выпадает карта).* Здесь карта наших бледнолицых врагов! Может, они готовятся выйти на тропу войны?! Но что-то она мне напоминает... А вдруг они, так же как и мы...

**2-й Индеец** *(перебивая)* Тише! А то тебя скоро будут звать не Босая Пятка, а Отрезанный Язык! Это священная тайна, веками хранимая нашими предками! Встретимся у ручья! *(Уходят)*

*Фонограмма «таинственной» музыки. Из противоположных концов сцены спиной друг к другу выходят 1-й Разбойник и 1-й Скоморох. Сталкиваются. Разбойник хватает Скомороха, на шум выбегают 2-й Разбойник и 2-й Скоморох.*

**l-й Разбойник**. Стоять! Вы кто такие?!

**2-й Скоморох.** Отпусти его! Мы царя Гороха слуги-скоморохи.

**2-й Разбойник.** Что-то не похожи. Скоморохи народ веселят, поют да танцуют.

**2-й Скоморох.** Мы вам всё расскажем, только отпусти его!

**l-й Разбойник.** А не убежит?

**l-й Скоморох.** Нет, не убегу! Балалайкой клянусь!

*Разбойник отпускает Скомороха. Слышится крик 2-го Пирата: «Спасите!»*

**2-й Разбойник.** Ребята, прячьтесь! *(Все убегают)*

*Выбегает 2-й Пират.*

**2-й Пират** *(мечется по сцене).* Спасите! Спасите!

**l-й Пират** *(выбегая за ним, яростно).* Никто тебя не спасёт, несчастный! Карту на бочку! Живо!

**2-й Пират.** Она, наверно, здесь... Или...точно здесь... А может...

**l-й Пират** *(в отчаянии падает на колени, воздевает руки к небу)*

О всемогущий Нептун!! За что ты так наказываешь меня?!

**2-й Пират** *(печально).* О всемогущий Нептун, за что ты так наказываешь меня…

**l-й Пират**. Зачем ты связал меня клятвой!?

**2-й Пират.** Зачем ты связал меня клятвой…

**l-й Пират**. С этим трусом!

**2-й Пират** *(вздыхает, потупив голову)* Ох!..

**l-й Пират** *(вдохновенно)* Страшной клятвой, что никто!

**2-й Пират.** Никто...

**l-й Пират.** Никогда!

**2-й Пират.** Никогда…

**l-й Пират.** Ни за что! .

**2-й Пират**. Ни за что не узнает, что мы ищем клад…

*(Закрывает рот рукой, испуганно глядит на 1-го Пирата.)* *- Ой!*

**1-й Пират**. Болтун!

*Из-за кулис выглядывают Разбойники, Скоморохи и Индейцы.*

**Все.** Что он сказал? *(Выходят на сцену)*

**1-й Пират.** Да ничего он не сказал. Это эхо такое... Странное...

**1-й Скоморох** *(радостно)* Они тоже ищут клад, как и мы!

**2-й Индеец** *(протягивает 1-му Пирату карту и жилет).* Это вы потеряли?

**1-й Разбойник.** А мы тоже клад ищем. *(Достаёт карту)* И карта у нас точно такая же...

**2-й Скоморох.** И у нас...

**2-й Индеец**. Значит, мы все ищем один и тот же клад?

**2-й Скоморох**. Найдём - всем поровну поделим!

**1-й Пират**. Ладно. Теперь мы все - одна команда, ребята. А этого болтуна *(указывает на 2-го Пирата)* к себе не возьмём. *(Все прогоняют 2-го Пирата, он отходит в сторону)* А раз мы теперь все вместе, то давайте поклянёмся *(все становятся в круг, положив друг другу руки на плечи).*

**Все.** Клянёмся!

**1-й Пират**. Что мы ни за что...

**Все.** Ни за что!

**1-й Пират.** Никому...

**Все**. Никому!

**l-й Пират.** Никогда…

**Все.** Никогда!

**1-й Пират.** Не расскажем, что мы ищем клад! Ой!

**2-й Пират** *(насмешливо, указывая на зрителей).* А этим тоже не расскажете?

**l-й Индеец**. Кому?

**2-й Пират.** Зрителям, ребятам, что в зале сидят? *(Все быстро вытаскивают оружие, приготовившись встретить противника.)* Включите свет в зрительном зале! *(Включается свет)*

