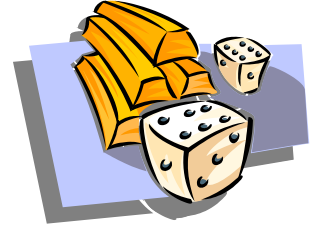


ІГРОВІ ПРОГРАМИ

Методика підготовки і проведення ігрових програм



Сучасна психологія визнає, що гра охоплює всі періоди життя людини. Це важлива форма її життєдіяльності, а не вікова ознака. З грою людина не розлучається усе життя, змінюються лише її мотиви, форми проведення, ступінь вияву почуттів та емоцій. Проте гру справедливо називають королевою дитинства, оскільки вона є природною і бажаною діяльністю кожної дитини.

Тому однією з найбільш популярних форм організації розвиваючого дозвілля є ігрові програми. Ігрова програма - це система ігор, розваг, творчих завдань, конкурсів, спрямованих на розвиток і виховання дітей. Ігрові програми спрямовані на організацію змістовного дозвілля, відпочинку дітей, тому ідея змагальності є допоміжною.

Виховне значення. Ігрова програма містить в собі невичерпний виховний потенціал, що торкається різних граней розвитку особистості дитини. К.Д. Ушинський писав, що в грі формуються всі сторони душі людини, її розум, її серце та її воля. Гра має великий вплив на розвиток нахилів та здібностей дитини, а відповідно - і на її майбутню долю.

У грі діти є найбільш активними і безпосередніми. Тому ігрова діяльність має колосальний потенціал для самовиховання і самовдосконалення особистості дитини та пізнання її індивідуальності.

Види ігрових програм:

I. За змістом:

- тематична ("Казкогралія", "Від А до Я", "Золоте яблучко");
- на основі казкового сюжету ("Колобок", "На балу у Попелюшки");
- конкурсного характеру (інтелектуальні ігри, "Будуємо палац");
- гра-подорож ("Стежинами рідної мови", "До чарівного дерева").

II. За місцем проведення:

- в приміщенні;
- на місцевості ("Веселий експрес").

III. За тривалістю:

- короткотривалі (1-1.5 год.);
- середньої тривалості (кілька годин - цілий день);
- довготривалі (кілька днів - тиждень - табірна зміна).

IV. За рівнем підготовленості учасників:

- підготовлені;
- експромтні.

V. За кількістю учасників:

- індивідуальні;
- командні;
- колективні.

Алгоритм проведення:

1. Залучення дітей до гри.
2. Роз'яснення правил.
3. Підбір ведучих.
4. Створення команд.
5. Позиція педагога у гри
6. Використання реквізиту.
7. Організоване завершення.
8. Стимулювання учасників.

Принципова відмінність ігрової діяльності від будь-якої іншої полягає в тому, що у грі беруть участь за власним бажанням. Не можна примусити дитину гратися. Тому перед організатором постає проблема залучення дітей до гри.

Запропонувати ігрову програму можна двома способами:

- 1) неігровим ("Сьогодні я пропоную вам гру "Веселий експрес");
- 2) ігровим (конверт із завданнями, телеграма від Колобка із проханням допомогти).

Пропонуючи дітям нову ігрову програму, її треба пояснити. Найкраще це зробити, розставивши всіх присутніх в коло, причому вихователів краще стати на лінії кола, а не в центрі, щоб половина дітей не опинилась в нього за спиною.

Пояснення може бути таким:

- назва ігрової програми та її стисла характеристика (це інтелектуальна гра; успіх у грі залежатиме від згуртованості команди; у цій грі важлива не лише швидкість бігу, а й правильність виконання завдань на кожній станції);
- мета ігрової програми;
- роль гравців і їхнє вихідне положення;
- завершення гри (за якої умови гра закінчується, як визначатиметься переможець);
- роз'яснення правил (чітко сформовані, правила можуть бути записані на плакаті);
- визначення сигналів початку, зупинки та завершення гри (свисток, словесна команда, музичний акорд тощо);
- способи покарання за "неігрову поведінку" (порушення правил гри) - штрафні бали; фанти, які потім потрібно "викупити"; перебування порушника певний час на лаві штрафників; заміна ролі на менш престижну; виключення з гри.

На кожному етапі ігрової програми оголошуються конкретні умови та завдання.

Ведучого, який потрібен у багатьох іграх, можна вибрати кількома способами:

- за власним бажанням одного із гравців;
- голосуванням;
- жеребкуванням;
- лічильною;
- 5) за результатами попередньої гри (якщо заздалегідь домовилися, що переможець або, навпаки, переможений у попередній грі стане ведучим у наступній грі);
- по колу (тобто по черзі);
- за результатами міні-змагання (хто першим відгадає загадку чи ребус, хто влучить тенісним м'ячиком в ціль, хто розповість

найдотепніший анекдот тощо).

Головним ведучим ігрової програми має бути педагог або підготовлений старшокласник. Ведучий може перевтілюватись в образ Колобка, Солодкоїжки, Солохи, Королеви Ввічливості.

Для командних ігрових програм потрібно розділити учасників за командами (якщо немає постійного складу команд). Цей етап не завжди має місце в ігрових програмах, оскільки, по-перше, не всі ігрові програми є командними за своєю суттю, по-друге, командні ігри (крім спортивних) є малоефективними в роботі з учнями початкових класів. А от підлітки і старші школярі люблять командні ігри і часто самостійно розподіляються на команди.

Можливі й інші способи поділу на команди:

- капітани набирають команду гравців (перший вибирає одного, і черга переходить до іншого);
- шляхом розрахунку гравців на "перший - другий - третій ...", попередньо вишикувавши їх за зростом, кольором очей, довжиною волосся тощо;
- шляхом складання частинок листівки (листівку розрізають на стільки частинок, скільки має бути учасників в одній команді).

Капітанів команд, суддів, експертів, помічників вибирають самі діти або призначає педагог.

Характер взаємодії дорослих і дітей в ігровій програмі (а він і задає стиль педагогічного керівництва) визначається її походженням як діяльності добровільної, самостійної, творчої. Тут немає місця авторитарній формі спілкування (якщо вона не обумовлена правилами гри), а панує спільна колегіальна діяльність, співпраця, співтворчість.

Участь педагога в ігровій програмі може бути безпосередньою чи опосередкованою. Вихователь може виступати в ролі наставника, організатора, ведучого, капітана команди, рівноправного учасника, консультанта, посередника, арбітра. Рівень участі вихователя в ігровій програмі багато в чому обумовлений підготовкою вихованців, їхнім досвідом участі в колективних справах, рівнем самостійності.

Успішність будь-якої ігрової програми в значній мірі залежить від правильного підбору реквізиту: елементи костюмів учасників (шапочки, бантики, маски тощо), інвентар (чарівна паличка, торбина, імпровізована кінокамера, карта подорожі) перетворюють ігрову програму в театралізоване дійство, роблять її естетично привабливою.

Кілька хвилин потрібно запланувати на організоване завершення ігрової програми: підведення підсумків, відзначення переможців та найбільш активних учасників, необхідні педагогічні зауваження, поступове зменшення ігрового збудження. Бажано колективно обговорити досягнення та недоліки. Загальний тон обговорення має бути спокійним, підбадьорливим, таким, що вселяє віру в нові досягнення.

Ігрова програма вважається успішною, якщо досягнуто поставленої мети. А головний її зміст полягає не в перемозі над суперником, а в духовному та фізичному загартуванні всіх учасників.

ПОДОРОЖ В КАЗКОВУ КРАЇНУ ШКІЛЬНИХ РЕЧЕЙ

(для молодших школярів)



Ігровий реквізит: парта, портфель, лінійка, зошит, крейда, книга.

ПЕРЕЛІК ІГРОВИХ ЗАВДАНЬ:

- 1/ Зупинка „Парта”.
2. Зупинка „Дошка і Крейда”.
3. Зупинка „Портфель”.
4. Зупинка „Пенал”.
5. Зупинка „Книга”.
6. Зупинка „Зошит та Лінійка”.
7. Зупинка „Бережливість”.

Ведуча. Дорогі діти, ми сьогодні вирушимо в подорож по такій знайомій, але разом з тим загадковій країні шкільних речей. Але щоб вирушити в подорож, необхідно придбати білет - перепустку. А таким білетом-перепусткою будуть ваші знання. Для початку потрібно назвати шкільні речі. Називаємо по черзі.

Ведуча. Ви назвали багато речей, тому можемо вирушати. Наша подорож починається. Уявіть, що ви сидите в теплому, зручному салоні автобуса, а перед вами -карта-схема, по якій ми будемо орієнтуватися в своїй подорожі. Отже, вирушаємо в дорогу, а поки будемо їхати, я розповім вам про старого Майстра. Було це давно. Старий Майстер дуже любив дітей; хоча власних у нього не було, та він часто бував у школі. А школа ця виникла дуже давно, її уже 24 століття.

Зупинка „Парта”

Училися діти раніше за довгими столами і довгими лавами, які були дуже незручні. І добрий старий Майстер задумався: "Як зробити так, щоб було зручно дітям?" Як ви думаєте, що йому вдалося зробити?

- Правильно, парту. Це і є перша зупинка на нашій схемі. А чому її так називають? Одні кажуть, що назва парти пішла від того, що сидить за нею пара учнів, тобто двоє. Слово "парта" - іноземне, і прийшло до нас від інших народів: воно зустрічається і в німецькій, і у французькій мові.

- А чи знаєте ви, діти, що речі вміють розмовляти?

- Ось я підслухав одну розмову:

Із Парти капнула сльоза,
Солона і густенька,
І Парту Столик запитав:
"Чому ти плачеш, дорогенька?
Анумо, витри свої очі
Та розкажи-но, у чім річ."
Вона зітхнула неохоче:
"Боюсь, що попаду у піч,
Згорю даремно, як прості дрова,
А я ж була така новенька і здорова.
Дві букви лише вивчив Коля
Й надряпав їх маленькою рукою.
Поки алфавіт буде Коля вчити,
Мене він буде шкрябати, губити.
Мораль такою буде на цей раз:
Добре, якщо такого Колі немає серед вас.

- А чи є такі дітки у вашому класі?

- Скажіть: чому плакала Порта?

- А як ви думаєте: чи говорять речі?

Слів не знають, а говорять своїм виглядом. Відразу можна гарну, чисту парту відрізнити від брудної та поламаної. Вони неначе промовляють до нас своїм виглядом: "Ось погляньте, який у нас вигляд".

Ведуча: Ми з вами трішки захопилися і не помітили, як наблизились до наступної зупинки. Хто загадку відгадає, про що піде мова - визнає:

Темна, мов осіння ніч,
Незамінна в школі річ. (Дошка).

Зупинка „Дошка і Крейда”

Ведуча. Слово "дошка" походить від грецького слова "діскос". Воно мало два значення: "металевий круг, диск" - знаряддя для кидання, метання та "підставка, піднос для їжі". Потім це слово прийшло в школу, бо раніше були малі дощечки, на яких писали діти, оскільки тоді ще не було зошитів. А тепер у класі одна велика дошка для всіх. Невід'ємним супутником дошки є крейда. І вона теж незнайомка. Раніше вона називалася "кріда", бо ця біла глина була знайдена на острові Крит.

Зупинка „Портфель”

Наступна зупинка знову пов'язана з історією про старого Майстра, бо він не тільки Парту змайстрував, а й ще багато інших шкільних речей. Давно колись учні носили свої книги та зошити в руках. Майстер придумав що?

- Портфель.

- Для чого нам портфель? (розповідає учень):

Портфель мій друг і помічник,
Я до портфеля дуже звик,
Бо він для мене залюбки
І ручки носить, і книжки.

- А що ви ще носите в рюкзаку?

-А для чого в рюкзаку відділи?

Зупинка „Пенал”

Ведуча. На наступній зупинці ми познайомимося з Пеналом. Його теж створив Майстер. Спостерігаючи за дітьми, він закріпив, як довго учні шукають ручку, олівець у портфелі, от і створив пенал - домівку для драбних шкільних речей.

Розповім я, щоб ви знали.
Для чого у вас пенали.
Щоб ручки не губились,
Щоб в портфелі не сварились,
Щоб знайти було їх зручно,



- Пенал зробив Майстер влучно.

- Дякуємо старому Майстрові, що він так дбав про дітей! Раніше пенали були дерев'яні. А зараз - різні. Покажіть, які у вас пенали. А які різноманітні! Та ось перед нами нова загадка. Швидше відгадаємо - далі вирушаємо.

У коробці спочивають
Спритні хлопці-молодці,
І вбрання барвисте мають,
І загострені кінці.
На папері слід лишають,
А зовуться... (Олівці)

- Відгадали — молодці! Слово "олівець" пов'язано із словом "олово", яке майже у всіх слов'янських народів пішло від латинського слова "альбум" - білий. У давні часи не було паперу, а тому писали на обробленій телячій шкірі, яка називалась "пергамент". Щоб писати на пергаменті, потрібно було робити рівні рядки ліній. Саме їх робили олов'яними паличками з дерев'яною оправою, щоб не бруднилися ручки.

Зупинка „Книга”

Ведуча. Наступна загадка - нова зупинка.

Бачити - не бачить,
Чути - не чує,
Мовчки говорить,
Добре мудрує,
Діток навчає, втоми не має. (Книга).

- А чи знаєте ви, що „сторінками” найдавніших книжок були камені, стіни печер, сокири, вояцькі щити. Писали на всьому, бо ж не було тоді ані паперу, ані пер чи олівців. Далі люди додумались писати на глині, яку потім сушили і випалювали у вогні. Та хіба на глиняних сторінках-цеглинках багато напишеш? До того ж, ці книжки були важкі та незручні коли, скажімо, якийсь учений збирався в дорогу і брав із собою дві-три такі „книжки”, йому потрібен був віз. З часом люди навчилися робити зручні і легкі книжки - з тонкої козячої або телячої шкіри. Першу таку книжку зробили у стародавньому місті Пергама - через те папір із шкіри й назвали пергаментом. Але ці книжки були дуже дорогі. На виготовлення однієї книжки потрібні були шкури з цілої череди телят. В далекій Африці з'явилися книжки з болотяної рослини - папірусу. Писати на сухих стеблах папірусу було зручно, але через кілька років такі „книжки” ламалися і розсипалися. Справжній папір, що на ньому пишуть зараз, люди навчилися робити дві тисячі років тому. Тоді й почали в багатьох країнах писати книги на папері, саме писати, бо книги ж тоді були рукописні. Минуло ще багато часу, поки з'явилися друковані книжки. Тепер книжка - всюди поруч з нами. Вона - наш друг і порадник. Книги - неоціненний скарб. Тому слід пам'ятати правила користування книгою: - обгорніть книгу; - беріть книгу чистими руками; - користуйтеся закладниками, не закладайте книжки олівцями, ручками чи іншими предметами; - гортайте сторінки за верхній куточок, щоб з книги не випадали сторінки, під час читання не перегинайте її; - не читайте книгу під час їжі, не малюйте на сторінках, нічого не підкреслюйте; Любіть книгу, бережіть її!

Зупинка „Зошит та Лінійка”

- Діти, ми не можемо далі рухатись, щось тут нам заважає. (Сидить хлопчик, який виконує роль Зошита). Ой-ой-ой! Не маю сили.

- Що ж це тут валяється? Піднімімо його мерщій. Зошит, виявляється. Чий він, діти, чий?

Зошит:

Я подертий, я потертий
І в обкладинці дірявий,
Весь в чорнилі, у мастилі.

- Чий же ти такий подертий?

Зошит: Зошит я Байди Івана

Виходить зламана Лінійка: А я скаржусь на Андрійка.

- Хто ти? Лінійка.

Я Андрійкова Лінійка,
Я терплю страшенну муку,
Правлю хлопцю за шаблюку.
Він дубасить мною стіл,
Я вже тріснула навпіл.
Зошит та Лінійка.
Ми тепер каліки,
Нам потрібні ліки.

Ведуча. Діти, що потрібно, щоб ваші книги, зошити, лінійки були гарні, а не ось такі?

- Правильно, їх потрібно берегти! Зупинка „Бережливість”. І про це дізнаємось на нашій зупинці *”Бережливість”*.

Парта, за якою ти в школі сидиш,
Ліжко, в якому відпочиваєш і спиш,
Диван, взуття і пара лиж,
Виделка, миска, ложка, ніж,
І кожен цвях, і кожен дім,
І кожна скибка хліба —
Усе це створено в труді,
А не упало з неба.
Речі самі не ростуть,
їх зробити - треба труд.
Бережи свою парту і зошит,
Книгу, клас свій бережи,
Бо затрачені тут кошти
Немалі, що не кажи.

Ведуча. Ось і закінчується наша подорож, а щоб дізнатися, що ж це за казкова країна, по якій ми так захоплено подорожували і де живуть такі цікаві речі, пропоную відгадати загадку:

Стоїть вулик придорожній,
Уночі завжди порожній,
Вранці і вдень гуде, оживає,
А вночі відпочиває. (Школа)

- Правильно, це школа. Раніше це слово було "схом", теж іншомовного походження, означало "заняття", "лекція". А тепер давайте вивчимо разом віршик, який буде вашим правилом в шкільному житті:

Нашу школу, парту, книгу -
Все це нам дала держава.
Берегти майно громадське -
Наша це найперша справа.

