С.В. Шурмелева, педагог-организатор

Методические рекомендации в помощь организаторам летней кампании
Полезные подсказки на каждый день

1. ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ ИГРА “ЧТО? ГДЕ? КОГДА?”

Целью игры является активизация познавательной деятельности ребенка. В процессе игры у ребят также формируются чувство партнерства, умение переносить полученные знания в нестандартные условия.

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

Во время игры все команды сидят в зале. В начале игры ведущий объясняет правила. Правила игры: ведущий зачитывает вопрос и дает одну минуту для обсуждения всем командам. По истечении минуты звучит звуковой сигнал, после которого в течение 20 секунд команды должны сдать в письменном виде свои ответы ведущему. По истечении 20 секунд звучит второй звуковой сигнал, после которого ответы от команд больше не принимаются. Ведущий быстро просматривает листочки с ответами команд и перед тем как он сообщает правильный ответ, он может зачитать, не называя при этом команды, которая сдала этот листок, “оригинальные ответы”. Далее ведущий произносит правильный ответ, и результаты первого конкурса выносятся на табло. Если команда правильно ответила на вопрос, она получает один балл. При этом в скобках записывается рейтинг вопроса - число команд, которые не ответили на вопрос.

Далее игра продолжается и задается следующий вопрос.

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

Команда, победившая в игре (набравшая большее количество очков) награждается медалями победителей, именными дипломами чемпионов игры «Что? Где? Когда?» а также памятными призами. Если две команды набрали одинаковое число баллов, то для выявления победителя смотрится сумма рейтинга всех вопросов. У какой команды он больше - та и победила в игре.

Проигравшие команды получают поощрительные призы. При большом числе участвующих команд возможно выделение мест (с первого по третье). Также возможен особый приз команде за самую оригинальную версию ответа.

Вопросы для игры:

1. Свинья, собака, ворона, заяц. Эти животные известны всем малышам. Назовите их имена. (Хрюша, Филя, Каркуша, Степашка).

2. В старину в Сибири был такой обычай - каждый пуд добытого металла отмечался выстрелом из пушки. Какой металл обладал такой почестью? (Золото).

3. В одном из российских городов организована служба спасения, идентичная американской службе спасения 911. В эту службу вошли пожарные, милиция и скорая помощь. Какой номер телефона у российской службы? (1-2-3).

4. Хищник семейства псовых, жвачное полорогое животное, растение семейства крестоцветных. С 18 века известна логическая задача с участием этой троицы. Сформулируйте эту задачу. (Задача о том, как перевезти через реку волка, козу и капусту, если лодка выдерживает не более двух из них).

5. Определение из словаря Владимира Ивановича Даля: “Сказочное лицо вроде вечного ” Кто же это? (Кащей Бессмертный).

6. Спасская, Никольская, Троицкая, Боровицкая, Водовзводная. Как вы думаете, какая деталь этих башен Московского кремля является общей для них и ни на одной из других башен не встречается? (Рубиновые звезды).

7. Изобретенный в III веке нашей эры в Китае прибор по имени “чи-нан” заменил мореходам птиц. Что это был за прибор? (Компас).

8. В 312 году в Риме вместо старой серебряной монеты была выпущена новая, золотая - “солидус”. Далее от названия этой монеты произошло название итальянского “сольдо”. А от последнего возникло название военного человека. Что это за название? (Солдат).

9. Красный, желтый, зеленый, оранжевый, синий, голубой. Какого цвета в данном списке не хватает? (Фиолетовый).

10. Вы, несомненно, любите остросюжетные произведения. Вот сюжет одного из них: Во время прогулки неожиданно найден клад. По случаю находки состоится праздник, который омрачен появлением коварного злодея. Жизнь героини в опасности, но в последний момент появляется герой и убивает злодея. Все заканчивается свадьбой. Как зовут героиню произведения? (Муха-Цокотуха).

11. Конструкция из пяти букв “X” и четырех букв “O” по-английски называется “тик-так-тоу”. Как она называется по-русски? (Крестики-нолики).

12. До войны во многих кинотеатрах СССР с успехом шли фильмы Чарли Чаплина. Кто озвучивал роли Чаплина? (Никто. Эти фильмы немые).

13. Детей обычно приносит аист или их находят в капусте. А кого можно найти в апельсинах? (Чебурашку).

14. Фильм “Подвиг Геракла” 1956 года имел такой успех, что миллионы мальчишек стали по утрам делать... что? (Зарядку).

15. В 1991 году они погубили в Америке 67 детей и ранили около 160 тысяч. Социологи подсчитали, что каждая шестая из них таит в себе опасность для ребенка. Но практически все родители пренебрегают этим предупреждением. Что это? (Игрушки).

16. В древнем Китае размоченную кору тутового дерева расщепляли на тонкие ленты и варили в растворе извести два часа. Затем полученную массу разбивали молотками, добавляли клей, заливали водой и все это просеивали через мелкое сито. Массу, осевшую в сите, опрокидывали на доску и прессовали. Как мы называем полученное таким образом изделие? (Бумага).

17. В конце июля в Гааге прошел слет. Все его участники называли себя Николаями. Один из вопросов слета был о трудностях проникновения в дом через печные трубы. Как бы назвал себя представитель России на этом слете? (Дед Мороз).

18. В романе английского писателя Томаса Харди рассказывается, что когда одна девушка из бедной семьи собиралась в гости, мать завешивала окно ее комнаты снаружи черным плащом. Для чего она это делала? (Так окно можно использовать как зеркало).

19. В Непал из Индии в 1965 году через три горных цепи на бамбуковых носилках несли королевскую покупку, для которой специально было построено 1,5 км асфальтовой дороги вокруг дворца. Что это была за покупка? (Автомобиль).

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

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

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

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

24. Процедура выяснения обстоятельств любого дела в римском суде состояла из семи вопросов. Вот четыре из них: Кто? С чьей помощью? Для чего? Каким образом? Назовите три оставшихся вопроса. (Что? Где? Когда?).

2. ВЕРТУШКА ПО СТАНЦИЯМ «ТРОПА ДОВЕРИЯ»

(Печатается на основе материала методического пособия «Веревочный курс» (Сост. С.А. Кувватов, Л.И. Дорогова, А.А. Ефремов. – М.: Педагогическое общество России, 2005. – С.57- 68)).

1 вариант:

Все отряды собираются на площади. Им выдаются маршрутные листы по типу

№	Название этапа	Место	Отметка

Задача отрядов пройти все этапы (станции). На станциях ведущими являются вожатые.

2 вариант:

Так как в основу данного мероприятия положен «Веревочный курс» (ВК), можно проводить «Тропу доверия» по классическим правилам ВК.

Веревочный курс - это серия специально подготовленных упражнений для малых групп, а также индивидуальных заданий, которые выполняются с помощью специальных приспособлений и оборудования. ВК - это программа самообучения группы, в которой ее участники находят решения, руководствуясь собственным опытом. В процессе выполнения заданий нет места соревновательности, важен успех и полученный опыт.

На примере увлекательных, но довольно сложных упражнений, коллектив учится решать общую задачу, вырабатывать стратегию и тактику ее решения. Индивидуальные упражнения часто связаны с преодолением страха, с выходом за пределы своих предполагаемых возможностей.

Участников ВК просят рассматривать день прохождения курса как метафору жизненных ситуаций, и когда человек обнаруживает, что он может преодолеть себя, мобилизовав для этого всю свою энергию, то, в конечном счете, это позволяет ему выйти на новые рубежи в своей профессиональной или личной жизни.

Цели:

♦ дать возможность участникам осознать, что результата можно достичь при совместной работе;

♦ сплочение группы в процессе преодоления трудностей;

♦ создание атмосферы взаимного доверия и поддержки в коллективе, помощь членам группы в преодолении собственного страха, своих комплексов.

Участники: оптимальное количество участников в группе - 12-15 человек. Участники должны быть одеты в спортивную форму и обувь.

Время выполнения упражнений не регламентируется. Группа самостоятельно решает, продолжить выполнение упражнения или переходить к следующему. При желании группа всегда может вернуться к невыполненному упражнению.

Место проведения: большая территория, включающая участки леса и спортплощадку.

Обязательное требование ВК: обеспечение для его участников безопасности.

Функции ведущего:

- в начале каждого упражнения ведущий зачитывает группе задание и правила. При возникновении у участников вопросов, задание зачитывается повторно без дополнительных пояснений;
- во время выполнения упражнения ведущий не помогает и не мешает группе, никак не вмешивается в ее работу; помнит, что группа всего должна добиться на собственном опыте;
- ведущий поддерживает хорошее настроение в группе, организует страховку членов команды силами самих участников.

Советы ведущему:

- в разговоре с группой перед началом курса скажите, что все участники должны выложиться на 300% и сделать чуть больше, чем они могут;
- ваша задача - сразу завоевать доверие и уважение группы;
- предупредите, что за травмы, полученные не в результате выполнения упражнения (например, поскользнулись) ответственности вы не несете;
- убедите членов группы, что этот курс - не соревнование, что он не проводится на время, и задача команды - просто выполнить его, им не надо спешить;
- постарайтесь быть нейтральным в эмоциях по поводу выполнения командой упражнения, лучше, если у вас на лице будет просто улыбка, не говорящая ничего;
- помните, что ваша задача - только помогать в выполнении упражнения и страховать. Даже если вам не терпится вмешаться в работу группы, постарайтесь переключиться на это руководство и вспомните все, что здесь написано;
- читайте правила упражнения четко, внятно, с паузами;
- после окончания упражнения сядьте кругом и обсудите то, как прошло это упражнение для группы, попросить каждого участника выразить одним словом свое состояние, спросите, удовлетворены ли они;
- пытайтесь включить в работу, в дискуссию всех членов группы;
- помните, что Вы - страхующий. Не уходите от этого, и всегда будьте «на чеку», так как из-за этого может пострадать кто-то из членов группы. Страховка должна быть квалифицированной.

Рекомендации организаторам:

- организаторами ВК могут быть только взрослые, прошедшие ВК в качестве участников;
- перед ВК необходимо провести инструктаж по технике безопасности с ведущими и участниками;

- с целью обеспечения безопасности необходимо привлекать к оборудованию мест выполнения упражнений специалистов по работе с туристическим снаряжением.

Обращение ведущего к участникам перед началом ВК:

Дорогие друзья! Сейчас вам предстоит пройти серию испытаний, которая называется «Веревочный курс». Испытания достаточно сложные, и, чтобы ваша группа их успешно преодолела, каждому из вас нужно будет приложить максимум усилий.

Некоторые испытания связаны с риском получения ссадин и более серьезных травм, поэтому вам всегда нужно помнить о технике безопасности, беречь и поддерживать друг друга.

В начале каждого испытания я буду зачитывать вам задание и правила. Если у вас появятся вопросы, задайте их. Но по условиям «Веревочного курса» я имею право только повторно зачитать задание и правила без каких-либо объяснений.

Если какое-то испытание не удается долго пройти, вы можете перейти к выполнению следующего. При желании вы всегда можете вернуться к не пройденному испытанию.

Помните, что от вклада каждого в достижение общей цели зависит успех группы. Вы справитесь, если будете одной командой. Удачи!

Веревочный конкурс
«Паутина»

Оборудование: веревки.

Веревки натягиваются между двумя деревьями на расстоянии 2,5 - 3м. Две параллельные веревки переплетаются в виде паутины. Верхняя веревка - на высоте 1,5м над землей, нижняя - на высоте 0,3м. «Ячейки» паутины должны быть такие, чтобы в них можно было каким-то образом пролезть участнику.

Задание: всей группе необходимо перебраться на противоположную сторону паутины.

Условия:

- ♦ сквозь одну ячейку может пройти только один человек;
- ♦ обходить паутину нельзя;
- ♦ если один из участников заденет веревку, то вся группа воз вращается в исходную позицию.

Информация ведущему: использовать ячейки паутины повторно разрешается, если участников больше, чем ячеек. При этом ячейки выбирает ведущий.

«Треугольник»

Оборудование: веревка; палка длиной 1,5м, способная выдержать вес до 60 кг. Между тремя деревьями натянута веревка на высоте 1,5 м, расстояние между деревьями 2-3 м. Внутри треугольника лежит палка.

Задание: группа должна выбраться из треугольника через верх, не касаясь веревки и пространства над ней, так как предполагается, что стена является своеобразной «колючей проволокой», и сквозь нее пропущен электрический ток,

Условия: если кто-то из участников задевает веревку, то вся группа возвращается в исходную позицию, то есть внутрь треугольника.

«Крокодил»

Исходное положение: участники садятся на землю (пол) вплотную друг за другом, вытянув ноги в стороны. Руки участников подняты над головой и согнуты в локтях. Первый участник встает и ложится спиной на руки сидящих за ним, скрестив свои руки на груди. Участники передают его на руках в «хвост» группы.

Задание: переправить таким образом всех участников.

Условия:

♦ переправляющим участникам нельзя вставать;
♦ переправляемый участник не должен касаться земли;
♦ при падении или касании земли человеком упражнение выполняется сначала.

«Бревно»

Оборудование: бревно, скамейка (или бордюр, ограниченный с двух сторон линиями, проведенными около двух крайних участников).

Исходная позиция: вся группа встает на бревно.

Задание: членам группы необходимо поменяться местами. Первый должен занять место последнего члена группы, второй - предпоследнего, и т.д.

Условия:

- во время выполнения упражнения нельзя становится на землю;
- если хотя бы один человек касается земли, вся группа возвращается на исходную позицию.

«Стена»

Задание: группе необходимо переправиться через стену, или какое-либо сооружение высотой 3 м. Условие: обходить стену нельзя.

«Переправа»

Оборудование: веревка, ведро с водой.

На прочной ветке дерева, на высоте 2-3 м прикреплена толстая веревка, которая оканчивается петлей. Веревка находится от земли на расстояния 0,75 м.

Исходная позиция: веревка в вертикальном положении, по одну ее сторону на расстоянии 1,5 м находится группа.

Задание: вся группа должна переправиться в квадрат, размерами 1 м х 1 м, находящийся от группы на расстоянии 3 м, по другую сторону веревки. Необходимо переправить также и ведро с водой.

