

Свердловская область
Муниципальный округ Горноуральский
Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа № 4
622933, Свердловская обл., Пригородный район, с. Лая, ул. Зеленая площадь, 2,
тел./факс 8(3435) 478830, ou4laya@mail.ru

Вожатская копилка

Сборник сценариев мероприятий для летнего лагеря

Игры на знакомство.

«Визитки»

Цель: знакомство, выявление эмоциональных лидеров.

Оборудование: бумага, ножницы, фломастеры.

Содержание. Ребятам предлагается за определенное время (5-7 мин) изготовить некоторое количество визиток, в которых была бы отражена самая важная, на их взгляд, информация о себе. Свои визитки нужно затем вручить другим участникам игры. После того, как все визитки розданы, участникам игры предлагается прокомментировать те визитные карточки, которые они получили, рассказав, чья эта визитка, чем отличается от других и что нового он узнал о человеке, подарившем ее.

Ребята, получившие наибольшее количество визиток, скорее всего, являются эмоциональными лидерами отряда.

«Объявление в газету»

Цель: знакомство, создание благоприятной психологической атмосферы в коллективе.

Оборудование: Бумага для записи, ручки.

Содержание: Участникам игры предлагается написать о себе объявление в газету. Написанное собирается ведущим и затем зачитывается. В это время остальные пытаются угадать, о ком идет речь.

«Узнай КТО»

Необходимые материалы: два комплекта карточек по количеству участников. Первый – с именами литературных или кино героев из трех произведений (например, «Буратино», «Три мушкетера» и «Каменская»). Второй - карточки, на которых написаны те же имена и вопросы самого незамысловатого содержания. Например, «Мальвина. Какой у нее любимый цвет?». Сначала раздаются первые карточки, и дается задание, не называя себя выявить всех героев и собраться по группам – сказкам. Для усложнения можно ввести дополнительные условия «Мы на балу у графа Ростова» или «В маленьком кафе в Японии в 1945 году».

После того, как ребята собрались по группам, нужно всем представиться и прикрепить карточки с именами в качестве визиток. Следующее задание нужно сначала объяснить, а потом уже выдать карточки из второго комплекта. Объяснение может быть следующим: «Сейчас каждый из вас получит новую карточку. На ней будет написано имя одного из присутствующих здесь героев. Ваша задача - выяснить тот вопрос, который уже написан на карточке, но сделать это нужно так, чтобы он не догадался, кто из участников должен был с ним побеседовать и какой из вопросов, заданных ему, главный. Не забывайте, что и с вами кто-то должен поговорить.

По истечении 10 - 15 минут проводится обсуждение. Вопросы следуют в таком порядке: как вы считаете, у кого в карточке было прописано Ваше игровое имя? Какой самый главный вопрос этот человек вам задал?

Правильность ответов сразу же проверяется.

Игра на сплочение

«Вавилонская башня»

Цель: сплочение коллектива, выявление лидеров, приобретение навыков работы в микро группах.

Оборудование: Три набора предметов по одинаковому количеству предметов в каждом. Секундомер.

Содержание: Произвольно отряд делится на 3 микро группы. Каждой группе дается набор предметов, из которых нужно построить башню. Командам дается минута на обсуждении проекта и три мин. на постройку. Оценивается высота строения.

Вожатый занимает позицию наблюдателя. После первого построения выделяются самые активные ребята, которые зачисляются в жюри. Командам дается еще 2 мин., за которые нужно вновь построить башню. Теперь оценивается оригинальность. Группам предлагается объединиться по две, включая команду жюри. Вновь строится башня. Вновь выявляются лидеры. Итогом игры будет построение общей башни.

Игра на выявление творческих способностей

«Суэта сует»

Цель: знакомство, создание благоприятной психологической атмосферы, выявление творческих способностей.

Содержание: Всем участникам игры раздаются карточки, разделенные на 9 - 16 клеток, в каждой из которых записаны определенные качества, способности человека. (Например, умеет танцевать, играет на гитаре, покорял вершины более 1000 метров, любит звезды и т.д.) Чем неожиданнее будут определения, тем интереснее становится игра.