Бажаю вам, діти, бути добрими і розумними, як старий Майстер. Бережіть свої і чужі речі, шкільне майно. Пам'ятайте, що все це створено для нас працею багатьох людей. Любіть свою школу - незвичайну країну Наук.

КРАЇНА МУДРАГЕЛІЯ

(для молодших школярів)



Реквізит: декорації - ворота з написом "Країна Мудрагелія", пляшка та сірник, картки у вигляді листків, на яких написано слова тюльпан", "гвоздика", "ромашка", "калина", "вовк", "лисиця", "заєць", "куниця", паперові "рибки", анаграма - "ківднз", крейда та 2 дерев'яні ложки.

ПЕРЕЛІК ІГРОВИХ ЗАВДАНЬ:

1. Відгадування загадок.
2. Гра "Золота паличка".
3. Гра "Зайве слово".
4. Гра "Луска з золотої рибки".
5. Гра "Чарівна скринька".
6. Гра "Золоте яблуко".
7. Гра "Птахи".

Ведуча. Добрий день, дорогі діти, гості!

Ми зібралися в цьому залі, щоб позмагатися у спритності і кмітливості. А з чого ж почати?

(Входить зажурений Блазень).

Ведуча. Добрий день, дивний хлопчику. Чому ти такий сумний?

Блазень. Я - королівський блазень, вже давно мандрую світом, шукаю лицарів-сміливців, які б зарадили нашій біді.

Ведуча. Що трапилось?

Блазень. У нашому королівстві захворіла принцеса Горошинка, донька царя Гороха. Вилікувати її можна лише диво-ліками, що виготовляє чарівник Мудрун. Та він за це дає важкі і небезпечні завдання.

Ведуча. Діти, можливо, ми допоможемо принцесі? Для змагання запросимо дві команди: лицарів Блакитної Троянди та лицарів Сяючої Зірки.

Блазень. Я проведу вас до чарівника.

(Діти підходять до чарівника Мудруна, який сидить за столом і читає книгу).

Блазень. Шановний чарівнику, ми прийшли до вас з проханням дати диво-ліки для принцеси Горошинки. Ось і лицарі готові виконати будь-які ваші завдання.

Чарівник. Щоб зробити диво-ліки, мені потрібні різні диво-компоненти:

- луска з золотої рибки;
- золоте яблуко;
- золотий горіх;
- золота ниточка;
- золота паличка.

Всі ці предмети ви можете зібрати в країні Мудрагелії. Щасливої дороги!

(Діти підходять до воріт з написом "Країна Мудрагелія". Їх зустрічає Володарка країни).

Відгадування загадок.

Володарка.

Зайти в цю країну можна лише тоді, коли відгадаєте загадки.

Що взимку в хаті замерзає, а надворі - ні? (вікно)

Не звір, а з рогами, не птиця, а з пір'ям, не людина, а в одязі, (подушка)

Ні ліхтар, ні електрика, ні гас - всюди світить в пізній час. (місяць)

Яка вода на воді плаває? (крига)

Білі зуби маю, та усі ховаю, довгі коси маю, та не заплітаю, (кукурудза)

Що стоїть на даху, всіх димарів вище? (антена)

(Діти проходять в країну, коли правильно відповідають на питання).

Гра "Золота паличка".

Ведуча. Ось і перше завдання.

(На столі пляшка, на дні якої лежить "золота паличка" - сірник).

Ведуча. Не перекидаючи, не піднімаючи пляшку, ви повинні дістати паличку.

(Також на столі лежать різні предмети і чашка з водою. Потрібно налити в пляшку води, і паличка спливе на поверхню).

Гра "Зайве слово".

(На підлозі розкладено картки у вигляді листків, на яких написані слова:

- тюльпан, гвоздика, ромашка, калина;
- вовк, лисиця, заєць, куниця).

Ведуча. Ви повинні забрати з ряду "зайве" слово. Під ним ви знайдете те, що шукаєте.

Гра "Луска з золотої рибки".

(На підлозі, в "ставку", розкладені рибки з прикріпленими до них паперовими кружечками).

Ведуча. А зараз пропоную вам стати рибалками. Серед цих звичайних рибок є одна - золота. Але вона замаскувалась, знайти її можна лише тоді, коли спіймаєте і перевернете. Знизу у неї золота луска.

Гра "Чарівна скринька".

(На столі стоїть скринька).

Ведуча. В скриньці золотий горіх. Щоб дістати його, треба відкрити скриньку. В цьому завданні необхідно назвати чарівний пароль. Його визнаєте, коли з літер, що лежать поруч на столі, складете правильне слово, (ківднoз - дзвінок).

Гра "Золоте яблуко".

(На підлозі намальований великий квадрат. Поруч лежать дві дерев'яні дошки, коротші за сторону квадрата.)

Ведуча. І, нарешті, найнебезпечніше завдання. Золоте яблуко росте по той бік басейну з киплячою водою. Ось дві дошки, але вони коротші за сторону басейну. Подумайте, як добратися на другий бік.

Ведуча. Ось всі чарівні предмети ви знайшли. А зараз - швидше до чаклуна.

Чаклун. Поки я готуватиму диво-ліки, вас розважатиме Блазень.

(Блазень виконує веселу пісеньку чи розказує цікаву історію).

Чаклун. Диво-ліки готові.

(Всі діти-лицарі дякують і йдуть до царя Гороха).

Цар Горох.

Я бідний і нещасний цар Горох,

Прибитий горем батько, ох-ох-ох!

Бо донечка моя, принцеса Горошинка,

Все тане від хвороби, мов сніжинка.

Блазень. Ваша Величносте, нарешті знайшлися такі лицарі, які добули ліки для принцеси. Ось вони!

Нарешті знайшлися диво-ліки!

Цар Горох.

Це чудово!

Здоровою принцеса буде знову.

Я вже несу ці диво-ліки їй,

Моїй Горошинці дорогій.

(Цар Горох виходить і повертається із принцесою).

Принцеса. Я вам, лицарі, подякувати хочу, а титул Найкмітливішого отримає той, хто виграє у нашої придворній гри.

Гра "Птахи".

Блазень. Я називаю назву птаха, інший учасник гри її повторює і додає свою, і так далі. Виграє той, хто останнім назве птаха.

Наприклад:

1. Соловей.

2. Соловей, горобець.

3. Соловей, горобець, ворона.

(Переможця нагороджують почесним орденом "Найкмітливіший", всіх учасників - призами).

Ведуча. Ось і закінчилась наша гра, наш веселий Турнір Кмітливих. Дякуємо всім болільникам за дружню підтримку. До побачення.

КОТИЛАСЯ ТОРБА

(для молодших школярів)



Ігровий реквізит: строката торба, український віночок, пляшка, картоплина, хліб, стрічки, медаль для нагороди.

Перелік ігрових завдань:

1. Пісенний конкурс "Український віночок".
2. Кільцівка прислів'їв про хліб.
3. Творче завдання "Заклинання Чаклуна".
4. Картопляна естафета.
5. Квітковий калейдоскоп.

Хід гри:

Ведуча. Мабуть, усі знають таку лічилку:

Котилася торба
З великого горба.
А в тій торбі
Хліб - паляниця.
З ким захочеш,
З тим поділися.

На основі цієї лічилки ще проводиться гра, яка носить таку ж назву - "Котилася торба".

І сьогодні ми з вами пограємо у цю гру. (Асистент виносить строкату торбу)

Ведуча. Ось і до нас докотилась торба. А ви хочете дізнатись, що в цій торбі?

Діти. Так, хочемо.

Ведуча. Отож, почали.

Діти разом із ведучою промовляють слова:

- Котилася торба з великого горба, а в тій торбі – український віночок.

(Діти по черзі одягають на голову віночок і співають українську пісню. Виграє той, хто найкраще заспіває пісню). Кільцівка прислів'їв про хліб. Діти разом із ведучою промовляють слова: "Котилася торба з великого горба, а в тій торбі - хліб."

Ведуча. По черзі називатимемо прислів'я про хліб.

Творче завдання "Заклинання Чаклуна".

Діти разом із ведучою промовляють слова: "Котилася торба з великого горба, а в тій торбі - пляшка".

Ведуча. Злий Чаклун зачаклував джина, і щоб його врятувати, потрібно скласти заклинання.

Картопляна естафета.

Діти разом із ведучою промовляють слова: "Котилася торба з великого горба, а в тій торбі - картоплина".

Ведуча. Діти, зараз по черзі будемо називати страви, які готуються з картоплі.

Квітковий калейдоскоп.

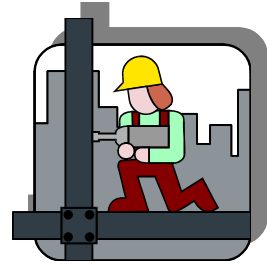
Діти разом із ведучою промовляють слова: "Котилася торба з великого горба, а в тій торбі - стрічки".

Ведуча. Ваше завдання - назвати всі квіти, які мають такий самий колір, як ці стрічки.

Ведуча. Наша торбина спорожніла. Гра закінчилась.

ЮНІ БУДІВЕЛЬНИКИ

(для молодших школярів)



Ігровий реквізит: паперові деталі будиночку (стіна, дах, двері, вікно, димохід).

Перелік ігрових завдань:

1. Будівництво стін.
2. Будівництво даху.
3. Будівництво дверей.
4. Будівництво вікна.
5. Будівництво димоходу.

Ведучий. Мабуть, всім відома така професія, як будівельник. Одна із найдавніших і найнеобхідніших на Землі. Люди цієї професії будують житло, різні споруди. Напевно, кожен з вас спостерігав за їхньою роботою і знає, з чого починають будувати будинки.

- З фундаменту.

Ведучий. Правильно. А далі?

- Стіни, дах, двері, вікна, димохід.

Ведучий. Сьогодні ми з Вами теж побуваємо в ролі будівельників, будемо будувати будиночок з паперових частин, які лежать у мене на столі.

Поділ на команди

Ведучий. Ми поділимося на команди, і кожна команда буде брати участь у будівництві будинку. Для гри нам потрібно:

- придумати назву загону будівельників,
- обрати командира загону. Повідомлення правил гри

Ведучий. Кожна правильна відповідь оцінюватиметься 1 балом - зірочкою. В кого буде більше зірочок, той і буде будиночок.

Отож, розпочинаємо будувати наш будиночок. Будівництво стін

Ведучий. Спочатку будуємо стіни. А щоб їх побудувати, треба загадки відгадати. Хто отримає більше зірочок, той і будуватиме стіну будиночка.

Загадки:

1. Як на мене птах сідає,
Залюбки його гойдаю;
А як Г на Б змінить,
То звірятком стану вмиль, (гілка - білка)
2. З К дерева захищаю,
На деревах я завжди;
З Н звірятко заховаю,
Коли треба, від біди, (кора - нора)

Будівництво даху:

Ведучий. Ви вже побудували стіну, а зараз ми побудуємо дах. А щоб його побудувати, потрібно розв'язати задачі.

1. Лікар приписав хворому вітамін — по 2 таблетки 2 рази на день. У коробці 60 таблеток. На скільки днів вистачить вітамінів? (15)
2. Опівночі йшов дощ. Чи можна чекати сонячну погоду через дві доби? (Ні, тому що буде знову ніч)
3. Скільки пальців на двох руках? А на 10 руках? (50)
4. Яка з календарних пір року — весна, літо, осінь, зима — найкоротша? Чи завжди вона найкоротша? (Зима, бо лютий має 28 - 29 днів)
5. У коробці лежало 10 олівців. Кольорових — у 9 разів більше, ніж простих. Скільки простих і скільки кольорових олівців було в коробці? (9 кольорових і 1 простий.)
6. Ішов з риболовлі Вовк, зустрів Лисицю і питає:
— Кума, де ти була?
— Карасів у ставку ловила.
— Чи багато взяла?
— До десятка трьох не добрала.
— А в мене два десятки та ще вісім.
У скільки разів Вовк піймав більше карасів, ніж Лисиця? (у 4 рази)

Ведучий. Щоб побудувати двері, потрібно виконати таке завдання: якомога довше простояти в позі ластівки.

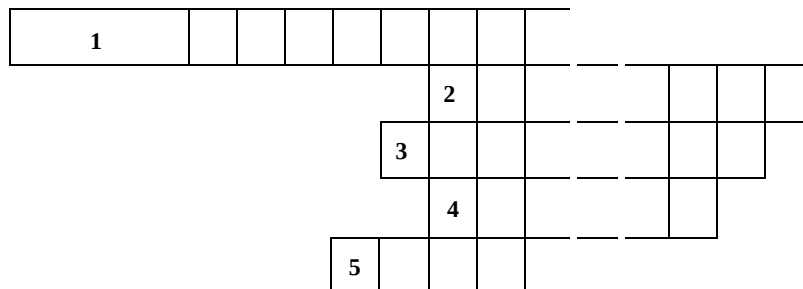
Просту до мене 3 учасників - по 1 з команди.

Будівництво дверей

Ведучий. А зараз побудуємо вікно. Для цього нам потрібно вставити пропущені слова у пропонованих віршах і

розв'язати кросворд..

Правильно розв'язавши цей кросворд, у виділеному стовпчику ви прочитаєте слово, яке об'єднує всі відгадки.





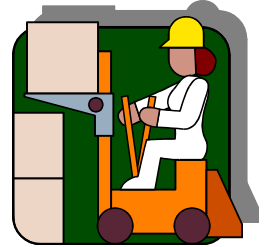
1. У проміннях сонця ніжних
Край веселого струмка
Білий росяний... (підсніжних)
Раптом блиснув з-під листка.
2. Рядком рівненько, як намисто,
Висять на ніжному стеблі
... (конвалії) широке листя.
А квіти — дзвоники малі.
3. Весна війнула вже крилом,
Пташки співають голосно,
А на узліссі за селом
З'явилися перші... (проліски).
4. Встала весна, чорну землю
Сонну розбудила,
Уквітчала її... (рястом),
Барвінком укрила.
5. Ростуть вони в садах, в ярах, у балках,
Низенькі квіточки в імлі,
Це фіолетові... (фіалки),
Красуні нашої землі.

Будівництво димоходу

Ведучий. І залишилося нам побудувати димохід. Щоб його побудувати, потрібно також виконати завдання. Вам потрібно із слова "БУДІВЕЛЬНИК" скласти якомога більше слів.

Ведучий. Ось ми і побудували наш іграшковий будиночок. Можливо, діти, це перший будиночок, який ви збудували у своєму житті. В майбутньому хтось із вас стане справжнім будівельником і будуватиме будинки, різні споруди, в яких будуть жити, навчатися, працювати ваші знайомі, рідні й інші люди, які скажуть за вашу роботу: "Дякуємо". А це головне в житті, щоб хтось вам дякував.

Сьогодні дякую Вам я, за те, що активно брали участь у грі. Дякую всім!





Ігровий реквізит: шаблон Колобка; картки, на яких зображені сліди ворони, вовка, білочки; дві газети; імпровізовані вудочки та паперові "рибки".

Перелік ігрових завдань:

1. Творче завдання "Спечи Колобка".
2. Конкурс "Колобова пісня".
3. Гра "Впізнай слід".
4. Гра "Назви наступне число".
5. Конкурс "Злови рибку".
6. Цукеркова естафета.
7. Конкурс "Танець на газеті".

Ведучий. Любі друзі! Ви любите казки? Так! Отже, ми помандруємо сьогодні казкою, яка вам відома з дитинства. Це казка "Колобок". Жили собі дід та баба. Не було у них що їсти. От дід і каже: "Спечи, бабо, мені колобка".

Творче завдання "Спечи Колобка".

Отже, перше наше завдання - спекти Колобка. Але в нас немає муки, яєць. Та ми можемо його намалювати. Я вам даю шаблони, а ви малюєте так, щоб Колобок "ожив".

Конкурс "Колобова пісня".

Ведучий: Поки Колобок печеться, всі інші учасники придумують йому пісеньку, адже протягом усієї казки Колобок співає. Наприклад, така пісенька:

Колобок, Колобок
Стриб з горбочка
На горбок,
На доріженьку казкову:
- Я від зайця втік,
Нагулявся досхочу.
Від усіх тепер втечу.

А тепер візьміть кожен свого Колобка і заспівайте йому пісеньку.

Гра "Впізнай слід".

Ведучий. Котиться наш Колобок далі. І кого він, діти, зустрічає?

Діти. Зайця.

Ведучий. Зайчик каже:

"Колобок, Колобок, я тебе з'їм".

- Не їж мене, зайчику, я тобі пісеньку заспіваю.

- Не потрібна мені твоя пісенька.

Краще допоможи мені в цих слідах розібратися, бо я боюся потрапити у лапи хижим звірам.

Завдання: визначити, чиї сліди.

(Картки, на яких зображені сліди ворони, вовка, білочки...).

Гра "Назви наступне число".