Условия:

♦ нельзя касаться земли между линиями;
♦ нельзя перепрыгивать;
♦ при касании земли любым участником группа возвращается в исходное положение; если пролита вода, то группа также начинает выполнять упражнение сначала.

«Приз»

Задание: на ветке дерева, на высоте 3 м прикрепляется любой приз. Группе необходимо достать до него.

Условие: сделать это необходимо не опираясь на дерево, используя себя в качестве «строительного материала».

«Платформа»

Оборудование: платформа лежащая горизонтально, или что-то наподобие (можно просто нарисовать).

Размеры платформы зависят от количества участников (для 9-10 человек - 1 м х 1 м).

Задание: уместиться всей группой на этой платформе, не заступая за ее края, и удержаться на ней 5-10 секунд.

«Тролли»

Оборудование: доски с прибитыми к ним веревками. Задание: группе предлагается преодолеть расстояние в 10 м, используя доски с прибитыми к ним веревками. Условия:

♦ касаться земли нельзя;
♦ если касание произошло, то вся группа возвращается в исходное положение.

«Восковая палочка»

Задание: участники встают в круг, как можно плотнее друг к другу. Один из участников становится в центр круга. Этот человек должен полностью расслабиться,

руки сжать в замок и прижать к груди, закрыть глаза. Остальные вытягивают вперед руки, полусогнутые в локтях, и покачивают стоящего в кругу, передают его из рук в руки.

«Электроцепь»

Задание: все участники садятся в круг. Замыкают цепь руками и ногами. По команде ведущего «пускаем ток», все участники должны одновременно встать.

«Монстр»

Задание: группе в 10 человек необходимо преодолеть расстояние 10м, используя всего лишь 6 конечностей или точек опоры. Если группа больше или меньше, то количество точек опоры прибавляется или отнимается (с 3 чел - одна точка опоры).

«Доверительное падение»

Задание: для выполнения этого упражнения группа самостоятельно разбивается на пары. Один из участников встает за спиной другого на расстоянии 1,5 м - он страхующий. По команде страхующего «Падай!», стоящий к страхующему спиной начинает падать назад, не отрывая пятки от земли. Страхующий подхватывает падающего под руки. Падайте ровно, страхующему будет легче поймать вас. Доверьтесь другу, а потом поменяйтесь местами.

«Траст-фол»

Оборудование: невысокая стена, высотой 1 м, толщиной 20 см, такая, чтобы один человек мог спокойно стоять на ней, не соскальзывая.

Задание: вся команда встает перпендикулярно стене в два ряда лицом друг к другу, согнув руки в локтях и вытянув их вперед. Один человек из группы встает на стену, спиной к группе, скрещивает руки на груди, напрягает все свои мышцы и спрашивает: «Страховка готова?» Ответ группы: «Готова!» Ведущий, если все в полном порядке говорит: «Падай!» Участник говорит: «Падаю!» Участник падает спиной назад, на руки других членов группы. Задача - преодолеть собственный страх.

«Путешественник»

Оборудование: четыре (или три) палки, длиной 50-60 см, способные выдержать одного человека; коридор или комната, длиной 6 м.

Задание: команде надо переправить одного члена группы от одного края коридора или комнаты до другого.

Условия:

♦ «путешественник» не должен касаться земли или других подручных средств;

♦ палки не должны двигаться;

♦ «путешественник» не должен касаться других членов команды.

«Гусеница»

Исходное положение: участники встают в колонну друг за другом. Каждый участник ставит ноги на ширине плеч и подает правую руку между ними стоящему позади, при этом левой рукой берет правую руку стоящего впереди.

Задание: всей группе сесть на пол, а затем подняться, не расцепляя при этом рук.

Условия: при расщеплении рук упражнение выполняется сначала.

«Живая лестница»

Оборудование: стена высотой 1,6 м с площадкой наверху. Колья длиной до 0,6 м, способные выдержать вес взрослого человека. Задание: команде необходимо подняться на стену.

Условия:

♦ до стены нельзя дотрагиваться руками;

♦ помогающим нельзя держать забирающегося за ноги.

«Волейбол»

Оборудование: волейбольный мяч.

Исходное положение: участники стоят в кругу лицом друг к другу. Ведущий подает им волейбольный мяч.

Задание: группе сделать 25 касаний по правилам волейбола.

Условия:

♦ участник не может касаться мяча два раза подряд;

♦ каждый участник должен коснуться мяча;

♦ при падении мяча или нарушении условий выполнение задания начинается заново.

«Качающееся бревно»

Оборудование: бревно, длиной до 3 м и диаметром до 0,4 м подвешивается за концы на высоте не более 0,2 м над землей. Веревки крепятся к деревьям, расстояние между которыми 3,5-4 метра. К дереву, у которого находится группа, прислонена прочная палка, длиной 1,5 м.

Задание: Каждому участнику необходимо пройти от одного конца бревна до другого.

Условия:

- нельзя касаться земли между деревьями;
- переходить от дерева к дереву можно только по бревну;
- при нарушении условия группа выполняет упражнение заново.

«Прямое падение»

Упражнение не представляет никаких сложностей, кроме психологических. Попробуйте упасть вперед, не отрывая носков от земли, спружиньте падение руками и примите упор лежа. Не сгибайте ноги. Переборите себя!

«Гать»

(дорога через болото или затопленный участок суши, настил через трясину)

Исходное положение: на земле начерчены две параллельные линии, расстояние между которыми 25 метров. У одной линии лежат три жерди длиной 4,5 м и диаметром 10-15 см. Перед этой линией находится группа.

Задание: всей группе переправиться за другую линию.

Условие: при касании земли между этими линиями любым участником упражнение выполняется сначала.

«Цепь»

Материалы: веревка, длиной 10м.

Исходное положение: участники встают в колонну вплотную друг за другом. Ведущий с помощью одной веревки затягивает петли на правой ноге каждого участника (на уровне щиколотки).

Задание: не распутывая петель, пройти 100 м.

«Прогулка слепых»

Вся группа встает «паровозиком», впереди стоит ведущий. Все, кроме ведущего, закрывают глаза и кладут руки на пояс впереди стоящему. Все одновременно начинают двигаться. Дорогу видит лишь ведущий. Если впереди препятствие (около правой ноги), то ведущий хлопает сзади стоящего по правой ноге, тот перешагивает препятствие и хлопает по правой ноге следующего. Аналогично - с левой ногой.

«Прыжок с шестом»

Материалы: деревянный шест, длиной 2,5 м и диаметром 10 см.

Исходное положение: яма глубиной 1 м и шириной 2,5 м. По краям ямы начерчены две параллельные линии, расстояние между которыми равно 3 м.

Группа находится за линией, у которой лежит шест.

Задание: переправиться всей группе через яму за противоположную линию.

Условия:

♦ нельзя перепрыгивать яму;

♦ при касании любым участником земли между линиями упражнение выполняется всей группой сначала.

«Тропа индейцев»

Оборудование: из колышков и веревки делается запутанная дорожка (лабиринт).

Задание: вся команда или несколько человек из нее (в зависимости от времени и на усмотрение ведущего) должны пройти по ней с завязанными глазами.

Условия:

♦ одновременно на тропе (в лабиринте) находится не более одного человека;

♦ остальные члены команды выстраиваются вдоль лабиринта, не заходя в него, и подсказывают идущему;

♦ подсказка может состоять из одного слова;

в случае если идущий ошибается (задевает или переступает через ограничивающую веревку или нарушаются правила подсказки (подсказка не по очереди или более одного слова), команда получает штрафное очко;

♦ когда число штрафных очков достигает трех, команда проходит этап заново;

♦ время для прохождения этапа неограниченно.

«Скользящий мяч»

Материалы: ткань (брезент, тент, целлофан).

Исходное положение: вся команда растягивает одеяло (ткань, брезент, тент), на котором размечен (нарисован) лабиринт.

Задание: нужно прокатить мяч по нему так, чтобы он не задевал разметку лабиринта.

Условие: при нарушении границы - задание выполняется сначала.

«Сэндвичи»

Материалы: веревка.

Задание: веревку длиной 1,5-2 м нужно завязать узлами и положить на три теннисных мячика так, чтобы веревка не касалась земли.

«Утки»

Материалы: бревно, сетка или тент. Исходное положение: над подвешенным бревном растягивается сетка (тент) так, чтобы стоять на бревне, не задевая сетки, можно было только на корточках.

Задание: вся команда должна пройти по бревну.

«Колечко»

Материалы: веревка, кольцо.

Исходное положение: команда встает в круг, все закрывают глаза. Ведущий бросает в центр веревку, на которой завязаны узлы. Рядом с одним из узлом подвешено колечко, размер которого должен быть таким, чтобы оно свободно бегало по веревке и не могло пройти сквозь узлы. Каждый держит в руках по узлу.

Задание: «прогнать» колечко по кругу.

Условие: задание выполняется с закрытыми глазами.

«Шаровая молния»

Материалы: веревка, емкость с жидкостью, 6 палочек.

Исходное положение: между двух деревьев на высоте 2,5-3,5 м растянута веревка, к которой подвешена емкость с жидкостью. Команда получает 6 изоляторов (палочек) длиной 1 м, рукоять ограничена скотчем (не более 10 см). Палочку можно держать только за рукоять.

Задание: необходимо положить теннисный мячик («шаровую молнию») в емкость с жидкостью.

Условия:

♦ одна палочка может прикоснуться к шарику не больше одного

раза;

♦ задевать нельзя ничего, кроме палочек и друг друга;

♦ если шарик падает, задание выполняется с самого начала;

♦ если шарик задевает кого-либо из членов команды напрямую (без изолятора) - человек выбывает с тренинга (убит шаровой молнией).

«Скакалка»

Материалы: длинная скакалка (7-10 метров). Задание: команда должна перепрыгнуть через скакалку столько раз, сколько человек в команде.

«Американские лыжи»

Материалы: две жерди, очищенные от сучков, к концам которых привязаны веревки (т.е. всего 4 веревки) используются как лыжи.

Исходное положение: все члены команды встают на «лыжи» (левой ногой - на левую, правой - на правую).

Задание: команда должна пройти на этих лыжах определенное расстояние.

«Канатоходцы»

Исходное положение: канат, натянутый между двумя деревьями на высоте 1 м.

Задание: всей командой пройти по канату от начала до конца, не касаясь земли.

Условия:

♦ если кто-либо касается земли, то вся команда возвращается назад и начинает упражнение снова;

♦ если участник на земле, то он не может дотрагиваться до тех, кто находится на канате;

♦ если правила нарушаются, то команда возвращается в первоначальное положение.

«Приз - 2»

Материалы: веревка, приз.

Исходное положение: между деревьев натягивается горизонтальная «паутина», над ней вешается приз.

Задание: снять подвешенный над горизонтальной «паутинкой» предмет.

Условие: задевать паутинку нельзя.

«Остров»

Материалы: жердь.

Задание: с помощью горизонтальной, шарнирно закрепленной жерди переправиться всей командой на противоположную сторону в отмеченный участок - «остров».

Условия:

♦ переступать границы острова нельзя;

♦ если кто-то ошибается, то группа начинает упражнение сначала.

«Плот»

Материалы: одеяло или покрывало.

Исходное положение: вся группа становится на одеяло.

Задание: группа должна перевернуть одеяло и встать на другой его стороне.

Условия:

♦ уходить с плота (т.е. наступать на землю) нельзя;

♦ если кто-то нарушает правило, то вся группа возвращается в первоначальное положение.

3. РОЛЕВАЯ ИГРА «ВЫБОРЫ ПРЕЗИДЕНТА»

Методические указания: В игре могут участвовать подростки 11-14 лет. Количество претендентов - 5-8 человек. Время проведения – 50-60 минут.

Цель мероприятия: выбрать президента отряда, человека, который бы помогал воспитателям работать с отрядом, человека, организующего работу отряда.

Оборудование: магнитофон, музыкальное сопровождение, ватман, краски, фломастеры, маркеры

Ход игры:

Ведущий: «Сегодня мы собрались в этом зале, чтобы выбрать президента отряда (объясняет функции и полномочия президента отрада, которые зависят от специфики лагеря). Президент отряда выбирается на 7 (10) дней, а затем происходят перевыборы.

Кандидатом в президенты может стать любой из вас. Кандидат набирает себе кабинет советников и вместе они образуют партию или блок. Их может быть несколько.

За определенный промежуток времени партии (блоки) придумывают себе название и девиз, готовят программу и продумывают рекламную кампанию.

Затем кандидаты со своими кабинетами представляют свои программы отряду — проводится пресс-конференция, во время которой незадействованная часть отряда представляет собой избирком и избирателей.

После представления программ партии получают право проводить рекламную кампанию, цель которой — завоевать симпатии избирателей и собрать большее количество подписей в поддержку кандидата на пост президента отрада.

Вечером избирком проводит выборы президента отряда.

1. Кто из вас хочет выдвинуть свою кандидатуру на пост президента отряда?

2. Выдвижение кандидатов на пост президента отряда

Задания 2-го пункта:

1. Представление.

2. Блиц-опрос.

3. Актерское мастерство

1) Задание для кандидатов: выступить с короткой, но оригинальной речью, в которой они сообщают свои биографические данные и описывают жизненный путь, словом, представляют себя (1 минута).

2) Избиратели должны знать об уровне компетенции своих кандидатов. Кандидатам предлагается блиц-опрос из некоторого количества экономических, политических, биологических и др. вопросов.

3) Актерские данные будущего президента, способность работать на большой аудитории тоже имеют немаловажное значение.

3. Кандидаты набирают себе кабинет (по очереди, кто сколько хочет)

1) Создавшийся кабинет во главе с кандидатом должен в течение 5 минут придумать доклад на следующие темы:

«Гусь свинье не товарищ»

«Баба с возу, кобыле легче»

«Рожденный ползать летать не может»

«Деньги не пахнут»

«Бедность не порок» и т.д.

2) Кандидатам предлагается следующая ситуация:

Отряд, проснувшись утром, не находит воспитателей. Они заболели, уехали, убежали... Как действовал бы президент отряда, чем занимался бы его кабинет и как была бы организована работа отряда в этот день?

Разрешается совещание кабинета в течение 1 минуты.

