

Ігрові форми знайомства із циклу «Розтопимо кригу»



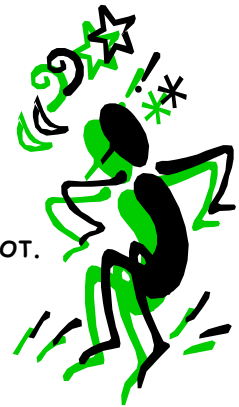
«Два лідери»

Двоє гравців одним олівцем малюють сюжетну картину, не розмовляючи, і не домовляючись попередньо. Потім потрібно разом назвати картину і поділитися відчуттям: як малювалось, які були труднощі, хто був ведучим, чи можуть ужитися разом два лідери.



«Фанти»

Під час викупу фантів учасники гри придумують для власника фанта цікаві завдання: заспівати пісню, загадати загадку, прочитати вірш, розповісти смішну історію, анекдот.



«Нам надіслали сто гривень»

Ведучий обходить гравців і говорить: «Нам надіслали сто гривень». Що хочете, те й купите, Чорне, біле не беріть. «Так» і «ні» не кажіть!

Після цього він ставить дітям різні запитання, а сам намагається, щоб хтось у розмові вимовив одне із заборонених слів: *чорний, білий, так, ні*. Приміром, ведучий каже:

«Що продається у хлібному магазині?» - «Хліб». - «Який?»

Неуважний гравець може відповісти:

«Чорний і білий»,

а той, хто вчасно згадає заборонені слова «М'який».

- «А який хліб ти більше любиш, чорний чи білий?»

- «Усякий» тощо. Той, хто вимовив заборонене слово, віддає ведучому фант.

На запитання гравці мають відповідати швидко.

Відповідь виправляти не можна.





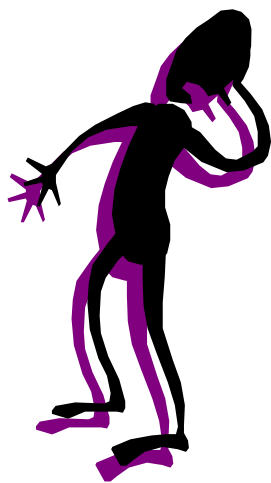
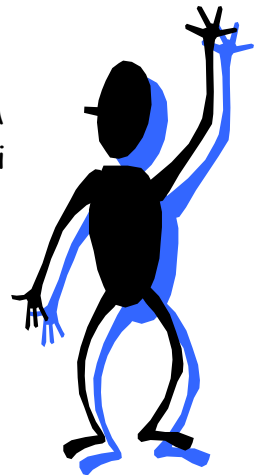
«Піаніно»

Інструкція: «Руки кладуться на стіл по колу чи на коліна сусідам праворуч і ліворуч так, щоб наші руки лежали на їхніх колінах, а їхні руки - на ваших (хрест-навхрест)».



«Як затягли...»

Усі учасники за домовленістю затягують усім відому пісню. На плескіт рук ведучого гравці затихають, продовжуючи співати цю пісню про себе. На черговий плескіт ведучого - починають співати вголос тощо.

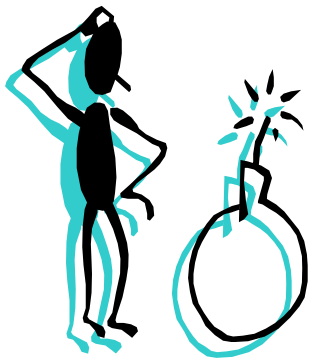


«Комутатор»

Гравці, сидячи в колі, мають, не домовляючись, а тільки дивлячись в очі один одному, об'єднатись по парах.

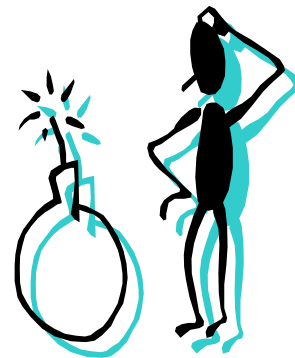
Потім відбувається перевірка, у кого вийшло встановити контакт.





«Горіхові бомби»

Дайте кожному гравцеві по п'ять горішків, які вони мають закидати у відерце. Той, хто потрапив хоча б тричі поспіль, одержує приз - горіхи.



«Передавачка»

Без допомоги рук гравець може передати по колу апельсин, яблука тощо. Овоч чи фрукт можна затиснути спочатку підборіддям, потім між колін тощо.