Ведучий. Покотився наш Колобок далі. І кого він зустрічає?

Діти. Вовка.

Ведучий. Так, вовк хитрий. І він вам дає завдання.

Воно розраховане на спритність і увагу: потрібно дуже швидко назвати наступне число.

В-17, Д-18;

В-198, Д-199;

В-1099, Д-1100.

Конкурс "Злови рибку".

Ведучий. Ви, напевне, знаєте, що вовк дуже любить рибу. Я вам роздаю вудочки, на кінчиках яких гачок.

Хто найбільше наловить риби, той отримає найбільше жетонів. За кожну рибу дається один жетон.

(До риб, які розкладені на підлозі, прикріплені скріпки).

Цукеркова естафета.

Ведучий. Кого зустрічає наш Колобок після вовка?

Діти. Ведмедя.

Ведучий. А ми знаємо, що ведмідь дуже любить ласощі.

Отже, яка команда назве найбільше цукерок з назвами птахів і тварин?

(Називають по черзі, хто не назве, той вибуває з гри).

Конкурс "Танець на газеті".

Ведучий. І кого останнього зустрів Колобок?

Діти. Лисицю.

Ведучий. А лисиця хитрюча і придумала ось таке завдання: танець на газеті. Запрошуються по двоє учасників від кожної команди.

Яка пара протанцює, не вийшовши за межі газети, та й виграє.

Отже, втік наш Колобок і від лисички та й побіг далі.

А разом з ним закінчилась наша подорож.

Підрахуємо жетончики і визначимо, хто з вас найрозумніший, найсміливіший і найкмітливіший.

ЧУДОВИЙ БАНТИК

(для середнього шкільного віку)

Ігровий реквізит: 4 довгих стрічки, олівці, папір.

Перелік ігрових завдань:

1. Конкурс „Зав'яжи бантик”.
2. Гра „Буріме”.
3. Творче завдання „Бантик майбутнього”.
4. Реклама бантика.
5. Пісенний конкурс.
6. Танцювальний конкурс.

Зала святково прикрашена бантиками.

Гостей зустрічає Мальвіна і Буратіно. Вони ведучі вечора. З залу лунає голос:

- Проходять до залу тільки з бантиками, як дівчатка, так і хлопчики. (Звучить пісня "Дитинство моє").

Сонячний зайчик і коник, що скаче,

Дитинство моє.

Світ із любові і сні кольорові -

Дитинство моє.

З ярмарку пряник і молодість мами —

Дитинство моє.

Приспів:

Дзинь-дзень - день молодий,

Дзинь-дзень - дощ по воді,

Дзинь-дзень - даль виграє,

Дзинь-дзень - дитинство моє.

Верби, тополі і стежка у полі -

Дитинство моє.

Приспів.

Буратіно. Добрий день, дорогі друзі!

Мальвіна. Добрий день, любі хлопчики та дівчатка!

Буратіно. Сьогодні ми завітали до вас на свято з нашої казкової країни.

Мальвіна. Але не просто завітали, а принесли вам казковий пиріг, який для вас спекла

Білосніжка. Хочете знати, що він в собі містить?

Буратіно. 45 хв. сміху, 40 хв. ігор і конкурсів, 45 хв. задоволення і тиждень гарного настрою!

Мальвіна. А для ще кращого задоволення давайте всі хором дружно скажемо, яка ж зараз в нас програма? Всі хором: "Чудовий бантик".

Буратіно. Правильно. Здається, між вами є багато людей, які слідкують за своїм гардеробом, а ще я відчуваю, що ми сьогодні гарненько посвятимо. А для впевненості потрібно перевірити, як ви вмієте зав'язувати бантики.

Мальвіна. У нас є 4 команди (називає їх). З кожної команди потрібно по 1 учаснику, а це мають бути обов'язково хлопчики. Отже, ми оголошуємо І конкурс.

Конкурс „Зав'яжи бантик”.

Буратіно. А перший конкурс такий: потрібно ось цим дівчаткам заплести кіски і зав'язати бантики.

Мальвіна. Отже, найкраще зав'язав бантик ..., а це означає, що його команда одержує 1 бал.

Гра „Буріме”.

Буратіно. А наша програма продовжується. Пропоную вам гру "Буріме".

Суть гри: вам потрібно скласти віршик за поданими останніми словами рядків.

Для команд... і...: фантик, бантик, тримати, в'язати.

А для команд ... і...: бантик, в'язати, гадати, фантик.

Враховується винахідливість, швидкість і оригінальність.

Мальвіна. Найкращий вірш у команди ..., вона отримує 1 бал.

Конкурс "Бантик майбутнього".

Мальвіна. А наш наступний конкурс "Бантик майбутнього".

Буратіно. У вас у кожного на столі є олівці і папір, ви повинні за 5 хв. намалювати бантик майбутнього.

Мальвіна. Найкраще з цим завданням справилась команда ..., вона отримує 1 бал.

Реклама бантика.

Буратіно. А знаєте, чомусь зараз бантики не такі вже й популярні. А як би вони прикрашали дівчаток! Тож вам таке завдання: зробити рекламу бантика. Вам на це завдання дається 5 хв.

Мальвіна. Найкраща реклама була у команди ... Вона отримує 1 бал. Ми сподіваємось, що після цієї реклами дівчатка із задоволенням знову носитимуть бантики.

Пісенний конкурс.

Буратіно. А зараз ми вам пропонуємо трохи відпочити і послухати пісню у виконанні групи "Бременські музиканти".

Пам'ятаєш, татку,

Я була маленька.

Бантики в'язав ти

Донечці рідненькій.

Так гарно в'язав ти

Бантики біленькі

Доні своїй любій,

Донечці рідненькій.

Підросла я, татку,

Стала вже доросла.

Бантики красиві

Пам'ятаю й досі.

Й донечці своїй я,

Донечці маленькій,

Бантики зав'язу,

Як вона - гарненькі.

Мальвіна Ну що, сподобалась вам пісня? А чи не зустріли ви в ній щось знайоме?

Буратіно. Ця пісня стала сигналом конкурсу "Пісня про бантик". Потрібно на музику будь-якої популярної пісні скласти пісню про бантик. На це завдання дається 15 хв.

Мальвіна. Найкраща пісня була у команди... Вона отримує 1 бал.

Танцювальний конкурс.

Буратіно. І останній конкурс - "Найкраще запрошення до танцю з бантиком".

Мальвіна. А це означає, що коли зазвучить музика, то одному хлопчику з кожної команди потрібно підійти до дівчинки і у віршованій формі запросити до танцю. На це завдання вам дається 10 хв.

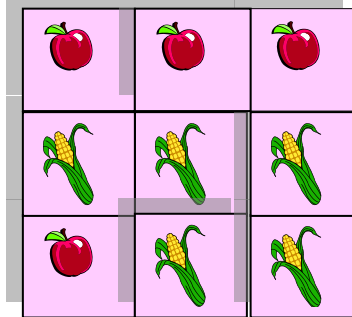
Буратіно. Отож, найкраще запрошення було у хлопчика з команди ... Тому ця команда отримує 1 бал.

Мальвіна. А зараз ми підіб'ємо підсумки.

Отож, переможцем стала команда ... Ми вам даруємо ось цей великий голубий бант. Нехай він стане символом дружби і перемоги вашої команди. Всі інші команди теж були активними. А зараз ми з вами прощаємось. До побачення!

ХРЕСТИКИ - НУЛИКИ

(для середнього шкільного віку)



Ігровий реквізит: таблиця:

Знайомство	Усміхнись	Цікавий світ
Реклама	Що? Де? Коли?	Пантоміма
Загадки-жарти	Поле чудес	Спорт

Перелік ігрових завдань:

1. Знайомство.
2. Реклама.
3. Загадки-жарти.
4. Усміхнись.
5. Що? Де? Коли?

6. Поле чудес.
7. Цікавий світ.
8. Пантоміма.
9. Спорт.

Ведуча. Любі друзі, мабуть усі ви знаєте і любите гру "Хрестики -нулики". Сьогодні ми також пограємо у гру під назвою "Хрестики - нулики". Але порядок і умови гри дещо змінені.

Для гри нам потрібно поділити всіх учасників на дві команди, одна з яких отримає назву "Хрестики", інша - "Нулики". Обидві команди виконуватимуть завдання, які записані в даній таблиці. Та команда, яка переможе в одному з конкурсів, ставить свій знак (хрестик або нулик) у таблицю під назвою конкурсу. В кінці гри перемогає та команда, яка швидше і більше поставити знаків у прямокутнику по вертикалі, горизонталі або діагоналі своїм знаком -"хрестиком" або "нуликом". Команди будуть обирати собі завдання по черзі.

А зараз прошу представників команд взяти участь у жеребкуванні, щоб визначитись, хто ж буде розпочинати нашу гру.

Знайомство.

Зараз я пропоную вийти 2 учасникам для проведення цього конкурсу. Станьте один до одного обличчям і тихенько розпитайте свого друга про те, що вам про нього ще не відомо. Ось, наприклад: яке у нього улюблене заняття? та інші. Вам на це дається 2 хвилини. А зараз я по черзі буду давати вам запитання і подивлюся, наскільки ви були уважні. Відповіді вам потрібно писати на папері. (На вухо мені).

1. Якого кольору очі у твого друга?
2. Яка найулюбленіша їжа у... (ім'я)?
1. Коли у ... День народження?
2. Як звати найкращого друга...?
1. Яке улюблене заняття спорту у...?
2. На якій вулиці проживає ...?
1. Чи є у ... брат або сестра?
2. Яка найулюбленіша пора року у ...?
1. Яка найулюбленіша тварина у ...?
2. Який найулюбленіший предмет у...?

Реклама. Потрібно показати рекламу шкільного приладдя. Для підготовки дається 3 хвилини.

Загадки – жарти.

1. У млині було 8 мішків, на кожному мішку сиділо по 2 миші, прийшов мельник з котом. Скільки тепер стало ніг? (Дві).
2. На дереві сиділа зграя горобців. Стрілець вистрілив. Скільки залишилося горобців? (Жодного).
3. Летіла зграя голубів до трьох дубів. Як сядуть по 2 - один дуб гуляє, як сядуть по одному - то дуба не вистачає. Скільки було голубів і дубів? (4 голуби і 3 дуби).
4. Сорок п'ят і сорок п'ят - скільки буде? (80).
5. Йшли 2 матері і 2 дочки. Знайшли три яблука. Всім буде по одному. Як вони поділились? (Баба, дочка, внучка).
6. Сидять 3 коти, проти кожного кота сидять 2 коти. Скільки всього котів? (Три).
7. Що тепліше одного кожуха? (Два кожуха).
8. Чи може страус себе птахом назвати? (Він не говорить).
9. В чому не можна повертати дірку? (У воді).
10. Водій автомашини має дві сестри, але вони не мають брата. Як це може бути? (Коли водій автомашини жінка).
11. Без чого не можна спекти хліб? (Без скоринки). Усміхнись

Інсценувати анекдот на шкільну тематику.

Спорт. Є такі змагання - "стоп-кадр". Мащини ідуть наввипередки і по дорозі можуть ударяти, штовхати інші машини. Так і летять у різні боки фари, дверцята, колеса ... На старт вийшли машини, кожна з яких виблискувала парою новеньких фар.

Перевірка показала, що всі 22 фари працюють відмінно. На фініші виявилось - цілими лишилися тільки 12 фар. Скільки машин зберегли обидві фари, якщо три машини взагалі втратили можливість освітлювати шлях? (3 машини).

Що? Де? Коли?

1. Що таке 33 січня? (Неіснуючий день місяця).
2. Що знаходиться на початку книги? (Обгортка).

3. Яка літера в українській абетці шоста з початку? (д).
4. Одне яйце варять 4 хв. Скільки часу необхідно, щоб зварити 5 яєць? (4 хв.).
5. В якому випадку шестеро дітей й дві собаки, які зібралися під звичайну парасольку, не намокнуть? (Коли не буде дощу).
6. Василь від свого будинку пройшов 200м прямо, потім під прямим кутом повернув ліворуч і пройшов 25м, потім знову повернув ліворуч й пройшов 200м. Як далеко від будинку він опинився? (На відстані 25м).
7. Двоє домовились сісти в 5-й вагон потяга, але один сів у 5-й вагон з кінця, а інші - у 5-й вагон з початку. Скільки має бути вагонів, щоб вони зустрілись? (9 вагонів).
8. Чому ми бачимо дві, а говоримо чотирнадцять? (14 складається з 2 чисел).
9. Сума яких двох цифр на циферблаті механічного годинника, які розташовані одна проти одної, дорівнює 12? (9 і 3).
10. Годинник показує 12.50. Поміняємо годинну і хвилинну стрілки місцями. Котру годину показує годинник? (10 год.).
11. Яких місяців у році більше: з 30 чи з 31 днем? (331 днем).

Поле чудес.

Що виникло у першій половині XX ст., використовується в наш час, проте не можна стверджувати, що воно "доживе" до XXII ст.?

К	У	Л	Б	К	О	В	А
---	---	---	---	---	---	---	---

Р	У	Ч	К	А
---	---	---	---	---

Цікавий світ.

1. Назвіть найбільшу ягоду. (Кавун).
2. Яка з людиноподібних мавп найбільша? (Горила).
3. Хто найбільший з родини котів? (Тигр).
4. У якого птаха найдовші крила? (Альбатрос).
5. Як називається пташеня курки та півня? (Курча).
6. Як називається кістковий нарост на голові самця оленя? (Роги).

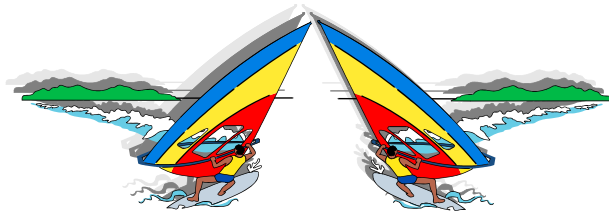
Пантоміма.

Для цього конкурсу потрібно двох учасників. Один учасник співає дитячу пісню, а інший - у той момент повинен виконувати всі ті дії, про які йдеться мова у пісні.

Отож, у грі "Хрестики - нулики" виграла команда ...

Давайте разом привітаємо їх оплесками. А команді, якій трішки не пощастило, побажаємо успіху. Отож, на сьогодні все.

До побачення.



ДВА КОРАБЛІ

(для середнього шкільного віку)

Ігровий реквізит: букви, написи на табличках в 2-х екземплярах (механік, кок, капітан, лікар, боцман, лоцман, радист, штурман, матрос, юнга), однакові 2 ложки, 4 посудини, підфарбована вода, 2 однакові палички з прикріпленими до них нитками, 2 м'ячі або 2 надувних кульки, 2 посудини з сметаною або варенням, 10 картоплин, 2 ножі, мотузка з прив'язаними до неї цукерками.

Перелік ігрових завдань:

1. Формування і представлення команд.
2. Конкурс механіків.
3. Конкурс радистів.
4. Конкурс штурманів і лоцманів.
5. Конкурс боцманів.
6. Конкурс лікарів.
7. Конкурс матросів.
8. Конкурс коків.
9. Конкурс юнг.
10. Конкурс капітанів.
11. Конкурс болільників.

Ведуча. Сьогодні ми розпочинаємо конкурс. В цьому конкурсі беруть участь 2 команди по десять учасників. Команда корабля "Бригантина" (ліворуч) і команда корабля "Чорноморець" (праворуч). Сьогодні ми виходимо у відкрите море. І побачимо, як наші команди підготувалися до плавання. Зараз ми запитаємо про це у них.

- Команда корабля "Бригантина" до плавання готова?
- Команда корабля "Чорноморець" готова?
- А болільники теж готові?
- Повний вперед!

Перед тим, як розпочати 1-й конкурс, я оголошую морське журі: риба-кіт, шука, морський вовк.

Формування і представлення команд.

Ведуча. У конкурсі беруть участь члени обох команд. На смолі лежать букви. Ви повинні якнайшвидше начепити на натягнуті нитки ці букви у відповідному порядку, утворивши, таким чином, назву команди. Першою із завдань впоралась команда...

Ведуча. На кораблі кожен має свою посаду і свої обов'язки. Ваше завдання: розподілити обов'язки між членами екіпажу. На це вам дається 3 хв.

Команди, в одну шеренгу шикуйтесь! (кожному члену команди прикріплюється напис - "механік", "кок", "капітан", "лікар", "боцман", "лоцман", "радист", "штурман", "матрос", "юнга"). Конкурс механіків.

Ведуча. Я до себе запрошую механіків. Щоб вирушити в подорож на кораблях, потрібно заповнити бак судна пальним.

Завдання механікам: перенести воду ложками за 1 хв. Хто швидше і хто більше перенесе. Той переможе. Конкурс радистів.

Ведуча. В обох командах є радисти. Жоден корабель не зможе обійтися без цієї людини. Радисти виходять до мене.

У мене в руках 2 палички. До них прикріплені однакової довжини нитки. Завдання: потрібно якнайшвидше намотати нитку на паличку.

Конкурс штурманів і лоцманів.

Ведуча. Викликаються штурмани і лоцмани команд. Побачимо, як вони вміють керувати кораблем.