3) ИЗБИРКОМ. Перед тем, как задания получат кабинеты и кандидаты, ведущий должен выбрать (еще лучше, если это сделает кто-то из сидящих в избирателях, он будет главой избиркома) 4 – 6 человек в избирком. Его функция — следить за действиями партий, обеспечивать им нормальную работу. Избирком проводит голосование, подсчитывая голоса и вывешивая результаты голосования (под руководством воспитателя).

4. Работа кандидата и кабинета по образованию партии

1) Кабинет во главе с кандидатом удаляется на 20 минут, чтобы составить программу действий партии на определенный срок (7-10 дней), придумать название, символ, девиз партии (техническое оснащение обеспечивает Избирком и Воспитатели, вожатые). В программу партия должна включить мероприятия, которые она могла бы сделать для отряда и в чем могла бы помочь лагерю.

2) Партией составляется рекламный щит с коротким, ясным изречением в пользу кандидата. Программа пишется на большом листе (ватмане). Избиратели продумывают вопросы каждому кандидату для пресс-конференции.

3) Пока партии работают, оставшиеся зрители-избиратели превращаются в представителей прессы и все вместе придумывают вопросы к кандидатам и партиям, чтобы задать их на пресс-конференции.

5. Предвыборная компания + пресс-конференция

Каждая партия по очереди зачитывает свои программы. Потом она представляет свой рекламный щит. С этим рекламным щитом каждая партия до вечера может ходить и собирать подписи в поддержку кандидата. Затем подписи представляются в Избирком перед голосованием. Программы на больших листах вывешиваются в холле. А партия может заниматься агитационной деятельностью (деятельность оговаривается с избиркомом, указывается, что можно и что нельзя).

На пресс-конференции кандидат и члены партии отвечают на вопросы журналистов (журналистами могут быть все ребята отрада). Назначается время выборов, оговаривается форма и правила их проведения (выступление главы Избиркома).

6. Выборы

По требованию Избиркома предвыборная агитация заканчивается за 30—60 минут до выборов. Собираются листы с подписями. Избирком готовит во время агитации урну и бюллетени.

7. Вскрытие урны и вынесение решения. Подведение итогов

Избирком и ведущий (вожатый, воспитатель) вскрывает урны, подсчитываются голоса, выносится решение. Готовится отчет о проделанной работе (воспитатель рассказывает всему отраду). Отряд поздравляет выбранного президента, оглашаются его права и обязанности. Президент дает клятву отряду. Назначается срок перевыборов

4. ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ КОНКУРСНАЯ ИГРА «СЧАСТЛИВЫЙ СЛУЧАЙ»

Методические указания: В игре могут участвовать подростки 13-15 лет. Всего до 15 человек: две команды по 6-7 человек. Время проведения – 50-60 минут.

Оборудование: вертушка с цветным оформлением области вопросов, ватман для записи баллов команд, маркеры

Описание игры:

Игра состоит из 4-х геймов:

1. **Вопрос – ответ.**
2. **Блиц.**
3. **Ты - мне, я – тебе.**
4. **Домашнее лото.**

Области вопросов на вертушке: **синий** - спорт, **красный** - география, **оранжевый** - искусство, **зеленый** - общие вопросы, **желтый** - история.

За правильный ответ команда получает 1 балл. Если 2 раза подряд выпадает один и тот же цвет на вертушке, то за правильный ответ на вопрос команда получает 3 балла - это и есть СЧАСТЛИВЫЙ СЛУЧАЙ.

Примерные вопросы:

Общие вопросы:

1) Про кого можно сказать: "Лезет из кожи вон"? (О змеях)
2) Где и по чьей инициативе был открыт первый в России университет? (г. Москва, М.Ломоносов)
3) Как звали великого поэта Цветочного города? (Цветик)
4) Кто такой "нумизмат"? (Коллекционер монет)
5) Что производит фирма "Адидас"? (Спортивную одежду и обувь)
6) Что такое отель? (Гостиница)
7) Что такое дивиденд? (Доход держателя акций)
8) Самая крупная порода обезьян? (Горилла)
9) Где была выведена порода собак "дог"? (Германия)
10) Как называется листок на товаре с наименованием, клеймом? (Ярлык)
11) Национальное испанское зрелище? (Коррида)
12) Сколько лапок у краба? (10)
13) И.А.Гончаров в середине прошлого столетия совершил кругосветное путешествие на военном корабле. Как он назывался? (Фрегат "Паллада")
14) Как называется деревянный молоток? (Киянка)
15) Аппарат для искусственного выращивания птенцов? (Инкубатор)
16) Какая страна подарила США статую Свободы? (Франция)
17) Рулевое колесо у комбайна? (Штурвал)
18) Колокольный звон перед началом службы? (Благовест)
19) Птица на гербе США? (Орлан)
20) Государственный гимн Франции? ("Марсельеза")
21) Что такое кредит? (Дача денег взаймы под проценты).
22) Какой смысл вкладывают на бирже в слова "бык" и "медведь"? (Повышение или понижение курса акций)
23) Кто первым вычислил объем шара? (Архимед)
24) Что является символом мира? (Голубь, символ придумал Пикассо)
25) Как называются очки без дужек? (Пенсне)
26) Путь космического корабля вокруг Земли? (Орбита)
27) Что общего у петуха и всадника? (Шпоры)
28) Фамилия главы фирмы по выпуску автомашин "Мерседес"? (Бенц)
29) Как называется человек, знающий много языков? (Полиглот)
30) Существует народное поверье: лебеди поют один раз в жизни. Когда? (перед смертью)
31) Какого животного больше всего боятся слоны? (Мышь)
32) Когда отмечается Международный день защиты детей? (1 июня)
33) Что такое брифинг? (Встреча официального лица с прессой)
34) Какими мы пишем цифрами? (Арабскими)
35) Официальный язык Австралии? (Английский)
36) Как называется корабль партии "Зеленых"? ("Гринпис")
37) Имя американского астронавта, первым ступившего на луну? (Армстронг Нил)
38) Что выдает орла во время охоты? (Тень)
39) Как называется специальный международный язык? (Эсперанто)
40) Самая яркая звезда Северного полушария? (Вега)
41) Что такое фрегат? (Трехмачтовое военное судно)

42) Чему равна дюжина? (12, чертова дюжина - 13)
43) Чем интересна планета Сатурн? (Кольцами)
44) Что делают, прежде чем корабль спускают на воду? (О борт корабля разбивают бутылку шампанского)
45) Сколько человек было в первом отряде космонавтов? (20)

Искусство:

1) Кому дирижер симфонического оркестра сразу после окончания концерта первым пожимает руку? (Первой скрипке)
2) Автор картины "Грачи прилетели"? (Саврасов)
3) Какого художника называют "певцом моря"? (Айвазовского)
4) Чем славен художник Куинджи? (Умением изображать прозрачность воздуха и лунного света)
5) Русский поэт-лирик, родившийся в Рязани? (Есенин)
б) Как называются лампы, освещающие сцену? (Софиты)
7) Музыкальное приветствие? (Туш)
8) Автор балета "Ромео и Джульетта"? (Прокофьев)
9) Кто автор выражения "Деньги не пахнут"? (Ильф и Петров "12 стульев")
10) Фамилия автора памятника Минину и Пожарскому на Красной площади в Москве? (И.Д.Мартос)
11) Предварительный набросок к картине, рисунку? (Эскиз)
12) Традиционный персонаж французского народного театра? (Пьеро)
13) Традиционный персонаж итальянских комедийных масок? (Арлекин)
14) Как называется высокий мужской голос? (Тенор)
15) Кто был архитектором Эйфелевой башни? (Эйфель)
16) Как называется автор и исполнитель своих песен под гитару? (Бард)
17) Три русских богатыря? (Алеша Попович, Добрыня Никитич, Илья Муромец)
18) В сказке какого писателя простая горошина играет важную роль?
(Ганс Христиан Андерсен "Принцесса на горошине")
19) Как называется высшее музыкальное учебное заведение? (Консерватория)
20) Что такое сольфеджио? (Вокальные упражнения для развития слуха и чтения нот)
21) Сколько лет прожил М.Ю.Лермонтов? (27, был убит на дуэли)
22) Что такое ария? (Законченный по построению номер в опере)
23) Родина великого Шекспира? (Англия)
24) Чем заканчивается произведение Гоголя "Ревизор"? (Немой сценой)
25) Настоящая фамилия Аркадия Гайдара? (Голиков)
26) Почему родители Ромео и Джульетты были против брака своих детей? (Между семьями была вражда)
27) Имя рассеянного профессора из книги Ж.Верна "Дети капитана Гранта"? (Жак Паганель)
28) Кто первым увидел корабль пришельцев в книге Волкова "Тайна заброшенного замка"? (Урфин Джюс)
29) Что кричал старый Флинт перед смертью? (15 человек на сундук мертвеца и бутылка рома)
30) Любимое музыкальное произведение Шерлока Холмса? (7-я симфония Гайдна)

История:

1) Государство, ставшее колыбелью русского, украинского и белорусского народов? (Киевская Русь)
2) Год (век) образования Москвы? (1147 г., 12 век)
3) Год (век) образования Саратова? (1590 г., 16 век)
4) Какой город величали Господин Великий...? (Новгород)
5) Первый царь в династии Романовых? (Михаил Федорович)
6) В каком городе находится Мамаев Курган? (Волгоград)

7) Как назывались рабы в Древней Руси? (Холопы)
8) Самый старый памятник в Москве? (Минину и Пожарскому на Красной площади)
9) Имя бога - покровителя торговли? (Гермес)
10) Как звали мать Иисуса Христа? (Мария)
11) Где высечены такие слова: "Придите ко мне все утомленные, убогие и гонимые, тоскующие по воле"? (На статуе Свободы)
12) В греческой мифологии жена Одиссея, ставшая символом супружеской верности? (Пенелопа)
13) Фамилия автора Царь-пушки? (Андрей Чохов)
14) Что хотели забрать из Колхиды аргонавты? (Золотое руно)
15) Первый президент США? (Джордж Вашингтон)
16) Учреждения для хранения старинных документов? (Архивы)
17) Назовите первую букву древнерусского алфавита? (Аз)
18) Какой город погиб, засыпанный пеплом? (Помпея)
19) Старинное название города Волгограда? (Царицын)
20) Фамилия Петра I? (Романов)
21) Как враги расправились с Жанной д'Арк? (Сожгли на костре)
22) Дата восстания декабристов? (14 декабря 1825 года)
23) Какие птицы спасли Рим? (Гуси)
24) Дата окончания второй мировой войны? (2 сентября 1945 года)
25) Кем был построен первый самолет России? (Можайским в 1883 году)
26) Как назывались первые пушки на Руси? (Тюфяки, они стреляли камнями и рублеными кусками железа. При стрельбе издавался звук "тюф")
27) Как называлось сооружение для зрелищ в Риме? (Амфитеатр)
28) Чем известен Генрих Шлимман? (Раскопал Трою, Микены и т.д.)
29) Кто был первым царем Руси? (Иван IV Грозный)
30) Что означало в дореволюционной России слово "час"? (Старинная путевая мера, равная 5 километрам)

Естествознание:

1) Самая высокая вершина планеты? (Джомолунгма)
2) Где у кузнечика уши? (На пятках)
3) Самое большое озеро Земли? (Каспийское море)
4) На каком материке нет рек? (Антарктида)
Б) Ветер, меняющийся 2 раза в год? (Муссон)
б) Профессия человека, наблюдающего за погодой? (Метеоролог)
7) Столица Швейцарии? (Женева)
8) Самое мощное теплое океаническое движение? (Гольфстрим)
9) Самое глубокое озеро в мире? (Байкал)
10) Место, где река берет начало? (Исток)
11) Может ли воздушный лайнер перелететь из сегодняшнего дня во вчерашний? (Да)
12) Есть ли общая граница у России и США? (Да, проходит по Берингову проливу)
13) Основная статья экспорта Объединенных Арабских Эмиратов? (Нефть)
14) Какое государство находится на территории другого государства?
(Ватикан)
15) Назовите страны с самым большим количеством населения? (Китай, Индия)
16) Как называется южный ветер? (Зюйд)
17) Все планеты вращаются в одну сторону, а эта в другую. Какая планета ведет себя так? (Уран)
18) Какой город расположен севернее: Москва или Новосибирск? (Москва)
19) Как называется вспышка света на горизонте при отдаленной грозе? (Зарница)
20) Драгоценный камень голубого или зеленоватого цвета? (Бирюза)
21) Разменная монета Франции? (Сантим)

22) Человек, изучающий жизнь птиц? (Орнитолог)
23) Родина цыган? (Индия)
24) Самый маленький океан? (Северный Ледовитый)
25) Существует ли река Лимпопо? (Да)
26) Сколько рек в Саудовской Аравии? (Рек в этой стране нет)
27) Где находится Море дождей? (На Луне)
28) Самая большая птица в мире? (Африканский страус)
29) Величайшая по протяженности горная система земного шара? (Кордильеры)
30) На берегах какой реки Европы стоят города восьми стран? (Дунай)

Спорт:

1) Крупнейший стадион России? (Лужники)
2) Олимпийский девиз? (Быстрее, выше, сильнее)
3) Как называется хоккейное пенальти? (Буллит)
4) Сколько времени длится баскетбольный матч? (2 по 20 мин)
5) Город, в котором проходили первые олимпийские игры современности? (Афины)
6) От судьи футбольный мяч попал в ворота. Засчитывается ли гол? (Да)
7) Время одного тайма в хоккее с мячом? (45 минут)
8) Место проведения теннисных соревнований? (Корт)
9) Промежуток времени, в течение которого проходит бой в боксе? (Раунд)
10) Столица Олимпийских игр 1998 г.? (Атланта)
11) Чемпион мира по футболу 1990 г.? (Команда ФРГ)
12) Какую национальную игру ввели англичане в программу Олимпийских игр? (Футбол)
13) Какова символика олимпийского флага? (5 переплетенных колец - единство 5 обитаемых континентов)
14) Положение вне игры в футболе? (Офсайд)
15) Американский город, где проходили игры Доброй Воли 1990 года? (Сиэтл)
16) Старинное название настольного тенниса? (Пинг-понг)
17) Состояние боксера в результате полученного удара, когда он временно до 10 секунд не может продолжать бой? (Нокдаун)
18) Игра, появившаяся в России: выбивание битами из "города" 5 фигур? (Городки)
19) Как еще называют игру "ручной мяч"? (Гандбол)
20) Как определяется победитель в парашютном спорте? (Точность попадания в заданный круг)
21) Что делает биатлонист, если не попадает в одну из мишеней? (Бежит дополнительный штрафной круг, 200 метров)
22) До какого счета идет вся игра в волейболе? (До победы в 3 периодах)
23) Родина бокса? (Англия)
24) Каков наивысший балл в фигурном катании? (6,0)
25) Сколько фигур в шахматах? (32 фигуры: 16 белых и 16 черных)
26) Родина шахмат? (Индия)
27) Скоростной спуск со снежной горы? (Слалом)
28) Какова длина марафонской дистанции? (42 км 195 метров)
29) Что означает слово "гроссмейстер"? (Высшее спортивное звание в шахматах или шашках)
30) Откуда берется Олимпийский огонь? (Зажигается от солнечных лучей в Греции, в местечке Олимпии)

<u>Блиц-турнир:</u>

1) Улица, на которой жил Шерлок Холмс? (Бейкер-стрит)
2) Поле, где выращивают арбузы? (Бахча)
3) Молодежный музыкальный клуб? (Дискотека)
4) Первое выступление артиста? (Дебют)
5) Откидной головной убор? (Капюшон)

6) Приватизационный чек? (Ваучер)
7) Большой коллектив музыкантов? (Оркестр)
8) Что дороже: золото или серебро? (Золото)
9) Самое "русское" дерево? (Береза)
10) Кто такой адвокат? (Защитник обвиняемого)
11) При какой болезни помогают чеснок, лук? (При простуде)
12) Денежная единица Германии? (Марка)
13) Кто из космонавтов первым прогуливался в космосе? (Леонов)
14) Кто является основателем Петербурга? (Петр 1)
15) Ледяная глыба, плавающая в океане? (Айсберг)
16) Кто составил периодическую таблицу химических элементов? (Менделеев)
17) Какой предмет бросают утопающему? (Спасательный круг)
18) 1-й месяц года? (Январь)
19) На каком инструменте играл Садко? (На гуслях)
20) Из чего солдат варил кашу жадной старухе? (Из топора)
21) 6х8=48. Сколько будет: 6х7? (42)
22) Кто такой Рихард Зорге? (Советский разведчик)
23) Наименьшее из натуральных чисел? (1)
24) Сколько чудес света? (7)
26) Линия, разделяющая Землю на южное и северное полушария? (Экватор)
26) Название книги о мальчике, попавшем в волчью стаю? (Маугли)
27) Пословица: "Что посеешь, то и ...?" (Пожнешь)
28) Судно для плавания во льдах? (Ледокол)
29) Чем вызваны приливы и отливы? (Притяжением Луны и Солнца)
30) Самая близкая к нам звезда? (Солнце)
31) Как зовут американского Деда Мороза? (Санта Клаус)
32) Чертеж земной поверхности? (Карта)
33) Сколько времени Шахерезада рассказывала сказки? (1001 ночь)
34) Из какой сказки слова: "Казнить нельзя помиловать"? (12 месяцев)
35) Фрагментом какого балета является танец маленьких лебедей? ("Лебединое озеро")
36) Как называется болотная трава? (Осока)
37) Снежный обвал? (Лавина)
38) Сани народов Севера? (Нарты)
39) Помещение для ремонта и хранения самолетов? (Ангар)
40) Спортивный судья? (Арбитр, рефери)
41) Гладиатор, руководитель восстания рабов в Риме? (Спартак)
42) Гонка парусных судов? (Регата)
43) Прибор для обнаружения самолетов в воздухе? (Радар)
44) Кому принадлежит Аляска? (США)
45) Что должен сделать человек, войдя в общественный транспорт? (Оплатить проезд или предъявить проездные документы)
46) Что изучает ботаника? (Наука о растениях)
47) Как часто бывает високосный год? (Раз в 4 года)
48) Крупнейшая река Европы? (Волга)
49) Химическая формула воды? (Н2О)
50) Денежная единица США? (Доллар)
51) Куда заносят исчезающих животных? (Красная книга)
52) Сколько у человека зубов? (32)
53) Что изучает зоология? (Жизнь животных)
54) Сколько дней в январе? (31)
55) Что писал Крылов? (Басни)

56) В каком фрукте много железа? (В яблоке)
57) Продолжите пословицу: "Без труда не вытащишь и рыбку из ...?" (Пруда)
58) 5х5-25. Сколько будет: 7х7=? (49)
59) Пункт остановки на железной дороге? (Станция)
60) Объявление о спектакле, концерте? (Афиша)
61) Связка прутьев для подметания пола? (Веник)
62) Восточный символ 1996 года? (Мышь)
63) Глава спортивной команды? (Капитан)
64) Защитный костюм космонавта? (Скафандр)
65) Клички собак, летавших в космос? (Белка и Стрелка)
66) Естественный спутник Земли? (Луна)
67) Сколько часов в сутках? (24)
68) Какой месяц следует за апрелем? (Май)
69) Первая женщина-космонавт? (Терешкова)
70) Выдающийся по мастерству летчик? (Ас)
71) Денежная единица Японии? (Иена)
72) Заплечный "чемодан" туриста? (Рюкзак)
73) Номер телефона при пожаре? (01)
74) Человек, доставляющий письма и газеты? (Почтальон)
75) Утреннее занятие физкультурой? (Зарядка)
76) Сказочный герой, живущий на крыше? (Карлсон)
77) На какой цвет светофора нельзя переходить улицу? (Красный)
78) Страна, где снимался фильм "Спрут"? (Италия)
79) Что главное в басне? (Мораль)
80) С какими странами граничит Австралия? (Ни с какими)

Время, отведенное каждой команде в блицтурнире - 2 минуты. За каждое правильное высказывание команде присуждается 1 балл. В "Счастливом случае" выигрывает та команда, которая набрала большее количество баллов.

В игре необходимо задействовать и зрителей.

Возможны выступления артистов, ученых и других известных людей.

Игра со зрителями:

Верите ли вы:

1. Мойву эскимосы Гренландии сушат и едят вместо хлеба? (да)
2. Слон, встречаясь с незнакомым сородичем, кладет ему хобот в рот? (да)
3. Больше всего репы выращивают в России? (нет)
4. Сильвестор Сталлоне перед тем как попасть в Голливуд работал чистильщиком клеток в зоопарке? (да)
5. Колосс Родосский был самым высоким из чудес света? (нет, пирамида Хеопса)
6. Радугу можно увидеть в полночь? (да)
7. В Киевской Руси "капустниками" называли огороды, засаженные капустой? (да)
8. В медицине диагноз "синдром Мюнхгаузена" ставится пациенту, который много врет? (нет, тем, кто постоянно хочет лечиться)
9. Неофициальным символом Брюсселя является скульптура писающего мальчика? (да)
10. Люки на подводных лодках США проектировались таким образом, чтобы через них можно было загрузить автомат по разливу COCA-COLA? (да)
11. Первое место среди причин гибели от несчастных случаев в Японии в 1995 году заняли туфли на каблуке? (да)
12. Слово еврей означает с той стороны реки? (нет)
13. Песни в фильме "Ирония судьбы или с легким паром" исполняют Татьяна и Сергей Никитины? (нет, Сергей Никитин и Алла Пугачева)

14. "Бабочка летучая" - это женщина-авиатор? (нет)
15. В поэме А. С. Пушкина "Полтава" нет ни одной буквы "Ф"? (нет, есть 3 раза)
16. По-персидски, страус зовется "Шотор-морг", что означает "Верблюд-птица"? (да)
17. По данным ЮНЕСКО, самой моющейся нацией в мире являются японцы? (нет)
18. Карцер - это древнеримская тюрьма на восточном склоне Капитолия, построенная в 3 веке до н. э.? (да)
19. Ящерица не может одновременно бежать и дышать (чтобы подышать, ей надо остановиться)? (да)
20. Любимым фильмом Гитлера был фильм "Кинг-конг"? (да)
Победители игры награждаются памятными призами.

5. ИГРЫ В АВТОБУСЕ

1. Песенные перепевки

Отряд делится на две команды, и они по очереди поют песни на определенную тему.

2. «Что я вижу за окном»

Вожатый называет любую букву алфавита, а дети по очереди перечисляют предметы за окном, которые начинаются на заданную букву.

3. Контакт (рекомендуется для старших отрядов)

Ведущий загадывает слово (существительное) и называет его первую букву. Дети вспоминают слова, начинающиеся на эту букву. Если ребенок вспомнил слово на эту букву, то он спрашивает у ведущего принадлежность этого слова к какой-нибудь группе. Например, буква «Р». – «Это не животное?». Ведущий вспоминает животное на «Р», если не может, игроки говорят «есть контакт», считают до 5 и хором говорят слово. Тогда ведущий говорит следующую букву и т.д.

4. «ДА-НЕТ»

Ведущий загадывает какой-то предмет и говорит его краткую характеристику. Игроки должны отгадать слово, задавая вопросы ведущему, а ведущий может отвечать только «Да!» или «Нет!».

6. ИГРЫ НА ЗНАКОМСТВО

1. Привет-привет

Конструкция: Ходи и здоровайся с каждым, но, здороваясь с кем-либо из участников, ты можешь освободить руку, только здороваясь с кем-то еще.

2. Ой-ой-ой

Игра в круге, посередине стоит ведущий.

Ведущий называет признак:

- Кто любит танцевать,
- Кто играет на гитаре,
- Кто надел сегодня туфли,
- Кто хорошо выспался?

Те, кто обладают признаком, должны быстро похлопать по коленям, сказать: «Ой-ой-ой», поменяться местами. Ведущий должен занять чье-то место. Оставшийся без места, становится галящим.

3. Бумажка

Игрокам выдается лист бумаги формата А 4. Каждый отрывает от листа произвольное количество кусочков, но так, чтобы хватило всем игрокам.

Только после этого дается инструкция: каждый рассказывает столько интересных фактов из жизни, сколько кусочков оторвал.

4. Я беру с собой в поход

(игра не ограничена по возрасту, но ограничена по количеству участников: не более 20)

Игра в круге. Первый игрок, назвав своё имя, называет предмет, начинающийся на первую букву его имени, который он может взять с собой в поход. Например: «Меня зовут Валя, я беру с собой валенки». Последующие игроки должны сначала повторить, имена всех предыдущих участников с предметами, которые они взяли, и лишь затем назвать свое имя: «Я возьму с собой в поход Валю с валенками, Машу с матрасом, Лену с лимоном, а меня зовут Федя, я возьму фонарь», и т.д.

5. Я тебя так долго ждал…

Игроки образуют два круга - внутренний и внешний, равные по численности. Внутренний круг разворачивается спиной в центр, образуются пары.

Далее заучивается текст:

«Я тебя так долго ждал и нашел (смотрим в глаза),
Почему ты так долго шел (разводим руки в удивлении),
Очень видеть рад тебя (жмем руки),
Пообщаемся любя (обнимаются)».

После этого пара называет друг другу имена. Внешний круг делает шаг вправо, и образуются новые пары, игра продолжается.

6. Стульчики

Участники сидят в круге на стульях. Один стул – свободный. В центре находится галящий.

Задача игроков – хлопнуть по стулу и назвать имя присутствующего. Причем это может сделать только игрок, сидящий слева от пустого стула. Тот, кого назвали, должен быстро занять незанятый стул. Задача галящего – занять стул, по которому не успели хлопнуть. В этом случае игрок, не успевший хлопнуть, становится галящим.

7. Покрывало

Отряд делится на две команды, которые располагаются по разные стороны покрывала, так чтобы они не могли видеть друг друга. С каждой стороны покрывала стоит по одному человеку от команды. Затем покрывало резко опускают, и стоящие должны назвать друг друга по имени по принципу «кто быстрее». Опоздавший переходит в команду противника.

8. Муха

Все играющие встают в круг. Выбирается водящий, который держит в руке газету либо просто свернутый лист бумаги. По легенде в кругу летает «муха», которую должен прихлопнуть водящий. «Муха» садится на плечо кого-либо из участников. Один из стоящих в кругу называет имя того у кого «на плече сидит муха» и указывает на него рукой. Цель водящего прихлопнуть «муху» до того как она «перелетит на плечо» другого участника. Цель игроков - до того как водящий «прихлопнет муху» у него на плече, назвать имя другого участника и указать на него рукой. Если водящий успел осалить игрока, тот автоматически становится водящим, а водящий занимает его место в кругу. После смены водящего, первым называет имя только что отгалившийся.

9. Имя – движение

Игра является модификацией снежного кома, только каждый из участников добавляет к своему имени оригинальное движение.

10. Домино

Игровая задача: построиться в единый круг, который будет включать всех участников игры.

К кругу присоединяются по очереди. Первый человек выходит вперед, называет свое имя, а также два любимых занятия.

11. Интервью (старший, средний)

Вам необходимо: бумага и ручки.

Участникам игры предлагается выбрать из всех присутствующих того человека, с которым они меньше всего знакомы. Разбившись, таким образом на пары, можно приступать к игре, суть которой заключается в составлении биографии своего

напарника. Вожатый определяет продолжительность интервью (10 мин), за которое каждый участник должен побывать как в роли репортера, так и в роли интервьюируемого. После этого участники рассказывают все то, что им удалось выяснить о своем напарнике.

12. Паутинка с мячиком

Игра в круге. Участники перекидываются мячиком, называя свои имена, - плетут паутину. Их задача затем ее распутать, перекидываясь мячиком в обратном порядке.

13. «Посикота»

Игра в круге. Галящий ходит за кругом, он выбирает одного из участников и говорит: «Привет! Я твой японский друг (называет свое имя). Пойдем со мной на гору Фудзияма помидоры собирать». Игроки бегут в разные стороны по внешнему кругу. Как только они встречаются, то должны остановиться и поздороваться по-японски: «Посикота-посикота!» Тот, кто добежал до места старта вторым, становится галящим.