Задача участников - записать в каждую клетку одного представителя отряда , обладающего данным качеством в большей степени, чем другими. Непременное условие - имена не должны повторяться.

Побеждает тот, кто быстрее и точнее соберет имена.

Игра на выявление лидеров

«День рождения»

Цель: выявление лидеров, определение структуры межличностных отношений в коллективе.

Содержание: Ведущий предлагает каждому подумать, и пригласить на свой импровизированный День рождения не больше 3-х гостей из отряда. Три четыре человека, набравшие наибольшее число голосов, становятся основными «именинниками». Они приглашают в гости всех участников игры. Ведущий предлагает каждому выбрать того именинника, к которому он желает пойти на День рождения. При этом уточняется, что если кто-то не пожелает пойти в гости ни к кому из именинников, он имеет на это право.

Создаются разные по количеству микро группы. Им предлагаются для выполнения любые творческие задания.

Пример: проведите с другими группами игру, которую вы могли бы провести на дне рождения у своих друзей.

Академия веселых наук (АВН)

Увлекательная театрализованная викторина с элементами ролевой игры, содержание которой основано на материале наук, изучаемых в рамках школьного курса.

Цели и задачи. Основная цель данного мероприятия - развитие познавательного интереса ребят. В этом направлении реализуется задача развития кругозора и фантазии. Это становится возможным на основе раскрытия творческих способностей, посредством демонстрации детьми эрудиции, интеллектуальных возможностей и актерских способностей. Обращает на себя внимание факт организации мероприятия на материале предметов, изучаемых ребятами в школе, что способствует развитию у них мотивации учебной деятельности.

Мероприятие используется с целью группового сплочения детей.

Организация, материалы и оборудование. Игра-викторина проходит в форме заседания "научного совета" Академии веселых наук и требует предварительной организации.

Каждый отряд - "факультет академии" получает задание - подготовить краткое инсценированное сообщение, отражающее содержание науки, которую представляет отряд. Тематику сообщения ребята выбирают самостоятельно. Перед отрядом ставится задача в логике изложения содержания той или иной, выбранной ими науки, допустить определенное число неточностей таким образом, чтобы это было неявно для зрителей, увлеченных сюжетом сценки.

Жюри - "научный совет академии" состоит из почетных магистров. Заблаговременно каждый факультет предоставляет в жюри список намеренных ошибок, обеспечивая тем самым объективность оценок.

Заранее позаботьтесь о музыке или играх, которые будут занимать паузы между выступлениями.

Не забудьте о мантиях для магистров и о дипломах и подарках победителям.

При планировании игры с вожатыми сделайте акцент на уровне ошибок. Игра рассчитана на любой возраст, следовательно, сложность неточностей не должна превышать $2 \times 2 = 5$.

Ход мероприятия:

На заседании научного совета, которое происходит в актовом зале или на эстраде, выходя на сцену каждый отряд (факультет академии), в порядке очередности представляет свою науку: математику, физику, химию, литературу, иностранный язык, медицину, биологию и т.п.

Представление - это небольшая сценка на любую тему, отвечающую содержанию науки, которую представляет отряд. На первый взгляд на сцене

идет логичное обоснованное и занимательное повествование о том или ином явлении, изучаемом данной наукой. Однако, в этой логике можно не заметить те факты, которые умышленно не соответствуют истине. Именно эти ошибки должны обнаружить остальные отряды, наблюдающие за ходом действия. Число ошибок определено заранее по договоренности (например, 5).

Зачастую выступающие так волнуются, что допускают большее количество ошибок, чем планировали. В этом случае задача отрядов-наблюдателей в первую очередь обнаружить "задуманные" неточности, и, если наблюдательность позволит участникам заметить дополнительно и "незапланированные" ошибки, - справедливое жюри оценит это по достоинству.

По окончании выступления каждого факультета отводится специальное время, за которые они коротко формулируют содержание обнаруженных ошибок и результаты передают в жюри. Чтобы остальная детвора не скучала, ведущие заполняют паузы, играя с залом.

Так, например, ведущими игры-викторины могут быть Знайка и Незнайка. Вся игра принимает форму театрализованного представления, в ходе которого проходят выступления ребят.

