**Управление культуры и туризма Липецкой области**

**Областное автономное учреждение культуры**

**«Культрно-развивающий центр «Спартак»**

|  |  |
| --- | --- |
| **СОГЛАСОВАНО**  Начальник Управления культуры и туризма  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_/Волков /  "\_\_\_\_\_\_" \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 2017г. | **УТВЕРЖДАЮ**  Директор КРЦ «Спартак»  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_/Ю.Е.Походаев/  "\_\_\_\_\_\_" \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 2017г. |

**Проект тематической смены**

**«Фестивальная»**

**(21 день)**

Автор программы:

Логунов А.О., куратор смены

**Липецкая область**, **2017**

**Паспорт**

**проекта тематической смены**

**"Фестивальная"**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№** | **Позиции программы** | **Содержание** |
|  | **Актуальность проекта** | Ребенок, находясь в "классно-урочной" системе образования, перегруженный ежедневными занятиями, оказывается за пределами возможностей и условий открыть в себе новые творческие таланты, попробовать себя в новых областях.  Возможность успешно проявить себя в творчестве, раскрыть способность и потенциал к одному из вида искусств, может стать важнейшим толчком к дальнейшему развитию ребёнка и реализации его творческого потенциала. Творческое самовыражение, удовлетворение ведет к повышению самооценки и гармоничному восприятию самого себя.  Проект смены "Фестивальная" направлена на раскрытие творческого потенциала каждого ребенка. Благодаря индивидуальному подходу дети смогут почувствовать себя настоящими "звездами". |
|  | **Цель проекта** | Создать условия для развития творческого потенциала ребенка и показать новые направления самореализации для каждого участника смены. |
|  | **Задачи проекта** | - использование многообразия методов и форм организации отдыха и оздоровления детей в условиях культурно-развивающего центра;  - формирование социально значимой активной позиции ребенка;  сочетание различных форм игровой и развивающей деятельности;  - реализация детских инициатив творческого содержания;  формирование уважительных взаимоотношений в детском коллективе; |
|  | **Сроки реализации** | 1. тематическая смена 2017 года (21 день). |
|  | **Количество участников проекта** | 250 детей |
|  | **Модель смены** | Вся смена – это большой фестиваль, где каждый день ребята знакомятся и участвуют в мероприятиях различных направлений творчества, обучаются на мастер-классах и в последствии применяют полученные знания на практике  Смена разделена на 7 тематических фестивалей по 2-3 дня каждый: патриотический, социальный, вокально-музыкальный, хореографический, литературый, спортивный, творческий.  В проекте предусмотрен рейтинг отрядов, которые за победы в различных мероприятиях смены, получают жетоны «Фестивальки». К концу смены количество жетонов подсчитывается и отряд, набравшийих большее количество – побеждает. |
|  | **Ключевые мероприятия смены** | **Патриотический фестиваль:**  - Игра «Зарница»  - Смотр строя и песни  - Музыкальная композиция, посвященная военной тематике  - Аллея памяти  - Мастер-класс «Я – патриот!»  - Торжественная линейка, посвященная Дню России  **Социальный фестиваль:**  - День добровольческих инициатив  - Конурс вожатых и детей «Рука к руке»  - Вожатский концерт  - «Назад в прошлое», посвященное Пионерскому движению (пионерский лагерь)  **Вокально-музыкальный фестиваль**:  - Битва хоров, посв. Году экологии  - Концерт «Тараторочки приглашают!»  - Интерактивный конкурс «Я знаю все!»( угадай мелодию)  **Хореографический фестиваль:**  **-** мастер-классы по хореографии (Кураева Елизавета)  - Стартинейджер «Азбука профессий»  - Конкурс «Танцуют все!»  **Литературный фестиваль:**  **-** Конкурс ораторов  - Встреча с писателем-поэтом Липецкой области  - Библионочь  - Акция «Диктант в лагере»  - Литературные конкурсы «Побудь писателем», «Творческая мастерская поэта», конкурс чтецов  **Спортивный фестиваль:**  - Гинесс – шоу  - Открытие и закрытие Олимпийских игр  - День Нептуна  -Мастер-класс по фехтованию с показательным выступлением  **Творческий фестиваль:**  - Конкурс скульптур из природного материала и бытовых отходов «Люди Спартака»  - Конкурс пародий «Один в один»  - Фестиваль КВН «Ох уж это лето!» (Лазуренко Алина)  - Конкурс видеороликов «Видеоклип – 2017»  - Цирк  - Ярмарка  - Конкурс рисунков, фотоплакатов |
|  | **Партнеры** | **Партнеры** |
|  | **Предполагаемые результаты смены** | **Вокальное искусство**  Дети и подростки:   * знакомы с основами вокального искусства (дыхание, артикуляционные упражнения, звукопроизношение, постановка голоса); * знакомы с различными вокальными жанрами (оперный, ораториальный, камерный, оперетта и джаз).   **Изобразительное искусство**  Дети и подростки:   * знакомы с основами изобразительного искусства (рисунок, живопись, композиция); * знакомы со стили и направления в изобразительном искусстве (абстракционизм, авангардизм, ампир, андеграунд и др.); * знакомы с различными техниками изобразительного искусства (акварель, гуашь, декупаж, мозаика и др.);   **Музыкальное искусство**  Дети и подростки:   * знакомы с основными видами музыкального искусства (композиторское, музыкально-поэтическое, исполнительское творчество, звукорежиссура и аранжировка); * знакомы с разновидностями музыкальных инструментов.   **Хореографическое искусство:**  Дети и подростки:   * знакомы с основными видами танцев (бальные, акробатические, спортивные); * знакомы с различными танцевальными движениями.   **Театральное искусство:**  Дети и подростки:   * знакомы с жанрами театрального искусства (драма, комедия, мюзикл, пародия, водевиль и др.); * владеют основами актёрского мастерства; * владеют основами написания сценария; * умеют преодолевать барьер публичного выступления; * имеют навык публичного выступления; * знакомы с основными творческими профессиями (режиссёр, актёр, художник, хореограф, сценарист и т.п.); * замотивированы к обогащению своих знаний в области искусства. |
|  | **Автор-составитель программы** | * Логунов Андрей Олегович, куратор смены |
|  |  |  |

**Содержание программы**

[1. Введение 10](#_Toc449528650)

[1.1 Актуальность программы 10](#_Toc449528651)

[1.2 Новизна программы 11](#_Toc449528652)

[1.3 Участники программы 11](#_Toc449528653)

[1.4 Педагогическая идея 11](#_Toc449528654)

[1.5 Ресурсное обеспечение 13](#_Toc449528655)

[1.6 Понятийный аппарат 14](#_Toc449528656)

[2. Целевые ориентиры 16](#_Toc449528657)

[2.1 Цель, задачи 16](#_Toc449528658)

[2.2 Предполагаемые результаты. 17](#_Toc449528659)

[3. Основное содержание и механизмы реализации программы 19](#_Toc449528660)

[3.1 Логика развития содержания по этапам 19](#_Toc449528661)

[3.2 Модель управления программой 22](#_Toc449528662)

[3.3 Игровая модель 24](#_Toc449528663)

[3.4 Система мотивации и стимулирования участников программы 29](#_Toc449528664)

[3.5 Ключевые события смены 33](#_Toc449528665)

[4. Ресурсное обеспечение 35](#_Toc449528666)

[4.1. Организационный ресурс 35](#_Toc449528667)

[4.2. Информационный ресурс 35](#_Toc449528668)

[4.3. Материально-технический ресурс 36](#_Toc449528669)

[4.4. Финансовый ресурс 41](#_Toc449528670)

[4.5. Кадровый ресурс 41](#_Toc449528671)

[4.6. Мотивационный ресурс 45](#_Toc449528672)

[4.7. Научно-методический ресурс 46](#_Toc449528673)

[5. Критерии и способы оценки качества реализации программы 47](#_Toc449528674)

[6. Список используемых источников 49](#_Toc449528675)

[Приложение 1 50](#_Toc449528676)

[Приложение 2 58](#_Toc449528677)

[Приложение 3 122](#_Toc449528702)

[Приложение 4 176](#_Toc449528723)

[Приложение 5 192](#_Toc449528724)

[Приложение 6 199](#_Toc449528725)

1. **Введение**

"Творчество… есть цельное, органическое свойство человеческой природы… Оно есть необходимая принадлежность человеческого духа. Оно так же законно в человеке, пожалуй, как две руки, как две ноги, как желудок. Оно неотделимо от человека и составляет с ним целое."

Федор Михайлович Достоевский

1. **Актуальность программы**

Ребенок, находясь в "классно-урочной" системе образования, перегружен ежедневными занятиями, оказывается за пределами возможностей и условий открыть в себе новые творческие таланты в той или иной сфере, попробовать себя в новых областях.

Возможность успешно проявить себя в творчестве, раскрыть способность и потенциал к одному из вида искусств, может стать важнейшим толчком к дальнейшему развитию ребёнка и реализации его творческого потенциала. Творческое самовыражение, удовлетворение, ведет к повышению самооценки и гармоничному восприятию самого себя.

Многих сейчас волнует, что средства массовой информации несут поток разрушительной информации, пропагандируют бескультурье, разврат. Возникает вопрос, что будет с нашим поколением, кто будет продолжать и сохранять ценности культуры? Ведь дети – будущее страны. Наша задача их заинтересовать и привлекать к творчеству и в целом к культуре. Культура и искусство способны воздействовать на всестороннее развитие ребенка, побуждать к нравственно-эстетическим переживаниям, вести к преобразованию окружающего, к активному мышлению. А это в наше время становится все менее явным для современных детей. Творческая деятельность – это неотъемлемая часть жизни человека. Любое творчество на долгие годы станет мощным источником полноценного развития человека.

Назвать творчеством можно совершенно различные сферы деятельности. Музыка, танцы, балет, живопись, рисование, фотоискусство, резьба по дереву, моделирование одежды, театральное, литературное искусство — все эти столь разноплановые занятия являются творчеством. И это далеко не все виды творческой деятельности. Сегодня их гораздо больше! Никаких ограничений для правильного развития детей и обучения их тому или иному творчеству не существует. Главное, вовремя и правильно выбрать те занятия, которые не только станут для ребенка увлечением в свободное время, но и, возможно, неотъемлемой частью его дальнейшей жизни и профессии.

1. **Новизна программы**

"Фестивальная" - уникальный творческий проект, объединяющий несколько творческих программ для детей и подростков. Каждый сможет найти область применения своему творчеству. Отряды в рамках творческого проекта проявят себя в различных направлениях. На финальном мероприятии – Фестивале – будет определен один победитель, который получит главную премию фестиваля «Оскар».

1. **Участники программы**

Проект "Фестивальная" рассчитана на детей и подростков Культурно-развивающего центра «Спартак» 7-15 лет из различных социальных слоев общества.

Предполагаемое количество участников в смену – 250 детей.

1. **Педагогическая идея**

Для успешной реализации проекта необходимо использовать определенную группу принципов, составляющих целостную и неделимую основу проекта.

1. Принцип природосообразности является одним из старейших педагогических принципов. Существуют правила существования данного принципа:
   * педагогический процесс должен строиться в соответствии с возрастными и индивидуальными особенностями учащихся;
   * необходимо знать зоны ближайшего развития, которые определяют возможности учащихся, также опираться на них при организации воспитательных отношений;
   * необходимо направлять воспитательный процесс на развитие самовоспитания, самообразования учащихся.
2. Принцип актуальности. Ориентированность на решение наиболее значимых для развития личности ребенка проблем средствами конкретной программы.
3. Принцип целостности. Отражение в программе целостной и последовательной системы мер по достижению поставленной цели, взаимосвязь всех её организационных, содержательных и процессуальных компонентов.
4. Принцип полезности. Особое внимание должно быть уделено физической культуре детей и укреплению их здоровья. А также преподаванию тех дисциплин, которые будут полезны ребёнку в дальнейшей его жизни.
5. Принцип доступности. Объем изучаемого и методы его изучения должны соответствовать уровню интеллектуального, нравственного, эстетического развития детей, их возможностей усвоить предлагаемый материал.
6. Принцип толерантности, провозглашенный ЮНЕСКО как необходимый компонент взаимопонимания, уважения, терпимости детей и молодежи разных стран, религий, интересов. Принцип толерантности – это принцип ненасилия.
7. Принцип творческой индивидуальности. Творческая индивидуальность – это характеристика личности, которая в полной мере реализует, развивает свой творческий потенциал.
8. Принцип творчества и успеха. Индивидуальная и коллективная творческая деятельность позволяет определить и развивать индивидуальные особенности участника смены и уникальность отряда. Достижение успеха в том или ином виде деятельности способствует формированию позитивной "Я–концепции" личности, стимулирует осуществление ребенком дальнейшей работы по совершенствованию и самостроительству своего "Я".
9. Всестороннего развития личности. Личность как целая интегральная система должна развиваться в целостном процессе, который должен включать в себя все направления деятельности (спорт, творчество, интеллект и так далее).
10. Принцип нестандартного подхода. Участникам смены не предъявляются образцы для обязательного воспроизведения. У каждого участника смены есть право выбрать свой подход к любимому делу.
11. Принцип гуманизма. Гуманистический подход к воспитанию детей и молодежи основан на признании человека высшей ценностью. Он требует полного принятия юного человека, ориентацию на взаимное доверие, взаимодействие и уважение его прав.
12. **Целевые ориентиры**
13. **Цель, задачи**

**Цель реализации программы:** Создать условия для развития творческого потенциала детей и показать новые направления самореализации для каждого участника смены.

**Задачи реализации программы:**

**Вокальное искусство:**

* познакомить детей с основами вокального искусства (дыхание, артикуляционные упражнения, звукопроизношение, постановка голоса);
* познакомить детей с различными вокальными жанрами (оперный, камерный, оперетта, джаз и др.).

**Изобразительное искусство:**

* познакомить детей с основами изобразительного искусства (рисунок, живопись, композиция);
* познакомить детей со стилями и направлениями в изобразительном искусстве (абстракционизм, авангардизм, ампир, андеграунд и др.);
* познакомить и научить детей различным техникам изобразительного искусства (акварель, гуашь, декупаж, мозаика и др.).

**Музыкальное искусство:**

* познакомить детей с основными видами музыкального искусства (композиторское, музыкально-поэтическое, исполнительское творчество, звукорежиссура и аранжировка);
* познакомить детей с музыкальными инструментами (струнные, духовые, клавишные и инструменты будущего).

**Хореографическое искусство:**

* познакомить детей с основными видами танцев (бальные, акробатические, спортивные);
* научить детей различным танцевальным движениям.

**Театральное искусство:**

* познакомить детей с жанрами театрального искусства (драма, комедия, мюзикл, пародия, водевиль и др.);
* обучить ребенка основами актёрского мастерства;
* познакомить и научить детей основам написания сценария,
* научить преодолевать барьер публичного выступления;
* познакомить детей с творческими профессиями. режиссёр, актёр, художник, хореограф, сценарист и т.п.

1. **Предполагаемые результаты.**

**Вокальное искусство:**

* ребенок знаком с основами вокального искусства (дыхание, артикуляционные упражнения, звукопроизношение, постановка голоса);
* ребенок знаком с различными вокальными жанрами (оперный, ораториальный, камерный, оперетта и джаз).

**Изобразительное искусство:**

* ребенок знаком с основами изобразительного искусства (рисунок, живопись, композиция);
* ребенок знаком со стилями и направлениями в изобразительном искусстве (абстракционизм, авангардизм, ампир, андеграунд и др.);
* ребенок знаком с различными техниками изобразительного искусства (акварель, гуашь, декуп.аж, мозаика и др.);

**Музыкальное искусство:**

* ребенок знаком с основными видами музыкального искусства (композиторское, музыкально-поэтическое, исполнительское творчество, звукорежиссура и аранжировка);
* ребенок знаком с разновидностями музыкальных инструментов.

**Хореографическое искусство:**

* ребенок знаком с основными видами танцев (бальные, акробатические, спортивные);
* ребенок знаком с различными танцевальными движениями.

**Театральное искусство:**

* ребенок знаком с жанрами театрального искусства (драма, комедия, мюзикл, пародия, водевиль и др.);
* ребенок владеет основами актёрского мастерства;
* ребенок владеет основами написания сценария;
* ребенок умеет преодолевать барьер публичного выступления;
* ребенок имеет навык публичного выступления;
* ребенок знаком с основными творческими профессиями (режиссёр, актёр, художник, хореограф, сценарист и т.п.);
* у ребенка повышается мотивация к обогащению своих знаний в области искусства.

**Сроки реализации программы:** 21 календарный день.

1. **Основное содержание и механизмы реализации программы**
2. **Логика развития содержания по этапам**

Поставленные задачи лагерной смены реализуются в полном объеме через комплексный, интегральный подход, объединяющий в себе различные принципы, блоки и модули, которые направленны на воспитание ребенка в соответствии с его интересами, навыками и ближайшими зонами развития.

**Таблица 1**

**Логика развития смены**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Период смены** | **Задачи** | **Содержательные этапы реализации профильного модуля.** | **Формы работ** |
| **Подготовительный период** | 1. Разработка программы:  * обзор методической литературы; * разработка программы, определение целей, задач, направлений и содержания программы; * разработка сюжетно-ролевой игры; * анализ ресурсного обеспечения для реализации программы.  1. Заключение соглашения с партнерами, экспертами для программы. 2. Подготовка и разработка методических материалов по программе:  * разработка системы оздоровительно-образовательных мероприятий; * разработка системы оценки эффективности программы; * разработка критериев и способов оценки качества реализации программы; * оформление документации (программа смены, приложения к программе и т.п.).  1. Утверждение программы. 2. Заключение договоров с базами отдыха. 3. Подготовка педагогического состава по программе. | 1. Организационный этап.   Подготовка и погружение педагогического коллектива в подготовку смены | * анкетирование; * опрос; * беседа; * подготовка педагогического состава в Центральной московской школе вожатых; * семинары по программе с педагогическим составом. |
| **Организационный период** | * Создание условий для знакомства участников смены с территорией и коллективом детского оздоровительного лагеря; * включение участников смены в сюжетно-игровую модель смены; * инструктирования отрядов о правилах пребывания на территории; * организация медицинского осмотра; * создание во временном детском коллективе доброжелательной атмосферы сотрудничества и сотворчества; * выявление детских интересов и потребностей; * выработка участниками смены и педагогами общих правил, норм, законов коллективного, группового взаимодействия и проживания; * мотивация детей на активное включение в различные виды деятельности; * формирование органов детского самоуправления; * внесение корректировок в программу; * мониторинг онлайн-дневников смен, социальных сетей и различных информационных порталов с целью контроля хода реализации программы. | 1. Коммуникативный этап.   Знакомство участников смены друг с другом, выявление их интересов и способностей. | * инструктажи по ТБ и правилам пребывания в лагере; * игры на знакомство и взаимодействие; * входная диагностика; * организационный сбор; * экскурсия по лагерю; * огонёк знакомств "Давайте познакомимся?"; * разведка лагеря (игра по станциям); * вечер легенд; * Диагностика: "Экран настроения"; * торжественное Открытие смены "Яркие люди"; * вводная игра "Бенефис искусств"; |
| **Основной период** | * Содействие совершенствованию у участников программы навыков самоанализа, самоорганизации, самообслуживания; * развитие лидерских качеств детей; * развитие творческих, спортивных, интеллектуальных способностей; * приобщение детей к совместной деятельности, межличностному общению и взаимодействию; * развитие и поддержка функционирования органов самоуправления на всех уровнях; | 1. Информационно-обучающий этап. Предполагает получение новых знаний, развитие интеллектуальных и лидерских способностей. | * физкультурно-оздоровительные мероприятия; * секции, кружки; * интеллектуальная игра "О чем говорят музыкальные инструменты"; * коллективно-игровая деятельность; * блок основы взаимодействия ребенка и полиции; * эрудит игра "Верю/не верю"; * "Огонек "Экватор"; * кинофильм "Идеальный голос"; |
| **Основной период** | * проведение рефлексий по итогам дня, проведенных мероприятий; * поддержка благоприятной психологической атмосферы в детском коллективе; * реализация программы смены согласно плану; * контроль реализации программы; * организация системы оценки эффективности программы с целью выявления ее сильных и слабых сторон; * внесение корректировок в программу; * мониторинг онлайн-дневников смен, социальных сетей и различных информационных порталов с целью контроля хода реализации программы. |  | * экологический проект "Лес просит помощи!" (конкурс видеороликов); * танцевальный марафон "Стартин"; * вожатский концерт; * конкур рисунков "Великая Победа глазами детей"; * вечер ценностей "Сказания сквозь века"; * Диагностика: "Экран настроения". |
| 1. Коммуникативно-деятельностный этап. Предполагает закрепление и реализацию полученных знаний и навыков. | * Пресс-бум "Территория открытий"; * шоу "Театр глазами детей"; * музыкальный конкурс "Вот это номер!" ; * конкурс хореографии "Держи ритм"; * конкурс вокального творчества "Voka star"; * конкурс актерского мастерства "Праздник лицедеев"; * шоу "Угадай мелодию"; * театр историй "Тыл и фронт". |
| **Итоговый период** | * Подготовка детей к расставанию; * подведение итогов смены, отслеживание её результативности; * закрепление и демонстрация знаний и умений, приобретённых детьми в течение смены; * закрепление достигнутого ребенком результата, мотивация к продолжению развития в выбранном направлении; * анализ уровня развития коллектива; * награждение участников смены; * самоанализ участников смены; * сбор отчетов о реализации программы смены от руководителей программы и старших вожатых; * внесение корректировок в программу; | 1. Демонстрационно-аналитический этап. Демонстрация полученных знаний, продуктов творческого труда, а также организация аналитической деятельности. | * фестиваль "Яркие люди"; * торжественное закрытие смены "Яркие люди"; * прощальный огонёк "Время прощаться"; * итоговая диагностика; * анализ отчетов о реализации программы от руководителей и старших вожатых. |
| **Аналитический период** | * Анализ результатов реализации программы; * оценка эффективности реализации программы с целью выявления ее сильных и слабых сторон; * анализ отчетов руководителей программы и старших вожатых; * анализ диагностических материалов (анкет детей, фото-, видеоматериалов) с целью расчета процента удовлетворенности программой; * внесение корректировок в программу. | 1. Аналитический этап.   Подведение итогов реализации программы. | * анализ диагностирующих материалов; * анализ отчетов руководителей и старших вожатых по реализации программы * составление отчетов по итогам ЛОК. |

1. **Модель управления программой**

**Основные блоки программы**

**Нормативный блок** – реализуется в организационный период и включает в себя следующие мероприятия, направленные на установление правил и законов внутри лагеря и временных детских коллективов:

* Организационный сбор лагеря.
* Организационный сбор отряда.
* Сбор органов самоуправления лагеря.
* Инструктажи по технике безопасности.
* Проведение хозяйственного сбора отряда.

**Общеразвивающий блок** реализуется в основной период и включает в себя следующие мероприятия, направленные на реализацию тематической части программы:

* Шоу "Угадай мелодию".
* Интеллектуальная игра "О чем говорят музыкальные инструменты".
* Вводная игра "Бенефис искусств".
* Пресс-бум "Территория открытий".
* Шоу "Театр глазами детей".
* Музыкальный конкурс "Вот это номер!".
* Конкурс хореографии "Держи ритм".
* Конкурс вокального творчества "Voka star".
* Конкурс актерского мастерства "Праздник лицедеев".
* Фестиваль "Яркие люди".
* Мастер-класс по актёрскому мастерству и постановке голоса.
* Мастер-класс по игре на музыкальных инструментах.
* Мастер- класс по вокалу.
* Мастер-класс по танцам.
* Мастер-класс по прикладному искусству.
* Танцевальный марафон "Стартин".
* Конкурс вокального мастерства "Голос".
* Вечер ценностей "Сказания сквозь века".
* Танцевальный флешмоб "В ритме танца".
* Театр историй "Тыл и фронт".
* Конкурс рисунков "Великая Победа глазами детей".
* Экологический проект "Лес просит помощи!" (конкурс видеороликов).
* Просмотр кинофильмов.

**Физкультурно-спортивный блок** реализуется на протяжении всей лагерной смены и включает в себя следующие мероприятия, направленные на общее оздоровление детей и поддержание их физической формы:

* Утренняя зарядка.
* Подвижные игры в течение дня.
* Работа спортивных площадок (футбол, волейбол, баскетбол, настольный теннис, плавание, шахматы, шашки, бадминтон, фрисби и др.).
* Отрядные коллективные игры.
* Межотрядные соревнования по различным видам спорта.

**Культурно-досуговый блок** реализуется на протяжении всей лагерной смены и предполагает организацию интересного, развивающего досуга детей, через:

* Творческие кружки.
* Экскурсионную программу.
* Отрядные мероприятия.
* Лагерные мероприятия.

**Социально-педагогический блок** реализуется на протяжении всей лагерной смены и включает в себя следующие мероприятия, направленные на создание комфортной социальной обстановки для детей и адаптации их во временном детском коллективе:

* Отрядные игры на командообразование.
* Входная и выходная диагностики.
* Индивидуальные беседы.
* Вечерние отрядные мероприятия (Вечерний сбор отряда/Анализ дня/Огонёк).
* Вечер ценностей
* Работа в органах детского самоуправления.
* Совместная подготовка отряда к общелагерным мероприятиям.
* Отрядные мероприятия.

**Санитарно-гигиенический блок** реализуется на протяжении всей лагерной смены и включает в себя следующий комплекс организационных, технических, хозяйственных, медицинских и других мероприятий, направленных на сохранение здоровья детей:

* Время личной гигиены.
* Медицинский осмотр.
* Поддержание чистоты в личных комнатах.
* Подвижные игры и занятия различными видами физической подготовки.
* Спорт, лечебная физкультура, обучение плаванию.
* Прогулки, экскурсии и походы; спортивные соревнования и праздники.
* "Запрещенные продукты в лагере. Что и почему".
* Уборка и благоустройство территории лагеря, закрепленной за отрядом.

1. **Игровая модель**

Дети становятся участниками творческого проекта "Яркие люди", который раскроет их таланты и разовьет навыки креативности в каждом. В течение 21 дня участники программы будут пробовать себя в различных творческих направлениях, а по итогам смены у них появляется уникальная возможность "поставить" свой собственный спектакль[[1]](#footnote-1), продумав его от "А до Я".

Эти спектакли ребята продемонстрируют на фестивале "Творческие открытия", победители которого получат театральную премию "Яркие люди". Игровая модель смены представлена планом-сеткой (Приложение 1).

Смена разделена на пять тематических блоков:

* музыкальный – с 4 по 6 день смены;
* театральный – с 7 по 9 день смены;
* вокальный – с 10 по 12 день смены;
* хореографический – с 13 по 15 день смены;
* изобразительный – с 16 по 18 день смены.

Отряд – это команда, которая принимает участие в творческом проекте.

Чтобы создать театральное представление - спектакль, команды ежедневно будут погружаться в творческий мир, где познакомятся с основами музыкального, вокального, изобразительного, хореографического и театрального искусства; научатся преодолевать барьер публичного выступления, проводить игровые программы, писать сценарии, готовить концертные номера, заниматься оформлением зала и техническими вопросами, проводить дискотеки, рисовать различными техниками, разрабатывать концертные костюмы.

Участники смены посетят уникальные мастер-классы по актерскому мастерству и вокалу, на которых ребята смогут научиться правильно дышать, управлять своим голосом в речи и пении, узнать, как правильно работать над дикцией и произношением, развить артистическую смелость, воображение, фантазию, импровизационные способности, а также навыки сценического общения (работа с воображаемым и реальным предметом). На мастер-классе по рисованию дети познакомятся с различными техниками изобразительного искусства и применят это на практике, когда будут продумывать оформление зала под свое представление. На мастер-классе по хореографическому искусству дети познакомятся с различными видами танцев и обучатся танцевальным движениям.

Особый акцент в игровой модели смены делается на органы детского самоуправления.

Организация деятельности органов детского самоуправления строится на интересах детей и соответствует правилам и законам лагеря.

В программе смены предполагается организация работы органов самоуправления в лагере, отряде по схеме (Схема 1).

Детское самоуправление строится на принципах:

* взаимопомощь и доверие;
* стремление к развитию;
* равноправие всех участников;
* коллегиальность принятия решений;
* приоритетность прав и интересов детей;
* гуманность по отношению к каждой отдельной личности.

Основу детского самоуправления составляет совет художественных руководителей (органы детского самоуправления в отряде).

**Схема 1**

**Структура органов самоуправления в лагере**

Совет художественных руководителей

Уровень лагеря

Художественный руководитель

Уровень отряда

(команда)

Заместитель по творчеству

Заместитель по игре и спорту

Заместитель по чистоте

Старший режиссер (помощник по театру)

Помощник по информированию

Помощник по корпусу

Старший дизайнер (помощник по рисованию)

Помощник по игре

Помощник по столовой

Помощник по спорту

Помощник по территории

Старший вокалист (помощник по вокалу)

Старший хореограф (помощник по танцам)

Помощник по оформлению

Старший дирижер (помощник по музыке)

Высшим органом детского самоуправления является совет художественных руководителей команд (отрядов). Собирается ежедневно для решения оперативных вопросов.

**Цели деятельности Совета:**

* развивать мотивацию детей к организации интересной деятельности сообщества;
* создать площадку для обмена опытом между участниками программы.

Возможные направления деятельности Совета:

* проведение акций по программе смены,
* проведение творческих презентаций,
* проведение конкурсов, творческих работ, флешмобов.

**Функции членов совета отряда:**

**Художественный руководитель:**

* отвечает за организацию дня;
* проводит планирование дня с вожатым;
* следит за соответствием намеченных в плане дел;
* участвует в работе совета художественных руководителей лагеря;
* организует работу совета команды (отряда);
* проводит утренний информационный сбор и вечерние сборы команды (отряда);
* оказывает помощь вожатым в организации жизнедеятельности команды (отряда);

**Заместитель по творчеству:**

* организует досуговую деятельность команды (отряда);
* помогает вожатым в организации отрядных и общелагерных мероприятий;
* информирует участников программы о важных событиях, связанных с программой смены;
* контролирует деятельность и оказывает помощь своим помощникам по творческим направлениям (театр, танец, музыка, вокал, рисунок).

**Старший режиссер (помощник по театру):**

* оказывает помощь в написании сценариев мероприятий;
* контролирует участие команды (отряда) в театральных конкурсах смены.
* готовит с советом старших режиссеров сценарий к Фестивалю "Яркие люди".

**Старший дизайнер (помощник по рисованию):**

* контролирует участие команды (отряда) во всех конкурсах по рисованию;
* подбирает информационный материал для отрядного уголка;
* готовит с советом старших художников декорации к Фестивалю "Яркие люди".

**Старший вокалист (помощник по вокалу):**

* контролирует участие команды (отряда) во всех вокальных конкурсах;
* готовит с советом старших вокалистов вокальные номера к Фестивалю "Яркие люди".

**Старший хореограф (помощник по танцам):**

* контролирует участие команды (отряда) во всех танцевальных конкурсах;
* готовит с советом старших хореографов танцевальные зарядки для всего лагеря;
* готовит с советом старших хореографов танцевальные номера к Фестивалю "Яркие люди".

**Старший дирижёр (помощник по музыке):**

* контролирует участие команды (отряда) во всех музыкальных конкурсах;
* готовит с советом старших дирижеров музыкальное сопровождение всех вечерних мероприятий, зарядок;
* готовит с советом старших дирижеров музыкальное сопровождение к Фестивалю "Яркие люди".

**Заместитель по чистоте:**

* ведет работу по пропаганде законов, правил и традиций лагеря;
* оформляет план работы помощникам отряда на следующий день, следит за его исполнением в текущем дне.

**Помощник по корпусу:**

* проверяет чистоту и порядок в жилых комнатах, проводит конкурс "Самая уютная комната", заполняет "Экран чистоты", следит за исполнением графика дежурств в комнатах отвечает за пробуждение детей в команде (отряде);
* ведет журнал чистоты и порядка в жилых комнатах;
* заполняет экран чистоты;
* имеет право на вечерних сборах отряда награждать особо отличившихся ребят значками;
* поддерживает порядок на отрядном месте.

**Помощник по столовой:**

* следит за порядком в столовой (красиво оформляет столы, следит за уборкой посуды);
* имеет право на вечерних сборах отряда награждать особо отличившихся ребят значками;
* отвечает за дисциплину отряда в моменты приема пищи.

**Помощник по территории:**

* отвечает за соблюдение чистоты и порядка на территории лагеря, возле корпуса проживания отряда;
* имеет право на вечерних сборах отряда награждать особо отличившихся ребят значками;
* поддерживает порядок.

**Заместитель по спорту и игре:**

* имеет право на вечерних сборах отряда награждать особо отличившихся ребят значками;
* оформляет план работы команды (отряда) на следующий день, следит за его исполнением в текущем дне;

**Помощник по информированию:**

* информирует участников программы о важных событиях, связанных с программой смены.

**Помощник по досугу:**

* организует и проводит игровые и музыкальные минутки в течение дня.