«У кого хвилина довше»

Хто за хвилину напише поспіль найбільше цифр, починаючи з одиниці, чи дво трибуквених слів, слів зі складами «ма» тощо.



«Ромашка»

Імпровізована гра, де учасники по черзі витягують випадкові запитання й адресують їх кому-небудь. А ті зокрема, витягують відповіді.



ГАЛЯВИНА ВЕСЕЛИХ РОЗВАГ

ІГРИ ОРГПЕРІОДУ (НА ЗНАЙОМСТВО)

Це в основному ігри в колі. Мета: встановити контакт, познайомити дітей.

ІГРОВА АРИФМЕТИКА

Всі в коло за руки. Бігунець під музику. "Стоп! Стали по 3 (5, 7, 9, 10 і т.п.) в команді". (Так можна ділити на мікроколективи!)

Хто залишився, виходить. Перемагають 2-3 учасники. Називають їх імена. Аплодисменти! Приз!

СНІГОВА КУЛЯ

Перший називає своє ім'я, другий називає попереднє ім'я + своє і так по наростаючій називають імена всіх членів колективу. Таким чином відбувається знайомство дітей. Подарунок

У кого найближчий день народження? Що ми йому подаруємо? (По типу "снігова куля". Перший називає свій подарунок, другий — попередній подарунок і свій, третій — два попередніх і свій і т.д.).

Діти в колі, взявшись за руки йдуть вправо. В центрі ведуча, яка закрила очі, витягнула руки, і, повертаючись навколо себе вліво, говорить разом з усіма слова:

— Ширше, ширше, ширше в круг,

В мене є 500 подруг,

І оця! І оця!

А найкращая — оця!

Той, на кого показала ведуча рукою, входить в коло, знайомиться з ведучою, потім вони стають спинами один до одного. Всі гуртом рахують: "1, 2, 3, голову поверни!" Якщо учасники в колі повернули голову в один бік, то "щиро по-українськи" тричі обнімаються (праві руки вгору, ліві вниз);

— обнятись, поміняти руки — ще раз, і ще раз — поміняти руки;

— ще раз обнятись, назвати імена.

Якщо учасники повернули голови в різні боки — тиснуть один одному руки, називають імена. Ведучим стає той, кого обрали на попередньому етапі гри.

БІНГО

Два концентричних кола, що рухаються в протилежних напрямках. Речитативом говорять слова:

— Мій лохматий, сірий песик під вікном сидить. (Всі присіли, руками імітують вуха песика, встали).

— Мій тюхматай, егрий пестік

— На мене зорить. (Присіли, руки "біноклі", встали)

— Бе! І! Ен! Ге! О!

— Бінго звать йога! О!

(Внутрішнє коло повертається до зовнішнього. Знаходять пару обнімаються).

СОНЯЧНІ ЗАЙЧИКИ

— Зайчики сонячні

— ночували в соняхах

— цвіркунів слухали

— миготіли вухами

ІГРИ

А ми просо сіяли (старовинна слов'янська гра)

Дві команди стають одна навпроти другої. Руки навхрест тримають з сусідами. Говорять слова по черзі, рухаючись одна команда назустріч другій. Приспів:

— А ми просо сіяли (2 р. останнє слово)

— Ой, діл-ладо, сіяли, сіяли.

— А ми просо витопчем, витопчем.

— Чим же вам то витоптать? (2р. останнє слово)

- А ми коней випустим! (2 р.)
 - А ми коней переймем. (2 р.)
 - А чим же ви будете переймать? (2р.)
 - Ой, шовковим поводом! (2 р.)
 - А ми коней викупим. (2 р.)
 - Нам не треба викупа. (2р.)
 - Ми дамо вам сто рублів. (2р.)
 - Нам не треба й тисячі. (2р.)
 - А що ж бо вам надібно? (2 р.)
 - А нам треба дівчину! (2 р.)
 - А яку то дівчину? (2р.)
 - А нам треба Галочку. (2р.) (Галочка переходить в іншу команду)
 - В нашім полку зменшилось. (2р.)
 - В нашім полку збільшилось. (2р.)
 - В нашім полку плачеться: (2 р.)
 - В нашім полку скачеться. (2р.)
- Гра починається спочатку, але починає вже інша команда.

НАРОД СКАЖЕ, ЯК ЗАВ'ЯЖЕ

Конкурс на кращого знавця висловів — фразеологізмів, пов'язаних з органами людини.

