**Методические рекомендации по организации детского досуга в летний период,**

**адресованные руководителям и методистам культурно-досуговых учреждений, организаторам детского отдыха.**

Организуя работу в летний период времени, учреждения культуры муниципальных образований Тульской области комплексно решают следующие задачи:

 - формирование здорового образа жизни;

 - создание условий для организации культурного досуга;

 профилактика экстремизма;

- организация комплексных тематических мероприятий по пропаганде здорового образа жизни и профилактике асоциального поведения (спектаклей, концертов, фестивалей, круглых столов, экскурсий, книжных выставок, бесед, читательских конференций);

- организация и проведение тематических кино-акций, пропагандирующих здоровый образ жизни; - участие работников учреждений культуры в семинарах по организации работы с детьми «группы риска»;

 - проведение мероприятий, направленных на патриотическое, эстетическое, гражданскоправовое и духовно-нравственное воспитание.

 Комплексное решение организации оздоровления, отдыха и занятости детей в летнее время, работа учреждений культуры обеспечивает создание условий для целесообразного, эмоционально - привлекательного досуга детей, удовлетворения их потребностей в новизне впечатлений, общении, а также для развития творческого потенциала, совершенствования личностных возможностей, приобщения к ценностям культуры, вхождения в систему социальных связей, воплощения собственных планов, удовлетворения индивидуальных интересов в личностно значимых сферах деятельности.

Основными формами **организации досуга** подростков и их культурного обслуживания **в летний период** могут быть: - организация работы детских **оздоровительных лагерей на базе культурно-досуговых учреждений;** - культурное обслуживание городских и загородных детских оздоровительных лагерей, детских площадок (концертные, интеллектуально-познавательные, конкурсные, игровые, развлекательные программы, театрализованные представления, праздники, кинопоказы и пр.); - проведение культурно-досуговых мероприятий и организация кино-показа для неорганизованных детей и подростков; - проведение Дней Подростка (с организацией юридических и психологических консультаций, встреч по профориентации и пр.); - привлечение детей и подростков в клубные объединения и коллективы самодеятельного народного творчества.

**Сценарии мероприятий и игры для детей в летний период**

**Малые олимпийские игры**

**Действующие лица:**

**Ведущая**

**Айболит**

**Баба-Яга**

**Дети**

**Ведущая**.

Здравствуйте, ребята! Знаете ли вы, что такое Олимпийские игры? Один раз в четыре года спортсмены всего мира приезжают на Олимпиаду для того, чтобы посоревноваться: кто самый сильный, кто самый быстрый, самый ловкий и т.д. Так давайте и мы в нашем детском саду устроим Малые Олимпийские Игры.

*(Входит доктор Айболит.)*

**Айболит**.

Здравствуйте, дети. Я слышал, что у вас проходят Малые Олимпийские Игры. А здоровы ли вы? Можно ли вас допускать к соревнованиям? Не болеете ли ангиной? Дети. Нет! Айболит. Холериной? Дети. Нет! Айболит. Малярией и бронхитом? Дети. Нет!

*(Айболит ходит и рассматривает детей).*

**Ведущая.**

Доктор, наши дети действительно здоровы. Сейчас они сами вам об этом расскажут.

*(Выходят четверо детей старшей группы и читают стихи).*

**1-й ребенок.**

Мы зарядкой заниматься

Начинаем по утрам,

Чтобы реже обращаться

За советом к докторам.

**2-й ребенок**.

Широко раскинул ветки

Возле дома старый клен.

Выгнул спину кот соседский,

Физкультуру любит он.

 **3-й ребенок.**

Раз, два – шире шаг,

Делай с нами так!

Раз, два – не зевай,

С нами повторяй!

**4-й ребенок**.

Не надо бояться, что будут смеяться,

Зарядку свою не бросай никогда.

Лишь тот, кто не плачет, добьется удачи,

Ничто не дается легко, без труда.

**Айболит**.

Все веселые, загорелые. Нет болезней никаких. Я очень доволен вами, ребята. Все вы можете участвовать в Малых Олимпийских Играх.

*(Айболит прощается и уходит).*

**Ведущая.**

Ну что ж, ребята, пора начинать. Команды готовы? Проводится игра “Чье звено быстрее соберется?” Под музыку дети из двух команд (средние группы) бегают врассыпную. Когда музыка закончится, дети строятся в колонки. Чья команда быстрее? Игра повторяется 3 раза.

**Ведущая.**

А теперь в соревнования вступают дети подготовительной группы.

*(Игра “Посадил дед репку”).*

*Бежит дед, обегает репку, подбегает к бабке, берет бабку и бежит вместе с ней, затем бегут за внучкой и т. д. Игру повторяют 2 раза, меняя детей.*

*(Входит Баба-Яга)*

**Баба-Яга.**

А Баба-Яга против! Не дам я вам провести Олимпиаду! Я все ваши медали украла и в дремучий лес унесла. Зачем вам теперь соревноваться? Награждать-то нечем! Ха-ха-ха! Ведущая. Ах, ты Бабка-Ёжка! Уходи, паршивая!

*(Баба-Яга уходит.)*

**Ведущая.**

Ребята, давайте не будем расстраиваться. Ведь в любых соревнованиях главное – это участие. Можно и без медалей устроить Олимпиаду. Главное – чтобы всем детям было весело и интересно. А теперь продолжим соревнования. (Вызываются дети старших групп. 2 команды по 6 чел. Эстафета: прокатить мяч между кеглями. По 5 кегель на расстоянии 5-6 м.).

*(Входит Баба-Яга.)*

**Баба-Яга.**

Что я вижу? Вы, все-таки, соревнуетесь? Да неужели это так интересно?

**Дети**.

Да!

**Баба-Яга.**

И ничто вам не может помешать?

**Дети.**

Нет!

**Баба-Яга**.

И даже то, что я украла ваши медали?

**Дети**.

Нет!

**Ведущая**.

Не нужны нам твои медали, Баба-Яга. Наши дети собрались здесь не ради каких-то наград. Просто они очень любят спорт, праздник и веселье. А еще наши дети все очень крепкие и здоровые.

**Баба-Яга.**

Здоровые? Нет, я этого не понимаю. У меня-то все болит, все и ломит и трещит *(показывает на себе).*

**Ведущая.**

Конечно, будет болеть. Ты же только тем и занимаешься, что пакости детям делаешь. А про спорт забыла.

**Баба-Яга.**

Простите меня! Возьмите меня к себе в спортсмены! Научите, как мне стать здоровой.

**Ведущая**.

Дети, простим Бабу-Ягу? Оставим ее на нашей Олимпиаде?

**Дети**.

Да!

**Ведущая.**

Ну что же. Сейчас поиграем в игру – “Кто самый внимательный?”

*(Играют шестеро: Баба-Яга и 5 детей, по одному из каждой группы. Ставится на центр зала 5 стульев. Играет музыка. Дети бегут вокруг стульев. Музыка заканчивается и дети стараются занять каждый свой стул. Кто не успел, тот выбывает. Баба-Яга выбывает первой).*

**Ведущая.**

Да, Баба-Яга, слаба ты еще, ничего не скажешь… Ну что, поиграешь с нашими детьми еще?

**Баба-Яга.**

Конечно, я только-только разыгралась.

*Эстафета.*

Бег парами в обручах. Команды, по 3-6 человек.

**Ведущая.**

Ребята, вы знаете, для того, чтобы быть олимпийскими чемпионами, недостаточно силы и ловкости. Еще нужно хорошо учиться и стараться узнать как можно больше. Вот, например, какие виды спорта вы знаете?

*(Дети отвечают, а Баба-Яга перебивает: “поедание бутербродов”, “лежание на диване”, “гляделки в телевизор”. Ведущий на все это спрашивает у детей, есть ли такой вид спорта, дети отвечают, что нет.)*

**Ведущая.**

А какие мячи вы знаете для игр? Дети. Волейбольные. Баскетбольные. Футбольные...

**Баба-Яга.**

Да, дети, окончательно вы меня убедили в том, что вы достойны стать олимпийскими чемпионами. А я кое-что придумала!

*(Баба-Яга уходит)*

**Ведущая.**

Наши самые маленькие дети тоже готовятся в спортсмены. Дети, идите к нам. Поиграем в игру “Какой зайчик быстрее доскачет до флажка?”

*(Дети по двое в масках зайцев прыгают к флажку и обратно.)*

**Ведущая.**

Я предлагаю вам еще одну эстафету. Эстафета “Проскачи на лошадке”. Дети из обегают кубики.

*(Появляется Баба-Яга)*

**Баба-Яга.**

А вот и я. Дети, вы меня простите за то, что я ваши медали украла. Искала я их, искала. Но нашла не все, а только золотые. И я хочу и вам вручить, за участие в соревнованиях. Все вы получите золотые медали и никто не окажется проигравшим, никто не будет обижен.

*(Баба-Яга и ведущая вручают каждой команде по медали. Играет музыка, дети танцуют).*

**День Нептуна**

**Действующие лица:**

**Нептун**

**Младшая дочь**

**Старшая дочь Русалочки**

**Дельфинята**

**Рыбки**

**Черти**

*Под музыку входит царь Нептун, совершает круг почета и садится на трон.*

**Нептун.**

Гордый я морей властитель,

Рыб, дельфинов повелитель.

Мой дворец на дне морском

Весь усыпан янтарем.

Поздравляю вас с праздником Нептуна! Желаю вам попутного ветра, Семь футов под килем и обойти все морские рифы!

*Под музыку входит дочь царя с русалками. Становятся рядом с Нептуном*

**Нептун**.

Что ты невесела, дочь моя младшая, любимая? Не обидел ли тебя кто? Не причинил ли тебе вреда? Только скажи. Я все царство морское переверну вверх дном. Найду обидчика и наказать его велю.

**Младшая дочь**.

Не надо, батюшка, никого искать и царство морское вверх дном переворачивать. Не обижал меня никто и вреда никто мне не причинял.

**Нептун**.

Поделись же, девица-красавица, со мной своим горем. Отчего грустишь? Расскажи, может я смогу тебе помочь.

**Младшая дочь**.

Ах, батюшка. И сказать-то совестно. Да и простишь ли ты меня? Не сдержала я слово свое - хранить твой подарок, ожерелье жемчужное. Порвалась тонкая ниточка и рассыпались по дну морскому жемчужины. Как мне их искать-собирать?

**Нептун.**

Не печалься, дочка. Чем смогу – помогу я тебе в твоем горе. Эй, русалки, ну-ка, покажите мне, что вы умеете. Не поможете ли вы найти ожерелье дочери моей? Танец русалок в бассейне.

**Младшая дочь.**

Русалочки, не нашли ли вы мое ожерелье? Русалочки. Нет. Младшая дочь. Ах, вы только плясать да веселиться умеете! Что мне от вас толку! Уходите с глаз долой!

