

Министерство образования и науки РД

**Государственное бюджетное профессиональное образовательное
учреждение Республики Дагестан
«Кизлярский профессионально-педагогический колледж»**



**МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ
ПО УЧЕБНОЙ ПРАКТИКЕ
ДЛЯ СТУДЕНТОВ
СПЕЦИАЛЬНОСТИ 44.02.02
ПРЕПОДАВАНИЕ В НАЧАЛЬНЫХ КЛАССАХ**

Г. КИЗЛЯР

ПМ 02. Организация внеурочной деятельности и общения младших школьников.

«Инструктивный лагерный сбор»

Инструктивный лагерный сбор (ИЛС) является одной из форм практической подготовки к летней педагогической практике. Спецкурс предполагает изучение законодательной основы, регламентирующей деятельность детского оздоровительного лагеря (ДОЛ); психолого-педагогических и медицинских аспектов работы вожатого; основ игровой педагогики; форм и методов работы в ДОЛ.

Инструктивные лагерные сборы организуются как студенческий лагерь, который живет по законам ДОЛ, что позволяет через модель студенческого лагеря показать цели, содержание, форму, методику и технологию работы отрядного вожатого в летнем детском лагере. Основой подготовки студентов к летней практике через ИЛС является методика коллективного творчества И.П. Иванова.

Цели:

- освоение студентами различных технологий организации воспитательно-оздоровительной работы с детьми в учебный и летний периоды;
- углубление и расширение знаний студентов, полученных в процессе изучения теоретических курсов, творческое применение этих знаний на практике;
- социально-психологические проблемы детского коллектива. Общение в среде подростков;
- личностная адаптация студента к воспитательной деятельности учителя начальных классов (вожатого);
- решение конфликтных ситуаций;
- ознакомление с приемами и методами правоохранительной деятельности.

Задачи:

- формирование творческого отношения к будущей деятельности в качестве учителя начальных классов (вожатого оздоровительного лагеря);
- овладение содержанием и методикой различных форм работы с детским и юношеским коллективом.

Количество времени для данного вида учебной практики – 36 ч.

По данному виду практики проводится дифференцированный зачёт. Студент - практикант, не выполнивший программу практики, не переводится на следующий курс и не допускается к экзамену (квалификационному).

Данный вид практики проходит в учебных кабинетах, лабораториях и мастерских колледжа. Руководителями практики являются преподаватели колледжа.

В процессе подготовки и прохождения **учебной** практики студенты колледжа должны:

Изучить:

- участие в школах творчества и мастерства;
- организация различных игр, направленных на создание положительного эмоционального настроения на совместную деятельность, установления контактов.
- организация коллективно-творческой деятельности по всем направлениям воспитания (в области выявления творческого потенциала и способностей детей, лидеров, организации самоуправления, проведение различных мероприятий);
- практикум по освоению методики изучения коллектива и личности;
- практикум по моделированию педагогических ситуаций и решению конфликтных ситуаций;
- психолого-педагогические тренинги.

Овладеть:

- организовать разнообразную деятельность детей;
- выявлять и соотносить технологические звенья воспитательного процесса;
- планировать воспитательную работу и прогнозировать воспитательный результат;
- сочетать индивидуальную и коллективную работу с детьми;
- быстро устанавливать контакты с коллективом детей, группой, регулировать внутриколлективные и межколлективные отношения;
- создавать положительный эмоциональный настрой, разрешать и предупреждать конфликты, переключать агрессию и др.

Календарно - тематическое планирование по учебной практике

ПМ 02. Организация внеурочной деятельности и общения младших школьников.

«Инструктивный лагерный сбор»

учащейся (гося) группы _____ курса _____

Фамилия, имя, отчество

Дата	Деятельность студента	Количество часов
1 день	1. Составление индивидуального календарного плана прохождения учебной педагогической практики. 2. Знакомство с системой воспитательной работы учителя начальных классов школы (вожатого детского оздоровительного лагеря). Изучение плана воспитательной работы, его направления. Определение источников планирования внеклассной работы (педагогическая и методическая литература, журналы «Начальная школа»). Изучение функциональных обязанностей вожатого детского оздоровительного лагеря.	6
2 день	1. Ознакомление со структурой и схемами анализа внеклассного мероприятия. Разработка внеклассных воспитательных мероприятий по различным направлениям. 2. Подбор методического материала для учебно-методического обеспечения кабинета с целью создания предметно-развивающей среды при проведении внеклассного мероприятия.	6
3 день	1. Организация коллективно-творческой деятельности по всем направлениям воспитания (в области выявления творческого потенциала и способностей детей, лидеров, организации самоуправления, проведение различных мероприятий). Участие в школах творчества и мастерства.	6
4 день	1. Организация различных игр, направленных на создание положительного эмоционального настроения на совместную деятельность, установления контактов. 2. Практикум по моделированию педагогических ситуаций и решению конфликтных ситуаций.	6
5 день	1. Организация и проведение Слета вожатых.	6
6 день	1. Защита портфолио по практике.	6
Итого		36 часов

Министерство образования и науки РД
Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение Республики Дагестан
«Кизлярский профессионально-педагогический колледж»

Утверждаю
зам. директора по УПР
_____ М.А. Мелехина

Индивидуальное задание
на период учебной практики
ПМ 02. Организация внеурочной деятельности и общения младших школьников.
«Инструктивный лагерный сбор»
Студента группы _____ курса _____ специальности _____

(ФИО студента)

1. Вопросы, подлежащие изучению и выполнению за время прохождения практики:

- Составление индивидуального календарного плана прохождения учебной педагогической практики.
- Знакомство с системой воспитательной работы учителя начальных классов школы (вожатого детского оздоровительного лагеря). Изучение функциональных обязанностей вожатого детского оздоровительного лагеря.
- Ознакомление со структурой и схемами анализа внеклассного мероприятия. Разработка внеклассных воспитательных мероприятий по различным направлениям.
- Подбор методического материала для учебно-методического обеспечения кабинета с целью создания предметно-развивающей среды при проведении внеклассного мероприятия.
- Организация коллективно-творческой деятельности по всем направлениям воспитания (в области выявления творческого потенциала и способностей детей, лидеров, организации самоуправления, проведение различных мероприятий). Участие в школах творчества и мастерства.
- Организация различных игр, направленных на создание положительного эмоционального настроения на совместную деятельность, установления контактов.
- Практикум по моделированию педагогических ситуаций и решению конфликтных ситуаций.
- Организация и проведение Слета вожатых.

2. Портфолио по практике сдается в последний день практики, руководителю практики от колледжа.

Содержание портфолио:

- Титульный лист
- Цели и задачи практики
- Индивидуальное задание
- Виды заданий по практике
- Индивидуальный календарно-тематический план.
- Дневник практики (по форме)
- Методический материал (план работы ДОЛ, игры, направленных на создание положительного эмоционального настроения на совместную деятельность, установления контактов, практикум по моделированию педагогических ситуаций и решению конфликтных ситуаций, комплекс мероприятий по разным направлениям работы ДОЛ, презентация проекта КТД)
- Отзыв о практике

Руководитель практики _____

**ВИДЫ РАБОТ
УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ**

ПМ 02. Организация внеурочной деятельности и общения младших школьников.

«Инструктивный лагерный сбор»

1. Составление индивидуального календарного плана прохождения учебной педагогической практики.
2. Знакомство с системой воспитательной работы учителя начальных классов школы (вожатого детского оздоровительного лагеря). Изучение плана воспитательной работы, его направления. Определение источников планирования внеклассной работы (педагогическая и методическая литература, журналы «Начальная школа»). Изучение функциональных обязанностей вожатого детского оздоровительного лагеря.
3. Ознакомление со структурой и схемами анализа внеклассного мероприятия. Разработка внеклассных воспитательных мероприятий по различным направлениям.
 1. Подбор методического материал для учебно-методического обеспечения кабинета с целью создания предметно-развивающей среды при проведении внеклассного мероприятия.
 4. Организация коллективно-творческой деятельности по всем направлениям воспитания (в области выявления творческого потенциала и способностей детей, лидеров, организации самоуправления, проведение различных мероприятий). Участие в школах творчества и мастерства.
 2. Организация различных игр, направленных на создание положительного эмоционального настроения на совместную деятельность, установления контактов.
 3. Практикум по моделированию педагогических ситуаций и решению конфликтных ситуаций.
 4. Организация и проведение Слета вожатых.

Зав практикой _____ Мамедова Е. Г.

Руководитель практики _____

Министерство образования и науки РД
Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение
Республики Дагестан
«Кизлярский профессионально-педагогический колледж»

ОТЧЕТ

по учебной практике

«Инструктивный лагерный сбор»

ПМ 02. Организация внеурочной деятельности и общения младших школьников.

Студента _____
(ФИО)

Отделение _____ группа _____

Специальность: _____

Место прохождения практики _____

Сроки практики _____

Руководитель практики _____

Оценка _____

Задания по практике «Инструктивный лагерный сбор»

Задание №1 Составить индивидуальный календарный план прохождения учебной педагогической практики.

Цель: ознакомиться с календарным планом прохождения учебной педагогической практики для составления индивидуального календарного плана.

Задание №2 Знакомство с системой воспитательной работы учителя начальных классов школы (вожатого детского оздоровительного лагеря). Изучение плана воспитательной работы, его направления. Определение источников планирования внеклассной работы (педагогическая и методическая литература, журналы «Начальная школа»). Изучение функциональных обязанностей вожатого детского оздоровительного лагеря.

Задание №7 Практикум по моделированию педагогических ситуаций и решению конфликтных ситуаций.