**l-й Пират.** Этим можно, это же наши ребята! *(Обращаясь к зрителям)* Где вы, пираты ... моря? *(Отряд встаёт и говорит речовку)*

**l-й Индеец.** Мы приветствуем всех бледнолицых братьев и наше племя краснокожих!

Хуг! *( Отряд говорит речовку. Она начинается со слова «хуг»)*

**l-й Разбойник**. Здорово, братцы, разбойники... леса! *(Речовка отряда)*

**l-й Скоморох.** Доброго здравия, скоморошья дружина царя Гороха, что живёт неплохо! *(Речовка отряда)*

**2-й Пират.** Начинаем игру...

**Все** *(вместе)* «Мы ищем клад»!

*Фонограмма фанфар. Представление жюри. Объяснение хода игры на этапах. Отряды уходят по маршрутам. После их возвращения начинается подведение итогов игры и награждение победителей.*

ВАРИАНТЫ ЗАДАНИЙ НА ЭТАПАХ ИГРОВОЙ ПРОГРАММЫ

***1-й этап. Закончи пословицу***

* Каков гость, таково ему и ... (*угощение).*
* Всякая работа мастера ... (*хвалит).*
* Легче руками работать, чем ... (*головой).*
* Гостям два раза рады: когда они приходят и ...(*когда уходят).*

***2-й этап. Вопросы на экологическую тему.***

Где чаще всего можно встретить стрекоз?

* В лесу.
* Вблизи водоемов.
* В поле.

Какая птица живёт дольше всех?

* Гусь.
* Ворон
* Утка-кряква.

Назовите самую большую птицу на земле.

* Орёл.
* Страус.
* Журавль.

Когда бобры строят свои жилища?

* Утром.
* Ночью.
* Днём.

***З-й этап* - *сказка-перевёртыш.***

«Король под фасолью» - *«Принцесса на горошине».*

«Песчаная царица» - *«Снежная королева».*

«Пес без босоножек» - *«Кот в сапогах».*

«Лиса и шестеро цыплят» - *«Волк и семеро козлят».*

***4-й этап. Старинные обычаи Нового года в разных странах.***

В Шотландии провожают и встречают Новый год:

* в большой компании, громко хохоча;
* в кругу семьи, напевая песенки;
* *в молчании, глядя на огонь в камине.*

*Ответ.* Провожают и встречают Новый год молча. Вся семья сидит и смотрит на горящий камин, сжигая там невзгоды уходящего года. С первым ударом часов глава семьи всё так же молча открывает дверь, через которую уходит старый год и входит новый.

В Древнем Китае в Новый год объявлялся:

* день пятидесятипроцентных скидок на все товары;
* *праздник нищих;*
* День дракона и чистки красных фонарей.

*Ответ.* В Древнем Китае объявлялся «Праздник нищих», который заключался в том, что любой человек в этот день мог войти в любой дом и взять в нём то, в чем он нуждался. Те хозяева, которые отказывали незваным   
гостям, подвергались осуждению.

Как только часы начинают отбивать полночь в Новой год, немцы:

• ложатся спать;

• *все влезают на доступные им предметы мебели - стулья, кресла, столы* - *и прыгают вниз;*

• все открывают окна и кричат: «С Новым годом'»

*Ответ.* Немцы влезают на мебель для того, чтобы с последним ударом дружно впрыгнуть с них в новый год.

В Ирландии сохранился один очень древний обычай: здесь вечером накануне Нового года настежь открывают:

* *двери всех домов;*
* все окна в квартире;
* все кошельки.

*Ответ.* Открываютдвери домов, потому что хозяева будут рады любому зашедшему на огонёк, сытно напоят и накормят.