**Нептун**.

Постой, дочка, не гневись. Может быть они нам все-таки помогут.

*(Обращается к русалкам.)*

**Нептун**.

А умеете ли вы плавать по просторам морским? Вот вам раковины морские. Перенесите их с одного берега на другой.

**Эстафета** **с русалками**: чья команда быстрее перенесет раковины (игрушки) с одного бортика на другой. Русалки уходят. Под музыку входит старшая дочь Нептуна.

**Старшая дочь**.

Здравствуй, батюшка! Здравствуй, сестрица родимая. Здравствуйте, гости дорогие. Что вы так загрустили?

*(Обращаясь к Нептуну и дочери.)*

**Старшая дочь**.

Может, что-то случилось?

**Нептун.**

Ах, дочь моя старшая, никак не можем мы найти то ожерелье, что я подарил сестре твоей меньшей.

**Старшая дочь.**

Не печалься, батюшка. Есть у меня друзья – дельфинята. Может, они помогут нам?

*Хлопает в ладоши 3 раза. Появляются дельфинята-мальчики. Заходят в воду*.

**Старшая дочь**.

Дельфинята, друзья мои, помогите сестре моей найти ожерелье жемчужное!

Проводится игра с нырянием в обруч. Дельфины должны как можно быстрее добраться от одного бортика к другому. У них на пути препятствие – обручи, вертикально стоящие в воде, которые держат помощники. На каждую команду - по 2 обруча.

**Старшая дочь.**

Нырять вы умеете. А как вы плаваете?

*Эстафета: плавание на кругах. Дельфинята уходят.*

**Старшая дочь**.

Ах, батюшка, сестрица, и дельфинята нам не помогли. Но есть у меня подружки – рыбки золотые.

*Появляются рыбки (дети младшей группы). Рыбки входят в воду, прыгают, резвятся.*

**Старшая дочь.**

Здравствуйте, рыбки золотые. Давайте с вами поиграем: Поднимем волны на море *(движения руками вперед - назад)* А теперь волны идут в стороны (вправо - влево) Умоем личико и глазки Спрячемся под воду, чтоб нас никто не увидел Пускаем в воду пузыри, как бегемотики Поиграем в игру “Чей кораблик быстрее приплывет к берегу”. Спускаются на воду кораблики. Дети дуют на них и гонят их к противоположному бортику. И назад – то же. А теперь, рыбки, поиграем в игру “Сердитая рыбка”.

*Проводится игра.*

Ведущая – старшая дочь Нептуна*.*Ведущий - "сердитая рыбка" - стоят у одного бортика бассейна. Остальные дети находятся у противоположного. Со словами "Сердитая рыбка тихо лежит, Сердитая рыбка, наверное, спит. Подойдем, ее разбудим И посмотрим - что же будет." дети подходят к сердитой рыбке, которая по окончании стишка "просыпается" и ловит детей. А те, в свою очередь, бегут к своему бортику. Далее выбирается новая "рыбка".

*Рыбки уходят.*

**Младшая дочь.**

Да неужели мы так и не найдем жемчужины из моего ожерелья!

*Выбегают черти (дети подготовительной группы) и танцуют под музыку “Чунга-Чанга”.*

**Нептун.**

Ага, вот вы где, чертенята! Ну-ка, признавайтесь, не вы ли украли ожерелье моей дочери?

**Черти**:

Нет!

**Нептун**.

Что-то мне не верится. Сейчас я своих спортсменов позову. Вот тогда правда и откроется. Если они победят - вы отдаете ожерелье.

*(Стучит посохом 3 раза. Входят остальные дети подготовительной группы.)*

**1 эстафета.** “Бег с мячом”. Пробежать по дну бассейна к противоположному бортику, ведя перед собой мяч. **2 эстафета.** “Буксирование в парах”. На противоположном бортике дети меняются. **3 эстафета**. “Кто быстрее соберет кораллы”. Дети собирают разбросанные в воде кегли двух цветов.

**Нептун.**

Ну что ж, верю я вам, черти, не крали вы ожерелье. Но тогда помогите моей дочери найти его. Игра “Ловля жемчуга”. По дну разбрасываются "Киндер-сюрпризы" с грузами внутри. Дети собирают их в ведерки. Побеждает команда, у которой в ведре больше "Киндеров". Дочери высыпают добычу из ведер и находят там бусы.

**Младшая дочь:**

Вот мое ожерелье!

**Старшая дочь**.

И у меня есть ожерелье!

**Нептун**.

Да, вот сколько смогли собрать жемчуга наши спортсмены. Даже на два ожерелья хватило. Спасибо вам, дети! Давайте закончим наш праздник веселым танцем!

*(Звучит музыка. Дети резвятся и танцуют.)*

**Снова лето к нам пришло!**

Дети проходят на участок, рассаживаются на стульчики. Появляется Дед (взрослый), идет, опустив голову, не глядя на детей, садится перед ними.

**Дед**:

Балалайка трын, да трын,

Скучно, ежели один.

Хоть бы кто-нибудь пришел

Вот бы было хорошо!

Эх, скучно-то как, никого нет. Лето давно уже началось, а поиграть, повеселиться не с кем.

*(Поднимает голову, видит детей и пугается, прячась за стул.)*

Ой, кто это? Откуда так много детей? А зачем вы здесь, дети?

*(Дети отвечают.)*

**Дед**:

Ой, как здорово! А можно мне с вами остаться? А что вы будете делать на празднике?

**Дети:**

Играть, петь, веселиться.

**Дед:**

А стихи про лето читать будете? Я очень люблю стихи.

**Читают дети**:

1. Мы встречаем праздник лета,

Праздник солнца, праздник света.

Приходите в гости к нам.

Рады мы всегда гостям.

1. Прилетят на праздник птицы

Дятлы, ласточки, синицы.

Будут щелкать и свистеть

Вместе с нами песни петь.

1. Зажужжат вокруг стрекозы,

Улыбнуться маки, розы

И оденется тюльпан

В самый яркий сарафан.

1. Мы встречаем праздник лета

Праздник солнца, праздник света

Солнце, солнце, ярче грей

Будет праздник веселей.

**Дед:**

А песенкой вы меня порадуете?

*(Песня "Старичок").*

**Дед**.

Просто про меня песенка. Угодили старику. Так и быть, я вас тоже повеселю. Предлагаю сыграть в игру.

*(Игра "Если нравится тебе").*

**Дед.**

А теперь я загадаю вам загадку. Попробуйте её отгадать: Ты весь мир обогреваешь И усталости не знаешь Улыбаешься в оконце, А зовут тебя все - (солнце) А маленькие детки расскажут стихи про солнышко?

**Читают дети**:

1. Солнышко, солнышко,

Выгляни в окошко;

Любят тебя детки

Детки-малолетки.

2. Смотрит солнышко в окошко

Светит в нашу комнату

Мы захлопали в ладошки

Очень рады солнышку. 3. Тучка прячется за лес

Смотрит солнышко с небес

И такое чистое,

Доброе, лучистое.

Если б мы его достали,

Мы б его расцеловали.

4. – Мама, что такое солнце? -

То, что ярко так блестит.

И теперь к тебе в окошко

Улыбается, глядит.

- А зачем оно так редко

Ходит к нам в окно смотреть? –

Потому что солнцу надо

В день-деньской весь мир согреть.

- Мама, есть у солнца мама?

- Нет, родная.

- Кто ж его

Приголубит и пригреет

В этом мире самого?

**Дед.**

*(выносит цветные платочки)* Посмотрите, какими цветами раскрасило лето эти платочки. Зеленый, как ... Красный, как... Голубой, как... Желтый, как ... (раздает детям). Вот с ними сейчас ребята и станцуют. Танец с платочками. Игра "Чей кружок быстрее соберётся".

*Дети садятся, появляется Шапокляк*.

**Шапокляк.**

Всем привет! Девочки-вертелочки, мальчишки-кочерыжки! Вы меня узнали, кто я?

**Дети**:

Шапокляк!

**Шапокляк**.

Я тут на автобус не успела. Вижу садик какой-то. Дай, думаю, зайду, погляжу, что дети делают. А что у вас здесь?

**Дети.**

Праздник лета.

**Шапокляк.**

Да?! Я тоже очень люблю праздники. А что на них делают?

*(Дети отвечают.)*

**Шапокляк.**

Играют? Как я играть люблю! Я такие игры замечательные знаю! Например: намазать скамейку клеем, а когда кто-нибудь на неё сядет – вот веселье-то! Хорошая игра?

**Дети.**

Нет!

**Шапокляк.**

Тогда другая: идет человек по улице, а я на него сверху ведро воды выливаю. Здорово?

**Дети:**

Нет!

**Дед.**

Слушай, Шапокляк, шла бы отсюда. Ты каким играм детей учишь?

**Шапокляк.**

Все, все, все. Больше не буду. Дед, ты можешь мне помочь? Тут в магазине я видела очень вкусные конфеты, сходи купи.

**Дед.**

Ты забыла кое-что сказать.

**Шапокляк.**

Ну, пожалуйста.

**Дед.**

Хорошо, я схожу, только ты ничему плохому детей не учи. А вы, ребята, потом мне расскажите.

*(Уходит.)*

**Шапокляк.**

Ну, ушёл наконец-то! Я приглашаю вот этого мальчика *(выбирает)* поиграть со мной в игру. Шла я по улице и потеряла кошелёк. *(Роняет на пол кошелёк, привязанный на ниточке).* Мальчик, помоги, подними кошелёк, пожалуйста. *(Ребенок наклоняется за кошельком, а Шапокляк дергает за веревочку. Кошелек "убегает".)* Не умеешь ты, мальчик! *(Приглашает другого).*

**Дед.**

*(появляясь)* Обманула меня,

**Шапокляк.**

Нет в магазине никаких конфет. Чему она вас здесь учила? Хорошему?

*(Дети рассказывают).*

**Дед**.

Ну, Шапокляк! Мы сейчас с тобой в другую игру сыграем.

**Игра "Горячо-холодно".**

**Шапокляк**.

*(расстроено).* Тяжелая игра, трудно мне искать.

**Дед.**

Не огорчайся, мы тебя песенкой повеселим!

*(Песня "Два веселых гуся").*

**Шапокляк.**

*(обиженно).* Вы ещё и издеваться? Какая я вам бабуся! Ну, я вам ещё устрою праздник!

*(Уходит, рассерженная).*

**Дед:**

А мы не боимся! Продолжаем праздник! У меня для вас новая загадка: Нет у солнца и дождя Ни единого гвоздя, А построили в два счета Поднебесные ворота. *(Радуга)* Какие цвета у радуги?

*(Называет и раздает детям ленты. Танец с лентами).*

**Дед.**

А сейчас пришла пора для угощения. Сейчас пойду принесу.