Завдання: потрібно пройти якнайшвидше задану відстань, затиснувши м'яч між лобами штурмана і лоцмана.

Конкурс боцманів.

Ведуча. Конкурс боцманів - найскладніший. Потрібно із зав'язаними очима взути в чоботи стільці.

Конкурс лікарів.

Ведуча. Уявімо собі, що хтось із членів екіпажу захворів і потрібна медична допомога. На конкурс запрошують лікарів.

Завдання: із зав'язаними очима потрібно нагодувати один одного мікстурою (сметаною або варенням).

Конкурс коків

Ведуча. Без кока не обійдеться жоден рейс, від нього, можна сказати, залежить психологічний клімат на кораблі. І я запрошую до себе коків, а змагатися вони будуть ось так.

Завдання: хто швидше почистить картоплю? (Учасники сидять спиною один до одного).

Конкурс матросів.

Ведуча. Завдання: матросам обох команд треба надути кульки. Хто швидше і хто більше надме за 3 хв.?

Конкурс юнг.

Ведуча. А зараз я запрошую до себе юнг. Як ви бачите, на нитках прив'язані цукерки, які потрібно без допомоги рук якомога швидше дістати і з'їсти.

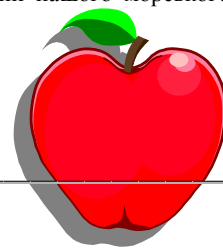
Конкурс капітанів.

Ведуча. Команди вже змагалися. Кожен член команди показав свою майстерність. Тепер черга за капітанами команд.

Завдання: потрібно зробити якнайбільше компліментів своєму супротивнику.

Конкурс болільників.

Ведуча. А тепер надійшла черга болільників. Ми бачимо, як вони підтримували свої команди. Поки члени нашого морського журі підведуть підсумки, ми з болільниками заспіваємо пісні про море (проводиться кіль цівка пісень).



ЧАРІВНЕ ЯБЛУЧКО

(для середнього шкільного віку)

Ігровий реквізит: кошик з гарними великими яблуками, яблука підвішені за нитку.

Перелік ігрових завдань:

1. Гра-естафета "Котилося яблучко".
2. Яблучна вікторина.
3. Конкурс "Скільки яблук у кошику?"
4. Масовка "Яблучко".
5. Гра "Невловиме яблуко".
6. Танець з яблуком.
7. Яблучний аукціон.

Ведучий.

Завітав вже листопад
У яблуневий зелен сад.
Я запрошую і вас.
Вирушаємо? Вже час
Пропоную ігри вам,
Конкурси, змагання.
Нагорода переможцям
- Яблука рум'яні.

Гра-естафета "Котилося яблуко"

Починає гру ведучий, який передає яблуко 1-му гравцеві, 1-й - 2-му і т.д. по колу. Під час передачі всі гравці промовляють такі слова: "Котилося яблучко по городу та й упало прямо в воду - бульк". В кого залишилося яблуко в руці, той повинен виконати завдання, про яке домовлялися заздалегідь, наприклад, розповісти про себе, виконати пісню, прочитати вірш, затанцювати, сказати комплімент сусідові, відповісти на будь-яке питання колективу. Під час гри можна декілька разів міняти завдання.

Яблучна вікторина.

Ведучий. У давнину цю рослину вважали декоративною і висаджували поряд із трояндами. В Італії її називали "золотими яблуками". У Франції - "яблуком кохання". Що це за рослина? (Помідор).

Продовжити прислів'я:

Яблуко від яблуньки... (далеко не відкотиться).
- Яким чином вирощують яблуні? (З зернятка і щепленням).
- Коли починає плодоносити щеп? (на 3-4 рік).
- Хто виконавець пісні "Яблука падали"? (Світлана і Віталій Білоножки).
- Рослина з родини цитрусових, яка в перекладі з німецької означає "китайське яблуко" (Апельсин).
- Назвіть автора рядків "Яблука червоні, яблука доспілі" (М.Рильський). Конкурс "Скільки яблук кошику"
(Ведучий виносить кошик з яблуками).

Ведучий. У кошику лозовім - яблучка чудові.

Той ними поласує, хто швидко порахує.

Завдання: відгадати скільки яблук у кошику.

Завдання переможцю: пригостити яблуками друзів, супроводжуючи дії словами: "Я хочу пригостити (назвати ім'я, тому, що ...)

Гра "Невловиме яблуко".

Ведучий: На нитках підвішені яблука. Завдання учасників - якомога швидше з'їсти яблуко, не торкаючись його руками.

Масовка "Яблучко" (мелодія "Яблучко")

2 оплески по колінах,
2 оплески в долоні перед собою,
2 "ножиці" вліво,
2 "ножиці" вправо,
2 "маракаси" вліво,
2 "маракаси" вправо,
2 "ковирялочки" вліво,
2 "ковирялочки" вправо,
кивок головою вліво,
кивок головою вправо.

Встали!

Сіли!

(Повторювати спочатку, збільшуючи темп).

Танець з яблуком.

Ведучий. Учасники танцюють парами. Між лобами у кожної пари знаходиться яблуко. Завдання: танцюючи, не упустити яблуко. Руками підтримувати яблуко не можна.

Яблучний аукціон.

Ведучий. Товар для продажу - яблука. А засіб платежу - знання дітей. Яблуко купить той, хто назве найбільше сортів яблунь тощо.

ВЕРНІСАЖ

(для середнього та старшого шкільного віку)



Ігровий реквізит: малюнки дітей, виконані заздалегідь, 3-4 олівці, фломастери, пензлик, фарби, чиста серветка, тоненька Учасники програми: 5-6 загонів дітей.

чистих аркуші великого формату, "пензлик" - швабра з кедами, паперова трубочка.

Перелік ігрових завдань:

1. "Чарівний ланцюжок".
2. "Ускладнене малювання".
3. "Корисні поради".
4. "Жива картинна галерея".
5. "Дограти картину".
6. "Живий колір".
7. "Замкова щілина".
8. "Голова велетня".
9. "Жива емблема".
10. "Загальна картина".
11. "Піктограми".
12. "Оригінальні художники".

- Кожний вожатий знає, що малювати в дитинстві люблять усі. Та не у всіх однаково добре це виходить, але всім хочеться намалювати табір, друга Сашу, букет квітів, маму і бабусю або щось незвичайне: казковий ліс, невідомих тварин, "універсальний" дім або "п'яту" пору року. Тому у другій половині зміни у вожатого набирається купа малюнків, а ще якщо ви проводите заняття з методики зображувального фантазування, то ці малюнки різні за характером і стилем. Якраз настав час подумати про виставку. Спробуйте зробити не просто виставку, а справжнє свято. Насамперед визначте, які розділи будуть на виставці: портрети, пейзажі, жартівливий розділ "Бачили очі...", природа і фантазія, малюємо по-новому і т.д. Всі роботи повинні бути підписані, охайно оформлені і розміщені на стінах, щитах. Обов'язково подумайте про екскурсівників (їх може бути 2-3 або у кожного загону свій). Можливо, на вашій виставці буде журі, яке визначить кращі малюнки, можливо, буде нагода "купити" малюнок, що сподобався, виграти його у подарунок, а можливо, ви влаштуєте конкурс екскурсівників, візьмете інтерв'ю в "найпопулярніших" художників. Пофантазуйте!

Відкриття виставки, навіть маленької, - завжди свято, і французькою мовою воно звучить ВЕРНІСАЖ. (Вернісаж - день відкриття художньої виставки). Тому на вернісажі буде урочисте відкриття з розрізанням стрічки, виступи "відомих" художників і обов'язково - веселі конкурси. Наприклад, такі: "Чарівний ланцюжок". Це конкурсна гра. Перший учасник малює який-небудь простий малюнок, наприклад, круг, і говорить: "Це м'яч". Другий учасник повинен домалювати що-небудь, щоб малюнок набув іншого смислу. Наприклад, до кружечка домалювати промінці, щоб вийшло сонце. Третій учасник домалював обід і говорить: "Це колесо" і т.д. Малюнок змінюється до тих пір, поки наступний учасник не зможе нічого придумати. Перемагає команда, ланцюжок малюнків якої буде довший.

"Ускладнене малювання". Легко малювати олівцем або пензликом. А якщо пензлик буде незвичайний, наприклад: до швабри прив'язати з однієї сторони кеди, а з другої - пензлик або фломастер. Таким незвичайним пензликом треба швидко і оригінально намалювати шедевр.

"Корисні поради". Учасник повинен намалювати невідомий йому малюнок. У нього є помічники - учасники його команди. Вони знають, що "художник" повинен намалювати, і допомагають йому порадами - командами: вгору, вниз, вліво, вправо і т.д. "Художник", рухаючи олівцем по команді, виконує малюнок, не відриваючи олівець від паперу.

"Жива картинна галерея". Відомі картини можна не тільки намалювати, а й зобразити пластично. Трішки фантазії - і з учасників команди можна "намалювати": "Три богатирі" Васнецова, "Іван-царевич на сірому вовкові" Васнецова, "Запорожці пишуть листа турецькому султану" Рєпіна, "Ранок в лісі" Шишкіна і т.д.

"Дограти картину". А це завдання складніше. Потрібно зобразити не просто живу інтерпретацію картини, а й уявити, що сталося би або було б сказано головним героєм тієї чи іншої картини в наступному за зображенням на полотні моментом. Тобто потрібно спробувати "дограти" картину. Цікаво, що скажуть або зроблять після того, як картина "оживе", три богатирі або Іван Царевич.

"Живий колір". Спробувати рухами, мімікою, рухом тіла, жестами передати колір (червоний, синій, зелений і т.д.) так, щоб глядачі могли вгадати, про який колір іде мова.

"Замкова щілина". Великий малюнок або плакат накривають чистим листком з вирізаним контуром замкової щілини. Рухаючи по малюнку "щілину", спробувати якомога швидше вгадати зміст малюнка.

"Голова велетня". Із учасників команди будується голова. Хтось зображає очі, хтось - вуха, хтось - волосся, хтось - зуби і т.д. Коли голова готова, її можна оживити: підморгнути, пчихнути, показати язика і т.д. В грі можуть брати участь кілька команд і можна порівняти, у кого "голова" краща, оригінальніша.

"Жива емблема". Використовуючи всіх учасників команди, придумати і зобразити оригінальну емблему табору, загону, зміни, всього літа.

"Загальна картина". Обов'язково спробуйте на вернісажі створити загальну картину. Це можна зробити по-різному:

- на великому листку паперу або картону кожен бажаний малює все, що захоче. Вийде цікаве полотно "Літні фантазії";
- можна намалювати на задану тему. Наприклад: "В світі тварин", "Літо, літо...", "Подорож до Діснейленду";
- можна зробити ескіз, а всім разом його розмалювати і домалювати...

Закінчуючи свято, не забудьте показати всім це надзвичайне полотно. Під час підготовки до свого вернісажу ви, напевно, придумаєте багато своїх змагань і конкурсів. Удачі і успішного вернісажу!

А на додачу можна використати:

"Піктограми". Чіткі, зрозумілі і лаконічні вивіски в містах і на дорогах називаються піктограмами. Якщо намалювати батон - ясно: недалеко хлібний магазин. Спробуйте придумати власні піктограми, наприклад: кафе "Морозиво", зал комп'ютерних ігор, зоопарк, дискотека, літній табір, кабінет зубного лікаря і т.д.

"Оригінальні художники". Учасники конкурсу малюють фломастерами:

- стоячи спиною до паперу, який висить на стіні, рука заведена за спину; дивимось у дзеркало;
- ногою, між пальцями якої затиснутий фломастер;
- ротом (зубами), фломастер обмотаний чистою серветкою;
- зв'язаними руками;
- фломастер вставлений в картоплину (малювати потрібно, тримаючи картоплину);
- фломастер прив'язаний до булави (гімнастична палка);
- фломастер прив'язаний до ліктя, коліна, плеча, прикріплений до носа;
- два фломастери в двох руках, малювати потрібно відразу обома руками із зв'язаними очима;
- фломастер прикріплений до лижної палки, малювати потрібно, тримаючи палку за протилежний кінець;
- закривши одне око і приставивши до другого тонку паперову трубочку або перевернутий бінокль;
- фломастер прив'язаний до мизинця лівої руки і т.д. Малюнки можуть бути заданими на тему (намалювати коня, петрушку, півня, корабель і т.д.) або на свій вибір.



ЛАБІРИНТ, АБО ПРИМХИ ФОРТУНИ

(для дітей середнього та старшого віку)

Ігровий реквізит. Гральні кубики (розмір 20х20х20), шпагат 10 м, дрібні предмети - 40 шт., гумові надувні предмети - 16 шт., кеглі - 3 шт., телетайпна стрічка - 2 рулони, 8 ігрових карток (кожні чотири карточки одного кольору).

Учасники програми. 16 чоловік - 4 команди (по 2 хлопчики і 2 дівчинки).

Підрахунок балів веде лічильна комісія в складі 2 людей.

Перелік ігрових завдань:

1. Гра-масовка „Звіробика”
2. Інтелектуальна гра „Камінь Спотикання”.
3. Гра-випробування у Долині Таємниць.
4. Гра "Вибуховий пристрій".
5. Гра-випробування у Музичній Печері.
6. Гра "Групове дихання".
7. Конкурс "Чорна Дірка".
8. Гра "Перестрілка". (Звучить фонограма, вихід ведучого).

Ведучий. Є на світі дивне місто - Місто дитячих усмішок. Сьогодні я вітаю всіх його мешканців і гостей. Здрастуйте!

Чим же дивне це Місто? Тим, що кожного дня в ньому відбувається щось цікаве і незвичайне. В його провулках вас чекає багато таємниць і незвичайних пригод. Зустріч з ними приносить радість, усмішки, вказує шлях до успіху. В Місті є багато цікавих місць.

Це і Фонтан Свободи, Площа Злагоди, Вокзал Бажання, Проспект Гарного Настрою. Екскурсія по цьому Місті проводиться для вас кожного дня. А ось сьогодні вас чекає зустріч з одним із найнесподіваніших місць у цьому загадковому Місті. Це Лабіринт, де живе її величність Фортуна. Треба сказати, що Фортуна - пані непостійна, непередбачувана і вередлива. Часто вона змінює своє рішення, буває доброзичливою то до одних, то до інших. Кожному з нас у житті доводиться стикатися з її примхами. Але ніякі примхи та несподіванки не страшні, якщо поряд є справжні друзі.

Гра-масовка „Звіробика” (

Пісенька«Звіробика» (Сл. А.Хайта і О.Лсвенбука. Муз. Б.Савельєва.)

На підвіконня сіла кішка,
Вмивається, бо чепурна.
За кішкою постежим трішки
І зробимо так, як робить вона.
Приспів:
Раз, два, три — спробуй повтори!
Раз, два, три — спробуй повтори!
Три, чотири, п'ять — нумо повторять!
Три, чотири, п'ять — нумо повторять!
Змія по стежці лісовій
Повзе — ховатись не спішить.
А ми стараємося мерщій
Руками її рухи повторить.
Приспів.
В болоті чапля, мов на чатах,
Стоїть і ловить жабенят.
Не важко зовсім так стояти
Для нас, для натренованих малят.
Приспів.
Тварини ці не чинять шкоди,
І ти їх кривдить не давай,
Бо ти — людина — друг природи.
Про звички їхні добре пам'ятай.
Приспів.

Пісню виконуємо разом з рухами.

Рухи до пісні:

- ◆ Куплет 1. Діти виконують подвійну пружинку, повертаючи тулуб почергово праворуч і ліворуч. Руки тримають на поясі. Імітують рухи кішки — неначе погладжують тильною стороною долоні (почергово) протилежну щокі.
- ◆ Приспів. Виконують по два приставних кроки праворуч і ліворуч.
- ◆ Куплет 2. Діти з положення напівприсідання повільно підводяться, імітуючи змію. Повертаються у вихідне положення. Виконують аналогічні змісподібні рухи. Тільки руки тепер підняті вгору паралельно одна одній.
- ◆ Куплет 3. Діти виконують пружинку з поворотом праворуч і ліворуч. Руки в сторони, кисті опущені. Стоять на правій нозі, піднявши ліву, як чапля. Права рука над головою імітує дзьоб, ліва — опущена. Аналогічна поза на лівій нозі.
- ◆ Куплет 4. Виконують приставний крок уперед і назад. Повторюють почергово рухи попередніх куплетів, імітуючи кішку, змію і чаплю.

Ведучий. Чи є такі сміливці, хто не побоїться пуститися зі мною в подорож по Лабіринту? Не кожному буде суджено це зробити. Тих, хто відправиться зі мною в подорож, вкаже сама Фортуна.

Набір команд.

Ведучий. Наша ігрова програма проводиться у формі змагання за принципом вибування з гри команди, яка набрала найменшу кількість балів в ігровому турі. При цьому команда, яка набрала найменшу кількість балів у розминці, залишається в грі.

Ведучий представляє спеціалістів з примх Фортуни (лічильну комісію).