Цель: проанализировать педагогическую и методическую литературу по проблемам начального общего образования (НОО).

Задание №3 Знакомление со структурой и схемами анализа внеклассного мероприятия. Разработка внеклассных воспитательных мероприятий по различным направлениям.

Цель: анализ учебно – методических материалов на примере показательных мероприятий учителей начальных классов.

Задание №4 Подбор методического материал для учебно-методического обеспечения кабинета с целью создания предметно-развивающей среды при проведении внеклассного мероприятия.

Цель: создавать в кабинете предметно-развивающую среду.

Задание №5 Организация коллективно-творческой деятельности по всем направлениям воспитания (в области выявления творческого потенциала и способностей детей, лидеров, организации самоуправления, проведение различных мероприятий). Участие в школах творчества и мастерства.

Задание №6 Организация различных игр, направленных на создание положительного эмоционального настроения на совместную деятельность, установления контактов.

Цель: ознакомить с методикой организации и проведения коллективного творческого дела (КТД).

Задание №8 Организация и проведение Слета вожатых.

Цель: проанализировать педагогическую и методическую подготовку студентов к педагогической деятельности в рамках ДОЛ.

**Министерство образования и науки РД
Государственное бюджетное профессиональное
образовательное учреждение Республики Дагестан
«Кизлярский профессионально-педагогический колледж»**

ДНЕВНИК
по учебной практике

**ПМ 02. Организация внеурочной деятельности и общения
младших школьников.**

«Инструктивный лагерный сбор»

Ф.И.О. _____

Отделение _____ группа _____

Специальность: _____

Сроки практики _____

Руководитель практики _____

Оформление дневника по учебной практике.

Дата	Деятельность студента	Анализ деятельности студента	Подпись руководителя

Права и обязанности студента – практиканта

Вожатый подчиняется непосредственно начальнику лагеря.

Вожатый обязан:

- подчиняться распоряжениям администрации лагеря, руководителя практики;
- соблюдать правила внутреннего распорядка;
- нести личную ответственность за здоровье и благополучие вверенных ему детей;
- присутствовать на педсоветах и планерках;
- не покидать территорию лагеря без уведомления руководства;
- не оставлять детей одних вне территории лагеря;
- организовывать полноценную жизнедеятельность детского коллектива;
- вести своевременную отчетность по практике.

Студент-практикант имеет право:

- иметь выходные в соответствии с трудовым кодексом РФ;
- отказаться от прохождения практики в роли подменного вожатого или воспитателя;
- обратиться за помощью к администрации лагеря и руководителям практики;
- принимать самостоятельные решения;
- выступать на педсоветах.

Заповеди вожатого

1. Прими все, что есть в ребенке (кроме того, что угрожает его жизни, здоровью).
2. Ищи истину вместе с ребенком.
3. Старайся ничему не учить ребенка напрямую - учись сам.
4. Искренне восхищайтесь всем красивым, что есть вокруг.
5. Считайте своим основным педагогическим методом осознанное наблюдение за ребенком.
6. Помните, что вы существуете ради ребенка, а не он ради вас.
7. Воспринимайте вопросы и высказывания ребенка всерьез
8. Покажите ребенку, что его любят и принимают безусловно, т.е. таким, какой он есть, а не за успехи и достижения.
9. Помогайте ему строить свои собственные планы, давайте возможность самостоятельно принимать решения и нести ответственность за них.
10. Не унижайте ребенка, не давайте ему почувствовать, что он чем-то хуже вас.
11. Приучайте ребенка мыслить самостоятельно.
12. Хвалите ребенка только за конкретные успехи и поступки и делайте это искренно.
13. Развивайте в ребенке позитивное восприятие его способностей.

Законы, которые нужно выполнять

Для того, чтобы Вам было легче организовать работу в отряде, продумайте сами и предложите ребятам разработать законы, по которым будет жить Ваш отряд.

Закон поднятой правой руки

Если руку поднял кто-то, помолчи, послушай что-то.

Если поднята правая рука, надо помолчать. Если поднята левая - можно громко разговаривать, кричать.

Закон точного времени

Время назначено! Точно в срок ты приходи на встречу, дружок.

Закон территории

За территорию центра самому выходить нельзя,

Разные неприятности ждут вас там, "друзья!"

Закон дежурства

В дежурстве строгий есть порядок, иначе будет беспорядок.

Закон фантазии и творчества

Фантазируй и твори, радость людям ты дари!

Когда вы планируете работу на смену

Готовясь к встрече с ребятами, Вам, конечно же, необходимо продумать, чем Вы с ними будете заниматься в течение всей смены. Но неплохо было бы узнать, что же ждут от смены ребята, какой они представляют интересную смену. Поэтому не торопитесь, посоветуйтесь с детьми.

Вы можете использовать:

1. Поляну желаний

Заготовьте заранее большой лист бумаги, из бумаги вырежьте цветочки (такие, чтобы на них можно было что-то написать). Попросите ребят написать свои пожелания и "посадить" цветочки на поляну.

2. Стену откровений

Большой лист бумаги разрисуйте под кирпичную стену и предложите на ней написать свои пожелания.

3. Ларец желаний

Заранее подготовьте красивый ларец (коробку, обклеенную цветной бумагой или красиво разрисованную), сделайте прорезь для того, чтобы можно было опускать в ларец записки с пожеланиями по организации работы.

4. Аукцион идей

Подготовьте небольшие карточки двух цветов: на карточках одного цвета напишите форму проведения мероприятия (викторина, брэйн-ринг, турнир, эстафета и т. д.), на карточках другого цвета — существительные (этих карточек должно быть больше). Предложите ребятам выбрать 1 карточку одного цвета (форма) и 2 -3 карточки другого цвета и пофантазировать, какие бы мероприятия они смогли придумать, используя эти слова (существительные можно изменять, образовывая необходимые однокоренные слова.) Например, даны слова: "викторина", "природа", "загадка". Используя их, можно придумать такие варианты: викторина "Загадки природы", викторина "Загадочная природа" или "Природа загадывает..." Придумав свои варианты, ребята должны будут их "защитить": рассказать, как они представляют это мероприятие.

Что такое отрядный уголок?

Отрядный уголок призван: развивать активность ребят, разносторонне расширять знания, помогать в воспитании хорошего вкуса, учить культуре оформления, пробуждать интерес к жизни своего коллектива. Отрядный уголок — это место, где постоянно работает отряд и стенд, отражающий жизнь отряда. Здесь постоянно представлены успехи и победы отряда, их фантазии, изобретательность, мастерство, это своеобразная газета, причем постоянно действующая, живая, творческая. Отрядный уголок — это творчество Ваше и детей, но тем не менее, хотим дать некоторые советы, которые Вам помогут:

а) Уголок должен быть «говорящим», т.е. содержание и его рубрики должны меняться.

б) Уголок должен отражать различные стороны жизни отряда (самообслуживание, спорт, участие в лагерной жизни, награды, дни рождения, перспективы).

в) В оформлении уголка и обновлении содержания рубрик должны принимать участие дети. В работе над уголком можно выделить три периода:

-заезд ребят в лагерь в оргпериод;

-основной период;

-заключительный период смены.

К заезду новых ребят оформляются новые временные рубрики (необходимые только для оргпериода):

а) «Это наш лагерь» (краткие данные о лагере);

б) поздравление с приездом;

в) законы лагеря;

г) адрес лагеря;

д) наказ ребят прошлой смены;

е) первые песни, лагерная песня;

ж) план на день и другие рубрики на усмотрение воспитателя.

В оргпериод можно провести конкурс на лучшее оформление уголка. Творческая группа отбирает лучшие предложения, обсуждают и делают макет уголка в соответствии с новым названием и девизом, раскрывая идею содержания названия своего отряда.

В основной период смены отражается ежедневная деятельность отряда:

- соревнования,
- подготовка к отрядным и дружинным делам, праздникам,
 - участие в творческих конкурсах, смотрах.
 - подготовка к дежурству отряда, дежурство отряда,
 - жизнь отряда
 - поощрение детей.

В заключительный период смены может быть представлена рубрика «Как мы жили» с фотографиями или же мысли ребят о прожитых днях. Многие Воспитатели закрепляют рядом с

отрядным уголком лист ватмана с над-писью «А напоследок я скажу.», а дети пишут на прощание друг другу и лагерю пожелания.

Возможные рубрики для отрядного уголка

Календарь.

План на смену (План-сетка, Дрова для костра — наши дела. Еще не вечер. и дня без прикола. Веселыми тропинками лета, Наша стратегия, Завтречко и тд.).

Сегодня (Начни день со Sprite, Сегодня у нашего костра. Скучен день до вечера, коли делать нечего, А у нас сегодня.... New Day, Сегоднячко).

Поздравляем (Гип-гип-ура!!!. Маэстро, музыка! Целуем в щечку.)

Спорт (От старта до финиша. Точно в кольцо. Наша стометровка, Назло рекордам, Физподготовка).

Режим дня.

Список отряда (Знакомьтесь, это мы; Наша тусовка; Ба, знакомые все лица).

За бугром (В других отрадах. За горами, за долами, А в это время у соседей).

Наша песня (А мы поем..., А ну-ка песню нам пропой, веселый ветер. Музыкальный граммофон).

Наш адрес (Где нас найти. Приезжайте в гости к нам).

Наши достижения (Страна должна знать своих героев, Наши взлеты и залеты).

Добьемся.

Всякая всячина (А вы знаете, что. Всяко разно...).

Очень Важная Информация {Новости, Скоро в отряде, Что пишут в газетах}.