14. Падающий листок

Играющие стоят в кругу лицом внутрь. Водящий, находящийся в центре круга, поднимает вверх руку с листом бумаги формата А 4 и, назвав чье-нибудь имя, отпускает его. Задача того, кого назвали добежать до листка и поймать его, пока тот не приземлился на пол. Если попытка не удалась, прежний водящий остается и пытается передать листок снова, но другому игроку. Новым водящим становится тот, кто ловит листок.

Можно ввести правило: с каждым разом листок будет уменьшаться в два раза.

7. ИГРЫ С ЗАЛОМ

1. Игры с делением зала на сектора

1) Грузинский хор

Весь зал – грузинский хор. Ведущий делит его на три части. За каждой группой закрепляются слова:

1. Тумба,
2. Тумба-кви, тумба-ква,
3. Чередеревадзе - тумбашвили.

Первый сектор начинает повторять свои слова, затем присоединяется второй, затем третий. Со сцены проникновенным голосом ведущий поет: «О-о-о-о, Бахчисарай, ворона каркнула и села на сарай!».

2) Барыня

Зал делится на 3 части. По взмаху руки ведущего часть детей говорит слова "В бане веники мочёны", часть детей - "Веретёна не точёны", часть - "А солома не сушёна". Если ведущий поднимает вверх обе руки - все дети в зале поют;

"Барыня - барыня, сударыня - барыня".

3) Коммунальная квартира

Ведущий: Мы с соседями купили коммунальную квартиру.

1й сектор: В кране капает вода…

2й: На плите горит еда…

3й: Я штаны истер до дыр…

4й: Кто стащил мой вкусный сыр!

Ведущий быстро и в разном порядке указывает на тот сектор, который должен произнести свою реплику. Заканчивает: мы с соседями решали и квартиру ту продали.

4) Гол- штанга

Зал делится на две половины. Первая команда «Динамо» - подчиняется правой руке, вторая «Спартак» – левой. Когда ведущий машет правой рукой, первая команда кричит: «Гол!», когда машет левой – вторая команда, когда поднимает обе руки, то обе команды кричат: «Штанга!».

Ведущий: На рее вздымается красный флаг,

Играют команды:

1 команда (хором): «Динамо!»

2 команда (хором): «Спартак!»

По сигналу руки: «Гол – гол – штанга – гол…»

Если одна из команд ошибается, команде-сопернику засчитывают очко.

5) Репка

Зал делится на 6 частей: Репка, Дедка, Бабка, Внучка, Жучка, Кошка, Мышка. Ведущий рассказывает сказку про репку. При этом:

Сектор «Репка», услышав свое название, говорит: «Оп-ля!», «Дедка»: «Щас, потянем…», Бабка: «Надоел, старый!», Внучка: «Забодай меня комар!», Жучка: «Пошла, родимая!», Кошка: «Мяу!», Мышка: «О*кей!».

2. Игры «слова + движения»

6) Ипподром

Зал повторяет движения за ведущим.

Ведущий: Мы попали с вами на ипподром. Дан старт (все зрители кричат): «Пли!». И лошади поскакали! (Стучим руками по коленкам.) Барьер! (Движение руками снизу вверх!) Скачем дальше! По песочку. (Трем ладонь о ладонь.) Теперь по камушкам. (Постукиваем запястьями.) Зрители на трибунах приветствуют нас! (Изображаем «рев» индейцев).

7) У оленя дом большой…

У оленя дом большой (имитируем рога оленя),
Он сидит – глядит в окно (очерчиваем руками прямоугольник),
Заяц по полю бежит (заяц – уши, имитируем бег),
И в окно стучит (вновь окно):
Тук-тук – дверь открой (стучим, затем открываем дверь на себя),
Там в лесу охотник злой… (показываем назад, затем ружье)
Зайка, зайка, забегай, (уши, жест «заходи»)
Лапу подавай (хлопаем рукой по руке).

8) Ежики

- Раз цветочки, два цветочки («фонарики»),
(вариант строки: Два прихлопа, два притопа)
- Ежики, ежики (ладошки – перевернутые лодочки),
- Наковали, наковали (кулаком о кулак),
- Ножницы, ножницы (скрещиваем руки),
- Бег на месте, бег на месте (имитируем бег),
- Зайчики, зайчики (ушки зайца).
- Ну-ка дружно, ну-ка вместе (кто кого перекричит):
- Девочки!
- Мальчики!

9) Мы идем в зоопарк

Мы идем в зоопарк,
Вот так, вот так, *(имитируем ходьбу)*
Там нас ждет бегемот,
Открывает рот, *(показываем руками пасть бегемота)*
Обезьяны-шимпанзе
очень счастливы уже, *(почесываемся, как обезьяны*)
Парадокс, мои друзья:
главный в зоопарке – я! *(показываем корону на голове и указываем на себя).*

10) Пицца-хат

Учим слова:
Э пицце хат, э пицце хат, (описываем руками окружности)

Кентукки фрайд чикен, (крылышки цыпленка)
Энд э пицце хат,
Э пицце хат, э пицце хат,
Мак Дональдс, Мак Дональдс, (руками рисуем буквы М)
Кентукки фрайд чикен,
Энд э пицце хат.

Предлагаем произнести играющим так, как это сделали бы голодные большие американские ковбои, затем маленькие тоненькие школьницы.

11) Моль

Моль-моль-моль – ядовитая букашка,
Моль-моль-моль – ядовитый таракашка,
Моль-моль-моль – это маленький жучок,
Который поедает все вдоль и поперек.
Моль-моль-моль съела папины штанишки,
Моль-моль-моль съела мамино пальто,
Моль-моль-моль съела плюшевого мишку,
Оделась и пошла в кино.

12)Как живешь?

Ведущий задает вопросы, игроки отвечают: «Вот так!» и показывают соответствующие движения

-Как живешь? Вот так… (жест «кулак с отогнутым вверх большим пальцем»)
-Как идешь? Вот так…
-Как летишь?...
-Ночью спишь?...
-Ждешь обед?...
-Машешь вслед?...
-Как грозишь?...
-А как бежишь?...
-Как берешь?...
-Как поешь?...
-Как кричишь?...
-А как молчишь?... (возможны другие варианты вопросов в рифму).

3. Игры «слова заменяются движениями»

13) Сердце красавицы

Механизм игры: проговаривается сразу весь текст отрывка песни, постепенно каждое слово заменяется на движение, причем при разучивании игра начинается всегда с самого начала.

Сердце (прижимаем руки к сердцу) красавицы (руками очерчиваем женский контур) склонно (наклоняем голову) к измене (показываем рога) и перемене (наклоняем голову в другую сторону), как ветер (машем веером) в мае.

14) Меня укусил гиппопотам

Механизм игры аналогичный.

Меня укусил гиппопотам (имитируем пасть гиппопотама).
От страха я на дерево залез (лезем).
И вот я здесь (указываем на себя).
А ноги мои там (указываем на ноги).
Меня укусил гиппопотам (имитируем пасть гиппопотама).

15) Чайничек

Механизм все тот же.

- Чайничек,
- На чайничке крышечка,

- У крышечки – шишечка,
- В шишечке – дырочка,
- Из дырочки пар идет.

«Чайничек» - руки на талии,
«Крышечка» - колпак над головой,
«Шишечка» - сжатый кулак,
«Дырочка» - жест «о'кей»;
«Пар идет» - палец по спирали.

16) Колпак

Колпак мой треугольный, треугольный мой колпак, а если он не треугольный, то это не мой колпак.

4.Хлопковые игры

17) Рыбка

Ведущий держит перед собой левую руку и говорит залу: «Представьте, что это море». Затем показывает правую руку и говорит, что это рыбка. Когда она будет выпрыгивать из воды, вы должны хлопнуть в ладоши. Темп нарастает. В зале не смолкают аплодисменты.

18) Дождик

Ведущий: «Сегодня на улице идет мелкий дождик (хлопаем одним пальцем по ладошке), ветер шелестит листьями (трем ладони друг о друга). Вдруг дождь стал сильнее (хлопаем двумя пальцами по ладони), и еще сильнее (хлопаем тремя пальцами по ладони), застучал по крышам (стучим запястьем о запястье), а сейчас начался ливень (гром аплодисментов)».

8. ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

1) Золотые ворота

Играющие делятся на два круга: внешний и внутренний. Далее участники внешнего круга, держась за руки, проходят между участниками внутреннего круга. Внутренний круг повторяет: «Золотые ворота пропускают не всегда: первый раз прощается, второй раз запрещается, а на третий раз, не пропустим вас», - опускают руки. Кто остался внутри круга, переходит во внутренний круг.

2) Мигалки

Участники разбиваются по парам (можно мальчик-девочка). Один находится во внешнем круге, другой - во внутреннем. Галящий стоит во внутреннем круге без пары. Стоящие во внешнем круге имеют право смотреть только на пятки впередистоящего. Галящий ищет себе пару из внутреннего круга. Он подмигивает выбранному человеку, и тот пытается занять место за спиной галящего. Задача человека, стоящего с ним в паре – не позволить ему сделать это, поймав за плечи. Галит дальше тот, кто остался без пары.

3) Хвост змеи

Играющие выстраиваются в одну колонну, держась друг за друга через одного, образуя тело змеи. Задача головы – поймать хвост. Если ей удается это сделать, то пойманный хвост и голова меняются с кем-то местами.

4) Сантики-фантики

Игра в круге. Галящий выходит из круга и удаляется на небольшое расстояние. В круге выбирается ведущий. Он будет показывать движения, а остальные их будут повторять. На протяжении всей игры игроки произносят: «Сантики-фантики-лимпопо». Задача игроков – повторять движения так, чтобы галящий не догадался, кто является ведущим.

5) Себе-соседу

Дети встают в круг. Левую руку держат вытянутой вперед «лодочкой», правую вниз ладошкой «щепоткой». На слово «себе» дети правой рукой будто что-то вкладывают в свою левую руку. На слова «соседу» - правой рукой делают движение, как будто вкладывая что-то в левую руку соседа, стоящего с правой стороны. Все одновременно произносят: «Себе, соседу», и выполняют движения. По кругу передается небольшой предмет (пр: монетка). Ведущий в центре круга должен заметить, у кого монетка, тогда он и игрок, у которого найдена монетка, меняются местами.

6) Телеграмма

Игра в круге. Галящий находится в центре. Игроки передают телеграмму – легкое пожатие рук, при этом тот, кто ее передает, озвучивает получателя: «Я передаю телеграмму Маше. Телеграмма пошла». Задача галящего «засечь» телеграмму.

7) Иван да Марья

Играющие образуют круг и берутся за руки. Выбираем Ивана и Марью, завязываем им глаза. Иван должен поймать Марью, но чтобы это сделать, он может звать ее: «Марья!» А Марья должна откликнуться: «Я здесь, Иван!»

8) Ткачиха

Играющие строятся двумя шеренгами лицом друг к другу, взявшись за локотки. В течение игры, произнося слова «я веселая ткачиха, я пряду, пряду, пряду, пинк, понг клепка, клепка, я пряду, пряду, пряду», шеренги сходятся вплотную друг к другу и расходятся на расстояние 2-4 метров. Между двумя станинами бегают челноки, по одному человеку от каждой шеренги. Их задача - успеть пробежать между станинами - шеренгами до того момента, пока они сойдутся. Шеренги стараются поймать (зажать) челноков.

9. ИГРЫ В ПОМЕЩЕНИИ

1) Мафия

Ролевая игра. Все играющие сидят в круге. Ведущий рассказывает легенду, что все мы жители города Сант-Макарони. В городе появилась ужасная мафия, которая ночами поливает мирных жителей острым кетчупом.

После этого устраивается жеребьевка. Игроки, вытянувшие жетоны с крестом, становятся мафией. Тот, кто получил жетон с двумя буквами «К» - комиссар Макаронник. Чистые жетоны достаются мирным жителям.

Начинается игра. Ведущий сообщает о наступлении ночи, все жители закрывают глаза. Со словами ведущего: «мафия взяла свой Чили кетчуп» открывают глаза игроки, получившие роль мафии. Глазами находят друг друга, знакомятся, выбирают жертву и показывают на неё рукой. После чего закрывают глаза. Далее со словами ведущего: «не спит комиссар Макаронник» просыпается комиссар. Он открывает глаза и показывает рукой на того, кого он защищал этой ночью (этот игрок не может быть убит мафией в эту ночь). Также комиссар указывает на подозреваемого из числа мафии (если он прав, то с утра не проснется один мафиози; если не прав, то о его подозрениях никто не узнает), после чего закрывает глаза. Ведущий сообщает о наступлении утра, о событиях ночи (был ли кто-то убит мафией, как удачно работал комиссар). После этого мирные жители выдвигают версии, кто является мафией. Выдвигается не более трех кандидатур. Все они обсуждаются, после чего устраивается голосование. Житель, за которого проголосует больше всего игроков, выбывает из игры. Игра идет до полной победы одной из сторон.

2) Оптимист-пессимист

Игра в круге. Через одного чередуются «оптимисты» и «пессимисты». Ведущий начинает игру с любой фразы, например: «Сегодня хорошая погода». Справа

сидящий «оптимист» продолжает: «И это хорошо, значит, мы пойдем купаться». Следующий «пессимист»: «Мы пойдем купаться и это плохо, вода холодная – мы заболеем». Очередной «оптимист»: «Мы заболеем – и это хорошо, так как болезни позволяют тренировать иммунную систему…» и т.д.

3) Ассоциации

Выбирается водящий. Любой игрок тихонько называет водящему имя одного из игроков. Водящий должен громко описать этого человека, называя ассоциируемые с ним предметы в указанном порядке: цвет, дерево, предмет мебели, часть одежды, цветок, элемент столового прибора, бытовая аппаратура, животное. Остальные отгадывают имя описываемого. Если первая попытка не удачна, водящий называет имя литературного героя, похожего на описываемого. Когда имя отгадано, угадавший водит, а угаданный называет новое имя.

4) 11 вопросов

Ведущий загадывает одного знаменитого человека. Играющие могут задать11 вопросов. На них ведущий может давать ответы «Да» или «Нет». После этого игроки с трех попыток должны назвать загаданного человека.