Ведучий. Перш ніж запросити вас в Лабіринт, я мав щастя бачити Фортуну. Вона повідомила мені, що на протязі всієї екскурсії буде виявляти командам знаки своєї уваги. І як запоруку прихильності дає нам своїх помічників, які покажуть кількість викинутих кубиків-очок, що зараховуються в актив команди.

Інтелектуальна гра „Камінь Спотикання”.

Ведучий. Ми підійшли з вами до Лабіринту - святої святих Удачі - до її дому. Непросто ввійти в храм Фортуни. Шлях у Лабіринт зачинений величезним каменем. Щоб зсунути його, не потрібна фізична сила. Фортуна сказала мені, що існує інтелектуальний код його відкриття. Для цього командам необхідно лише відповісти на питання, які прислані господаркою Лабіринту. Питання - в студію! (на ігрову площадку).

Питання:

1. Яку рослину в Україні називають другим хлібом? (Картоплю.)
2. Яку лікарську рослину визначить навіть незрячий? (Кропиву.)
3. Назва якої отруйної рослини лісу пов'язана з назвою звіра? (Вовчі ягоди.)
4. Яка речовина вкриває головний мозок? (Сіра речовина.)
5. Де раки зимують? (У норах, на дні водоймищ.)
6. Без якої рослини, що дістала поетичну назву «квітка сонця», важко собі уявити українське село? (Соняшник.)
7. У багатьох слов'янських народів ця рослина є символом дівочої краси, любові та щастя, весільною рослиною і незмінною учасницею весільного столу. Плід — кістянка нагадує серце, тому в народі рубінові плоди символізують мужність людей, що віддали своє життя в боротьбі з ворогами (Калина звичайна).
8. Найкращий співак нашої країни, який виводить трелі рано-вранці. (Соловей.)
9. Як називається риба, яка за формою нагадує шахову фігуру? (Коник.)
10. Орган людини, завдовжки 10—12 см, завширшки 6 см, масою 120-200 г, що нагадує насінину квасолі (Нирка).

Зачитуються питання. Команди на них відповідають.

Заслуховується думка спеціалістів, а також повідомляється кількість балів, набраних кожною командою.

Ведучий. Код розшифровано, камінь тепер не заважає проходу в Лабіринт. Ну ось ми з вами і в Лабіринті.

Гра-випробування у Долині Тасмичі.

Голос Фортуни. Увага! Я рада вас вітати в Лабіринті! Для вас підготовлено багато випробувань.

(На ігровому майданчику розсипано 40 дрібних речей. За 30 секунд гравцям необхідно зібрати максимально можливу кількість предметів. Беруть участь всі учасники команд, при цьому очі у всіх закриті пов'язками).

Гра "Вибуховий пристрій".

Ведучий. Невблаганно летить час. А Фортуна знову вертить хвостом. Для нас готове нове випробування - непролазна стіна. Її не обійдеш, не перестрибнеш. Єдине, що нам залишається, - це лише підірвати її при допомозі вибухового пристрою, який пані Удача приготувала для нас. Внесіть, будь ласка, вибухові пакети. Завдання гравцям: надуті кульки і кинути їх в зал. Потім глядачі повертають предмети командам із залу. Перемагає та команда, котра швидше виконає завдання. (Лунає вибух).

Ведучий. Стіна підірвана, ми з вами опинилися в галереї, де можемо відпочити. Фортуна приготувала для нас подарунки. (Викидання кубиків).

(Лічильна комісія підводить підсумки I туру і називає команду, яка вибуває з ігрової програми).

Ведучий. Не дивлячись на наші втрати, шлях ще неблизький, нам потрібно його продовжувати. Куди ж нам іти далі?

Фортуна кладе лист на стіл журі.

Гра-випробування у Музичній Печері.

Ведучий. Що ж на цей раз приготувала Фортуна? Ми з вами опинилися в печері, де живе Музика. Умови завдання такі: необхідно правильно визначити назви музичних мелодій, котрі зараз прозвучать, і записати відповіді на картках. (Звучить фонограма мелодії). Гра "Групове дихання".

Ведучий. Фортуна знову жартує, залишивши нас у кам'яному мішку. Вхід і вихід з Музичної Печери зачинений, і нам належить його відчинити. Фортуна прислала нам ключі, повідомивши, що відчиниться печера лише сильними та спритними дітьми.

Завдання командам: утримати кульку якомога довше у повітрі без допомоги рук, дмухаючи на неї.

Ведучий. Настав час нашого відпочинку. Фортуна дарує нам свої подарунки. (Викидання кубиків).

Підведення підсумків.

Нагородження команди, котра вибула.

Конкурс "Чорна Дірка".

Ведучий. Ну ось, Фортуна знову вередує. Але нам необхідно іти вперед. Давайте зробимо декілька кроків. (Лунає тріск).

Ведучий. Ой, що ж сталося? (Голос з-за сцени).

Фортуна. Ха-ха! Це я знову пожартувала. Ви опинилися в Чорній Дірі, з якої не так легко вибратися. Можете послати крик по допомогу, котрий потоне в кам'яних стінах мого палацу-лабіринту. А взагалі, чому це я гаю час? Ось вам мій лист.

(Лист Фортуни опускається на повітряній кульці).

Ведучий розкриває лист, в якому описані умови конкурсу "Чорна Дірка". У кожної команди є рулон телетайпного паперу.

Завдання. Швидко і якомога щільніше обмотати за 30 секунд свого капітана. А потім капітану необхідно якомога швидше звільнитися зі свого "кокона".

 *Ведучий.* Ось ми з вами і вирвались з Чорної Дірки. Я ж говорив вам, що друзі виручають із будь-яких бід. Як мені здається, ми з вами біля самого виходу з Лабіринту. Але він завалений камінцями. Нам необхідно його звільнити.

Конкурс "Перестрілка".

В кожній команді по 8 надувних предметів.

Завдання. За 15 секунд необхідно звільнити свою ігрову площадку від предметів, перекинувши їх на територію противника. Команда, на чий території залишиться менше предметів, - переможниця.

Ведучий. Саме зараз настав час, коли Фортуна остаточно назве переможців.

(Викидання кубиків).

Підведення підсумків. Нагородження команд-фіналістів.

Ведучий. Підійшла до кінця наша екскурсія по Лабіринту Удачі. Фортуна виявилась переможеною вашою наполегливістю, силою, спритністю та дружбою.

(Пісня "Балада про галузку" С.Нікітіна, Ю.Мориць).

Шкала оцінки конкурсних завдань.

"Камінь Спотикання" - за кожну правильну відповідь команда отримує 1 бал.

"Долина Таємниць" - кількість зароблених балів відповідає кількості зібраних предметів.

"Вибуховий пристрій" - команда, яка першою отримує предмети із залу, також отримує 5 балів.

"Музична Печера" - за кожну правильно названу мелодію команда отримує 1 бал.

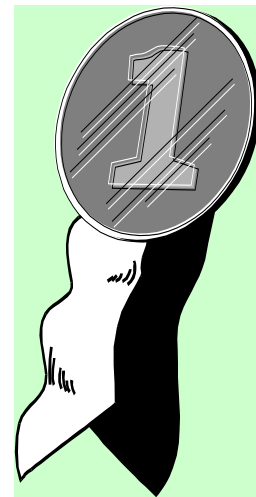
"Групове дихання" - команда, яка першою дістала ключ-кеглю, отримує 5 балів.

"Чорна Дірка" - 5 балів отримує команда, яка першою обмотає капітана, а також капітан, який звільнився швидше за інших.

"Перестрілка" - команда, на чий ігровій території залишиться менше предметів, отримує 5 балів.

КОНКУРСНІ ПРОГРАМИ

Методика підготовки і проведення конкурсних програм



В основі будь-якої конкурсної програми лежить принцип суперництва, змагання. Цей принцип є природнім, оскільки діти завжди змагаються, порівнюючи себе з іншими: хто далі кине камінь, хто назве більше імен на задану букву, хто швидше надує повітряну кульку...

Спеціально організовані педагогом змагання в будь-якому виді діяльності називають конкурсними програмами. Конкурсні програми — це змагання з будь-якого виду людської діяльності, тобто практично майже всі види діяльності людини можуть лягти в основу конкурсу. Це може бути професійна чи близька до професійної діяльність; діяльність, яка пов'язана з різноманітними жанрами мистецтва; діяльність, під час якої використовується той чи інший природний або синтетичний матеріал; діяльність, за якої створюються різноманітні речі, предмети, продукти, твори мистецтва і літератури. Тобто змагатись можна в усьому, що створюється головою, руками і навіть усім тілом.

Виховне та розвиваюче значення:

Оскільки мета конкурсних програм - це порівняння майстерності учасників, то воші є могутнім стимулом до розвитку людини, удосконалення її навичок. Конкурсні програми сприяють формуванню адекватної самооцінки, розвитку вольових якостей, вихованню естетичних смаків, допомагають самовизначитись у світі захоплень. Крім того, вони дають можливість організувати колектив, виявити індивідуальні та творчі можливості дітей, вивчити взаємовідносини в колективі, захопити дітей цікавою спільною справою. Крім того, це й прекрасна можливість для самого педагога-організатора розкрити свої творчі можливості.

Масою надію, що дані методичні рекомендації і практично розроблені ігрові та конкурсні програми стануть у пригоді педагогам-організаторам, вожатим оздоровчих таборів, класним керівникам, студентам-практикантам.

Види конкурсних програм

За змістом конкурсні програми можна поділити на:

- профільні (мистецькі, спортивні, інтелектуально-пізнавальні, трудові);
- комплексні (КВК, "Нумо, дівчатка!", лицарський турнір).

За кількістю учасників:

- індивідуальні (конкурс на найкращий вірш про..., конкурс юних виконавців естрадної пісні, "Міс Дюймовочка", "Варвара-краса-довга коса");
- групові, командні (конкурс бального танцю, інсценізованої казки, КВК);
- колективні (конкурс дитячих хорів, пісні і строю, стінних газет);
- масові (конкурс на найкраще новорічне вітання, на найкращу пропозицію до плану роботи школи).

За тривалістю:

- короткотривалі 1-1.5 год.;
- середньої тривалості (від кількох годин до кількох днів);
- довготривалі (тиждень - місяць - четверть);
- імпровізовані;
- підготовлені (які передбачають попередню підготовку не лише організаторів, а й учасників).

Алгоритм підготовки і проведення

Не обов'язково ці програми повинні містити у своїй назві слово "конкурс". Вони можуть називатися "турнір", "бій", "захист", "огляд", "битва". Проте всі вони проводяться за одним організаційним алгоритмом:

1. Учасники.
2. Завдання.
3. Критерії.
4. Журі.
5. Призи.
6. Ведучі.
7. Реквізит.
8. Техніка.
9. Приміщення.
10. Глядачі (болільники).

Ступінь важливості окремих пунктів у кожній конкурсній програмі різний. Наприклад, у конкурсі малюків на асфальті найперше значення матиме забезпечення матеріалом для роботи (в переліку це слово "реквізит"), а роль ведучого в цій програмі практично зводиться до нуля. А в конкурсі читців пункт "реквізит" не є актуальним.

Організація конкурсної програми починається з прийняття рішення про проведення конкурсу. При цьому слід враховувати, по-перше, розповсюдження в дитячому середовищі того виду діяльності, який лежить в основі конкурсу (конкурс гармоністів не може проводитись в школі, якщо всього 2-4 учні володіють даним інструментом); по-друге, бажання дітей брати участь у конкурсі.

Після того, як рішення прийнято, і до того, як про нього дізнаються майбутні учасники, організатор повинен:

1. Придумати яскраву назву для конкурсу.
2. Сформулювати конкурсні завдання.
3. Розробити умови та критерії конкурсу.

Приваблива назва значно підвищить інтерес дітей до конкурсу і викличе бажання до участі в ньому. (Порівняйте: конкурс виконавців естрадної пісні і конкурс "Зірки, на сцену!"), але за всієї значущості назви більш важливим елементом є конкурсні завдання. Кількість конкурсних завдань залежить від виду конкурсної діяльності. У конкурсі на кращий твір завдання одне, а в конкурсі юних господарок може бути і десять.

Вимогами до завдань є:

- відповідність ідеї конкурсної програми;
- відповідність віку дітей;
- чіткість, конкретність формулювання;
- завдання мають бути цікавими.

При оголошенні завдань організатори (якщо завдання даються напередодні) чи ведучі (якщо завдання пропонуються безпосередньо перед проведенням) зобов'язані чітко пояснити умови їх проведення і критерії, за якими буде оцінюватись результат.

В залежності від змісту конкурсних програм до умов можуть входити (або не входити) такі пункти:



- час на підготовку конкурсної завдання;
- термін попередньої демонстрації підготовленого результату;
- розміри кінцевого продукту (в сантиметрах, хвиликах, сторінках тощо);
- можливість отримання допомоги з боку дорослих чи однолітків;
- можливість використання заготовок, трафаретів, чужих ідей тощо;
- перелік дозволених та недозволених матеріалів, приладів, інструментів тощо;
- дотримання правил техніки безпеки.

Підсумком всієї попередньої роботи має стати "Положення про конкурс", у якому визначено:

1. Назву конкурсу.
2. Мету його проведення.
3. Вік учасників та кількість (якщо бере участь команда).
4. Конкурсні завдання.
5. Умови.
6. Нагорода, яка чекає переможця.

Далі робота організатора здійснюється в кількох напрямках:

1. Відбір учасників. Основними засобами є: оголошення, запрошення, стенди, листівки, радіо, телебачення.
2. Підготовка реквізиту. Забезпечення матеріалами та інструментами, текстами та нотами, столами та стільцями, - всім тим, що необхідне для проведення конкурсу. Якщо матеріальне забезпечення повинен взяти на себе учасник конкурсу, то це має бути зазначено в умовах. А завдання організатора - зробити так, щоб результат конкурсу максимально залежав від таланту і наполегливості дитини, а не від матеріального забезпечення його роботи.
3. Запрошення компетентного журі. Для того, щоб забезпечити якомога вищий рівень об'єктивності оцінювання результатів, необхідно дотримуватись таких правил:
 - а) ніколи не доручати суддівство у конкурсній програмі одній особі, число членів журі має бути від 3 до 7 чоловік;
 - б) ніколи не запрошувати до журі людей без власного досвіду в діяльності, яка має бути ними оцінена;
 - в) ніколи не покладатись на людей, які особисто зацікавлені в результаті. Головне завдання на цьому етапі - унеможливити виникнення конфліктів, дитячих образ. Суперники після завершення конкурсу повинні залишитись друзями, тому доцільно в кінці організувати братання команд.
4. Нагородження переможців. Визначте, чим нагороджувати, хто і як буде нагороджувати. Безпосереднє проведення конкурсної програми полягає у демонстрації кінцевих продуктів діяльності. Як правило, демонстрація проходить у вигляді виставки робіт або у вигляді показового виступу на сцені чи на іншому спеціально обладнаному майданчику. Етап демонстрації результатів повинен стати яскравою подією в житті дитини-конкурсанта.

А для цього організатор має потурбуватись про:

- 1) оформлення місця проведення конкурсу;
- 2) запрошення глядачів;
- 3) розробку сценарію (церемонія відкриття, оголошення виступів конкурсантів, заставки, зв'язок з глядачами та болільниками);
- 4) підбір та підготовку ведучих;
- 5) розміщення журі;
- 6) музичне оформлення;
- 7) визначення тих, хто вручатиме призи;
- 8) ритуал нагородження.

У всіх конкурсних програмах можна виявити наведений вище алгоритм організації. Він присутній навіть у конкурсі на кращий тост чи дотепний жарт, тільки у максимально стислому вигляді. Дотримання цього алгоритму є гарантією успішності проведення конкурсних програм, їх високого виховного ефекту.

НА БАЛУ У ПОПЕЛЮШКИ

(для молодших школярів)



Ігровий реквізит: невелика кількість круп гороху та гречки, черевичок та 10-15 горошин, "кришталевий черевичок" для нагороди.

Перелік ігрових завдань:

1. Конкурс "Принцеса. Яка вона?"
2. Конкурс "Спритна Попелюшка".
3. Конкурс "Представлення принцеси".
4. Конкурс "Бальне плаття принцеси".
5. Конкурс компліментів принцесі.
6. Конкурс "Запрошення на танець".
7. Конкурс "Принцеса на горошині".

Ведучий. Сьогодні я хочу запросити Вас на незвичайну зустріч - ми зустрінемося зі справжньою принцесою. Так, саме з принцесою. А хто вона, ми невдовзі дізнаємося. Справа в тому, що принцеса тут, в залі, серед нас. У грі будуть брати участь команди під назвами: "Чарівниця", "Дюймовочка", "Мальвіна".

Конкурс "Принцеса. Яка вона?"

Ведучий. Відомо, що в різних казках принцеси поводяться по-різному. Давайте визначимо, якою повинна бути принцеса. Завдання командам: описати зовнішній вигляд, риси характеру, поведінку принцеси.

Конкурс "Спритна Попелюшка".

Ведучий. Мила і приваблива Попелюшка, перш ніж стати принцесою, уміла впоратись з будь-якою домашньою роботою. Ось ми й перевіримо, які господарочки з наших принцес.