А вы слышали, что... (Словно мухи тут и там, ходят слухи по углам, о том что...) — Наше настроение.

Книга жалоб и предложений (Бочка жалоб и предложений, Озеро доверия. Отрядная почта).

Киношка. (Сегодня на экране вы увидите...)

Законы отряда. (Это должен каждый знать обязательно на «пять»).

Законы отряда

У каждого отрада должны быть свои традиции. Здесь мы объединили самые популярные и веселые законы некоторых отрядов. Надеемся, что у Вашего отрада появятся новые законы. Если нет, предлагает воспользоваться эти. Ребятам они очень нравятся. .

1. _____.

2. _____.

3. Воспитателей при подъеме не будить, при пожаре выносить первыми

4. За двумя воспитателями погонишься — ни одного не поймаешь.

5. Поспешешь. — весь отряд насмешешь.

6. Если выходишь за территорию лагеря без воспитателей, захвати с собой чемодан.

7. Воспитатель — всему голова.

8. Увидел, услышал — запомни, доложишь!
9. Зовут, есть — иди, не зовут — попроси, это не стыдно.
10. Хочешь, есть — умей вертеться.
11. Съел сам — помоги другому.
12. Если ты не получил 5-е питание, значит, тебя посетила птица Обломинго.
13. Проверь пятое питание, не вставая с постели.
14. После команды «Отбой» наступает темное время суток.
15. Не храпеть!
16. С утра до вечера с вами воспитатели, а ночью вами занимается КАРИЕС? ,
17. Не думай о секундах с высока, заходя в душ...
18. Если в душе внезапно выключили свет, значит нужно быстро выходить.
- 19 Ваш чемодан украли! Надо было ставить сигнализацию «Clifford».
20. No smoking!

В сменную рубрику «Поздравляем»

Оказывается, поздравлять ребят можно не только с днем рождения или с победой в соревнованиях, но и ...

- всех нас с тем, что мы вообще сегодня проснулись!
- всех вас с тем, что Воспитатели сегодня выпались (используйте свой шанс);
- с первым днем лета;
- всех-всех-всех с хорошо прожитой неделей в лагере!
- всех тех, к кому погода была с утра благосклонна и позволила не посетить столь любимое всеми общелагерное мероприятие, именуемое ЗАРЯДКОЙ!
- с первым дождем в лагере!
- всех нас любимых!
- всех нас с хорошим настроением воспитателей!
- всех с полным последним днем смены!
- всех с последним воскресеньем смены!
- всех с родительским днем!
- любителей понырять и поплавать с открытием купального сезона в «Звёздочке»!
- всех-всех-всех с утренним ливнем и днем Нептуна!
- всех любителей поесть с последним полдником, ужином и пятым питанием!
- всех посетителей кружков творчества с их закрытием в смене!
- всех нас со спокойно проведенной ночью!
- всех, кого намазали (не намазали)!
- всех девчонок, кого пригласили на медленный танец, всех мальчишек, кто решился пригласить этих самых девчонок на медленный танец, всех остальных мальчишек и девчонок, которые не танцевали медленный танец, а только смотрели, смотрели, смотрели...

В рубрику «Время»

Эту рубрику многие Воспитатели помещают под календарем, который также есть в отрядном уголке. И в зависимости от того, что написано в плане на день, какая сегодня погода и какое у отряда настроение, воспитатели и ребята придумывают, какое же время настало:

- собирать шишки;
- убирать палаты;
- пылесосить пустыню;
- убирать территорию;
- делать ноги;
- дежурить в столовой;
- считать деньги;
- сматывать удочки;
- сушить сухари;
- собирать потерянные вещи;
- срывать цветы удовольствия;
- ловить момент;
- играть на дудке;
- сверять часы;
- пухнуть с голоду;
- давать обещания;
- сушить весла;
- одевать носки.

Игры в автобусе

«Морячок»

Салон автобуса разбивается на две команды. «Объявляется конкурс на лучший экипаж корабля. Для этого нам нужно знать много песен. Какая команда споёт их больше всего, та и будет победителем! Но главное, чтобы в песне были слова о море, морях, морских кораблях». Эта игра очень вариативна и её условия зависят от вашего воображения. Это могут быть песни о Москве, могут быть песни, в которых встречаются цифры: «миллион, миллион, миллион алых роз»; «...девчонка из квартиры 45»; «...раз словечко, два словечко...»

Более сложным вариантом этой игры будет игра «Вопрос-ответ», где команда по очереди берёт вопрос из одной песни, а ответ – из другой.

«Что стоишь, качаясь?..»

«...Качает, качает волна морская».

Можно, чтобы одна команда в песенной форме задавала вопрос, а вторая опять же из текста песен выбирает ответ.

«Эстафеты»

Эстафета в автобусе – такое действительно бывает. Можно на скорость по рядам передавать спичечный коробок. А можно пустить по каждому ряду картонку с карандашом, и каждый участник должен написать на картонке, пущенной по его ряду, слово из четырёх-пяти букв. При подсчёте учитывается количество букв и время.

Картонку и карандаш можно использовать для игры в знакомство. Для этого ребята должны на картонках писать свои имена. Вожатый после окончания игры объявляет статистические данные: сколько у нас Свет, Игорей, Лен, Саш и т.д.

«Что я видел»

Эта игра на внимание. В ней ребята должны сосчитать количество нелогических суждений в стихотворении, которое прочтёт вожатый:

Я видел озеро в огне,
Собаку в брюках на коне,
На доме шляпу вместо крыши,
Котов, которых ловят мыши.
Я видел утку и лису,
Что плугом пашут луг в лесу,
Как медвежонок туфли мерил,
И как дурак всему поверил.

(С.Я. Маршак)

Или:

Из-за леса, из-за гор
Ехал дедушка Егор.
Он на пегой на телеге,
На дубовой лошади,
Подпоясан он дубиной,
Приопёршись на кушак,
Сапоги на растормашку,
На босу ногу пиджак.

Одними из самых занимательных форм игр для детей являются кричалки. Их можно использовать не только в автобусе, но и в походе, в коллективном творческом деле отряда, да и просто, когда выпала свободная минута. Дети очень любят покричать и, особенно, если их об этом просят.

«Петьки-Васьки»

Вожатый играет роль ведущего, а ребята делятся на две команды: одна – «Петьки», другая – «Васьки». Далее все вместе на мотив «Смуглянки»:

На солнечной поляночке
Стоит зелёный дом.

А на крылечке домика

Сидит весёлый гном.

Далее вожатый кричит: «Как тебя зовут, гном?» и показывает рукой на одну из команд, которая как можно громче отвечает скороговоркой.

«Петьки»:

Пе-е-тька! У меня рубашка в кле-е-тку!

Я пришёл к вам, де-е-тки,

Чтобы съесть конфе-е-тку!

«Васьки»:

Ва-а-ська! У меня штаны в горо-о-шку!

Я пришёл из ска-а-зки,

Потому что я хоро-о-ший!

Всё это проводится несколько раз, вожатый показывает то на одну, то на другую команду, а в конце игры – на обе команды сразу, и одна из них должна перекричать другую.

«Загранички»

Эти кричалки имеют большое количество вариантов. Их особенность в том, что они абсолютно ничего не значат и тем самым нравятся детям.

«Рисосики»

Всё очень просто: дети повторяют за вожатым, который поёт:

О-о-о!

Калабамба ла-о!

Осики-рисрсики-рисосики-рисбамба!

О, я бананы ем!

«Балами»

После каждой строчки, пропетой вожатым, дети кричат: «Хей!».

Бала-бала-ми - хей!

Чика-чика-чи - хей!

Чи - хей!

Чи - хей!

Чик-чирик-чик - хей!

Вы можете придумать вместе с ребятами свою, отрядную кричалку, под которую вы, например, будете собираться вместе.

Давайте познакомимся!

Ни для кого не секрет, что первым этапом создания коллектива является знакомство. Чем быстрее ребята узнают друг друга, тем легче вам будет работать с ними. Одной из наиболее простых игр на знакомство является игра

«Назовись»:

Все стоят в кругу, держа вытянутые руки перед собой. Начинаящий игру бросает мяч через центр круга одному из участников и называет при этом своё имя. После броска он опускает руки. После того, как мяч обойдёт всех, и все опустят руки, игра начинается по второму кругу. Каждый из участников бросает мяч тому человеку, которому он бросал в первый раз, и снова называет своё имя.

Третий раунд этой игры несколько изменён. Опять же все стоят в кругу с вытянутыми руками, но теперь участник, бросавший мяч должен назвать своё имя, поймавший мяч проделывает то же самое и т.д.

После проведения этой игры (на её проведение затрачивается 10-15 минут) вполне реально запомнить до 20 имён.

«Снежный ком»

Эту игру лучше проводить на «огоньке знакомства», когда ребята сидят в большом тесном кругу. Начать игру должен вожатый, назвав своё имя. Сидящий слева от него должен назвать имя вожатого и своё. Следующий дальше по часовой стрелке должен будет назвать два предыдущих имени, своё и так дальше по кругу. Закончить должен опять же вожатый, назвав по имени весь отряд. Задача сложная, но реальная и выполнимая. Попробуйте – успех обеспечен.

«Математика»

Дети сидят в кругу. Вожатый даёт задание: «Начнём считать по кругу. Тот, на кого приходится число, кратное трём, произносит вместо цифры своё имя».

Эту игру можно использовать для развития памяти и внимания. Поиграйте, и вы убедитесь, что это действительно так.

Тесты

Социометрия

Социометрия – метод исследования межличностных отношений (формальных и неформальных, эмоциональных и деловых) в малых группах, коллективах, организациях.