5) Красное-черное

Игра в круге. Все сидят на стульях. Каждый участник вытягивает жетон красного либо черного цвета.

У ведущего также имеется пачка жетонов. Он по очереди достает их, показывая игрокам цвет. Если цвета совпадают, то обладатель жетона двигается на одно место вправо и садится либо на свободный стул, либо на колени сидящему там участнику. Тот на ком сидят, двигаться не имеет права

Игровая задача: вернуться на свое место.

6) Пум-пум

Галящий выходит за дверь. Оставшиеся загадывают предмет одежды, например, воротник. Это будет пум-пум.

Цель галящего: угадать, что загадано. Он может спросить любого присутствующего, есть ли у него пум-пум.

7) Глухой телефон

Участники сидят в ряд. Галящий загадывает слово и шепотом передает его следующему участнику. Таким образом игра продолжается, пока слово не дойдет до последнего игрока. Он озвучивает полученное слово.

8) Печатная машинка

Между игроками распределяются буквы алфавита и знаки препинания.

Ведущий предлагает напечатать телеграмму с определенным текстом.

Печатание знака – хлопок в ладоши соответствующего человека.

Перед началом и в конце фразы вся группа должна хлопнуть в ладоши два раза.

9) Сделай то, не зная что…

Из группы играющих выбирается галящий, он покидает помещение. Игроки загадывают любой предмет, находящийся в комнате, и действие, которое с ним нужно сделать (например: тряпка, протереть подоконник). Приглашается галящий. Он ищет предмет, ориентируясь на силу аплодисментов. Если аплодисменты тихие, он далек от предмета, громкие - близок к нему. Шквал аплодисментов означает, что предмет найден верно. Таким же образом предстоит догадаться, что делать с предметом. Тихие аплодисменты - неверное действие, громкие - приближение к загаданному действию, шквал аплодисментов – действие угадано.

10) МПС

Ведущий предлагает галящему найти в круге того, кого зашифровали аббревиатурой МПС. Для этого галящий может задавать вопросы играющим, а те, в свою очередь, честно на них отвечать. Группа играющих знает, что МПС

расшифровывается как «мой правый сосед», поэтому, отвечая на вопросы галящих, каждый игрок описывает своего правого соседа. Галящий должен об этом догадаться.

11) Крокодил

Играют две команды. Команды загадывают слова, обязательно имена существительные, и выбирают по одному галящему. Команда, которая первой придумает слово, начинает игру. Ведущему команды противника сообщается загаданное слово, и он должен, используя только жесты и мимику, показать слово так, чтобы его команда догадалась, какое слово было загадано. Затем команды меняются ролями.

12) Таблички

Участники делятся на две половины: активную и пассивную. Активная часть садится в круг, пассивная становится за их спинами. Ведущий раздает участникам таблички, причем сидящие в круге видят все таблички, кроме той, которая находится над собственной головой. Их задача: угадать, что написано над их головой. Для этого вся группа активно общается, причем слова, написанные на табличках называть вслух нельзя.

13) «Если нравится тебе…» *(для младших отрядов)*

Ведущий поет песню и показывает движения. Остальные подпевают и вслед за ведущим делают движения:

- Если нравится тебе, то делай так… (2 щелчка пальцами над головой).
- Если нравится тебе, то делай так… (2 хлопка в ладоши)
- Если нравится тебе, то делай так… (2 хлопка за коленями)
- Если нравится тебе, то делай так… (2 притопа ногами)
- Если нравится тебе, то ты скажи: “Хорошо!”
- Если нравится тебе, то и другим ты покажи,
- Если нравится тебе, то делай все (делают все).

10. ИГРЫ НА ПЛЯЖЕ/НА ВОДЕ

1) Горячая картошка

Игра в круге. Задача: перебросить мяч как можно быстрее. Игрок, плохо кинувший мяч или не поймавший его, садится в центр круга на корточки. В ходе игры игроки, сидящие в круге, если смогут поймать летящий мяч, освобождаются. Освободить сидящих в круге игроков можно и другим способом. Нужно, не ловя летящий в руки мяч, отбить его так, чтобы он, отлетая, задел хотя бы одного игрока, сидящего в круге. Тогда все игроки, сидящие в центре круга и держащиеся за руки, освобождаются.

2) Ноги

За одеялом помещается группа детей. По очереди они вытягивают ноги, а галящий должен угадать, чья нога. Если угадал, то он идет за одеяло, а игрок, чья нога была опознана, становится галящим.

3) Камни (младший, средний возраст)

В центр круга ставится банка, наполненная на 2/3 водой. У каждого игрока 10 камней разной величины. По очереди каждый игрок опускает в банку по одному камешку. Тот игрок, при ходе которого вода перельется через край, считается проигравшим. Важно догадаться, что сначала необходимо положить все самые большие камни.

4) Бег на руках (младший, средний возраст)

На мелком месте ребята выстраиваются в воде вдоль берега, опускаются в воду, вытянув ноги и опираясь на дно только руками. По команде ведущего дети начинают двигаться вдоль берега, переступая по дну руками. Кто окажется впереди, тот победил.

11. ИГРЫ ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНОГО ПЕРИОДА

1) Монета

Игра в круге. По кругу передается монета, причем делается это только с помощью указательного пальца правой руки. При передаче говорятся теплые напутственные слова.

2) Спасибо за…

Игра в круге. Кидаем кому-либо мячик и говорим спасибо за…

3) Пицца

Отряд становится в круг, поворачивается так, чтобы смотреть в затылок друг к другу. Вместе мы готовим пиццу, каждый использует спину впереди стоящего. Каждый ребенок по очереди заказывает: «Раскатаем тесто, порежем колбаски, польем кетчупом, потрем сыр» - все это имитируется на спине соседа.

Упражнение помогает после слезного прощания. Думаем, оно даже развеселит детей.

4) Подарок пантомимой

Дети становятся в круг. По очереди дарят «подарок» соседу справа, показывая подарок пантомимой. Тот, кому дарят, отгадывает.

5) Алфавит

Ведущий называет вслух первую букву алфавита, остальные про себя. Один человек его прерывает командой “Стоп”. Ведущий сообщает букву, на которой его прервали. Игроки называют слова, начинающиеся на эту букву, ассоциирующиеся с прожитой сменой.

6) «Море волнуется…»

Все повторяют за ведущим и показывают свое настроение.

“Море волнуется раз,
Море волнуется два,
Море волнуется три,
Свое настроение изобрази…”

7) «Прощальный ритуал»

Каждый показывает прощальное движение по кругу. Все повторяют, стараясь передать настроение жеста.

12. «КРИЧАЛКИ»

Кричалка – это ритмичное, задающее определенный темп стихотворение, в котором чаще всего произносимые фразы разделены, например, между девочками и мальчиками, между командиром и отрядом… Кричалки различаются по тематике:

1) Кричалка «на обед»

- Куда идем с отрядом мы?
- Это не секрет…
- Идем, шагая дружно,
- Все вместе на обед!
- Раз и два – мы руки мыли,
- Три, четыре – ели, пили.
- Пять и шесть – смогли все съесть.
- Семь и восемь – добавки просим!
- Спасибо скажем поварам,
- За то, что так готовят нам!

2) Кричалка «на зарядку»

- Руки выше, шире шаг!
- На зарядку только так!
- Бодро встали и пошли:

- Мы уже не малыши!
- Раз, два – все проснулись,
- Три, четыре – мы обулись,
- Пять и шесть – идем все вместе,
- Девять, десять – мы на месте!

3) Кричалка «на мероприятие»

- Блеск в глазах, чеканим шаг!
- Только так, только так!
- Капитаны впереди:
- Ты с дороги уходи.
- Хочешь песню запоем ты да я, да мы с тобой:
- «Оле – оле – оле, мы впереди, оле – оле – оле во все глаза на нас гляди»

13. ПЕСЕННЫЕ ИГРЫ

1) Найди предмет

Играющие усаживаются так, чтобы большая часть комнаты оставалась свободной. Один из играющих выходит из комнаты на несколько минут. Пока он отсутствует, игроки прячут какой-нибудь небольшой предмет (куклу, книгу) в доступном для осмотра месте. Когда водящий возвращается, начинается поиск. Ребята запевают любую песню и внимательно следят за действиями водящего. Когда он приближается к спрятанному предмету, песня звучит громче, а когда удаляется - тише. Игру можно усложнить. Водящий должен не только найти спрятанный предмет, но и догадаться, что с ним нужно сделать (переложить в другое место, спрятать в карман и пр.), и в этом ему помогает песня.

2) Перепевка

Отряд разбивается на две команды. Объявляется конкурс на лучший экипаж корабля. Для этого нужно знать много песен. Ведущий называет темы, на которые нужно спеть песни (о море, о лете, о детях). Какая команда споёт их больше всего, та и будет победителем!

3) Вопрос-ответ

Отряд разбивается на две команды. Объявляется задание. Каждой команде дается время – до одной минуты. За это время команды должны вспомнить как можно больше песен, в которых есть какой-либо вопрос. Например: «Ты скажи, ты скажи, что те надо, что те надо…», или «Кто тебя выдумал звездная страна?». Каждая команда по очереди пропевает свой вопрос, на который другая команды тут же должна вспомнить какую-либо строчку из песни и пропеть ответ. Игра продолжается до тех пор, пока существуют вопросы у команд, либо данная перепевка должна пройти определенное количество кругов. Победителем считается та команда, которая даст наибольшее количество ответов на песенные вопросы.

4) Песенные загадки

Играют от 10 до 15 человек. Один галящий выходит из комнаты. В это время команда загадывает куплет из любой песни и распределяет между собой слова из куплета в том порядке, в каком они существуют в песне, не пропуская предлогов. Затем объявляется задание. Галящий после того, как его пригласили в комнату, должен задать каждому из присутствующих вопрос, начиная с человека, у которого первое слово загаданного куплета. Обязательным условием отвечающего должно стать следующее: в ответе обязательно должно прозвучать загаданное слово в той грамматической форме (падеже, числе) в какой оно стоит в песне, не изменяя его. После того, как прозвучат все ответы, галящий должен назвать загаданную песню, или куплет.

14. СПОРТИВНЫЕ ЭСТАФЕТЫ
ЭСТАФЕТЫ БЕЗ СПОРТИВНОГО ИНВЕНТАРЯ
БЕГ

Что может быть проще этой самой простой эстафеты?! По сигналу первый участник команды бежит до поворотного флажка и обратно, добежав до команды, хлопает по руке следующего участника - передает эстафету. Побеждает команда, чей последний игрок первым достигнет финиша.

Тысячу раз эстафету проводили в лагере, и каждый раз она вызывает бурю радостных эмоций у детей.

БЕГ СПИНОЙ

Участники эстафеты должны достигнуть поворотного флажка и вернуться назад, двигаясь очень непривычно для нормального человека - спиной вперед, и при этом как можно быстрее. Будьте осторожны - возможны падения.

БЕГ НА ЧЕТВЕРЕНЬКАХ

Когда-то, говорят, наши предки охотнее передвигались на четырех конечностях, чем на двух. Предложите участникам команд проверить, насколько это удобно. Самых распространенных вариантов такого бега существует три: "бег на четвереньках головой вперед", "бег на четвереньках головой назад" (так передвигается рак) и "бег на четвереньках спиной вниз и вперед ногами". Последний - самый сложный. Попробуйте освоить все три варианта и проведите три забега. Победят каждый раз самые ловкие и быстрые,

ТАЧКА

В этой эстафете нужна разбивка на пары. Одному из пары придется стать "тачкой" - реликтовым грузовым транспортом с одним колесиком и двумя ручками. Только здесь вместо колесика будут руки, вместо ручек - ноги. Итак, игрок - "тачка" ложится на землю, делая упор на руках, в это время игрок - "водитель тачки" - берет своего партнера за ноги, чтобы корпус "тачки" был параллелен земле. "Тачка" готова к движению. Сигнал - и "тачка", двигаясь на руках, "доезжает" до поворотного флажка и возвращается назад, где к движению уже готова новая "тачка". Побеждают самые сильные и быстрые.

СИАМСКИЕ БЛИЗНЕЦЫ

Сиамскими называются близнецы, сросшиеся между собой. Такими близнецами в команде будет каждая пара. "Срастись" им придется спинами. Для этого нужно встать друг к другу спиной и крепко сцепиться руками. Бежать в таком положении можно только боком. Поэтому первая пара боком встает на линию старта, боком бежит и так же возвращается, передавая эстафету следующим "сросшимся близнецам". Спины игроков на протяжении всего бега должны быть плотно прижаты друг к другу. Победит наиболее согласованная и быстрая команда.

ПЕРЕНОСКА РАНЕНОГО

В этой эстафете в каждом забеге участвуют трое. Двое "здоровых", третий "раненый", у него "сломана нога" и сам передвигаться он не может. "Здоровые" игроки должны сплести руки так, чтобы из них получилось удобное сиденье. "Раненый" садится в это сиденье и удерживает равновесие, ухватившись удобнее за плечи или за шеи друзей. "Раненый" к "транспортировке" готов. Тогда старт: бег до флажка и, обогнув его, обратно и передача эстафеты. Побеждают самые изобретательные и быстрые.

ПОЕЗД

Капитан команды в этой эстафете будет "локомотивом", остальные участники - "вагонами". После сигнала капитан бежит вперед до флажка и назад до команды один. Когда он возвращается к команде "локомотив" прибывает на "станцию", и здесь к нему можно прикрепить вагон. Второй игрок крепко берется за пояс капитана и путь до флажка и обратно они проделывают вдвоем. На следующей "станции" ко второму

вагону "прицепляется" третий - и т. д. Побеждают те, кто действовал согласованнее и быстрее.

ЗМЕЙКА

В этой эстафете участвует сразу вся команда, кроме трех человек. Они встают на линии эстафеты на равном небольшом расстоянии друг от друга и... ничего не делают, просто стоят, как столбы. А остальная команда в это время превращается в "змею". Это легко: нужно выстроиться в колонну, и всем игрокам положить руки на плечи впередистоящим. Капитан будет "змеиной головой", замыкающий колонну - "хвостом". Змея готова к движению, а двигается она, как вы знаете, извиваясь. Нашей "змее" тоже придется извиваться, т. е. огибать игроков на линии эстафеты. Старт! "Змея" быстро двигается вперед, не толкая "столбы" и не разрывая на кусочки свое "туловище", огибает поворотный флажок и ползет, извиваясь, обратно.