Завдання: потрібно якнайшвидше перебрати крупи гороху та гречки.

Конкурс "Представлення принцеси".

Ведучий. Уявіть собі, що ви опинились в залі, де багато світла, гарно одягнених придворних дам. І ось до зали заходить принцеса. Коли вона виходить на середину зали, музика стихає. Принцеса робить реверанс і представляється. Уявіть, що ви принцеса. Вам належить зробити реверанс і представитись.

Конкурс "Бальне плаття принцеси".

Ведучий. Звичайно, на балу усі одягнені дуже гарно, мають незвичайний одяг. І кожна гостя, запрошена на бал, хоче бути неповторною. Я впевнений, що наші дівчатка дуже люблять малювати плаття і фантазувати, будучи в ролі модельєрів. Ваше завдання: намалювати і розфарбувати вечірні сукні для балу.

Конкурс компліментів принцесі.

Ведучий. А тим часом наші хлопчики покажуть себе в ролі джентльменів, справжніх принців. Ви знаєте, що принцеси дуже милі та вродливі, і, глянувши на їхню вроду, просто не можна не зробити їм комплімент. Отож, зараз ми почуємо компліменти на адресу принцеси, яка вам сподобалась.

Конкурс "Запрошення на танець".

Ведучий. Отож, ви в залі. Навколо юнаки і дівчата у вишуканому вбранні. Лунає чудова музика. Кожна дівчина уявляє себе Попелюшкою, до якої підходить принц і запрошує на танець. А принцями у нас будуть наші хлопчики. Отже, через одну хвилину хлопчики запрошують дівчаток на танець, а дівчатка приймають це запрошення.

Конкурс "Принцеса на горошині".

Ведучий. А зараз уявіть собі: дощ ллє як із відра, раптом стукіт у ворота замку. Король наказує відчинити їх. І ось перед королем постає дівчина, яка стверджує, що вона справжня принцеса.

- Хто знає, з якої це казки?

- Так, це з казки "Принцеса на горошині".

Ви знаєте, що справжня принцеса могла відчути навіть горошинку через велику кількість перин і подушок. А чи зможете ви це зробити?

В ГОСТЯХ У СОЛОХИ

(для середнього шкільного віку)



Завдання: учасниці конкурсу по черзі взуватимуть скільки їх там. Чия відповідь буде найближчою до істини, та

черевичок, в якому розсипані горошини. Ви повинні дізнатися, дівчинка і буде справжньою принцесою.

Ведучий. Сьогодні на балу у Попелюшки було багато чарівних, милих дівчаток, гідних звання принцеси. І всі цей титул отримують, а кришталевим черевичком нагороджується ..., яка виявилась переможницею.

Ігровий реквізит: 2-3 декоративні "скриньки", емблеми команд, срібні "п'яточки", шаблони або макети "макітр", 2-3 довгі стрічки.

Перелік конкурсних завдань:

1. Конкурс "Характеристика невістки".
2. Конкурс "Найсмачніший борщ".
3. Конкурс "Розмалюй макітру".
4. Конкурс "Поради господарочкам".
5. Конкурс "Декоративна прикраса".
6. Конкурс "Привітання мамі".

Ведуча. Сьогодні ми з вами побуваємо в гостях у Солохи. Так, так - саме у Солохи! А чи знаєте ви, хто така Солоха? Солоха - це жінка, яка виконує роль свахи. Колись на Україні це була своєрідна професія. Солоха на замовлення батьків підшукувала їм невістку чи зятя. Звичайно, це була розумна та хитра жінка. Вона знала всіх людей на селі і добре знала свою справу.

Свою роботу вона виконувала за гроші. Сьогодні ви, дівчата, повинні показати себе з кращого боку, розкрити свої здібності і розум, адже вас також будуть вибирати в невістки.

Поділ на команди.

Ведуча. Нам потрібно розділитись на команди.

Назви команд: "Роксолана", "Попелюшка", "Чарівниця".

У кожній команді має бути свій капітан. Емблеми капітанам команд! Отже, в нас є 3 команди і їх капітани. Крім того, у нас є 3 скриньки, куди дівчатка складатимуть придане - срібні п'яточки, які вони зароблять своїми відповідями.

Конкурс "Характеристика невістки".

Ведуча. Солоха шукала невістку неабияку. Вона пильно придивлялась до неї. Ваше завдання: потрібно назвати риси характеру, які повинні бути у невістки. (Учасниці по черзі називають потрібні риси характеру. Переможе та команда, яка дасть найбільше правильних відповідей).

Конкурс "Найсмачніший борщ".

Ведуча. Ви знаєте, що найулюбленішою стравою на Україні є борщ. І тому кожна господиня повинна уміти його зварити. Завдання: представити рецепт українського борщу.

Розмалюй макітру.

Ведуча. А щоб борщ був смачний, його треба затерти. Затирають борщ у макітрі. Її купували на базарі і вибирали, щоб вона була найкращою. Отже, ваше завдання - розмалювати візерунками ось ці макети макітри.

Конкурс "Поради господарочкам".

Ведуча. Поки наші господині розмальовують макітри, інші учасники заробляють придане. Я буду зачитувати питання, а команди по черзі даватимуть відповіді.

Питання:

Як вивести жирні плями?

Що зробити, щоб квіти у воді залишалися довше свіжими?

Як вивести чорнило з паперу?

Що робити, щоб не мокріла сіль?

Конкурс "Декоративна прикраса".

Ведуча. Безперечно, майбутній невістці доведеться дарувати свекрусі подарунки. А щоб подарунок був привабливішим, його бажано прикрасити гарним бантом.

Ваше завдання: виготовити із стрічки декоративний бант чи квітку, якими можна прикрасити подарунок.

Конкурс "Привітання мамі".

Майбутня невістка, як ви самі визначили, повинна бути лагідною та привітною. Отже, ваше завдання - привітати своїх мам з Днем народження (зі святом 8 Березня).

А зараз подивіться у свої скриньки. Чи повні вони у вас? Підрахуйте своє придане.



КОНКУРС СОЛОДКОЇЖОК

(для середнього шкільного віку)

Ігровий реквізит: 2 пов'язки на очі; 2 склянки варення; 2 ложки; 2 аркуші паперу та олівці чи фломастери; жетони -цукерки, бублики, печиво; "солодкі призи".

Перелік конкурсних завдань:

1. Конкурс ласунчиків.
2. Авторські рецепти.
3. Солодка фантазія.
4. Аукціон знавців варення.
5. Цукерковий марафон. (Виходять Карлсон і Солодкоїжка).

Солодкоїжка. Доброго дня, любі друзі. Мені здається, що серед вас є багато любителів солоденького. Чи не так? Отож, запрошую вас на незвичайне свято - конкурс солодкоїжок! Перевіримо, чи дійсно ви любите солоденьке.

А змагатися будуть дві команди: "Карамельки" та "Іриски".

Карлсон. І маленьким, і дорослим з Солодкоїжки привіт!

Солодкоїжка. Солодкоїжка - країна це така, але на карті її ніхто не відшука. Усе там солодко й казково, Усе там весело й чудово. *Карлсон.*

Ми також там живемо,
Я - на даху будинку з крему.
Солодкоїжка - біля молочної ріки,
Де замість риби водяться цукерки.

Солодкоїжка.

А завітали ми до вас тому,
Щоб розповісти вам про все,
Хто про країну цю не чув.
А може, чув, та за навчання все забув.

Карлсон.

Дізнатись, хто солодке полюбляє,
Хто без нього не може жити.
Кожен про цю країну згадає,
Дізнається, як шлях туди лежить.

Солодкоїжка. А у цьому вам допоможуть жителі цієї країни.

Карлсон. А щоб дізнатися, що то за жителі, ми зробимо так: я вам загадаю загадку, а ви всі дружно відгадаєте її. Ніби цукор, як медок, Таке ж солоденьке, Із рум'яних ягідок Вариться... (варення). Молодці! Від самих уже думок Я ковтаю слину, Бо до нас завітав... (сиrop із малини).

Конкурс ласунчиків.

Карлсон. Отож, перший конкурс - конкурс ласунчиків. Не знаю, як ви, а я просто обожнюю варення. Солодке, запашне, іскристе! Що може бути смачніше на світі! Його можна їсти з печивом...

Солодкоїжка. Вживати до чаю.

Карлсон. Їсти ложкою.

Солодкоїжка. Їсти з креманки.

Карлсон. І просто з склянки, з банки, де воно зберігається.

Солодкоїжка. Карлсоне, по-моєму, ти захопився.

Карлсон. Так, Солодкоїжко, дякую за нагадування. Отже, починаємо конкурс. (Запрошуються два учасники - по 1-му з кожної команди. їм зав'язуються очі. Завдання конкурсанти полягає в тому, щоб нагодувати один одного якомога охайніше. Учасників попередньо застеляють серветками, і вони годують один одного).

Солодкоїжка. Ось ми й побачили, що всі дійсно люблять варення, але одні вживають його охайно, інші ж годують при цьому і ніс, і щоки, і очі.

Карлсон. Отже, ми бачимо, що найкраще вдалося виконати це завдання учасникам з команди ... , і вони отримують цей жетон (це може бути цукерка, печиво, бублик і т.д.). Нагадаємо, що переможцем нашого змагання солодкоїжок будуть ті учасники, які отримають найбільше жетонів.

Авторські рецепти.

Солодкоїжка. Другий конкурс носить назву "Авторські рецепти". Командам потрібно придумати рецепти: "Іриски" - від брехливості і двійок; "Карамельки" - від грубіяництва і списування.

Карлсон. На це завдання вам дається 3 хвилини.

Солодкоїжка. (Зачитує рецепти). Здається, тепер у нас всі будуть захищені від цих хвороб.

Конкурс "Солодка фантазія".

Карлсон. Для виконання наступного конкурсу нам необхідно по одному представнику від кожної команди. Їх завдання полягає в тому, щоб намалювати ... Що б ви думали? Підказую: цей виріб є вершиною кондитерського мистецтва. (Діти: - торт).

Карлсон. Дійсно, це торт. А здійснити вашу солодку фантазію ми пропонуємо з допомогою паперу та олівців чи фломастерів. Ваше завдання полягає в тому, щоб намалювати якнайкраще торт і захистити його, переконавши нас під час захисту, що він дійсно є смачним і неповторним.

Аукціон знавців варення.

Солодкоїжка. А поки учасники конкурсу фантазують, Карлсон пропонує нам провести аукціон знавців варення, аби переконатись, що ви, як і він, не байдужі до солодошів.

Карлсон. Команди повинні по черзі назвати всі відомі їм існуючі види варення. Переможеною буде та команда, яка першою зупиниться.

Солодкоїжка. Отже, в цьому конкурсі, перемогла команда ...

Карлсон. Я радий, що всі учасники є справжніми знавцями у справі поїдання варення. І хоча я вважаюся найкращим у світі; винищувачем варення, варення з лимонних скоринок я не коштував. Тому доведеться виправляти цей недолік.

Солодкоїжка: поки наші гравці демонстрували свої знання варення, інші учасники команд фантазували.

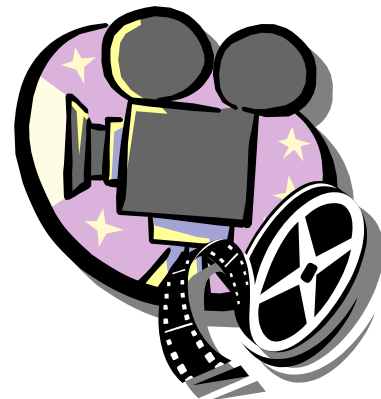
Карлсон. Мені вже подобаються обидва витвори кондитерського мистецтва, але надамо слово учасникам. (Захист тортів та визначення переможців).

Конкурс "Цукерковий марафон".

Карлсон. Наступний конкурс - цукерковий марафон - допоможе визначити переможця нашого змагання. Умови його такі: по черзі команди перераховують назви цукерок. Перемагає та команда, яка вкаже найбільше назв. Отже, команда... набрала .. жетонів, і ми її щиро вітаємо, ми вітаємо і команду ..., яка була гідним противником і демонструвала прекрасну обізнаність в солодкому світі варення і цукерок.

КІНОШАНС

(для середнього і старшого шкільного віку)



Ігровий реквізит: повітряні кульки, великий іржавий цвях, 6-10 чистих аркушів паперу та авторучка, саморобні призи-нагороди - кубок, премія, путівка, "лавровий" вінок.

Перелік конкурсних завдань:

1. Вибір головного режисера, назва та реклама кіностудії.
2. Конкурс „Незвичайне виконання пісні”.
3. Конкурс сценариста.
4. Конкурс дружнього шаржу.
5. Конкурс декорацій.
6. Конкурс автобіографій.
7. Конкурс кінокритиків.
8. Конкурс каскадерів.

Ведучий. Сьогодні ми зібралися в цьому залі, щоб разом з вами провести цікаву гру "Кіношанс". Зараз ми проведемо жеребкування і визначимо 5 команд, які будуть брати участь у грі. (Проводиться жеребкування).

Вибір головного режисера, назва та реклама кіностудії

Ведучий. Команди, які беруть участь, обирають головного режисера, назву кіностудії і рекламують її.

Незвичайне виконання пісні

Доволі часто художній фільм починається музикою або піснею. Тому ваше завдання - проспівати пісню незвичним способом: лише голосними звуками. (Наприклад, ааіоуеііо).

Конкурс сценариста

Кожна кіностудія має свого сценариста та помічника. Тож з кожної команди вийдуть по 2 учасники. їм потрібно скласти маленький сценарій про:

- собаку, яка живе в холодильнику;
 - ворону, яка любила кататися на велосипеді;
 - щуку, яка вміла грати на гітарі;
 - березу, яка хотіла навчитись плавати;
 - хруща, який боявся висоти;
 - кошеня, яке їло шоколадки.
- Конкурс дружнього шаржу

Спробуйте зробити дружній шарж на артистів: Віцина, Нікуліна, Боярського, Харатьяна, Крамарова.

Конкурс декорацій

На кожній кіностудії є декорації. Вони повинні бути і на ваших кіностудіях. Тому вам потрібно не тільки проспівати пісню, але й інсценізувати її на фоні власних декорацій.

1. Ой, на горі два дубки.
2. Розпрягайте, хлопці, коней.
3. Несе Галя воду.
4. Їхав, їхав козак містом.
5. Ой, у вишневому садку.

(Тематика пісень розподіляється жеребкуванням).

Конкурс автобіографій

Ви прийшли влаштовуватись на роботу в кіностудію. Як правило, ви пишете автобіографію. Напишіть автобіографію, якщо ви: Баба Яга, Карлсон, барон Мюнхаузен, Коцій Безсмертний, Водяний.

Конкурс кінокритиків

Є така професія - кінокритик.

Складіть рецензію на недобросовісний кінофільм "Підводний човен в степах України", якщо це: детектив, жах, бойовик, мелодрама, еротика, фантастика, комедія.

Конкурс каскадерів

Хто швидше надує повітряну кульку і розчавить її вагою свого тіла. (Приз - іржавий цвях - для удосконалення своєї майстерності).

Підсумки конкурсу

Переможцям присвоюються звання:

- Заслужений артист -...
- Почесний член Академії кінокритиків - ...
- Народний артист -...
- Заслужений співак - ...

Найкраща кіностудія відзначається путівкою в Голівуд. Найкращому режисеру вручається "лавровий" вінок.



МІС ШАПОКЛЯК-2009

(для старшого шкільного віку)

Ігровий реквізит: перукарське приладдя.

Перелік конкурсних завдань

1. Візитка бабусі Шапокляк.
2. Конкурс "Представлення одягу".
3. Конкурс "'2" у щоденнику онука бабусі Шапокляк".
4. Конкурс "Перукарські здібності".
5. Конкурс витівок.
6. Конкурс "Сучасний танець".
7. Конкурс "Косметична сумочка бабусі Шапокляк".

Ведучий. Любі друзі! Сьогодні ми запрошуємо вас на конкурс "Міс Шапокляк - 2006". Цей конкурс допоможе виявити ваші творчі здібності, почуття гумору, кмітливість.

Ми вже давно вважаємо себе дорослими, але всі пам'ятаємо дитячий мультфільм "Пригоди крокодила Гени", в якому незмінною супутницею головного героя була бабуся Шапокляк.

Отож, учасники нашого конкурсу сьогодні будуть змагатися в тому, хто найвдаліше, найвиразніше і найкраще передасть характер та поведінку бабусі Шапокляк. Кому це вдасться, той і буде переможцем конкурсу.

Але спочатку потрібно уважно послухати правила конкурсу.

Кожен учасник чи учасниця (в конкурсі можуть брати участь як дівчатка, так і хлопчики) виступає під певним номером (5-6 учасників). Оцінювання проводиться за п'ятибальною системою.

Оцінювати кожен конкурс буде журі у складі:...

Візитка пані Шапокляк.

Розповідь бабусі Шапокляк про себе.

Конкурс "Представлення одягу". Продемонструйте, як ви уявляєте одяг бабусі Шапокляк у 2006 році.