В середине лагерной смены, когда ребята уже достаточно узнали друг друга, сложились определённые группы, выявились лидеры, можно использовать метод социометрии для определения межличностных отношений. Вы предлагаете ребятам вопросы, отвечая на которые, они могут использовать не более трёх фамилий членов коллектива.

1. Кого бы вы пригласили на свой день рождения?

2. С кем бы вы пошли дежурить по территории, в столовой?
3. С кем бы вы хотели жить в одной палате?

Для обработки результатов строится следующая таблица:

	Фамилия	1	2	3	4	...	25
.	Петров В.		2	1	3		1
.	Иванов Ф.	2		2	2		2
.	Сидоров В.	1	1		1		
.	Захаров С.		2				
5.	Кирилло в И.	3	3	2	3		

В графах напротив своих фамилий отмечают номер тех, кого выбрали, и ставят 1, если выбор пал один раз, 2 – выбор пал два раза, 3 – выбор пал три раза. Затем результаты каждого заносятся в таблицу. Например, Петров выбрал 2 раза Иванова, 1 раз Сидорова, 3 раза Захарова и 3 раза Кириллова. В то же время Петров был выбран 2 раза Ивановым, 1 раз Сидоровым, не выбран ни разу Захаровым и 3 раза был выбран Кирилловым.

После того, как все результаты перенесены в таблицу, надо определить статус каждого, сложив все числа в каждой колонке по горизонтали. С помощью этих результатов можно построить социограмму «мишень». Для этого чертятся четыре концентрические окружности, они называются зонами.

- 1 зона – зона «звезд» (максимальная сумма баллов)
- 2 зона – зона «предпочтения» (статус выше среднего)
- 3 зона – зона «пренебрегаемых» (статус ниже среднего)
- 4 зона – зона «изолированных»

Примечание: в ходе исследования вожатый должен быть внимательным и осторожным, не выносить результаты на обсуждение, т.к. ребята, оказавшиеся в зоне «изолированных» могут подвергаться насмешкам со стороны других ребят. Полученные результаты должны стать источником размышления для вожатого, началом пересмотра своего отношения к некоторым ребятам в отряде.

Ответ на 3 вопрос не должен ограничиваться половыми рамками. Девочка может написать фамилию мальчика, а мальчик – фамилию девочки. Вожатый может предложить и свои вопросы. Вопросы должны быть значимыми для детей.

ТЕСТ «Нарисуй скорее дом»

Многие из вас, наверное, пользовались этим тестом, т.к. он является довольно-таки распространённым. Состоит он в следующем: необходимо нарисовать дом.

Городской дом

Речь идёт о многоэтажном здании. Его не очень часто рисуют дети, тем не менее, рисунок этого дома позволяет нам сказать о замкнутости человека, о его склонности сосредотачиваться на своих собственных проблемах, которыми он не делится.

Небольшой низкий дом

Тот, кто рисует его с очень низкой крышей, скорее всего чувствует себя очень усталым, утомлённым, любит вспоминать о прошлом, хотя и в нём обычно не находит много приятного.

Средневековый замок

Такой рисунок раскрывает чисто ребяческое в характере, несерьёзное, легкомысленное. Он означает преувеличенное воображение, стремление везде успеть, и всем помочь, но никогда не успевает со всем этим справиться.

Простой сельский дом

Он означает неудовлетворённость, дискомфорт. Если ребёнок, который рисует этот дом, одинок, то, возможно, в этом выражается его потребность в общении, стремление войти в коллектив. Если дом окружён неприступной железной оградой, то это, скорее всего, говорит о замкнутости. Если вокруг дома низкая изгородь, то это означает обратное – доверие к другим. Чем забор (ограда) ниже, тем выше у этого человека склонность к общению.

Двери

Если они расположены посередине фасада, это говорит о приветливости, гостеприимстве. А крыльцо – о ещё большем великодушии, чувстве уверенности в себе. Открытая дверь означает общительность. Если дверь расположена сбоку, это знак недостаточной общительности, такой ребёнок не так легко идёт на контакт. Если дверь закрывает почти весь фасад, это свидетельствует о легкомысленности, непредсказуемости в поступках, а также о великодушии, иногда даже чрезмерном.

Трубы

Отсутствие трубы на рисунке – признак бесчувственности.

Труба, из которой не идёт дым, означает то же самое, но эта черта характера вызвана, без сомнения, целым рядом разочарований в жизни. Труба с дымом – признак великодушия, а если к тому же на трубе прорисованы даже кирпичики, какие-то мелкие детали, то это свидетельствует о жизненном оптимизме.

Окна

Огромное окно говорит об открытости, радушии, дружелюбии. Одно или несколько небольших окон, окно с решётками, ставнями – показатель скрытности, наличия комплексов, жадности, неумения ни давать, ни принимать что-либо от других.

Глубокий анализ всех деталей позволит лучше понять ребёнка, поможет выбрать методы воспитательного воздействия.

Следует иметь в виду, что некоторые дети рисуют либо так, как их учили в школе, либо в соответствии с национальными, культурно-этническими особенностями. А в этом случае тест не несёт необходимой информации.

Тест «Лучший художник»

Этот тест применим для разных возрастов, и на практике используется как исследование оригинальности мышления. Мы с вами будем использовать его в упрощённом варианте для выявления умеющих хорошо рисовать, то есть ребят, которые помогут вам в оформлении отрядных уголков и т.д.

Для этого каждому ребёнку вашего отряда необходимо дать заранее подготовленный лист с нарисованными кружочками (для рисования кружочков можно использовать монету) количество которых от 10 до 25. Условие следующее: необходимо нарисовать соответственно 10-25 рисунков, чтобы каждый кружок был частью рисунка. Объединять несколько кружков в один рисунок нельзя. Тест можно усложнить, ограничив время: 1 минута на один рисунок.

Обработка результатов ведётся следующим образом: вожатый называет предметы, которые, как показывает практика, рисуются ребятами чаще всего: «Ребята, поднимите руки те, кто нарисовал солнышко (ведётся подсчёт). Итак, 15 человек. Теперь все, кто нарисовал солнышко, записывают себе 15 баллов».

Подобный подсчёт и выставление баллов ведётся и дальше, когда вожатый называет следующие предметы: часы, лицо, овощи, фрукты, мяч, тарелка, кнопка, розетка, монета, мишень, медаль. Далее все участники суммируют количество своих баллов. Участники, нарисовавшие предмет, который не был назван вожатым, ставят себе по 1 баллу. Победителем является тот, кто наберёт наименьшую сумму баллов.

Вожатый собирает рисунки и по качеству их выполнения выявляет лучшего художника отряда.

Опросник

Если вас заинтересовал анализ качества вашей работы в течение смены, то рекомендуем вам провести анкету *«КАК МЫ ЖИЛИ?»*

Анкета

- 1. Нравится ли тебе ездить в оздоровительный лагерь?*
- 2. Ты приехал (а) по желанию или по настоянию родителей?*
- 3. Жалеешь ли ты об этом?*
- 4. Чего, с твоей точки зрения, в этой смене в жизни лагеря было больше:*
 - положительного*
 - отрицательного*

5. *Можно ли сказать, что вожатые и воспитатели работали хорошо?*
6. *Чего, по твоему мнению, в жизни отряда в этой смене было больше:*
 - *положительного*
 - *отрицательного*
7. *Если бы тебе сейчас предложили перейти в другой отряд, сделал бы ты это?*
8. *Считаешь ли ты, что вожатый твоего отряда самый лучший?*
9. *Если да, то почему?*
 - а) потому что закрывает глаза на поведение;*
 - б) личная симпатия;*
 - в) умеет зажечь, руководить, рассказывать и т.д.*
10. *Хотел бы ты начать смену сначала в том же составе?*
11. *В каком году в лагере было лучше?*

АЗБУКА ИНТЕРЕСНЫХ ДЕЛ

"АЛЛО, МЫ ИЩЕМ ТАЛАНТЫ"

Целью данного конкурса является выявление творческих способностей детей. О проведении конкурса сообщается заранее. Всем ребятам предлагается придумать разнообразные интересные номера: вокал, танцы, сценки из жизни отряда и т. д.

АУКЦИОН

Это открытое соревнование на лучшее знание какой - то темы. Например, "Тайны "Горизонта", "Любимые песни", "Все о футболе" и т. д. Ведет аукцион человек, компетентный в данной теме. Он обращается к аудитории с вопросом (лотом), комментирует сказанное. У ведущего в руках молоточек, и после каждого выступления он спрашивает: "Кто больше?" Побеждает тот, кто больше знает по данному вопросу. Возможен еще один вариант проведения аукциона: в "черном ящике" спрятан предмет (рисунок этого предмета), лотами является информация об этом предмете. Играющим необходимо отгадать, что спрятано в "черном ящике". Ведущий сообщает начальную стоимость лота (количество баллов, которое можно заработать, правильно отгадав то, что находится в "черном ящике") и сообщает блок информации о предмете.

"В МИРЕ ВЕЩЕЙ"

1. Это очень необходимый предмет. На него не оказывают губительного влияния ни сильные морозы, ни невесомость, ни обилие воды. Сегодня выпускается огромное количество различных видов этого предмета. Существуют ароматические, "веселые", с подсказкой и даже витаминизированные предметы (10 баллов)

2. Этот предмет появился на свет более двухсот лет назад. Своим рождением он обязан одной расколотой чашке: осколки чашки, пролетая, нечаянно коснулись бумаги и оставили на ней четкий черный след (8 баллов)

3. Для того, чтобы этот предмет был тверже, не ломался и не крошился, первоначально в него добавляли глину. А в 15 веке во Франции был изобретен так называемый "соус". "Соус" готовился так: в сажу добавлялся угольный порошок и очень слабый клей (6 баллов).