**НАШ БОГАТЫЙ УРОЖАЙ**

***Сценарий конкурсной программы для детского летнего лагеря***

*И. Щелкунова,*

*Удмуртская Республика,   
Балезинский район, пос. Балезино-З*

*Данную программу можно провести на природе в августе, когда начинает созревать урожай.*

**Ведущий.** Добрый день, дорогие ребята! Наступил август. В этом месяце созревает урожай в садах и огородах. Именно овощам и фруктам будет посвящена наша конкурсная программа. Итак, мы начинаем.

***Звучит фонограмма «Песенки шофера» Бориса Мокроусова.***

***На импровизированную сцену выезжает «грузовик» с* *овощами и фруктами. Впереди «шофер»* с *автомобильной баранкой, за ним в кузове* - *«овощи» и «фрукты». У ребят, их изображающих, на головах бумажные ленточки, на которых нарисованы: помидор, огурец, капуста, малина, лук, яблоко, морковь, картофель. Они держат в руках кусок ткани, изображая борт грузовика. Грузовик под музыку делает круг по сцене. Мелодия смолкает. Грузовик останавливается.***

**Шофер.** Слезай! Приехали!

**Огурец.** Ну, давай, картофель, вылезай первым!

**Картофель.** Молчи, зелень! Я самый главный! А самый главный вылезает последним. Слушай мою команду! Мужики Огурец, Помидор, Лук! Прыгайте первыми!

*Помидор, Лук, перепрыгивают через борт.*

**Картофель.** А теперь помогите сойти дамам. Малина Ягодовна! Капуста Кочановна! Морковь Корнеевна! Милости просим!

*Дамы перешагивают через борт. Огурец, Картофель и Лук им помогают. В кузове остаются Картофель и Яблоко. Яблоко вдруг начинает плакать.*

**Картофель.** Милое Яблочко! Что с тобой случилось?

**Яблоко.** Если я среднего рода, то за мной и поухаживать некому?

**Картофель.** Да я за сладость и красу на руках тебя снесу!

*Картофель помогает Яблоку перепрыгнуть через борт. Овощи и фрукты рассаживаются на лавочке и поют на мотив песни «Крылатые качели».*

Мы - полезные ребята:

Лук, Картофель, Помидор,

Огурец, Морковь, Капуста -

Хороши, как на подбор!

Нас в достаточных размерах

Заготовили к зиме.

Обеспечим населенье

Витаминами вполне!

Гляньте - овощи и фрукты!

Все мы очень хороши!

Ешь сырыми! Пей компоты!

Поправляйся от души!

**Картофель.** Становись!

*Все вскакивают*

Смирно! Равнение на меня! Даю приказ! Каждому продукту - провести свое соревнование с ребятами!

*Картофель формирует команды.*

**Картофель.** Наши команды готовы к соревнованиям. Овощи и фрукты! Приступить к выполнению приказа! Помидор! Ты - первый!

*Овощи и фрукты рассаживаются на лавочке. Помидор выходит вперед и поет на мотив русской народной песни «Светит месяц».*

Я не лук и не морковь –

Мелочь огородная!

У меня под кожей кровь

Очень благородная!

Ребята, наш первый конкурс такой: за одну минуту первая команда должна написать как можно больше названий овощей, а вторая - фруктов. У кого примеров окажется больше, те побеждают. Приготовились! Начинаем!

*Проведение конкурса.*

**Картофель.** Лук! Теперь твоя очередь!

*Помидор еще не ушел со сцены. К нему подходит Лук.*

**Помидор.** Да, никто не будет спорить - я на огороде самый красивый!

*Лук поет на мотив песни И. Дунаевского «Капитан, капитан, улыбнитесь».*

Помидор, может ты и красивый,

Но без лука - никак, никуда!

В городах, да и в селах России

Без меня, друзья, немыслима еда.

Помолчи, помолчи, краснощекий!

Я ведь тоже ценнейший продукт!

Хоть и плачут, когда меня режут,

Но главнее помидора все же лук!