Очі. Розгорілися очі. Очі завидючі. Очі розбігаються. Очі бояться, а руки роблять. Очі на лоб полізли. Не розкидай очей. Кинь оком. Впала в око. Позичити очі в Сірка. Лізти в очі. їсти очима. Око за око. Зміряти очима. Сяяти очима. Пускати пилюку в очі. Кліпати очима. Стріляти очима.

Куди очі дивляться? Дурне око. Порошинка в оці. Мозолити очі. Світ за очі. Вирости в очах. Око наметане. Потрапляти на очі. Очі на мокрому місці, Геть з очей. Заради гарних очей та інше.

Ніс. Зарубати на носі. Вище ніс! Водити за ніс. Задирати носа. Крутити носом. І носом не поведу. Новий рік на носі. Не сунь свого носа. Комар носа не підточить. Утерти носа. Повісити носа. Залишитися з носом. Не бачити далі свого носа. Тримати ніс за вітром. З гулькиніс. Клювати носом. Писати носом. Бачить під лісом, не бачиїь під носом. Бубніти під ніс. Кров з носа. Що з носа скапає:.

БУРІМЕ (РИФМОВАНІ КІНЦІВКИ)

Скласти віршик, кожен рядок якого закінчувався словами:

- | | |
|---------|------------|
| ... лід | ... яма |
| .. овес | ... диван |
| ... мед | ... дама |
| ... пес | ... стакан |

100 СЛІВ

З метою розширення словникового запасу можна запропонувати дітям написати 100 слів на одну букву. Для молодших дітей кількість слів можна скоротити до 50 або 25. Скорочувати кількість слів дозволяється, коли слова починаються на такі літери, як "є", "я", "ш". На ці літери важко набрати 100 слів. Цю гру можна обмежити часом. Хто, наприклад, за 10 хвилин набере більше слів — виграє!

Огляньте кімнату, місцину, в якій знаходитесь. Слід записати як можна більше назв предметів, що починаються на ту чи іншу літеру, наприклад, "к". Виграє той, хто називає слово останнім (можна не лише предмети, а й деталі).

РОЗПОВІДЬ НА ОДНУ БУКВУ

Попробуйте скласти маленьке оповідання, де б усі слова починались на одну букву.

В оповіданні має бути не менше 15 слів. Наприклад:

"Папа прийшов пізно. Поцілував Павлика, погладив по плечу Петрика. Подумав, покуштував пиріг. Повечеряв. Підвівся, постелив постіль, потягнувся. Присів, поправив подушку. Приліг поспати".

Хто з вас напише найкраще оповідання на букву "Є"?

КІНО, ЛІТЕРАТУРА І ЧИСЛА

Чи знаєте ви такі фільми, літературні твори, де в заголовку є числа? Таких назв досить багато. Наприклад: "Два капітани" Каверіна, "Дванадцять" Блока, "Тисяча і одна ніч" Г т.д., Виграє той, хто напише більше назв за 2-3 хвилини.

ПОШТА ЙДЕ

Всі сидять на стільцях по колу. Кожен бере собі назву міста.

Посередині кола — листоноша.

Він оголошує, що везе "листи" з Києва в Ташкент або з Мінська у Вінницю. Назви міст швидко міняються своїми місцями. "Листоноша" в цей час намагається зайняти пусте місце.

Той, хто залишився без місця, стає "листоношею", а той, хто зайняв пусте місце, приймає назву того ж міста.

ВТІКАЮЧЕ МІСЦЕ

Стільці стоять по колу. На всіх, крім одного, сидять гравці. Ведучий — посередині. Починаючи гру, він намагається сісти на пусте місце, але всі гравці швидко пересідають ліворуч, заважають йому зайняти місце. Місце весь час тікає від ведучого. Якщо ведучий зумів сісти, водить його сусід зліва!

МОРСЬКИЙ ПРОХІД

Двоє гравців — вартові. Вони стоять із зав'язаними очима посередині кімнати. Решта дітей по черзі намагаються безшумно проскочити через "морський прохід". їм можна пригинатись, проповзати. "Вартові", зачувши шум, піднімають руки, перегороджують дорогу. Тримати руки весь час протягнутими вартові не мають право. Затримані вибувають з гри.