**Помощник по спорту:**

* контролирует участие команды (отряда) во всех спортивных мероприятиях;
* отвечает за присутствие всей команды (отряда) на зарядке.

**Помощник по оформлению:**

* отвечает за выпуск стенгазеты;
* готовит вместе с творческой группой поздравления для именинников.

Дети, входящие в органы самоуправления лагеря, обязаны:

* показывать пример в поведении, творчестве, труде, беречь государственную собственность, соблюдать дисциплину, нормы поведения;
* заботиться об авторитете лагеря;
* информировать делегации о своей деятельности;
* соблюдать Правила и Законы лагеря, распоряжения администрации, решения органов детского самоуправления, не противоречащие Правилам и Законам лагеря.

1. **Система мотивации и стимулирования участников программы**

Важное место в жизни лагеря занимает система рейтинга популярности каждого участника программы и рейтинга команд (отрядов).

На протяжении всей смены участникам придётся решать множество задач, выступать в различных ролях. В соответствие со спецификой смены предлагается использовать макет/рисунок театральной сцены в отрядном уголке, на который в течение смены вожатые будут размещать полученные награды детей (профиль музыка – скрипичный ключ, профиль театр – театральные маски, профиль вокал – микрофон и профиль рисунок – палитра) (Таблица 2). На "сцене" будут изображены человечки, равные количеству детей в отряде, в разных ролях (например, танцор, певец, дирижёр и т.п.). Предполагается, что лица будут нарисованы, либо вместо них вклеена фотография участника программы. Что касается одежды человечков, то она должна быть интерактивной (в виде книжки – личная карточка), в которую будут вклеиваться или прорисовываться личные награды ребенка за день (рисунок 1).

Получить награды ребенок может за:

* участие в творческих процессах: рисование плакатов, создание костюмов, написание песен и стихотворений, выступление на вечернем мероприятии и др.;
* уборку территории, дежурство в столовой, дежурство перед началом мероприятия и после него;
* лидерскую позицию в команде (отряде), помощь вожатому;
* участие в спортивных играх и мероприятиях и др.

Стенд индивидуального роста участников каждой конкретной команды (отряда) должен быть оформлен и размещен на отрядном уголке. Контроль за оформлением стенда индивидуального роста и за своевременным графическим изображением успешности команды (отрядов) в смене по количеству наград возлагается на вожатых каждого отряда соответственно.

Награждение отметками в каждом направлении проводят вожатые, ежедневно на рефлексии (вечерние сборы отрядов) награждают самых активных участников. Особые значки в конце смены подсчитываются, и на основании их строится внутриотрядный рейтинговый рост (рейтинг популярности). Дети, занявшие 1-е, 2-е и 3-и места, награждаются грамотами победителей, остальные – грамотами за активное участие в жизни отряда, либо различными номинациями, например, голос отряда, самый веселый, ответственный и т.п.

Для рейтинга команд (отрядов) на общелагерном стенде вывешиваются тематически оформленные плакаты каждой команды (отряда), на которые будут наклеиваться награды (для рейтинга отрядов), заработанные за участие в жизни лагеря (см. таблицу 2).

Система оценки участия отрядов в общелагерном рейтинге может быть следующей:

* За 1-е место, победившая команда, получается четыре значка "Яркие люди";
* За 2-е место – три;
* За 3-е место – два.

Значки "Яркие люди" выдаются не только за участие в мероприятиях, но и за соблюдение режимных моментов. По итогам смены все полученные значки подсчитываются и команда, набравшая большее количество наград, становится победителем в рейтинговой системе лагеря.

**Таблица 2**

**Примеры наград по профилям программы**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Наименование профиля** | **Награда** | **Наименование профиля** | **Награда** |
| Музыка | C:\Users\akuzahmedova.MOSGORTUR\Desktop\Лето 2016\Творческая\Рейтинговый рост\Скрипичный ключ2.png | Танец | C:\Users\akuzahmedova.MOSGORTUR\Desktop\Лето 2016\Творческая\Рейтинговый рост\Танец\пуанты 2.jpg |
| Театр | C:\Users\akuzahmedova.MOSGORTUR\Desktop\Лето 2016\Творческая\Рейтинговый рост\Театр\Маски.png | Для рейтинга отрядов | 7 |
| Вокал | C:\Users\akuzahmedova.MOSGORTUR\Desktop\Лето 2016\Творческая\Рейтинговый рост\Вокал\микрофон.png |
| Рисунок | C:\Users\akuzahmedova.MOSGORTUR\Desktop\Лето 2016\Творческая\Рейтинговый рост\Рисунок\палитра кисть.png |

|  |  |
| --- | --- |
| C:\Users\akuzahmedova.MOSGORTUR\Desktop\Лето 2016\Творческая\IMG_20151201_164919271.jpg | C:\Users\akuzahmedova.MOSGORTUR\Desktop\Лето 2016\Творческая\IMG_20151201_164944866.jpg |
| *Обложка личной карты ребенка* | *Внутренняя сторона личной карты ребенка* |

**Рисунок 1. Пример личной карты ребенка**

**Таблица 3**

**Система оценки**

|  |  |
| --- | --- |
| **Наименование** | **Значки "Яркие люди"** |
| **Выполнение режимных моментов** | |
| Своевременный подъем | **1** |
| Качественное выполнение утренней зарядки |
| Качественная уборка комнат, отрядных мест, территории, чистота в течение дня |
| Посещение мастер-классов без опозданий |
| Дисциплина в дневное время (соблюдение правил, законов и традиций) |
| Выполнение требований к своевременному отбою |
| Дисциплина в ночное время |
| Посещение отрядных и общелагерных мероприятий без опозданий и уходов |
| **Работа органов самоуправления** | |
| Художественный руководитель | **1** |
| Лидер дня |
| Заместитель по творчеству |
| Заместитель по чистоте |
| Заместитель по игре и спорту |
| Старший режиссер |
| Старший дизайнер |
| Старший вокалист |
| Старший дирижер |
| Старший хореограф |
| Помощник по корпусу |
| Помощник по территории |
| Помощник по столовой |
| Помощник по информированию |
| Помощник по досугу |
| Помощник по спорту |
| Помощник по оформлению |
| **Штрафные баллы** | |
| Задержка подъема | 1 |
| Некачественное выполнение утренней зарядки | 1 |
| Некачественная уборка комнат, отрядных мест, территории | 1 |
| Прогулы, опоздания на занятия в кружках | 1 |
| Задержка отбоя | 1 |
| Нарушение дисциплины в ночное время | 1 |
| Опоздание на общелагерные и отрядные мероприятия | 1 |
| Нанесение ущерба личному и государственному имуществу | 10 |
| Другое | До 30 |

За грубое нарушение правил и законов награды/особые значки вычитаются! Контроль за оформлением стенда коллективно-творческого роста (рейтинг отрядов) и за своевременным графическим изображением движения отрядов в смене по количеству основных баллов лагеря возлагается на вожатых.

Если команда (отряд) из режимных моментов выполнила только часть, то, соответственно, значка она не получает. Значок выдается в том случае, если соблюдены все условия.

1. **Ключевые события смены**

**Таблица 4**

**Ключевые события смены**

|  |  |
| --- | --- |
| **Мероприятие** | **Краткая характеристика** |
| **Вводная игра "Бенефис искусств"** | Участники программы познакомятся с игровой моделью смены "Яркие люди" |
| **Пресс-бум "Территория открытий"** | Каждая команда (отряд) создаст собственную газету, используя не только различные техники оформления, но и пропишут интересные факты, которые дети находят самостоятельно. |
| **Шоу "Театр глазами детей"** | Каждая команда (отряд) учувствует в развлекательной шоу-программе с элементами интеллектуальных и тематических творческих заданий. |
| **Фестиваль "Яркие люди"** | По итогам пяти профилей смены дети готовят представление с элементами музыки, вокала, рисунка, танца и театрального действия, которое представляют на суд жюри. |
| **Музыкальный конкурс "Вот это номер!"** | Команды (отрядов) представят музыкальный номер, используя музыкальные инструменты. |
| **Конкурс хореографии "Держи ритм"** | Каждая команда (отряд) представляет танцевальную программу выступления, которая будет оцениваться по общепринятым критериям: техническое мастерство (соответственно номинации и возрасту), артистизм, сложность репертуара, художественное оформление номера, создание художественного образа и т.д. |
| **Конкурс вокального творчества "Voka star"** | Каждая команда (отряд) представит вокальные номера в различных жанрах по желанию. |
| **Конкурс актерского мастерства "Праздник лицедеев"** | Каждая команда участвует в конкурсе, выполняя различные театральные этюды, задания. |
| **Мастер-класс по актерскому мастерству и постановке голоса** | Дети примут участие в интерактивных лекциях и беседах, выполнят различные речевые этюды и творческие импровизации, познакомятся с тренировочными упражнениями по развитию голоса и дикции, проведут занятия-практикумы, которые дадут возможность практического применения тренируемых навыков и умений. |
| **Мастер-класс по игре на музыкальных инструментах** | Дети познакомятся с различными музыкальными инструментами (как пришедших из древности, так и с новыми, современными), обучатся методам и приёмам игры на различных музыкальных инструментах. Из подручных материалов создадут свой оркестр. |
| **Мастер-класс по вокалу** | Дети познакомятся и овладеют основами вокального мастерства (научатся правильно дышать, слушать свой голос, анализировать свой звук, поработают над артикуляцией), откроют для себя различные вокальные жанры и на практике попробуют их различать. |
| **Мастер-класс по танцам** | Дети познакомятся с основными видами танцев (бальные, спортивные, акробатические, народные) и обучатся различным танцевальным движениям. |
| **Мастер-класс по прикладному искусству** | Дети познакомятся с основами изобразительного искусства (рисунок, живопись, композиция), узнают различные стили и направления. На практике попробуют рисовать различными техниками. |

В санаторно-оздоровительных лагерях, дети в возрасте от 7 до 15 лет (включительно), программа обязательна к исполнению в полном объеме. В выездных профильных (оборонно-спортивных, профилактических, творческих, спортивных и др.) лагерях, дети в возрасте от 7 до 17 лет (включительно), - к исполнению обязательны только ключевые мероприятия программы, остальные на усмотрение руководителя программы и руководителей профильных коллективов.

1. **Критерии и способы оценки качества реализации программы**

О результативности программы можно будет судить по тому, в какой степени будут сформированы те или иные компетентности участника программы:

* социальная (научился ли ребёнок принимать ответственность и участвовать в принятии групповых решений, стал ли толерантным и способным ненасильственно разрешать конфликты, насколько активно (или пассивно) участвовал в развитии демократических основ жизнедеятельности ДОЛ, научился ли работать в режиме сотрудничества и партнёрства и др.;
* коммуникативная (насколько ребёнок проявил своё умение взаимодействовать со сверстниками и старшими товарищами в условиях проживания во временном детском коллективе; насколько психологически комфортно смог общаться с участниками программы, представляющих разные национальности);
* межкультурная компетенция (обрёл ли навыки толерантного проживания с ровесниками - представителями других культур в сообществе ДОЛ);
* образовательная (проявил ли желание и способности к обучению в рамках дополнительных образовательных занятий и насколько стал мотивирован на дальнейшие занятия на этапе последействия уже в ходе учебного года в своём образовательном учреждении).

Оценка результативности программы будет осуществляться:

**Детьми через:**

* анализ дня в отрядах;
* общение в совете художественных руководителей команд (главный орган детского самоуправления);
* оформление диагностики: "Экран настроения" на отрядном уголке;
* проведение входящего анкетирования ("Знакомство") и итогового ("Смена которая изменила меня");
* участие в мероприятиях по программе (фестивали, квест-игр, игры Чемпионата и т.п.);
* желание детей приехать в лагерь следующим летом;
* отзывы детей в социальных сетях.

**Родителями через**:

* комментарии в электронном дневнике смены ДОЛ, где реализуется программа социокультурной деятельности "Яркие люди";
* опрос родителей на сайте ГАУК "Мосгортур" и в группах в социальных сетях;
* приобретение путевки для своего ребенка на следующий сезон;
* раскрытие способностей детей.

**Педагогическим составом через:**

* оформление диагностики: "Экран настроения";
* ежедневный анализ на педагогических планёрках вожатых и руководителей;
* анализ педагогических дневников вожатых;
* проведение анкетирование вожатского состава о степени удовлетворенности реализацией программой и своей работы в редакции (отряде);
* аналитический отчёт руководителя программы по итогам смены.

**Партнерами через:**

* участие в организационной и методической помощи при подготовке к проведению программы;
* участие в реализации программы, проведение мастер-классов, встреч с детьми и подростками, благотворительная помощь.

**Гражданским обществом через:**

* заинтересованность со стороны СМИ о ходе реализации программы, а также по её итогам.

1. **Список используемых источников**

**Основная:**

1. Вожатская копилка Выпуск 4, г. Воронеж 2014 год.
2. Настольная книга вожатого/Сост. В.Гугнин. - М.: Альпина Паблишер, 2015 - 297 с.
3. Основы логопедии с практикумом по звукопроизношению: Учеб. пособие для студ. сред. пед. учеб, заведений / М.Ф.Фомичева, Т.В.Волосовец, Е.Н.Кутепова и др.; Под ред. Т.В.Волосовец. - М.: Издательский центр "Академия", 2002. - 200 с.
4. Постановка голоса. Система практических упражнений: Методические рекомендации/ Составитель Л.В. Назарова; Под ред. Л.П.Шестеркиной . - Челябинск: Изд-во ЮУрГУ, 2004. - 27 с.
5. Проект программы летних профильных смен ОГБОУ ДОД "Областной центр дополнительного образования детей", 2012 год

**Электронные ресурсы:**

1. http.//bibliofond.ru/view.aspx?id=466396#1
2. <http://el.kz/m/articles/view/>
3. http://fishki.net/1497856-10-muzykalnyh-instrumentov-buduwego.html
4. http://muzey-factov.ru/tag/art
5. http://muzey-factov.ru/tag/music
6. http://nsportal.ru/detskiy-sad/raznoe/2014/02/15/igra-na-detskikh-muzykalnykh-instrumentakh
7. http://say-hi.me/obuchenie/7-texnik-risovaniya-akvarelyu-dlya-nachinayushhix.html
8. http://www.4dancing.ru/blogs/131213/1630/
9. http://www.art-spb.ru/artspb137.html
10. http://www.art-spb.ru/artspb34.html
11. http://www.teatr-benefis.ru/5nedel\_kurs/
12. http://xn--80ajiln2ae3adk3b.xn--p1ai/category/%D0%BE%D0%B1%D1%83%D1%87%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5/
13. <https://ru.m.wikipedia.org/wiki>
14. https://ru.pinterest.com/search/
15. <https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A2%D0%B0%D0%BD%D0%B5%D1%86>
16. <http://www.lessdraw.com/kak-narisovat-cvety-akvarelyu/>
17. http://2paint.ru/akvarel1.html

# Приложение 1

**ПЛАН – СЕТКА**

**Программы социокультурной деятельности**

**"Яркие люди"**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| период | день | Утро | День | Вечер |
| ОРГ. ПЕРИОД | **1** | 11.00 ЗАЕЗД  11.30 – 12.00 Операция "Уют" (размещение)  12.00 – 13.00 Инструктаж по технике безопасности | 13.00 – 14.00 Обед  14.00 – 16.00 Тихий час  16.00 – 16.30 Полдник  16.40 – 17.30 Сбор отряда "Наши правила" (хозяйственный сбор)  17.30 – 18.00 Входная Диагностика: Диагностика интереса  18.00 – 19.00 Игры на знакомство | 19.00 – 20.00 Ужин  **20.00 – 21.20 Кинофильм "Добро пожаловать или посторонним вход воспрещен"**  21.30 – 22.10 "Огонёк знакомств "Давайте знакомимся?" + Диагностика: "Экран настроения"  22.10 – 22.30 Время личной гигиены  22.30 Отбой |
| ОРГ. ПЕРИОД | **2** | 08.00 Подъем  08.00 – 08.30 Время личной гигиены  08.30 – 08.45 Уборка в комнатах  09.00 – 10.00 Завтрак  10.00 – 11.00 Игры на выявление лидеров и командообразование  11.00 – 12.50 Экскурсия по лагерю  12.00 – 13.00 Шоу "Интуиция" (презентация творческих мастерских) | 13.00 – 14.00 Обед  14.00 – 16.00 Тихий час  16.00 – 16.30 Полдник  **16.30 – 17.00** **Разведка лагеря (игра по станциям)**  17.00 – 17.30 Отрядная работа (организационный сбор)  **17.30 – 18.50** **Вводная игра "Бенефис искусств"** | 19.00 – 20.00 Ужин  **20.00 – 21.00 Вечер легенд (лагерные)**  21.20 – 21.50 Вечерние отрядные мероприятия (Вечерний сбор отряда/Анализ дня/Огонёк) + Диагностика: "Экран настроения"  22.00 – 22.30 Время личной гигиены  22.30 Отбой |
| ОРГ. ПЕРИОД | **3** | 08.00 Подъем  08.00 – 08.30 Время личной гигиены  08.30 – 08.45 Уборка в комнатах  08.45 – 09.00 Зарядка  09.00 – 10.00 Завтрак  10.00 – 11.30 Пляж/Бассейн/Спортивные игры/Творческие мастерские/Отрядная работа  **12.00 – 12.45 Спортивная эстафета "Безопасность и правопорядок"** | 13.00 – 14.00 Обед  14.00 – 16.00 Тихий час  16.00 – 16.30 Полдник  **16.30 – 17.10** **Торжественное открытие смены "Яркие люди"**  17.20 – 19.50 Отрядная работа (подготовка визиток) | 19.00 – 20.00 Ужин  **20.00 – 21.30 Представление отрядов. Дискотека**  21.40 – 22.10 Вечерние отрядные мероприятия (Вечерний сбор отряда/Анализ дня/Огонёк) + Диагностика: "Экран настроения"  22.10 – 22.30 Время личной гигиены  22.30 Отбой |
| ОСНОВНОЙ ПЕРИОД | **4**  **Музыка** | 08.00 Музыкальный подъем  08.00 – 08.30 Время личной гигиены  08.30 – 08.45 Уборка в комнатах  08.45 – 09.00 Зарядка "Барабанная дробь"  09.00 – 10.00 Завтрак  10.00 – 12.00 Пляж/Бассейн/Спортивные игры/Творческие мастерские/Отрядная работа  **12.00 – 12.45 Мастер-класс по игре на музыкальных инструментах (вводная)** | 13.00 – 14.00 Обед  14.00 – 16.00 Тихий час  16.00 – 16.30 Полдник  16.30 – 18.00 Пляж/Бассейн/Спортивные игры/Творческие мастерские  18.15 – 19.00 Мастер-класс по игре на музыкальных инструментах (практика) (отрядная работа) | 19.00 – 20.00 Ужин  **20.00 – 21.00 Шоу "Угадай мелодию"**  21.20 – 22.00 Вечерние отрядные мероприятия (Вечерний сбор отряда/Анализ дня/Огонёк) + Диагностика: "Экран настроения"  22.00 – 22.30 Время личной гигиены  22.30 Отбой |
| ОСНОВНОЙ ПЕРИОД | **5**  **Музыка** | 08.00 Музыкальный подъем  08.00 – 08.30 Время личной гигиены  08.30 – 08.45 Уборка в комнатах  08.45 – 09.00 Зарядка  09.00 – 10.00 Завтрак  10.00 – 11.30 Пляж/Бассейн/Спортивные игры/Творческие мастерские/Отрядная работа  **12.00 – 12.45 Арт-выставка "Герои среди нас"** | 13.00 – 14.00 Обед  14.00 – 16.00 Тихий час  16.00 – 16.30 Полдник  16.30 – 18.30 Пляж/Бассейн/Спортивные игры/Творческие мастерские/Отрядная работа | 19.00 – 20.00 Ужин  **20.00 – 21.00 Интеллектуальная игра "О чем говорят музыкальные инструменты"**  21.20 – 22.00 Вечерние отрядные мероприятия (Вечерний сбор отряда/Анализ дня/Огонёк) + Диагностика: "Экран настроения"  22.00 – 22.30 Время личной гигиены  22.30 Отбой |
| ОСНОВНОЙ ПЕРИОД | **6**  **Музыка** | 08.00 Музыкальный подъем  08.00 – 08.30 Время личной гигиены  08.30 – 08.45 Уборка в комнатах  08.45 – 09.00 Зарядка  09.00 – 10.00 Завтрак  **10.00 – 13:00 Экскурсия** | 13.00 – 14.00 Обед  14.00 – 16.00 Тихий час  16.00 – 16.30 Полдник  16.30 – 18.30 Пляж/Бассейн/Спортивные игры/Творческие мастерские/Отрядная работа | 19.00 – 20.00 Ужин  **20.00 – 21.00 Музыкальный конкурс "Вот это номер!"**  21.00 – 21.30 Вечерние отрядные мероприятия (Вечерний сбор отряда/Анализ дня/Огонёк) + Диагностика: "Экран настроения"  21.30 – 22.00 Время личной гигиены  22.30 Отбой |
| ОСНОВНОЙ ПЕРИОД | **7**  **Театр** | 08.00 Подъем  08.00 – 08.30 Время личной гигиены  08.30 – 08.45 Уборка в комнатах  08.45 – 09.00 Зарядка  09.00 – 10.00 Завтрак  10.00 – 10.15 Общий сбор лагеря  10.15 – 12.00 Пляж/Бассейн/Спортивные игры/Творческие мастерские/Отрядная работа  **12.00 – 12.45 Мастер-класс по актерскому мастерству и постановке голоса (вводная)** | 13.00 – 14.00 Обед  14.00 – 16.00 Тихий час  16.00 – 16.30 Полдник  16.30 – 18.00 Пляж/Бассейн/Спортивные игры/Творческие мастерские/Отрядная работа  18.15 – 19.00 Мастер-класс по актерскому мастерству и постановке голоса (практика) (отрядная работа) | 19.00 – 20.00 Ужин  **20.00 – 21.30 Шоу "Театр глазами детей". Дискотека**  21.30 – 22.00 Вечерние отрядные мероприятия (Вечерний сбор отряда/Анализ дня/Огонёк) + Диагностика: "Экран настроения"  22.00 – 22.30 Время личной гигиены  22.30 Отбой |
| ОСНОВНОЙ ПЕРИОД | **8**  **Театр** | 08.00 Подъем  08.00 – 08.30 Время личной гигиены  08.30 – 08.45 Уборка в комнатах  08.45 – 09.00 Зарядка  09.00 – 10.00 Завтрак  10.00 – 12.30 Пляж/Бассейн/Спортивные игры/Творческие мастерские/Отрядная работа | 13.00 – 14.00 Обед  14.00 – 16.00 Тихий час  16.00 – 16.30 Полдник  17.00 – 18.00 Отрядная работа (подготовка к конкурсу)  **18.00 – 19.00 Эрудит-игра "Верю/Не верю"** | 19.00 – 20.00 Ужин  **20.00 – 21.00 Конкурс актерского мастерства "Праздник лицедеев"**  21.00 – 22.00 Вечерние отрядные мероприятия (Вечерний сбор отряда/Анализ дня/Огонёк) + Диагностика: "Экран настроения"  21.30 – 22.00 Время личной гигиены  22.30 Отбой |
| ОСНОВНОЙ ПЕРИОД | **9**  **Театр** | 08.00 Подъем  08.00 – 08.30 Время личной гигиены  08.30 – 08.45 Уборка в комнатах  08.45 – 09.00 Зарядка  09.00 – 10.00 Завтрак  10.00 – 12.30 Пляж/Бассейн/Спортивные игры/Творческие мастерские/Отрядная работа | 13.00 – 14.00 Обед  14.00 – 16.00 Тихий час  16.00 – 16.30 Полдник  16.30 – 18.00 Пляж/Бассейн/Спортивные игры/Творческие мастерские/Отрядная работа  **18.30 – 19.00** **Экологический проект "Лес просит помощи!" (конкурс видеороликов)** (стар конкурса дать за день раньше) | 19.00 – 20.00 Ужин  **20.00 – 21.00 Вечер Ценностей "Сказания сквозь века"**  21.00 – 21.30 Вечерние отрядные мероприятия (Вечерний сбор отряда/Анализ дня/Огонёк) + Диагностика: "Экран настроения"  21.30 – 22.00 Время личной гигиены  22.30 Отбой |
| ОСНОВНОЙ ПЕРИОД | **10**  **Вокал** | 08.00 Подъем  08.00 – 08.30 Время личной гигиены  08.30 – 08.45 Уборка в комнатах  08.45 – 09.00 Зарядка  09.00 – 10.00 Завтрак  10.00 – 12.00 Пляж/Бассейн/Спортивные игры/Творческие мастерские/Отрядная работа  **12.15 – 13.00 Мастер-класс по вокалу (вводная)** | 13.00 – 14.00 Обед  14.00 – 16.00 Тихий час  16.00 – 16.30 Полдник  16.30 – 18.00 Пляж/Бассейн/Спортивные игры/Творческие мастерские  18.15 – 19.00 Мастер – класс по вокалу (практика) (отрядная работа) | 19.00 – 20.00 Ужин  **20.00 – 21.30 Кинофильм "Идеальный голос"/"Хористы"**  21.30 – 22.00 Вечерние отрядные мероприятия (Вечерний сбор отряда/Анализ дня/Огонёк) + Диагностика: "Экран настроения"  22.00 – 22.30 Время личной гигиены  22.30 Отбой |
| ОСНОВНОЙ ПЕРИОД | **11**  **Вокал** | 08.00 Подъем  08.00 – 08.30 Время личной гигиены  08.30 – 08.45 Уборка в комнатах  08.45 – 09.00 Зарядка  09.00 – 10.00 Завтрак  10.00 – 12.30 Пляж/Бассейн/Спортивные игры/Творческие мастерские/Отрядная работа | 13.00 – 14.00 Обед  14.00 – 16.00 Тихий час  16.00 – 16.30 Полдник  16.30 – 18.00 Пляж/Бассейн/Спортивные игры/Творческие мастерские/Отрядная работа  **18.15 – 19.00 Конкур комиксов "Важные правила"** | 19.00 – 20.00 Ужин  **20.00 – 21.30 Конкурс вокального творчества "Voka star" (1 этап)**  21.30 – 22.00 Вечерние отрядные мероприятия (Вечерний сбор отряда/Анализ дня/Огонёк) + Диагностика: "Экран настроения"  22.00 – 22.30 Время личной гигиены  22.30 Отбой |
| ОСНОВНОЙ ПЕРИОД | **12**  **Вокал** | 08.00 Подъем  08.00 – 08.30 Время личной гигиены  08.30 – 08.45 Уборка в комнатах  08.45 – 09.00 Зарядка  09.00 – 10.00 Завтрак  10.00 – 12.30 Пляж/Бассейн/Спортивные игры/Творческие мастерские/Отрядная работа | 13.00 – 14.00 Обед  14.00 – 16.00 Тихий час  16.00 – 16.30 Полдник  16.30 – 18.00 Пляж/Бассейн/Спортивные игры/Творческие мастерские/Отрядная работа  18.15 – 19.00 Подготовка к конкурсу | 19.00 – 20.00 Ужин  **20.00 – 21.30 Конкурс вокального творчества "Voka star" (2 этап)**  21.30 – 22.10 Огонёк "Экватор" + Диагностика: "Экран настроения"  22.10 – 22.30 Время личной гигиены  22.30 Отбой |
| ОСНОВНОЙ ПЕРИОД | **13**  **Танец** | 08.00 Подъем  08.00 – 08.30 Время личной гигиены  08.30 – 08.45 Уборка в комнатах  08.45 – 09.00 Зарядка  09.00 – 10.00 Завтрак  10.00 – 12.00 Пляж/Бассейн/Спортивные игры/Творческие мастерские/Отрядная работа  **12.30 – 13.00 Мастер-класс по танцам (вводная)** | 13.00 – 14.00 Обед  14.00 – 16.00 Тихий час  16.00 – 16.30 Полдник  16.30 – 18.00 Пляж/Бассейн/Спортивные игры/Творческие мастерские/ Тренировки/Отрядная работа  18.15 – 19.00 Мастер-класс по танцам (практика) (отрядная работа) | 19.00 – 20.00 Ужин  **20.00 – 21.30 Танцевальный марафон "Стартин"**  21.30 – 22.00 Вечерние отрядные мероприятия (Вечерний сбор отряда/Анализ дня/Огонёк) + Диагностика: "Экран настроения"  22.00 – 22.30 Время личной гигиены  22.30 Отбой |
| ОСНОВНОЙ ПЕРИОД | **14**  **Танец** | 08.00 Подъем  08.00 – 08.30 Время личной гигиены  08.30 – 08.45 Уборка в комнатах  08.45 – 09.00 Зарядка  09.00 – 10.00 Завтрак  10.00 – 12.30 Пляж/Бассейн/Спортивные игры/Творческие мастерские/Отрядная работа | 13.00 – 14.00 Обед  14.00 – 16.00 Тихий час  16.00 – 16.30 Полдник  16.30 – 18.00 Пляж/Бассейн/Спортивные игры/Творческие мастерские /Отрядная работа  **18.00 – 18.30 Танцевальный флешмоб "В ритме танца"** (проводится на пляже) | 19.00 – 20.00 Ужин  **20.00 – 21.30 Кинофильм "Давайте потанцуем/Делай ноги (мультфильм)**  21.30 – 22.00 Вечерние отрядные мероприятия (Вечерний сбор отряда/Анализ дня/Огонёк) + Диагностика: "Экран настроения"  22.00 – 22.30 Время личной гигиены  22.30 Отбой |
| ОСНОВНОЙ ПЕРИОД | **15**  **Танец** | 08.00 Подъем  08.00 – 08.30 Время личной гигиены  08.30 – 08.45 Уборка в комнатах  08.45 – 09.00 Зарядка  09.00 – 10.00 Завтрак  10.00 – 12.30 Пляж/Бассейн/Спортивные игры/Творческие мастерские/Отрядная работа | 13.00 – 14.00 Обед  14.00 – 16.00 Тихий час  16.00 – 16.30 Полдник  16.30 – 18.30 Пляж/Бассейн/Спортивные игры/Творческие мастерские/Отрядная работа (подготовка к вечернему мероприятию) | 19.00 – 20.00 Ужин  **20.00 – 21.00 Конкурс хореографии "Держи ритм"**  21.00 – 21.30 Вечерние отрядные мероприятия (Вечерний сбор отряда/Анализ дня/Огонёк) + Диагностика: "Экран настроения"  21.30 – 22.00 Время личной гигиены  22.30 Отбой |
| ОСНОВНОЙ ПЕРИОД | **16**  **Рисунок** | 08.00 Подъем  08.00 – 08.30 Время личной гигиены  08.30 – 08.45 Уборка в комнатах  08.45 – 09.00 Зарядка  09.00 – 10.00 Завтрак  10.00 – 12.00 Пляж/Бассейн/Спортивные игры/Творческие мастерские/Отрядная работа  **12.30 – 13.00 Мастер-класс по прикладному искусству (вводная)** | 13.00 – 14.00 Обед  14.00 – 16.00 Тихий час  16.00 – 16.30 Полдник  16.30 – 18.00 Пляж/Бассейн/Спортивные игры/Творческие мастерские  18.00 – 19.00 Мастер-класс по прикладному искусству (практика) (отрядная работа) | 19.00 – 20.00 Ужин  **20.00 – 21.30 Вожатский концерт. Дискотека**  21.30 – 22.00 Вечерние отрядные мероприятия (Вечерний сбор отряда/Анализ дня/Огонёк) + Диагностика: "Экран настроения"  22.00 – 22.30 Время личной гигиены  22.30 Отбой |
| ОСНОВНОЙ ПЕРИОД | **17**  **Рисунок** | 08.00 Подъем  08.00 – 08.30 Время личной гигиены  08.30 – 08.45 Уборка в комнатах  08.45 – 09.00 Зарядка  09.00 – 10.00 Завтрак  10.00 – 12.30 Пляж/Бассейн/Спортивные игры/Творческие мастерские/Отрядная работа | 13.00 – 14.00 Обед  14.00 – 16.00 Тихий час  16.00 – 16.30 Полдник  16.30 – 18.00 Общий сбор лагеря  17.30 – 19.00 Отрядная работа (подготовка к вечернему мероприятию "Тыл и Фронт") | 19.00 – 20.00 Ужин  **20.00 – 21.30 Театр историй "Тыл и фронт"**  21.30 – 22.00 Вечерние отрядные мероприятия (Вечерний сбор отряда/Анализ дня/Огонёк) + Диагностика: "Экран настроения"  22.00 – 22.30 Время личной гигиены  22.30 Отбой |
| ОСНОВНОЙ ПЕРИОД | **18**  **Рисунок** | 08.00 Подъем  08.00 – 08.30 Время личной гигиены  08.30 – 08.45 Уборка в комнатах  08.45 – 09.00 Зарядка  09.00 – 10.00 Завтрак  10.00 – 12.00 Пляж/Бассейн/Спортивные игры/Творческие мастерские/Отрядная работа  12.30 – 13.00 Общий сбор лагеря | 13.00 – 14.00 Обед  14.00 – 16.00 Тихий час  16.00 – 16.30 Полдник  **16.30 – 17.30 Пресс-бум "Территория открытий"** (отрядная работа)  17.30 – 18.30Отрядная работа (подготовка к Фестивалю "Творческие открытия")  **18.30 – 20.00 Пресс-бум "Территория открытий" (выставка)** | 19.00 – 20.00 Ужин  20.00 – 20.30 Подсчет голосов  **20.00 – 21.30 Дискотека**  21.30 – 22.00 Вечерние отрядные мероприятия (Вечерний сбор отряда/Анализ дня/Огонёк) + Диагностика: "Экран настроения"  22.00 – 22.30 Время личной гигиены  22.30 Отбой |
| ИТОГОВЫЙ ПЕРИОД | **19** | 08.00 Подъем  08.00 – 08.30 Время личной гигиены  08.30 – 08.45 Уборка в комнатах  08.45 – 09.00 Зарядка  09.00 – 10.00 Завтрак  10.00 – 12.00 Пляж/Бассейн/Спортивные игры/Творческие мастерские  12.00 – 13.00 Отрядная работа (подготовка к Фестивалю "творческие открытия) | 13.00 – 14.00 Обед  14.00 – 16.00 Тихий час  16.00 – 16.30 Полдник  16.30 – 18.00 Пляж/Бассейн/Спортивные игры/Творческие мастерские  18.00 – 19.00 Отрядная работа (генеральная репетиция фестиваля "Творческие открытия") | 19.00 – 20.00 Ужин  **20.00 – 21.30 Фестиваль "Яркие люди". Дискотека**  21.30 – 22.00 Вечерние отрядные мероприятия (Вечерний сбор отряда/Анализ дня/Огонёк) + Диагностика: "Экран настроения"  22.00 – 22.30 Время личной гигиены.  22.30 Отбой |
| ИТОГОВЫЙ ПЕРИОД | **20** | 08.00 Подъем  08.00 – 08.30 Время личной гигиены  08.30 – 08.45 Уборка в комнатах  08.45 – 09.00 Зарядка  09.00 – 10.00 Завтрак  10.00 – 12.30 Пляж/Бассейн/Спортивные игры/Творческие мастерские/Отрядная работа | 13.00 – 14.00 Обед  14.00 – 16.00 Тихий час  16.00 – 16.30 Полдник  **16.30 – 18.00 Торжественное закрытие смены "Яркие люди". Церемония награждения.**  **18.00 – 19.00 Свободный микрофон "Внимание! Говорят, дети!"** | 19.00 – 20.00 Ужин  **20.00 – 21.00 Прощальная дискотека**  **21.00 – 22.00 Прощальный костер. Операция "Обнимашки"**  22.00 – 22.50 "Огонёк". "Время прощаться"(итоговый сбор) + Диагностика: "Экран настроения"  22.50 – 23.20 Время личной гигиены  00.00 Отбой |
| ИТОГОВЫЙ ПЕРИОД | **21** | 08.00 Подъем  08.00 – 08.30 Время личной гигиены  08.30 – 08.45 Уборка в комнатах  08.45 – 09.00 Зарядка  09.00 – 10.00 Завтрак  10.00 – 11.00 Операция "Чемодан" (уборка помещений)  11.00 – 13.00 Игры | 13.00 – 14.00 Обед  14.00 - ОТЪЕЗД |  |

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Обратить внимание на праздничные и памятные даты, которые выпадают в течение смены (Приложение 5)

Сделать особый акцент на следующих датах:

1 июня – Международный день защиты детей.

