В.В. ЛАВРЕНТЬЕВ, *канд. пед. наук, заместитель директора по учебно-воспитательной работе, школа №145, г. Екатеринбург*

ОТРЯДНЫЕ ДЕЛА

В них ярко проявляются творческие натуры, лидеры. Они помогают ребятам самоутвердиться. Но для этого неодходима помощь взрослых. Дети обязательно должны справиться с поставленной задачей и не разочароваться в своих возможностях. И еще непременно поощряйте ребят, для этого подойдет и доброе слово, и хорошая награда. А награда – это обязательно «ценный подарок». Это может быть простая красивая медалька. Ее можно сделать из цветной бумаги, предварительно нарисовав на ней веселую мордочку или героя мультфильма; можно использовать и майонезную крышечку, украсить ее соответственно теме.

КОСМИЧЕСКИЙ ПАРАД

Представьте, что на Землю слетелись представители обитаемых планет нашей галактики – и по этому случаю объявлен парад. Каждый детский микроколлектив представляет планету. Ребята придумывают ей название, заодно придумывают, как будут звать жителей той планеты. Можно сделать элементы костюмов, каждой планете – свои. А теперь главное – предстоит придумать движения в строю, характерные для инопланетян; придумать команды, которые отдает инопланетный командир; придумать песню и т.д. Когда все придумано, можно начинать космический парад.

КОНКУРС ГРАДОСТРОИТЕЛЕЙ ИЗ ПЕСКА

Ребятам предлагается построить песочный город и придумать о нем легенду. Песочный город может быть средневековым, современным или городом будущего. Ребятам необходимо разработать его план, придумать необычные по архитектуре здания, башни, арки, мосты и т.д. Как у каждого большого города, у песочного должен быть свой герб. И должна быть легенда города, лучше всего таинственная, загадочная и, может быть, чуть-чуть страшная. Конкурс заканчивается экскурсией по городу (во время которой звучат легенды) и награждением самых талантливых песочных архитекторов.

КОНКУРС БАРОНА МЮНХГАУЗЕНА

Всем маленьким жителям нашей страны известен барон Мюнхгаузен. О нем написана книга, снят мультфильм. Он самый «правдивый» человек на свете. Предлагаем ребятам стать такими же «правдивыми». А для этого надо немного: всего лишь придумать и рассказать еще одну историю, которая была бы достойна великого рассказчика. Рассказ можно вести от первого лица, можно от третьего, а можно даже начать так: «Однажды мы с братом Мюнхгаузеном...» Для большей достоверности рассказа можно использовать инсценировки, стихи, песни, привлекать «очевидцев». За самый яркий и «правдивый» рассказ победителю можно вручить треуголку барона Мюнхгаузена.

А можно торжественно принять в члены «Клуба самых честных людей», вручив при этом красивую медаль «Лучшему ученику барона Мюнхгаузена».

КОНКУРС ИНСЦЕНИРОВАННОЙ КОЛЫБЕЛЬНОЙ ПЕСНИ

Детям предлагается проинсценировать одну из колыбельных песен. О том, что колыбельные песни поют маленьким детям, чтобы они скорее засыпали, – об этом знают все. Каждый, если постарается, вспомнит две-три колыбельные («Спят усталые игрушки…», «Спи, моя радость, усни...», «Баю-баюшки-баю...»). Но о том, что колыбельные песни можно инсценировать, знают очень немногие. А теперь знаете и вы. Осталось только выбрать несколько «песен перед сном» и показать их в образах и действии.

ЦВЕТОЧНАЯ АЗБУКА

Азбука – это книга, которая знакомит детей с буквами. Каждой букве отводится своя страничка. Цветочная азбука очень похожа на обыкновенную, только в ней нарисованы цветы. На странице с каждой буквой свой цветок. А – астра, Б – багульник, В – василек, Г – гладиолус и т.д. Здесь же можно поместить стихи о цветах. Предлагаем ребятам создать такую цветочную азбуку. Для этого понадобятся листы из альбома для рисования, карандаши, фломастеры. А еще – знания цветов и фантазия. Разделите ребят на маленькие группы по 3–4 человека. Каждой группе достанется одна буква – одна страничка азбуки. Перед началом работы нужно будет вспомнить название цветка на доставшуюся букву, нарисовать этот цветок и сочинить о нем стихотворение.

Стихотворение красиво пишется на красиво оформленных страничках. А когда работа будет окончена, приколите готовые листочки на большой планшет – у вас получится выставка. Через три дня все работы можно снять и сделать из них книжку. Не забудьте за самые интересные странички поблагодарить ребят.