Итоги игры. Награждаются победители - интеллектуалы, набравшие наибольшее количество очков, а также отряд - факультет, миниатюра которого была лучшей.

Что такое патриотизм?

(Дискуссия)

Россия, Родина, Отчизна!

Родного неба синева!

О, как возвышенно и чисто

Звонят во мне твои слова.

Добрый день уважаемые друзья! Мы приветствуем вас. Сегодня нас объединила общая тема, по поводу которой, каждый из Вас хотел бы высказаться. Тема, на наш, взгляд извечная и актуальная – что такое патриотизм, что такое гражданственность. Можно ли между этими двумя понятиями поставить знак равенства. Кого интересуют эти вопросы, мы приглашаем сегодня к разговору.

А Родина и государство – это одно и то же? И почему?

(Личные выступления, в зале «Свободный микрофон»)

Таким образом, Родина для каждого своя, этому свидетельствуют строки из песен, стихов, образов, высказываний.

(Песня Николая Расторгуева «Россия»)

Шукшинская Россия это просторы, русские деревни, березы, поля

(зачитываются выдержки из его произведений).

Для Владимира Высоцкого это двор, дружба, друзья, человеческий подвиг. *(звучат отрывки из его песен).*

А государство – важнейший социально-политический институт общества, основа его политические системы, осуществляющий правотворчество, располагающий специальным аппаратом принуждения, выражающей волю и интересы отдельного класса или всего народа.

Мы уважаем власть, законы, государственные институты, символы, относимся к своим обязанностям ответственно.

По отношению к родине и государству возникает разное восприятие Родину - любим, а государство – уважаем. Объединение этих категорий происходит в деятельности, в конкретных поступках и делах Человека. Очень ярко это проявляется в критических ситуациях – война, авария, когда Человек проявляет мужество, гражданскую позицию, рискует своей жизнью, погибает за свою Родину. Тому много примеров – Чечня, Чернобыль, Армения, акции в поддержку солдат и т.д.

А как это проявляется патриотизм в обычной жизни?

(Личные выступление, в зале «Свободный микрофон»)

Вот уже и XXI век. Время летит его не остановить. **А что такое патриотизм для нас, людей этого века. Что значить быть патриотом России в двадцать первом веке?**

(Личные выступление, в зале «Свободный микрофон»)

Преступника может наказать закон, тот человек, который совершил подвиг, получит награду, а мерилom гражданственности и патриотизма является ваша совесть. Каждый сам определяет для себя – патриот он, гражданин.

(Подведение итогов по карточкам.)

Игра - викторина

ПУТЕШЕСТВИЕ ПО СТРАНИЦАМ РУССКОЙ ИСТОРИИ

Цель: повторение и закрепление знаний учащихся по истории и традициях русского народа с помощью викторины.

Назначение: игра - викторина рассчитана на детей 6 -10 лет

Оборудование:

1. Репродукции картин:
2. Карточки с именами богатырей
3. Наборы предметов для археологической странички.
4. Наборы карточек с датами.
5. Комплекты карточек с изображением продуктов питания.

Ход занятия.

Участники делятся на команды по 5 - 6 человек,

Условия игры. Вопросы задаются командам по очереди. Правильный ответ приносит командам баллы - «жетоны». Если команда не ответила или ответила неверно, право дать ответ переходит к следующей команде. Подведение результатов. Жюри оценивает ответы команд в соответствии с условиями. Каждый член жюри имеет по 5 очков, которые по окончании игры может присудить любой команде на своё усмотрение, либо разделить очки между командами.

СТРАНИЧКА ПЕРВАЯ - РАЗМИНКА

Ведущий загадывает загадки, отвечает команда, первая поднявшая руку. (Ответы - выкрики не засчитываются) От количества набранных баллов зависит номер вступления в игру команды.

Рассыпался горох

На семьдесят семь дорог;

Никто его не подберёт:

Ни царь, ни царица,

Ни красная девица.

(град)

В брюхе - баня, в носу решет,

На голове – пупок.

Одна рука, и та на спине.

(чайник)

По дороге я шёл,

две дороги нашёл,

По обеим пошёл.