Победитель определяется по "змеиному хвосту", т. е. по последнему участнику.

КОЧКИ

На линии старта капитан команды «превращается в кочку» (приседает согнувшись). Второй участник разбегается, перепрыгивает через капитана и замирает на том месте, где приземлился. Он тоже превращается в "кочку". Третий участник, разбежавшись, совершает уже два прыжка и тоже замирает в точке приземления. Когда уже некому разбегаться и прыгать, капитан, который был первой "кочкой", разбегается и прыгает через всю команду сам. Так, многократно прыгая и превращаясь то в прыгунов, то в снаряд для опорных прыжков, команда преодолевает дистанцию. Какая команда первой преодолеет дистанцию таким необычным образом, та и будет победительницей.

ЭСТАФЕТЫ СО СКАКАЛКОЙ И ОБРУЧЕМ

БЕГ СО СКАКАЛКОЙ

Первый участник команды бежит по сигналу до поворотного флажка и обратно, прыгая через скакалку. Затем он передает скакалку следующему и так до... победы или неудачи. Более сложным вариантом является бег с прыжками через обруч, который используется как скакалка.

БЕГ С ОБРУЧЕМ

Все члены команды по очереди бегут до точки поворота и обратно, крутя на поясе обруч. Побеждают самые гибкие и быстрые. Усложнением эстафеты могут послужить таким задания:

- крутить обруч на шее,
- крутить обруч на руке,
- крутить сразу два обруча на обеих руках.

ТРИ ПРЫЖКА

Для выполнения этой эстафеты необходимо на расстоянии 8 - 10 метров от линии старта положить скакалку и обруч. После сигнала первый участник, добежав до скакалки, берет ее в руки, делает на месте три прыжка, кладет и устремляется назад передавать эстафету следующему. Второй участник, достигнув лежащих предметов, берет обруч и делает через него три прыжка (как через скакалку). Третий участник вновь берет скакалку и т. д. ... идет чередование. Прибытие последнего члена команды к линии старта означает окончание эстафеты. Победа достанется самым быстрым.

СПАСАТЕЛЬНЫЙ КРУГ

Спасательным кругом, который поможет перебраться через "реку", в этой эстафете будет обруч. Линия старта будет одним "берегом", флажок напротив - другим. Капитан команды надевает на себя обруч и, удерживая его на уровне пояса, бежит до установленной отметки. Возвращаясь, он захватывает обручем следующего участника команды и бежит вместе с ним, "переправляя его в спасательном круге" на другой "берег". Так по очереди капитан "переправляет" всю команду на

противоположную сторону. Побеждает та команда, которая быстрее перебралась на другой "берег".

ИГОЛЬНОЕ УШКО

Вдоль линии эстафеты на земле лежат два или три обруча. Стартуя, первый участник должен добежать до первого обруча, поднять его и продеть через себя (как нитка проходит через игольное ушко). Затем, добежав до следующего обруча, проделать с ним то же упражнение. И так со всеми обручами туда и обратно. Побеждает та команда, все участники которой быстрее проденут "нитку", т. е. проделают все операции с обручами.

ПРОХОЖДЕНИЕ БОЛОТА

Каждой команде выдается два обруча. С их помощью надо преодолеть "болото". Это будут группы, состоящие из трех человек. По сигналу один из участников первой группы бросает обруч на землю, все три игрока запрыгивают в него. Второй обруч они бросают на такое расстояние от первого, чтобы можно было в него перепрыгнуть, а потом, не покидая пространства второго обруча, дотянуться рукой до первого. Так, совершая прыжки и перекидывая обручи, группа добирается до поворотной отметки. Назад к линии старта можно вернуться по "мостику", т. е. просто катить обручи по земле. А на линии старта обручи передаются следующей тройке, которую ждет впереди новое "болото". Категорически запрещается ступать ногой за пределы обруча - можно "утонуть". Побеждают ловкие и быстрые.

ТОННЕЛЬ

В этой эстафете команда, построившись в колонну, стоит на одном месте. Двигаются в этой эстафете два человека - капитан и его помощник. У них в руках обруч. Они должны, двигаясь с обручем вдоль колонны, "продеть" через него всю команду. Это не просто, ведь игрокам приходится одновременно нагибать головы и прыгать. Когда обруч прошел сквозь всю команду, капитан выпускает его из рук и становится в конце колонны. Помощник в это время бежит в голову колонны и предлагает взяться за обруч тому игроку, который стоит первым. Они вдвоем вновь "запускают" всю команду в "тоннель". После этого помощник встает за спиной капитана, а игрок продолжает эстафету - и так до тех пор, пока в голове колонны не окажется капитан. Побеждают наиболее гибкие и быстрые.

ПРЫЖКИ СКВОЗЬ КАТЯЩИЙСЯ ОБРУЧ

Перед этой эстафетой нужно особым образом построить команду. Капитан с обручем в руках стоит на линии старта. Команда располагается вдоль линии эстафеты. Сигнал. Капитан очень сильно толкает обруч, чтобы он как можно дольше катился по прямой. Все игроки команды стремятся по ходу обруча прыгать сквозь него и при этом по возможности не сбить. Это очень трудно, поэтому нужно потренироваться накануне эстафеты. Чем больше игроков успело проскочить через движущийся обруч, тем лучше. Победитель определяется по числу участников команды, "прошедших" сквозь обруч до того момента, как он упал.

ЛАССО

Лассо - это веревка с петлей на конце. Ковбои кидают его, чтобы заарканить диких мустангов. У вас вместо лассо будут обручи, у каждого члена команды по одному. "Мустангом" будет капитан. Он встает неподвижно на расстоянии 6-10 метров от команды. Его надо "заарканить". Прицелившись, каждый игрок набрасывает свой обруч на капитана. Капитан может помогать игрокам (наклоняться, приседать), но ему нельзя сходить с места, а также хватать обруч руками. Члены команды не имеют права заступать за линию броска. Так как время не учитывается, победитель определяется по числу точных бросков.

ПРЫЖКИ НАД СКАКАЛКОЙ

Для этой эстафеты команда встает в круг. В центре круга капитан со скакалкой в руках. Длина скакалки должна быть больше, чем расстояние от капитана до любого из

игроков. Капитан по сигналу начинает крутить скакалку низко над землей. Каждый участник должен подпрыгнуть в тот момент, когда скакалка приближается к его ногам. Время прыжка нужно рассчитывать очень точно. Если прыгнуть раньше или чуть позже, скакалка ударится о ногу и эстафета прекратится. Побеждает команда, которая была более внимательна и продержалась больше времени, чем остальные.

ЭСТАФЕТЫ С МЯЧОМ

ПЕРЕДАЧА МЯЧА

Участники команды выстраиваются друг за другом на расстоянии вытянутой руки. Впереди капитан. У него в руках мяч. По сигналу капитан передает мяч над головой стоящему сзади, тот - следующему и так до конца. Игрок, стоящий в конце, получив мяч, бежит с ним в голову команды, встает перед капитаном и повторяет передачу мяча. Выигрывает та команда, игроки которой быстрее осуществят передачу и чей капитан вновь займет исходное положение. У этой эстафеты могут быть варианты:

- передача мяча происходит между ног,
- мяч передается справа или слева,
- происходит чередование передачи сверху, снизу и т. д.

ФУТБОЛ И БАСКЕТБОЛ

На линии эстафеты устанавливаются кегли, флажки или заменяющие их предметы. Участник должен, ведя мяч ногами (подражая футболисту), обойти флажки или кегли. Добежав до финиша, игрок берет мяч в руки и по прямой возвращается к команде, ударяя при этом мяч о землю (подражая баскетболисту). У линии старта он передает мяч следующему члену команды. Побеждает та команда, которая в полном составе, быстро и правильно пройдет маршрут.

ХОККЕЙ НА ТРАВЕ

Вы, наверное, видели, как играют в хоккей на траве. В этой эстафете только мяч будет побольше, а клюшку может заменить обычная гимнастическая палка. Эстафета похожа на предыдущую, только мяч необходимо вести между флажками или кеглями с помощью палки туда и обратно. Палки-клюшки в этой эстафете достаточно одной на каждую команду. Побеждает та команда, все игроки которой прошли маршрут и первыми достигли финишной черты.

УДЕРЖАНИЕ МЯЧА

В этой эстафете бегут сразу двое. Два участника встают лицом друг к другу и при этом удерживают мяч лбами. Руки кладутся на плечи друг другу. Вот так необычно удерживая мяч, необходимо пробежать до определенной отметки, вернуться и передать мяч следующей паре. Если мяч упал, его необходимо поднять и от места падения продолжить бег, закрепив предварительно мяч. У этой эстафеты могут быть варианты:

- мяч удерживается животами участников, а руки кладутся на плечи;
- мяч удерживается спинами, а руки скрепляются в локтях;
- мяч удерживается на двух гимнастических палках, которые за концы держат два члена команды.

ПРЫЖКИ И БЕГ С МЯЧОМ

Участники встают парами, держась за руки. В свободной руке у каждого участника первой пары мяч (волейбольный, баскетбольный, футбольный, но не теннисный). Задача – пропрыгать дистанцию, не расцепляя рук и не уронив мячей. Мяч при этом нельзя прижимать к телу. Добравшись до поворотного флажка, обратный путь игроки проделывают бегом, по-прежнему держась за руки. Добежав до своей команды, ребята передают мячи следующей паре. Последняя пара участников, первой закончившая прыжки и бег, приносит победу своей команде.

ПРЫЖКИ С ЗАКРЕПЛЕННЫМ МЯЧОМ

Команда выстраивается в колонну. Первый участник закрепляет мяч между коленями, удерживает его в таком положении, начинает по сигналу прыжки. Допрыгав до поворотного флажка, он берет мяч в руки, бежит назад и передает мяч следующему игроку. Тот повторяет упражнение. Если мяч "выпал", его требуется поймать, вернуться на то место, где прерваны прыжки, закрепить мяч и продолжить эстафету. Побеждает команда, все участники которой быстрее прыгали и крепче держали мяч. У этой эстафеты могут быть варианты:

- мяч устанавливается на голове и придерживается одной рукой;
- мяч зажимается между ступнями ног;
- мяч закрепляется между локтями перед грудью.

БЕГ С ТРЕМЯ МЯЧАМИ

На линии старта первый участник команды берет удобным для себя образом три мяча (футбольный, волейбольный и баскетбольный). По сигналу он бежит с ними до поворотного флажка и складывает возле него мячи. Назад он возвращается пустой. Следующий участник бежит пустым до лежащих мячей, поднимает их, возвращается с ними назад к команде и передает их третьему игроку. Эстафета заканчивается, когда все игроки приняли в ней участие. Победитель определяется по времени с учетом четкости выполнения задания. У эстафеты могут быть варианты:

- вместо трех больших мячей используется шесть маленьких, теннисных;
- вместо бега игрокам предлагается совершать прыжки.

ПОПАДАНИЕ МЯЧОМ В ЦЕЛЬ

На расстоянии 8-10 метров от линии старта устанавливается кегля или флажок. Каждый участник команды получает право на один бросок, он должен постараться сбить мишень. После каждого броска мяч возвращается команде. Если мишень сбита, ее устанавливают на прежнее место. Побеждает команда, у которой больше точных попаданий. Время не учитывается. У этой эстафеты могут быть варианты:

- мяч не летит, а катится по земле, пущенный рукой;
- игроки пинают мяч ногой;
- игроки бросают мяч обеими руками из-за головы (как футболисты, вводящие мяч из-за боковой линии).

ПЕРЕКИДКА МЯЧА

Команда выстраивается в колонну, на линии старта - капитан. В руках у него мяч. На расстоянии 8-10 метров проводится черта, за ней один из игроков. Капитан по сигналу бросает мяч игроку напротив и тут же перебегает со своего места в хвост колонны. Игрок-водящий должен поймать мяч и перебросить его назад команде, желательно прямо в руки тому участнику, который уже занял место капитана. Тот вновь бросает мяч водящему и встает в хвост колонны. Перекидка идет до тех пор, пока мяч вновь не окажется в руках капитана. Он поднимает вверх мяч - эстафета окончена. Если кто-то из игроков не поймал мяч, он должен его догнать, вернуться на место бросков и продолжить перекидку. Переступать линии бросков с той и с другой стороны нельзя. Победа достается самым метким и быстрым. У эстафеты может быть вариант, когда мяч пинают ногой, а не бросают руками.

ПЕРЕПАСОВКА МЯЧА

На линии эстафеты устанавливается 6-8 флажков или кеглей. По сигналу стартуют два участника команды. Один из них бежит по одну сторону флажков, другой - по другую. При этом один из игроков ведет ногами мяч. Добежав до ближайшего флажка, он отдает пас второму игроку, тот принимает мяч и ведет его до следующего флажка. После чего также делает пас. Перекатывая друг другу мяч, они бегут до поворота и обратно, после чего передают эстафету. Мяч должен прокатываться в пространстве между флажками, не сбивая их. Если флажок сбит, возникает

вынужденная задержка: игроки прекращают временно эстафету и устанавливают флажок на место. Только после этого можно продолжать движение. Побеждают самые аккуратные и быстрые.

КОМБИНИРОВАННЫЕ ЭСТАФЕТЫ

Если в простой эстафете все участники в одиночку или группами выполняют одно и то же упражнение, то отличительная особенность комбинированной эстафеты в том, что в ней каждый член команды выполняет свое индивидуальное задание. Например: первый игрок держит мяч в руках, добегает до финиша и возвращается; следующий бежит, прыгая через скакалку; следующий бежит и катит по земле обруч; очередной участник бежит с мячом, ударяя его о землю; следующий бежит спиной вперед и т.д.

Индивидуальные задания игрокам можно брать из любой простой эстафеты и оригинально их комбинировать. При этом очень важно, чтобы каждый участник точно знал, что он должен делать. Другим вариантом комбинированной эстафеты могут быть эстафеты с усложненными правилами.