*(Уходит).*

**Шапокляк.**

*(появляется с другой стороны):* Ничегошеньки вы не получите! Я всё забрала и спрятала. *(Убегает.)*

**Дед**

*(возвращается):* Вы знаете, ребята, что-то очень странное. Куда-то исчезло все угощение? Вы не знаете где оно?

*(Дети рассказывают про Шапокляк.)*

**Дед.**

Что же нам делать? Я знаю! Мы позовем на помощь моего друга – Карлсона. Вы знаете кто это?

*(Дети отвечают.)*

**Дед.**

Ну-ка, крикнем все вместе: "Карлсон!"

**Карлсон.**

*(влетает):* Здравствуйте, что у вас случилось?

**Дед.**

У нас Шапокляк украла всё угощение, нужно его вернуть.

**Карлсон.**

Я обязательно помогу, только мне нужна помощь ребят. Вы умеете топать ногами? *(Дети показывают).* Гудеть, как самолеты? *(Дети показывают.)* Рычать, как дикие звери? *(Дети показывают.)* А теперь слушайте меня внимательно.

**Карлсон.**

Шапокляк, сдавайся! Ты окружена! Со мной пришла армия смелых солдат. Слышишь, как они идут? *(Дети топают).* В небе летят наши самолеты. Слышишь их гул? *(Дети гудят).* А в кустах спрятались страшно злые тигры, вот они рычат! *(Дети рычат).*

**Шапокляк.**

Ой, боюсь, боюсь! *(Выбегает).* Забирайте своё угощение. Я к вам никогда больше не приду! *(Убегает).* Дед: Вот и встретили мы лето, Оно зеленью одето.

**Карлсон**.

Снова лето к нам пришло,

Это очень хорошо!

*(Дети получают угощение, праздник заканчивается).*

**Сценарий театрализованной конкурсно-игровой программы по мотивам произведения Э. Успенского «Каникулы в Простоквашино»**

**Оформление: — сцена представляет собой комнату в избе (печь, лавки, окно); — перед сценой — дорожный указатель «д. Простоканикулово — 5 шагов»; — зал празднично украшен шарами, гирляндами и т. п.**

**Действующие лица:**

**Дядя Федор**

**Кот Матроскин**

**Пёс Шарик**

**Почтальон Печкин**

**Галчонок**

**Теленок Гаврюша.**

*Звучит музыка. Дети занимают места в зале. Для участия в конкурсах дети заранее разделены на команды.*

**Печкин**.

*(выглядывает из-за кулис и читает стихи)*.

Я так хочу изобразить весну.

Окно открою и воды плесну

На мутное стекло, на подоконник.

А впрочем, нет. Подробности потом.

Я покажу сначала некий дом

И множество закрытых еще окон.

Потом из них я выберу одно

И покажу одно только окно,

Но крупно…

*Сцена первая Звучит музыка из мультфильма «Каникулы в Простоквашино». Кот Матроскин сидит спиной к зрителям на краю сцены, Дядя Федор идет мимо него, надувая на ходу шарик*.

**Матроскин.**

Неправильно ты, Дядя Федор, шарик надуваешь.

**Дядя Федор**.

Это почему же неправильно?

**Матроскин.**

Надо побольше воздуха в легкие набирать и сильнее дуть.

**Дядя Федор.**

А откуда ты знаешь, как меня зовут?

**Матроскин.**

А я всех тут знаю. Меня Матроскин зовут. Это фамилия такое. Я раньше на чердаке жил, сам по себе, а теперь мой чердак ремонтируют, вот я здесь и сижу, скучаю.

**Дядя Федор.**

Зачем скучать? Пойдем со мной в Дом культуры, там очень весело. Летние каникулы начались, и на праздник много ребят пришло.

**Матроскин.**

А шарики там будут? Я люблю шарики надувать!

**Дядя Федор.**

И шарики будут, и игры, и конкурсы.

**Матроскин:**

А я умею не только шарики надувать, а еще играть, петь, танцевать и даже конкурсы проводить.

**Дядя Федор.**

Здорово! Идем же скорей, я с удовольствием познакомлю тебя с ребятами.

*Матроскин поворачивается лицом к зрителям.*

**Матроскин.**

Ой, сколько здесь собралось мальчиков и девочек! Ребята, давайте знакомиться! Я предлагаю сделать это при помощи интересной игры.

*Матроскин проводит с залом игру — кричалку.*

**Матроскин.**

Сколько вас сегодня здесь? Мне за день не перечесть! Вы Димы, Светы, Сережи, Танюши. Угадал? Давайте, проверим… Все Леши хлопают, Насти топают, Егоры и Сережи прыгают, Кати и Маши ногами дрыгают, Светы руки поднимают, Во всю Жени приседают.

А остальные как можно громче Имена свои называют. Итак, раз, два, три — свое имя назови!

**Матроскин.**

Вот и познакомились. Мы рады приветствовать всех сегодня в нашей деревне под названием Простоканикулово и предлагаем вам принять активное участие в конкурсах, которые мы для вас подготовили.

*Командам присваиваются названия по имени главных героев, и вручается атрибут. Например: команда кота Матроскина получает пакет из-под молока, команда почтальона Печкина — газету, команда Шарика — надувной шарик или кость (нарисованную или бутафорскую), команда Дяди Федора — шарф (возможны другие варианты атрибутов).*

*Сцена вторая. Звучит музыка из мультфильма. На сцене — пес Шарик и кот Матроскин с гитарой в руках.*

**Матроскин**

*(поет):* А я все чаще замечаю, что меня как будто кто-то подменил. О морях и не мечтаю: телевизор мне природу заменил. Что было вчера — то забыть мне нельзя. С завтрашнего дня, с завтрашнего дня ни соседям, ни друзьям — никому не узнать меня, не узнать меня…

**Шарик.**

Тебя-то я, Матроскин, где хочешь и когда хочешь узнаю, а вот песня твоя мне незнакома. Раньше я ее никогда не слышал.

**Матроскин.**

Ты много еще чего не слышал! А вот ребята, я уверен, много песен знают и даже могут угадать их с самых первых аккордов. Правда, ребята?

*Матроскин проводит музыкальный конкурс. Аккомпаниатор играет по очереди несколько мелодий из известных детских мультфильмов, команды угадывают. В заключение конкурса Шарик представляет музыкальный номер.*

*Сцена третья На сцене — кот Матроскин, пес Шарик и почтальон Печкин. Звучит музыка из мультфильма. Печкин: Вот и лето наступило… Уже и первый летний дождик в окошко стучит…*

**Матроскин.**

А мне кажется, это не дождь стучит, а кто-то в дверь колотит.

**Шарик.**

Да! Войдите!

**Дядя Федор.**

*(в маске).* Здравствуйте! Угадайте, кто я?

**Печкин.**

Адмирал Иван Федорович Крузенштерн. Человек и пароход.

**Дядя Федор.**

Ну, вы уже совсем!

*(Стучит кулаком себе по лбу).*

**Матроскин.**

Кто там?

**Печкин.**

Кто там?

**Галчонок**

*(«вылетая» на сцену из-за кулис).* Это я — Галчонок, принес вам новый конкурс!

*Галчонок проводит театральный конкурс. Командам нужно изобразить без слов понятия, имеющие отношение к мультфильмам о Простоквашино. На карточках написаны следующие слова: «запорожец», «печь», «фоторужье», «самовар».*

*Сцена четвертая Звучит музыка из мультфильма. На сцене Дядя Федор и Галчонок занимаются по букварю.*

**Дядя Федор.**

Так, это какая буква?

**Галчонок.**

Кар! Дядя Федор: А это?

**Галчонок.**

Кар!

**Дядя Федор.**

А ну каркни эту букву!

**Галчонок.**

Кар!

**Дядя Федор.**

Ну а это-то какая?

**Галчонок.**

Кар, кар, кар!

**Дядя Федор.**

Да, Галчонок, еще только первый день каникул, а ты уже все буквы забыл, расслабился.

**Галчонок:**

Кар, кар!

**Дядя Федор.**

Ребята, а вы тоже расслабились на каникулах? Сейчас мы проверим. Мы будем задавать вам вопросы, а вы постарайтесь на них ответить правильно.

*Галчонок проводит интеллектуальный конкурс*.

Вопросы: 1. Какая польза была от картины, которая висела в квартире у Дяди Федора? (Загораживала дырку в стене.) 2. Какой головной убор носил Печкин летом? (Шапку.) 3. Кого предлагал продать кот Матроскин, чтобы купить корову? (Шарика.) 4. При помощи каких инструментов герои откопали клад? (При помощи лопаты и кирки.) 5. Какие первые слова сказал Галчонок? («Кто там?») 6. Чем писали письмо родителям Дядя Федор, кот Матроскин и пес Шарик? (Чернилами.) 7. Как зовут корову кота Матроскина? (Мурка.) 8. Почему Печкин не отдавал посылку героям? (У них документов не было.) 9. Какие документы предъявлял кот Матроскин Печкину? (Усы, лапы, хвост.) 10. Как зовут теленка в мультфильме? (Гаврюша.) 11. Чему учил Шарик теленка Гаврюшу? (Собачьим командам.) 12. Где работал дядя кота Матроскина? (На гуталиновой фабрике.) 13. Как назывался пароход, на котором плавала бабушка кота Матроскина? («Иван Федорович Крузенштерн».) 14. За кем на охоте гонялся Шарик? (За зайцем.) 15. Назовите имя и отчество почтальона Печкина. (Игорь Иванович.) 16. Что, по мнению Шарика, должны давать умные коровы вместо молока? (Газированную воду.) 17. Какой головной убор подарила Печкину мама Дяди Федора? (Бескозырку.) 18. Какую обувь купил Шарик себе на зиму? (Кеды.) 19. Каким вареньем лечили Дядю Федора? (Малиновым.) 20. Что прислали родители Дяди Федора в посылке для Шарика? (Фоторужье.) 21. В какой телепередаче выступала мама Дяди Федора? (В передаче «Голубой огонек».) 22. Как объяснял свою вредность почтальон Печкин? («Это я потому такой вредный был, что у меня велосипеда не было».) 23. Кто автор произведения «Каникулы в Простоквашино»? (Эдуард Успенский.) 24. Что, по словам папы Дяди Федора, можно было делать с помощью шапки Печкина после того, как в нее выстрелил Шарик? (Вермишель отбрасывать.) 25. Сколько вечерних платьев взяла с собой мама Дяди Федора на курорт? (Четыре.) 26. Кто спас Шарика, когда тот тонул в реке? (Бобр.) 27. Чем отблагодарили бобра за спасение Шарика? (Морковкой.)

*Сцена пятая. Звучит музыка из мультфильма. Галчонок сидит на сцене и разрезает ножницами газету. Входит почтальон Печкин, впадает от увиденного в гнев*.

**Печкин.**

Что ты делаешь с моей газетой?

**Галчонок.**

Я учу новые слова, кар-кар-кар, а потом их вырезаю, чтобы Дяде Федору показать. То-то он обрадуется!