КІЛЬЦЕ

На довгу мотузку надягають кільце. Кінці мотузки зав'язують, Гравці стають в коло, розтягують мотузку. Ведучий — в центрі кола. Діти, тримаючись руками за мотузку, непомітно пересувають кільце, передаючи його сусіду, часто змінюючи напрямок, роблячи обманливий рух. Ведучий ляскає по руках дітей, шукаючи кільце. В кого знайшов, той стає ведучим.

БРЯЗКАЛЬЦЯ

Діти стоять тісним колом. Вони передають один одному за спиною брязкальця. Ведучий, що стоїть посередині, намагається по звуку вгадати, в кого брязкальця. Якщо вгадав, то вказує на гравця і каже: — Руки! Названий повинен відразу показати обидві руки. Якщо брязкальця і справді були в нього, то він стає ведучим, якщо ні, то гра продовжується.

КАРТОПЛЯНА ЕСТАФЕТА

Гравці розділяються на дві команди і стають у два ряди один за одним. За сигналом ті, що стоять першими, беруть ложку, кладуть у неї картоплину і починають бігти до прапорців, встановлених за 15-20 метрів... Оббігши їх, повертаються назад і передають ложку з картоплиною товаришеві по команді. Виграє та команда, яка швидше завершить картопляну естафету.

ПІВНИКИ

В середину кола діаметром 2-3 метри стають двоє гравців — "півники". Стрибаючи на одній нозі, вони намагаються виштовхати один одного з кола. Виграє той, хто залишиться в колі.

ГОРОБЦІ ТА ГОРЛИЦІ

Поділившись порівну, діти стають у дві шеренги — одна навпроти другої. Перед цим домовляються, хто буде "горобцями", а хто "горлицями". Ведучий говорить: "гор..." і замовкає. А потім несподівано говорить кінець слова "-лиці" або "-обці". Після цього та група дітей, яку назвав ведучий, втікає, а інша наздоганяє. Впіймані гравці переходять до команди суперників.

Діти діляться на дві команди і стають один за одним у дві колони. За сигналом ті, які стоять першими повинні швидко обернутися навколо себе — як веретено. Як тільки вони це зроблять, найближчі сусіди беруть їх за талії і знову, але вже вдвох, обертаються. Далі — втрех, учотирьох — доки вся команда, як велике веретено, не обкрутиться. Перемагає та із них, яка зробить це швидше.

Когось одного вибирають "сірим зайчиком". Всі діти стають у коло і беруться за руки. "Зайчик" присідає в центрі і вдає, що спить. Усі навколо нього починають то піднімати, то опускати руки. А "зайчик" вижде слухну мить — і шмиг попід руки. Як пощастить йому вискочити на волю, то вже хтось інший стає "зайчиком".

КІТ

Серед учасників гри вибирається "кіт". Гравці відходять від нього на невелику відстань і запитують: "Кіт, яка сметана?" "Кіт" у відповідь називає якийсь колір, наприклад: "Червона". Всі учасники гри повинні швидко доторкнутись до чогось червоного. Кому це не вдається зробити, втікає. Кого "кіт" наздожене, той стає "котом", і гра починається знову.

ХТО СПРИТНІШИЙ?

Учасники гри стають у коло. За командою ведучого вони починають співати пісню. Через деякий час ведучий раптом називає якусь цифру, наприклад, три. Всі повинні швидко розібратися по трійках. Кому не вистачає місця в трійках, той виходить з гри. Перемагає найспритніший.

КРАЩИЙ КЛОУН

Гравці вибирають "фотокореспондента", який приходить до цирку, щоб "сфотографувати" кращого "клоуна". "Кореспондент" б'є в долоні, і всі гравці — "клоуни" — завмирають у кумедних позах. "Кореспондент" виставляє з "арени" нецікавого, на його думку, "клоуна". І гра триває, доки не залишиться один "клоун" — найкращий. Тоді "клоун" і "кореспондент" міняються ролями.

БЕЗПРИТУЛЬНА ЛЕЛЕКА (МОЛДАВСЬКА ГРА)

Діти стають у коло і креслять навколо себе "гнізда". А одного "лелеку" залишають безпритульним. Підійде він до першого-ліпшого "гнізда" і — стриб туди. Далі обоє на одній нозі намагаються якнайшвидше прострибати навкруги інших "лелек". Один скаче ліворуч, другий — праворуч. Хто повернеться до вільного "гнізда" першим, той і господар. А хто запізнився, стрибає в інше "гніздо", і все починається спочатку.