12 июня – День России.

22 июня – День памяти и скорби.

22 августа – День Государственного флага России

# Приложение 2

**Пояснительная записка к плану-сетке программы социокультурной деятельности "Яркие люди"**

План-сетка смены охватывает 21 день. Он составлен в соответствии с предлагаемой программой.

В рамках программы предполагается посещение детьми творческих мастерских, мастер-классов, экскурсионных поездок и т.д.

В рамках программы пройдут отрядные, общелагерные дела, как по профилю программы, так и переключающие на другие виды деятельности с целью создания комфортных условий для отдыха, самореализации, эмоциональной разгрузки детей.

**Таблица 7**

**Режимные моменты**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Подъем 08.00 | Утренний подъем детей проводится не ранее 8 часов. | Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 27 декабря 2013 г. N 73  "Об утверждении СанПиН 2.4.4.3155-13 "Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации работы стационарных организаций отдыха и оздоровления детей"  <http://www.rg.ru/2014/05/06/sanpin-dok.html> |
| Время личной гигиены  08.00 – 08.30 | Не более 30 минут |
| Зарядка  08.30 – 08.45 | Утренняя зарядка проводится ежедневно на открытом воздухе. В дождливую погоду утреннюю зарядку рекомендуется проводить в хорошо проветриваемых помещениях. Продолжительность утренней зарядки - не менее 15 мин. |
| Завтрак  09.00 – 10.00 | 1 час |
| Куп.ание  10.30 – 12.30  Душ после куп.ания  12.30 – 13.00 | Рекомендуемая продолжительность непрерывного пребывания в воде в первые дни 2-5 минут с постепенным увеличением до 10-15 минут. Куп.ание сразу после приема пищи (менее 30 минут) не рекомендуется. |
| Обед  13.00 – 14.00 | 1 час |
| Тихий час (дневной сон) 14.00 – 16.00 | не менее 1,5 часа. Для детей 15 лет и старше допускается замена дневного сна на чтение книг и настольные игры. |
| Полдник  16.00 – 16.30 | 30 минут |
| Ужин  19.00 – 20.00 | 1 час |
| Время личной гигиены  **от 7 до 10 лет:**  21.30– 22.00  **от 11 и старше:**  22.00 – 22.30 | В зависимости от возраста  Не менее 30 минут. |
| Отбой  **от 7 до 10 лет**  22.00  **от 11 и старше:**  не позже 23.00 | ночной сон должен быть не менее 9часов.  для детей от 7 до 10 не менее 10 часов) |

**Продолжительность мероприятий**

|  |  |
| --- | --- |
| **Подвижные игры** для детей основной и подготовительной групп (эта информация указана в медицинских справках):  для младших детей (6-11 лет) – **40 – 60 минут**  для старших детей (с 12 лет) – **90 минут**    **Кружки и спортивные секции**  для детей 7 лет **не более 35 минут**  старше 7 лет **не более 45 минут**    Отдельные виды кружков (туристического, юных натуралистов, краеведческого и т.п.) допускается продолжительность занятий **до 1,5 часа.**    Продолжительность занятий для детей, имеющих ограничения по здоровью, определяются индивидуально на основании консультаций с компетентными специалистами | Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 19 апреля 2010 г. N 25 "Об утверждении СанПиН 2.4.4.2599-10"  <http://www.rg.ru/2010/06/09/dnevnoe-dok.html> |

# Организационный период

**В первые дни для вожатых важно:**

* Запомнить имена всех детей.
* Провести диагностику интересов, склонностей, ценностных ориентаций, выявление лидеров, аутсайдеров.
* Выявить интересы детей.
* Сплотить коллектив.
* Выработать стиль общения и поведения с детьми отряда.
* Предъявить ЕПТ (единых педагогических требований к выполнению режима и распорядка дня, к самообслуживанию, дисциплине и поведению; санитарно–гигиенические требования).
* Выстроить работу с напарником.
* Ознакомить детей с содержанием смены, корректировка плана работы с учетом предложений и пожеланий ребят.

**Для детей важно:**

* Познакомиться с отрядом.
* Ориентироваться в лагере.
* Чувствовать себя комфортно.
* Почувствовать себя нужным.
* Определиться с местом (статусом) в коллективе.
* Познакомиться с игровой моделью смены.
* Ориентироваться в режимных моментах.

**Основная цель этого периода:** заложить основы временного детского коллектива.

**Задачи:**

* Удовлетворить детей в потребности информации (познакомить детей друг с другом, с вожатыми, педагогическим коллективом, с условиями проживания, территорией лагеря).
* Предъявить единые педагогические требования (ЕПТ) (законы, нормы, правила, традиции).
* Провести выборы органов самоуправления (ОСУ).
* Осуществить контроль за жизнью и здоровья детей.
* Способствовать адаптации детей к условиям.
* Обеспечить детям чувство защищенности, самостоятельности.
* Создать условия для комфортного проживания детей.
* Помочь определиться с местом (статусом) в коллективе.
* Сформировать умения найти "золотую середину" между удовлетворением личностных потребностей и реализацией общественных интересов.
* Сформировать чувства "Мы" (семья, особенные, вместе), доверия друг к другу.
* Сформировать групповые нормы ценностей и традиций.

## **День 1**

**Заезд**

Первое представление, произведенное лагерем и его сотрудниками, определяет настрой детей на первые несколько дней – весь организационный период. Ребенок сразу должен почувствовать, что его здесь ждали, и будут любить его таким, какой он есть. Желательно "с порога" вовлечь ребенка в игровую деятельность, задавая темп работы всей смены.

* Подумайте о своем внешнем виде. Одеться нужно ярко, привлекательно, но без вычурности. Лучше одеться в форму (галстук, футболки с символикой). Использовать бейджи с именами, чтобы ребята могли обращаться к вам по имени.
* Помогите детям выгрузить чемоданы из автобуса и донести их до места общего сбора.
* Покажите детям, где находится туалет.
* Будьте внимательны к каждому ребенку, отвечайте на все вопросы.
* Соберите детей на общем сборе и поиграйте с ними.

**Операция "Уют" (размещение детей по комнатам)**

* До заезда детей (а также в течение смены, ежедневно) проверьте в комнатах исправность розеток, лампочек, целостность мебели, наличие ключей, количество инвентаря (веники, ведра, плечики для одежды, утюги и т.п.), целостность стекол и зеркал, комплектность постельного белья. Вы несете материальную ответственность за имущество лагеря. Если что–то не в порядке, сразу сообщите об этом старшему воспитателю, оформляя заявку в письменной форме. Застелите детские кровати постельным бельем, аккуратно заправьте кровати.
* Помните, что в одной комнате не могут проживать дети разного пола (даже если они брат и сестра)!
* Определите заранее, какие комнаты вы предложите для мальчиков, а какие - для девочек. Целесообразно отдать мальчикам комнаты, расположенные ближе к вожатской, т.к. девочки обычно спокойнее себя ведут и требуют меньшего контроля.
* Познакомьте детей с месторасположением туалетов, камеры хранения, вожатской, отрядного места, поясняя их назначения.

**Инструктаж по технике безопасности**

Общие правила поведения детей (подростков) в лагере:

* Необходимо соблюдать режим дня лагеря, общие санитарно-гигиенические нормы (умываться, причесываться, принимать душ, одеваться по погоде и т.д.).
* Каждый ребенок (подросток) обязан соблюдать все установленные в лагере правила, в том числе правила противопожарной безопасности, правила проведения морских купаний, экскурсий, автобусных поездок, походов и т.п.
* Ребенок (подросток) обязан быть вместе с отрядом. При необходимости отлучиться обязательно получить разрешение своего вожатого.
* Выход за территорию лагеря допускается только с разрешения руководителя смены и только в сопровождении вожатого.
* Каждый ребенок (подросток) и сотрудник лагеря должен беречь зеленые насаждения на территории лагеря, соблюдать чистоту.
* Нельзя есть незнакомые ягоды, плоды.
* В случае ухудшения самочувствия необходимо сообщить вожатым.
* Необходимо соблюдать правила поведения в общественных местах: словами, действиями и поведением не мешать окружающим, не оскорблять их эстетическое чувство.
* В лагере запрещается курить и употреблять спиртные напитки, в том числе пиво.
* Необходимо бережно относиться к личному имуществу и имуществу лагеря.

**Правила противопожарной безопасности:**

* Необходимо знать план эвакуации спального корпуса. В случае обнаружения признаков возгорания незамедлительно покинуть здание и сообщить любому взрослому.
* Запрещается разводить огонь в помещениях, на территории лагеря и в походах.
* Не разрешается пользоваться электроприборами без разрешения вожатого.
* В лагере курить запрещено.
* Легковоспламеняющиеся предметы следует сдать на хранение вожатым.
* Не разрешается трогать провисающие, торчащие провода. О наличии таких проводов следует сообщить вожатому.

**Правила проведения морских купаний:**

* Разрешается выходить на пляж только с отрядом. На пляже располагаться в секторе, отведенном отряду.
* Каждый должен иметь с собой головной убор, полотенце, купальный костюм (плавки, купальник).
* Купание проводится в звеньях - не более 10 человек. По команде вожатого построиться, рассчитаться по порядку номеров.
* Вход в воду разрешается только по команде плаврука. Купание проходит в огражденном секторе, заплывать за ограждение (буйки) нельзя.
* Строго запрещено нырять, пользоваться маской, ластами, трубкой, надувными предметами, подавать ложные сигналы бедствия, толкаться и бороться в воде.
* Выход из воды по сигналу плаврука. Построиться и рассчитаться по порядку номеров.

**Правила поведения детей во время массовых мероприятий:**

* При проведении массовых мероприятий следует находиться вместе с отрядом. Отойти можно только в сопровождении вожатого.
* Мероприятия следует посещать в соответствующей одежде и обуви. Если это не предполагается сценарием, нельзя появляться на мероприятиях в купальнике, с голым торсом.
* При проведении массовых мероприятий на открытых площадках в солнечную погоду наличие головного убора обязательно.
* Следует соблюдать правила этикета в общественных местах (не шуметь, не толкаться, не свистеть, не топать ногами).

**Правила поведения на автобусных экскурсиях:**

* Посадка в автобус производится по команде экскурсовода (вожатого).
* Во время движения автобуса не разрешается стоять и ходить по салону. Нельзя высовываться из окна и выставлять руки в окно.
* При резком торможении необходимо держаться за поручни.
* В случае появления признаков укачивания или тошноты надо сразу сообщить экскурсоводу (вожатому).
* Вставать можно только после полной остановки автобуса по команде экскурсовода (вожатого).
* Выход из автобуса производится через переднюю дверь. После выхода из автобуса не разбредаться, собраться в указанном месте и следовать указаниям экскурсовода (вожатого). Нельзя самостоятельно выходить на проезжую часть и перебегать улицу.

**Правила поведения во время пешеходных прогулок (экскурсий, походов):**

* К пешеходным экскурсиям допускаются дети (подростки) в соответствующей форме одежды: закрытая удобная обувь, головной убор, при необходимости длинные брюки и рубашки (кофты) с длинными рукавами.
* Старшим во время проведения экскурсии (похода) является экскурсовод. Необходимо строго выполнять указания экскурсовода, а также сопровождающих вожатых.
* Во время прогулки, экскурсии, похода следует находиться с отрядом, не разбредаться. Не разрешается отходить от маршрута (тропы, дорожки), подходить к электропроводам, неогороженным краям оврагов, ущелий, обрывов.
* Необходимо своевременно сообщить вожатому об ухудшении состояния здоровья или травмах.
* Следует уважительно относиться к местным традициям и обычаям, бережно относиться к природе, памятникам истории и культуры.
* Фотографирование разрешено в специально отведенных местах при общей остановке отряда по разрешению экскурсовода.
* По окончании экскурсии (прогулки, похода) собраться в указанном месте и после объявления окончания экскурсии следовать указаниям своего вожатого.
* Покупки в магазине можно делать только с разрешения вожатого.
* При переходе через проезжую часть соблюдать правила дорожного движения, четко выполняя указания вожатого.

**Важно!** Прослушав инструктаж, дети расписываются в ведомости.

**Сбор отряда "Наши правила" (хозяйственный сбор)**

**Цель:** предъявление единых педагогических требований; закрепление знаний законов и традиций; выбор в органы самоуправления

**Задачи:** познакомить детей с традициями, законами и правилами. Воспитать ответственное, осознанное отношение детей к выполнению единых педагогических правил. Развить умение детей слушать и слышать предлагаемую информацию.

**Место проведения:** отрядное место.

**Время проведения:** 45 минут.

**Ход:** вступительное слово вожатого.

Вожатые говорят о том, что на сборе детям будет рассказано, что принято выполнять в ДОЛ.

Начните отрядный сбор с веселой игры – она снимает напряжение, даст детям немного привыкнуть друг к другу, поднимает настроение (например, "Поменяйтесь местами те, кто…"). Расскажите легенду о лагере, заинтересуйте программой отдыха (яркими мероприятиями, возможными экскурсиями), ответьте на детские вопросы. И только после этого переходите к информации об организационных и режимных требованиях.

Не перегружайте информацией. Более эффективно давать ее частями в актуальное для этой информации время. Например, правила уборки палат лучше проговорить перед уборкой или сразу после нее, чтобы дети имели возможность исправить свои ошибки сразу. Правила поведения в столовой – перед первым походом в столовую.

Дайте детям время, чтобы сходить в душ, отдохнуть от дороги и распаковать вещи. Назначьте точное время сбора отряда, поощрите ребят, которые пришли вовремя.

**Знакомство с традициями, законами и правилами**

**Традиции**

* доброго отношения к людям. Мы должны уважать других, независимо от возраста, профессии, национальностей;
* доброго отношения к песне. Пой песни, с которыми ты познакомишься в течение смены, знай их автора. И никогда не надо перебивать начатую кем–либо песню;
* доброго отношения к природе. Человек – это часть природы. Он не должен разрушать систему, от которой зависит его существование. Помни об этом и береги любое живое существо – ему тоже хочется жить;
* вечернего "Огонька". Учись говорить откровенно о себе, о своих делах и делах своего отряда и т.д.

**Законы** совсем просты, и ничего сложного они не требуют.

* здорового образа жизни (нужно соблюдать режим дня, совершенствовать свой организм и избегать вредных привычек);
* чистоты (относись к лагерю, как к дому: бережно, по–хозяйски);
* территории (не покидай территорию лагеря без взрослых, не ходи самостоятельно к морю, к дороге);
* поднятой руки (человек, поднявший руку, хочет, чтобы его выслушали);
* 00 (время дорого, каждой секунде – особый счет! Всегда приходи вовремя – уважай других!)

**Знакомство с обязанностями дежурных в комнатах**

Дежурство в комнатах по поддержанию чистоты обязательно в детском лагере, поэтому необходимо уделить особое внимание вопросу о порядке в комнатах. Объяснить детям: несмотря на то, что комнаты убирают горничные, дети все ровно должны поддерживать порядок (не разбрасывать мусор по комнате, держать в чистоте туалетные комнаты, аккуратно складывать свои вещи в шкафах, каждый день заправлять свою кровать после ночного и дневного отдыха). Ответственность за чистоту в комнатах несет дежурный по комнате.

**Знакомство с правилами самообслуживания в лагере**

В столовой ДОЛ приняты правила самообслуживания. Объяснить детям, что это ресторан самообслуживания, где за собой убирают посуду. Это могут делать дежурные по столу. (Каждый день эти люди должны меняться!)

Каждое утро дети выходят на уборку территории для того, чтобы сделать свой отдых более уютным! Ведь никому не хочется отдыхать там, где грязно!

Главный девиз этого правила: "Чисто не там, где убирают, а там, где не мусорят!"

**Рассказ вожатого о правилах безопасности**

В этом пункте уделить большое внимание личной безопасности детей. Обратите их внимание на самые опасные места в лагере (балконы, лестницы, витражи, узкие проходы, лифты). Объяснить детям, что бегать в помещениях лагеря не принято и очень опасно, так как здесь много стеклянных перегородок (учебные кабинеты). Необходимо затронуть вопрос о бытовых помещениях: пользоваться утюгом и стиральной машиной в бытовых помещениях разрешается только в присутствии взрослых!

**Рассказ вожатого о сохранности личного и государственного имущества**

Вожатый должен объяснить детям, что все в этом лагере создано не только для них, но и для тех ребят, которые приедут после них, поэтому следует бережно относиться ко всему, что их окружает!

Предупредить, что за сохранность всех вещей, которые даны им во временное пользование (предоставленные лагерем), материальную ответственность несут не только они, но и их родители, так как дети еще несовершеннолетние. За любую поломку, причиной которой явилось халатное или хулиганское отношение ребенка, администрация лагеря имеет право потребовать возмещения убытков со стороны родителей.

Особое внимание уделите сохранности личного имущества. Дети должны быть внимательны к своим вещам, особенно это касается фотоаппаратов, видеокамер, мобильных телефонов, игровых устройств, ноутбуков, ювелирных изделий. Если ребенок покидает свою комнату, и в ней никого нет, то необходимо ее закрыть на ключ. Никогда не оставляйте комнаты открытыми.

Уважаемые вожатые, не допускайте потерь ценных вещей у себя в отрядах. Родители бывают разные, некоторые могут потребовать возмещения убытков от вас! Помните об этом!

**Подведение итогов сбора**

Вожатый выясняет, насколько дети поняли необходимость выполнения требований. В завершение хозяйственного сбора дети расписываются в ведомости.

**Входная диагностика**

Входная диагностика – анкетирование проводится с целью выяснения настроения и ожиданий детей от летних каникул, изучение склонностей и способностей детей в отношении различных видов творчества, деятельности;

Вожатые раздают детям анкеты (см. Приложение 7). Обработка данных должна быть проведена к утру следующего дня, чтобы к организационному сбору отряда для упрощения проведения выборов органов детского самоуправления.

**Игры на знакомство** (дополнительные игры см. в приложении 12)

**Цель:** познакомить детей друг с другом и вожатыми.

Используйте для этого все свободное время и не ограничивайтесь 2–3 играми. Если запас ваших игр невелик, обращайтесь за помощью в методический сектор и к отрядным методистам. Помимо хорошо знакомых всем игр, проведите обязательно "Расскажи мне обо мне", "Интервью", "Ассоциации", "Рисунок в парах", "Часы" и другие игры и упражнения.

Задачами игр на знакомство могут быть: запоминание имен участников, знакомство с личностью каждого, предоставление возможности рассказать о себе и показать себя.

Играйте вместе с детьми! Если вы сами не заинтересованы в игре – детей заинтересовать почти невозможно!

1. **"Снежный ком".** Задача игрока – перечислить по порядку все имена предыдущих участников игры и назвать свое.

Вариант: – имя + определение на первую букву имени (Костя – красивый)

– имя + любимое блюдо (Наташа – пельмени)

– имя + знак Зодиака и т.д.

1. **"Расскажи мне обо мне".** Один из участников описывает одного из присутствующих, не называя его по имени. Остальные пытаются угадать кто это. Угадавший описывает нового человека. Так до тех пор, пока все не будут угаданы. Условие упражнения – описывать не внешность, а внутренний мир человека и только в положительном ключе. Будет лучше, чтобы начал упражнение вожатый, описывая наименее популярного в группе человека.
2. **"Ассоциации".** В центр круга складывается набор из 7–12 различных предметов (зеркало, карандаш, телефон, ключи и т.д.). Каждый участник мысленно выбирает себе 3 предмета, с которыми он ассоциирует или как–то связывает себя. Затем по кругу каждый берет в руки выбранные предметы и объясняет свой выбор, рассказывая о себе, затем кладет предметы обратно.
3. "**Корреспондент".** За 1 минуту каждый узнает определенную информацию обо всех остальных. Например, любимое блюдо, цветы, вид спорта, время года и т.д.
4. **"Как я".** За 30 секунд найти человека с таким же именем, за следующие 30 секунд найти человека, у которого такой же размер обуви, далее – рост, вес, цвет глаз, любимое блюдо, любимый фильм и т.д.
5. **"Кричалки-вызывалки".** Разделиться на 2 команды. По очереди каждая команда придумывает "кричалку" на какое-нибудь имя (например, мы наелись утром каши – выходи скорее Маша) и кричит ее. Если в команде напротив есть человек с таким именем, он выходит. Какая команда быстрее "вычислит" всех игроков противоположной команды, та и побеждает.
6. **"Менялочки".** Игроки садятся по кругу так, чтобы одного стула не хватало. Водящий находится в центре круга, он предлагает поменяться местами тем, кто соответствует названному признаку ("Меняются местами все Наташи", "Все, кто родился зимой"). Все игроки меняются местами, водящий занимает один из освободившихся стульев. Водящим становится тот, кому не хватило стула.
7. **"Покрывало".** Отряд делится на две команды, между ними натягивается покрывало. Команды выбирают по одному человеку, который садится перед покрывалом. На счёт "три" оно резко опускается, участник, сидящий перед покрывалом, должен быстро назвать имя сидящего, напротив. Участник, который не успел назвать имя соперника, переходит в другую команду и т.д. Команда, в которой останется больше человек, выигрывает.
8. **"Визитки".** Цель: знакомство, выявление эмоциональных лидеров.

Оборудование: бумага, ножницы, фломастеры.

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

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

1. **"Объявление в газету".**

Цель: знакомство, создание благоприятной психологической атмосферы в коллективе.

Оборудование: бумага для записи, ручки.

Содержание: участникам игры предлагается написать о себе объявление в газету. Тексты собираются ведущим и затем зачитываются. В это время остальные пытаются угадать, о ком идет речь.

1. **"Суета сует".** Цель: знакомство, создание благоприятной психологической атмосферы, выявление творческих способностей.

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

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

Побеждает тот, кто быстрее и точнее соберет имена.

**Входная диагностика. Диагностика интереса** (диагностика оргпериода).

Необходимо собрать следующие данные: общие сведения о ребенке, его ожидания, интересы и склонности, творческую направленность, социально-психологические качества личности, нравственную воспитанность, самооценку, круг интересов. Для входной диагностики разработана анкета (Приложение 7).

**Кинофильм "Добро пожаловать, или посторонним вход воспрещен"**

**Краткое содержание:** в пионерлагере над всеми властвует директор Дынин, покровительствуя свирепой докторше. Все напуганы угрозой эпидемии. Поэтому порядок – это единственное оружие всех и каждого. Несчастье пионера Иночкина именно в том, что ему никак не удается вписаться в лагерные инструкции. Он отчисляется из лагеря, но, чтобы не огорчать бабушку, возвращается и переходит на нелегальное положение...

**Жанр:** комедия

**Режиссер:** Элем Климов

**Актеры:** Евгений Евстигнеев, Арина Алейникова, Илья Рутберг, Лидия Смирнова, Алексей Смирнов, Нина Шацкая, Виктор Косых, Юра Бондаренко, Лида Волкова, Татьяна Барышева, Екатерина Мазурова, Виктор Уральский, А. Лагранский и др.

**Страна:** СССР

**Год:** 1964 г.

**"Огонек": "Давайте познакомимся"**

**Цель "Огонька":** знакомство детей и вожатых друг с другом, формирование у детей потребности в общении, в рефлексии совместной деятельности; организация процесса самопознания.

"Расскажи мне о себе". Это рассказ-эстафета с передачей предмета по кругу – тот, у кого предмет, рассказывает о себе.

"Имена". Каждый ребенок по очереди рассказывает о своем имени: почему его назвали именно так, откуда произошло его имя, как называли его в детстве, как он хочет, чтобы называли его здесь.

"Загони джинна в бутылку". Все пишут на листочках свои пожелания на смену. Ведущий их собирает и объясняет, что джинн, живущий в бутылке, исполнит все желания, только надо очень–очень сильно этого захотеть. Листочки складываются в бутылку с надписью "Джинн" и открывают ее только в конце смены. Пожелания читают и обсуждают, что исполнилось, а что нет.

"Букет цветов". Для свечки необходим изготовленный заранее букет цветов. На каждом цветке – вопрос. Высказывающийся дарит цветок по своему выбору. Рассказывая о себе, ребенок вспоминает самый яркий день в своей жизни. Это "Огонек"-тест. Ведущий получает срез по уровню ценностей ребенка, его запросам.

"Музей любимых вещей". Каждый участник приходит со своим любимым предметом и рассказывает о нем. Рассказ об этом предмете дает возможность ребенку показать себя с неожиданной стороны.

"Пакет откровений". Необходим необычно оформленный конверт с необычными вопросами. Ответы помогают выявить неординарность мышления ребенка.

"С неба звездочка упала". Детям говорится о том, что, когда падают звезды, можно загадывать желание, и многие люди, увидев падающую звезду, загадывают свое самое заветное желание, и оно обязательно сбывается. Ребята пишут каждый на своей звезде (вырезанной из разноцветного картона), чего они ждут от этой смены. Вожатый собирает все звезды и вешает их на стену. В конце смены их снимают, читают пожелания, и все вместе обсуждают, что сбылось, а что нет.

**Важно!**

Первый день смены в лагере один из самых сложных: идет формирование новых коллективов, которым предстоит жить и работать вместе. От того, насколько динамично и продуктивно пройдёт это день, зависит вся дальнейшая работа. Главной задачей работы с группой на данном этапе будет знакомство и установление доверительного контакта с детьми и между детьми. Для вожатых важно суметь за день уделить внимание каждому ребенку индивидуально, хотя бы по минутке. Знакомство – это первый большой шаг группы по дороге своего развития.

**Диагностика: методика "Экран настроения" (А.Н.Лутошкин)**

**(диагностика проводится в течение смены)**

**Цель:** оценка общей эмоциональной атмосферы группы за определенный отрезок времени, выражаемой при помощи цвета. Проводится по итогам дня.

**Пример – "Экран настроения":** "Вы видите "Цветик-семицветик". Каждый цвет означает определенное настроение. Сейчас вам нужно выбрать цвет, который соответствует вашему эмоциональному состоянию:

* желтый – очень хорошо;
* красный – радостно;
* оранжевый – спокойно, хорошо;
* зеленый – тепло;
* синий – нормально;
* фиолетовый – скверно, скучно;
* черный – плохо.

Дети выбирают цвет, а затем рисуют солнышки, смайлики, сердечки (или другие фигуры) в таблице настроения.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Имя: | **1 день** | **2 день** | **3 день** | **4 день** | **И т.д.** |  |
| Ольга П. | ☺ | ♥ |  |  |  |  |
| Иван С. | ♥ | ☺ | ☹ |  |  |  |
| И т.д. |  |  |  |  |  |  |

## **День 2**

**Зарядка** - это комплекс специальных упражнений, способствующих ускорению врабатывания и повышению работоспособности организма после сна.

Зарядка может быть хореографической, творческой тематической. Каждое утро необходимо проводить тематические зарядки в рамках блока программы (театральный, музыкальный, хореографический и т.д.)

**Важно!**

Между подъёмом и зарядкой проходит как минимум 10 минут.

Зарядка начинается с комплекса упражнений малой интенсивности.

Обычно зарядка начинается с упражнений на потягивание, дыхательные упражнения, на упражнения локального воздействия. При помощи этих упражнений идёт постепенное вырабатывание всех систем организма. Последней (через ~10-14 минут) врабатывается дыхательная система. А именно через это время и происходит комплексное воздействие на организм упражнениями, которые уже средней интенсивности (прыжки, бег на месте, отжимания и другое)

Зарядка заканчивается потягиванием, упражнениями на гибкость и дыхательными упражнениями. Где происходит восстановление на начальный уровень. Результат бодрый и проснувшийся ребёнок не только снаружи, но и внутри организма.

**Пляж/Бассейн/Спортивные игры/Творческие мастерские/Отрядная работа**

**Пляж/бассейн**

В течение смены обязательны ежедневные приёмы солнечных ванн и купание детей в водоёмах. Дети один раз в день обязаны пребывать на пляже (у любого оборудованного водоёма для купания в зависимости от местонахождения лагеря (море, река, озеро и т.д.). Купание и приём солнечных ванн также может проходить возле бассейна (при наличии его на территории лагеря).

**Спортивные игры**

На организационном сборе отряда необходимо выбрать помощника по здоровому образу жизни (заместитель по спорту и игре). Их может быть двое: для девочек и для мальчиков. Активная деятельность ответственных за спортивные мероприятия окажет огромную помощь вожатым в формировании спортивных команд. Эти ребята совместно с вожатым могут осуществлять следующую деятельность:

* организовывать и проводить утреннюю зарядку;
* оказывать помощь спорт-инструктору в подготовке и проведении соревнований;
* следить за турнирной таблицей отряда;
* напоминать об очередных соревнованиях отряда;
* работать с группой поддержки;
* пропагандировать занятия спортом, например, устраивая викторины или информационные минутки на тему здорового образа жизни.

**Важно!** Помните, что дети, которые участвуют в спортивных мероприятиях, всегда должны быть соответственно одеты: фиксированная спортивная обувь, спортивный костюм или спортивные шорты и майки. Все драгоценности, кольца, цепочки, фенечки, серьги должны быть сняты во избежание травм и потерь!

С детьми проводятся разного вида спортивные игры: футбол, волейбол, теннис, различные игры с мячом и т.д.

**Важно!** Участие ребёнка в спортивных играх допускается только с разрешения врача!

**Отрядная работа**

Отрядная работа включает в себя различные мероприятия и дела, проводимые вожатыми (или детьми под руководством вожатых), а также в данное время возможна работа с детьми по подготовке общелагерных мероприятий (репетиции).

Запланировать данную работу дети вместе с вожатым должны на отрядном деле "сбор – планирование".

**Игры на выявление лидеров и командообразование**

**Цель:** выявление потенциальных лидеров в отряде.

**Важно!**

В первые же минуты работы запомни важное правило: "Никогда не делай то, что дети могут или хотят сделать сами." Ищи себе помощников.