СПОРТИВНЫЕ МЕРОПРИЯТИЯ

Спортплощадки лагеря запестрели разноцветными флажками, плакатами. По лагерю всюду призывные лозунги: «Играй с нами!», «Один – за всех, все – за одного!», «В игре – соперники, а вообще – друзья!», «Проиграл – не унывай!» и т.д.

Веселое многоборье – это наблюдательность и юмор, тренировка ловкости и силы.

Примерные задания «Веселых стартов»:

1. Мост.

Команды стоят в колонну по одному. На стартовой – ласты и рюкзак. Расстояние от старта до финиша – 20 метров. На старте надеваются ласты и рюкзак, участник бежит к финишу, преодолевая «кочки» и «мост» (ими служат кирпичи и перевернутая гимнастическая скамейка). Там он снимает ласты и в рюкзаке приносит их на место старта. Через «мост» направляется в ластах следующий участник.

2. Поединок на ракетках. В игре участвуют двое. Каждый получает ракетку, на которой кубик или небольшая игрушка. Играющие, взяв ракетку в левую руку, отводят ее в сторону. По сигналу, свободно передвигаясь, они пытаются взять кубик с ракетки противника, не уронив и не отдав при этом свой.

3. Соревнование тройками.

Все участники выстраиваются на линии старта. Каждая группа получает футбольный мяч. По сигналу один из участников тройки, поддерживаемый под локти двумя другими, встает на мяч и, переступая, катит его. Таким образом вся тройка движется к финишу. В пути участники тройки поочередно, не прекращая движения, сменяют игрока, стоящего на мяче. Группа, которая раньше подойдет к финишу, побеждает.

4. Наездники с мячом.

На противоположных сторонах площадки устанавливаются жерди, на которых укрепляются обручи. Соревнуются две команды по восемь человек. Участники разбиваются по парам, один садится на плечи другому. Наездники выстраиваются в шеренгу. Надувной мяч они стараются забросить в обруч соперников. Игра продолжается две–три минуты.

5. Построй туннель.

Команды строятся в колонну по одному. Впереди (пять метров от старта) горка из десяти обручей. По команде первая участница бежит с теннисным мячом впереди, берет обруч и бросает мяч следующему участнику. А сама, полуприсев напротив своей команды, держит правой рукой обруч, поставленный на бедро. Следующий участник, поймав мяч, бежит вперед, пролезает через обруч первого игрока, бросает мяч третьему, а сам быстро берет следующий обруч и встает рядом с первым и т.д. Так образуется туннель из обручей. Эстафета заканчивается, как только последний участник, пройдя туннель и взяв обруч, встает с ним в конце колонны и поднимает его вверх. Участники обязательно должны ловить мяч.

ЗАКОЛДОВАННЫЙ ЗАМОК

Играющие делятся на две команды. Первая должна расколдовать «замок», а вторая команда – помешать им в этом. «Замком» может служить дерево или стена. Около «замка» находятся ворота – двое ребят из второй команды с завязанными глазами. У всех игроков

второй команды глаза должны быть завязаны. Они произвольно, так, как им захочется, располагаются на игровой площадке. Игроки, которые должны расколдовать «замок», по команде ведущего начинают бесшумно двигаться к воротам. Их задача – незаметно дойти до ворот, пройти сквозь них и дотронуться до «замка». Задача второй команды – постараться дотронуться до тех, кто движется к «замку», – тогда те выбывают из игры. Игра считается оконченной, когда до «замка» дотронется хотя бы один игрок перой команды. По окончании игры ребята меняются ролями.

Перед началом игры надо оговорить одно условие: будут ли ребята из второй команды стоять на месте или они могут передвигаться по площадке.

КОМИЧЕСКИЙ ЦИРК

Задание: подготовить и показать шуточный цирковой номер. Какой это будет номер, могут решить сами ребята, или это будет указано в задании. Тогда можно провести жеребьевку. Сделаем это так: название номеров напишем на отдельных листочках, свернем их трубочкой и вложим в еще ненадутые воздушные шарики. Шарики надуем и завяжем. Приготовим все это заранее. А теперь пришла пора получить задание: группы должны выбрать шар, сделать так, чтобы он лопнул, и вытащить записку с названием циркового номера.

Какие могут быть номера?

- ✓ Дресированные хищники.
- ✓ Клоуны.
- ✓ Фокусники.
- ✓ Канатоходцы.
- ✓ Жонглеры.
- ✓ Собачки-математики.
- ✓ Акробаты.
- ✓ Верховые наездники.

Проведет цирковую программу клоун-конферансье, который свяжет эти номера воедино. Не забудьте про цирковой оркестр. Попробуйте изобразить его все вместе: одна группа изображает пианино, вторая – барабаны, третья – гитары, четвертая – трубы и т.д. В качестве победителя можно выбрать самый оригинальный или самый веселый номер.