(штаны)

Два - ста ухаства,

Два - ста рогаста,

Четыре - ста ходаста,

Один пыхтун,

Один вертун.

(корова)

Сижу верхом ,

не знаю на ком,

Знакомого встречу –

Соскочу - привечу.

(шапка)

Два брюшка,

Четыре ушка.

(подушка)

СТРАНИЧКА ВТОРАЯ - ЭТНОГРАФИЧЕСКАЯ. РУССКИЕ ПРАЗДНИКИ, ОБЫЧАИ, ОБРЯДЫ И СУЕВЕРИЯ

Этнография - вспомогательная историческая наука, изучающая быт и обычаи народов.

Ведущий задаёт командам вопросы в порядке очерёдности.

1. Когда на Руси праздновали Святки? (7-19 января)

2. В какой день недели встречали Масленицу? (понедельник - встреча)
3. Сколько времени длится Великий пост? (7 недель)
4. Как у славян называлось мифологическое существо, живущее в лесной чаще, отличающееся свирепостью, часто воровавшее детей и питающееся человечинной? (Баба Яга)
5. Как у славян называлось мифологическое существо, имеющее власть над лесами, там же и живущее? Любит пугать в лесу людей, мешает им вернуться домой
(леший)
6. Как у славян называлось мифологическое существо, живущее в доме, охраняющее дом и живущих в нём людей? Дружит с кошками, (домовой).

Выбрать правильный вариант ответа.

1. На Масленицу - катанье с гор, кулачные бои, игры, веселье и ,конечно, же.....
а) крашеные яйца; б) прыжки через костры; в) блины.
2. Вербная неделя является.....
а) проводами зимы; б) встречей весны; в) встречей лета.
3. Песни - колядки поют во время праздника.....
а) Рождества; б) Масленицы; в) Пасхи.

СТРАНИЧКА ТРЕТЬЯ - БОГАТЫРСКАЯ.

Командам раздаются карточки с заданиями, жюри подсчитывает предварительные итоги, ведущий совершает со зрителями экскурс в историю, демонстрирует репродукции картин «После побоища Игоря Святославовича с половцами», « Богатырская застава», « Александр Невский».

Задания на карточках.

1. Перечислить оружие и доспехи русского воина (лук, стрелы, копье, палица, шестопёр, булава, рогатина, меч, щит, шлем, кольчуга...).
2. Из перечисленных имён отметить имена русских богатырей (Вольга, Тугарин - Змей, Добрыня Никитич, Илья Муромец, Алёша Попович, Владимир Красно Солнышко, Василий Буслаевич, Соловей Разбойник)

СТРАНИЧКА ЧЕТВЁРТАЯ - РУССКИЙ НАРЯД.

Ведущий задаёт командам вопросы, за каждый правильный ответ начисляются баллы «жетоны».

Оформление с помощью картин « Царевна - Лебедь» (Врубель), « Боярыня у окна» (Маковский), « Женищина в кокошнике» (Аргунов).

1. Самая распространённая женская одежда. (сарафан).
2. Что одевали женщины под сарафан, платье? (сорочка, рубашка)
3. Самый распространённый головной убор, который используют в наше время (платок)
4. Деталь женского наряда, одеваемая поверх юбки, сарафана (передник)
5. Как называлась народная юбка (понёва)
6. Русская обувь, у князей была красного цвета (сапоги)
7. Головной убор замужней женщины (кичка, кика, сорока)

8. Повседневная обувь, плетёная из лыка липы, вяза, ракиты. (лапти)
9. Головной убор, чьё название происходит от названия петуха (кокошник).

Знаете ли вы, что:

- украшение воротника, состоявшее из нескольких рядов вышивки, драгоценных камней, меха, называлось **ОПЛЕЧЬЕ**
- нарядная женская одежда, богато украшенная по подолу, вороту, с очень длинными рукавами, называлась **ЛЕТНИК**
- нарядная мужская и женская одежда, широкая и долгополая, застёгивающаяся спереди, богато украшенная золотым шитьём. называлась **ФЕРЕЗЕЯ**
- бояре носили **ГОРЛАТРЫЕ ШАПКИ**, очень высокие, имевшие дома особое почётное место. В жаркую погоду такую шапку носили на сгибе локтя.
- **МУРМОЛКА** - это мужская шапка с меховыми отворотами
- в 11 -14 веках было принято, чтобы мужчины носили **ТАФЬЮ** – небольшую расшитую шапочку.