**Веревочка**

Для проведения этой игры возьмите веревку и свяжите ее концы так, чтобы было образовано кольцо. (Длина веревки зависит от количества участвующих в игре ребят.) Ребята встают в круг и берутся двумя руками за веревку, которая находится внутри круга. Вожатый описывает задание: "Сейчас всем надо закрыть глаза и, не открывая глаз, не выпуская из рук веревку, построить треугольник". Сначала возникает пауза и полное бездействие ребят, затем кто-то из участников предлагает какой-то вариант решения: например, рассчитаться и далее построить треугольник по порядковым номерам — и затем руководит действиями.

Практика этой игры показывает, что обычно эти функции берут на себя лидеры.

Игру можно усложнить: предложить ребятам построить квадрат, звезду, шестиугольник.

**Карабас**

Для проведения игры детей рассаживают в круг, вместе с ними садится вожатый, который предлагает условия игры:

"Ребята, вы все знаете сказку о Буратино и помните бородатого Карабаса-Барабаса, у которого был театр. Теперь все вы — куклы. Я произнесу слово "Ка-ра-бас" и покажу на вытянутых руках какое-то количество пальцев. А вы, не договариваясь, должны будете встать со стульев, причем столько человек, сколько я покажу пальцев. Эта игра развивает внимание и быстроту реакции".

В этом игровом тесте необходимо участие двух ведущих. Задача одного — проводить игру, второго — внимательно наблюдать за поведением ребят.

Чаще всего первыми встают более общительные, стремящиеся к лидерству ребята. Те, кто встают позже, под конец игры, менее решительные. Есть и такие, которые сначала встают, а затем садятся. Они составляют группу "счастливых". Безынициативной является та группа отряда, которая не встает вообще.

Рекомендуется повторить игру 4-5 раз.

**Большая семейная фотография**

Эту игру лучше проводить в организационный период для выявления лидера, но можно проводить и в середине смены и использовать как наглядный материал в коллективе.

Вожатый предлагает ребятам представить, что все- они — большая семья, и всем вместе надо сфотографироваться для семейного альбома. Необходимо выбрать "фотографа". Он должен расположить всю семью для фотографирования. Первым из семьи выбирается "дедушка"; он тоже может участвовать в расстановке членов "семьи". Более никаких установок для детей не дается, они должны сами решить, кому кем быть и где стоять. Роль "фотографа" и "дедушки" обычно берутся исполнять стремящиеся к лидерству ребята. Но, однако, не исключены элементы руководства и других "членов семьи". Будет очень интересно понаблюдать за распределением ролей, активностью-пассивностью в выборе месторасположения. Эта игра, проведенная в середине смены, может открыть новых лидеров и раскрыть систему симпатий и антипатий в группах.

После распределения ролей и расстановки "членов семьи" "фотограф" считает до трех. На счет "три!" все дружно и очень громко кричат "сыр" и делают одновременный хлопок в ладоши.

**"Веревочные" курсы** (более развернутый вариант в приложении 12)

"Веревочные" курсы — это создание специальной среды для тренинга, в которой основную роль играют натянутые над землей веревочные канаты, платформы и другие простейшие устройства. "Веревочные" курсы — это стройная система упражнений, проводимых на открытом воздухе, дающая возможность подросткам познать и расширить свои духовные и физические возможности. Эти курсы построены таким образом, что позволяют вовлечь как активных, так и пассивных по натуре ребят, в результате чего каждый член группы и вся группа в целом помимо собственных ожиданий участвуют в достижении цели.

"Веревочные" курсы помогают, с одной стороны, познать дух коллективизма, основанного на доброжелательности и взаимопомощи между членами коллектива, а с другой — снимать напряжение, иногда возникающее в группе, и конечно, опять выявить лидеров, тех, кто готов взять на себя координацию действий.

Канаты образуют систему препятствий, прохождение которых не требует физической силы, не требует преодоления страха высоты (3-5 метров), но, несмотря на надежную страховку, требует самообладания. Задача "веревочных" курсов — доказать каждому человеку, что он может значительно больше, чем ему представляется. "Веревочные" курсы не требуют специальной физической подготовки, каждый человек может их пройти.

Другие препятствия" (качающиеся бревна, тележки, скользящие по тросу на блоке, всякого рода "тарзанки" и др.) в силу видимой простоты также служат основой заданий, которые могут быть выполнены только при сотрудничестве всех участников группы.

Конечно, для проведения таких курсов в полном объеме необходима специальная подготовка организатора. Зато эффективность велика.

**Вот некоторые упражнения:**

1. Паутина. Веревки натягиваются между двумя деревьями на расстоянии 2,5—3 метра. Две параллельные веревки переплетаются как паутина между собой. Всей группе необходимо перебраться на противоположную сторону паутины. Сквозь одну ячейку может пройти только один человек. Обходить паутину нельзя. Если кто-либо заденет веревку, вся группа возвращается на исходную позицию.

После выполнения упражнения ребята садятся в круг на траве и делятся впечатлениями, говорят о том, что произошло.

2. Бревно. Вся группа встает на бревно в определенном порядке. Членам группы необходимо поменяться местами: первый должен стоят на месте последнего члена группы, второй — на месте предпоследнего и т. д. Во время выполнения задания нельзя становиться на землю. В противном случае группа возвращается в исходную позицию. После выполнения упражнения следует проанализировать действия ребят.

3. Электроцепь. Все садятся в круг, замыкают "цепь" руками и ногами. По сигналу "Пускаем ток" всем надо одновременно встать.

4. Приз. На ветке дерева, на высоте 3 метров, прикрепляется любой приз. Группе необходимо достать до него, не опираясь на дерево, используя себя в качестве лестницы.

**Переброс мяча**

Задача данного упражнения обратить внимание коллектива на тех детей, которое до этого времени были менее заметны. Задача вожатого, чтобы мяч действительно побывал в руках у каждого ребёнка и никого не забыли. Ребятам предлагается встать в круг. Вожатый бросает мяч любому стоящему в кругу, поймавший мяч перебрасывает его следующему и т.д. Задача сводится к тому, что мяч должен побывать в руках у каждого. Это упражнение необходимо выполнить за одну минуту. При этом следует соблюдать следующие правила: мяч не должен попадать дважды в одни и те же руки; если мяч упал, упражнение начинают выполнять сначала.

**Скалолаз**

Участники встают на скамейку плотно друг к другу, взявшись под локотки. По очереди каждый игрок проходит по краю скамейки, держась за стоящих на ней людей, не оступаясь и не сталкивая со скамьи игроков.

**Проводник**

Участники выстраиваются в колонну по одному, положив руки на плечи друг другу (если отряд большой, в 2 или 3 колонны). Вожатый объясняет правила:

* нельзя разговаривать
* у всех, кроме последнего, закрыты глаза (для надёжности глаза можно завязать)
* последний человек – проводник
* хлопок по правому/левому плечу – поворот вправо/влево
* хлопок по обоим плечам – вперёд
* двойной хлопок по обоим плечам – назад
* хлопок по обоим плечам дробью – стоп

Задача проводника – провести "паровозик" по маршруту, который укажет вожатый (несколько поворотов). Для продолжения игры последний участник становиться впереди всех, маршрут повторяется.

**Атомный реактор**

Предварительная работа: на полу обозначается или чертится круг диаметром 3 метра. У каждого участника вожатый берёт какой-либо предмет, который кладёт в корзину. Далее корзину ставят в центр обозначенного круга. Задача каждого участника достать любой предмет из корзины, не заступая в круг. Участник имеет право достать предмет только один раз, таким образом каждый участник достаёт предмет. Круг – это и есть "атомный реактор". Если кто-либо из участников заступает в круг, то всё начинается заново. Игра не заканчивается пока не достанут последний предмет. Игра "Атомный реактор" способствует сплочению отряда, решение данной задачи возможно только при взаимодействии всего коллектива, ребёнок не может самостоятельно достать предмет, для этого ему необходима помощь всей команды. Вожатому следует обратить внимание на технику безопасности и способы решения поставленной задачи.

**Слон**

Все участники, используя подручные материалы (ручки, карандаши, ветки, шишки и др.) за ограниченное время должны выложить на полу изображение слона. Задание выполнять в полной тишине. Ведущий внимательно наблюдает за ходом выполнения задания: все ли выполняют задание, кто взял на себя роль руководителя.

**Угадай, кого нет**

Все участники закрывают глаза. В это время ведущий дотрагивается до одного игрока, и тот бесшумно покидает комнату. (в это время можно пошуметь). По сигналу ведущего все открывают глаза и смотрят, кого нет. Кто первым назвал имя отсутствующего, становиться ведущим.

**Красные, синие, зелёные**

Играющие образуют круг или встают в шеренгу. Ведущий (вожатый) каждому на спину прикрепляет лист определённого цвета. По сигналу все участники должны выстроиться в колонны: красные – в одну колонну, синие – в другую и т.д. Цвета можно использовать другие. Можно усложнить задание: строиться в полной тишине.

**Путаница**

Участники становятся в тесный круг. Правую руку выставляют вперед, левой берутся за правую руку соседа, напротив. Нельзя браться за одну руку вдвоем, втроем, нельзя брать за руку рядом стоящего соседа. Затем общими усилиями необходимо распутаться. В результате распутывания должен получиться круг.

**Электрическая цепь**

Участники игры разбивается на пары. Партнеры садятся друг напротив друга, где соединяют руки и ступни, образуя таким образом, электрическую цепь, по которой ток течет по сцепленным рукам и ногам. Задача участников: встать, не разрывая электрической цепи. Теперь объединитесь по две пары друг с другом, чтобы получилась электрическая цепь, состоящая из 4 человек. Задача остается прежней - встать всем вместе, не разрывая цепь. Когда этот этап благополучно завершен, снова объедините группы, чтобы образовать электрическую цепь, состоящую из 8 человек. В конце концов вы получите электрическую цепь, образованную всеми участниками, которые должны подняться.

Два главных условия этого упражнения:

* электрический ток должен беспрепятственно течь по замкнутой электрической цепи, образованной сцепленными руками и ногами;
* на каждом этапе участники должны отрываться от земли одновременно.

Подсказка вожатому: не забудьте поддержать детей, ведь им очень трудно!

**Любое число**

Еще одна игра, которая может быть преподнесена участникам как способ проверки их умений понимать друг друга без слов. Ведущий называет по имени любого из игроков. Тот мгновенно должен назвать какое-нибудь число от одного до числа, равного количеству участников группы. Ведущий командует: "Три-четыре!". Одновременно должно встать столько игроков, какое число названо. При этом игрок, назвавший это случайное число, сам может встать, а может остаться сидеть. Интересно, что в классической группе из 12-15 человек обычно ошибка не превышает одного человека. Кто-нибудь из участников быстро соображает, что существуют беспроигрышные варианты: нужно назвать либо "один" и вскочить самому, либо назвать число членов группы, и тогда встанут все. Ведущему лучше прекратить игру после одной-двух удачных попыток: участники остаются с ощущением возросшей групповой сплоченности.

**Гусеница**

Участники становится друг за другом в колонну, держа соседа впереди за талию. После этих приготовлений, ведущий объясняет, что команда - это гусеница, и теперь не может разрываться. Гусеница должна, например, показать, как она спит; как ест; как умывается; как делает зарядку; все, что придет в голову.

**Клоун**

Для проведения этой игры потребуется коробок спичек. Точнее нужен не весь коробок, а только верхняя его часть. Внутреннюю, выдвигающуюся часть вместе со спичками можно отложить в сторону. Для того, чтобы начать игру, все участники выстраиваются в колонну, первый человек надевает коробку себе на нос. Суть игры заключается в том, чтобы как можно быстрее передать этот коробок с носа на нос всем участникам, руки при этом должны быть за спиной. Если у кого-то коробок упал, игра начинается заново. При хорошем уровне сплочённости отряда результат может быть достигнут очень быстро.

**Геометрия вслепую**

Все встают в круг и берутся за руки. Затем все закрывают глаза. Ведущий просит: "Ребята! В полной тишине, без слов, не открывая глаз - постройте мне треугольник... квадрат...ромб и т.д."

**Переправа через реку (в основном, проводится на старших отрядах)**

На полу отмечается участок 3-5 м (в зависимости от возраста детей) — это река. Весь отряд должен переправиться с одного берега на другой. При этом у них есть возможность сделать всего пять касаний "реки" (пять на весь отряд). Одновременное касание двумя ногами или руками (например, в прыжке) считается за одно касание. Чем сплочённее, сообразительнее, организованнее и подвижнее отряд, тем быстрее они все сделают (может уйти от 30 мин. и до 1-1,5 часа). На самом деле перейти можно всего в 3 (или даже в 2) касания.

**Шоу "Интуиция" (презентация творческих мастерских)**

**Цель:** творческое представление педагогов дополнительного образования.

Шоу проводится в игровой форме по схеме одноименного проекта "Шоу "Интуиция" и даёт возможность каждой студии заработать дополнительные баллы в свою рейтинговую копилку. Педагогам необходимо как можно полнее представить содержание работы своих кружков и направлений после того, как их личность дети угадали. Презентация должна быть творческой, интересной и нескучной. На сцене должны быть представлены все педагоги дополнительного образования.

Необходимые атрибуты игры: таблички с номерами участников, бланк участника для каждой команды + ручка.

У каждой команды (студии) есть свой консультант в игре – вожатый. Он записывает в бланк участника игры мнение детей (всей студии – один ответ) перед тем, как будет разгадана та или иная личность. Именно количество правильно угаданных личностей будет сказываться на сумме заработанных студией баллов за игру.

Виды мастерских:

Мастерская "Скрапбукинг" (мастерская по изготовлению обложки книги в технике "скрапбукинг")

Мастерская "Бумажная сказка" (мастерская по изготовлению картин в технике "торцевание")

Мастерская "Волшебная нить" (мастерская по плетению фенечек из мулине)

Мастерская "Газетное царство" (мастерская по плетению корзин из газетных и журнальных листов)

Мастерская "Вязаные чудеса" (мастерская по вязанию крючком и спицами)

Мастерская "Хоббитека" (мастерская по вышиванию)

Распределение по кружкам. Для правильной организации кружкового пространства очень важно грамотное распределение вожатыми детей по кружкам. Рекомендуется сделать распределение в определенное для этого время и сдать распределение ст. вожатым.

**Отрядная работа (организационный сбор)**

**Цель:** организационное оформление отряда (наметить перспективы дальнейшей жизнедеятельности в отряде).

Результатом должны стать выборы органов самоуправления. Обязательно вручение маленьких, но полезных сувениров от вожатых для тех, кто прошел в совет отряда.

Сбор–планирование отрядной деятельности может быть проведён как до, так и после выбора органов самоуправления.

**Примеры сбора:**

"Банк идей" (перспективное планирование)

Отряд разбивается на несколько групп. Каждая группа набрасывает 3–4 разноплановых дела и защищает их. Все предложения записываются в таблицу.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Что сделаем? | Когда? | Кто организовывает? | С кем? |
| Огонёк "По следам истории" | 25.06 | Данилов А. и Симонова К. | Пригласим 2-й отряд |
| Игра "Старинный замок" | 30.06 | Иванов К. и Светикова А. | Попросим помочь инструктора по физической культуре |
|  |  |  |  |

Затем происходит голосование, и выбираются 3–5 дел, которые можно провести в отряде. Совет отряда расставляет эти дела в плане–сетке отряда и вывешивает в отрядном уголке.

**"Вертушка"**

Для ребят младшего школьного возраста можно провести сбор-планирование следующим образом.

Допустим, вожатый решил провести в смене 4 отрядных дела: трудовое, интеллектуальное, творческое и спортивное. Готовятся 4 карточки с названиями пяти дел определённой тематики.

**Примеры карточек**

|  |  |
| --- | --- |
| Карточка 1 | Карточка 2 |
| Спортивные дела  "Спортивная карусель"  "Спортивный винегрет"  "Спортивное ассорти"  "Спор–шоу"  "Спортивная чехарда" | Интеллектуальные игры  "Эрудит–аукцион"  "Эрудит–мешанина"  "Ваше слово, эрудиты!"  "Эрудит–лото"  "Эрудит–шоу" |
| Карточка 3 | Карточка 4 |
| Творческие дела  "Театральные подмостки"  "Театр начинается с вешалки"  "Театральное ассорти"  "Театральный калейдоскоп"  "Азбука театра" | Трудовые дела  "Биржа труда"  Операция "Чистюля"  "Трудовой десант"  "Подарок далёким друзьям"  Операция "Мойдодыр" |

Отряд делится на 4 группы, каждой из которых выдаётся по одной карточке. Задача каждой группы – убрать одно из дел, которое, на их взгляд, самое неинтересное. Затем группы по часовой стрелке меняются карточками и выполняют то же самое. В результате остаются четыре дела разной тематики.

**Оформление отрядного уголка:**

В первые дни пребывания в лагере часть времени посвящают оформлению отрядных мест: места сбора, холла и террасы, детский плакат. Часть площади отводят для отрядного уголка – своеобразной информационно–творческой газеты отряда, отражающей деятельность отряда и его участие в жизни лагеря.

Работа по оформлению задействует большую часть отряда (даже нерисующие дети могут вырезать или раскрашивать), способствует развитию творческих способностей, воспитывает хороший вкус, учит искусству оформления, пробуждает интерес к жизни коллектива.

Задача вожатых – руководство процессом:

* Начните с мозгового штурма: какие рубрики сделать, какие названия им дать, как оформить.
* Познакомьте ребят с основами оформительского дела; придумайте образцы шрифтов; текст должен содержать читаемые буквы (печатные, крупные, с четкими контурами), ровные строчки (если это не творчески оформленный текст), достаточный интервал между строчками; приветствуется творческое оформление: любые формы, кроме прямоугольной, любой фон, кроме белого.
* Обеспечить детей всем необходимым материалом для работы.
* Приложите максимум усилия, чтобы в процессе приняли участие все ребята: давайте задания микрогруппам, а не индивидуальные; помогайте, если возникают трудности; хвалите ребят.
* Выберите людей, которые будут отвечать за ежедневное обновление рубрик, снабжайте их информацией, помогайте советами.
* Объявите конкурс плакатов на лучшее их оформление, пусть ребята в художественной форме раскроют, что за люди живут в каждой комнате, придумают название своей палаты.
* Подавая пример, активно учувствуйте в формировании живой газеты, иногда делайте сюрпризы для ребят (поздравительный плакат, посвященные отряду стих и пр.).

**Важно!**

В отрядном уголке не забудьте разместить:

* Название, девиз и законы отряда, а также другие отрядные атрибуты (песня отряда, герб, флаг, эмблема, устав и т.п.).
* План смены и план на день с указанием даты и дня недели.
* Режим дня.
* График дежурств с колонками для проставления оценок за чистоту в палате ("Экран чистоты").
* Список отряда и отдельно список именинников текущей смены с указанием даты рождения.

Отрядный уголок – это, прежде всего, отражение вашего и детского творчества. Помимо обязательного наполнения в уголок можно помещать абсолютно все, что касается отряда, например:

* достижения отряда: поздравления, информация о занятых местах, награды и грамоты;
* таблица личностного роста;
* рейтинговая межотрядная таблица;
* информация (новости, объявления);
* уголки самовыражения, например, в форме "Стены гласности", "Книги жалоб и предложений", "Аиста гнева", "Листа радости", листа "Я хочу сказать, что...", "Доски объявлений", "Забора пожеланий" и пр.;
* почтовый ящик для отрядной почты (лучше разносить почту лично, т.к. всем детям хочется быть почтальоном, во–первых, а во–вторых, так дети будут точно уверены, что никто не прочитал их писем);
* перечень ожиданий и опасений участников смены, а также другие результаты группового обсуждения;
* карта или план лагеря с указанием, где какой отряд живет и как зовут их вожатых, лагерные адреса и имена администрации лагеря;
* график настроения вашего отряда (см. раздел "Анализ группового настроения");
* список терминов, если программа лагеря предусматривает использование игровых названий отрядов, вожатых, режимных моментов и т.д.;
* творчество детей: рисунки, галерея автопортретов, коллаж, коллективный рисунок "Это мы", поделки и т.д.;
* в последние дни смены можно повесить несколько склеенных ватманов с надписью: "А напоследок я скажу...". В нем дети пишут на прощание друг другу и лагерю пожелания, свои адреса и телефоны для будущего общения.

**Разведка лагеря**

**Цель:** игра помогает лучше познакомиться с территорией лагеря, его сотрудниками и другими отрядами.

**1 вариант.** Обратите внимание на форму – это коллективно–творческое дело, следовательно, итогом дела должен стать творческий продукт. Предлагается разделить отряд на несколько групп, предложить карточки с интересными вопросами о месторасположении помещений и объектов лагеря, о сотрудниках, правилах посещения тех или иных мест, ответы на которые они должны отыскать сами. Один отрядный вожатый находится на отрядном месте, второй стоит на одном из этапов (столовая, медпункт и т.д.), который будут посещать группы, и рассказывает полезную и интересную информацию. Вопросов не должно быть много, но они должны быть полезными. После окончания "Разведки" группам необходимо подготовить творческую презентацию своего приключения. Вопросы для карточек предлагается разработать творческой группе.

**2 вариант.** Пишете записки (например, сколько ступенек на крыльце в столовой или записка №2 находится так, где вы строитесь), в тихий час раскладываете их по лагерю. Делите отряд на 2 команды. Объясняете правила. Главное правило это то, что они РАЗВЕДЧИКИ, а не слонопотамы! Записки должны быть скрыты от посторонних глаз! Вручаете записку № 1. Выигрывает та команда, которая быстрее и точнее справится с заданием!

Отрядам раздаются листы с вопросами, их задача ответить на них.

Примерные вопросы:

* сколько качелей на территории лагеря;
* как зовут главного медика;
* какого цвета глаза у физрука;
* сколько шагов от вашего корпуса до столовой;
* любимая футбольная команда директора;
* у кого из вожатых самые длинные волосы;
* и т.д.

**Важно!**

Предупредите ребят, что задавать вопросы нужно вежливо, общаться с людьми доброжелательно.

Итоги игры озвучиваются на общем (отрядном) сборе. Играйте с залом, пока все отряды не соберутся. Побуждайте детей аплодировать победителям.

Вернувшись на отрядное место, не забудьте попросить ребят поделиться впечатлениями. Проведите первый анализ дел.

**Вводная игра "Бенефис искусств"** (см. Приложение 3)

**Цель:** познакомить участников программы с игровой моделью смены "Яркие люди".

**"Вечер легенд"**

Впечатления детства, какими бы они ни были, хорошими или плохими, остаются в памяти людей навсегда. И иногда, теплыми вечерами, сидя в уютном кресле каждый из нас перебирает архив своих воспоминаний, мысленно снова возвращается к своим истокам, к своему детству. А детство каждого человека начинается со сказок и легенд.

В каждом лагере обычно бывают свои легенды, связанные с названием, местонахождением лагеря, но есть легенды, которые можно рассказывать в любом лагере.

**"Легенда о костровом месте"**

Давным-давно одна влюбленная пара жила в доме, сделанном своими руками, вечером они разводили костер, чтобы не было холодно, а костер разжигали специальным угольком, который никогда не тух. И вот стали они замечать, что когда они садятся перед костром погреться, любовь их становится сильнее, а уголек с помощью которого они разжигали костер сияет ярче...

Но настал день, когда парень ушел на войну и погиб. Его девушка очень сильно плакала и слезами затушила уголек. Девушка не смогла перенести горя и тоже умерла, а уголек пропал в земле, и это место забетонировали.

И существует поверье, что если найдется пара, любовь которых будет также сильна как тех, то уголек снова загорится и пробьет бетон.

Так и появилось костровое место, на котором всегда жгут костер... И сбываются все планы о которых говорят там.

**"Закон поднятой руки"**

Когда-то давным-давно враждовали два племени. Никто уже и не помнит, из-за чего начался этот спор. Но два племени враждовали и люди убивали друг друга. Никто не мог пойти и предложить другому мир, потому что это сочли бы за трусость, а никто не хотел быть трусом. Ведь трусов и в том, и в другом племени наказывали жестоко: им простреливали ладонь правой руки...

И продолжали гибнуть горячие и самые молодые, самые смелые и здоровые, самые красивые. И обоим племенам грозило вырождение.

И вот тогда один старый и мудрый человек сказал: "Люди вы можете считать меня трусом. Вот вам моя правая рука и, если вы сочтете, что это трусость, вы можете стрелять, но прежде выслушайте".

И он предложил заключить мир и отправился с этим предложением другое племя, вытянув вперед правую руку. Вот так был рожден закон правой руки, который гласит: "Люди! Я хочу сказать вам что-то важное. Вот вам моя правая рука. Если вы сочтете мое предложение недостойным, то можете стрелять, но прежде выслушайте".

**"Легенда о вечернем огоньке"**

Наша история произошла давным-давно в лагере. Лагерь был еще очень молодым. Первые отряды не были дружными. Но прошло некоторое время, и все стали замечать, что в одним отрядом что-то творится. Все мальчишки и девчонки в том отряде были не такими, как их товарищи. Они относились друг к другу не так, как остальные: мальчики всегда брали на себя трудную работу, помогали девочкам; девчонки заботились о мальчишках – и никто никого не оставлял в беде. Увидят грустное лицо – и сделают все, чтобы печаль оставила друга. Никто сначала не мог понять причины такой перемены, потом стали замечать, что каждый вечер эти ребята ходят в лес, и возвращаются оттуда оживленными и счастливыми. И вожатые решили узнать тайну этого отряда. Долго пришлось идти в следующий вечер в темноте по следам, и вдруг между темных стволов сосен пред ними плеснуло высокое пламя костра. Вожатые увидели, что мальчишки и девчонки сидят вокруг костра плечом к плечу и поют песни, и говорят о разных вещах, о любви, о дружбе, о беде и о радости, о добре и зле – о том, что их волнует, чем они хотят поделиться с другими. И, как ни странно – безмолвный огонь.

**Важно!**

* Подготовить к восприятию легенд, то есть рассказывать их на огоньках, причем по началу их можно рассказывать по 2-3 за "Огонёк" тематически и просто для интереса.
* Если начали рассказывать на ночь легенды прекращать нельзя (появится некая новая форма наказания - не рассказываете легенду).
* Не называйте "легенды" "сказками", если говорите со старшими отрядами, для младших же волшебное слово сказка имеет вообще завораживающий эффект, а можно рассказывать те же легенды или просто вспомнить детские сказки или сюжет старых русских мультфильмов.
* Не пытайтесь выучить легенду, ее надо рассказывать, от вас не требуется точность главное внятный непротиворечивый сюжет и чтоб интересно. Запомните основные узлы и красивые обороты и высказывания. Например, легенду "О маленьком фонарщике" завершить словами "ведь если звезды зажигаются, значит это кому-нибудь нужно" и т.д.

**Вечерние отрядные мероприятия (Вечерний сбор отряда/Анализ дня/ Огонек)**

Для подведения итогов дня можно использовать три формы вечерних отрядных мероприятий:

**Вечерний сбор отряда (ВСО).**

Это мероприятие, на котором важно подвести "отрядные" итоги дня: Что успели сделать? Что удалось / не удалось и почему? Достигнуты ли цели, поставленные на утреннем сборе отряда? Что удалось сделать полезного для нашей команды / отряда?

**Анализ дня (это анализ прошедшего дня, т.е. "разговор")**

Это рефлексия, где важно услышать мнение каждого ребенка по разным вопросам. Главным отличием анализа дня от вечернего сбора отряда является подведение личных (а не отрядных) итогов дня, каждым ребенком. Примерные вопросы: Что мне удалось сегодня и почему? Как можно использовать достигнутое? Что мне не удалось и почему? Что отняло у меня слишком много времени?

Вопросы необходимо распечатать, предварительно размножив по количеству детей (то есть распечатать каждый вопрос несколько раз или добавить ещё какие-то вопросы). Каждый ребёнок будет вытягивать одну бумажку с вопросом и отвечать на него.

Если каждый ребёнок будет отвечать на все вопросы, то вы не уложитесь в отведённое время, и дети могут устать.

В анализе дня, можно использовать метод анализа "Пять пальцев". Этот способ подведения итогов занимает 5 минут у каждого ребенка. Детям предлагается посмотреть на свою ладонь и подумать, глядя на нее:

* Мизинец (М) – "МЫСЛИ": какие знания и опыт я сегодня приобрел?
* Безымянный палец (Б) – "БЛИЗКА ЛИ ЦЕЛЬ?": что сегодня я сделал для достижения своей цели?
* Средний палец (С) – "СОСТОЯНИЕ ДУХА": каким было мое настроение и от чего оно зависело?
* Указательный палец (У) – "УСЛУГА": чем я помог другим людям, чем их порадовал?
* Большой палец (Б) – "БОДРОСТЬ ТЕЛА": как я физически чувствовал себя, что я сделал для своего здоровья?

**"Огонёк"** (это не анализ дня – это более развёрнутая форма общения с детьми с использованием легенд, притч, песен, рассказов, "ритуалов").

Типы "Огонька":

* знакомства (см. 1 день);
* конфликтный;
* тематический;
* экватор (см. 12 день)
* прощания (см. 20 день).

**Конфликтный "Огонёк"**

Каждый отряд в своем развитии проходит период конфликтов. Этого не избежать, поэтому к конфликту надо быть готовым. Один из возможных способов решения конфликта – проблемный "Огонек".

Конечно же, такой "Огонёк"– это большой откровенный разговор, который помогает вскрыть наболевшие проблемы, который нацелен на то, чтобы каждый высказал свое мнение, свое отношение относительно проблемы в отряде. Позиция педагога на таком "Огоньке"– честный, справедливый арбитр ("арбитр"– в том случае, если конфликт не между детьми и педагогом), способный правильно повести разговор, нацеленный на поиск выхода из сложившейся ситуации. Арбитр, которому доверяют все, к мнению которого прислушиваются.

Такой "Огонёк" готовится очень тщательно, ведь вам нужен максимально положительный результат, поэтому все ходы должны быть просчитаны, все аргументы продуманы и выверены. Обдумайте заранее, какого результата вы хотите добиться, и попытайтесь простроить шаги для достижения этого результата.

Иногда очень важную роль в положительном решении конфликта могут сыграть правильно построенные и продуманные педагогические ситуации, "разыгранные" в течение дня, предшествующего проблемному "Огоньку". Зачастую такие ситуации просто необходимы, когда конфликт очень серьезный. Они могут либо "подогреть", либо "охладить" конфликтную ситуацию. Создать наиболее "выгодный" эмоциональный настрой у ребят перед "Огоньком".

Построение таких ситуаций требует большой осторожности со стороны педагога. Важно, чтобы ребята не чувствовали фальши. Необходимо помнить принцип "не навреди!" Поэтому стоит предварительно проконсультироваться с психологом.

Надо помнить, что любой отряд в течение смены проходит период конфликтов. Единственная разница в том, что от мастерства педагога зависит, насколько серьезным будет этот конфликт. Не забывайте, что есть волшебное слово "ПРОФИЛАКТИКА". Тем не менее, проблемный "Огонек" лишним в отрядной жизни не будет никогда.

Рассмотрим несколько приемов, которые могут быть использованы на таком "Огоньке":

**"Конверт откровений"**

Вожатый заранее заготавливает конверт с большим количеством вопросов. Желательно, чтобы вопросы носили нравственно–этический характер, типа:

* Что ты больше всего ценишь в людях?
* Какая твоя самая большая цель в жизни?
* Какие черты характера человека тебе особенно неприятны?
* На кого из известных героев прошлого (фильма, книги) ты хотел бы быть похожим и почему? И т.д.

"Здравствуй, мне очень нравится …"

По кругу каждый из сидящих в кругу говорит своему соседу слева фразу: "Здравствуй, мне очень нравится …", продолжая ее по своему усмотрению, стараясь найти в своем товарище что–то приятное, хорошее.

**"По одежке встречают …"**

Каждый раз при встрече нового человека у нас создается о нем какое–то впечатление, часто оно не ошибочно. Сейчас мы попробуем поделиться своими первыми впечатлениями друг о друге. Вы получаете карточку, на которой написано имя одного из участников, а также лист бумаги (всем раздаются одинаковые листы), где есть вопрос: "Кто Я?" Ваша задача — написать десять пунктов, отвечая на этот вопрос за человека, чье имя у вас на карточке. И еще одно условие: никто не должен знать, кто о ком пишет. По окончании работы листочки раскладываем на столе рабочей стороной вверх. Затем, когда все будет разложено, каждый подойдет и выберет тот листок, на котором, как ему кажется, написано от его имени.

Этот этап работы вызывает интерес и легкое волнение у членов группы. В процессе поиска своего "портрета" им приходится прочитать не один, а несколько листочков, "поспорить" с кем–то из претендентов за одну и ту же характеристику, суметь отстоять свое право на нее. При обсуждении ведущий предлагает ответить на несколько вопросов:

* Удовлетворены ли вы тем, что написано на полученном листочке?
* Что вызвало удивление, произошли ли "открытия"?
* Что вызвало наибольший интерес в процессе работы?
* Какие трудности испытывали при выполнении упражнения?