СОВА (КАЗАХСЬКА ГРА)

Той, кого виберуть "совою", сідає в "гніздо" і до певного часу "спить". А всі навколо нього бігають і стрибають:

... один кумкає, ж жабеня, 4нш«и мекає, як козенятко, ще хтось ірже, як лоша. Ведучий раптом говорить: "Ніч". "Сова" розплющує очі — й ну "літати". Всі завмирають на місці. Хто поворухнеться чи засміється, сам стає "совою". Гра триває далі.

МОРОЗКО (БІЛОРУСЬКА ГРА)

Лічилкою назначають Морозка. Діти швидко розбігаються по всьому майданчику. Морозко намагається доторкнутись до когось, щоб "заморозити" його. "Заморожений" повинен зупинитися і завмерти на місці. Гра триває до тих пір, доки не будуть "заморожені" всі учасники гри.

Мисливці і зайці

Малюється коло діаметром 8-10 метрів. За колом стають два "мисливці". Вони намагаються м'ячем влучити в "зайців", які бігають у колі. "Заєць", об якого вдарився м'яч, вибуває з гри. Два "зайці", які останніми залишилися в колі, стають "мисливцями".

ХТО ШВИДШЕ?

Усі діти стають в одну шеренгу. За сигналом ведучого їм потрібно якнайшвидше дострибати з м'ячем між ногами до лінії, проведеної метрів за 10-15. Хто випустить м'яч — вибуває з гри. Переможцем стає той, хто найшвидше дострибає до лінії.

ГРА-ПОДОРОЖ "ВЕСЕЛИЙ ПОЇЗД"

Команди дітей отримують маршрутні листи (художньо оформлені, цікаві), просуваються по залізниці.

На кожній тематично-оформленій станції їх зустрічають начальники станції (цікаві, веселі, кмітливі), які і пропонують виконати певне завдання (згідно назви станції). Команди отримують оцінку (можна в трибальній системі: дуже добре, добре, посередньо), її ставлять в маршрутний лист, і вони рухаються далі згідно з маршрутом, вказаним у маршрутному листі. Станцій має бути стільки, скільки команд бере участь аби команди рухалися по колу.

Коли всі станції пройдено, команди здають маршрутний лист в "Депо-сортувальне", підводять підсумки. (Перемагає той, в кого більше балів). Гра закінчується. Переможці отримують призи.

Орієнтовні назви станцій:

Станції пізнавального напрямку

"Відповідайка" — відповісти на питання про події в країні, на питання по літературі, музиці, спорту.

"Відгадайка" — відгадати загадки різного типу.

"Лічилочка" — відгадати математичні загадки, або виконати завдання по математиці.

"Прочитайка" — прочитати ребуси, розшифрувати написи.

"Розумники, розумниці" — відгадати головоломки, шаради, загадкові малюнки.

Станції трудового напрямку

"Пришивайка" — пришити гудзики.

"Забинтуйка" — надати першу медичну допомогу потерпілому.

"Розбивайка" — колективно розбити палатку.

"Застеляйка" — вміти швидко і правильно застелити ліжко.

Станції спортивного напрямку

"Утікайка" — біг на 40 метрів по прямій.

"Стрибунці" — стрибки в довжину з місця, стрибки через скакалку.

"Закидайка" — закинути м'яч в кільце.

"Залізайка" — лазання по канату, шведській стінці.

"Водяник" — вміння триматись на воді (плавати).

"Невиляйко" — їзда на велосипеді.

Станції естетичного напрямку

"Барви" — намалювати колективний малюнок на задану тему (малюють всі члени команди по черзі).

"Столкадр" — зробити "фото" команди (малюнок команди).

"Весела нотка" — заспівати пісню.

"Гоп-притоп" — затанцювати танок.

"Уявляйка" — представити сценку (пантоміму) на задану тему.

Станції веселого напрямку

"Пластунець" — проповзти під натягнутою мотузкою, не зачепивши її.

"Пролізайка" — пролізти через обруч, шину, вкопану в землю.

"Гол" — забити м'яч в пусті футбольні ворота.

"Діставайха" — дістати підвішену цукерку, з закритими очима зрізати ножицями.

Не обов'язково включати в гру всі названі станції. Виберіть найцікавіші. У виконанні ааздання беруть участь усі члени команди. Уточніть час: скільки триватиме робота на кожній станції, скільки займуть переходи і т.п. Орієнтовна тривалість гри — 1,5 години.