4. Первой "одеждой " этого предмета была обычная бумага. Позднее "одежду" стали делать из тополя, липы, ольхи, но лучшей все же считается "одежда" из кедра (4 балла).

5. Этот предмет бывает разным и "по характеру": у одних "сердце" мягкое, нежное, у других - твердое, как кремний, а иногда бывает средней твердости. О том, какое у предмета сердце рассказывает маркировка -буквы и цифры, показывающие степень твердости или мягкости (2)

6. Само название этого предмета указывает на то, что он очень просто устроен и прост в обращении (1 балл)

Правильный ответ - КАРАНДАШ.

Интересная информация. Подсчитано, что одна буква, написанная карандашом, весит 0, 00033г. Сколько же будет весить ваше имя, написанное карандашом?

1. Она прибыла из Китая долгим медленным путем, со скоростью сто километров в сто лет. В 650 году ее видели а Самарканде, в 800 году встречали в Багдаде, в 1100 году она добралась до Каира, прошла по берегу Африки и переплыла Средиземное море (10).

2. Материалом для ее изготовления первоначально служили волокна бамбука, некоторые травы, старое тряпье. Все это складывали в каменную ступу, растирали с водой в кашу. Эту кашу понемногу выливали в форму и трясли во все стороны, чтобы волоконца переплелись и образовался тонкий войлок (8)

3. Арабы догадались изготавливать этот предмет из волокон льна. Они же придумали и мыльницы, на которых можно было перемалывать полученную массу, - по сути это были первые фабрики по изготовлению этого предмета (6).

4. С 13 века в Европе существовало много мастеров по производству этого предмета. У каждого мастера был свой водяной знак, своя марка, которую было хорошо видно при рассмотрении на свет. В 14 веке лучшим был признан предмет, который производили в Голландии (4).

5. Со временем этого предмета стало требоваться так много, что старого тряпья уже не хватало. И после многих опытов пришли к выводу, что этот предмет можно изготавливать из дерева (2)

Правильный ответ - БУМАГА

1. В давние времена этот предмет изготавливали из железа, меди и даже из бронзы. Но ценность этих предметов была так велика, что пользовались им только богатые люди, а остальной народ обходился тем же, что и первобытные люди: заостренной рыбьей костью, шипами деревьев и кустарников, щепками (10).

2. На Руси эти предметы из железа появились в 10 веке. Их изготавливали специальные мастера. Только в 19 веке появились первые машины для производства этой замечательной вещицы (8).

3. Среди разновидностей этих предметов существуют лилипуты, размер которых всего лишь 5 миллиметров и гиганты, которые достигают до полуметра (6).

4. У современных видов этого предмета есть одно неприятное свойство: они могут ржаветь. Поэтому в Германии решили одевать этот предмет в нержавеющую одежду из полимеров, а англичане решили изготавливать этот предмет из стеклопластика (4).

5. О том, для чего применяют этот предмет, могут рассказать его названия: кровельные, отделочные, обувные, шиферные, корабельные и т. д. (2).

6. Известно, что хотя мы и говоримого этот предмет сделан из железа, на самом деле это не совсем так. Этот предмет сделан из сплава железа с углем и другими веществами. Чистое железо слишком мягкое, и изготовленный из него предмет невозможно было бы вбить в стену (1)

Правильный ответ 0 - ГВОЗДИ

1. Это такое необходимое вещество, что без него люди не могли обходиться еще в древние времена. Они изготавливали его из костей и сухожилий животных. Народы, которые жили у морей и у крупных рек и основной пищей которых была рыба, изготавливали это вещество из рыбной чешуи (10).

2. Ученые обследовали развалины одной старой-престарой башни, которая была построена еще за 15 веков до нашей эры. Отвалилась внешняя облицовка башни, осыпались кирпичи, но застывшее вещество по-прежнему скрепляло пальмовые листья, проложенные в швах здания (8).

3. Это вещество — добрый помощник в медицине. Однажды во время войны от взрыва у одной девочки разорвало барабанные перепонки. Проникнуть в уши иглой и нитью было невозможно, поэтому наложить хирургические швы не смогли. И тут-то помогло это вещество (6).

4. Оно может быть жидким, сухим, желеобразным (4).

5. Это вещество можно использовать при создании самолетов и вертолетов, железнодорожных вагонов (2).

6. Самый простой способ его изготовления: засыпать крахмал в кипящую воду и через минуту снять с огня (1)

Правильный ответ - КЛЕЙ

1. Известно, что в Европе настоящее производство этого продукта было налажено в 17 веке, когда из колоний стали завозить большое количество тростникового сахара (10).

2. В Древнем Египте и на Востоке изготовление этого продукта держали в большом секрете. А древние римляне тайны из его приготовления не делали. Они варили орехи и маковые зерна с медом, добавляли взбитое яйцо, молоко и желеобразные кусочки вываренных фруктов (8)

3. Особенно нежные сорта этого продукта изготавливают вручную (6).

4. Начинают этот продукт изготавливать с приготовления начинки. Для этого начинку отливают в форму из крахмала, где выдерживают некоторое время (4).

5. Оформлением этого продукта порой занимались известные художники. Каждая "одежка" этого продукта - своеобразный исторический документ, который может о многом поведать. Поэтому многие эти "одежки" собирают (2).

"БАЗАР ГОЛОВОЛОМОК"

Соревнование на разгадывание распутывание разнообразных шарад, кроссвордов, ребусов, каверзных вопросов. Это может быть командное состязание, а может быть личное первенство. Заранее подготовьте карточки с самыми разнообразными заданиями, определите количество баллов, которое участники могут набрать при правильных ответах на вопросы. Примерные задания:

В МИРЕ СЛОВ

1. **Ответ в вопросе.** Присмотритесь внимательно к словам ЧЕМПИОН, СТЯПУХА, ГРЕЧКА, ХОМУТ и ответьте на вопросы:

- Какой цветок вручили чемпиону ? (Пион)
- Как называется блюдо, приготовленное стряпухой? (Уха)
- Как называется водный поток, у которого растет гречка? (Речка).
- Куда забросили хомут?(Омут).

2. **Что в начале, то и в конце.** Составьте шесть слов, каждое из которых начинается и оканчивается одинаковыми буквами: .. но.., .. ль.., .. ор.., .. ат.., .. пи.. . (заноза, калька, окорок, оратор, рапира.)

3. **Какие труды - такие плоды.** Изменяя в словах последовательно по одной букве, превратите через определенное количество промежуточных слов "кота" во "льва" (2 промежуточных слова), "труд" — в "плод" (4), "муку" - в "торт" (4), "пулю" - в "цель"(5). Например, надо превратить "вора" в "суд"(3): вор – сор –сок – сук - суд.

4. **Забавные превращения слов.** Скажите, с какими словами происходят такие превращения.

- Если лишить хищника одной буквы, он становится домашним животным (ВОЛК - ВОЛ);
- Прибавьте к морскому животному одну букву - оно превратится в насекомое (ОМАР -КОМАР);
- Отнимите у насекомого одну букву – появится рыба. (КЛЕЩ - ЛЕЩ);
- От перемены одной буквы зверек превращается в змею (ЕЖ - УЖ), домашнее животное - в птицу (ОСЕЛ -ОРЕЛ), а домашняя птица - в пушистого зверя (КУРИЦА - КУНИЦА).

5. **Семь слов.** Слово "казак", как вы видите, одинаково читается слева направо и в обратном направлении. Подыщите еще шесть слов, которые обладают таким же забавным свойством. В каждом слове, которое вы подберете, должно быть не менее пяти букв. (Возможные ответы: шалаш, топот, доход, казак, комок, довод).

6. **Крупные города.** Попробуйте из каждой пары слов путем перестановки букв составить третье слово-название крупного города.

- ПОЛ+ВАТА=? (ПОЛТАВА),

- РОВ+СТО=? (РОСТОВ),
- УХА+РАБ=? (БУХАРА),
- РОГ+ДНО=? (ГРОДНО),
- ЛОГ+ВОДА=? (ВОЛОГДА).

7. **Мало букв - много слов.** На карточке по кругу написаны буквы Д, О, К, Л, А. Из этих букв необходимо составить 8 слов. (Доклад, оклад, клад, док, код, лад, ад, ода).

8. Веселые ребусы.

9. **Буквы в лабиринте.** Догадайтесь, начало какого стихотворения здесь зашифровано. Каждый ребенок знает его на память: Шыр-пыир ю папюжгы зэрэмгый гесрыг. Фед даг, фед даг, зэлэмгый гесрыг. (Жил-был у бабушки серенький козлик. Вот так, вот так, серенький козлик.) Предложите ребятам самим придумать такую шифровку.

ПЯТЬ МИНУТ НА РАЗМЫШЛЕНИЕ

1. **Какой знак надо поставить между числами 4 и 5,** чтобы результат получился больше четырех, но меньше пяти? (Запятую: 4, 5).

2. **Найдите пару.** Подберите или нарисуйте несколько пар различных предметов так, чтобы предметы чем-то отличались друг от друга (например, 2 одинаковых будильника показывают разное время и т. д.) Задание: необходимо внимательно посмотреть на предметы, а потом, закрыв их, по памяти постараться назвать парные предметы и сказать, чем они различаются.