**Печкин.**

Я же еще не читал свежей почты! Может быть, там ценная информация для меня была?! Что же ты наделал?!

*(Хватается за голову).*

**Галчонок.**

*(виновато).* Кар-кар-кар!

*Печкин берет кусок газеты, разглядывает его.*

**Печкин.**

Объявление какое-то… Фотография… Очень знакомая*… (Печкин, переворачивая газету так, чтобы залу был виден портрет Дяди Федора, читает дальше.)* Нашедшего… Велосипед. Велосипед?! *(Мечтательно произносит, а потом спохватывается и с грустью говорит.)* Вот незадача-то, как же я узнаю, что было написано в объявлении?

*(Галчонок пытается успокоить Печкина).*

**Галчонок**

А может, у ребят попросим помощи? Они учатся в школе, не то, что я. Многое знают и умеют. Печкин: И правда! Ребята, пожалуйста, помогите восстановить текст объявления!

*(Каждая команда получает набор отдельных слов, из которых нужно сложить текст: «Пропал мальчик. Зовут Дядя Федор. Глаза голубые. Рост метр двадцать. Родители его ищут. Нашедшего ждет премия — велосипед»).*

*Сцена шестая Звучит музыка из мультфильма. На сцене — пес Шарик и кот Матроскин.*

**Шарик.**

А как ты считаешь, Матроскин, вот о чем я сейчас думаю?

**Матроскин.**

О чем, о чем?! Ясное дело, о своей сахарной косточке.

**Шарик.**

А как это ты догадался?

**Матроскин.**

А это у тебя на лице написано!

*(Шарик бежит к зеркалу и смотрится в него).*

**Матроскин.**

Я вообще мог бы экстрасенсом стать, да только у меня корова, хозяйство… Времени не хватает. Хочешь, покажу, что я умею?!

**Шарик:**

Да ну?

**Матроскин.**

Вот смотри внимательно: я сейчас буду угадывать мысли у ребят.

*Матроскин проводит игру. Звучит специально подготовленная аудиозапись (шумовые эффекты записаны поочередно с отрывками из песен). Включается запись. Пока звучит шум, Матроскин ходит по залу, водит микрофоном над головами детей, в конце концов он останавливается — тут звучит отрывок известной песни. Игра продолжается.*

*Сцена седьмая Звучит музыка из мультфильма. На сцене — кот Матроскин, пес Шарик и почтальон Печкин.*

**Матроскин.**

Ну и ну, что делается! На дворе двадцать первый век, а у нас в доме один фломастер на двоих! Ну как при царе Горохе!

**Печкин.**

А почему так вышло? Что у вас средствов нет, то есть денег у вас не хватает?

**Матроскин.**

Средства у нас есть. У нас ума не хватает! Говорил я этому художнику: сходи, купи себе краски. А он что?!

**Печкин.**

А что он?

**Матроскин.**

А он пошел и купил клубок ниток. Печкин: Это он, не подумавши, сделал. Матроскин: Балбес он, балбес!

**Печкин.**

А вы скажите ему об этом. Раскройте ему глаза, чтобы у него прояснилось.

**Матроскин.**

Не могу, мы с ним уже два дня не разговариваем.

**Шарик.**

Не два, а три!

**Печкин.**

Это не беда. Можно телеграмму послать или письмо.

**Шарик.**

А я не буду ему ответ писать. Я вот на днях книжку интересную прочитал. Оказывается, можно картины не только красками, а даже нитками рисовать. А вы, ребята, хотите попробовать?

*Шарик проводит конкурс художников.*

Каждая команда получает лист ватмана формата АЗ, клубок ниток (или шпагата), ножницы, скотч. Задание — «нарисовать» нитками картину. Условие: изображаемое должно иметь отношение к героям произведений Э. Успенского. Представители команд демонстрируют свои картины на сцене.

*Сцена восьмая Звучит музыка из мультфильма. На сцене Шарик дрессирует Гаврюшу.*

**Шарик.**

Гаврюша, ко мне! *(Гаврюша выполняет команду).* Гаврюша, реверанс! *(Гаврюша выполняет команду).* Гаврюша, покружись! *(Гаврюша выполняет команду).* Гаврюша, ламбаду! *(Гаврюша выполняет команду).* Гаврюша, лапу! *(Гаврюша выполняет команду).* Молодец! Великолепно танцуешь! Твое место на сцене Большого театра! Гаврюша, вперед! *(Гаврюша выполняет команду и убегает за кулисы.)* А сейчас я хочу проверить, как наши ребята умеют танцевать.

*Шарик проводит танцевальный конкурс. Ребятам предлагаются всемирно известные танцевальные мелодии, записанные (вальс, цыганочка, барыня, ламбада, лезгинка,, рок-н-ролл). Участвуют все желающие. Примечание: в течение всей программы герои озвучивают результаты каждого конкурса, награждают команды и благодарят детей за участие.*

*В завершение мероприятия залу задается вопрос, понравилась ли программа. Герои программы поздравляют ребят с началом каникул, желают хорошо отдохнуть. Шарик: На прощание мне очень хочется подарить всем еще одну прекрасную песню.*

**Галчонок.**

*(выбегая из-за кулис).* Матроскин, Шарик, Дядя Федор, идемте чай пить! Уже самовар закипает.

*(Дети пьют чай вместе со сказочными персонажами).*

**Сказочная эстафета**

Проводя эстафету, ребятишкам лучше будет напомнить сюжет сказки, чтобы они лучше смогли понять задание. Очень хорошо, если фоном будут звучать песни из сказок.

**Ядро барона Мюнхгаузена**

Ядро – обычный воздушный шарик, на котором крупно написано: «Ядро». Участник эстафеты должен «оседлать ядро», зажав его между колен и придерживая руками. Таким образом он должен совершить путь до поворотной метки и обратно, передать шарик следующему игроку. Если «ядро» взрывается, команда проигрывает.

**Кот в сапогах**

Реквизит этой эстафеты – сапоги очень большого размера (сколько команд, столько и пар), широкополая шляпа для каждой команды. По команде, участники одевают сапоги и шляпу, бегут до поворотной метки, там совершают поклон и возвращаются обратно, передавая эстафету следующему участнику.

**Лиса Алиса и кот Базилио**

Участники команд разбиваются на пары. В каждой паре одному участнику завязывают глаза и он кладет руку на плечо своему напарнику, который в свою очередь сгибает одну ногу в колене и придерживает ее рукой. В таком вот положении (один – слепой, другой – хромой) они должны дойти до поворотной метки и возвращаются к старту, передавая эстафету следующей паре.

**Лягушка – путешественница**

Реквизит – гимнастическая палка. Два самых сильных участника кладут палку на плечи, а третий берется за нее руками и отрывает ноги от земли. По сигналу все трое должны дойти до поворотной метки. Если игрок, висящий на палке, касается во время движения пола, то с команды снимаются штрафные очки. На финише «лягушки» отцепляются от палки и остаются там, а «утки» бегут за следующим участником – «лягушкой». Таким образом, вся команда должна оказаться на старте.

**Баба-Яга**

Все помнят, что Баба-Яга путешествует в ступе, помогая при этом помелом. Вместо ступы будет ведро, а вместо помела будет швабра. Участник встает одной ногой в ведро и придерживает его за ручку одной рукой, а в другой руке держит швабру. В таком положении ему надо дойти до поворотной метки, вернуться обратно и передать реквизит следующему участнику.

**Конкурс «Золушек»**

В этом конкурсе принимают участие девочки. Ведущий раздает задания участницам. На выполнение каждого задания отводится определенное время (например, 2 минуты). Итоги конкурса оценивают жюри. Всем участницам вручаются призы, победительницам – главные, проигравшим – утешительные.

**Вышивальщицы**

Потребуется ткань, иголки, нитки, пяльцы. Каждая участница должна закрепить ткань на пяльцах, вдеть нитку в иголку и вышить несколько крестиков. Побеждает та вышивальщица, у которой ряд крестиков окажется длиннее всех и аккуратнее.

**Вязальщицы**

Участницы должны связать крючком цепочку из воздушных петель. Побеждает та, которая свяжет самую длинную цепочку.

**Портнихи**

Участницам выдаются куски ткани и булавки. Девочки должны нарядить куклу без использования ножниц, иголок и ниток. Побеждает та, у которой получится самый оригинальный наряд.

**Поварихи**

Участница предлагается из простого набора продуктов, используя нож и разделочную доску, приготовить королевский бутерброд. Оценивается скорость, качество и умение красиво украсить блюдо.

**Принцессы**

Все как в сказке – Золушка прибывает на бал во дворец и исполняет танец – импровизацию.

**Сценарий детского праздника "Девоньки-красавицы"**

Заранее готовим приглашения, где оговаривается тематика праздника и то, что девочки приходят в юбках (платьях) и с шалями (или большими платками) на плечи.

Встречаем гостей. Заранее делаем из тонкого белого картона кокошники с резинками (не разрисовывая их), по нижнему краю маркером красиво пишем имя девочки на данный вечер: Марья-Царевна, Сестрица Аленушка, Василиса Премудрая, Царевна Лягушка, Марфушенька-Душенька, Царевна Несмеяна, Забава Путятишна, МашенькаРукодельница, Иван-Царевич, Кощей Бессмертный. Кладем их надписями на стол. Каждый новый гость выбирает себе кокошник.

Надо: кокошники с резинками. Делаем Костюмы **1**. Раскрашиваем кокошники. Краски, фломастеры - и за дело! Через 10 минут нарядные головные уборы украшают девочек. Корону для Кощея, кепку с цветком для Ивана. Надо: краски, фломастеры **2**. Плетем косы. Теперь приглашенные делятся на две команды, придумывают себе названия (по той же тематике!) и каждая команда становится в круг - лицом к спине другой девочки - и быстро плетут по две косы. Та команда, которая быстрее закончит, получает корзину с яблоком, вторая команда - пустую. Надо: ленты **3.** Румяним щеки. По очереди каждая команда выделяет двух человек. им завязываются глаза и дается по две половинки свеклы. Девочки красят друг-другу щеки. Хохот стоит жуткий. Надо: половинки свеклы **4.** Делаем колобки. Заранее делается немного сдобного дрожжевого теста ( а можно и песочное), девочки лепят на кухне колобков - с глазками, носиком, ротиком и т.д. Пока дети развлекаются дальше - колобки ставятся в духовку. Очень приятно получить в конце праздника свой колобок и отнести его домой. Надо: тесто, изюм или др для отделки

Застолье первое. Теперь можно и за стол. Обойдемся без мятой картошки и котлет с салатами - картофель фри, пицца, красивые смешные бутерброды, канапе и т.д, и много напитков. Веселая скатерть и посуда.

Перекусили - и хватит. Застольные беседы не для девочек - заскучают.