**Тематический "Огонёк" ("Есть ли похожие люди?")**

Проведение такого "Огонька" необходимо в основной период смены, когда отряд становится коллективом и начинают возникать темы, проблемы или вопросы, которые волнуют всех. На таких "огоньках" можно затрагивать такие важные понятия как дружба, любовь, верность, честь.

Стоит эти понятия подкреплять литературными образами, поэтому надо помнить, что тематический "Огонек" крайне редко бывает удачным, если желание его провести появилось спонтанно. Такие мероприятия готовятся заранее, чтобы прослеживалась логика разговора, чтобы все слова и примеры звучали убедительно. Не забудьте, что слова, сказанные на таком "Огоньке", не должны остаться только словами – у "Огонька" должен быть достойный финал, который позволил бы каждому участнику разговора найти свою позицию, утвердиться в своем мнении, выстроить принципы дальнейшей жизни (и не только жизни в отряде, но и в современном обществе).

**Цель:** разрешение или предупреждение конфликта какого-либо рода.

Ход "Огонька": Звучат песни под гитару. Вожатый задает вопрос: "Есть ли похожие люди?" Вопрос обсуждается при соблюдении всех законов "Огонька". Затем вожатый каждому выдает лист бумаги.

1. Ребята, сейчас я попрошу вас проделать с листочком некоторые действия. Главное условие: все нужно делать в идеальной тишине и с закрытыми глазами. Согните лист пополам, затем оторвите правый верхний угол: (проделать эту операцию 4 раза).
2. После этого дети открывают глаза, разворачивают листочки и смотрят, что получилось.
3. Люди могут походить в чем–то друг на друга, могут быть кардинально разными, могут чем–то отличаться. Даже близнецы, внешне похожие друг на друга, как две капли воды, всегда имеют разный характер, чаще противоположный. То есть, нет абсолютно одинаковых людей, каждый человек индивидуален, неповторим. И каждый человек, каким бы он ни был, заслуживает доброго отношения, понимания, уважения, любви. Чувствуете ли вы такое отношение от каждого в отряде? А как сами относитесь к другим? (вопросы для размышления).
4. Вожатый просит деток: «Закончите предложения…»:

* Сегодняшний день – это…
* Мое настроение сегодня…
* Я хотел бы, чтобы завтра…

Опираясь на высказывания детей, вожатый подводит итог дня.

1. Прощание вожатый предлагает провести как на Андаманских островах в Тихом океане: «Положите правую ладошку под ладошку соседа справа, а левую – на ладошку соседа слева. И с самыми добрыми и светлыми пожеланиями, с самой положительной энергией дуем на ладошку соседа справа».
2. Свечу задувает ребенок, который чем–то выделился или авторитет которого необходимо повысить.

**Диагностика: методика "Экран настроения"(А.Н.Лутошкин)**

**(диагностика проводится в течение смены)** (см. день 1)

## **День 3**

**Зарядка** (см. день 2)

**Пляж/Бассейн/Спортивные игры/Творческие мастерские/Отрядная работа**

(см. день 2)

**Спортивная эстафета "Безопасность и правопорядок"**

**Цель:** развить физические способности детей и подростков, а также приобщить к

здоровому образу жизни.

Спортивную эстафету можно проводить с детьми любых возрастов, с детьми старшего возраста, увеличивая расстояние при выполнении задания или длину этапа.

**Торжественное открытие смены "Яркие люди" (линейка открытия смены)**

**Цель:**

Познакомить детей с администрацией лагеря, старшим вожатым, другими отрядами, программой смены.

**Время проведения:** 1 час

**Ход мероприятия:**

1. Открытие смены состоит из 2 последовательных этапов: официальная часть и неофициальная часть (общелагерное представление отрядов – каждый отряд готовит название отряда, девиз).
2. Официальная часть начинается торжественным построением возле флагштока.
3. Торжественное построение соответствует построению на утреннюю линейку, особенностью является присутствие флага отряда и выступление в качестве главы отряда его лидера.
4. Ведет торжественную линейку старший вожатый.
5. Рапорт лидеров отрядов (по образу утренней линейки) должен содержать слова: "На торжественную линейку, посвященную открытию смены лагеря "…" ..."
6. После сдачи отрядами рапортов, начальник смены произносит предваряющую речь, которая завершается словами: "Прошу поднять флаг лагеря "…""
7. Под торжественную музыку, вожатые из орг. группы берут флаги и обносят их возле построения, затем подходят к флагштоку и поднимают.
8. После поднятия флагов руководитель смены говорит: "Прошу считать … смену лагеря "…" открытой!"
9. Далее следует приветствующие речи начальника лагеря и других заинтересованных лиц. Может быть произведено награждение по итогам оргпериода.

**Отрядная работа (подготовка визиток)**

Отрядная работа включает в себя различные мероприятия и дела, проводимые вожатыми (или детьми под руководством вожатых), а также в данное время возможна работа с детьми по подготовке общелагерных мероприятий (репетиции).

Дети готовят визитки своих отрядов для вечернего мероприятия.

**Представление отрядов. Дискотека**

**Цель:** Познакомить детей с администрацией лагеря, старшим вожатым, другими отрядами, программой смены.

**Время проведения:** 1,5 часа

**Ход мероприятия:**

Каждый отряд заранее готовятся: рисует плакаты, эмблемы своего отряда, придумывает девиз, название отряда, отрядную песню и т. д.

Ведет представление отрядов старший вожатый, который заранее информирован о номерах, которые отряды будут демонстрировать, и выстраивает логическую цепочку.

Чтобы представление отрядов было интересно всем, следует придерживаться определённых рамок: качественное и интересное выступление этого ранга не должно превышать 5 минут. Если отряд использует больше времени, то возможна потеря "изюминки" выступления.

После представления всех отрядов желательно сделать небольшую дискотеку для детей.

**Дискотека:**

**Цель:** формирование музыкально–песенных вкусов у детей и подростков.

Необходимо подобрать музыкальный материал в соответствии с ритмичностью, позитивностью и содержательностью.

**Вечерние отрядные мероприятия (Вечерний сбор отряда/Анализ дня/Огонёк)** (см. день 2)

**Диагностика: методика "Экран настроения"(А.Н.Лутошкин)**

**(диагностика проводится в течение смены)** (см. день 1)

# Основной период

**Цель:** формирование и развитие временного детского коллектива, самореализации каждого члена коллектива.

**Задачи:**

* Продолжить целенаправленную работу по воспитанию детей.
* Постоянно контролировать состояние здоровья участников.
* Требовать выполнения единых педагогических требований.
* Организовать разнообразной деятельности.
* Проводить индивидуальную работу с участниками смены.
* Помогать и поддерживать органы самоуправления.
* Предупреждать, а в случае необходимости разрешать межличностные проблемы в отряде, в лагере.
* Привлекать к участию в различных делах каждого члена коллектива.

**Для вожатого важно:**

* Создать мотивацию детей на активное участие в смене.
* Дать возможность каждому ребенку реализоваться.
* Сплоченный отряд.
* Не переутомлять детей.
* Обсуждение проведенных дел с детьми.
* Анализ прожитого дня.
* Заложить основы самоуправления.
* Путем анализа проведенных дел подводить детей к созданию творческих дел.
* Организация взаимодействия детей и поддержание групповых норм.
* Создание и поддержание положительного эмоционального настроя.
* Создание условий для проявления активности ребенка.
* Моделирование ситуации успеха.

**Для ребенка важно:**

* Не поссориться, т.е. продолжать дружить и контактировать.
* Бодро пересечь "экватор смены".
* Участие в межотрядных и дружинных делах.
* Реализация собственных идей.
* Самореализоваться как личность.
* Чему-то научиться.
* Отдых и оздоровление.
* Проявить себя в необычных формах проведения свободного времени.
* Проявление своей самостоятельности.
* Почувствовать свободу выбора видов и форм деятельности;
* Получить возможность проявить себя лидером.

## **День 4**

**Зарядка** (см. день 2)

**Пляж/Бассейн/Спортивные игры/Творческие мастерские/Отрядная работа**

(см. день 2)

**Мастер-класс по игре на музыкальных инструментах**

**Цель:** Создать условия для развития творческого потенциала ребенка, через обучение игре на музыкальных инструментах.

**Задачи:**

* познакомить участников мастер-класса с различными музыкальными инструментами;
* познакомить участников с методами и приёмами игры на различных музыкальных инструментах.

**Оборудование:**

* различные музыкальные инструменты (которые имеются на базе ДОЛ);
* пластиковые бутылки, веточки деревьев, собранные на территории лагеря, камешки, песок, ватманы, бумага А4, скотч двусторонний, обычный, ручки, карандаши, различные коробочки, картон, ножницы и т.п. – для каждого отряда.
* ноутбук, проектор и экран.

**Ход мастер-класса:**

Мастер-класс делится на две части: вводная и практика.

Вводная часть проходит в первой половине дня для всего лагеря сразу. Два вожатых ведут мастер-класс, третий отвечает за аппаратуру и переключение слайдов.

Практика проходит во второй половине для каждого отряда отдельно. Мастер-класс проводят вожатые из орг. группы, если вожатый не имеет навыков по тому или иному профилю, занятие может провести отрядный вожатый обладающий ими.

Сценарии мастер-класса (см. Приложение 3).

**Шоу "Угадай мелодию"**

**Цель:** заинтересовать детей музыкой, способствовать расширению кругозора, умению работать в группах.

**Правила игры:**

В игре участвуют 5 человек.

Игра состоит из 4 туров.

I тур: участники прослушивают 4 категории музыки по выбору, накапливая очки.

Выбор мелодии предоставляется игроку, который угадал мелодию, первый раз выбор может сделать участник, который ответил на вопрос. Участник, набравший меньше всего очков, выбывает.

II тур: участники прослушивают мелодии по выбору и те участники, у которых меньше всего очков, выходят из игры.

III тур: представляет собой торги, которые начинает участник, у которого больше очков. Мелодию можно начинать угадывать с 15 нот. Если мелодия не угадана, очко отдаётся сопернику. В этом туре будет счёт идти до 3 очков.

Сначала звучит подсказка, затем игроки ведут торг, потом звучит столько нот мелодии, на скольких остановились участники.

Суперигра.

**Вечерние отрядные мероприятия (Вечерний сбор отряда/Анализ дня/Огонёк)** (см. 2 день).

**Диагностика: методика "Экран настроения"(А.Н.Лутошкин)**

**(диагностика проводится в течение смены)** (см. день 1)

## **День 5**

**Зарядка** (см. день 2)

**Пляж/Бассейн/Спортивные игры/Творческие мастерские/Отрядная работа**

(см. день 2)

**Арт-выставка "Герои среди нас"**

**Цель:** героико-патриотическое воспитание детей и популяризация службы в Вооруженных силах Российской Федерации, а также пропаганда здорового образа жизни.

По итогам подготовки работ для участия в арт-выставке, отобрать лучшие работы, оформить их, сделать паспарту и рамки. Оформить оригинальную арт-выставку в холле или на территории детского оздоровительного лагеря с проведением анонимного голосования. По его итогам наградить отряд и ребёнка.

**Интеллектуальная игра "О чем говорят музыкальные инструменты"**

**Цель и задачи:**

* расширить представления о музыкальных инструментах;
* побудить учащихся к самостоятельному приобретению знаний в области музыки; помочь проявить собственную эрудицию и сообразительность, а также творческие способности;
* способствовать формированию духовной культуры воспитанников, воспитанию коммуникативных качеств личности.

**Оборудование:**

Экран, проектор, конверты с вопросами, игровое поле, изображения музыкальных инструментов, бумага, фломастеры.

**Ход игры:**

Игра проводится по типу телевизионной игры "Что? Где? Когда?"

На игровом поле разложены конвертов с вопросами от "зрителей". За один правильный ответ команда получает 1 балл. Счет равен количеству вопросов.

Каждая команда выбираете капитана.

**Примерные вопросы в игре:**

Раунд 1.

Ведущий: В разные времена у разных народов музыкантов называли по-разному. Взгляните на этот список. Вопрос: кто же здесь не музыкант? Вычеркните лишнее:

Кобзарь Бард Акын Скоморох Гусляр Трубадур Ашуг Шансонье Пилигрим Клоун

Ответ: Музыкантом не является клоун.

Раунд 2.

Ведущий: Уважаемые знатоки, взгляните на экран.

Перед вами изображение охотничьего рога. В него трубили, подавая сигнал во время охоты, сбора войска, или какого-либо торжественного события. Для того, чтобы звук был слышен на далёком расстоянии, охотничий рог имел огромную длину, иногда 6-8 метров. Трубить в него было крайне неудобно.

Внимание, вопрос: Какой выход нашли музыканты, и как стал называться новый музыкальный инструмент?

Ответ: Длинный охотничий рог "скрутили", получилась валторна.

**Вечерние отрядные мероприятия (Вечерний сбор отряда/Анализ дня/Огонёк)** (см. 2 день).

**Диагностика: методика "Экран настроения"(А.Н.Лутошкин)**

**(диагностика проводится в течение смены)** (см. день 1)

## **День 6**

**Зарядка** (см. день 2)

**Пляж/Бассейн/Спортивные игры/Творческие мастерские/Отрядная работа (подготовка к вечернему мероприятию)**

(см. день 2)

**Музыкальный конкурс "Вот это номер!"** (см. приложение 3)

**Цель:** выявить талантливые коллективы, исполняющих музыкальные номера при помощи различных музыкальных инструментов.

**Вечерние отрядные мероприятия (Вечерний сбор отряда/Анализ дня/Огонёк)** (см. 2 день).

**Диагностика: методика "Экран настроения" (А.Н.Лутошкин)**

**(диагностика проводится в течение смены)** (см. день 1)

## **День 7**

**Зарядка** (см. день 2)

**Общий сбор лагеря**

На общем сборе лагеря старший вожатый объявляет о старте конкурса видеороликов Экологический проект "Лес просит помощи**!"** (см. 8 день).

**Пляж/Бассейн/Спортивные игры/Творческие мастерские/Отрядная работа**

(см. день 2)

**Мастер-класс по актерскому мастерству и постановке голоса**

Данный мастер-класс должен проводить специалист, но, если в лагере таковых не имеется, этим занимаются вожатые, которые в свою очередь, должны объяснить детям, что такое ораторское искусство и научить их держаться на сцене.

**Цель мастер-класса:** расширить знания детей в области театрального искусства, развить артистическую смелость, актерское внимание, воображение и фантазию.

**Задача мастер-класса:**

* Познакомить детей с жанрами театрального искусства.
* Обучить ребенка основам актерского мастерства.
* Познакомить и научить детей основам написания сценария.
* Научить преодолевать барьер публичного выступления.

**Ход мероприятия:**

Мастер-класс делится на 2 части: вводная и практика.

На вводной части программы детей познакомят с видами театров и основными жанрами театрального искусства.

Практическая часть строится как творческий урок - дети участвуют в интерактивных лекциях и беседах, выполняют различные речевые этюды и творческие импровизации, знакомятся с тренировочными упражнениями по развитию голоса и дикции, проводят занятия-практикумы (ток-шоу, дебаты, творческие вечера), дающие возможность практического применения тренируемых навыков и умений. Демонстрация ошибок поведения на сцене (которые тут же должны обсуждаться, можно в форме небольшой дискуссии), а также после "ошибок" ведущими показываться правильный вариант выступления, то как человек должен вести себя на сцене.

Сценарий мастер-класса (см. Приложение 3).

**Шоу "Театр глазами детей"** (см. Приложение 3)

**Цель:** создать условия для развития творческого потенциала ребенка

**Дискотека** (тематическая)

**Цель:** формирование музыкально–песенных вкусов у детей и подростков.

Ход мероприятия:

Т.к. дискотека проходит в блок "Театр", предлагается сделать тематическую дискотеку, своего рода карнавал. Каждый отряд готовит танец в стиле определенной эпохи и элементы костюма:

* первобытные времена;
* новое время (начало XX века);
* Средневековье;
* галантный век;
* ретро;
* эпоха rock-n-roll;
* будущее;
* античность;
* наше время (конец XX - начало XXI века);
* зарождение жизни на Земле и т.п.

В соответствии с сюжетом отряды показывают свои танцы. Мероприятие заканчивается общим танцем. После этого, как правило, проводится дискотека. Здесь очень важно, чтобы заключительные танцы были с участием самих вожатых - это повышает интерес к ним у детей, повышается авторитет вожатого. Успех подобного мероприятия гарантирован.

Мероприятие проводится на танцплощадке. Танец должен быт рассчитан на 2-3 минуты. Успешное мероприятие пойдет только при создании соответствующего антуража: декораций, костюмов, музыкальной подборки.

Хочется подчеркнуть, что это не конкурс танцев, поэтому не стоит увлекаться сложными постановками. Достаточно нескольких характерных для эпохи движений. Поощряются массовые мероприятия - 5 пар и более. Опыт показывает, что при надлежащей подготовке, прежде всего психологической, танцевать могут практически все дети.

**Вечерние отрядные мероприятия (Вечерний сбор отряда/Анализ дня/Огонёк)** (см. 2 день).

**Диагностика: методика "Экран настроения" (А.Н.Лутошкин)**

**(диагностика проводится в течение смены)** (см. день 1)

## **День 8**

**Зарядка** (см. день 2)

**Пляж/Бассейн/Спортивные игры/Творческие мастерские/Отрядная работа**

(см. день 2)

**Эрудит-игра "Верю/Не верю"** (см. папку на электронном носителе "Эрудит игра")

**Цель:** Познакомить детей с интересными фактами о животных.

**Конкурс актерского мастерства "Праздник лицедеев"** (см. Приложение 3)

**Цель:** выявить наиболее артистичных участников.

**Вечерние отрядные мероприятия (Вечерний сбор отряда/Анализ дня/Огонёк)** (см. 2 день).

**Диагностика: методика "Экран настроения" (А.Н.Лутошкин)**

**(диагностика проводится в течение смены)** (см. день 1)

## **День 9**

**Зарядка** (см. день 2)

**Пляж/Бассейн/Спортивные игры/Творческие мастерские/Отрядная работа**

(см. день 2)

**Отрядная работа** (подготовка к вечернему мероприятию)

**Экологический проект "Лес просит помощи!" (конкурс видеороликов)**

Стар конкурса дать за день раньше. В этот день проходит показ победителей конкурса.

**Цель:** сформировать у детей ответственное отношение к нашей планете.

**Регламент времени:**

Не более 5 минут.

Каждый отряд самостоятельно выбирает социальную проблему в сфере охраны мира флоры и фауны, готовит и снимает социальный ролик по данной теме. Ролики должны быть лаконичными и логичными. Особое внимание уделите музыкальному сопровождению и визуальным эффектам.

Сюжет проведения конкурса может быть любой: вручение премии "Оскар", передача "Невероятное возможное" и т.д.

Детям необходимо оказать помощь в создании и обработке видео.

**Вечер Ценностей "Сказания сквозь века"**

**Цель:** приобщение участников программы к общечеловеческим ценностям.

В основе любых традиций заложены общечеловеческие ценности. Ценность – это то, что полезно для человека, что способствует развитию и совершенствованию личности человека.

Ход мероприятия: каждая команда (отряд) выбирает легенду о ценностях, и ее инсценируют.

Примерные темы:

* Ценность человеческой жизни.
* Ценность Творчества.
* Ценность Дружбы между людьми.
* Ценность Любви (родительской, между юношей и девушкой).
* Ценность Здоровья.
* Ценность Мира на Земле.
* Ценность Природы.

**Важно!**

Орггруппе необходимо перед ужином собрать у всех команд (отрядов) темы сценок, а также музыкальное к ним сопровождение.

**Вечерние отрядные мероприятия (Вечерний сбор отряда/Анализ дня/Огонёк)** (см. 2 день).

**Диагностика: методика "Экран настроения" (А.Н.Лутошкин)**

**(диагностика проводится в течение смены)** (см. день 1)

## **День 10**

**Зарядка** (см. день 2)

**Пляж/Бассейн/Спортивные игры/Творческие мастерские/Отрядная работа**

(см. день 2)

**Мастер- класс по вокалу**

**Цель:** Познакомить участников с вокальными жанрами и комплексом упражнений, способствующих формированию универсальных учебных действий на занятиях вокала (см. Приложение 3).

**Кинофильм "Идеальный голос"**

**Краткое содержание:** В Барденском университете начинается набор в музыкальные коллективы. Новенькие ребята Бека Митчелл (Анна Кендрик) и Джесси (Скайлар Эстин) поступ.или в Университет Бардена. Заключив уговор с отцом, Бека решает вступ.ить в музыкальный коллектив "Барденские Беллы" ("The Barden Bellas"), к которым после провала на международных состязаниях никто не желает присоединяться, но всё же они собирают команду. Джесси вступ.ает в мужской коллектив "Триальтины" ("TrebleMakers") и начинается борьба в университетском состязании, но Джесси и Бека не только поют, но и творят музыку. Они вместе устраиваются стажёрами в радиостудию, где становятся близкими друзьями…

**Жанр:** комедия, мюзикл

**Режиссер:** Джейсон Мур

**Актеры:** Анна Кендрик, Скайлар Эстин, Ребел Уилсон, Адам Дивайн, Анна Кэмп, Бриттани Сноу, Джон Майкл Хиггинс, Элизабет Бэнкс, Фредди Строма, Бен Платт и др.

**Страна:** США

**Год:** 2012

**Возраст:** 12+

**Кинофильм "Хористы"**

**Краткое содержание:** Франция, 1949 год. Отчаявшись найти работу, учитель музыки Клемент Матье попадает в интернат для трудных подростков. Там он видит, к каким жестоким "воспитательным мерам" прибегает ректор этого заведения Рашан. Чем больше издевается Рашан над мальчиками, тем агрессивнее они становятся.

Добродушного по натуре Матье возмущают эти методы, но он не в состоянии открыто протестовать. Но однажды ему, автору многочисленных музыкальных произведений, которые он скромно прячет в своей комнате, приходит в голову замечательная идея: организовать школьный хор.

**Жанр:** [драма](http://www.kinopoisk.ru/lists/m_act%5Bgenre%5D/8/), [музыка](http://www.kinopoisk.ru/lists/m_act%5Bgenre%5D/21/)

**Режиссер:** Джейсон Мур

**Актеры:** Жерар Жюньо, Франсуа Берлеан, Кад Мерад, Жан-Поль Боннер, Мари Бюнель, Поль Шарьера, Кароль Вайсс, Филипп дю Жанеран, Эрик Демарец, Жан-Батист Монье и др.

**Страна:** Франция, Швейцария, Германия

**Год:** 2004

**Возраст:** 12+

**Вечерние отрядные мероприятия (Вечерний сбор отряда/Анализ дня/Огонёк)** (см. 2 день).

**Диагностика: методика "Экран настроения" (А.Н.Лутошкин)**

**(диагностика проводится в течение смены)** (см. день 1)

## **День 11**

**Зарядка** (см. день 2)

**Пляж/Бассейн/Спортивные игры/Творческие мастерские/ Отрядная работа (подготовка к вечернему мероприятию)** (см. день 2)

**Конкурс комиксов "Важные правила"**

**Цель:** в творческой форме познакомить детей с правилами безопасности.

**Суть мероприятия:** Каждый отряд должен нарисовать свой собственный комикс, отражающий правила поведения ребенка в разных ситуациях (правила безопасности). Мероприятие проводится в форме конкурса. От отряда может быть несколько комиксов, т.к. рисовать 1 комикс всем вместе будет очень затруднительно. Каждый ребенок может нарисовать собственный комикс, но в такие случаи вожатый проводит конкурс комиксов сначала внутри отряда, а затем 2 - 3 лучших комикса отправляет на общелагерный конкурс.

**Задача организаторов** создать жюри для конкурса, организовать выставку комиксов, и выявить победителей в каждой из групп (младшие отряды, средние и старший отряды). Комиксы - победители необходимо сфотографировать и прислать автору программы в виде отчета по мероприятию.

Примеры комиксов в приложении 3.

**Конкурс вокального творчества "Voka star" (1 этап)** (см. Приложение 3)

**Цель:** выявить талантливые коллективы, исполняющие вокальные номера в различных вокальных жанрах.

**Ход мероприятия:**

Конкурс проводится в два этапа. Сценарий первого этапа в приложении 3.

Критерии оценки: музыкальность, художественная трактовка музыкального произведения; чистота интонации и качество звучания; красота тембра и сила голоса; сценическая культура; исполнительское мастерство.

**Вечерние отрядные мероприятия (Вечерний сбор отряда/Анализ дня/Огонёк)** (см. 2 день).

**Диагностика: методика "Экран настроения" (А.Н.Лутошкин)**

**(диагностика проводится в течение смены)** (см. день 1)

## **День 12**

**Зарядка** (см. день 2)

**Пляж/Бассейн/Спортивные игры/Творческие мастерские/Отрядная работа (подготовка к вечернему мероприятию)**

**Конкурс вокального творчества "Voka star" (2 этап)** (см. Приложение 3)

**Цель:** выявить талантливые коллективы, исполняющие вокальные номера в различных вокальных жанрах.

.

**Огонёк "Экватор"**

Огонёк промежуточного подведения итогов - (на сленге - "экватор"), проводится, как правило, в середине смены, чаще - у костра, имеет большую протяженность во времени, чем вечерние "Огоньки".

**Задачи:**

* организация переживания ведущих ценностей лагеря, дружеского
* организация рефлексии (объект: моё изменение за полсмены, эволюция представлений об образе жизни отряда и лагеря, взаимоотношения и эмоционально-интеллектуальные приращения);
* мотивация на активное самоусовершенствование во второй половине смены.

**Диагностика: методика "Экран настроения" (А.Н.Лутошкин)**

**(диагностика проводится в течение смены)** (см. день 1)

## **День 13**

**Зарядка** (см. день 2)

Вожатые проводят флешмоб, давая понять детям, что сегодня начинается блок танцев. Дети подключаются к танцевальной зарядке.

**Пляж/Бассейн/Спортивные игры/Творческие мастерские/Отрядная работа (подготовка к вечернему мероприятию)**

**Мастер-класс по танцам (отрядная работа)**

**Цель:** сформировать представление детей о различных танцевальных жанрах. (см. Приложение 3)

**Танцевальный марафон "Стартин"**

В переводе с английского star – звезда, teen–ager – подросток. Следовательно, смысл мероприятия, отвечающий его названию, можно обозначить как звездное мгновение для подростков. Подростки и те, кто за ними наблюдает, еще раз убеждаются: секрет жизнерадостности заключается в непосредственности, спонтанной активности и свободе проявлений собственного внутреннего мира, что становится возможным через ритм, музыку и танец для каждого из тех, кто участвует в этой танцевально–развлекательной шоу-программе.

**Цели и задачи:** способствует групповому сплочению, а также развитию творческих способностей подростков.

**Оборудование:**

* Аппаратура для дискотек.
* Набор фонограмм.

Участники должны заранее позаботиться о том, чтобы их команда отличалась единым стилем. Это может быть специальная импровизированная униформа, включающая в себя всевозможные атрибуты в одежде (футболки одинакового цвета, бейсболки, эмблемы и т.п.), элементы грима и, быть может, прически.

Подготовка команд проходит в течение всего дня. К моменту начала мероприятия команда должна быть представлена названием, "кричалкой" (импровизированный девиз, отражающий название и настрой команды), а также подготовленным танцем-визиткой на 1 — 1,5 минуты.

Место проведения актовый зал или танцплощадка. Требования к месту проведения могут ограничиться достаточным количеством свободного пространства для перемещения команд, а также наличием твердого и чистого от пыли полового покрытия.

Временные рамки. 1,5-2 часа.

**Вечерние отрядные мероприятия (Вечерний сбор отряда/Анализ дня/Огонёк)** (см. 2 день).

**Диагностика: методика "Экран настроения" (А.Н.Лутошкин)**

**(диагностика проводится в течение смены)** (см. день 1)

## **День 14**

**Зарядка** (см. день 2)

**Пляж/Бассейн/Спортивные игры/Творческие мастерские/Отрядная работа (подготовка к вечернему мероприятию)**

**Танцевальный флешмоб "В ритме танца"**

Каждый отряд готовит свой танец, если быть точнее несколько движений под музыку. Подготовку необходимо начать за несколько дней до начала.

В течение дня отряды в разное время начинают танцевать, а остальные отряды подхватывают движения. Не обязательно делать мероприятие как запланировано в план-сетке, отряды могут начать флешмоб с общелагерной зарядки.

Важно!

Вожатые отрядов должны заранее принести орггруппе флешки с музыкой для танца и договориться о времени, когда ее транслировать в колонках, расположенных по всему периметру лагеря (если таковые имеются).

**Кинофильм "Давайте потанцуем"**

**Краткое содержание:** Юрист-трудоголик из Чикаго Джон Кларк, утомленный рутиной повседневной жизни, по дороге домой, из вагона метро случайно замечает симпатичную преподавательницу танцев и решает начать брать у неё уроки. Его преподаватель Паулина сразу даёт понять, что студия бальных танцев не место, где можно найти женщину для романтической связи. Поначалу у Джона ничего не получается, но постепенно он начинает чувствовать вкус к занятиям. Вскоре удовольствие от танцев приходит в его жизнь, и он понимает, что именно танцы могут быть ключом к его спасению. Опыт набирается от занятия к занятию, и в итоге Джона записывают участником на чемпионат по бальным танцам.

**Жанр:** драма, мелодрама, комедия

**Режиссер:** Питер Челсом

**Актеры:** Ричард Гир, Дженнифер Лопез, Сьюзен Сарандон, Лиза Энн Уолтер, Стэнли Туччи, Анита Джиллет, Бобби Каннавале, Омар Бенсон Миллер, Ричард Дженкинс, Ник Кэннон

**Страна:** США

**Год:** 2004

**Возраст:** 12+

**Делай ноги (мультфильм)**

**Краткое содержание:** Императорские пингвины, живущие в Антарктиде, отличаются тем, что у них всех есть песня сердца, которая позволяет им находить себе пару. Так было заведено всегда. Но однажды в семье императорских пингвинов Нормы Джин и Мемфиса рождается маленький пингвинёнок по имени Мамбл, чьи связки издают лишь скрежет, зато лапы, чуть что, пускаются в пляс. Чечётка Мамбла не приводит ни к чему хорошему. Танцы — настоящее табу для императорских пингвинов, которым дозволено только пение, как способ привлечения своего избранника по жизни. С самого рождения Мамбл становится изгоем, которому симпатизирует самая популярная местная девушка Глория.

**Жанр:** мультфильм, комедия, семейный, музыка

**Режиссер:** Джордж Миллер, Уоррен Коулмэн

**Актеры:** Элайджа Вуд, Робин Уильямс, Бриттани Мерфи, Хью Джекман, Николь Кидман, Хьюго Уивинг, Мириам Маргулис, Карлос Аласраки, Ломбардо Бойяр, Джеффри Гарсиа и др.

**Страна:** Австралия, США

**Год:** 2009

**Возраст:** 12+

**Вечерние отрядные мероприятия (Вечерний сбор отряда/Анализ дня/Огонёк)** (см. 2 день).

**Диагностика: методика "Экран настроения" (А.Н.Лутошкин)**

**(диагностика проводится в течение смены)** (см. день 1)

## **День 15**

**Зарядка** (см. день 2)

**Пляж/Бассейн/Спортивные игры/Творческие мастерские/Отрядная работа (подготовка к вечернему мероприятию)**

**Конкурс хореографии "Держи ритм"** (см. Приложение 3)

**Цель:** выявить талантливые коллективы и танцоров, выступающих в различных стилях современных танцев и хореографии.

Критерии оценки: техника исполнения движений; композиционное построение номера; сценичность (пластика, костюм, культура исполнения); артистизм, раскрытие художественного образа.

**Вечерние отрядные мероприятия (Вечерний сбор отряда/Анализ дня/Огонёк)** (см. 2 день).

**Диагностика: методика "Экран настроения" (А.Н.Лутошкин)**

**(диагностика проводится в течение смены)** (см. день 1)

## **День 16**

**Зарядка** (см. день 2)

**Пляж/Бассейн/Спортивные игры/Творческие мастерские/Отрядная работа (подготовка к вечернему мероприятию)**

**Мастер класс по прикладному искусству (рисование) (отрядная работа)**

**Цель:** сформировать представление детей о различных стилях и техниках изобразительного искусства.

**Вожатский концерт. Дискотека**

Смена подходит к концу. И каждый подводит итоги незабываемых дней отдыха в детском лагере. Благодарят друзей, лагерь, своих вожатых. А вожатые с грустью прощаются с детьми, ставшими для них родными. Все свои умения и таланты применят на концерте вожатые для того, чтобы выразить свои эмоции и чувства за прошедшую смену в детском лагере. Вожатые читают стихи, показывают сценки, танцуют, играют на музыкальных инструментах. Здесь есть место лирике, юмору, выплеску энергии. А напоследок - прощальная песня.