3. **Шесть стаканов.** На столе стоят шесть стаканов. Три пустые, а в трех налита вода. Сделайте так, чтобы пустые и полные стаканы чередовались. Брать в руки разрешается только один стакан. (Воду из второго стакана надо перелить в пятый и поставить стакан на место).

4. **Сколько раз?** Если дома на улице пронумерованы от 1 до 50, то сколько раз встречается цифра 4 (По одному разу в каждом из десятков и еще 10 раз от 40 до 49. Всего 15 раз).

5. **Простое сложение.** Попробуйте написать 5 таких нечетных цифр, чтобы их сумма равнялась 14. (В условии не сказано, что нельзя брать одинаковые цифры, поэтому можно записать $14=1+1+\dots+11$).

6. **Оцените "на глаз".** Перед вами два столбца чисел. Всмотритесь: числа второго столбца образованы из тех же цифр, что и числа первого столбца, но с противоположным порядком их расположения. Какой столбец при сложении даст больший результат?

123456789	1
1245678	21
1234567	321
123456	4321
12345	54321
1234	654321
123	7654321
12	87654321
1	987654321

12. Первый сад из этих деревьев в нашей стране был заложен на территории Киево-Печерской лавры еще при Ярославе Мудром. Ученые насчитывают не менее 10 тысяч сортов этих деревьев. Плоды этого дерева содержат много полезных веществ, необходимых людям, и считаются лекарственными средствами от многих болезней. Плоды едят свежими, сушеными, мочеными. Из них готовят соки, компоты, варенье, повидло, мармелад, желе и даже сидр - некрепкое вино. Древесина его пригодна для изготовления многих необходимых вещей - посуды, деталей интерьера. (Яблоня).

"ВЕРИШЬ - НЕ ВЕРИШЬ"

Конкурс заключается в определении игроками истинности (или ложности) предлагаемых ведущим утверждений. Ведущий зачитывает некоторое утверждение. Все, кто верит в его истинность, отходят в одну сторону, остальные - в другую. Выясняется, кто из них прав. "Промазавшие" покидают сцену, а для угадавших процедура повторяется. И так до тех пор, пока не останется один человек - победитель игры. Интерес к игре во многом определяется теми утверждениями, которые предлагает ведущий. Они должны быть парадоксальными, с одной стороны, и любопытными, познавательными, с другой стороны.

ДЛЯ МЛАДШЕГО ВОЗРАСТА

1. Самый зубастый зверь на Земле - садовая улитка. (Да, у нее 14175 зубов)
2. Страус прячет голову в песок от страха. (Нет, спасаясь от паразитов).
3. Маленького друга Карлсона звали Пеппи Длинный Чулок. (Нет, Малыш).
4. Девочку, которая побывала на звездолете на Третьей планете, зовут Алиса. (Да).
5. Смычок скрипки представляет собой пучок конского волоса, который натянут на изогнутую на конце палочку. (Да)
6. У дельфинов самый крупный и лучше всех развитый мозг среди животных. (Да).
7. Тигру, чтобы не чувствовать себя голодным, достаточно съесть в день всего 7-8 кг мяса. (Да).
8. Взрослый слон за день выпивает примерно 90 литров воды. (Да).
9. Самый крупный сухопутный хищник - лев. (Нет, белый медведь).
10. Пара воробьев каждый день отлавливает примерно 400 вредных насекомых. (Да).
11. Орлы могут унести в когтях небольшую овцу. (Да)

ДЛЯ СТАРШЕГО ВОЗРАСТА

1. Каждый из вас, безусловно, видел портрет артиста цирка Барнума и Бейли по имени Старый Джо. (Да, это верблюд на пачке сигар "Кэмел").
2. На ежегодной ярмарке сельскохозяйственных товаров в Париже сыры заменены муляжами. (Да, в тепле сыр начинает сильно пахнуть).
3. Принц Чарльз владеет одной из самых больших в мире коллекций юбок. (Да, это шотландские мужские юбки-килты).
4. Бережливые люди крахмалят белье в воде, в которой варили макароны. (Да, приводится в книге "Наш дом" как пример уж слишком большой экономии).

5. Два зверя носят прозвище "очковые" — змея и медведь. (Да).
6. Слово "бра" происходит от слова "рука". (Да, но по-французски).
7. Золотые изделия рекомендуют чистить растительным маслом. (Нет).
8. Кремлевские куранты в Москве когда-то отбивали мелодию "Ах, мой милый Августин". (Да).
9. Самое первое дошедшее до нас название духов датируется 18 веком. (Нет, 1367 годом, и посвящены эти духи венской королеве).
10. Статую Свободы в США запрещено изображать на пивных кружках, собачьих ошейниках, кошачьей еде и крышках унитазов. (Да)

"ВЫХОДИ ИГРАТЬ ВО ДВОР"

Игровая программа, которая проводится на свежем воздухе и включает в себя различные подвижные игры, веселые эстафеты.

"ДЕНЬ СМЕХА"

Этот день посвящен шуткам, розыгрышам, веселым эстафетам. В этот день в отряде можно организовать:

1. Конкурс на лучший инсценированный анекдот.
2. Выставку "Наш вернисаж" (дружеские шаржи на вожатых и детей).
3. Веселое многоборье.
4. Маскарад. Участникам маскарада необходимо из подручных материалов придумать себе костюмы.

"ЖИВЫЕ КАРТИНЫ"

Каждая команда по жребию вытаскивает названия известных картин (желательно заранее подготовить репродукции этих картин) и после небольшой подготовки изображают картину при помощи мимики и пантомимы. Можно усложнить задание, предложив изобразить, что было за несколько минут до (после) изображенного события. Побеждает команда, которая проявила больше творчества и которой удалось достичь большего сходства с оригиналом.

"ЖИВОЙ КРОССВОРД"

Из числа желающих образовывается несколько команд (8-10 человек). Каждая команда получает карточки с буквами. Выбрав себе по одной карточке, игроки каждой команды выстраиваются в ряд. Ведущий загадывает слово, а игроки, отгадав его, должны быстро "написать", т. е. выстроиться в ряд так, чтобы слово можно было прочитать. Какая команда быстрее "напишет" слово та выигрывает очко. ГОРИЗОНТ.

1. Лучшая защита от дождя и солнца. (Зонт).
2. Очень - очень громкий крик. (Ор).
3. Попытка двух сторон договориться об удачной купле - продаже. (Торг).
4. Музыкальный инструмент, звуки которого быстро собирали вместе всех детей. (Горн).
5. Он может быть доброжелательным, а может быть угрожающим. (Тон).
6. Место, где каждый может проверить свое зрение и меткость. (Тир).

7. Далекая линия, к которой мы стремимся, но никак не можем подойти близко. (Горизонт).

ИГРА-ПУТЕШЕСТВИЕ

Игры-путешествия могут быть очными и заочными. Готовясь к игре, продумайте, куда отправитесь путешествовать (тема), на чем будете путешествовать, сделайте карту путешествия или маршрутные листы.

ПУТЕШЕСТВИЕ "В ТРИДЕВЯТОМ ЦАРСТВЕ, В ТРИДЕСЯТОМ ГОСУДАРСТВЕ"

Это заочное путешествие по любимым сказкам. Заранее надо подготовить карту государства. В начале путешествия ведущий зачитывает письмо -приглашение на замечательный бал в Королевском замке, но оказывается, что дорогу в замок никто из присутствующих не знает.

1 остановка. Избушка Бабы Яги. (Известно, что в народных сказках чаще всего Баба Яга встречала добра молодца и расспрашивала, кто он, что он, откуда и куда). Знакомство с командами: каждая команда должна выбрать себе какое -то сказочное название.

2 остановка. Терем Елены Премудрой. Командам необходимо отгадать загадки о волшебных предметах.

1. Чтоб узнать свою судьбу,
вышли как-то братья в поле,
натянули тетиву, запустили ввысь... (стрелу).
2. Чтоб в лесу не заблудился ты,
И быстро мог красавицу найти,
К Бабе Яге обратись ты, дружок,
И попроси волшебный... (клубок).
3. Он героям помогает,
Очень быстро он летает.
Как самолет, разрезает простор.
Совсем необычный, волшебный... (ковер).
4. Волшебный предмет среди сокровищ нашли:
Чтоб джин появился, его ты потри.
И в чудо такое не верится как-то
Ведь домом для джина была просто... (лампа).
5. Чтоб хозяин бедный счастливым стать смог,
Верному слуге нужна лишь пара... (сапог).
6. Исполняется все желанья на свете,
Если в руке семицветный есть... (цветик).
7. Принц переборчив, и ждет он пока,
Кому из невест подойдет... (туфелька).

3 остановка. Лесные разбойники (на карте путешествия ее можно обозначить знаком "Осторожно, опасность!"). Веселая эстафета "Маскировка". Каждый участник команды по очереди повязывает на голову платок и громко говорит: "Ай да Я!" (Или каждая команда должна быстро

передать друг другу ногами пластиковую бутылку, последний участник должен достать из бутылки карточку со скороговоркой и быстро громко прочитать эту скороговорку.)

4 остановка. Домик Маши — Растеряши. Командам предлагается "салат из сказок": разрезать и перемешать разные сказки (это могут быть иллюстрации к сказкам, отрывки из сказок, имена сказочных героев). Чья команда быстрее соберет все сказки вместе.

5 остановка. Дворец царевны Несмеяны. Конкурс "Самая смешная рожица".

6 остановка. Замок Кощея Бессмертного. Вызываются по одному участнику от каждой команды. Они распределяются парами, и каждому из участников привязывается на ногу воздушный шарик. Кто быстрее лопнет шарик соперника.