ВІРЮ — НЕ ВІРЮ (ІНТЕЛЕКТУАЛЬНА ГРА)

Правила гри:

Правильна відповідь 1 бал. Приймає участь в грі 2-3 учасники, Орієнтовні питання задаються всім учасникам одночасно, а запитують по черзі. Питання: Вірю не вірю:

1. Що Незнайка організував акціонерне товариство? (Вірю)
2. Що Дюймовочці на тиждень вистачало 3 зернини? (Ні, їй треба 3,5 зернини, по пів зернини щодня).
3. Що Карлсон їв смажену ковбасу? (Так).
4. Що золота рибка може жити не лише в морі, але й в акваріумі? (Вірю. Є такий вид риб).
5. Що Гулівер був великого зросту? (Ні, він був звичайною людиною середнього зросту)
6. Що золотий ключик насправді було зроблено з заліза? (Ні, насправді
7. Що слово "копійка" пішло від слова "накопичувати"? (Ні, від слова "копито", з яким було зображено вершника на найдрібнішій монеті)
8. Що пінгвіни живуть на Північному полюсі? (Ні, на Південному).
9. Що вдень неозброєним оком можна побачити зірку? Пш
10. Що є птахи, які не літають? (Вірно, це страус, пінгвін).
11. Що фірму "Форд І'оторс" купила фірма "Міцубісі"? (Ні).
12. Що кит — найбільша в світі риба? (Ні, кит це ссавець).

13. Що тигрова акула — найбільша риба в світі? (Так).
14. Чдо Є рослини — хижакі? (Так, Росянка).
15. Що царівна Несміяна плакала цілодобово? (Ні, вночі спала).
16. Що лисиця Аліса і кіт Базіліо були друзями Буратіно?
так не роблять)
17. Що Дюймовочка не вийшла заміж за сина жаби в надії на кращу партію? (Ні, вона його просто не любила).
18. Що континент названо Європою на честь улюбленої дружини Зевса? (Так).
19. Що істота жінка-птах називається русалка? (Ні, це сирена)
20. Що з семи чудес світу збережені лише піраміди? (Так).
21. Що боги жили на Олімпі? (Так).
22. Що міфічна істота з тілом людини і тулубом коня — це Кентавр? (Так).
23. Що герой, чиє ім'я означає "прославляючий Геру" — це Геракл?
24. Що голову медузи Горгони прикрашало волосся-змії? (Так).

ЕРУДИТ-ЛОТО (ІНТЕЛЕКТУАЛЬНА ГРА)

Може бути тематичною і різномемною. Грають одночасно дві команди. Командам дається запитання і чотири варіанти відповіді. Через п'ятнадцять секунд команда піднімає картку з номером правильної відповіді. Питання ставиться один раз. Коли одна команда заявила про готовність відповідати, ведучі ще раз оголошують запитання і варіанти відповідей.

ТЕМА — "КВІТИ"

1. В одній з північних країн найпочесніший орден — орден "Білої троянди". Яка це країна?
а — Нідерланди; в — Фінляндія
б — Швеція; г — Естонія.
2. Про цю квітку говорили, що вона виходець з Африки, з мису Доброї Надії. Існувало повір'я: якщо дівчина носить на грудях цибулину цієї квітки, вона буде недосяжною для меча і стріл. Що це за квітка?
а — Гладіолус; в — Тюльпан;
б — Троянда; г — Хризантема.
3. Як називається квітка, яка за переказами була вирощена на честь подвигів силача Самсона, що переміг в односторонстві зі левом?
а — Матіола; в — Лев'ячий зев;
б — Бузок; г — Айстра.
4. Тюльпани відомі давно. Їх краса підкорила багато країн. Але коли в XVII столітті вони потрапили в одну європейську країну, захоплення ними набуло небачених розмірів. За одну цибулину віддавали два кам'яні будинки. На честь нововиведених сортів тюльпанів влаштовувались свята. Що це за країна?
а — Нідерланди; в — Німеччина;
б — Голандія; г — Швеція.
5. Хризантеми — квіти осінні, холодні і безпристрасні. Проте, в одній з країн орден "Хризантеми" — найвища урядова нагорода. Яка це країна?
а — Швейцарія; в — Таїланд;
б — Японія; г — Данія.
6. Яка квітка була покликана змагатися красою з богинею краси Афродітою?
а — Троянда; в — Конвалія;
б — Айстра; г — Тюльпан.
7. Одна з фітонцидних рослин... Вчені робили такий дослід: подріблене листя цієї рослини кляли в банку, опускали туди комарів, мух, мошок, через кілька хвилин вони гинули. Що це за рослина?
а — Конвалія; в — Ряс;
б — Верес; г — Черемуха.
8. Одна з назв цієї рослини у Франції — фіалка відьом, чим підкреслюється таємнича сила рослини. В середні віки вважали, що ця рослина оберігає від нечисті. Як вона називається?
а — Ряс; в — Барвінок;
б — Вовчі ягоди; г — Нарцис.
9. Про яку квітку кажуть, що вона лілія долин?