**Вечерние отрядные мероприятия (Вечерний сбор отряда/Анализ дня/Огонёк)** (см. 2 день).

**Диагностика: методика "Экран настроения"(А.Н.Лутошкин)**

**(диагностика проводится в течение смены)** (см. день 1)

## **День 17**

**Зарядка** (см. день 2)

**Пляж/Бассейн/Спортивные игры/Творческие мастерские/Отрядная работа (подготовка к вечернему мероприятию)**

**Общий сбор лагеря**

Старший вожатый объявляет о вечернем мероприятии и дает задание, которые каждые отряды должны выполнить.

Важно!

Театр историй – это не конкурсная программа, вожатым необходимо объяснить, что дети не соревнуются здесь, а делают общее мероприятие, посвященное памяти ВОВ.

**Театр историй "Тыл и Фронт"**

Театр историй – это зарисовки из жизни, которые отряды воплощают на сцене. Тема "Тыл и фронт" – это истории о том, что жизнь продолжается даже во время войны. Маленькие истории о чуде, счастье, любви, горе. Все эти истории связанны единой канвой Путь военного фотографа, который становится свидетелем всех этих историй.

Отряд готовит 2 истории. Одна о том, что происходит на передовой, перед боем (это может быть история 2 товарищей, история любви медсестры и солдата, разработка плана нападения/обороны старшего комсостава), а вторая часть – это зарисовка на тему-тыл во время ВОВ (это может быть история об героическом труде женщин, сложности воспитания детей, блокада Ленинграда, история одной семьи, откуда ушли на войну все мужчины и теперь мать ждет писем от сыновей и мужа и т.д.) Если отряды заведомо слабые, можно дать им темы для выступления.

Во время отрядной подготовки с ребятами надо поговорить о том, какие истории они знают из военной жизни, как жилось людям на передовой и в тылу, какие необычные вещи происходили на фронте, о чем они слышали.

Дальше необходимо обсудить тему, что трогает больше всего, что можно сделать и показать, как они себе это представляют. После того как история придумана, необходимо распределить роли, подготовить костюмы, реквизит, выбрать музыку в выступление желательно включить песни военных лет.

Задача вожатых из орггруппы собрать идеи всех отрядов и сделать общую историю. Перед ужином ответственные с каждого отряда должны передать в орггруппу музыкальное сопровождение для своих выступлений.

Время подготовки - 1,5 часа

**Подготовка канвы и сцены для мероприятия (задача орггруппы):**

На сцене необходимо воссоздать как тыла, так и фронта. Для этого импровизированно делим сцену примерно на 2 части, с одной стороны делаем оформление передовой, с другой стороны сцены делаем город, между ними можно поставить что-то напоминающее противотанковые ежи и баррикады.

Для подготовки канвы мероприятия необходимо выбрать одного человека, который будет играть роль фотографа. Все отряды, как можно быстрее, должны сообщить какие истории для выступления они выбрали. По темам выступлений необходимо подготовить подводки к ним. Это могут быть встречи фотографа с кем-то на фронте, приезд в родной город, разговор на дороге с бабушкой и т.д.

В финале мероприятия приключения фотографа должны закончиться или Днем Победой, где он встречает героев всех выступлений, или он встречает свою семью, или же, наоборот, приезжает домой, а дома нет, и его семья погибла (финал выбирается исходя из общего настроения выступлений и атмосферы в лагеря). В конце мероприятия обязательно должна прозвучать известная песня ("День победы", "Журавли" или что-то подобное).

В конце мероприятия вожатые зажигают в память о погибших свечи (т.к. настоящие свечи запрещены, используете отрядные - электронные). Далее ведущий говорит о том, что сегодняшние вечерние сборы отрядов посвящены 71-летию Победы в Великой Отечественной войне, и отряды после этого отправляются на свои отрядные места.

(примерный сценарий см. в Приложение 3)

**Вечерние отрядные мероприятия (Вечерний сбор отряда/Анализ дня/Огонёк)** (см. 2 день).

Огонек" посвящен 71-летию Победы в Великой отечественной войне. Вожатые рассказывают истории своих дедов/прадедов/соседей и т.п., дети подключаются и рассказывают о том, что знают они.

**Диагностика: методика "Экран настроения" (А.Н.Лутошкин)**

**(диагностика проводится в течение смены)** (см. день 1)

## **День 18**

**Зарядка** (см. день 2)

**Пляж/Бассейн/Спортивные игры/Творческие мастерские/Отрядная работа (подготовка к фестивалю)**

**Общелагерный сбор** (по мероприятию пресс-бум "Творческий круиз)

**Старший вожатый:** На протяжение трех дней вы познакомились с разными стилями, направлениями в изобразительном искусстве, а также на практике изучили различные техники рисования. И сегодня вам предстоит все свои умения и навыки продемонстрировать.

Задача каждого отряда – подготовить собственную газету, в которой будут использованы не только различные техники оформления, но и интересные факты о рисовании, художниках и т.п., которые дети определяют самостоятельно.

**Пресс-бум "Территория открытий"** (отрядная работа)

**Цель:** стимулировать творческую активность.

Команды расходятся по отрядным местам и совместно готовят собственную газету с использованием различных техник оформления с интересными фактами о рисовании, художниках и т.п., которые дети определяют самостоятельно.

**Время проведения:** 1 час.

**Ход мероприятия:**

Данное мероприятие может проводиться по типу мозгового шт.урма.

Мозговой шт.урм — брейнсторминг (популярный метод группового взаимодействия, позволяет найти решение сложных проблем путем применения специальных правил обсуждения). Все участники садятся в круг и в течение некоторого времени по кругу высказывают все, что им приходит в голову по поводу заданной темы. Важно соблюдать основные правила: запрет во время генерирования идей всякой их критики, преимущество свободного фантазирования и генерирования свободных ассоциаций, предпочтение количества, а не качества идей, поощрение комбинирования и переноса уже высказанных идей. Чаще всего заказчик, формулирующий тему для мозгового шт.урма, является экспертом или секретарем, фиксирующим все предложенные идеи.

Этапы и правила мозгового шт.урма. Правильно организованный мозговой шт.урм включает три обязательных этапа. Этапы отличаются организацией и правилами их проведения:

1. Постановка проблемы. Предварительный этап. В начале второго этапа проблема должна быть четко сформулирована. Происходит отбор участников штурма, определение ведущего и распределение прочих ролей участников в зависимости от поставленной проблемы и выбранного способа проведения штурма.
2. Генерация идей. Основной этап, от которого во многом зависит успех (см. ниже) всего мозгового штурма. Поэтому очень важно соблюдать правила для этого этапа:

* Главное — количество идей. Не делайте никаких ограничений.
* Полный запрет на критику и любую (в том числе положительную) оценку высказываемых идей, так как оценка отвлекает от основной задачи и сбивает творческий настрой.
* Необычные и даже абсурдные идеи приветствуются.
* Комбинируйте и улучшайте любые идеи.

1. Группировка, отбор и оценка идей. Этот этап часто забывают, но именно он позволяет выделить наиболее ценные идеи и дать окончательный результат мозгового шт.урма. На этом этапе, в отличие от второго, оценка не ограничивается, а наоборот, приветствуется. Методы анализа и оценки идей могут быть очень разными.

**Пресс – бум "Творческий круиз" (выставка)**

После того как все отряды подготовят свои газеты, проводится выставка работ. Каждый ребенок может отдать свой голос за понравившуюся газету, одно только условие. Нельзя голосовать за работу своего отряда. Голосование заканчивается в 21:00, вожатые из орг. группы подсчитывают голоса и на дискотеке объявляются победители. Голосование может проводиться как очно, так и очно-заочно (в онлайн дневнике можно создать голосование за понравившуюся работу, таким образом провести двойное голосование и наградить победителей по мнению "лагеря" и "Вконтакте"). Так как отрядов очень много, предлагается ввести награждение по номинациям: приз зрительских симпатий, самые креативные, самые сообразительные и т.п.).

**Дискотека** (см. 3 день)

**Вечерние отрядные мероприятия (Вечерний сбор отряда/Анализ дня/Огонёк)** (см. 2 день).

**Диагностика: методика "Экран настроения" (А.Н.Лутошкин)**

**(диагностика проводится в течение смены)** (см. день 1)

# Заключительный (итоговый) период смены

**Цель**: способствовать самоопределению каждого ребенка ВДК.

**Задачи:**

* Коллективная оценка приобретённого опыта, осознание роста ВДК.
* Самооценка полученного в лагере опыта, осознание личного роста ребенка.
* Создание условий для конструктивного расставания.
* Определение перспектив последействия лагеря для каждого ребёнка, постановка задач на будущее.
* Эмоциональная стабилизация.
* Подготовка лагеря к следующей смене.

**Для ребенка важно:**

* Не потерять новых друзей в городе.
* Его труд оценили.
* Обогащение личного багажа знаний.
* Услышать, как можно больше теплых слов.
* Возможность высказать свою оценку за смену.

**Для вожатого важно:**

* Подведение итогов смены с детьми.
* Анализ смены с напарником.
* Планы на будущее.
* Оформление итогов.
* Настрой детей на лирический, но оптимистический лад.

**Определение перспектив последействия лагеря для каждого ребёнка, постановка задач на будущее:**

* Обмен адресами для переписки.
* Договор о встрече.
* Беседа "Что вы будете делать после лагеря".
* Индивидуальные рекомендации, как развить талант, который открылся в лагере.
* Можно раздать сценарии мероприятий или дать их переписать.
* Подготовка лагеря к следующей смене.
* Уборка территории и помещений.
* Написание вожатым писем-отзывов о его работе.
* Пожелания на будущее (Можно читать только после отъезда детей. Можно написать звуковое письмо).

**Критерии успешности:**

* Нежелание уезжать из лагеря.
* Желание сохранить среду общения.
* Желание перенести то, чему научились в лагере, на свой ПДК.

**Итак, что же должен сделать вожатый за это время:**

* Логическое завершение работы на смене.
* Подведение итогов.
* Создание атмосферы "завершения".
* Завершение дел с администрацией и хозяйственными службами.

Завершение лагерной смены предполагает решение нескольких групп задач: эмоциональных, организационных и содержательно–смысловых. Они связаны с рядом обстоятельств, возникающих в итоговый период смены. В эти дни ребенок оценивает условия собственной жизни в лагере, полученный результат участия в программе, значимость отношений с окружающими людьми. В связи с этим он становится требовательнее к особенностям организации быта, к формам осуществления совместной деятельности, к характеру взаимодействия со сверстниками и взрослыми.

Эмоциональные задачи. Участник смены готовится к отъезду домой, к встрече со своими близкими. Вместе с тем, он остро переживает предстоящее расставание с появившимися друзьями, нуждается в поддержке, эмоциональном единении со сверстниками и педагогами. В душах ребят в этот период нередко возникает противоречие между долгожданной встречей и желанием сохранить новые отношения. Поэтому от организаторов смены потребуется максимальное обеспечение положительной эмоциональной окрашенности заключительных дней смены.

В организационном плане заключительные дни смены требуют повышенного внимания, потому что участники в это время склонны к нарушению основных режимных моментов программы, они становятся менее управляемыми. Отсюда возникает необходимость четко планировать каждый день итогового периода лагерной смены. Следует учитывать тот факт, что для ряда участников в эти дни падает интерес к совместной деятельности. Данное обстоятельство требует от педагогического коллектива внимательного отбора содержательной организационной программы с использованием оригинальных, интересных форм работы, которые соответствовали бы потребностям и стремлениям детей.

**Важно!**

Как можно больше внимания уделять всем детям, правильно подвести итоги смены, никого, не забыв при этом, похвалить. Дети должны почувствовать поддержку, тепло и любовь со стороны вожатых. И тогда им захочется возвращаться снова и снова.

## **День 19**

**Зарядка** (см. день 2)

**Пляж/Бассейн/Спортивные игры/Творческие мастерские/Отрядная работа (подготовка к вечернему мероприятию)**

**Генеральная репетиция выступлений отрядов для фестиваля "Творческие открытия"** (во второй половине дня море не проводится. Дети, участвующие в фестивале, должны быть на репетиции. Дети, которые рисуют декорации, делают именно это, а во время фестиваля выступают в роли зрителей).

**Фестиваль "Творческие открытия"** (см. Приложение 3)

**Цель:** выявить талантливые коллективы, выступающие в различных видах искусства.

**Ход мероприятия:** Вожатые за несколько дней выбирают театральный жанр, в котором они будут выступать (комедия, пародия, басня и т.п.), прописывают сценарий выступления (если это младший отряд, тогда берется детская сказка и делается по ней постановка)

**Вечерние отрядные мероприятия (Вечерний сбор отряда/Анализ дня/Огонёк)** (см. 2 день).

**Диагностика: методика "Экран настроения" (А.Н.Лутошкин)**

**(диагностика проводится в течение смены)** (см. день 1)

## **День 20**

**Зарядка** (см. день 2)

**Пляж/Бассейн/Спортивные игры/Творческие мастерские/Отрядная работа**

**Торжественное закрытие смены "Яркие люди" (линейка закрытия смены). Церемония награждения**

Цель: торжественное закрытие смены. Подведение итогов. Награждение детей за активное участие в отрядной работе, лагерных делах.

**Важно!**

На церемонии важно "разбить" награждение творческими номерами (1–2 номера) для того, чтобы дети не сильно устали. На данной церемонии награждаются: Актив отряда (по три человека от отряда); лучшие отряды по рейтингу смены; самый чистый отряд смены, а также педагогический состав (лучшие сотрудники).

Церемония проводится по образцу открытия смены, флаг опускается.

Важные моменты:

* Должны звучать настраивающие песни.
* Выход и построение отрядов на линейку.
* Краткие напутственные слова начальника смены.
* Творческая программа.
* Вожатые исполняют прощальную песню.

**Свободный микрофон "Внимание! Говорят, дети!"**

**Цель:** анализ программы смены.

**Варианты вопросов:**

* Насколько программа была актуальной и полезной для смены?
* Что нового узнали?
* С чем столкнулись?
* Какой важный поступок совершили?
* Кого хотели бы поблагодарить?
* Перед кем хотели бы публично извиниться?

По итогам обсуждения проблем, предложений, дети выставляют оценку организаторам смены (5, 4, 3, 2). Микрофон – свободный, поэтому должен быть определен порядок выступлений (очередность, интересные дополнения). Многое зависит от ведущего, его дипломатичности, знания проблем.

**Прощальная дискотека**

Нужно помнить, что это последняя дискотека и велика вероятность того, что дети будут искать возможность употреблять алкогольные напитки. Обратите на это особое внимание и не выпускайте детей "из поля зрения".

Очень важно организовать дежурство во время дискотеки (на танцевальном поле и на территории лагеря!)

**Операция "Обнимашки"**

**Цель:** дать детям возможность в неформальной обстановке высказать свои симпатии и благодарность.

В последний вечер перед отъездом проводят "обнимашки". Ребята повязывают друг другу, вожатым и воспитателям ниточки, желая при этом что–то хорошее. После этого два человека обнимаются.

**Огонёк "Время прощаться"**

Огоньки заключительного периода

**"Огонек-мечта"**

Темы: "Как мы встретимся", "Какими мы будем", "Что получили мы от смены, проведенной в лагере", "Что вы будете делать в школе по приезду домой".

**"Огонек-фантазия"**

Тема: "Что я сделаю по приезду домой".

Характерные особенности проведения.

Тему выбирает и готовит инициативная группа самостоятельно.

Позиция вожатых – каждый вечер настраивающие вопросы: "Что хочу от сегодняшнего (завтрашнего) "Огонька", "Чему он научит", "Какова идея "Огонька".

**Огонек "Расскажи мне обо мне"**

Цель:

* Создание настроения новой жизни после лагеря.
* Обсуждение каждого члена отряда.

Схема:

Место готовится заранее.

В начале "Огонька" исполняются 2-3 песни для создания определенного настроения.

Вожатые создают:

* Оптимистичный деловой настрой.
* Называют цель огонька.
* Объясняют порядок его видения.
* Сообщают тему сегодняшнего разговора.

Высказывание проходит по кругу. Ребята начинают говорить со слов: "Я считаю, что ты……"

Вручение отрядных сюрпризов, наград, знаков и т.д.

Вожатый на "Огоньке" говорит о встрече, о том, что всех любит, о том, как хорошо было в отряде, о планах на будущее.

## **День 21**

**Зарядка** (см. день 2)

**Организационные моменты:**

* Уборка (Сюда приедут другие ребята и надо, чтоб им было хорошо).
* Сбор вещей.
* Поездка в автобусе.
* Прощание (Кто–то может остаться в лагере, кто–то уезжает).
* За кем–то приедут родители (И надо получить от начальства инструкцию, как мы отпускаем детей – бумаги ...)
* Подумать, чем заняться в автобусе ...

Мероприятия, как правило, вставить некуда (обычно уезжают где–то в первой половине дня, и всё время уходит на уборку, сборы (а у вожатых забот ещё больше). Так что хорошо ложится "Обратная связь" – заборинки как занятие для незанятых. Также уже для собранных с вещами можно устроить орлятские круги – петь песни. Можно подумать, что делать в автобусе ... Если время есть, то можно во что–то спокойное поиграть.

Последний день, возможно, не стоит нагружать "истеричными" мероприятиями (как, впрочем, и предпоследний перегружать ими). Всё спокойно, всё с улыбкой. В последний день в лагере нет особой программы. Идёт сдача имущества, уборка и сдача корпусов, территорий. И это снижает романтический пафос.

Желательно провести все необходимые дела дружно и оперативно. А затем, переодевшись, поставить вещи вкруговую, собраться на прощальный круг. Тут время вспомнить самые интересные дни и часы, найти доброе слово о каждом, поблагодарить, обменяться адресами, оставить свои автографы там, где положено, спеть песни.

Постарайтесь сделать так, чтобы дети вспомнили веселые моменты сезона, попели веселые песенки, поиграли в игры в автобусе, главное – чтобы не было слез.

А в последние минуты перед расставанием положить на руку вожатого свои руки и сказать хором: "До новых встреч! До будущего лета!"

**Общий сбор лагеря**

Заключительный общий сбор всего лагеря. Напутственные слова от начальника смены, старшего вожатого. Все дружно идут собирать чемоданы.

**Операция "Чемодан"**

Собираем вещи, убираем комнаты, отрядное место. Если у вас маленькие дети, помогите им собрать и уп.аковать вещи. Напомните детям, что они могли не разобрать вещи после стирки (зачастую дети забывают сохнущие вещи после их стирки).

**Отъезд**

"До скорых встреч, лагерь!"

Еще раз проверьте, все ли вещи дети забрали.

# 

# Приложение 3

## **Ключевые мероприятия смены**

### **Вводная игра "Бенефис искусств"**

**Цель:** познакомить участников программы с игровой моделью смены "Яркие люди".

**Место проведения:** территория ДОЛ

**Время проведения:** 80 минут

**Действующие лица:**

Ведущий

Игротехник 1 – Режиссер-постановщик.

Игротехник 2 – Хореограф

Игротехник 3 – Художник-пейзажист

Игротехник 4 – Музыкант

Игротехник 5 – Певец

Рекомендации: Каждому игротехнику подготовить оформление своей площадки в соответствие с образом персонажа. А также для более качественного выполнения заданий необходимо привлекать максимальное количество игроков команды.

**Оборудование:** музыкальное сопровождение игры (радио на территории ДОЛ), микрофон, конверты с маршрутными листами и пригласительными билетами.

**Ход проведения:**

Общий сбор всех отрядов – участников программы.

**Ведущий:**

Добрый день, уважаемые участники творческого проекта "Яркие люди". Ежегодно в наш лагерь съезжаются сотни талантливых, творческих, активных и самое главное неравнодушных к искусству людей! До открытия смены осталось не так много времени, но где же наши гости - эксперты всех творческих направлений? (смотрит на часы). Наверное, вновь увлеклись своими творениями и совершенно забыли о назначенной встрече. Ребята, поможете передать им пригласительные билеты и напомнить об открытии нашего марафона? Мы очень нуждаемся в вашей помощи!

Для получения конвертов с пригласительными (документ "Приложения к вводной" на электронном носителе), прошу подойти ко мне по одному представителю от каждого отряда.

Представителям вручаются конверты, в которых находятся пригласительные билеты и маршрутные листы (документ "Приложения к вводной" на электронном носителе)

Прежде чем вы отправитесь на поиски наших экспертов, хочу предуп.редить вас, что передвигаться вы можете, только пока звучит музыка. Как только музыка остановилась, любые передвижения ЗАПРЕЩЕНЫ. А общаться с экспертами вы можете только в моменты тишины. На выполнение задания у вас есть ровно 50 минут. После приглашения всех гостей мы вновь встретимся на этом месте. Я желаю вам удачи! Торопитесь друзья, времени очень мало!

Звуковой сигнал (3 минуты)

**"Кинохроника"**

Игротехник 1 – режиссер-постановщик.

**Время проведения:** 7 минут.

**Оборудование:** ноутбук, музыкальные колонки, кинолента с 6 кадрами (1 кадр – формат А4) на формате А0, в каждом кадре – файловый лист, для удобства смены информации (документ "Приложения к вводной"(3) на электронном носителе); картинки из мультфильмов – 6 шт. (документ "Приложения к вводной"(4) на электронном носителе), аудионарезки с крылатыми фразами из мультфильма – 6 шт. (Папка № 3 на электронном носителе).

**Игр.1:** Театр – потрясающая атмосфера добра и волшебства! На протяжении долгих лет я работаю в театре режиссером-постановщиком. Именно благодаря мне на свет рождаются потрясающие шедевры, которые радуют глаз каждого зрителя, вне зависимости от возраста. Театр для меня – это не просто работа, это смысл всей моей жизни. А с недавних пор, я стал увлекаться постановкой детских спектаклей по мотивам любимых вами сказок и мультфильмов. Я даже привез с собой записи любимых мультфильмов. Но, к сожалению, во время переезда, материалы для работы перемешались. И пока я не наведу порядок в своей мастерской, я не смогу принять ваше приглашение. Может быть, вы поможете мне?

**Задание:** Перед вами находится кинолента и снимки различных мультипликационных фильмов. Буду звучать фрагменты мультфильмов, ваша задача расположить снимки на киноленте сверху вниз в той последовательности, в которой будет звучать аудиозапись. После распределения всех снимков, необходимо дать название каждого мультфильма.

**Игр. 1:** Спасибо вам за помощь! Без вашей помощи я бы потратил на это очень много времени! Я обязательно приду на открытие форума! В благодарность, я вручаю вам маленький подарок (вручает конверт) (документ "Приложения к вводной"(6) на электронном носителе) Что в нем? Это мой маленький секрет, который вы сможете раскрыть сегодня вечером на отрядных местах.

Звуковой сигнал (3 минуты)

**"Шаг вперед"**

Игротехник 2 – хореограф.

**Время проведения:** 7 минут.

**Оборудование:** ноутбук, музыкальные колонки, видеопроектор, экран, танцевальные видеонарезки (Папка № 1 на электронном носителе).

**Игр.2:** Я посвятил свою жизнь танцу с юных лет. Танец – это движение, а движение – это жизнь. В мире существует множество прекрасных танцевальных стилей и направлений. У каждого из них своя красота и свои особенности. Танцем каждый рассказывает свою историю, не похожую ни на одну другую. К сожалению, я не могу принять вашего приглашения. У меня пропало вдохновение, и я больше не могу творить, и ставить потрясающие хореографические постановки. Может быть, вы мне поможете вернуть его?

**Задание:** Я всегда находил вдохновение в танцующих людях. На экране вы увидите различные направления, ваша задача максимально похоже изобразить все движения. Готовы? Поехали! (Танцевальное видео для младшей возрастной группы - №1; для старшей возрастной группы – №2)

**Игр. 2:** Ко мне вернулось вдохновение! Я снова готов творить! Я обязательно приду на открытие смены! За вашу помощь, я вручаю вам маленький подарок. (вручает конверт) (документ "Приложения к вводной"(6) на электронном носителе) Что в нем? Это мой маленький секрет, который вы сможете раскрыть сегодня вечером на отрядных местах.

Звуковой сигнал (3 минуты)

**"Палитра"**

Игротехник 3 – художник-портретист.

**Время проведения:** 7 минут.

**Оборудование:** листы бумаги формата А1 по количеству отрядов-участников; гуашь – 2уп. (12цв.); старая ветошь; вода, для мытья рук; стихотворения (документ "Приложения к вводной"(6) на электронном носителе).

**Игр.3:** Изобразительное искусство – одно из самых старейших видов творчества. Оно берет свое начало еще с первобытных времен, наверное, каждый из вас слышал о том, что и по сей день, археологи находят наскальные рисунки наших предков. Писать картины – это самое лучшее увлечение, которое я только могу себе представить. Холсты, краски и кисточки – мои самые верные друзья. Я с удовольствием бы посетил открытие форума, но, к сожалению, я забыл, где оставил свои кисточки, а мне нужно срочно написать картину и отправить ее на выставку. Вот если бы кто-нибудь помог мне с этим справиться… Ребята, а может быть, вы поможете мне?

**Задание:** Перед вами находится лист бумаги и краски. Я буду читать стихотворение, а ваша задача изобразить на бумаге все, что вы услышите, используя вместо кистей свои пальчики. (документ "Приложения к вводной" на электронном носителе (стихотворение для младшей возрастной группы – 5.1; для старшей возрастной группы – 5.2.)

**Игр. 3**: Спасибо за помощь, юные творцы! Теперь я могу быть спокоен и могу посетить открытие форума! За вашу помощь, я вручаю вам маленький подарок. (вручает конверт) (документ "Приложения к вводной"(6) на электронном носителе) Что в нем? Это мой маленький секрет, который вы сможете раскрыть сегодня вечером на отрядных местах.

Звуковой сигнал (3 минуты)

**"Музыкальная шкатулка"**

Игротехник 4 – музыкант.

**Время проведения:** 7 минут.

**Оборудование:** карточки (документ "Приложения к вводной" (7) на электронном носителе)

**Игр.4:** Где бы мы ни находились, хотим мы этого или нет, нас постоянно сопровождают музыкальные ритмы. Многообразие музыкальных инструментов создают прекрасные мелодии, наполняющие души людей светом и добротой. Но, к сожалению, в современном мире, симфоническая музыка отошла на второй план, уступив пьедестал музыке электронной, созданной при помощи инновационных технологий. Я невероятно огорчен от того, что многие люди стали забывать элементарное – название музыкальных инструментов. Я расстроен, и не желаю присутствовать на открытии марафона. Вот если бы вы смогли переубедить меня….

**Задание:** Перед участниками расположены игровые карточки, необходимо в каждой карточке найти общее между картинками и вписать/назвать зашифрованное слово. (Младшая возрастная группа использует игровые карточки с пустыми клеточками, для написания слов, старшая возрастная группа находит сходство, без подсказки с количеством букв)

**Игр. 4:** Вам удалось развеять мои сомнения! Теперь я с удовольствием приду на открытие форума! За вашу помощь, я вручаю вам маленький подарок. (вручает конверт) (документ "Приложения к вводной"(6) на электронном носителе) Что в нем? Это мой маленький секрет, который вы сможете раскрыть сегодня вечером на отрядных местах.

Звуковой сигнал (3 минуты)

**"Песенный переворот"**

Игротехник 5 – певец.

**Время проведения:** 7 минут.

**Оборудование:** ноутбук, музыкальные колонки, карточки (документ "Приложения к вводной"(8) на электронном носителе), музыкальные перевертыши (Папка № 2 на электронном носителе).

**Игр.5:** с самого раннего детства я посвящаю всю свою жизнь песне! Песню мы начинаем носить в наших сердцах еще с колыбели и не прощаемся с ней по сей день. К сожалению, я не могу принять вашего приглашения. После приезда сюда все тексты и записи песен повредились. И пока я не приведу всё в порядок, я не смогу отправиться на открытие марафона. Ребята, а, может быть, вы, поможете мне?

**Задание:**

* + Для младшей возрастной группы: перед вами лежат карточки (документ "Приложения к вводной"(8) на электронном носителе) с перепутанными словами в фразах из известных песен. Ваша задача, заменив слова, догадаться, какая песня зашифрована.
  + Для старшей возрастной группы: вы будете слышать музыкальные перевертыши известных песен, ваша задача, прослушав их, угадать, какая песня зашифрована.

**Игр.5:** Спасибо за помощь! Теперь я могу быть спокоен и могу посетить открытие форума! За вашу помощь, я вручаю вам маленький подарок (вручает конверт) (документ "Приложения к вводной (6)" на электронном носителе) Что в нем? Это мой маленький секрет, который вы сможете раскрыть сегодня вечером на отрядных местах.

(Общий сбор на месте старта игры. Перед участниками находятся все приглашенные эксперты и ведущий)

**Ведущий:** Вы великолепно справились с поставленной задачей. Все эксперты перед вами! Давайте еще раз их поприветствуем!

(Представление каждого эксперта)

На протяжении всей смены вам предстоит попробовать свои силы в разных направлениях искусства: Театр, Музыка, Вокал, Танец и Рисунок. Вас ожидают познавательные мастер-классы по различным направлениям искусства и невероятно увлекательные конкурсно-концертные программы! А по итогам каждый отряд разработает свой собственный творческий проект! А мы желаем вам удачи и хорошего настроения!

### **Музыкальный конкурс "Вот это номер"**

**Ведущий 1:** Здравствуйте, ребята!

**Ведущий 2:** Добрый вечер, мальчики и девочки!

**Ведущий 1:**

Сегодня все земные звуки

У нас в единый хор слились

**Ведущий 2:**

И место нет хандре и скуке

Ведь музыка вся наша жизнь!

**Ведущий 1:** А что такое музыка?

**Ведущий 2:** Древние философы утверждали, что музыка — это величайшая сила. Она может заставить человека любить и ненавидеть, убивать и прощать. Музыка возвышает чувство любви ко всему. И нет на свете людей абсолютно равнодушных к музыке.

**Ведущий 1:** А сейчас мы хотели бы представить жюри конкурса …

(представление жюри)

**Ведущий 2:** Скажи,… , а ты знаешь, что можно играть на чем угодно, даже на … ?

**Ведущий 1:** Не смеши, как же можно играть на …?

**Ведущий 2:** А вот команда … из … отряда, сейчас тебе это докажет. И к слову, Джон Колтрейн, выдающийся джазовый музыкант, утверждает, что если играть с душой, то можно играть хоть на шнурках от ботинок.

**Ведущий 1:** Ну, давай посмотрим.

(выступление команд)

**Ведущий 2:** Доказали тебе ребята, что можно играть на разных предметах? И, как ты заметил, если грамотно подойти к этому вопросу, то можно создать вот такой шедевр.

**Ведущий 1:** Да, ты прав и мне не терпится посмотреть, что придумали другие команды.

**Ведущий 2:** На сцену приглашается команда … из отряда …

(выступление команд)

**Ведущий 1:** Музыка воодушевляет весь мир, снабжает душу крыльями, способствует полету воображения; музыка придает жизнь и веселье всему существующему, делает человека счастливым… Ее можно назвать воплощением всего прекрасного и всего возвышенного.

(выступление команд)

**Ведущий 2:** Большие композиторы всегда и прежде всего обращали внимание на мелодию, как на ведущее начало в музыке. Мелодия — это музыка, главная основа всей музыки, поскольку совершенная мелодия подразумевает и вызывает к жизни свое гармоничное оформление.

(выступление команд)

**Ведущий 1:** Музыка сопровождает человека в течение всей его жизни...  
Без музыки трудно представить себе жизнь человека. Без звуков музыки она была бы неполна, глуха, бедна... Людям нужны все виды музыки - от простого напева свирели до звучания огромного симфонического оркестра, от незатейливой популярной песенки до бетховенских сонат.

(выступление команд)

**Ведущий 2:** ...каждое музыкальное исполнение неповторимо. Произведение можно сыграть много раз, но каждый раз - это другой раз, исполнение никогда не бывает вполне тождественным, всякий раз это новый акт проявления творческой воли исполнителя.

(выступление команд)

**Ведущий 1:** Музыка - самое таинственное из всех искусств. Она способна выражать тончайшие движения души, неподвластные слову. Не каждому дано понимать музыку, в сложных созвучиях искать отражение собственных переживаний. Однако, слушая музыку, каждый человек чувствует, что она говорит с ним и говорит о нем, и говорит что-то очень важное.

(выступление команд)

… могут быть добавлены реплики вожатых…

**Ведущий 2:** А пока наше жюри будет совещаться, мы предлагаем немного поиграть.

**Ведущий 1:** Уважаемое жюри, просим вас подвести итоги и оценить выступления наших конкурсантов.

Подведение итогов. Награждение.

### **Шоу "Театр глазами детей"**

Фанфары. Занавес открывается. Режиссёр взволновано ходит по сцене, коллектив сидит перед ним.

**Режиссер (ведущий):** Дорогие друзья, у нас возникла проблема. Нам срочно нужно пополнить шт.ат нашего театра.

**Сотрудник театра 1 (ведущий):** Может, дадим объявление?

**Режиссер:** Нет, глуп.ости. Я предлагаю провести кастинг.

**Сотрудник театра 2:** Точно! Но среди кого?

**Режиссер:** Я слышал, что в ДОЛ "…" сейчас проходит … тематическая смена "Яркие люди", где собрались самые талантливые дети Москвы для того, чтобы создать свои театральные команды и, выбрав направление, поставить неповторимый, яркий спектакль.