7 остановка. Мастерская Карандаша. Веселая эстафета "Рисуем сказку вместе".

8 остановка. Бал в королевском замке. Танцевальный марафон.

"КНИГА РЕКОРДОВ ГИННЕСА"

Предложите ребятам создать отрядную "книгу рекордов". Определите номинации, по которым вы будете определять рекордсменов. Это могут быть спортивные, шуточные номинации. Например, самый высокий (низкий) в отряде; самый говорливый, самый длинный (короткий) волос и т. д. Это может быть индивидуальное первенство, а может быть командное. Например, самая "старая" комната (посчитать возраст всех, живущих в одной комнате), самая "толстая" комната (вес всех, живущих в комнате) и т. д.

КОНКУРС ФАНТАСТИЧЕСКИХ ПРОЕКТОВ

Участники представляют рисунки, схемы, рассказы - пояснения по какой-то выбранной теме: "Горизонт 2555 года", "Город на дне моря", "Межпланетные пассажирские корабли" и т. д. После выступления авторов проектов - ответы на вопросы, речи "оппонентов".

"КРЕСТИКИ - НОЛИКИ"

В игре принимают участие две команды: "крестики" и "нолики". Правила игры такие же, как в известной детской игре: каждая команда старается быстрее закрыть строчку со своим знаком: по вертикали, горизонтали или диагонали. Команды по очереди открывают квадраты. Задания выполняют обе команды, а квадрат закрывается знаком той, которая лучше и интереснее справилась с заданием.

1 квадрат. "Тихо! Идет запись! "Команда получает карточку с небольшим рассказом, который необходимо озвучить.

2 квадрат. "Кот в мешке". В мешке спрятан предмет. Игроки должны на ощупь определить, что спрятано в мешке.

3 квадрат. "Песня на засыпку". Необходимо угадать о какой песне идет речь и исполнить ее, как походный марш. Вопрос : В этой песне излагается биография хорошо известной нам представительницы растительного мира. ("В лесу родилась елочка).

4 квадрат. "Просто смех". Продолжить анекдот и инсценировать его.

5 квадрат. "Телеграф". Необходимо быстро и правильно передать труднопроизносимую скороговорку от первого игрока до последнего.

6 квадрат. "Расшифруй и ответь". Командам надо быстро достать карточку с ребусом из пластиковой бутылки и расшифровать ребус.

7 квадрат. "Кто быстрее". Необходимо передать апельсин, придерживая его подбородком.

8 квадрат. "Рисунок на листе". Надо нарисовать рисунок, обводя ладошки. Чья команда за определенное время обведет больше ладошек и сможет из них придумать интересную композицию.

9 квадрат. "Снимаете кино". Инсценировать предлагаемый текст, как боевик, комедию трагедию, фильм ужасов. (Каждая команда сама выбирает жанр своего фильма. Для удобства жанры можно закодировать "Б", "К", "Т", "У" и предложить ребятам выбрать одну из букв).

"ОТКАЖИСЬ ИЛИ УДВОЙ"

Присутствующие делятся на команды. Первый вопрос задает сразу всем командам. Та команда, представитель которой первым поднял руку, отвечает. Если не справился, отвечает следующая. Команда, давшая правильный ответ зарабатывает одно очко, имеет право выбора: она может играть в одиночку, а может удовлетвориться достигнутым, и тогда снова будут играть все. Если она продолжает игру, вопросы задаются только ей, и ставка каждый раз повышается в два раза - второй правильный ответ стоит два очка, третий - четыре, четвертый - восемь и т. д. Но при первом же неправильном ответе сгорают все заработанные очки. Команда может остановиться после любого по счету правильного ответа, и тогда все набранные очки сохраняются. Если команда отказалась играть дальше или ошиблась при очередном ответе то вопрос передается другим командам и стоит одно очко. Побеждает команда, которая имеет наибольшее количество набранных (и не "прогоревших") очков. Для игроков важно понять, какую тактику избрать -либо зарабатывать по одному очку, либо попытаться "сорвать банк" в одной попытке. Ведущему обязательно надо выбрать себе ассистентов, которые будут помогать следить за игрой и вести счет.

"ФИЛЬМ, ФИЛЬМ, ФИЛЬМ..."

Ведущий называет фразу из кинофильма (мультфильма), необходимо назвать эту ленту. (Примечание. Данный порядок вопросов не обязателен, их можно менять по усмотрению ведущего).

ДЛЯ МЛАДШЕГО ВОЗРАСТА

1. "А я денежки люблю! " ("Бременские музыканты").
2. "Мы с тобой одной крови. " ("Маугли").
3. "Маловато будет" ("Падал прошлогодний снег").
4. "Одну простую сказку, а может не простую хотим мы рассказать". ("Пластилиновая ворона").
5. "Заяц? Заяц, Заяц... " ("Ну, погоди! ")
6. "Такая -сякая сбежала от отца! " ("По следам бременских музыкантов").
7. "Есть ли у вас план, мистер Фикс?" ("80 дней вокруг света").
8. "Как вы яхту назовете, так она и поплывет! " ("Приключения капитана Врунгеля").

9. "В траве сидел кузнечик. ("Приключения Незнайки и его друзей").
10. "От улыбки станет всем светлей" ("Крошка Енот").
11. "Дерни за веревочку, дверь и откроется". ("Красная шапочка").
12. "Маленькие дети, ни за что на свете не ходите, дети, в Африку гулять. ("Бармалей").
13. "Щас спою! Щас точно спою!" ("Жил-был пес").
14. "А помнишь, в эту среду ты нас звала к обеду?" ("Кошкин дом").
15. "А хотите я его ударю, и он станет фиолетовым, в крапинку". ("Тайна Третьей Планеты").

ДЛЯ СРЕДНЕГО И СТАРШЕГО ВОЗРАСТА.

1. "Икра заморская, баклажанная!" ("Иван Васильевич меняет профессию").
2. "Какая гадость эта ваша заливная рыба!" ("Ирония судьбы...").
3. "Овсянка, сэр!" ("Собака Баскервилей").
4. "Вы привлекательны! Я чертовски привлекателен!" ("Обыкновенное чудо").
5. "А теперь - Горбатый! Я сказал —Горбатый!" ("Место встречи изменить нельзя").
6. "Если кто-то кое-где у нас порой" ("Следствие ведут знатоки").
7. "Не учите меня жить, лучше помогите материально" ("Москва слезам не верит").
8. "А вас, Штирлиц, я попрошу остаться!" ("17 мгновений весны").
9. "Главное, чтобы костюмчик сидел!" ("Чародеи").
10. "Кто к нам с мечом придет тот от меча и погибнет!" ("Александр Невский").
11. "Пора-пора-порадуемся на своем веку". ("Три мушкетера").
12. "В Бразилии так много диких обезьян!" ("Здравствуйте, я ваша тетя!").
13. "Кто такой, почему не знаю?" ("Чапаев").
14. "Нормальные герои всегда идут в обход!" ("Айболит -66").
15. "Ха-ха-ха-ха..." ("Фантомас").
16. "Красота - это страшная сила!" ("Весна").
17. "Хочешь большой и чистой любви..." ("Формула любви").
18. "Так он же памятник. Кто ж его посадит?" ("Джентльмены удачи").
19. "Птичку жалко!" ("Кавказская пленница").
20. "Что ты молчишь, как рыба об лед?" ("Свадьба в Малиновке")
21. "Какое небо голубое! Мы не сторонники разбоя!" ("Приключения Буратино").
22. "Если б не было школ, до чего человек бы дошел..." ("Приключения Электроника").
23. "А че это вы тут делаете?" ("Добро пожаловать или посторонним вход запрещен").
24. "Не волки, а санитары леса..." ("Улицы разбитых фонарей").
25. "Я не волшебник, я только учусь..." ("Золушка").
26. "Я думала, что это шкварчит ваше сердце, а это шкварчала ваша папироса..." ("За двумя зайцами").
27. "Шурочка, восстановите статус - кво!" ("Золотой теленок").
28. "Вечером - деньги, утром — стулья; утром - деньги, вечером - стулья!" ("12 стульев").

29. "Уноси готовенького! " ("Достояние республики").

30. "Ребята, сколько будет дважды два - четыре?" ("Красная шапочка").

"ПОИСКИ КЛАДА"

Существует множество вариантов этой игры, в зависимости от возраста детей и их способностей. Если дети помладше, можно спрятать "клад"(игрушку и т. д.) в корпусе или на площадке, а затем отправить детей искать этот"клад". Можно придумать несложные задания, которые помогут детям в поисках. Для детей постарше можно написать ключи к поиску клада, которые сначала необходимо будет внимательно изучить. Отправляться на поиски "клада" можно командами или самостоятельно. Одним из вариантов этой игры может быть задание найти в корпусе как можно больше предметов, начинающихся на загаданную букву.

"ПОЙМИ МЕНЯ"

Конкурс строится на умении детей выражать свои мысли, чувства при помощи мимики и пантомимы, правильно использовать слова, понимать друг друга с полуслова.

1. **"Кто вы?"** Придумать и изобразить при помощи мимики и жестов название своей команды.

2. **"И в шутку, и всерьез".** Разминка. Даны определения слов, состоящих из двух букв. Необходимо назвать эти слова.

Антирай - (ад); состоящий из волос - (ус); вещество, которое в пищу стараются не употреблять -(яд); летчик, отличный от других — (ас); часть танца - (па); жвачное животное - (як); первая из семи —(до).

3. **Изобразить при помощи мимики и пантомимы пословицу (загадку).** Командам - необходимо отгадать, что было задумано.