Ведем красавиц в Тридевятое Царство, Тридесятое государство. Завязываем глаза каждой, раскручиваем, ставим в цепочку - за руки, и начинаем путать - водить по дому кругами. Периодически останавливаем и проводим испытания - задаем вопросы. Отвечаю все, после правильного ответа идем дальше. В это время можно пугать - хлопушки, пылелос, музыка и т.д.

Надо: повязки на глаза, хлопушки, шары, дудки для «пугания».

Вопросы: **1**. На березе росло 90 яблок. Подул сильный ветер, и 10 яблок упало. Сколько осталось? (На березе яблоки не растут). **2**. Как спрыгнуть с десятиметровой лестницы и не ушибиться? (Спрыгнуть с нижней ступеньки) **3.** Маленький, сеpенький, на слона похож. Кто это? (Слонёнок) **4.** Что можно приготовить, но нельзя съесть? (Уроки) **5.** Собака была привязана к десятиметровой веревке, а прошла триста метров. Как ей это удалось? (Мужчина вел большой грузовик. Фары не горели, луны тоже не было, фонари вдоль дороги не светили. Женщина стала переходить дорогу перед машиной, но водитель ее не задавил. Как ему удалось разглядеть ее? (Был день) **6.** Веревка не была ни к чему привязана). 7. Что можно увидеть с закрытыми глазами? (Сон)

Приводим в комнату, где и будут проходить конкурсы (или во время их вождения готовим ту, в которой были - убираем стол и т.д). Достаем те корзины, которые дали в начале. За каждую победу в конкурсе дается команде одно яблоко. Начинаем веселиться.

**Конкурсы**

1. Каждая команда поочередно выделяет одного человека, тот тянет из валенка бумажку и мимикой, без слов, показывает своей команде сказку - а им надо угадать ее название. Побеждает команда, угадавшая больше. Надо: валенок, бумажки с названиями сказок: "Снегурочка", "Колобок", "Теремок", "Репка", "Морозко", "Семеро козлят", "Три медведя", "Курочка Ряба", "Красная шапочка".

2. Поиграем в сестриц-Аленушек, запеленаем братцев-Иванушек. Из каждой команды выделяется по два человека, им связывают вместе две руки (плечом к плечу), оставшимися надо одеть на куклу чепчик, распашонку и запеленать в пеленку. Надо: куклы, чепчики, распашенки, пеленки, веревки для рук.

3. Прикалываем к стене ватманские листы, команде даем по маркеру, на скорость рисуем Василису-Прекрасную. Одна рисует овал лица, другая глаза, третья нос (доставая из валенка надписи частей тела) и тд - это эстафета, то есть человек из команды добегает до стены, быстро рисует, бежит обратно и передает маркер - и тд. Побеждает команда, которая нарисовала красивее (у кого Васлилиса будет прекраснее). Надо: ватманские листы, кнопки, маркеры, листочки с названиями частей тела, валенок.

4. Станем Василисами-Премудрыми. Командам раздаются рифмы (каждой команде одинаковые) на полосках бумаги, надо сочинить с их помощью посвященное Дню Рождения стихотворение. Побеждает более интересное. Надо: полоски бумаги с рифмами: поздравленье - угощенье, праздник - проказник, день рожденье - настроенье, попляши - от души, ручки, бумага.

5. Русские деревенские девочки должны хорошо знать домашних животных. Выделяется по одному человеку из команды, завязываются глаза и тянется из валенка листок с названием животного, маркером рисуем его на листе бумаги. Победит команда, где большее количество животных будет похоже на себя и узнано командой. Надо: повязки на глаза, валенок, записки с животными: свинья, корова, коза, лошадь, утка, курица, коза, петух, листы бумаги, маркеры.

6. Делаем из шариков Аленушек. Команде даем по воздушному шарику и платочку и делаем лицо девочки в платочке - выигрывает команда с самой красивой Аленушкой. Надо: платочки, маркеры, шарики.

7. На ощупь определяем предметы - по очереди из каждой команды выделяется по одному человеку, завязываются глаза, даются продукты для определения. Побеждает команда, с большим количеством правильных ответов. Надо: повязки на глаза, предметы на определение: сырые картошка, морковь, лук, крупы, макароны и т.д.

8. Возьмите каждый по листку бумаги и нарисуйте сверху голову - человека, животного, птицы. Загните лист так, чтобы нарисованного не было видно - только кончик шеи. И передайте рисунок соседу. У каждого участника игры оказался новый лист с изображением, которого он не видел. Все рисуют верхнюю часть туловища, снова "прячут" рисунок и передают соседу, чтоб на новом полученном листке дорисовать конечности. А теперь разверните все рисунки и посмотрите, какие на них изображены существа. Надо: листы бумаги, маркеры.

9. Делаем шутку (начало обыгрываем как конкурс), говорим, что каждому из команд по очереди будут завязываться глаза и он будет проходить между сырыми яйцами, расположение которых надо будет запомнить. Раскладываем сначала листы бумаги (якобы чтобы раздавленное яйцо не пачкало пол), на них кладем по яйцу, вразброс, но как бы дорожкой, просим первого играющего запомнить расположение, завязываем глаза и быстро собираем яйца (показываем остальным - тссссс!….) просим играющего идти. Выглядит все очень смешно, особенно когда нога касается бумаги - человек приходит в ужас!!!! Второй раз уже не катит, но первый смешно. Надо: повязку на глаза, листы бумаги, яйца.

10. Какая сказка без Змея-Горыныча? Заранее нарисованный плакат с ним вешаем на стену, каждой команде даем по куску пластилина своего цвета, они его делят по количеству человек в команде, поочередно участникам завязываются глаза, раскручивают, направляют на плакат. Победит команда, чьих кусочков пластилина на Змее окажется больше. Надо: пластилин, плакат, повязки на глаза.

11. На пол ставится по тарелке воды для каждой команды. Девочки в ложках во рту (без рук) носят в тарелки виноградины. Если они падают - то возвращаются за новыми. Побеждает команда, у которой быстрее окажется 10 виноградин в тарелке. Надо: тарелки с водой, виноград, ложки.

12. Теперь команды наперегонки съедают виноградины из тарелки с водой - каждый может за один раз съесть только одну штуку. Побеждают те, чья тарелка первой опустеет. Надо: оставшееся от предыдущего конкурса, полотенце для лица.

13. Переделываем сказки в стиль ужастика - названия тянем из валенка. Записывают на листе и каждая команда по очереди зачитывает их новый вариант. Побеждает более смешная сказка. Тоже очень веселое развлечение. Надо: валенок, листы с названиями сказок: " Три медведя", "Красная шапочка", листы бумаги, ручки.

14. Делаем скульптуры (это уже общая игра, не командами). На листочках пишутся части тела, играющие по очереди достают их и той частью, которая написана, касаются той части тела, которая была вытянута предыдущим участником. И - фото на память!!!! Надо: записки - колено, локоть, лоб, спина, живот, ладонь, затылок, ухо (парные надписи).

Теперь подводим итоги конкурсов. Считаем яблоки в корзинах. Приносятся испеченные колобки, победившая команда первой забирает свои колобки и получает памятные грамоты. Потом все идут за сладкий стол, выносится торт со свечками. Если все снималось на камеру - можно тут же подключить ее к телевизору, и девочки снова будут хохотать, глядя на себя и едя торт!

Возможно гадание. Каждому под тарелку положить записку с предсказанием приятного будущего. Игра «Сказка»

15. Когда у вас собрались не менее 5-10 гостей (возраст значения не имеет), предложите им эту игру. Возьмите детскую книжку со сказкой (чем проще - тем лучше, идеально подходят - "Курочка Ряба", "Колобок", "Репка", "Теремок" и т.д). Выберите ведущего (он будет чтецом). Из книжки на отдельные листочки выпишите всех героев сказки, включая, если позволяет количество человек, деревья, пеньки, речку, вёдра и т.д. Все гости тянут бумажки с ролями. Ведущий начинает читать сказку, и все герои "оживают"…. Театр - экспромт Пригласите желающих поучаствовать в театре-экспромте. Распределите роли (одушевленные и неодушевленные: котенок, сороки, бумажка, ветер, крылечко, солнце и т.д.). Если позволяет время - можно порепетировать.

Текст сценки (читает ведущий, актеры-участники изображают):

Сегодня котенок впервые вышел из дому. Было теплое летнее утро, солнце раскидывало свои лучи во все стороны. Котенок уселся на крылечко и стал щуриться на солнце. Вдруг его внимание привлекли две сороки, которые прилетели и сели на забор. Котенок медленно сполз с крылечка и стал подкрадываться к птицам. Сороки стрекотали не умолкая. Котенок высоко подпрыгнул, но сороки улетели. Ничего не вышло. Котенок стал 0 нанесенную курицей. Потом он почесал задней лапой за ухом, растянулся на крылечке во весь свой рост и заснул. Что ему снилось, мы не знаем, но он почему-то все время дергал лапой и шевелил усами во сне. Так закончилось первое знакомство котенка с улицей.

**Игры для детей в летний период**

1. **«А вы умеете?»** Это конкурс-розыгрыш. Вызывается большое количество участников, и все встают в круг. Ведущий сообщает, что он сейчас будет задавать вопросы. И обращаясь, к каждому участнику, стоящему в круге, говорит: «А вы умеете играть в эту игру?». Естественно все по очереди говорят, что они не умеют играть в эту игру. После этого ведущий просит всех участников присесть на корточки. Когда все сели, он у каждого по очереди спрашивает: «А вы знаете, как играть в эту игру?». Все участники по очереди говорят, что нет, не знают. Затем ведущий просит всех участников, сидящих на корточках, вытянуть руки вперед и закрыть глаза. После это он спрашивает у каждого участника: «А вы хотите играть в эту игру?». После такого моря вопросов и утомительного сидения на корточках, кто-нибудь да скажет, что они не хотят играть в эту игру. После этого ведущий звонким и веселым голосом сообщат: «Я тоже не умею играть в эту игру!!! Зачем же вы тогда все сидите с закрытыми глазами и на корточках!?»

2. **«Что это?»** По числу участвующих в игре подготавливаются предметы. Они могут быть самыми разнообразными: расческа, тюбик зубной пасты, ручка, мыльница, шоколад, воздушный шарик, книга, в общем, любой предмет. Названия этих предметов пишут каждое на отдельной бумажке, которые затем скручивают таким образом, чтобы участники не видели написанное. Затем участники разбирают бумажки. Каждый должен изобразить предмет, который ему достался. Остальные участники отгадывают – что же изображается. Участник, который верно назовет показываемый предмет, получает его в подарок. Игра продолжается пока все участники не изобразят свои предметы.