СТРАНИЧКА ПЯТАЯ-ХРОНОЛОГИЧЕСКАЯ

***Хронографией** называли в Европе запись исторических событий.*

ВОПРОС ЗРИТЕЛЯМ:

Как это называлось на Руси? (летопись) 1 балл

Самая известная летопись? (Повесть временных лет) 2 балла

Кто автор этой летописи (Нестор - монах Киево Печерской Лавры 3 балла

СТРАНИЧКА ШЕСТАЯ - АРХЕОЛОГИЧЕСКАЯ

***Археология** - вспомогательная историческая наука, изучающая предметы старины, найденные в результате раскопок.*

ЗАДАНИЕ командам:

Каждая команда получает набор предметов (монетка .бусина, пластмассовая пуговица, кусочек верёвки, фрагменты х/б ткани и искусственного меха, гвоздь,батарейка, значок.....)

Определить, какие вещи могли быть найдены в результате археологических исследований древнерусского города.

Рассказать, о каких занятиях жителей свидетельствуют находки.

СТРАНИЧКА СЕДЬМАЯ - РУССКАЯ КУХНЯ

Команды получают набор изображении продуктов. Задание - отобрать те продукты, которые использовались в традиционной русской кухне

Пока команды работают,

ИГРА СО ЗРИТЕЛЯМИ

«Щи да каша - пища наша». А какие блюда русской кухни знаете вы? Ответы принимаются только после знака ведущего, выкрики не засчитываются. Баллы отдаются правильно ответившим учеником любой команде на его усмотрение.

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ ИГРЫ.

НАГРАЖДЕНИЕ КОМАНД.

Викторина Спорт- ты мир

Цель: закрепить знания детей о различных видах спорта, об Олимпиаде; развивать умение самостоятельно связно излагать свои мысли; развивать интерес к различным видам спорта, желание им заниматься.

Материал: эмблемы команд; для игры «Помогите спортсменам» по 1 сюжетной картинке на каждого члена ; карточки с изображением спортивного инвентаря ; разрезные картинки на каждую команду.

Ход викторины

Дети заходят в зал под музыку "Старт дает Москва"

Ведущий: Ребята, сегодня мы проведем Олимпийскую викторину.

Здесь нужны нам ум, смекалка,

А не мяч и не скакалка.

Это – умный марафон,

ровно час длится он.

У нас две команды: «Белый Мишка» и «Леопард». Олимпиада объединяет всех людей, живущих на планете Земля. Сейчас каждая команда представит себя.

Представления команд:

Я - смелый, шустрый, гибкий,

Проворный ЛЕОПАРД!

Желаю я спортсменам

Ни в чем не знать преград,

И «Сочинское» золото

В медалях все собрать!

Всю ловкость и сноровку

Во благо проявить

И множество рекордов

Вам новых совершить!

Я – МИШКА ОЛИМПИЙСКИЙ

Желаю от души :

Чтоб штанги поднимали,

Толкали в даль ядро,

На ринге в поединке

Нам тоже повезло!

Среди тяжеловесов

Нам равных просто нет!

И от меня, от МИШКИ,

Всем пламенный привет!

Представление жюри

Задание № 1. Интеллектуальная разминка (для детей)

1. Где впервые прошла олимпиада? (В древней Греции в Афинах)

2. Как называли спортсменов, которые несли факел? (факелоносцы)

3. Назовите девиз Олимпийских игр (Быстрее. Выше. Сильнее)