*Помидор садится на лавочку.*

**Лук.** Дорогие ребята! Словом «лук» еще называют стрелковое оружие. При помощи него соревнуются, чтобы попасть в цель. Соревноваться, чтобы попасть в цель, будем сейчас и мы в нашем втором конкурсе. Каждой команде я выдаю несколько овощей и фруктов. Перед вами в трех метрах. стоят пустые корзины. Вам нужно весь свой урожай перекидать в них, и чтобы ни один продукт не упал мимо. У какой команды в итоге в корзинке окажется больше плодов, та и побеждает.

*Проведение конкурса.*

**Картофель.** А теперь свой конкурс проведет Морковь.

*Морковь выходит на сцену и поет на мотив частушки.*

Всяк ответить вам готов,

Почему нужна морковь:

Для того, чтобы всегда

Была вкусна твоя еда.

А еще морковь едят, когда хотят похудеть, чтобы стать стройными и красивыми. Наш третий конкурс я проведу для тех, кто хочет научится красиво ходить. Мой конкурс - эстафета. В нем участвуют все члены команд по очереди друг за другом. Возьмите свои корзинки, наполненные плодами. По сигналу первые участники команд водружают их на головы и пробегают так свою дистанцию, возвращаются, перекладывают корзинки на головы вторым участникам команд и т.д. Какая команда прибежит к финишу первой, не выронив из корзинки ни одного плода, та побеждает.

*Проведение конкурса.*

**Картофель.** Милое Яблочко! А теперь твой конкурс!

*На сцену выходит Яблоко и поет на мотив песни «Эх, яблочко».*

Эх, яблочко, да я садовое!

Хоть и среднего я рода, да медовое!

Эх, яблочко, да на тарелочке!

Забирайте меня, парни, девочки!

Наш четвертый конкурс такой: на старте у каждой команды стоит корзинка с десятью яблоками. В трех метрах от нее стоит другая - пустая корзинка. Один участник команды встает к первой корзинке, второй - ко второй. По сигналу первый участник кидает яблоки второму. Тот ловит их и складывает в пустую корзинку. Какая команда первой перекидает все яблоки, та и побеждает.

*Проведение конкурса.*

**Картофель.** Огурец! Твоя очередь проводить соревнование!

*Огурец и поет на мотив песни «Соловей, соловей, пташечка».*

Огурец, огурец, лапушка!

Всем известный я овощ-молодец!

Молодец, молодец, лапушка!

Самый вкусный я овощ -огурец!

Наш пятый конкурс следующий: мы, огурцы, - овощи коллективные. Нас много и в бочке, и в банке. Таким же коллективным будет и мое соревнование-эстафета. Сначала по сигналу дистанцию пробегает первый   
участник команды. Затем на финише к нему цепляется второй участник, и они пробегают дистанцию уже вдвоем. Потом - втроем и т.д. Какая команда «паровозиком» всем составом придет к финишу первой, та побеждает.

*Проведение конкурса.*

**Картофель.** Капуста! Теперь твоя очередь!

*На сцену выходит Капуста и поет на мелодию танца «Барыня».*

Сто одежек - без застежек,

Я хрустяща и сочна!

Борщ и легонький салатик

Не бывает без меня!

Барыня, барыня!

Я, Капуста- барыня!

Все знают загадку про меня: «Сто одежек и все без застежек». Таким будет и наш шестой конкурс. За одну минуту все участники команды должны на одного участника надеть как можно больше одежек. Можно надевать на него свои вещи. На участнике какой команды одежды окажется больше, та и побеждает. ( *Проведение конкурса).*

**Картофель.** Малина! А теперь твой конкурс!

*На сцену выходит Малина и поет на мотив песни «Калинка».*

Поспевала я ранешенько,

Становилась я хорошенькой.

Малинка, Малинка для вас

Проведет хороший конкурс сейчас!

Посмотрите, какая я красивая! С красотой будет связан и мой седьмой конкурс. Выберите из своей команды самого ловкого. Каждому из них я вручу обруч. Чей участник прокрутит его дольше, та команда побеждает.

*Проведение конкурса.*

**Картофель.** Все мои бойцы провели свои конкурсы. А теперь - моя очередь.

*Картофель поет на мотив песни «Из-за острова на стрежень».*

Стар и млад меня вкушает

По утрам и вечерам.