Конкурс "'2"у щоденнику онука бабусі Шапокляк".

Відтворіть поведінку бабусі Шапокляк під час перегляду щоденника онука, який отримав "2".

Конкурс "Перукарські здібності".

Бабуся Шапокляк робить сучасну зачіску своїй подрузі.

Конкурс витівок.

Продемонструйте можливі витівки бабусі Шапокляк.

Конкурс "Сучасний танець".

Розкажіть і продемонструйте, що б ви помістили у косметичну сумочку бабусі Шапокляк.

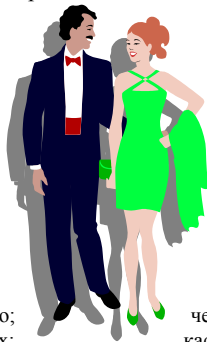
Конкурс "Косметична сумочка бабусі Шапокляк".

Представте сучасний танець у виконанні бабусі Шапокляк.

Журі визначає і нагороджує переможців конкурсів.

КРАЩА ПАРА ТАБОРУ

(для старшого шкільного віку)



Ігровий реквізит: стріла; червона шапочка; чобіт; дзеркало; одягу немовляти; уривки популярних пісень, написаних на картках;

черевичок; сопілка; дощечки; молотки; цвяхи; ляльки з комплектом касети із записами пісень.

Перелік конкурсних завдань:

1. Представлення учасників.
2. Конкурс „На сцені театру”.
3. Конкурс „Майбутні господарі”.
4. Конкурс „Заспокоїти дитину”.
5. Конкурс „Реклама”.
6. Конкурс „Дегустація варення”.
7. Пісенний конкурс.

Ведучий 1. Добрий вечір, дорогі друзі. Ми раді вітати всіх Вас у цій залі. Дозвольте напередодні великого свята весни, ніжності, тепла, любові привітати найкращу половину людства - усіх дівчат і жінок у цій залі.

Ведучий 2. А завдяки кому жінка така чарівна і приваблива? Звичайно, завдяки чоловікові. Кожній жінці, дівчині дуже приємно, коли поряд з нею той, хто віддає свою любов, теплоту й увагу саме їй. І сміливо можна сказати, що свято 8-го Березня не лише жіноче. А саме тому напередодні цього свята ви станете свідками грандіозного шоу, яке допоможе нам визначити найкращу пару року.

Конкурс "Краща пара року" вважається відкритим. (Звучить музика).

Питання для пар:

1. Скажіть, будь ласка, які якості Ви найбільше цінуєте у дівчині? (хлопцеві).
2. Чому Ви вирішили брати участь в цьому конкурсі?
3. Що б Ви побажали своїм суперникам?
4. Які риси повинні бути притаманні учасникам нашого конкурсу?

Ведучий 1. Усі ми побачили наших чарівних дівчат та елегантних хлопців. А познайомитись з ними ближче нам допоможе конкурс "Представлення". Воно може бути у віршованій формі чи у прозовій, з гумором чи без нього. (Оцінки журі).

Ведучий 2. Що ж, перший конкурс закінчився, а ми й досі ще не знайомі з нашим журі. І ось нашим учасникам випала чудова нагода представити його. У цьому і полягає завдання другого конкурсу. (Оцінки журі).

Конкурс „На сцені театру”.

Ведучий 1. Життя - це театр, а люди в ньому - актори. "На сцені театру" - так називається наступний конкурс, в якому ми перевіримо акторські здібності учасників. Для цього конкурсу всі учасники викликаються на сцену. Перед вами на столі лежать різноманітні предмети, які належать героям казок. Я попрошу кожного учасника пройти до столу і взяти той предмет, який йому до вподоби. Під предметом лежить аркуш паперу із завданням, яке потрібно виконати. На обдумування - 12 хв.

(Приблизні завдання:

Стріла. Ви - Іван Царевич. Вам необхідно пояснити Царівні-Жабі, чому Ви такі зажурені, адже цар наказав спекти святковий хліб.

Червона шапочка. Ви - Червона Шапочка. Ви йдете по лісу наспівуючи, збираєте квіти. Вам необхідно показати здивування від зустрічі з Вовком.

Чобіт. Ви - Кіт в чоботях. Вам необхідно переконати царівну в тому, що подарунки їй прислав маркіз Карабас.

Дзеркало. Ви — Попелюшка. Ви працюєте, але помічаєте, що карета з мачухою та сестрами виїжджає на бал. Ви благаєте мачуху, щоб вас твою взяли туди.

Сопілка. Ви – Івасик-Телесик. Благаєте гусей, щоб вони на своїх крилах віднесли Вас додому).

Конкурс „Майбутні господарі”.

Ведучий 2. Кожна дівчина, а також хлопець мріє створити сім'ю. Але рідко хто зараз задумується над тим, що, одружуючись, ви станете господарями, і кожен з вас має вміти виконувати якусь домашню роботу, при цьому інколи жінка має виконувати і роботу свого чоловіка, а чоловіки - навпаки.

І тому наступний конкурс - "Майбутні господарі". Перед дівчатами лежать дощечки та по 3 цвяхи. За моєю командою дівчата мають забити цвяхи в дані дощечки. А в цей час хлопці за моєю командою мають запеленати ляльку ...

...Тепер я попрошу конкурсантів по черзі підійти до журі та продемонструвати свої успіхи.

Конкурс „Заспокоїти дитину”.

Ведучий 1. Тепер я запрошую всіх повернутися на авансцену. Уявіть собі, що ви - молоде подружжя. Ваша дитина розплакалась, і вам необхідно її заспокоїти. (Оцінка журі).

Конкурс „Реклама”. **Ведучий 2.** У наш час неможливо уявити життя без реклами. І наші учасники теж так думають. Тому вони вирішили запропонувати оригінальну рекламу домашньої побутової техніки. (Оцінка журі).

Конкурс „Дегустація варення”.

Ведучий 1. Всі учасники люблять солодощі: торти, тістечка, а також варення. Але ніхто не може уявити, як важко визначити із заплонченими очима, з якої ягоди зварене воно. Саме таке завдання стоїть перед нашими учасниками: визначити, з чого зварене варення.

Пісенний конкурс

Ведучий 2. За легендою, коли Господь обдарував подарунками народи світу, українцям дістався прекрасний голос. І зараз цей дар, а також музичний слух продемонструють наші учасники. Кожен учасник буде виконувати певну пісню. Прошу пари підійти до мене, вибрати конверти, в яких знаходяться тексти пісень.

Умови такі: ви співаєте пісню разом з виконавцем, але коли фонограма стихне, ви повинні продовжувати співати. Потім ми знову включаємо звук і побачимо, чи ваше виконання співпало з оригіналом.

Ведучий 1. Нарешті настала довгождана і хвилююча мить для наших учасників. За хвилину ми дізнаємось, яка пара перемогла. Для підведення підсумків слово надається журі.



ВЕЧІР ЖАНРУ

Завчасно готуються жетони з темами і окремо з жанрами. Все це складають у дві різні корзинки. Наприклад:

"Колобок" — балет,
"Вовк і семеро козенят" — опера,
"Мауглі" — пантоміма,
"Три ведмеді" — оперета,
"Червона шапочка" — детектив,
"Курочка ряба" — комедія,
"Котигорошко" — мелодрама,
"Котик і півник" — ток-шоу.

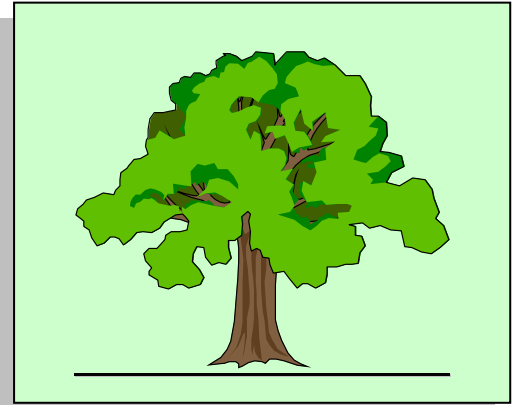
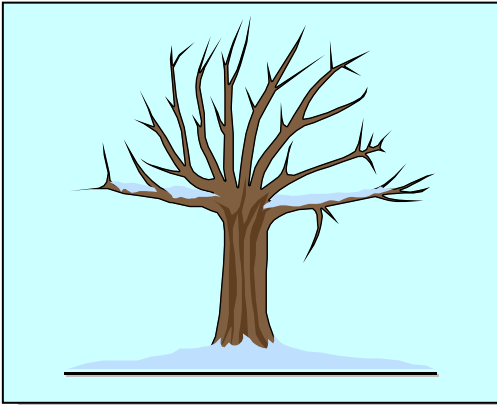
Представники творчих груп вибирають по 1 жетону з завданням з обох корзинок. Завдання готують заздалегідь (домашнє завдання, або за 30 хв.). і колектив показує результати своєї творчості. Можна дати одну тему — "Діти і вожаті", але реалізувати в різних жанрах: оперета, трагедія, комедія; в різних місцях: медпункт, їдальня, басейн.



НЕЗВИЧАЙНИЙ ВЕРНІСАЖ (ГОДИНА ГУМОРУ)

Пропонується підготувати і провести екскурсію в музей чи виставочний зал.

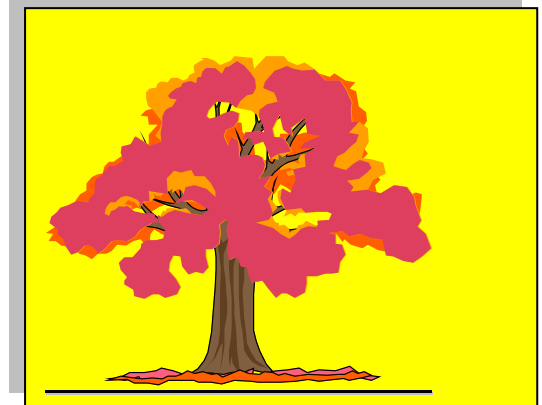
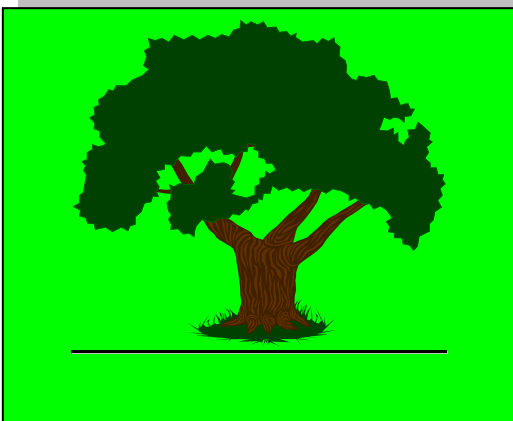
Експонати — самі діти. Музеї або зали можуть бути: історичний, природи, звірів, зоопарк, воскових фігур, картинна галерея, непотрібних речей, поламаних предметів, старовинних монет, табірних недоліків.



Колективна творча справа (КТС):

"ЗАХИСТ ПІР РОКУ"

Це колективне святкування дня народження. Всі діти діляться на 4 мікроколективи за порою року народження. Кожна група "захищає" свою пору року, оформляє відповідно стіл, одягає костюми, дає маленький концерт на "весняні" (зимові, літні, осінні) теми, розучує ігри, що відповідають даній порі року, читають вірші, виконують танці, співають пісні, загадують загадки, розповідають народні прикмети, приказки, прислів'я.
Іде змагання у винахідливості і творчості.





ВИСТАВКА

"ПРИРОДА І ФАНТАЗІЯ"

З чудернацьких сучків, коріння, шишок і
т.д. можна скласти надзвичайно цікаві
композиції. Тут і звірі лісові, і чудища
морські. А поруч — тендітна суха
гілочка нагадує струнку юну
танцівницю. В роботі фарби, пластилін.
Придумати цікаві назви своїм
експонатам, зуміти цікаво про них
розповісти (представити можна віршем,
піснею...), щоб усім дітям екскурсія на
виставку сподобалась.



КОНЦЕРТ

"ШУКАЄМО ТАЛАНТИ"

Влаштуйте у загоні імпровізований концерт "Шукаємо таланти".

Скільки несподіванок може бути в цей вечір!

Скільки нових артистів поповнять вашу художню самодіяльність!



КОНКУРС ШУМОВИХ ІНСТРУМЕНТІВ

Цей конкурс організуйте в загоні.

Який загін буде найбільш винахідливим і музичним?

Адже оркестр хоч і шумовий, але все ж оркестр...

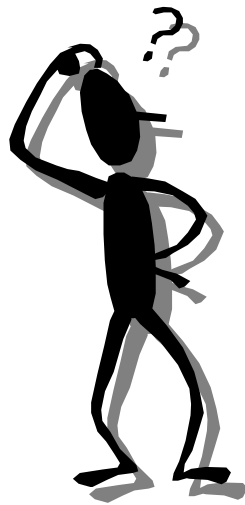
Має бути менше шуму, а більше музики.

Супроводжуйте виступ оркестру піснями, танцями.

ГОДИНА ЗАПИТАНЬ І ВІДПОВІДЕЙ

Діти-організатори збирають запитання, використовуючи спеціальні конверти, ящики, зошити і т.п. Питання класифікуються, на них готуються докладні відповіді. Це привчає дітей питати, задавати найгостріші питання, шукати відповіді в довідковій і спеціальній літературі. Час запитань і відповідей може бути присвячений як одній конкретній темі, так і найрізноманітнішим подіям життя країни і зарубіжжя. Добре запросити в табір, де це можливо, спеціалістів різних галузей знань: філософа, економіста, юриста, лектора-міжнародника, модельєра, лікаря.

Слід активно залучати до відповідей і самих дітей.



ВЕЧІР ЗАГАДОК І ГОЛОВОЛОМОК

Організатори вечора завчасно підбирають загадки, встановлюють, скільки балів давати за правильну відповідь (легкі — 1 бал більш складні — 2-3 бали).

На великих листках можна підготувати ряд ребусів і словесних шарад, кросвордів.

Для розминки можна використовувати загадки-добавлянки.



Л І С Н И Й К А Р Н А В А Л

ЛІСНИЙ КАРНАВАЛ

Загальнотабірний захід. Заздалегідь оголошується про підготовку до свята, за кращий костюм — приз.

Костюми можна виготовляти поодиночі, парами, групами дітей, використовуючи природні матеріали. Загони готують "лісові" номери художньої самодіяльності. "Костюми" теж мають себе представляти (захищати).

Святково оформлюється табір. В призначений час під музику з різних боків табору до центру рухаються мешканці лісів і полів: танцюючі квіти, метелики, гриби, колоски, дерева. Члени журі визначають кращі костюми і їх захист. Після карнавального проходження починаються танці, ігри, розваги, аукціони (наприклад, квітів: хто останнім назве квітку на задану літеру).

Карнавал завершується врученням призів за кращий костюм.



КОНКУРС МАЛЮНКІВ НА АСФАЛЬТІ

Теми малюнків найрізноманітніші:

«Моя Батьківщина»,

"Літо", "Табір",

"Моя мрія",

"Улюблений кіногерой",

"В світі фантазії».



АУКЦІОН

По суті, це відкрите змагання на краще знання якоїсь теми. Наприклад: "Берізка", "Хто є хто в нашому лісі* та ін, Веде аукціон людина, компетентна з даної теми. Вона звертається до аудиторії з питанням, коментує сказане. Зазвичай в руках ведучого дерев'яний молоточок, і він після кожного виступу. питає: "Хто більше?". Тобто хто більше знає і може розказати ще щось важливе і цікаве. Якщо доповнень немає, він стукає молоточком по столі, тим самим закриваючи питання. Перемагає той, хто дав останню інформацію по темі.



ТУРНІР ОРАТОРІВ

Вожатий викликає двох чи трьох дітей і дає їм несподівану тему. Наприклад:

"Раптом...", "Ой, зозулько, ти, зозулько!", "Чи не шкідливі ці гриби".

Оратори виступають, одночасно намагаючись говорити зв'язано і переконливо.

Судить конкурс компетентне журі.

Перемагає оратор, який краще володіє знаннями і красномовністю.

Йому приз!

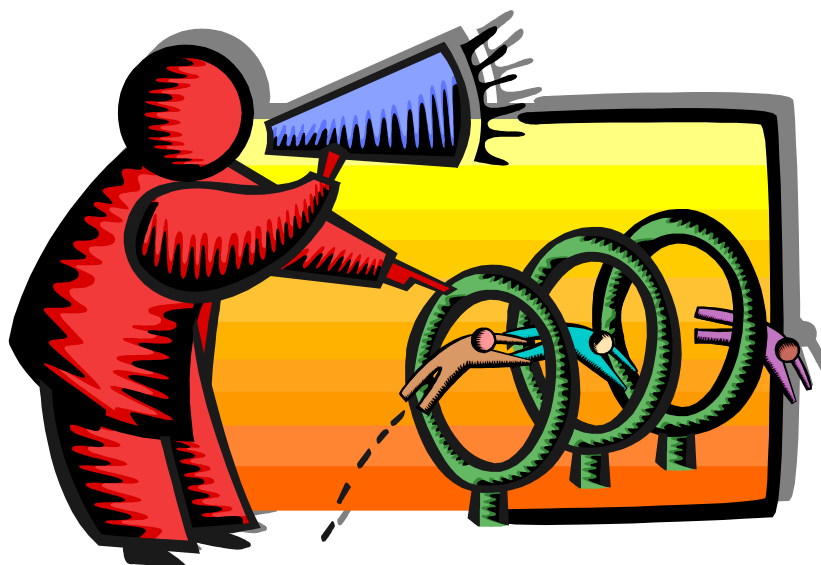


КОНКУРС ФАНТАСТИЧНИХ ПРОЕКТІВ

Учасники представляють своє конструкторське бюро, яке готує на конкурс малюнки та креслення, схеми та діаграми, а також розповідь-пояснення на вибрану тему: "Наш табір у 2500 році", "Місто на дні моря", "Енергія сонця — людям".