4. Кто может участвовать в Олимпийских играх? (Самые сильные и самые подготовленные спортсмены всей земли)
5. Что такое паралимпийские игры? (игры для инвалидов и других людей с ограниченными возможностями)
6. Как в древности называли участников игр? (олимпионики)
7. Что является символом Олимпийских игр? К олимпийским символам относятся флаг (кольца), гимн, клятва, лозунг, медали, огонь, оливковая ветвь, салют, талисманы, эмблема.
8. Что изображено на Олимпийском флаге? (5 колец)
9. Что обозначают переплетённые олимпийские кольца? (синий - Европа, зеленый - Австралия, желтый - Азия, красный - Америка, черный - Африка)
10. Как часто проходят Олимпийские игры? (один раз в четыре года).
11. Что за лесенка такая, не простая, призовая,
На нее не просто встать, нужно в спорте побеждать. (пьедестал)
12. Это знак не продают, а торжественно вручают,
За спортивные успехи им лишь лучших награждают. (медаль)

ОЦЕНКА: за каждый правильный ответ 1 балл

Задание № 2. «Помогите спортсменам» (для детей)

Игроки должны помочь спортсменам найти подходящий инвентарь для занятия спортом.

ОЦЕНКА: за каждую правильную карточку 1 балл.

Задание	№	3. Конкурс	«Художники»
----------------	----------	-------------------	--------------------

А теперь я предлагаю взять цветные карандаши и нарисовать олимпийский флаг. Победит команда, которая правильно справится с заданием.

ОЦЕНКА: 1 балл.

Продолжим наши состязания.

Задание № 4. Молодцы, а теперь, ребята, для вас конкурс – кричалки (загадки с коллективным ответом)

Я начну, а вы кончайте,

Дружно хором отвечайте.

1. Михаил играл в футбол

И забил в ворота ... (гол)

2. Шишку тот себе набьёт,

Кто вдруг шлёпнется на ... (лед).

3. Игра весёлая футбол -

Уже забили первый ... /гол/.

4. Вот разбежался быстро кто-то,

И без мяча влетел в ... /ворота/.

5. А Петя мяч ногою хлоп

И угодил Серёже в ... /лоб/.

6. Хохочет весело мальчишка -

На лбу растёт большая ... /шишка/.

Задание № 5. «Угадай и назови».

По сигналу вся команда собирает разрезную картинку и отгадывают виды спорта. Затем называет, что объединяет эти виды спорта .

ОЦЕНКА: за правильно сложенную картинку ответ 1 балл и 1 балл за ответ всего- 2 балла.

Задание № 6. «Найди зимний вид спорта»

Всем участникам команды выдаётся листок с изображением разных видов спорта. Нужно обвезти в кружок только зимние виды спорта.

Побеждает та команда, которая быстро всё сделает (без ошибок)

ОЦЕНКА: за каждую правильную картинку 1 балл

Задание №7. Поиграем в игру «Угадай вид спорта».

Правила игры: команда должна выбрать вид спорта и обыграть его, а другая команда должна угадать, что было задумано.

Задание №8. А теперь давайте потренируем свой ум. Я каждой команде хочу загадать загадки, вы их попробуйте отгадать:

Два берёзовых коня по снегам несут меня.

Кони эти рыжи, а зовут их... (Лыжи)

Ясным утром вдоль дороги на траве блестит роса.

По дороге едут ноги и бегут два колеса.

У загадки есть ответ: это мой... (Велосипед)

Каждый вечер я иду рисовать круги на льду.

Только не карандашами, а блестящими... (Коньками)

Загадка эта не легка:

Пишусь всегда через два "к".

И мяч, и шайбу клюшкой бей,

И называюсь я - (Хоккей)

С горы – коняшками,

на гору – деревяшками. (Сани)

Костыль кривой,

Так и рвется в бой. (Хоккейная клюшка)

Зеленый луг,

Сто скамеек вокруг.

От ворот до ворот

Бойко бегают народ.

На воротцах этих -

Рыбацкие сети. (Футбол)

На квадратах доски

Короли свели полки.

Нет для боя у полков

Ни патронов, ни штыков. (Шахматы)

Упадет - поскачет,

Ударят - не плачет. (Мяч).

Когда апрель берет свое

И ручейки бегут, звеня,

Я прыгаю через нее,

А она через меня. (Скакалка).

Молодцы, ребята! Вы достойно справились с предложенными заданиями. Наша викторина закончена, давайте подведем итог и узнаем, какая команда стала победителем наших соревнований.

**Пока жюри подводит итоги дети исполняют песню "Огонь Олимпиады".
Награждение всех участников.**