Объявление отрядов (каждый отряд по очереди с места встает, и громко хором объявляют свой отряд).

**Режиссер:** Сейчас можно начинать кастинг. И мы приглашаем на сцену художественных руководителей команд под ваши бурные аплодисменты.

1. **Конкурс художественных руководителей (Пантомима).**

(Просим вышедших худруков на сцену разделиться на две команды, четные отряды в одну сторону, нечетные – в другую).

Задание: необходимо каждой команде инсценировать, с помощью мимики и пластики своего тела и без использования слов, небольшую сказку. Побеждает та команда, которая понятно для зала показал сценку.

**Сотрудник театра 3:** А я, пожалуй, выберу себе заместителей по чистоте. Просим на сцену.

1. **Конкурс заместителей по чистоте (Музыкальный конкурс - караоке).**

(Просим вышедших заместителей по чистоте на сцену разделиться на две команды, четные отряды в одну сторону, нечетные – в другую).

Включается известная песня и команды должны по очереди спеть песню под мелодию, побеждает та команда, которая наберёт больше всего голосов из зала (зрители путем поднятия руки, голосуют за понравившуюся команду)

**Сотрудник театра 3:** Ну что ж, тогда я приглашаю на эту сцену заместителей по творчеству.

1. **Конкурс художников (Рисуют "идеального" вожатого).**

(Просим вышедших заместителей по творчеству на сцену разделиться на две команды, четные отряды в одну сторону, нечетные – в другую).

Необходимо заранее подготовить: к длинной палке или черенку приматывается маркер (палка должна быть длинная, чтобы моги все дети из команды держать ее), два флипчарта на сцене с листами, либо прикрепленными к ней ватманами. Дети с разных сторон становятся вдоль палки, держат ее двумя руками и совместно рисуют. На выполнение задания дается 10 минут. Побеждает команда, которая набрала большее количество аплодисментов.

**Сотрудник театра 1:** Но ведь у каждого театра должны быть зрители. И, в нашем случае, зрители – это вы и есть. И мы объявляем конкурс на самого внимательного зрителя.

1. **Игра с залом (Хлопки).**

**Сотрудник театра 2:** Знаете, бывают случаи, когда даже самые именитые артисты забывают слова, ведь на сцене, как и в реальной жизни, возможны любые случаи. И в таких случаях многое тоже зависит от зрителя. Сможете ли вы, если вдруг артист забудет слова, заполнить паузу? Мы предлагаем вам побывать в роли певцов и исполнить свои любимые песни, а мы посмотрим, какой из секторов обладает большими умениями.

1. **Поют песни под минусы, кто громче.**

**Сотрудник театра 3:** Что же, петь вы можете. А вот как насчёт танцев? Мы приглашаем на эту сцену по два самых танцующих человека из отряда (вожатый и ребёнок).

1. **Танцевальный батл.**

**Режиссер:** Да… Такого огромного количества талантливых, умных и сообразительных ребят я давно не видел. И почему-то мне кажется, что больше талантов среди мальчиков.

**Сотрудник театра 1:** Нет, среди девочек.

**Режиссер:** Нет, мальчиков!

**Сотрудник театра 1:** А давайте мы сейчас и проверим.

1. **Массовая игра с залом (Ёжики-ёжики).**

(Текст и движения повторяются детьми сразу вместе с ведущим; слова должны быть предварительно выучены. Основная задача - как можно громче прокричать последние слова)

* Два притопа (по очереди топают ногами),
* Два прихлопа (хлопают в ладоши),
* Ежики, ежики (руками показывают клубочки, в которые сворачиваются ежи).
* Наковали, наковали (стукают левым кулачком сверху по правому и наоборот),
* Ножницы, ножницы (перекрещивают по принципу "ножниц" выпрямленные руки перед собой).
* Бег на месте, бег на месте (бегут на месте),
* Зайчики, зайчики (показывают прямыми ладошками на своей голове ушки зайчиков, ритмично сгибая ладони).
* Ну-ка вместе, ну-ка дружно!
* Девочки (повторяют только девочки)
* Мальчики (повторяют только мальчики)

**Режиссер:** Кажется, поровну.

**Сотрудник театра 2:** Получается, да.

**Режиссер:** Знаете, что я решил? Мы возьмём всех этих ребят в свой театр. Ведь каждый из них индивидуален и неповторим, а значит, сможет украсить эту сцену своим присутствием. Тем более, театр – это не только актёры, но и режиссёры, оформители, дизайнеры, звукооператоры, светооператоры, сценаристы и многие-многие другие. Каждый может найти себе занятие по душе.

(Шарики и конфетти сверху, фанфары, занавес)

### **Конкурс актерского мастерства "Праздник лицедеев" "Праздник лицедеев"**

**Ведущий:** Добрый вечер, дорогие друзья. Сегодня вам выпала честь сразится за звание лучшего актера. На эту сцену приглашаются избранные актеры ваших театральных команд. Поддерживаем юных актеров бурными аплодисментами.

Сегодня Конкурс актерского мастерства "Праздник лицедеев" оценивают:

(представление жюри)

Актеры нашего радужного театра будут оценивать по следующим критериям:

* Поведение на сцене
* Сценическая речь
* Импровизация
* Мимика
* Креативность.

Каждый критерий оценивается по 5-балльной шкале.

**Ведущий**: Друзья мои, каждому из вас было дано домашнее задание подготовить презентацию вашего образа. И для презентации своей роли приглашается 1-й отряд.

**Конкурс «Пантомима»** (мимика, пластика, голос)

(заданий должно быть ровно столько, сколько участников).

**Ведущий:** Каждому участнику будут предложены небольшие ситуации, которые будет необходимо показать с помощью пантомимы, используя мимику лица, пластику тела и звуки речи.

**Задания:**

Изобразить

1. походку человека: у которого жмут ботинки;
2. который пнул кирпич;
3. у которого начался приступ. радикулита;
4. который оказался ночью в лесу;
5. на которого сверху вылили банку краски.
6. встревоженного кота;
7. грустного пингвина;
8. восторженного кролика;
9. хмурого орла;
10. разгневанного поросенка.
11. жующей банан обезьяны
12. ребенка, которому не куп.или игрушку
13. Вы жуете яблоко и вдруг понимаете, что внутри червяк
14. Вы играете в мяч, и он разбивает стекло рядом стоящей машины
15. Ваш телефон выпадает из кармана прямиком в лужу.
16. Радующегося долгожданному подарку ребенка
17. Играющего в компьютер геймера
18. Человека, у которого заняты руки, а ему нужно позвонить в домофон
19. Ребенок, потерявшийся на вокзале.
20. В кассе огромная очередь, а вы настойчиво пытаетесь что-то спросить у кассира, не стоя в ней.
21. Вы очень плохо слышите, но старательно пытаетесь узнать у окружающих, когда прибывает ваш поезд.
22. Вы опаздываете на поезд.

**Ведущий:** Аплодисменты участникам. А сейчас жюри объявит решение о том, кто из наших юных актеров пройдет в следующий тур.

(выбывшие ребята уходят со сцены под аплодисменты).

**Ведущий:** Мы провожаем ребят бурными аплодисментами. А мы переходим к следующему конкурсу.

**Конкурс «Речь»**

**Ведущий:** Каждый из участников должен сейчас прочитать текст, но прочитать текст он должен с той интонацией и эмоциональной окраской, которая ему выпадет.

Ночь, улица, фонарь, аптека,

Бессмысленный и тусклый свет.

Живи ещё хоть четверть века —

Всё будет так. Исхода нет.

Умрёшь — начнёшь опять сначала

И повторится всё, как встарь:

Ночь, ледяная рябь канала,

Аптека, улица, фонарь.

Прочитать:

1. Радостно
2. Печально
3. Всхлипывая
4. Так, словно у вас не работает микрофон, а народу в зале видимо не видимо
5. Так, словно только что прибежали с марафонской дистанции
6. Скучающе
7. Так, словно вам очень страшно
8. У вас очень болит горло
9. Вы очень замерзли
10. Восхищаясь
11. Хитро
12. Словно ругаетесь
13. Хвастаясь
14. Очень переживая
15. Словно только что проснулись

(Девушка с подносом, на котором лежат карточки с написанными заданиями, проходит мимо строя ребят, давая возможность каждому вытянуть карточку)

**Ведущий:** Спасибо, ребята, вы прекрасно справились с этим заданием, но к сожалению, в следующий тур могу попасть не все. Слово жюри для вынесения вердикта.

(жюри приняло решение)

**Ведущий:** Мы поддерживаем ребят, ведь они так старались, не каждый может выйти на сцену и достойно держаться на ней. Переходим к следующему конкурсу.

**Конкурс «Работа с партнером»**

**Ведущий:** Сейчас каждый из участников получит свою роль, которую будет играть в нашем мини спектакле.

(раздать всем роли (роли написаны (напечатаны) заранее на листочках) и попросить участников импровизировать, когда ведущий зачитывает текст с их персонажем)

«Тихая аллея озарилась первым солнечным лучом(1). Гремя дугами, мимо промчался троллейбус(2). Засветился зеленый глаз светофора(3). Появились спешащие на работу прохожие(4,5). Начиналось утро. На небе взошло солнце(6). Неожиданно из-за дома выскочила кошка (7) с очень безумными глазами. За ней гналась собака (8), не менее безумная, чем кошка. Тут проезжал опять троллейбус, но медленно-медленно, как бы всматриваясь в кошку…Кошка направила своё движение к прохожим, надеясь на человеческое добро и на своё спасение. Однако, собака, которая была не менее безумная, чем кошка, тоже направилась к прохожим, громко лая и рыча. Прохожие вскрикнули от ужаса и спрятались за скамейку(9), которая вдруг оказалась по соседству. Кошка пробежала под скамейкой, а вот собака не смогла пролезть. И она стала скулить. Прохожие кричали и звали на помощь. Тут проходил дворник (10) и как только увидел это безобразие, сразу бросился на помощь прохожим, размахивая метлой. Солнце слепило дворника в глаза так, что он не мог бежать вперёд, а всё время куда-то сворачивал. Светофор стал мигать всеми тремя цветами, пытаясь показать дворнику, куда надо бежать. Собака не переставала скулить и тоже звать на помощь. Кошка сидела довольная на скамейке и, улыбаясь, смотрела на всё происходящее. Троллейбус пронёсся мимо скамейки в 10-й раз и стал звонить в звонок, пытаясь дать понять дворнику, куда надо бежать. Солнечный луч полз и полз по аллее, прокладывая путь к скамейке. Наконец-таки дворнику удалось добежать до прохожих, успокоил их. Погладил кошку, ласково ей улыбнулся. Освободил собаку, дал ей косточку. Забрал скамейку и ушёл.»

**Ведущий:** Мы благодарим все пары и просим жюри огласить свое решение

(жюри приняло решение)

**Ведущий:** Провожаем ребят бурными аплодисментами. Вот мы и подобрались к завершающему испытанию нашего конкурса. Вас осталось четверо. И сейчас мы приглашаем всех участников за сцену, а пока наши финалисты готовятся, мы проверим насколько у нас сегодня артистичный и внимательный зал, вам предстоит продемонстрировать и умение быть актером пантомимы и вокальные данные и чувство партнера. При этом вам даже не нужно будет выходить на сцену, просто повторяйте за мной.

(занавес закрывается)

(выступление детей с песней или танцем)

**Ведущий:** Спасибо… за выступление. Все знают передачу «Слава богу, ты пришел!», действие на сцене будет происходит подобным образом. Каждому финалисту будет предложена ситуация, в которую он попадает. Заранее заготовленного текста у актера нет, ему нужно действовать по ситуации и в соответствии с тем, как ведут себя актеры-партнеры. И так ситуация для первого участника. Занавес.

(занавес открылся)

**Ведущий:** Вы – вожатый, в лагере уже полчаса как отбой, а ваши дети никак не хотят ложиться спать.

(после каждой ситуации ведущий задает несколько вопросов ребенку, о его импровизации).

**Ведущий:** Вторая ситуация: вы – вожатый дежурного отряда в столовой, а несколько ваших детей всячески увиливают от дежурства.

(после каждой ситуации ведущий задает несколько вопросов ребенку, о его импровизации).

**Ведущий:** Третья ситуация: Родители обещали вам за хорошую учебу купить планшет, отучились вы хорошо, но планшета так и нет.

(после каждой ситуации ведущий задает несколько вопросов ребенку, о его импровизации).

**Ведущий:** Четвертая ситуация: Вы – вожатый и, как начинаются будни, перед школой у вашего отряда начинается жуткая болезнь, больше половины отряда ложится в изолятор. Вам необходимо выяснить причину.

(после каждой ситуации ведущий задает несколько вопросов ребенку, о его импровизации).

**Ведущий:** а мы благодарим всех наших участников и приглашаем занять места в зрительном зале. Наше уважаемое жюри мы приглашаем на подведение итогов.

А пока мы ожидаем решения жюри для вас поет/танцует

**Ведущий:** для объявления результатов конкурса актерского мастерства приглашается…

(награждение, слово жюри).

**Ведущий:** Благодарим вас за внимание, друзья до новых встреч!

### **Конкурс вокального творчества "Voka star" (1 этап)**

Фанфары. Занавес открывается. На сцену выходят двое ведущих.

**Ведущий 1:** Здравствуйте, дорогие мальчики и девочки, здравствуйте, уважаемые вожатые и сотрудники лагеря!

**Ведущий 2:** Здесь и сейчас у нас пройдет вокальный конкурс "Голос". И мы начинаем торжественную церемонию открытия конкурса.

**Ведущий 1:** Позвольте представить вам наше уважаемое жюри!

Председатель жюри – …

Члены жюри: …

**Ведущий 2**: представляет второго ведущего.

**Ведущий 1:** представляет первого ведущего.

**Ведущий 2:** наш конкурс проводится в двух возрастных категориях: младшая – от 6 и до 11 лет, и старшая – от 12 и до 15 лет.

**Ведущий 1**: Что ж, мы всё объяснили, пора начинать.

(на сцену выходит вожатая и задает всем настроение, исполняет песню)

**Ведущий 2:** Встречайте первого участника – …

Второго…

Третьего…

Десятого…

(Далее ведущие по очереди объявляют участников конкурсной программы за кулисами.

Уход каждого участника сопровождается музыкой).

**Ведущий 1:** Ну а сейчас есть время нашим конкурсантам немного отдохнуть, подготовиться следующим участникам, а наши вожатые приготовили для нас еще один номер (выступают вожатые с танцем).

После выступления вожатых, на сцену по списку приглашаются и остальные команды)

**Ведущий 2:** Пролился с неба звездопад

Потоком ярких звездочек талантов

**Ведущий 1**: И, наконец, настал черед

Вручения дипломов и подарков!

На сцену приглашаются члены жюри, они объявят результаты. (Звучит музыка, жюри выходят на сцену награждают всех участников под музыку.)

**Ведущий 2:** Мы благодарим всех членов жюри! Мы благодарим всех участников нашего конкурса!

**Ведущий 1:** Сегодня мы увидели и услышали самых настоящих звёзд! Ослепительный звёздный дождь пролился на нашем небосклоне!

**Ведущий 2:** И, конечно, все сегодня получили большое удовольствие от услышанного!

А иначе – нельзя, ведь музыка имеет одно очень замечательное свойство – она объединяет всех и понятна всем. Именно поэтому и состоялся наш конкурс "Голос"

**Ведущая 1:** И в заключение нашего конкурса, звучит песня, которая является Гимном Мосгортура.

**Ведущий 2:** Наш 1 этап конкурса подошёл к концу, благодарим всех за внимание!

**Ведущий 1:** Встретимся завтра!

**Важно!**

Сценарий 1-го этапа продумывается орггруппой.

### **Конкурс хореографии "Держи ритм"**

(Звучит музыка, открывается занавес).

**Ведущий 1:** И снова полный зал, и вновь горят огни.

И мы уже на сцене не чужие, а свои.

Аплодисментов звон и взгляд счастливых глаз,

И нет награды больше этой для всех нас.

**Ведущий 2:** Мы на сцене те, кем мечтаем быть,

Мы выходим, ничего не пряча.

Мы живём игрой, мы хотим так жить,

И мы знаем: "Впереди удача!"

**Ведущий 1:** Добрый вечер, ребята, вожатые, сотрудники лагеря!

**Ведущий 2:** Мы приветствуем вас на конкурсе танцевальных команд "Держи ритм". И сегодня в нем примут участие танцевальные команды от каждого отряда.

**Ведущий 2:** Танец - это самое возвышенное, самое прекрасное из всех искусств, поскольку он не просто отражение жизни или отвлечение от нее, а сама жизнь.

(под музыку и аплодисменты приветствуются танцевальные команды. Если сцена актового зала умешает в себя все команды, тога на приветствие они все выходят на сцену. Если сцена небольшая, значит, под аплодисменты команда, которую объявляет ведущий, поднимается с места).

Звучит "Вальс" (во время музыки слова ведущих)

**Ведущий 1:**

Лишь только вальс нам дарит этот миг,

И только он сейчас разъединяет,

Листая время, как страницы книг

Забытым чувством снова опьяняет.

**Ведущий 2:**

И кто подскажет, как спастись сейчас,

Я отвести уже не смею взгляда,

А вальс кружит как в первый раз,

Душа безбрежной музыкой объята.

(когда ведущий договаривает слова, музыка с нарастанием делается громче и на сцену выходят вожатые и начинают танцевать вальс).

Танец закончился, и ведущие представляют членов жюри ...

**Ведущий 1:** Поприветствуем наше многоуважаемое жюри …, которое будет оценивать выступления команд по 5-балльной шкале и по следующим категориям:

**Ведущий 2:**

* исполнительское мастерство (образ, характер);
* сложность танцевальных элементов;
* техника исполнения движений; актерское мастерство;
* костюм его оригинальность и единство в стиле всей команды.

**Ведущий 1:** Здесь буйство красок, нежных чувств мгновенья,

Мельканье рук, движенье бедер, ног…

О, танец! Ты – великое творенье,

Волнующий, божественный восторг!

**Ведущий 2:** На сцену приглашается команда … отряда …

(выступление команд)

**Ведущий 2:** Пластика, грация, ловкость…

Вмиг превращаются в чувство.

И без единого слова,

Провозглашают о чуде.

**Ведущий 1:** Пола обманчивый глянец…

Пары в нарядах стекутся.

Танец! Божественный танец!

Высшее в мире искусство!

**Ведущий 2:** На сцену приглашается команда … отряда …

(выступление команд)

**Ведущий 2:** В танце, как в жизни, идет бег по кругу:

И сила, и слабость бегут друг за другом.

В танце: плие, прыжок и вращение.

И в жизни для взлета нужно падение.

**Ведущий 1:** На сцену приглашается команда … отряда …

(выступление команд)

**Ведущий 1:** Танец – есть чувств и эмоций палитра –

Показать можно все, что на сердце сокрыто!

Танец – есть тела особый язык –

Расскажет о том, к чему каждый привык!

**Ведущий 2:** О танце можно рассуждать бесконечно,

Но танец – есть жизнь, и так будет вечно!

На сцену приглашается команда … отряда …

(выступление команд)

**Ведущий 1:** Медленный танец. Слезы из воска.

Музыки тихий каприз.

Медленный танец. Маленький остров,

Легкий и ласковый бриз.

**Ведущий 2:** Чувства сильнее. Ночи короче.

Так оторвись от Земли!

Просто. Тайком. Невзначай. Между прочим

Медленный танец продли...

**Ведущий 1:** На сцену приглашается команда … отряда …

(выступление команд)

**Ведущий 1:** Закружилось, завертелось,

Танцевать нам захотелось.

Словно бабочки на поле,

Кружат пары на танцполе.

**Ведущий 2:** Хоть полсвета обойдёшь,

Лучше танцев не найдёшь,

Вальсы, твист и ча-ча-ча,

Мы танцуем сгоряча.

…

Когда вожатые будут знать, какой танец будут исполнять команды, важно подобрать стихотворения о том виде, который будет исполняться и вставить его в сценарий.

(после того как все команды выступ.или, жюри делает подсчет оценок. В это время на сцене танцуют вожатые).

**Ведущий 1:** Наше жюри посовещалось и решило, кто победил в сегодняшнем конкурсе, решение объявит председатель жюри ...

(слово председателя жюри)

Награждение команд-победителей.

**Ведущий 2:** И пусть ребята не все стали победителями танцевального конкурса, впереди у нас еще много новых дел и творческих мероприятий

**Ведущий 1:** До новых встреч!

### **Фестиваль "Яркие люди"**

(Звучат 3 театральных звонка)

Голос за кадром "Уважаемые зрители! Мы рады вас приветствовать на нашем фестивале "Творческие открытия" Просим вас соблюдать тишину в зале, отключите телефоны или поставьте их на беззвучный режим. Фото- и видеосъемка разрешены. Благодарим за внимание, приятного вам просмотра!"

(Звучит звук занавеса, музыка, выходят ведущие)

**Ведущий 1:** Здравствуйте, дорогие дамы и господа!

**Ведущий 2:** Мы рады вас приветствовать на нашем фестивале, посвященном Всемирному дню Его Величества — Театра! К слову, в этом году ровно 55 лет с того самого дня, когда IX конгрессом Международного института театра был установлен День театра.

**Ведущий 1:** Для зрителя театр – всегда как сказка.

Здесь в зале зрители снимают свои маски,

И надевают их актрисы и актеры

Под чутким руководством режиссера.

Чтобы взглянули на себя со стороны,

Чтоб в душу заглянуть свою могли

Все зрители. Любой, придя сюда,

Сможет и плакать, и смеяться без труда,

На миг возвысится над собственной судьбой

И вдоволь посмеётся над самим собой.

Здесь торжествует жизнь под рампы светом.

Театр, благодарим тебя за это!

**Ведущий 2**: Открывая дверь в храм этого искусства, мы попадаем в волшебную, ни на что не похожую благородную атмосферу, богатейшую сокровищницу мифов и легенд, в чудо, в котором есть и чудесное превращение, и магическая таинственность.

**Ведущий 1:** Здесь есть место весёлым танцам и песням. Актёры своей игрой заставляют нас плакать и смеяться, переживать и восхищаться.

**Ведущий 2:** В своей работе актер пользуется инструментами, какие ему дала природа: телом, движением, речью, голосом, жестом, мимикой. Ему помогают при этом память, наблюдательность, воображение, эмоциональность.

**Ведущий 1:** Слово "театр" греческое. Означает оно и место, где зрелище происходит, и само зрелище. Театральное искусство возникло очень давно, более двух с половиной тысяч лет тому назад.

**Ведущий 2:** В Древней Греции представления шли иной раз по нескольку дней. Зрители приходили на них, запасаясь продуктами. Огромные толпы людей рассаживались на возвышениях, а само действие происходило на арене, расположенной прямо на траве.

**Ведущий 1:**

Как хорошо, что есть театр!

Он был и будет с нами вечно.

Всегда готовый утверждать

Все, что на свете человечно.

Здесь все прекрасно – жесты, маски,

Костюмы, музыка, игра.

Здесь оживают наши сказки

И с ними светлый мир добра.

**Ведущий 2:** Предлагаем окунуться в этот удивительный мир непридуманных страстей и жизни!

**Ведущий 1:** На сцену мы приглашаем артистов команды … постановкой пьесы/спектакля …

(выступление отрядов)

**Ведущий 2**: Ещё в давние времена, жители Древнего Рима требовали от своего правителя "Хлеба и Зрелищ". Разнообразие деятельности породило разные виды искусства, разные жанры театра. На сцену приглашается …

(выступление отрядов)

**Ведущий 1:** В театре благодаря игре актёров, вы можете узнать удивительную историю. Актёры передают сюжетную линию при помощи жестов, слов, пения, танцев. Иногда на сцену выходят не сами актёры, а их помощники – куклы. И сейчас мы приглашаем актеров команды …, выступ.ить в жанре кукольного театра.

(выступление отрядов)

**Ведущий 2:** Театр интересен всем без исключения: и взрослым, и детям. Встречаем артистов команды…, которые готовы представить нам театр юного зрителя.

(выступление отрядов)

**Ведущий 1:**

Театр – как любовь, он – как порыв,

Он тот, который

Тебе верней и друга, и родни.

Театр – бог, чьи ангелы- актёры,

Хоть далеко не ангелы они!

**Ведущий 2**: Да, не ангелы они, а артисты команды …, выступающие в жанре – комедии… Встречаем их.

(выступление отрядов)

**Ведущий 1:**

Здравствуй, театр наш родной!

Снова встретились с тобой,

В чудеса твои мы верим,

В сказку открываем двери.

**Ведущий 2:**

Театр кукол — пусть игра,

Здесь куклы словно оживают.

Здесь учат нас добру всегда,

И здесь друзей не забывают.

**Ведущий 1:** Мы приглашаем на сцену артистов команды…

(выступление отрядов)

**Ведущий 2:** В любом театре есть, многими актерами любимый, антракт. Потому что за эти несколько минут они могут отдышаться, отдохнуть, подправить грим и костюм, чтобы снова, выйдя на сцену, радовать нас и дарить нам свои чувства. Поэтому и мы сейчас объявляем антракт!

**Проведение игры-викторины (смотри ниже вопросы)**

**Ведущий 1:** Театру не единожды предрекали погибель, но он каждый раз с достоинством выдерживал, и продолжает выдерживать, жесткую конкуренцию с кинематографом, с компьютером и с телевидением.

**Ведущий 2:** Потому что искусство, которое служит для зрителей, суждена долгая жизнь. А особенно такому жанру как пародия.

**Ведущий 1:** Приглашаем артистов команды … выступающие в этом жанре с постановкой …

(выступление отрядов)

**Ведущий 2:** В этом жанре пробуют себя и артисты команды …. Встречаем их на нашей сцене.

(выступление отрядов)

**Ведущий 1:** Участники фестиваля нам показали, что актеры живут в каждом из нас. И сейчас мы еще раз в этом убедимся, увидев актеров команды …, выступающих в жанре пародии. Встречаем их.

(выступление отрядов)

**Ведущий 2:**

Какое чудо — оказаться в басне

С героями оживших вдруг легенд!

Нас удивляют их мораль, и маски,

Захватывает действия момент.

**Ведущий 1:** Встречаем артистов команды ... Они представят нашему вниманию басню…

(выступление отрядов)

**Ведущий 2:** И завершают наш фестиваль артисты комедийного жанра, команда... Встречаем их.

(выступление отрядов)

**Ведущий 1:** Окончен наш фестиваль. Всем искренне благодарны за выступление и созерцание.

**Ведущий 2:** Дамы и господа, мы призываем: "Любите театр за редкость встреч, за величественность и за ум, за вечную молодость и мудрость одновременно, за молодость, за порывистость душ тех, кто делится ею с нами — актеров, лишь только занавес взметнется театральный".

**Ведущий 1:** Друзья, любите театр, восхищайтесь театром. Его Величество Театр делает нас добрее, справедливее, честнее.

**Викторина о театре**

Перерыв в спектакле между отделениями, когда можно сбегать и перекусить в буфете. (Антракт)

Текст постановки. (Сценарий)

Произведение, по тексту которого ведётся постановка. (Пьеса)

Как назывались первые актёры на Руси? (Скоморохи)

Кто готовит и осуществляет постановку спектакля? (Режиссёр)

Как называется разговор двух актёров на сцене? (Диалог)

Как называются специальные театральные краски для изменения лица? (Грим)

Как называется явление, когда зрительный зал переполнен, а в кассе нет билетов? (Аншлаг)

Как называются специальные осветительные приборы, используемые в театре? (Софиты, прожектора)

Как называются одним словом поддельные предметы, употребляемые в театре вместо настоящих вещей? (Бутафория)

Как называется искусство создания сценического образа при помощи пластики, мимики, жестов? (Пантомима)

Как называется лист, на котором даётся информация о предстоящем спектакле? (Афиша)

Как называется оформление сцены на спектакле? (Декорация)

Как называется изделие из искусственных волос, которое актёры надевают на спектакль? (Парик)

### **Мастер-класс по игре на музыкальных инструментах (вводная)**

**Ведущий** **1:** Здравствуйте, мальчики и девочки!

**Ведущий** **2:** Приветствую вас, юные дарования!

**Ведущий** **1:** Сегодня мы с вами поговорим о музыке, о том, что такое звук, ритм, тембр, вспомним какие музыкальные инструменты существуют, и познакомимся с современными и нетрадиционными.

**Ведущий** **1:** Все ли из вас знаю, что такое музыкальный звук?

(ответы детей)

**Ведущий** **1:** А звук, ребята, это то, что мы можем пропеть, сыграть на музыкальном инструменте и имеет определенную высоту.

**Ведущий** **1:** Из звуков мы можем создать мелодию, а чтобы она более интересной для наших ушей, имеет различные средства выразительности, такие как ритм, темп, тембр.

**Ведущий** **2:** Кто мне подскажет, что такое ритм?

(варианты детей)

**Ведущий** **2:** Ритм - это чередование коротких и длинных нот (звуков), все то, что можно простучать. А сейчас эта часть зала будет хлопать в ладоши, а эта топать ножками. Сначала вы повторяете за мной (показывая на ту часть зала, которая хлопает), а теперь вы (те, которые топают). А теперь вместе. Вот видите, мы с вами задали ритм.

**Ведущий** **1:** Давайте теперь поговорим о тембре. А тембр - это особая окраска звука. У каждого человека свой тембр голоса, именно поэтому мы можем узнать с кем разговариваем по телефону, не видя собеседника.

(можно разыграть сценку: на сцену выходят 4 вожатых, один из них отворачивается, а другие по очереди говорят что-нибудь, это может быть отрывок из стихотворения. Вожатый, который отворачивался – поворачивается и угадывает кто за кем, что говорил. Таким образом демонстрируя, что тембр голоса неповторим).

**Ведущий** 2**:** Но помимо тембра музыка имеет свой темп, что означает скорость ее движения. Темп имеет очень важную роль в музыке (вожатые демонстрируют пример, либо сами играют на музыкальном инструменте, либо включают запись. Сначала звучит веселая музыка и постепенно ее замедляют, либо наоборот начинает звучать грустная песня, и темп ее начинают увеличивать) Как видите, если темп выбран неправильно, мы из веселой песни можем сделать грустную.

**Ведущий** **1:** Как вы уже поняли, не только голос человека издает звуки, но и музыкальные инструменты. Давайте проверим, насколько вы эрудированы в знаниях музыкальных инструментов. (Второй ведущий уходит временно за кулисы)

Вам придется отгадать загадки:

Назовите без ошибки

Инструмент чуть больше скрипки.

Он ее ближайший друг,

Но немного ниже звук.

Есть и струны, и смычок,

В музыке не новичок!

**(Альт)**

Три струны, играет звонко

Инструмент тот — "треуголка".

Поскорее узнавай-ка,

Что же это?

**(Балалайка)**

Со мной в поход легко идти,

Со мною весело в пути,

И я крикун, и я буян,

Я звонкий, круглый...

**(Барабан)**

У него рубашка в складку,

Любит он плясать вприсядку,

Он и пляшет, и поет —

Если в руки попадет.

Сорок пуговиц на нем

С перламутровым огнем.

Весельчак, а не буян

Голосистый наш...

**(Баян)**

А это что за чудеса?

В лесу мы слышим голоса,

Ребята у костра сидят,

Поют и на нее глядят.

Чтобы она вдруг зазвучала,

Щипни струну ты для начала.

А струн бывает семь иль шесть,

Ее достоинств нам не счесть.

Всем под нее легко поется,

Скажите, как она зовется?

**(Гитара)**

Это что за инструмент высотою в целый дом?

В трубы, в дерево одет, украшения на нем.

Голосов имеет много этот звучный великан.

Он то ласковый, то строгий, а зовут его...

**(Орган)**

Я стою на трех ногах,

Ноги в черных сапогах.

Зубы белые, педаль.

Как зовут меня? ...

**(Рояль)**

Он на солнце заблестит,

Нежным звуком одарит.

В джазе самый первый он,

Серебристый...

**(Саксофон)**

Знайте, они с барабаном соседи.

Сделаны они из меди.

Вовремя нужно руками взмахнуть,

Звонко ударить, потом отдохнуть.

Партия их не пустяк, не безделка,

В музыке тоже бывают...

**(Тарелки)**

Весёлая птичка в орешнике пела,

Лесного ручья где–то струйка звенела,

А, может, в траве колокольчик звенел?

А, может, не птичка, а ветер свистел?

Весёлую, звонкую песенку лета

Пропела волшебная дудочка…

**(Флейта)**

Какие вы молодцы! Всё-то вы знаете.

**Ведущий** **1:** А слышали ли вы о современных музыкальных инструментах? Я бы хотела познакомить вас с некоторыми из них.