3.**«Кухонные принадлежности»** Участники садятся в круг. Ведущий подходит к каждому участнику и предлагает вытянуть из коробки бумажку с названием кухонного предмета (например, ложка, половник, сковорода и так далее). Когда всем достанутся названия предметов, ведущий встает в центр круга, и начинается игра. Ведущий задает игрокам по очереди вопросы, а игроки должны отвечать на эти вопросы только название своего кухонного предмета. Например, ведущий спрашивает: «На чем ты сидишь?». Игрок, если ему попалось слово «кастрюля», должен ответить: «На кастрюле». Также можно задавать вопросы «Что у тебя на лице?», «На чем ты спишь?» и так далее. Если игрок, которому задавали вопрос, засмеется или скажет что-то лишнее, то он должен выполнить задание, которое даст ведущий.

4**.«Вытирайте ноги»** Этот конкурс интереснее всего проводить между командами. В начале игры ведущий определяет расстояние (обычно 10-15 шагов). Затем каждому участнику выдаёт по три листа газеты. Затем играющим предлагается встать ногами на листы газеты и один иметь в руках. По команде играющие кладут лист на пол и перешагивают на него ногой, освободившийся лист перекладывают дальше, перешагивают на него и т. д. Так всем участникам нужно переправиться от старта до финиша по очереди. Выигрывает та команда, которая быстрее преодолеет заданное расстояние.

5.**«Бумажный шпагат» Для** конкурса потребуются: обычные салфетки, небольшое пространство и очень весёлые друзья или гости. Учувствовать может неограниченное количество человек. Ведущий кладёт на пол разложенную салфетку.

Все проходят, переступая через неё. На втором круге ведущий кладёт рядом с предыдущей в ряд ещё одну салфетку. Все снова проходят, переступая через салфетки. Так повторяется, пока кто-то не заденет салфетку, если игрок задел её, то выбывает. Следующий участник повторяет попытку предыдущего, на каждом новом сужающемся круге прибавляется по салфетке. И так, пока не останется самый ловкий и длинноногий участник. Прыгать через салфетки нельзя, можно только перешагивать.

6**.«Соломинки»** Для проведения этого конкурса вам потребуется много пластмассовых соломинок от сока или для коктейлей. Для участия приглашаются участники, которых ведущий делит на две команды. Каждая команда получает по половине упаковки трубочек (приблизительно равное количество). Ведущий дает старт, и команды начинают делать длинную соломинку: вставляют конец одной соломинки в другую и т.д. На выполнение задания командам дается несколько минут. Та команда, которая за это время сделает самую длинную соломинку, побеждает в конкурсе.

7.**«Сказка»** Когда у вас собрались не менее 5-10 гостей ( возраст значения не имеет), предложите им эту игру. Возьмите детскую книжку со сказкой (чем проще – тем лучше, идеально подходят – «Курочка Ряба», «Колобок», «Репка», «Теремок» и т.д). Выберите ведущего (он будет чтецом). Из книжки на отдельные листочки выпишите всех героев сказки, включая, если позволяет количество человек, деревья, пеньки, речку, вёдра и т.д. Все гости тянут бумажки с ролями. Ведущий начинает читать сказку, и все герои «оживают»…

8**.«Пойди туда не знаю куда!»** Приглашается 4-6 человек. В зависимости от задуманных и заранее приготовленных табличек. Ставятся в ряд стулья. Спинкой к зрителям. На стулья рассаживаются участники. На спинки стульев вешаются таблички, типа Спальня, Туалет, Институт, Магазин и т.д. Каждому участнику по очереди ведущий или зрители задают вопросы типа: Для чего ты туда ходишь?

Что ты обычно там делаешь? Любишь ли ты там бывать? Как часто ты туда ходишь? Что там находится? И т.п. Так как участники табличек не видят, отвечают, что придет в голову. Получается смешно и интересно.

9**.«Приглашаем танцевать»** Замечательный танцевальный конкурс. Поможет разогреть любую даже самую унылую компанию. Для конкурса требуется несколько пар. Чем больше будет людей, тем веселее и интереснее он пройдет. Пары становятся в центре. Ведущий объясняет правила. Конкурс танцевальный. Когда включается музыка, участвующие должны начинать танцевать тот танец, который соответствует музыке. Заранее подготавливается звуковая запись различных танцев и песен: Лезгинка, Ламбада, Цыганочка, Семь сорок, Восточный танец, Во поле березка стояла (танец Ручеек), Танго, Вальс, Чардаш, Калинка и т.д. Какая пара быстрее сориентируется, та и победит. Некоторые танцы вставлены специально, чтобы проявилась коллективная сплоченность участвующих. После такого конкурса, любая компания будет дружелюбной и открытой для дальнейшего веселья.

10**.«Сумасшедший зоопарк»** Все участники должны выйти на середину комнаты. Каждому необходимо выдать платок или полотенце, чтобы завязать глаза. Игроки выстраиваются в один большой круг, а ведущий переходит от одного человека к другому и говорит на ушко, какое животное надо будет изображать. Виды животных подбираются таким образом, чтобы они могли образовывать стада или стаи и при этом издавать какой-либо один характерный звук. Например, буйволы – мычат, утки – крякают, змеи – шипят, кабаны – хрюкают, собаки динго – лают, кукушки – кукуют, мыши – пищат, тигры – рычат. Задание для игроков: необходимо с завязанными глазами ходить по комнате и искать своих «братьев по крови». При этом главное не забывать самим издавать опознавательные звуки. Победителями становятся те «животные», которые первыми соберутся в единую группу.

**11.«Пуговица»** Пуговица – игра с юмором, в которой как таковых победителей нет. Развивает артистичность, раскрепощенность, фантазию. Участники делятся на команды по 3 человека. Ведущий объявляет, что сейчас будет конкурс, но не говорит по каким критериям будет оцениваться победитель, потому нужно очень сильно стараться. Включается музыка, участники начинают танцевать (петь, читать стихи и так далее). В конце конкурса, ведущий проходит по командам и считает количество пуговиц на одежде. Та команда, у которой больше всех пуговиц, выигрывает.

12**.«Охота».** Охота – активная игра для развития ловкости, раскрепощенности, координации движений для детей старше шести лет. Подходит для большой компании детей и взрослых, для проведения на вечеринках и праздниках. Отлично подойдет к празднику 23 февраля для объединения компании взрослых и детей. На карточках записывают имена всех участвующих в игре игроков. Карточки перетасовываются и раздаются играющим. Игроки танцуют под музыку и в это время следят за тем, чье имя записано на его карточке (добыча) как можно незаметнее. Как только музыка останавливается, охотник должен схватить свою добычу. Но каждый игрок-добыча в свою очередь, должен схватить другого игрока, для которого он является охотником.

13**.«Великая баба Валя»** Играющие разбиваются на 2 группы. Перед каждой группой на небольшом расстоянии стоит стульчик, на стуле лежит косынка. Игра заключается в том, что каждый участник должен добежать до стула, надеть косынку на голову, завязать, сесть на стул, и громко сказать: «Я великая баба Валя», потом, не снимая косынки прибежать к своей команде и передать платок второму участнику. Победит команда, которая быстрей закончила эстафету. Всем участником этой команды присваивается звание «Великая баба Валя», ведущий может даже раздать медали, с шуточными номинациями. А проигравшая команда, в качестве наказания поёт частушки.

14**.«Пингвин».** Для игры понадобится два мяча (можно заменить двумя апельсинами или яблоками). Ведущий делит желающих участвовать в игре на две команды. Каждая команда выстраивается в колонну. На расстоянии 4-5 метров от первого игрока команды нужно прочертить полосу или положить веревку. Каждой команде выдается по одному мячу. Первые игроки берут мяч, зажимают его между ног. Этот мячик они должны пронести до отметки и обратно, но они должны идти как пингвины, вразвалочку. Прыгать и бежать нельзя. Если кто-то нарушает правила, начинает выполнять задание сначала. Побеждает та команда, которая раньше справится с заданием.

15**.«Пауки».** На линии старта нужно начертить два круга. Ребята делятся на две группы по 15-20 человек и каждая группа становится в круг. Затем каждая группа обвязывается веревками, получится два «паука». По команде «Марш!» оба «паука» начинают наперегонки пробираться к финишу, где начерчены два других круга, в которые они должны встать. ...

16**.«Чурбан»**. Участники игры становятся в круг, берут друг друга за руки и поют или говорят хором: Стоит чурбан, Не мешает нам. Кто чурбан собьет, Из круга уйдет. Закончив песню, все начинают двигаться и плясать вокруг поставленного в центре чурбана, причем каждый старается подтянуть своих соседей к чурбану, чтобы они его свалили. Кто свалит чурбан, выходит из круга, остальные начинают игру сначала.

17**.«Нас не слышно и не видно»** Водящий садится на землю с завязанными глазами. Остальные располагаются в 20 шагах от него по кругу. Тот из играющих, на кого укажет руководитель, начинает осторожно приближаться к водящему. Водящий, заслышав шаги или шорох, должен указать рукой направление, откуда эти звуки доносятся. Если с первого же раза он укажет направление верно, незадачливому невидимке придется сменить водящего, если же нет — движение продолжается. Победителем окажется тот, кто сумеет приблизиться к водящему вплотную и дотронуться до его плеча....

18**.«Невидимки»**. Руководитель на 5 минут завязывает водящему глаза или накрывает лицо платком. За это время все играющие должны разбежаться в разные стороны и спрятаться. Водящий, не выходя за пределы небольшой поляны, старается обнаружить спрятавшихся. В конце игры руководитель подает сигнал. Все необнаруженные игроки встают, не сходя со своих мест. Победителем считается тот, кто оказался ближе всех к водящему и остался незамеченным. Игроки прячутся так, чтобы, выйдя из укрытий, быть в поле зрения водящего.

19**.«Попади в цель»** На земляной площадке вбивают колышек, к нему привязывают веревку длиной 4-5 м и очерчивают круг такого же радиуса. Затем из того же центра с помощью веревки вычерчивают еще два меньших круга радиусом в 1,5 и 1 м. Получается как бы лежащая на земле мишень. В игре принимают участие две команды, по 10-15 человек в каждой. Надо заранее подготовить колпаки, закрывающие глаза, по числу участников одной команды. Члены одной команды располагаются по большой окружности с интервалом в 1-2 шага и рассчитываются по порядку номеров. Игроки второй команды надевают им колпаки. Руководитель вызывает игроков по номерам в произвольном порядке. Вызванный должен войти в круг и остановиться там, где, по его расчету, находится центр мишени. Когда все игроки команды окажутся в кругу, они снимают повязки. Очки засчитываются в зависимости от того, насколько каждый отклонился от центра: те, кто попал в яблочко, получают 5 очков; ребята, оказавшиеся в пределах второго от центра круга, - 3 очка; остальным очки не засчитываются. Затем обе команды меняются ролями. Побеждает команда, игроки которой наберут больше очков.