а — Конвалія; в — Левкося;

б — Дзвоники; г — Верес.

10. Про яку квітку говорять, що вона символ чванливості?, а — Підсніжник; в — Півонія;

б — Нагідки; г — Матиола.

11. Яка рослина є символом дівочої краси в Україні? а — Едельвейс;

в —

Калина:

б — Барвінок; г — Сон-трава.

12. Цю рослину в народі називають заячою кривцею тому, що ця рослина виділяє сік, який нагадує кров, коли розтерти листочок у пальцях.

а — Ведмежі вушка; в — Шалфей;

б — Звіробій; г — М'ята.

13. Ця квітка в Україні є символом вірності та вічної пам'яті. а — Барвінок; в — Конвалія;

б — Незабудка; г — Троянда.

14. Які квіти виникли (за давньогрецькою міфологією) з крапель поту богині мисливства Діани?

а — Нарцис; в — Конвалія;

б — Гвоздика; г — Піжама.

15. На цій рослині знахарі, чародії творили заговори проти нечистої сили.

а — Петрові батоги; в — Чемерник;

б — Плакун-трава; г — Черемуха.

"ГОСПОДИНЯ І ПИЛОСОС"

Від кожної команди по два учасники: господиня і пилосос. "Пилососу" зав'язують очі — слід зібрати найбільше розкиданих предметів за визначений час (1 хв., наприклад). Господиня словами допомагає.

Завдання №2. "Сервіровка столу".

Хто швидше сервірує стіл для чаю, (Реквізит — 2чашки + 2 блюдця, серветка, ложечка, цукерничка, чайник)

Завдання №3. "Золоті руки".

3 кольорового паперу використовуючи клей та ножиці — зробити гарний фартушок.

Завдання №4. "Одягни братика".

Два учасники мають якнайшвидше і найкраще одягнути своїх "братиків" в куртку, шапку, шарфик та рукавички. Все це приготовлене на двох стільцях. Куртка вивернута навиворіт.

Увага! Реквізит для обох учасників має бути однаковим: куртки з однаковими застібками, схожі шапки, шарфи, рукавички.

Завдання №5. "Причепурити сестричку".

Зав'язати з шарфа швидше "і краще великий бант на довгому волоссі дівчини "сестрички".

Завдання №6. "Домашній одяг".

(Домашнє завдання) Реклама домашнього одягу.

III Конкурс. "Розумні машини"

Всією командою зобразити "діючу" модель домашньої "розумної машини" (за жеребкуванням): швейна машина; електрочайник; магнітофон; пилосос; міксер; телевізор; соковитискувачка.

IV Конкурс. "Техніка безпеки в побуті"

Мінімум слів — максимум інформації. В будь-якій формі (пісня, прислів'я, танець) — повідомити правила техніки безпеки в побуті.

Наприклад, пісня "Ой не ходи, Грицю, та й на вечорниці, бо на вечорницях дівки-чарівниці. Або жартівливо — про "шкідливі поради".

V Конкурс. Містер та місіс краса.

Завдання №1. По два учасники від команди: пришити бутафорного гудзика (нитки — шпагати). Охайно і швидко.

Завдання №2. По три учасниці від команд: хто швидше сплете "косу" з шарфиків.

Завдання №3. По одному учаснику від команд. Отримують товсту мотузку, десь 1,5 м довжини. Хто більше зав'яже вузлів за визначений час.

Завдання №4. "Мамо, розпутай нитки". Приймають участь вболівальники від команд по 11-15 чоловік. Один учасник "мама", інші — "нитки". Учасники конкурсу утворюють два кола, взявшись за руки. За певний час (під музику — 15-20 сек.), не розмикаючи рук "заплутують нитки". "Мама" — з протилежно? команди під музику "розпутує нитки". Хто швидше!