Після виступів авторів проектів — відповіді на питання, промови "опонентів".

Кращі проекти відмічаються дипломами і преміями.



ВЕСЕЛІ СТАРТИ

В їхню програму входять відкриття, конкурси, показові виступи, вікторини, спортивні змагання, підведення підсумків. Веселі старти пов'язані переважно із завданнями конкурсного характеру: рівновага, ходьба, біг, стрибки, метання, перелізання, перенесення предметів і вантажу, пересування за допомогою технічних пристосувань, атракціони, подолання смуги перешкод. Важливо, щоб ці завдання були веселими і цікавими. Перемагають найбільш спритні, сміливі.



КІЛЬЦІВКА ПІСЕНЬ

(ЗАГАДОК, ЛІЧИЛОК, СКОРОМОВОК, ПРИСЛІВ'ІВ)

Учасники розбиваються на кілька груп. Кожна група по черзі виконує по одному куплету пісні. Перемагає група, за якою залишилось останнє слово (пісня). Змагання добре проводити біля вогнища, на привалі, на вечорі. Слід давати теми для "кільцівки". Наприклад: пісні, що починаються з "Ой!"; пісні, в яких є імена хлопців, дівчат; пісні, де згадують про рослини.



КОНКУРС ЖИВИХ КАРТИН

Учасники конкурсу витягують за жеребом картки з назвами популярних картин, переважно на казкові сюжети, і після невеликої підготовки зображують ту чи іншу картину. Цікаво, коли "екскурсовод" розповідає про картину, звертаючи увагу на образи. Це викликає сміх. Перемагає найбільш творча група, яка досягає найбільшої схожості з оригіналом.



КОНКУРС ПАНТОМІМ

Він проводиться з використанням відомих приказок та прислів'їв. Наприклад: "Баба з воза, коням легше", "Що з воза впало, те пропало", "Один з сошкою, а семеро з ложкою", "Поспішиш — людей насмішиш", "Що посієш, те й пожнеш!»

Конкурс драматизованих казок, (пісень, байок, прислів'їв)

Це театралізація у виконанні пісень, казок, байок, прислів'їв з використанням костюмів, декорацій, вставними монологами, авторськими відступами.

Теми різні: дитячі пісні, казки, де дійовою особою є коза.

ЕСТАФЕТА «РОМАШКА»

Гра-огляд, учасники якої, придумують один для одного веселі завдання на імпровізацію і по черзі їх виконують. Це можуть бути постійні чи тимчасові колективи по 10-15 чол. В останньому-випадку організатори гри можуть завчасно приготувати з паперу значки-жетони — стільки варіантів {різних малюнків), скільки задумано команд і пелюстки з білого паперу (15-20 см). Кожен учасник витягує якийсь значок. Кількість пелюсток дорівнює кількості команд (чи в 2 рази більше), коли учасники гри виконують по 2 завдання. На кожній пелюстці записують завдання: зобразити пантомімою певні.. приказки, прислів'я (вказати як саме), продовжити оповідання за поданим, початком, придумати і показати сценку на тему...

Гра складається з трьох етапів. Перед початком-ігри учасники .сідають, в коло командами, кожна обирає собі капітана, придумає назву (жартівливу).

В центрі нескріплена ромашка чистою стороною доверху.

1 етап: за сигналом капітани беруть пелюстку із завданнями, готуються по 10 15 хвилин і по черзі всім представляють своє завдання, пелюстки кладуть на місце.

2 етап: так само, але виконують друге завдання (готуються по 10-15 хвилин),

3 етап: По черзі ведучі передають командам серцевину ромашки. Повідомляють завдання (пантоміма). Час на підготовку 2-3 хв. Не варто вводити оцінку балами. Це невимушений веселий огляд винахідливості, фантазії... За кожний виступ — подарунок, сюрприз.



КОНЦЕРТ "РОМАШКА"

На пелюстках декоративної ромашки, зробленої з паперу, пишуть завдання творчого характеру: затанцювати, заспівати. Учасники відривають пелюстки, не знаючи характеру завдання. Перемагає той, хто виконав завдання краще всіх.

Теми оповідей — найрізноманітніші:

"Очевидне-неймовірне", "Найцікавіша знахідка", "Людина, яка мене вразила",

"Я бачив, як одного разу...", "Незвичайний сон"...



КОНЦЕРТ

"ХВИЛИНИ РАДОСТІ"

Колектив поділити на мікрогрупи шляхом складання розрізаних на певну кількість частин листівок. На звороті листівки написано, який колектив представлятимуть діти (циркова студія, театр міміки і жестів, дитячий фольклорний колектив, хорова капела, танцювальний колектив). Отримують завдання: підготувати показовий виступ свого колективу, аби всім подарувати хвилини радості, Ведучі концерту готують вступне слово, репризи між номерами, заключне слово. Сюрпризна група готує заохочувальні призи учасникам концерту.



СЮІТА ТУРИСТИЧНИХ ІГОР

Цей комплекс коротких змагань, мета яких — засвоєння і закріплення основних туристичних умінь, розвиток спостережливості, окоміру, винахідливості, вольових якостей, колективізму, інтересу до походів і подорожей розробляється цикл ігор за такими напрямками:

1. Орієнтування на місцевості
2. Знання топографічних знаків
3. Установка палатки, вкладання рюкзака
4. Розпалювання вогнища, приготування їжі
5. Надання першої мед. допомоги. Використання лікарських рослин
6. Подолання перешкод

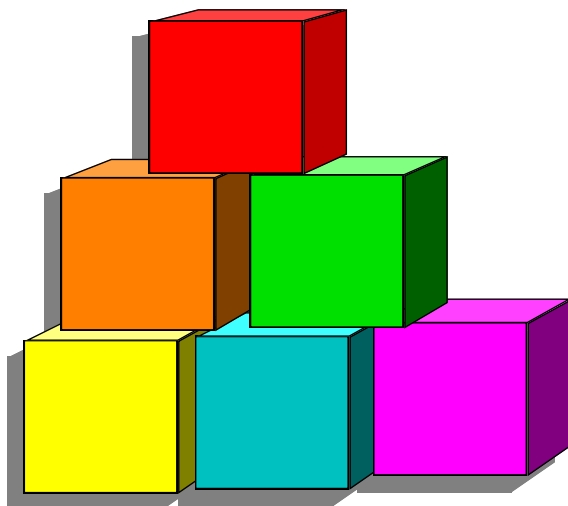
7. Стрільба з пневматичної зброї чи лука по мішені (надувні кульки). Туристична естафета

В ній приймають участь з 10 років в складі команди з 8-10 чоловік. Члени команди по одному і групою виконують завдання журі. В естафету, як правило, включаються такі етапи: вкладання рюкзака, кип'ятіння води в котелку на вогнищі, встановлення намету, подолання перешкод (яр, ріка, підйом). Переможець — та команда, яка подолає всі етапи швидше і з найменшою кількістю штрафних очок.



ЛІТЕРАТУРНИЙ КАРНАВАЛ

Він дає можливість всім приймати участь в конкурсі на кращий карнавальний костюм літературного героя, його захист (спів, виконання уривку з літературного музичного твору).



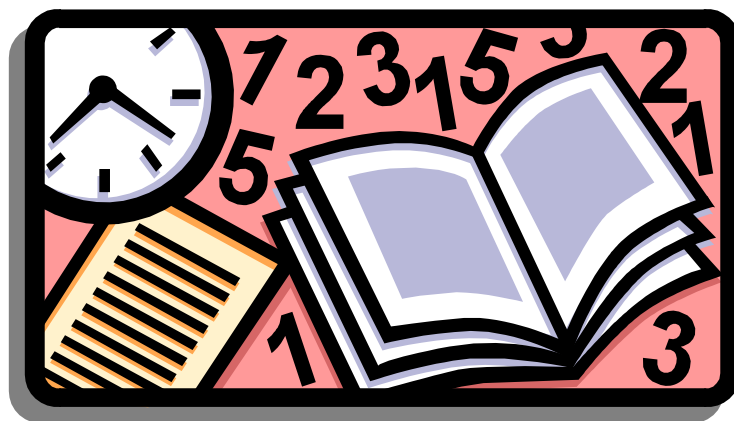
КОНКУРС ПІРАМІД

Це конкурс в стилі "ретро".

Такі конкурси проводили наші бабусі і дідусі, коли були піонерами.

Конкурсні піраміди можуть готуватись завчасно чи експромтом.

До речі, в конкурс включати спортивні пісні та речівки.



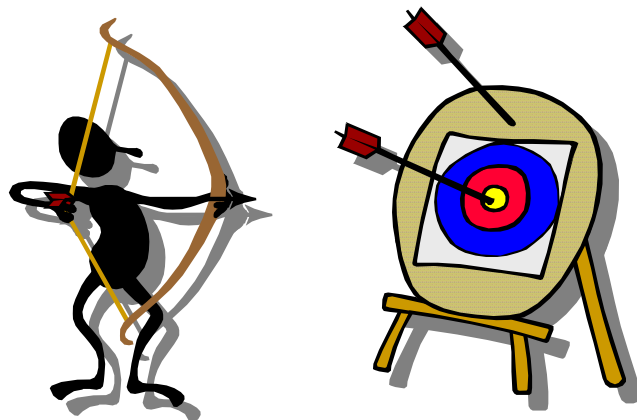
УСНИЙ ЖУРНАЛ

Пізнавальна справа – огляд, що являє собою серію коротких виступів (сторінок) на різні теми навколишнього життя колективу. Може видаватися систематично (1 раз на 2 тижні чи щомісяця) або епізодично. В такому випадку краще усний журнал назвати альманахом. Кожен мікроколектив (або клас) по черзі може видавати журнал, або кожна сторінка може мати свого редактора.

Орієнтовані теми і жанри сторінок (частин) усного журналу: "Казкова", "Чому?", "Що, де, коли?", "Новини", "Що таке добре, а що таке погано?", "Сатирична", "По сторінках дитячих газет та журналів", "Наші старші друзі", "Герої і подвиги", "Наш край", "Таємниці", "Чудеса без чудес", "Музична", "Трайлик"... Журнал може бути суто тематичним (коли матеріал добре поділяється на завершені частини) або різноманітним. Випускається титульна сторінка, назва, напис "Усний журнал", малюнок і сторінки. Текст не пишеться, а лише малюнки, певні дані, запитання.

Можуть бути гострі сторінки (елементи театралізації), муз. супровід.

Варто продумати переходи до наступних сторінок. Після усного журналу — збір "вогник" — підсумки і аналіз справи.



НАРОДНІ СПОРТИВНІ ІГРИЩА

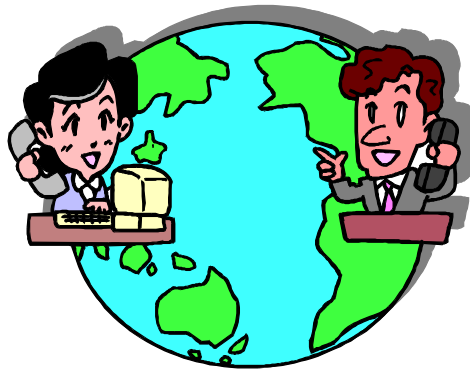
Це змагання в народних спортивних іграх:
лазання по стовпу, стрибання через вогнище, бій півнів, канат,
біг на ходулях стрільба з лука.



ВІКТОРИНА

Це вид змагання, в ході якого визначають кращого знавця або групу знавців з даної теми чи кількох тем.

1. Необхідно визначити тему, мету, врахувати вік дітей, рівень їх знань.
2. Підібрати пізнавальний, довідковий матеріал для пояснення питань.
3. Підібрати питання в різних формах (малюнками, фото, піснею...)
4. Вибрати ведучих.
5. Продумати оцінювання (за повну відповідь, за доповнення)
6. Підготувати наочність, оформити зал.
7. Продумати оригінальні тематичні призи та способи їх вручення.
8. Після проведення вікторини — підведення підсумків. Не забути і про тих, хто набрав найменшу кількість балів.
9. Пропагувати пізнавальну та довідкову літературу.
10. Теми вікторини. — найрізноманітніші.



К В К

КВК — синтез вікторини, агітбригадно-естрадного виступу, художньо-спортивних конкурсів. Має свою специфіку:

1. Зміст глибший і різноманітніший порівняно з іншими конкурсами. В КВК завжди піднімаються серйозні злободневні проблеми.
2. Характер запитань вимагає від учасників ґрунтовної і різнобічної ерудиції. Крім того, треба бути ерудованим в останніх досягненнях науки, техніки, спорту...
3. КВК — широкий простір для імпровізації, винахідливості, справжньої творчості.
4. Учасники команд не лише виконавці, але й автори конкурсних завдань.
5. Особливість КВК — ретельна підготовка.

Визначається тема, команди, капітани, назва команди, емблеми команд. Готуються команди болільників, їм теж може надаватися домашнє завдання. Болільники готують плакати та лозунги. Допомагають команді б оформленні, придбанні реквізиту.

Визначається журі. Склад журі непарний: 3-7 осіб. Іноді можна запропонувати спец, приз, який вручається учаснику за оригінальність. Може бути певна кількість балів, які можна додати команді за якісь особливі успіхи.

Ведучі повинні бути привабливими, добре володіти мовою, вміти орієнтуватися, веселими, бадьорими, ерудованими.

Організатори або творча група готує КВК.

Обов'язки ведучих:

1. задають тон;
2. заповнюють паузи;
3. представляють журі;
4. оголошують умови конкурсу;
5. проводять жеребкування;
6. стежать за часом;
7. слідкують за дотриманням умов гри, за дисципліною;
8. здійснюють зв'язок між конкурсами;

Окремі конкурси можуть оцінювати ведучі. Ведучий може мати асистента-помічника.

КВК повинен тривати 1 год. чи 1 год. 20 хв. Послідовність в проведенні КВК:

1. Вступне слово ведучого: оголошення теми, представлення журі, команд-учасників, умов конкурсу.
2. Жеребкування.
3. Візитна картка команди.
4. Розминка.
5. Кілька конкурсів (різнопланові).
6. Плануються виїзні конкурси, коли команди залишають зал на 15-20 хв., ідуть зі сцени в приміщення для підготовки завдань.
7. Конкурс болільників.
8. Конкурс капітанів.



ДИТЯЧЕ САМОВРЯДУВАННЯ

Утворення колективу однодумців в загоні, людей, захоплених однією метою, загальним та можливим для всіх ділом, досягається через особливу організацію життя, в якій головне місце займають органи самоврядування.

Що ж таке органи самоврядування в оздоровчому таборі?

Це виборчі органи, основне завдання яких — організація різноманітної діяльності.

Органи самоврядування потрібні для того, щоб розширити уявлення підлітків про демократію, виховувати почуття господаря (своєї організації), особисту відповідальність за загальну справу, активну позицію в колективі, формувати загальну думку про загін, розвивати ініціативу, самостійність. В обов'язки вожатого входить навчати дітей організовувати свою роботу: планувати, розподіляти, контролювати виконання, самостійно доводити справу до кінця.

Завдання вожатого — вміло співвідносити свою допомогу з розвитком самодіяльності колективу, а це передбачає повне виключення авторитарно-адміністративних методів, глибоке переконання в силі свого впливу на кожну дитину, високий авторитет, розуміння психологічного настрою колективу, вміння підтримати атмосферу приязні, добра.

Ефективною формою вирішення питань та проблем "особистість + колектив" є "вогник".

"Вогник" — це обговорення загонем та вожатим прожитого дня, аналіз проведених справ, стосунків, які склалися між членами колективу.

Сама назва "вогник" пов'язана з вечірнім вогнищем.

Але це не тільки вогнище, це іскорка зацікавленості кожного справами колективу, теплота взаємовідносин та світло дружби. Ось чому вогнище — зовсім не обов'язковий атрибут "вогника".

Головне в ньому — зміст та тональність розмов, обговорень.

Розрізняють різні види вогників:

- вогник-знайомство;
- вогник оргперіоду;
- вогник основного періоду зміни;
- вогник заключного періоду;
- вогник прощання.

Крім того, розрізняють такі форми проведення вогника, як:

- вогник-аналіз дня;
- вогник-аналіз справи;
- вогник-відверта розмова;
- вогник чергового загону;
- тематичний вогник.