20**.«Кукушки»**. Игра "Кукушки" проводится в лесу, на опушке. Размер участка примерно 500x500 метров. Играющие делятся на две команды. По жребию игроки одной команды отправляются в лес, залезают на деревья в разных местах и замаскировываются, изображая «кукушек». Границы участка, на котором можно укрываться «кукушкам», должны быть заранее установленными. Через 10-15 минут другая команда идет отыскивать «кукушек». Замечается время, в какое все «кукушки» будут обнаружены. Затем играющие меняются ролями. Команда, сумевшая быстрее другой обнаружить всех «кукушек», считается победительницей. «Кукушки» обязаны изредка подавать сигналы - куковать. Найденная «кукушка» слезает с дерева или выходит из укрытия, и идет к вожатому.

21. **«Поиск клада».** Игра "Поиск клада" проводится на знакомом участке лесистой местности площадью около одного квадратного километра.

Выбираются двое водящих. Каждый из них получает по предмету («клад»), который он должен в течение 10-15 минут спрятать на расстоянии не более 300 метров от места нахождения отрада. Причем ребята знают вид «клада» - ящик, мешок, тарелка и т.д. А затем они отправляются на поиски. Кто найдет «клад», тот и считается победителем. Водящие меняются, игру можно продолжать. Примечание. «Клад» можно прятать не только на земле, но и на деревьях, в кустах. Нельзя «клад» зарывать, но маскировать его можно.

22. **«Дружно все вместе»** Играющие становятся на одной стороне поляны. Перебежать через нее надо шеренгой, удерживая равнение. Все должны бежать с одной скоростью, никто никого не должен обгонять.

23. **«Кто впереди?»** Дети располагаются друг за другом; по сигналу бегут колонной вокруг поляны в среднем темпе. Через некоторое время взрослый называет кого-нибудь из играющих, ребенок говорит: «Я впереди!», выходит из колонны и, обогнав всех, становится впереди. Он ведет колонну до тех пор, пока взрослый не вызовет следующего.

24. **«Считай шаги»** Дети собираются на одной стороне поляны. Каждому играющему предлагается несколько раз в произвольном темпе перебежать на другую ее сторону, совершая всякий раз все меньшее количество шагов. Кто сделает это лучше?

25. **«Жеребята»** Дети встают по кругу друг за другом. Согнув руки в локтях ладонями книзу, они, изображая жеребят, бегут по кругу, высоко поднимая колени и касаясь ими ладоней. По условному знаку взрослого, делая вид, что взяли поводья, переходят на широкий шаг рысью. Затем жеребята идут по кругу спокойно, отдыхая. Отдохнув, снова начинают бег (можно в обратную сторону).

26**. «Наперегонки парами»** Разбившись на пары, ребята перебегают поляну. Чья пара опередит всех, та и победит. Бегать парами можно и держась за руки крест-накрест. Беги - сядь - беги! Когда дети гурьбой перебегают полянку, взрослый внезапно подает команду:«Сесть!», и все должны немедленно сесть. Потом взрослый восклицает: «Бежать!», дети быстро поднимаются и бегут дальше. Сигналы можно подавать не только через равные промежутки времени, но и быстро друг за другом, пока еще не все успели выполнить предыдущее задание. 30. «Бег с барьерами» В землю втыкают несколько пар рогулек (высотой 30 см) из веточек на расстоянии 2-3 шагов друг от друга, на них кладут хворостины. Играющие по очереди пробегают, перешагивая барьеры. После нескольких повторений игры можно предложить пробежать через барьеры как можно скорее.

27**. «Хоровод»** Играющие образуют два круга, один внутри другого. Все играющие берутся за руки и по указанию взрослого начинают бежать по кругу: стоящие в одном круге бегут навстречу стоящим в другом круге. Потом круги вращаются в противоположную сторону. Можно предложить побегать двумя кругами навстречу друг другу, не держась за руки. Бабочки, лягушки, цапли. Дети свободно бегают на лугу. По сигналу взрослого они начинают подражать движениям бабочек (машут крылышками, кружатся), лягушек (опускаются на четвереньки и скачут), цапель (замирают, стоя на одной ноге). Как только взрослый произнесет: «Снова побежали!», они снова начинают бегать по лугу и произвольных направлениях.

28. **«Горелки»** Играющие становятся в колонну парами, впереди колонны — водящий. Дети хором произносят: Гори, гори ясно, Чтобы не погасло. Глянь на небо – Птички летят. Колокольчики звенят! Раз, два, три – беги! С последним словом дети, стоящие в последней паре, отпускают руки и бегут в начало колонны - один слева, другой справа от нее. Водящий пытается поймать одного из них, прежде чем дети успеют встретиться и взяться за руки впереди него. Если водящему удастся это сделать, он с пойманным берется за руки и они становятся впереди колонны. Оставшийся без пары становится водящим.

29. **«Гуси, гуси!»** На одной стороне луга обозначается дом, в нем находятся гуси. На противоположном краю луга стоит пастух. Сбоку находится логово, в котором живет волк. Остальное место — луг. На него пастух выгоняет гусей, они щиплют травку, машут крыльями. Пастух. Гуси, гуси! Гуси (останавливаются и отвечают хором). Га, га, га! Пастух. Есть хотите? Гуси. Да, да, да. Пастух. Так летите. Гуси: Нам нельзя! Серый волк под горой не пускает нас домой. Пастух. Так летите, как хотите, только крылья берегите. Гуси, расправив крылья, летят через луг домой, а волк, выбежав из логова, старается их поймать (коснуться рукой). Пойманные гуси идут в логово. После нескольких перебежек назначаются новые волк и пастух.

30. **«Тихие пробежки»** Дети получают задание пробежать друг за другом по тропинке быстро, но так тихо, чтобы не хрустнула ни одна сухая веточка. Широким шагом. Все вместе шеренгой перебегают с одного края полянки на другой широким шагом. Кто сделает меньше шагов? Так же пробегают от дерева до дерева. Успевай, поворачивайся. Взрослый предлагает детям бегать друг за другом между кустами и деревьями, обегая их и меняя направление.

31. «Невидимки» Часть детей, пригнувшись и скрываясь за низким кустарником, должна пробежать так, чтобы их не заметили. Другая часть группы - наблюдатели располагаются на опушке, полянке или тропинке, следят за пробегающими. Когда пробежки кончатся, все собираются вместе и наблюдатели рассказывают, кого они успели разглядеть, в каком месте и как надо было поступить, чтобы пробежать незамеченным.

32.. **«Лесная эстафета»** Играющие разбиваются на 2-3 команды, становятся в колонны на одной стороне поляны. На другой стороне поляны выбираются 2-3 дерева, расположенные на одинаковом расстоянии до играющих. По свистку или другому сигналу взрослого стоящие в командах первыми быстро бегут, пересекая полянку, обегают свое дерево и возвращаются назад. Следующие игроки стоят наготове, протянув левые руки вперед ладонью вверх. Когда первые прибегают, они прикосновением руки передают эстафету, и тогда бегут дети, стоящие вторыми. Побеждает та команда, чьи игроки раньше и безошибочно выполнят задание. Варианты: обежать дерево 2—3 раза;обежать два дерева, описывая вокруг них восьмерку; не обегать дерево, а только коснуться его рукой; выполнять задание парами, взявшись за руки, и т. п

33. «**У медведя во бору»** На опушке леса между двумя деревьями обозначается берлога медведя. На расстоянии 20-25м от нее располагается дом, в котором живут дети. Играющие выбирают водящего - медведя. Он прячется в свою берлогу. Когда взрослый скажет: «Идите, дети, в лес гулять, грибы и ягоды собирать!» - они все расходятся, ловят бабочек, нюхают цветы, собирают ягоды и т. п. (наклоняются, подпрыгивают, производят различные имитационные движения) и произносят хором: У медведя во бору Грибы, ягоды беру, А медведь сидит И на нас рычит. После слова «рычит» медведь выбегает из берлоги и ловит убегающих домой детей. Того, кого медведь поймает (коснется рукой), он отводит к себе в берлогу. В пределах дома медведю ловить детей нельзя. После того как медведь поймает 2-3 играющих, выбирается другой водящий (можно выбрать и двоих).

**Развлекательные игры на природе для детей**

**Сороконожка**

Игроки команд должны стоять очень близко друг за другом. После команды «Поехали!» каждый игрок должен медленно опуститься — присесть на колени позади стоящему игроку. После этого «сороконожка» начинает  двигаться. Причем сделать это сложно, потому что движения всех игроков должны быть практически синхронными и слаженными, иначе «сороконожка» может рассыпаться или разорвется. Выглядит это очень смешно и забавно. Данная игра подойдет для детей среднего школьного возраста (9-13 лет).

**Пещера злых духов**

Перед началом игры между деревьями натягиваются 2 веревки. Ведущий делит участников на 2 команды. Каждой команде раздаются 10 одноразовых тарелок, краски (гуашь) и кисточки. На тарелках участники должны быстро нарисовать рожицы и повесить с помощью прищепок на веревки (рисунки не должны повторяться). У каждой команды получится смешная галерея портретов.

**Живая вода**

Ведущий делит участников на 2 команды.

Первый игрок команды черпает воду в широкой миске свои стаканчиком, как можно аккуратнее переливает ее в стаканчик соседа. И так дальше по цепочке. Бежать никуда не надо, просто стоим на месте и переливаем воду. Самая сложная работа у того игрока, рядом с которым стоит пустая пластиковая бутылка. Ему нужно попасть в узкое горлышко и налить воду. Во время эстафеты теряется много воды, поэтому просто играем 3-4 минуты, по окончанию эстафеты ведущий сравнивает содержимое бутылок, определяет победителей.

## Строим крепость.

Ведущий раздает двум игрокам по 15 больших картонных стаканчиков. Нужно на скорость сложить пирамиду: нижний этаж 5 штук, потом 4, 3, 2, 1. Если будут желающие посоревноваться еще, предоставляем такую возможность

### Головоломки на природе

Вы фотографируете разные части (цветы, деревья, кусты, хозяйственные сооружения и т.д.) игровой площадки и распечатываете фото, а потом предлагаете участникам найти конкретное место и ракурс, откуда была сделана фотография. Но искать на площадке можно не только растительность и постройки, а также и живые существа. Для это вам потребуется обычный лист бумаги, на котором вы рисуете и подписываете разных насекомых, птиц, животных.

### Алфавит на свежем воздухе

Для игры вам потребуются буквы, лучше пластиковые и объёмные (например, из магнитной азбуки). Разложите буквы на лавке, асфальтированной дорожке или на площадке и предложите ребятам найти для каждой буквы по одному предмету. На самые распространённые буквы лучше искать предметы, которые с них начинаются, а вот для таких букв, как Ъ, Ь, Ы, Й можно найти предметы просто с участием этой буквы.