Кто картофеля не знает?

Овощам я - атаман!

Восьмой конкурс такой: каждая команда по очереди называет блюдо из меня - картофеля. Кто назовет больше, тот побеждает.

*Проведение конкурса.*

**Картофель.** Наше состязание окончено.

*Подведение итогов. Объявление победителя.*

**Картофель.** А теперь мы всех угощаем блюдами из полезных овощей, фруктов, ягод. Просим всех к столу!

*Все участники конкурса поют на мотив песни «Коробейники».*

Располным-полна коробушка,

Приглашаем от души!

Подходи, душа моя зазнобушка,

Здесь все блюда хороши!

*Все участники команд и болельщики угощаются блюдами из овощей, фруктов, ягод.*



**\*Стихи**

**Сергей ЛУКАШИН**

**ЛЕТО**

Занимался новый день   
Травянистым шорохом,   
Отцвела в садах сирень,   
Отцвела черёмуха.

Лето красное пришло,   
Землю нашу радуя.   
Лету красному поклон   
За грибы, за ягоды.

Высыпала детвора   
Рано утром со двора.

Ой, ты, лето, лето-лето-лето!   
Высыпала детвора.

На кудрявом деревце   
Наливались яблочки.

Ой, ты, лето, лето-лето-лето!   
Наливались яблочки.

Выходили девицы

Под гармонь-трехрядочку   
Ой, ты лето, лето-лето-лето!   
Под гармонь-трехрядочку.

Под гармошку, у костра   
Пели песни до утра

Ой, ты лето, лето-лето-лето!   
Сенокосная пора!

Ой, ты лето, лето-лето-лето!   
Сенокосная пора!

**ОДА ИЮНЮ**

Из всех времен, дарованных нам Богом,   
Июнь теплей и ласковей иных.

Он пик расцвета! Торжество природы!   
Вершитель дел волшебницы Весны!

Еще поют в тенистых рощах птицы,   
И сохраняет вешний бег река,

И все живое трепетно стремится   
Навстречу солнцу, небу, облакам!

Земля умылась, навела порядок,   
Птенцы надежно спрятаны в листве.   
А огоньки душистых спелых ягод   
Уже мерцают в шелковой траве

Глаза цветов, распахнутые в небо,   
Следят за солнцем с раннего утра ...   
Июнь - ты мир! Ты весь покой и нега!   
Чудесный месяц света и добра!

\* \* \*

~

.А

СОДЕРЖАНИЕ

стр.

\*Игры на воздухе………………………………………………. - 3

\*Праздники в летнем лагере…………………………………… - 10

\*Игровая радуга………………………………………………… - 15

**\*Клубный материал:**

Лето во Дворце фантазеров

Театрализованное открытие лагерной смены…………………… - 21

Сценарий мероприятия для летнего оздоровительного лагеря… - 24

Сценарий «Любишь играть? Играй! ……………………………… - 30

«Вокруг смеха»

Эпизоды из жизни детского лагеря отдыха ……………………… - 44

«Сказка среди бела дня…»

Конкурсно-игровая программа ……………………………………. - 45

«Почтальон детских приветов»

Сценарий конкурсно-игровой программы для детей

начальных классов …………………………………………………. - 50

«Мы ищем клад!»

Сценарий театрализованной игровой программы для

детей среднего школьного возраста ……………………………… - 55

«Наш богатый урожай»

Сценарий конкурсной программы для детского летнего лагеря ………. - 61

Стихи ……………………………………………………………………….. - 66

*В информационный сборник вошли методические материалы по организации отдыха детей в летний период из опыта работы Барнаульского Центра народного творчества, материал центра «Досуг» Тамбовского областного Дворца творчества детей и юношества, Бузулукского городского центра внешкольной работы и детского творчества,* *клубный репертуар из п. Усть-Омчуг* *Магаданской области, города Кемерово, пос.Балезино-3* *Балезинского района Удмуртской Республики и т.д.*

Литературный редактор

Н.А. Емельянова

Компьютерный набор

и верстка:

Г.С. Захарова