4. **"Что бы это значило?"** Команды загадывают и пишут на листке какое-либо слово. Команде-сопернице называют слова-ассоциации, по которым необходимо отгадать загаданное слово.

(Например, загадано слово "зима". Команде предлагаются слова-ассоциации: холод, снег, мороз, сосулька и т. д.)

5. **"Веселое приключение"** Необходимо придумать рассказ, все, слова которого начинаются на одну букву.

6. **"Немое кино".** Командам необходимо создать немой фильм по мотивам одного из известных стихотворений.

"ПРЕЗЕНТАЦИЯ"

Это комплексная ролевая имитационная игра, цель которой - дать первоначальные сведения о специальностях, связанных с экономикой, развить коммуникативные способности детей. При подготовке к игре каждая команда придумывает название своей фирмы, решает, какую продукцию фирма будет выпускать или какой вид услуг будет оказывать, придумывает свой товарный знак и

девиз, под которым работает фирма, рекламу своей продукции, которая будет пользоваться спросом через 10 лет. В каждой фирме выбирают менеджера, дизайнера, экономиста, специалиста по маркетингу, бухгалтера.

1. Презентация фирмы. Каждая команда представляет свою фирму(название, товарный знак, девиз).

2. Чтобы услуги, идеи, товары с большею пользой для фирмы продать,

Менеджер нужен - носитель идей, "Крестный отцом" должен фирме он стать.

Конкурс менеджеров. "Здравствуйте! "Кто больше раз успеет поздороваться за определенное время. 3. Дизайнер -нужный человек, из ничего он сделает конфетку.

И даже на чугунном утюге способен он изобразить сирени ветку.

Конкурс дизайнеров. Всем фирмам предлагается вытащить жетон; все, у кого на жетоне есть синяя полоска садятся слева, а у кого - нет справа, друг напротив друга. Всем дизайнерам выдается бумага, фломастер. За определенное время им необходимо нарисовать портрет конкурента, сидящего напротив. По окончанию работы подводятся итоги конкурса. Дизайнеры обмениваются своими работами.

4. **Конкурс экономистов.** Кто быстрее соберет разрезанную пословицу или картинку.

5. Фирма знает товару цену, конъюктуру рынка и спрос. Если она обменяла умело свой товар на денежный взнос,

Значит, заботы о кадрах напрасны — специалист по маркетингу в фирме прекрасный.

Конкурс специалистов по маркетингу. Предложены старые ненужные вещи. Выбрав одну из них, необходимо подготовить рекламу.

6. Все подсчитает он умело,

Все документы сдаст под счет.

Ему вы доверяйте смело -

Бухгалтерам у нас почет!

Конкурс бухгалтеров. Предлагается быстро посчитать рост всех "сотрудников" фирмы.

7. В метро, в трамвае, в электричке

Уже читаешь по привычке рекламу сразу всю подряд.

Конкурс рекламы. Каждая фирма делает рекламу своему товару, который, по ее мнению, будет пользоваться спросом через 10 лет.

Подведение итогов игры.

"РЕАЛИИ"

Смысл игры состоит в том, что информация о каком -то загаданном человеке(предмете, явлении, факте) выдается ведущим не вся сразу, а постепенно, порциями. После каждой следующей порции у игроков есть несколько секунд на обдумывание и попытку дать ответ. Но порции обычно пять, а попытка всего одна. И если ответ, данный в ней окажется неправильным, команда в этом раунде очков не получает. Очки начисляются по следующей схеме: правильный ответ дан после первой же порции информации (или "реалии") - команда получает максимальное

количество очков (оно равно количеству "реалий" по загадываемому объекту, то есть - чаще всего -5); использовано две реалии - 4; три - 3 и т. д.

1. В одном художественном произведении он получает травму на рыбной ловле.
2. Описывалось, как ради добычи пропитания он брал уроки вокала.
3. Даже ребенку видно, что он имеет большие глаза, уши и рот.
4. Русский живописец запечатлел его как транспортное средство высокопоставленного лица.
5. Как его ни корми, он все равно в лес смотрит. (Волк)

1. Он видный специалист в своей области, известный как у нас, так и за рубежом.
2. Он удачно проводил протезирование и трансплантацию органов.
3. В составе рабочей группы выезжал в заграникомандировку, где и был захвачен группой террористов.
4. Он сумел перевоспитать этих террористов. 5. Он мог вылечить такие разнообразные заболевания, как ангина, скарлатина, холерина, дифтерит, аппендицит, малярия и бронхит. (Доктор Айболит)

1. Его цвет совпадает с цветом его губителей.
2. Нам сообщили о его останках двух разных видов общим количеством шесть.
3. Его судьба - тема знаменитого цикла пародий.
4. Его хозяйка стара и лишена возможности его защитить.
5. Он погиб в лесу потому, что некстати вздумал погулять в лесу. (Серенький козлик).

1. Это пришло к нам из Америки, хотя в Америке кое-где это называют "русским".
2. Первое место по потреблению этого на душу населения до революции занимала Тула.
3. Это пачкает наши улицы и портит наши манеры.
4. Это употребляют, щелкая.
5. Недавно ученые выяснили, что растение, из которого получают это, никуда на самом деле в течение дня не крутится. (Семечки подсолнечника).

1. То, что у других спереди, у него сзади.
2. То, что у других сзади, у него спереди.
3. Веселые рассказы о нем иногда смягчали нам неудобства нахождения в нем.
4. Он тезка персонажей знаменитого русского живописца.
5. В России нет более дешевого способа ездить на иномарке, чем он. ("Запорожец").

"РОМАШКА"

Заранее из бумаги изготавливается ромашка, лепестки которой можно легко оторвать. На

лепестках пишутся задания для каждого участника отдельно или для каждой команды. Обязательное условие игры: что бы ни было написано на лепестке, отказываться от выполнения нельзя.

Возможные задания:

1. Повторите пять раз быстро скороговорку: "Слушала старушка, как куковала кукушка".
2. Исполнить песню "Улыбка " как цыганский хор.
3. Придумать новое применение перегоревшей лампочке.
4. Придумать рекламу воздушному шару.
5. Придумать и исполнить танец мячом.
6. Изобразить при помощи мимики и пантомимы картинку "Рыболов - неудачник".
7. Создать звуковую зарисовку "Подъем".
8. Прочитать отрывок любимого стихотворения со злорадством.

"САМИ С УСАМИ"

Ролевая игра, в которой желающие могут проверить свои организаторские способности, выступая в роли вожатых отряда. Начинается игра с предвыборной компании: все желающие готовят свою предвыборную программу "Если бы вожатым был я... ". Группы поддержки придумывают рекламу своему кандидату. На "выборах" каждый кандидат знакомит со своей программой, и из числа кандидатов выбирается 2 -3 "вожатых", которые смогут воплотить свои программы в жизнь.

СКАЗКА С САМОРАЗВИВАЮЩИМСЯ СЮЖЕТОМ

Выберете любую небольшую сказку или предложите сочинить ее детям. Затем распределите роли: в этой сказке действующими лицами будут все: и одушевленные, и неодушевленные предметы. Ведущий начинает рассказывать сказку, и на сцене постепенно появляются названные герои, выполняя те действия, о которых говорит ведущий.

СПАРТАКИАДА БАБОК ЕЖОК

Веселые командные состязания.

1. Эстафета "Шваброралли". Необходимо, сидя верхом на швабре, объехать стоящие в ряд кегли.
2. Эстафета "Прыжки по болоту". Участник получает две картонки. Необходимо переправиться через "болото", используя эти картонки.
3. "Точное попадание в ступу". Сухой тряпкой необходимо попасть в ведро.
4. "Укрощение строптивого". Быстро пронести теннисный мячик на ракетке, чтобы он не упал.
5. "Художественный свист". Быстро съесть печенье, а потом закричать или засвистеть.
6. "А я маленькая бяка..." За определенное время придумать какую-то маленькую пакость.
7. Гримировка под Бабу Ягу.

"ЧВН" (чудо вокруг нас)

Каждая команда получает карточку с зашифрованным заданием: ка — какой предмет (или предметы) ей необходимо отыскать и придумать необычное применение этим предметам. Побеждает команда, которая первая справится с заданием. Предметы, которые необходимо найти могут быть самыми различными: шишка, лист дерева, фантик от бумаги. Главное, что необходимо будет сделать, интересно зашифровать этот предмет, чтобы найти его было не очень просто.

ЭКОИГРА "ГОЛОДНЫЕ БЕЛОЧКИ"

Игру лучше проводить на опушке леса. Заранее необходимо подготовить разноцветные карточки. Детям объясняется задание игры: известно, что многие животные делают запасы еды на случай, если ничего не найдут или не поймают. К ним относятся и белочки. Но оказывается, белки -"хулиганки": они часто появляются на чужой территории, и если находят чужой тайник, частенько опустошают его. Представьте, что вы -белки. Сейчас каждая команда получит одинаковый "запас продуктов" (цветные карточки). Вам необходимо будет разделить эти продукты на две половины и каждую половину попытаться надежно спрятать на оговоренной территории. Место своего тайника приметьте какими-то только опознавательными знаками. По сигналу ведущего все возвращаются на старт. Затем прозвучит еще один сигнал, по которому все разбегаются на поиски чужих тайников. Запасы, которые удастся обнаружить, необходимо незаметно перенести в свой тайник. Если "белка-хозяин" обнаружит возле своего тайника "воришку", то последний должен отдать все запасы, которые у него есть с собой (ведь "белка-хозяин" сильнее на своей территории). После игры определяется лучший "маскировщик тайников", лучший "воришка", лучший "защитник своей территории".