#### Игра «Пилот»

#### Конкурс для команд. Капитан берет в руки «штурвал». На просторной площадке ставятся две метки, между которыми курсирует "самолет" - команда сажает капитана в тазик и перемещает его так, чтобы он не соприкасался с полом. Состязание на скорость или же на пройденное расстояние за время.

#### Игра «Меткий футболист»

Каждый игрок поочередно надевает повязку, делает круг вокруг того места, где по его мнению должен располагаться мяч, а потом ударяет по мячу ногой.
Задача игрока: не видя мяча, попасть по нему ногой с первого раза. А чтобы очко было засчитано, достаточно просто сдвинуть мяч с прежнего места, то есть задеть его ногой. Если игроку не удается сдвинуть мяч с места, он до следующей игры выбывает из состава команды. Игра же продолжается до тех пор, пока какая-либо команда не потеряет подобным образом всех своих игроков. Побеждает команда, на чьем счету будет больше «забитых голов» (набранных очков).

#### Игра «Не зевай»

Играющие придумывают себе имя (сказочного персонажа, героя мультфильма, животное) и располагаются по всей площадке вокруг ведущего, держащего в руках мяч. Для упрощения запоминания можно написать это имя на листочке и приколоть к каждому игроку.
Ведущий ходит вокруг игроков, которые тоже не стоят на месте. Назвав кого-либо из игроков, ведущий подбрасывает мяч в воздух, а названная игрок должен поймать его. Если игрок не успевает поймать свой мяч, он становится ведущим.

#### Игра «Брито-стрижено»

Ведущий должен выйти вперед и показать какое-либо физическое упражнение, а игрокам нужно будет делать все наоборот. Если Ведущий поднимает руку, игроки должны ее опустить; если он разодит ладони — игроки складывают; он быстро махнет рукой справа налево, игроки — медленно, слева направо. Кто ошибется — становится Ведущим (или выбывает из игры и так до тех пор пока не останется один игрок).

#### Игра «Енотовы круги»

Вся группа с завязанными глазами держится за веревочное кольцо. По команде нужно изобразить определенную фигуру - треугольник, квадрат и т.п.

**Игра «Футбол»**

На первый взгляд это обыкновенный футбол: две команды, мяч, ворота, обычные правила. Но это не так...  Игроки в командах разбиваются по парам и связывают по одной ноге с ногой партнера. Можно связывать еще и туловище, кому как нравится.  По команде начинается игра. Задача - забить мяч в ворота соперника. Вратари не нужны, забить мяч и так будет трудно. Всеобщее валяние на земле гарантировано. Лучше всего играть на песке или на траве.

**«Сумасшедшие» птицы**

Для игры вам нужны прищепки 2-х цветов. Выбираем двух «сумасшедших птиц», вешаем им на одежду одинаковое количество прищепок (перьев). Цель игры: ведущие должны поймать других малышей и перецепить свои прищепки с себя на них (каждый может прицепить на игроков по одной своей прищепке). Другие птицы должны убегать, чтобы сумасшедшие их не поймали. Победит тот, кто быстрее избавится от своих перьев-прищепок.

**Рыбаки**

Для игры вам нужны прищепки, нитки и два ведерка. Выбираем двух рыбаков, остальным привязываем на поясе нитку с прищепками так, чтобы она волочилась по земле. Рыбаки должны наступить ногой на прищепку, чтобы она оторвалась (поймать рыбу) и сложить в свое ведерко. Рыбки убегают, не дают себя поймать. Победит тот рыбак, который поймает больше рыб.

**Игра для детского праздника " Зайцы и пугало".**

На площадке нужно начертить круг диаметром от восьми до десяти метров. Внутрь круга - это будет «огород», укладывают в хаотичном порядке десять морковок (или предметов их заменяющих). В роли «пугала» сначала может выступить кто-то из взрослых, его задача поймать кого-нибудь из «зайцев», которые стремятся завладеть «морковками на его огороде».

Условия игры такие, по сигналу Ведущего: «Гулять» - дети должны быстро забежать в круг и завладеть морковкой, кого «пугало» поймает за этим занятием или даже заденет, становится на его место. Ловить «зайцев» можно только на территории круга, за его пределами «застукивание» не засчитывается. Играть можно пока не надоест или пока не закончится «морковка».

**Методическая литература в помощь организаторам летнего отдыха детей**

1.Копилка вожатого: проблемы эффективного взаимодействия с детьми / авт.-сост. А.П. Красичкова, Д.Н. Зимин. – Волгоград: Учитель, 2007. – 153 с.

2. Школа интересных каникул/ авт.-сост. С.Г. Огнева и др. – Волгоград: Учитель, 2007. – 206 с.

3. Здравствуй, лето! Сборник методических материалов в помощь организаторам отдыха детей. Вып.3/ Н.Э. Климова, Е.Б. Шарец. – Екатеринбург. Объединение «Дворец молодежи», 2002. – 52 с.

4.Кипарис – 7. Учебное пособие./ сост. И. Хуснутдинова. Педагогическое общество России. - Москва, 2004. – 192 с.

5.Большая перемена: Сборник сценариев организаторам досуга. / авт.-сост. Л.Г. Арсланова. – М.: АРКТИ, 2005. – 64 с.

6.Здравствуй, лето! Мероприятия в детском загородном лагере. / сост. С.В. Титов. – Волгоград: Учитель, 2004. -132 с.

7.Советы бывалого вожатого. КИПАРИС – 9. Учебное пособие./ сост. Т.А. Юзефавичус.- М.: Педагогическое общество России, 2005. – 192 с.

8.Летний оздоровительный лагерь: нормативно-правовая база (планирование, программа работы, должностные инструкции, обеспечение безопасности в пришкольных и загородных лагерях) / сост. Е.А. Гурбина. – Волгоград: Учитель, 2006. – 197 с.

9.Организация летнего отдыха детей: сборник документов/ сост. Н.В. Останина; Центр внешкольной работы. – Реж, 2001. – 38 с.

10. Сборник практических материалов по организации отрядной работы в ДОЛ. КИПАРИС – 11. Учебно-методическое пособие/ под общей редакцией И.Н. Хуснутдиновой .-М: Педагогическое общество России, 2005.-192 с.

11. Основы вожатского мастерства. Учебно-методическое пособие. / авт.-сост. М.Е. Вайндорф-Сысоева. – М.: ЦГЛ, 2005 – 160 с.

12. Игры для робинзонов. Кипарис -14. Методическое пособие для вожатых / авт.-сост. С.А. Кувватов, Л.И. Дорогова, А.А. Ефремов. Педагогическое общество России, 2005. – 96 с.

13. Справочник вожатого. Авт.-сост. С.И. Лобачева, О.Е. Жиренко. – М.: ВАКО, 2007. -192 с.

14. Лето открытий. Авторские программы отрядной деятельности: конкурсы, фестивали, военно-спортивные игры, проекты и др. мероприятия./ авт.-сост. Н.В. Сачкова, В.А. Ивлечева. – Волгоград: Учитель, 2007. -156 с.

15. 20 тематических смен для пришкольного и загородного лагеря / М.а. Тыртышная. – Ростов н/ Д: Феникс, 2007. -284 с.

16. Как сделать отдых детей незабываемым праздником: материалы авторских смен / авт. –сост. А.П. Гузенко и др. – Волгоград: Учитель, 2007. -282 с.

17. Загородный летний лагерь. 1-11 классы /сост.: С. И. Лобачова, В. А. Великородная, К. В. Щиголь. – М.: Вако,2006.-204с.

18. Игры для робинзонов: методическое пособие для вожатых /сост. С.А. Кувватов, Л. И. Дорогова, А. А. Ефремов.2005.-96с.

19. Игры и развлечения на воде: учебное пособие / Л. В. Мартынова, Т. Н. Попкова,- М: Пед. об-во России, 2006.-95с.

20. Коллективные творческие дела. Игры. Праздники. Аттракционы. Развлечения. Индивидуальная работа. Соревнования: учебное пособие по организации детского досуга в лагере и школе / сост. Ю. Н. Григоренко -3-е изд., перераб. – М.: Пед. общество России, 2005.-212с.

21. Сборник практических материалов по организации отрядной работы в ДОЛ. Кипарис-11: учебно - методическое пособие / под общ. ред. И. Н. Хуснутдиновой. – М.: Пед. об-во России, 2005.-190с.

 22. Верникова, Л. М. Открываем театральный сезон. Сценарии, конкурсы, турниры /Л. М.Верникова. – М.: Пед. общество России, 2004. (Библиотека журнала «Вожатый века»). – (Кипарис - 6).

 23. Грехова, Л. И. В союзе с природой. Эколого-природоведческие игры и развлечения с детьми/ Л. И.Грехова. – М.: ЦГЛ, Ставрополь: Сервис школа, 2002.

24. Григоренко, Ю. Н. Здравствуй, наш лагерь!/Ю. Н.Григоренко.– М.: Пед. общество России, 2003 (Библиотека журнала «Вожатый века»). – (Кипарис – 4).

25. Григоренко, Ю. Н. Планирование организационной работы в детском оздоровительном лагере/ Ю. Н.Григоренко.–М.: Пед. общество России, 2003 (Библиотека журнала «Вожатый века»). – (Кипарис – 3).

26. Добрецова, Н. В. Экологическое воспитание в пионерском лагере/ Н. В.Добрецова. – М.: Агропромиздат, 1988.

27. Как вести за собой: Большая книга вожатого. – М.: Пед. общество России, 2004.608с.

28. Козак, О. Н. Путешествие в страну игр/ О. Н. Козак. – СПб.: Союз, 1997.-112с.

29. Командировка в лето: Методические рекомендации /сост.: В. П. Елфимов, Т. И. Макаревская, И. Г. Федотова. – Благовещенск: Изд-во БГПУ, 2000.-120с.

30. Мастерская вожатого: Руководство для начинающих и опытных. – М.: Пед. общество России, 2003. (Библиотека журнала «Вожатый века»). – (Кипарис – 5).

31. Петров, В. М. и др. Летние праздники, игры и забавы для детей/ В. М.Петров.- М: Сфера, 2001.

32. Петров, В. М. Осенние праздники, игры и забавы для детей/ В. М.Петров.. – М.: ТЦ Сфера, 2000.

33. Поломис, К. Дети в летнем лагере: занятия в дождливую погоду / К. Поломис/Пер. с чеш. О. А.Суворовой. – М.: Профиздат, 1991.-152с.

34. Сысоева, М. Е. Организация летнего отдыха детей/ М. Е.Сысоева. – М.: Изд. центр ВЛАДОС, 1999.-176с.

35. Шмаков, С. А. Каникулы: Прикладная энциклопедия/ С. А.Шмаков. – М.: Новая школа, 1997.-160с.

36. Юзефавичус, Т. А. Советы бывалого вожатого (теория, методика, практика): учебно-практическое пособие для организаторов летнего отдыха и вожатых / Т. А. Юзефавичус– М.: Пед. об-во России, 2005. -190с.