Приведем пример: "Мячи и обручи". На линии движения кладутся три обруча. В первом лежит теннисный мяч. По сигналу первый участник, добежав до обруча, берет мяч и бросает его следующему игроку, стоящему на линии старта, и ставит обруч на ребро. Второй участник пробегает через обруч первого, встает во второй обруч и бросает мяч третьему игроку, который в это время находится на линии старта, после чего он тоже ставит свой обруч на ребро. То же самое проделывает третий участник. Оставшиеся игроки команды, получив мяч от третьего игрока, берутся за руки и пробегают через три обруча. Миновав обручи, они, не разрывая рук, добегают до финиша, огибают его и таким же образом возвращаются к месту старта. Когда они пробегут все обручи, три участника, которые поддерживали обручи, кладут их на землю (причем в первом обруче должен оказаться, в конечном итоге, лежащий там изначально мяч) и тоже бегут к старту. Зачет производится по последнему игроку, который пересечет линию старта.

Как комбинированную можно рассматривать и «встречную эстафету». В этом случае команда делится на две равные части. Одна часть игроков остается на линии старта, другая выстраивается на финише. Движение начинают двое участников навстречу друг другу. Один, например, при этом ведет мяч, как баскетболист, а другой прыгает через скакалку. На середине они встречаются и меняются скакалкой и мячом, после чего продолжают движение. Следующие участники проделывают то же самое. Если кто-то прибыл к середине дистанции раньше, он должен дождаться партнера. Поэтому необходимо в таких эстафетах обозначить место встречи - середину пути. Заканчивается эстафета, когда все игроки поменялись местами. Побеждают те, кто сделает это быстрее.

Такая эстафета может дать «второе дыхание» конкурсам, которые уже наскучили ребятам, поэтому приберегите ее на более поздний срок, не раскрывайте сразу всех ваших секретов.

И, наконец, одним из самых распространенных видов комбинированной эстафеты бывает "полоса препятствий».

Варианты препятствий.

а) Натянутые на разной высоте скакалки, через которые придется перепрыгивать или пролезать под ними.

б) Обручи, поставленные вертикально образуют тоннель, при этом не обязательно прямой.

в) Веревка, положенная на землю, по которой предстоит пройти, как по канату;

г) Флажки, которые надо обязательно обежать вокруг.

Все препятствия в этой эстафете устанавливаются одно за другим, и ребята преодолевают их по очереди (можно не командой, а индивидуально, на лучшее время).

15. ШУТОЧНАЯ ОЛИМПИАДА

Шуточная олимпиада - это набор эстафет, в которых как бы пародируются существующие в мире виды спорта. Большая их часть входит в олимпийскую программу. Причем в эстафеты включены как летние, так и зимние виды спорта - для хорошей спортивной шутки это не имеет значения. Если вы решитесь организовать предложенные эстафеты, то не забудьте сделать и ироничное открытие олимпиады, в котором с шуткой покажите традиционные ритуальные моменты: парад участников, зажжение огня, клятву олимпийской верности, приветственное слово "председателя МОК" (Международного олимпийского комитета). Перед каждой эстафетой напомните ребятам, что представляет собой "настоящий" вид спорта, а уж потом объясняйте, как они его обыграют. Ведите шуточный репортаж с места соревнований. Сделайте веселые награды. Если вы хорошо подготовитесь, у вас может получиться занимательный и смешной праздник.

ПРЫЖКИ В ДЛИНУ

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

СПОРТИВНАЯ ХОДЬБА

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

СТРЕЛЬБА ИЗ ЛУКА

О том, что лук - оружие индейцев и средневековых воинов, вы знаете. Может быть, даже когда-то мастерили его сами. Сегодня из современных пластиковых луков стреляют спортсмены в олимпийских тирах. У вас все будет несколько по-другому. Другой будет мишень: не щит с концентрическими кругами и не птица, летящая в небесах, а обыкновенное ведро. Ну, а луком у вас будет обыкновенный лук, то есть репчатый лук (если вы его, конечно, найдете в достаточном количестве). Ведро-мишень нужно установить на пять метров дальше финиша. Луковицы уложить на финишной черте, их число должно равняться количеству участников. Участник № 1 по сигналу начинает движение от старта к финишу. Прибежав к финишной черте, он берет луковицу и бросает ее, стремясь попасть в ведро. За каждое попадание - одно дополнительное очко команде. Попал или не попал первый "стрелок", он не задерживается долго возле финиша, а бежит к своей команде, чтобы передать

эстафету следующему участнику. Так, все по очереди совершают "луковую стрельбу". Побеждает та команда, которая быстрее и точнее забросит луковицы в ведро.

БАДМИНТОН

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

БЕГ НА ЛЫЖАХ

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

БЕГ НА КОНЬКАХ

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

БОБСЛЕЙ

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

передать мешок очередной тройке. Если "санки" перевернутся и сидящий свалится с них - что часто случается в этом виде спорта, - придется задержаться для "ремонта" и "восстановления спортивной формы". Поэтому, чтобы победить, нужны и сила, и ловкость.

СКАЧКИ

Когда-то это занятие было популярным во всех странах. Теперь это вид спорта. Но поклонников у него с тех пор не стало меньше. Наверное, никто из ребят не откажется стать "всадником" и покататься с ветерком верхом на "лошади". Правда, лошади в этой эстафете не совсем обычные. Их заменяют табуретки или стулья. Желательно, чтобы они были крепкие, - кто же выводит на старт хромую лошадь? Что делает настоящий всадник перед забегом? Вскакивает в седло, берет поводья в руки, стремительно ударяет по бокам лошади и, покрикивая: "Но! Пошла!", двигается вперед. "Всадник" в этой эстафете тоже должен на старте "оседлать" табуретку, взяться за ее края вместо уздечки и, помогая себе ногами, проделать путь от старта до финиша и обратно. Вслед за первым "седоком" этот путь осиливает и вся команда. Эта эстафета - хорошая тренировка, после нее можно будет когда-нибудь пересесть и на живую лошадь. А побеждают во всех "конных забегах" самые выносливые и быстрые.

НОЧНОЕ ОРИЕНТИРОВАНИЕ

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

ВОЛЬНЫЕ УПРАЖНЕНИЯ

В гимнастике так называют упражнения на ковре в гимнастическом зале, когда спортсмены совершают прыжки, красивые пробежки, стойки на руках, сальто, пируэты и десятки других сложных упражнений. Из всего этого разнообразия для эстафеты нам потребуется только один элемент - кувырки через голову (данная эстафета возможна только при наличии гимнастических матов). Каждый представитель команды кувыркается несколько раз от старта до финиша и потом столько же раз обратно. Кто окажется более гибким и быстрым - тот и принесет своей команде успех.

ГРЕБЛЯ НА БАЙДАРКАХ

Байдарка - это лодка. Она очень легкая и буквально скользит по поверхности воды. Но только в том случае, если внутри байдарки - опытный спортсмен, который умеет обращаться с байдарочным веслом. А это весло особенное: оно длинное, и у него две лопасти. Гребец поочередно "отталкивается" от воды то правой, то левой лопастью. В нашей эстафете каждому игроку придется освоить навыки обращения с "байдарочным веслом". Только весло придется заменить обыкновенной гимнастической палкой (длина не более 1 метра). Первый участник приседает на корточки с гимнастической палкой в руках. По сигналу он начинает движение вперед. При этом на каждый шаг он должен коснуться палкой земли: на шаг левой ногой - правым концом, на шаг правой ногой - левым концом. Движения игрока очень напоминают движения гребца. Первый "гребец" "проплывает" дистанцию в 10 метров,

то есть до финиша, назад к команде он может вернуться просто бегом. "Палка-весло" передается следующему "гребцу", потом следующему и т. д. Победит в этих соревнованиях та команда, игроки которой быстрее освоят "весло" и первыми закончат эстафету.

ГРЕБЛЯ НА БАЙДАРКАХ С РУЛЕВЫМ

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

ФИГУРНОЕ КАТАНИЕ

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

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

ВЕЛОГОНКИ

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

ВОЛЬНАЯ БОРЬБА

За многие столетия развития спорта возникло огромное число школ борьбы: от бокса в Англии до каратэ в Японии. По всему миру ежегодно организуются

национальные чемпионаты по национальным видам борьбы. В каждом виде единоборства свои правила, свои разрешенные и запрещенные приемы.

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

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

ТОЛКАНИЕ ЯДРА

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

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

СТРЕЛЬБА ПО ДВИЖУЩЕЙСЯ МИШЕНИ

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

ПЕРЕТЯГИВАНИЕ КАНАТА

Вы, наверное, не поверите, но когда-то этот вид спорта входил даже в олимпийскую программу. Теперь настоящие спортсмены про него даже забыли. Мы

предлагаем всем восстановить добрую олимпийскую традицию и провести в качестве последней эстафеты соревнования по перетягиванию каната. Но с одним условием. Поскольку у нас шуточная олимпиада, то канат мы будем перетягивать, пропустив между ногами и стоя спиной друг к другу. Успехов!

16. ВОДНО-СУХОПУТНЫЕ СОРЕВНОВАНИЯ

Одним из самых популярных дней в лагере бывает день Нептуна. К сожалению, программа этого дня в большинстве лагерей не отличается разнообразием: появляется Нептун в сопровождении чертей и русалок, произносит приветственную речь и объявляет массовое купание. Всех взрослых в одежде, к великой радости детей, сталкивают в воду. Этим порой все и ограничивается. Если вы хотите, чтобы ваш день Нептуна превратился в настоящий водно-спортивный праздник, проведите водно-сухопутные эстафеты. Их можно организовать на берегу возле реки, на площадке возле бассейна, а можно и на обычном футбольном поле. Этим они особенно интересны для лагерей, в которых нет никакого водоема: детям ведь все равно хочется купаться. Дождитесь жаркого солнечного дня, приготовьте необходимый инвентарь, запаситесь достаточным количеством воды - и вперед. Смех и радость детей вам гарантированы.

ВОДОНОС

В древние времена, когда еще не изобрели водопровод, была в некоторых странах такая профессия - разносчик воды, или водонос. Этот человек набирал у источника воду (в бурдюк или ведра) и аккуратно нес ее в город, чтобы продать. При этом он стремился не расплескать ни капли воды. В нашей эстафете участникам предстоит стать "водоносами" и нести наполненную до краев тарелку, стремясь при этом не расплескать ни капли. Участники выстраиваются на линии старта друг за другом. Первый берет в руки тарелку, наполненную водой, и по сигналу начинает движение вперед - до поворотного флажка и обратно. Затем тарелка аккуратно передается следующему игроку. И так все члены команды должны проделать этот путь.

У этой эстафеты могут быть варианты:

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

Вариантов может быть много, выбирайте любой или комбинируйте.

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

ПОЛИВКА ЦВЕТОВ

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

воды в каждой из них, тем лучше. Хуже, когда одна банка - полная, а вторая налита только до половины.

МЕЛИОРАТОРЫ

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

ХУДОЖНИКИ

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

РЫБОЛОВ-СПОРТСМЕН

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

ГЕНЕРАЛЬНАЯ УБОРКА

Делая дома генеральную уборку, мы пользуемся тряпкой, ведром или тазом. Бывают такие ситуации, когда вода проливается на пол, и нам приходится собирать ее с помощью тряпки. Сначала мы кладем ее в воду, тряпка намокает, впитывает воду, затем мы отжимаем воду в ведро. Для этой эстафеты вам потребуются те же атрибуты. На каждую команду: половая тряпка, таз с водой, ведро. Таз с водой (воды

должно быть равное количество у всех команд) устанавливают рядом с линией старта, а ведро (конечно же, пустое) на поворотной линии на середине дистанции.

Задача участника: взять тряпку в руки, по сигналу судьи опустить тряпку в таз, чтобы она полностью намокла, затем вытащить ее и как можно быстрее бежать к ведру, чтобы в него выжать всю воду, которая впиталась в тряпку, вернуться назад и передать тряпку следующему участнику. Эстафета продолжается до тех пор, пока какая-нибудь из команд не перенесет всю воду из таза в ведро. Чем суше в тазу - тем лучше.

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

ВОДОЛЕЙ

Обычно этот знак Зодиака изображают в виде юноши, льющего воду из кувшина. В этой эстафете тоже придется лить воду, а точнее - переливать. И не из кувшина, а из одной бутылки в другую. Поэтому приготовьте для каждой команды по две поллитровые бутылки с узким горлышком. Одну из них наполните водой. А вторую оставьте пустой и установите ее на табурете рядом с поворотной отметкой. Вот и все приготовления. Как только будет дан старт, первый участник бежит с полной бутылкой к поворотной отметке и там как можно быстрее переливает ее содержимое в пустую бутылку. При этом он не пользуется никакими подручными средствами (например, воронкой). Когда вода перелита, "водолей" оставляет пустую бутылку на табурете, а с полной возвращается к команде и передает ее следующему участнику. Так по очереди все проделывают эту несложную, на первый взгляд, задачу. В заключение судьи проверят, какая команда потеряла меньше воды. Более быстрая и более умело льющая воду команда становится победителем.

ПОДВОДНОЕ ПЛАВАНИЕ

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

ВОДОМЕТ

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

ПОЛИВАЛЬНАЯ МАШИНА

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

ВОДОЧЕРПАЛКА

Назначение этой машины всем понятно - вычерпывать откуда-нибудь воду. Роль водочерпалки в нашей эстафете будет выполнять обычная столовая ложка. Кроме столовых ложек (по одной на каждую команду), вам еще понадобятся глубокие тарелки и литровые банки (также по одной на команду). Тарелка с водой устанавливается в 2-3 метрах от линии старта, лучше поставить ее на табурет. А пустая банка устанавливается на поворотной отметке. Первый участник, вооружившись ложкой, бежит к тарелке, зачерпывает ею воду и двигается к банке, чтобы вылить воду туда. Затем он возвращается к команде и передает ложку следующему игроку. Так продолжается до тех пор, пока вся вода из тарелок не будет вычерпана.

Важно еще и то, чтобы количество воды в банке оказалось такой же, каким было в тарелке. Для определения этого по окончании эстафеты судьи производят замер воды.

СОБИРАТЕЛИ ДОЖДЯ

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