Сегодня уже никого не удивишь электронными барабанными установками, Drum Pad-ами и различными контроллерами, но одна очень занятная разработка швейцарской компании "PANART" не перестаёт поражать воображение людей, хотя и была создана ещё в далеком 2000 году. Hang Drum – это совершенного необычный музыкальный инструмент, он же "ручной барабан", внешне напоминает инопланетную летающую тарелку, извлекать звук из этого чудо-устройства можно разными способами. Например, играть кончиками пальцев, ладонью или ее ребром. **(Видеозапись)**

Лазерная арфа. Этот необычный музыкальный инструмент – современное воплощение классической арфы! Его не только надо слушать, но и видеть! Поистине, впечатляющее зрелище! Состоит он из лазерных лучей, принцип работы которых аналогичен с обычными струнами, только они звучат не от щипков, а от перекрытия. **(Видеозапись)**

**Музыкальная шкатулка.** Шведский музыкант и изобретатель Мартин Мулин, известный как MacGyver, собрал музыкальную шкатулку, которая работает на 2000 шариках. В конструкцию встроены виброфон, металлофон, барабан, бас-гитара и другие музыкальные инструменты. Звуки из музыкальных инструментов извлекаются за счет металлических шариков, действие которых регулируется с помощью специально настроенного маховика. **(Видеозапись)**

А сейчас я попрошу на сцену выйти двух добровольцев. (одному в руки дается две моркови, а другому картофель)

Привет! как тебя зовут? (вожатый обращается к первому ребенку)

... (ответ ребенка)

А тебя? (обращается ко второму)

... (ответ ребенка)

Очень приятно с вами познакомиться. У вас в руках овощи, как вы уже поняли. Вам задание, сыграйте нам на них.

(попытка детей поиграть на овощах)

**Ведущий** **2:** (второй ведущий выбегает из-за кулис) Ну вот стоило мне отойти на пару минут, а ты тут уже детей мучаешь. Ну как они тебе сыграют на картошке или морковке? Дети, скажите, разве это возможно? (обращаясь к залу)

**Дети:** Н-е-е-т! (ответы детей)

**Ведущий** **1:** Знаешь ли, дорогой друг, мир музыки не стоит на месте и в наше время играть на овощах вполне реально. Наверное, ты, как и все остальные, просто не знаком с одним немецким оркестром, который играет на овощах. **(Включается видео запись)**

Ну что, ты убедился, что нет ничего невозможного?

**Ведущий** **2:** Это удивительно, я ничего более необычного не видел в своей жизни! А вы, дети?

(ответы детей)

**Ведущий** **1:** А еще некоторые люди музыкальные инструменты делают из подручных материалов, например, бутылок. Давайте с вами посмотрим на это творение **(включается видеоролик)**

**Ведущий** **2:** Ну, что ребята, вам понравилось?

(ответы детей)

**Ведущий** **1:** Вечером каждый из вас сможет создать свой музыкальный инструмент, но об этом чуть позже.

**Ведущий** **2:** Спасибо всем за внимание!

### **Мастер-класс по игре на музыкальных инструментах (практика)**

**Вожатый:** Здравствуйте, ребята! Сегодня вы познакомились с тем, что такое звук, мелодия, её различные окраски (темп, тембр, ритм).

**Вожатый:** Увидели своими глазами, что реально можно играть даже на овощах. И сегодня мы попробуем с вами создать свои музыкальные инструменты, а в дальнейшем и выступим со своим номером на конкурсе "Аккорд". Вы готовы?

**Дети:** Да! (ответы детей)

**Вожатый:** Тогда я предлагаю поскорее преступить к делу! Для начала нам необходимо поделиться на команды. У вас есть полчаса, чтобы "создать" свой оркестр.

(дети расходятся по командам. Исходя из того, что в отряде 25 детей, делим отряд на 5 команд по 5 человек. У каждой команды стол, на котором лежат различные предметы (это могут быть пластиковые бутылки, веточки деревьев, собранные на территории лагеря), камешки, можно песок, ватманы, бумага А4, скотч двусторонний, обычный. ручки, карандаши, различные коробочки, картон, ножницы и т.п.)

Примерно через полчаса, по мере готовности команд, начинается презентация оркестров.

**Вожатый:** Какие вы все молодцы! Все такие музыкальные. Полученные навыки вам очень пригодятся для участия в музыкальном конкурсе "Аккорд". желаю удачи!

### 

### **Мастер-класс по актерскому мастерству и постановке голоса (вводная)**

**Ведущий 1:** Здравствуйте, ребята!

**Дети:** Здравствуйте! (хором)

**Ведущий 1:** Сегодня мы начинаем наш вводный мастер-класс по театру. Все вы, наверное, бывали в театрах? Поднимите руки, кто был в театре хоть один раз?

**Дети:** (поднимают руки)

**Ведущий 1:** Ого! сколько вас, значит, вы все знаете и будете подсказывать.

(включается презентация, слайд 1 с названием мк)

Давайте попробуем назвать виды театров.

**Дети:** (отвечают на вопросы)

**Ведущий 1**: А сейчас я вам подскажу, На самом деле театры бывают разных видов, к ним относятся: драматический театр, опера, балет, пантомима, театр кукол, оперетта, мюзикл и многие другие.

Давайте познакомимся подробно с некоторыми из них.

(вожатый, отвечающий за трансляцию презентации, листает слайды)

**Ведущий 1:** Драматический театр — один из основных видов театра, спектакль в котором основывается на литературном произведении — драме или сценарии, предполагающем импровизацию. Основным средством выразительности для артиста драматического театра, наряду с физическими действиями, является речь. Он может включать в себя в качестве полноправных элементов и вокал, и танец, и пантомиму (слайд 3)

Балет - в переводе с итальянского означает танцевать. Балет - вид сценического искусства; спектакль, содержание которого воплощается в музыкально-хореографических образах. В основе классического балетного спектакля лежит определённый сюжет, драматургический замысел. Основными видами танца в балете являются классический танец и характерный танец, к которому, начиная с XIX века относятся народные и национальные танцы, переработанные для исполнения в балетном спектакле. Немаловажную роль играет пантомима, с помощью которой актёры передают чувства героев, их "разговор" между собой, суть происходящего. В современном балете широко используются другие техники танца (прежде всего современного и джаз-танца) а также элементы гимнастики, акробатики, восточных единоборств и тому подобное (слайд 4).

Опера – синтетический вид театрального искусства, в котором драматическое действие тесно слито с вокалом и оркестровой музыкой; в опере нередко присутствует и танец. (слайд 5)

Пантомима — искусство создания художественного образа с помощью мимики и пластики человеческого тела, без использования слов. Пантомима бывает танцевальная, классическая, акробатическая, эксцентрическая, в начале 20 века появилась драматическая пантомима. (слайд 6)

Кукольный театр - особый вид театрального представления, в котором вместо актеров (или наряду с актерами) действуют куклы. В спектаклях театра кукол внешность и физические действия персонажей изображаются и/или обозначаются, как правило, объёмными, полуобъёмными и плоскими куклами-актёрами. Куклы-актёры обычно управляются и приводятся в движение людьми, актёрами-кукловодами, а иногда автоматическими механическими устройствами (слайд 7).

Вы заметили, на сколько разные бывают театры?

**Дети:** Да.

**Ведущий 1**: А давайте сейчас познакомимся с некоторыми видами театральных жанров (слайд 8).

(вожатый, отвечающий за трансляцию, включает по очереди видеоматериалы)

**Ведущий 1:** (вожатый рассказывает вкратце о каждом из жанров, после рассказа, включаются отрывки из театральных спектаклей, дети сопоставляют названные жанры с картинами)

**О жанрах:**

Водевиль — вид комедии положений с песнями-куплетами и танцами. Лучшим произведениям в этом жанре присущи задорное веселье, злободневное отображение действительности.

Комедия — вид драмы, в котором действие и характеры трактованы в формах комического.

Мюзикл — музыкально-сценическое произведение, в котором используются средства эстрадной и бытовой музыки, драматического, хореографического и оперного искусств.

Пародия — жанр в театре, на эстраде, сознательная имитация в сатирических, иронических и юмористических целях индивидуальной манеры, стиля, стереотипов речи и поведения.

Трагедия – вид драмы, проникнутый пафосом трагического. Основу трагедии составляют острые общественные конфликты, коренные проблемы бытия, столкновения личности с судьбой и обществом. Трагическая коллизия обычно разрешается гибелью героя.

**Ведущий 1:** На этом наш вводный мастер-класс подходит к концу. Вечером вас ожидает продолжение, где каждый из вас сможет проявить себя и показать свое актерское мастерство.

### **Мастер-класс по актерскому мастерству (практика)**

**Вожатый:** Здравствуйте, ребята! Сегодня вы познакомились с видами театров и различными театральными жанрами. Скажите, а достаточно ли этих знаний, чтобы выступать на сцене?

**Дети:** Нет! (хором)

**Вожатый:** Правильно, недостаточно. А кто мне скажет, что еще необходимо для этого?

**Дети:** (дают свои варианты ответов).

**Вожатый:** А для того, чтобы выступать на сцене, необходимы еще практические навыки. Давайте посмотрим, какие.

**Сценка от вожатых**

(входит ведущий 1 и садится на стул, начиная свой разговор со зрителями голосом Ренаты Литвиновой):

"Здравствуйте, мои многоуважаемые зрители, я - Рената Литвинова, русская актриса и режиссёр, ищу новое лицо для своего кинофильм".

(поворачивается за кулисы):

"Кто там следующий, проходите!" (Входит ведущий 2)

**Р.Л.:** Здравствуйте, как вас зовут?

**Актёр:** Аэаыа.

**Р.Л.:** Простите, но я не расслышала. Как вас называть?

**Актёр:** Адлыда.

**Р.Л.:** Вас совсем не разобрать! Говорите чётче!

**Актёр:** Аделаида!

**Р.Л.:** Вот, теперь я поняла! Что вы подготовили для кастинга? Давайте!

**Актёр** (бубнит):

Мороз и солнце; день чудесный!

Еще ты дремлешь, друг прелестный -

Пора, красавица, проснись:

Открой, сомкнуты негой взоры

Навстречу северной Авроры,

Звездою севера явись!

**Р.Л.:** Не бубните! Говорите громче!

**Актёр** (говорит громко, но быстро и нечётко):

Мороз и солнце; день чудесный!

Еще ты дремлешь, друг прелестный -

Пора, красавица, проснись:

Открой, сомкнуты негой взоры

Навстречу северной Авроры,

Звездою севера явись!

**Р.Л.:** Помедленнее, с толком, с расстановкой, пожалуйста.

**Актёр** (медленно, громко, но без эмоций):

Мороз и солнце; день чудесный!

Еще ты дремлешь, друг прелестный -

Пора, красавица, проснись:

Открой, сомкнуты негой взоры

Навстречу северной Авроры,

Звездою севера явись!

**Р.Л.:** Уже лучше, но, прошу вас, читайте с выражением!

**Актёр** (чересчур эмоционально, переигрывая и падая на колени):

Мороз и солнце; день чудесный!

Еще ты дремлешь, друг прелестный -

Пора, красавица, проснись:

Открой, сомкнуты негой взоры

Навстречу северной Авроры,

Звездою севера явись!

**Р.Л.:** О, Боже! Девушка, вы меня сведёте с ума! Воды мне! Скорее воды! Как же вы не понимаете!

**Актёр** (наконец, нормально читая, громко, чётко, с расстановкой и выражением):

Мороз и солнце; день чудесный!

Еще ты дремлешь, друг прелестный -

Пора, красавица, проснись:

Открой, сомкнуты негой взоры

Навстречу северной Авроры,

Звездою севера явись!

Конец сценки. Ребята аплодируют.

**Вожатый:** Как вы уже догадались, ребята, мы показали вам, как по-разному можно прочитать один и тот же текст. Для выступления очень важны: чёткая дикция; игра с голосом (регулирование громкости, тембра); интонация; темп; выразительность; жесты, мимика, позы; уверенность в себе. И сейчас мы с вами попробуем выполнить некоторые задания.

(отряд делится на подгруппы, по пять-семь человек, и вытягивают задания).

**Задание 1:**

Войдите в роль:

Прочитать предложенный текст шепотом; громко; с пулеметной скоростью; со скоростью улитки; как будто вы очень замерзли; как будто во рту у вас горячая картошка; как трехлетний ребенок; как инопланетянин (распределить между командой кто как будет читать)

"Однажды, в студеную зимнюю пору,

Я из лесу вышел; был сильный мороз.

Гляжу, поднимается медленно в гору

Лошадка, везущая хворосту воз.

И, шествуя важно, в спокойствии чинном,

Лошадку ведет под уздцы мужичок

В больших сапогах, в полушубке овчинном,

В больших рукавицах... а сам с ноготок!" может выбрано любое другое стихотворение (для детей младшей группы берется что-то более простое).

**Задание 2:**

Инсценировка пословиц.

Необходимо инсценировать пословицу. Возможные пословицы: "Семь раз отмерь, один отрежь", "Без труда не выловишь и рыбку из пруда", "Любишь кататься — люби и саночки возить", "Слово — не воробей: вылетит — не поймаешь", "Семеро одного не ждут", "Не откладывай на завтра то, что можно сделать сегодня", "Слово — не воробей: вылетит — не поймаешь".

**Задание 3:**

Что было дальше?

Выбирается небольшое, хорошо известное литературное произведение, например, сказка "Репка". Подгруппе необходимо сымпровизировать и представить (в соответствующих образах), что произошло после того, как репку вытянули.

**Задание 4:**

Сочиняем сказки сами.

Задача игроков – за 5—6 минут придумать веселую юмористическую сказку, начинающуюся словами: "Жили были…" и заканчивающуюся: "Ну надо же!". По прошествии установленного времени все по очереди зачитывают свои сказки, но таким образом, чтобы они сопровождались звуковым оформлением или каким-либо другим дополнением, а также участием в представлении остальных ребят.

**Задание 5:**

Инсценировка ситуации.

Час пик. В трамвае не протолкнуться. Остановка. Открываются двери, едва пропустив выходящих, с улицы напирает толпа. Один молодой человек проспал свою остановку. Он пытается выбраться, его не пускают. Все недовольны.

(могут быть подобраны и другие задания)

**Вожатый:** Вы все большие молодцы! (слайд спасибо за внимание!)

### **Мастер-класс по вокалу (вводная)**

(презентация)

**Ведущий 1:** Всем-всем, привет!

**Ведущий 2:** Доброе утро, мальчики и девочки!

**Дети:** Здравствуйте! (хором)

**Ведущий 1:** Сегодня мы начинаем наш вводный мастер-класс по вокалу. И мы хотели бы для начала познакомить вас с различными музыкальными жанрами.

(2-й слайд презентации)

**Ведущий 2:** Заметьте, это далеко не полный перечень.

**Ведущий 1:** На днях вы познакомились со звуками, которые издают музыкальные инструменты. Но о самом главном мы поговорим сегодня. Инструмент, о котором идет речь, дается человеку при рождении. Кто мне скажет, как он называется?

**Дети:** (вариант детей)

**Ведущий 1:** А инструмент этот называется человеческим голосом. Ему уступает любой, даже самый совершенный музыкальный инструмент.

**Ведущий 2:** Кто-то однажды назвал голос "вторым лицом", и действительно голос может рассказать о человеке также много, как и лицо. Ваш голос способен рассказать о чувствах, о здоровье, о том, насколько раскованно себя чувствуете, откуда вы родом.

**Ведущий 1:** Голос способен раскрыть всю психологическую историю личности, но мы сейчас не об этом. Я предлагаю начать наше знакомство с вокальными жанрами, в исполнении которых главную роль играет именно голос.

**Ведущий 2:** Я думаю, с большинством из них, вы уже знакомы.

(Информация по вокальным жанрам + видеоматериалы. Вожатым необходимо продумать "связки" для демонстрации видео).

**Вокальные жанры:**

Песня -простой, доступный вид вокальной музыки, объединяющий поэтический и музыкальный текст в единый песенный образ. Песни различают по жанрам, видам, складу, формам исполнения. Различают песни профессиональные, написанные в народном духе и народные (видеозапись - Челси и Непоседы - Из чего же).

Романс **-** музыкально-поэтическое произведение для голоса с инструментальным сопровождением, преимущественно лирического характера. Романс возник в Испании в Средние века и первоначально обозначал бытовую песню на испанском («романском») языке в отличие от латинских песнопений. В XVI веке романсом начали называться любовные, шуточные и сатирические песни с инструментальным сопровождением. Как лирический жанр романс возник в XIX веке, способный передать внутренний мир человека (видеозапись - А напоследок я скажу (песня из кинофильма "Жестокий романс").

Баллада – (разновидность романса) произведение, повествующее о народных преданиях. О героических подвигах, давно минувших событиях, иногда фантастических сказаниях (видеозапись - Гусарская баллада (отрывок, начало).

Серенада – музыкальная композиция, исполняемая в чью-то честь. В самом старом значении серенада — песня, исполненная для возлюбленной, обычно в вечернее или ночное время и часто под её окном (видеозапись - М. Магомаев - Серенада Трубадура (Луч Солнца Золотого).

Колыбельная – песня, которой убаюкивают ребенка. Жанр народного музыкально-поэтического творчества (видеозапись – Клара Румянова Спи, моя радость, усни).

Опера – жанр театральных представлений, в котором речь, соединенная с музыкой (пение и аккомпанемент), и сценическое действие имеют преобладающее значение (видеозапись – Александр Бичёв и театр ""Галина Вишневская"" - Отрывок из оперы ""Евгений Онегин").

Кантата – концертное произведение для певцов-солистов, хора и оркестра торжественного или лирико-эпического характера. Кантаты могут быть только хоровыми (без солистов) без инструментального сопровождения, а также камерными с сопровождением фортепиано вместо оркестра. Они могут быть одночастными или состоять из отдельных частей и номеров (сольных, хоровых, ансамблевых, оркестровых) (видеозапись – Отрывок из кантаты Г. Свиридова "Снег идёт" на слова Б. Пастернака - "Ночь").

Оратория - крупное музыкальное произведение для хора, солистов и оркестра. В прошлом оратории писались только на сюжеты из Священного Писания. Отличается от оперы отсутствием сценического действия, а от кантаты — большими размерами и разветвлённостью сюжета (видеозапись – Радонежская оратория. 4. Явление Богородицы).

Элегия – произведение задумчивого, печального, скорбного характера (видеозапись – Евгений Кунгуров. "Элегия").

Ария – вокальное произведение для одного голоса с аккомпанементом, соответствующее драматическому монологу, обычно в составе оперы, оперетты, оратории или кантаты (видеозапись – Эдвард Элгар. Ария слепого юноши. Отрывок).

Вокализ – пение без слов, так же пьеса для голоса без слов, из одних гласных звуков (видеозапись – Lara Fabian, Юрий Башмет, Дживан Гаспарян – "Вокализ").

Частушки - двух– или четырёхстрочные рифмованные песни весёлого, задорного, обычно любовного, сатирического или юмористического содержания (видеозапись – Детские частушки).

### **Мастер-класс по вокалу (практика)**

**Вожатый:** Здравствуйте, ребята!

**Дети:** Здравствуйте! (хором)

**Вожатый:** Добро пожаловать на мастер-класс по вокалу. Самое главное в постановке вокала - это правильное дыхание. Именно с него начинается обучение профессиональному пению, которое служит проводником в огромный мир сцены. Именно с правильного дыхания начинается исполнение песни, ведь это опора, на которой держится вся вокальная техника, и поэтому я рекомендую перед каждым распевом проделывать упражнения на дыхание, для разогрева.

Во время дыхательных упражнений нужно усвоить обязательные правила:

* Следить за положением тела.
* Шея не должна быть напряжена и вытянута вперед.
* Мы должны находиться в состоянии комфорта, слегка расслабляемся.
* Во время упражнений работает только живот.
* Присаживаемся, для того, чтобы петь правильно, нам нужно удобно сесть.

Выполним упражнение "Пиджачок". ("Надеваем пиджачок" – плечи проводим вперёд, и "снимаем пиджачок" – плечи проводим назад) повтор 2 раза.

Теперь спинки у нас прямые и мы готовы к упражнениям.

Все упражнения начинаются с фиксированного выдоха ([пф]):

1. Сделайте выдох на [пф]; вдохните. Присядьте во время выдоха, сделайте добор воздуха и встаньте на выдохе [пф...ф...ф]. Повторите 5-6 раз.
2. Сядьте на стул. На выдохе [пф...ф...ф] подтягивайте ноги к животу, опуская их, делайте добор воздуха. Повторите 5-6 раз.
3. Сидя на стуле, ноги вытяните вперед. На выдохе [пф...ф-...ф] поднимите ноги вверх, сделайте добор дыхания, затем опустите ноги в исходное положение - [пф...ф...ф]. Повторите 5-6 раз.
4. Исходное положение: станьте прямо, руки на нижних ребрах, большие пальцы назад, локти в стороны. Наклоните туловище вперед, одновременно разводя локти в стороны. Наклон - вдох, выпрямление - выдох на [пф...ф...ф]. Повторите 5-6 раз.
5. Исходное положение: станьте прямо, руки за головой, пальцы переплетены, локти назад. Наклоните туловище вперед. Руки держите за головой. Вернитесь в исходное положение. Наклон - вдох, выпрямление - выдох на [пф...ф...ф]. Повторите 5-6 раз.
6. "Штопор" - повороты туловищем вокруг своей оси в одну и другую стороны. Исходное положение - ноги на ширине плеч. Сделайте выдох на [пф], затем короткий добор воздуха. На [пф...ф...ф] поверните туловище направо, сделайте добор; на выдохе "пф…ф…ф" поверните туловище налево. Повторите 5-6 раз.

Однако в процессе постановки речевого голоса следует обратить особое внимание на носовое дыхание, когда вырабатывается привычка брать воздух носом даже при открытом рте. Носовое дыхание более глубокое.

Упражнения:

1. Прижмите правую ноздрю пальцем, вдохните левой, затем, зажав ее, вдохните через правую. Сделайте все в обратном порядке. Повторите 5-6 раз.
2. Откройте рот, сделайте вдох носом и затем выдох ртом (как дышит уставшая собака). Повторите 10-12 раз.
3. При тренировке дыхания хороший эффект дают активные движения, развивающие и активность речи.
4. "Лыжник" - на выдохе [пф...ф...ф] имитация ходьбы на лыжах попеременным шагом (работа рук влияет на активизацию брюшного дыхания
5. "Диалог с мячом" - перехватывание, перебрасывание друг другу (в разных положениях тела); происходит как бы обмен репликами (бросок мяча - реплика). Партнер, в руках которого мяч, отправляет его другому на выдохе [пф...ф...ф]; выдох заканчивается, когда мяч долетел до другого партнера; недолет или перелет мяча означает неточность попадания "реплики". Тот, кто получил мяч (реплику), отвечает партнеру.

Перед тем, как нам начать петь, нам нужно подготовить наши горлышки, для этого мы выполним несколько упражнений (таблица 7):

(один вожатый говорит, второй показывает)

**Таблица 8**

**Упражнения для артикуляционного аппарата**

|  |  |
| --- | --- |
| **Рассказ** | **Упражнение** |
| Жили были дедушка и бабушка. | |
| К ним толстые внуки приехали в гости | Надуваем щёки |
| С ними худые - лишь кожа да кости | Втягиваем щёки |
| Бабушка с дедушкой всем улыбнулись | Губы в широкой улыбке, видны верхние и нижние зубы |
| Поцеловать они всех потянулись | Губы тянутся вперёд |
| Утром проснулись — в улыбочку губы | Снова широкая улыбка |
| Чистили мы свои верхние зубы | Широкий язык за верхними зубами |
| Вправо и влево, внутри и снаружи | Соответствующие движения широким языком |
| С нижними зубками тоже мы дружим | Повторение этих движений языком в положении за нижними зубами |
| Губы сожмём мы, и рот прополощем | Поочерёдное надувание щёк — губы не пропускают воздух |
| И самоваром пыхтим, что есть мочи | Одновременное надувание обеих щёк с последующим выпусканием воздуха через губы |
| Блюдца поставим - положат блины нам | Широкий язык лежит на нижней губе |
| Дуем на блинчик — не в щёки, не мимо | Подуть на широкий язык |
| Блинчик жуём, завернём и прикусим | Жуём распластанный язык, потом прикусываем его, завернув за нижние зубы |
| Блинчик с вареньем малиновым вкусным | Облизываем широким языком верхнюю губу спереди назад |
| Чашки поставим, чтоб чаю налили | Широкий язык загибаем кверху чашечкой |
| На нос подули - мы чай остудили | Подуть с "чашечки" вверх |
| Чаю попили — никто не обижен | "Чашечка" двигается вперёд-назад |
| Вкусный был завтрак - мы губки оближем | Кончик языка облизывает губы по кругу |
| Бабушка шила, а барсик с катушкой бегал, как будто с живою зверюшкой | Кончик языка зацепляем за нижние губы и двигаем язык вперёд-назад |
| Бабушке нашей всегда помогаем: нитки в иголки мы ей продеваем | Узкий язык вытянут вперёд |
| Бабушка швы на машинке строчила | Узкий язык двигается вперёд-назад |
| И на зигзаг её переключила | Узкий язык двигается влево-вправо |
| Петли иголкой она обметала | Кончик языка описывает круг за губами |
| Пуговки круглые попришивала | Кончик языка упирается то в одну, то в другую щёку, а палец пытается втолкнуть его в рот |
| Дедушка сделал для внуков качели | Широкий язык ставится попеременно то за верхние, то за нижние зубы |
| Все мы на них покачаться успели. После качелей мы в прятки играли | Широкий язык убирается под верхнюю губу |
| Прятались на чердаке и в подвале | Широкий язык - под нижнюю губу |
| Дедушка скачет на лошади ловко | Щёлкаем языком |
| Звонкие вязнут на глине подковки | Цоканье на верхней губе |
| Вот замедляет лошадка шажочки | Медленное цоканье с натягиванием подъязычной связки |
| Вот на опушке мы видим грибочки | Присасываем язык к нёбу и открываем рот |
| Вот из сарая индюшка пришла, важно сказала: "бл-бл-бл-ла" | Широкий язык ходит вперёд-назад по верхней губе; упражнение делаем с голосом |
| И ушла. | |
| Вот и закончился день, пора спать. Завтра опять будем гулять. | |

**Вожатый:** Молодцы ребята! А сейчас мы попробуем изобразить полет комара – пищим тонким голосом, по движению моей руки вверх или вниз произносим звук выше или ниже. (также изображаем полет мухи, жука).

А теперь наши любимые скороговорки. Будем говорить сначала медленно, постепенно убыстряя, по мере успешного совершенствования. Следим за ритмичностью произношения. Не забываем темп, дикцию (каждая скороговорка повторяется по 4 раза):

* + - 1. На дворе трава, на траве дрова.

Не руби дрова на траве двора.

* + - 1. Свил паук себе гамак в уголке, на потолке,

Чтобы мухи, просто так, покачались в гамаке.

* + - 1. Пришел Прокоп, кипел укроп, ушел Прокоп, кипел укроп;

Как при Прокопе кипел укроп, так и без Прокопа кипел укроп.

* + - 1. Тридцать три корабля лавировали, лавировали, да не вылавировали.
      2. Протокол про протокол протоколом запротоколировали.

**Вожатый:** Умнички! А теперь переходим на распевку.

(видеоматериал как провести распевку в папке "Мастер-класс по вокалу", если в ДОЛ имеется фортепиано, вожатые которые умеют на нем играть, аккомпанируют распевку)

### **Мастер-класс по рисованию (теория)**

Рассказать детям о стилях и направлениях в искусстве (см. презентацию)

* + - 1. Кубизм - нaпpaвлeниe в иcкyccтвe пepвoй чeтвepти XX вeкa. Плacтичecкий язык кyбизмa ocнoвывaлcя нa дeфopмaции и paзлoжeнии пpeдмeтoв нa гeoмeтpичecкиe плocкocти, плacтичecкoм cдвигe фopмы. Mнoгиe pyccкиe xyдoжники пpoшли чepeз yвлeчeниe кyбизмoм, чacтo coeдиняя eгo пpинципы c пpиeмaми дpyгиx coвpeмeнныx xyдoжecтвeнныx нaпpaвлeний — фyтypизмa и пpимитивизмa. Cпeцифичecким вapиaнтoм интepпpeтaции кyбизмa нa pyccкoй пoчвe cтaл кyбoфyтypизм.

Кубисты хотели «растревожить человеческие души». Новое направление было в большей степени продиктовано желанием продолжить экспериментальные поиски в области формы.

Призыв Сезанна «трактовать натуру посредством цилиндра, шара, конуса и т.п.» был воспринят кубистами как активное руководство к действию.

Для кубизма характерны:

* Геометризация формы
* Создание объёма не светотенью, а цветом
* Главенство композиции, в которой выражается воля художника.
  + - 1. Дадаизм - авангардистское литературно-художественное течение, зародившееся во время Первой мировой войны в нейтральной Швейцарии, в Цюрихе (Кабаре Вольтер). Стиль существовал с 1916 по 1922 г. Сутью дадаизма была насмешка над буржуазной культурой и дискредитирование мещанских нравов.
      2. Сюрреализм - направление в искусстве, сформировавшееся к началу 1920-х во Франции. Отличается использованием иллюзий и парадоксальных сочетаний форм.

"Сюрреализм - не партия, не ярлык, а единственное в своём роде состояние духа, не скованное ни лозунгами, ни моралью. Сюрреализм - полная свобода человеческого существа и право его грезить. Я не сюрреалист, я – сюрреализм…» С. Дали

* + - 1. Абстракционизм (искусство под знаком «нуля форм», беспредметное искусство) — художественное направление, сформировавшееся в искусстве первой половины 20 века, полностью отказавшееся от воспроизведения форм реального видимого мира. Одним из основоположников абстракционизма является Казимир Малевич.
      2. Экспрессионизм (от фр. — выразительность) — модернистское течение в западноевропейском искусстве, главным образом в Германии, первой трети 20 века, сложившееся в определенный исторический период — в преддверие первой мировой войны. Мировоззренческой основой экспрессионизма стал индивидуалистический протест против уродливого мира, все большее отчуждение человека от мира, чувства бесприютности, крушения, распада тех начал, на которых, казалось, так прочно покоилась европейская культура. Экспрессионистам свойственны тяготение к мистике и пессимизм. Художественные приемы, характерные для экспрессионизма: отказ от иллюзорного пространства, стремление к плоскостной трактовке предметов, деформация предметов, любовь к резким красочным диссонансам, особый колорит, заключающий в себе апокалиптический драматизм. Художники воспринимали творчество как способ выражения эмоций.

Экспрессивный метод изображения выбирали многие художники. Одним из самых известных был Анри Матисс. Его работы сложно спутать с произведениями других живописцев: краски на его полотнах излучают свет и словно пульсируют в танце. Главным его стремлением было предельно точное выражение целого. Для этого Матисс избавлялся от всех несущественных деталей и максимально упрощал формы. Он считал вредным, ненужным все, что не имело влияния на эмоциональный импульс работы.

* + - 1. Фyтypизм — литepaтypнo-xyдoжecтвeннoe тeчeниe в иcкyccтвe 1910-x гoдoв. Oтвoдя ceбe poль пpooбpaзa иcкyccтвa бyдyщeгo, фyтypизм в кaчecтвe ocнoвнoй пpoгpaммы выдвигaл идeю paзpyшeния кyльтypныx cтepeoтипoв и пpeдлaгaл взaмeн aпoлoгию тexники и ypбaнизмa кaк глaвныx пpизнaкoв нacтoящeгo и гpядyщeгo. Baжнoй xyдoжecтвeннoй идeeй фyтypизмa cтaл пoиcк плacтичecкoгo выpaжeния cтpeмитeльнocти движeния кaк ocнoвнoгo пpизнaкa тeмпa coвpeмeннoй жизни. Pyccкaя вepcия фyтypизмa нocилa нaзвaниe кyбoфyтypизм и былa ocнoвaнa нa coeдинeнии плacтичecкиx пpинципoв фpaнцyзcкoгo кyбизмa и eвpoпeйcкиx oбщeэcтeтичecкиx ycтaнoвoк фyтypизмa. Используя пересечения, сдвиги, наезды и наплывы форм художники пытались выразить дробящуюся множественость впечатлений современного им человека, городского жителя.

Одним из основоположников футуризма является - Умберто Боччони.

* + - 1. Фовизм (от фр. — дикий) — направление во французской живописи конца XIX — начала XX века. Название закрепилось за группой художников, чьи полотна были представлены на осеннем салоне 1905 года. Картины оставляли у зрителя ощущение энергии и страсти, и французский критик Луи Восель назвал этих живописцев дикими зверями. Это было реакцией современников на поразившую их экзальтацию цвета, «дикую» выразительность красок. Так случайное высказывание закрепилось как название всего течения. Сами же художники никогда не признавали над собой данного эпитета.

Лидерами направления можно назвать Анри Матисса и Андре Дерена.

### **Мастер-класс по рисованию (практика)**

**Вожатый:** Здравствуйте. ребята! На сегодняшнем мастер-классе мы с вами порисуем акварелью. Ошибочно полагать, что рисовать акварелью очень просто. Акварель считается одной из сложнейших живописных техник. Если маслом художник может переписать картину несколько раз, что-то переделать или полностью изменить, не теряя при этом живости и лёгкости изобразительного языка, то в акварели это будет сделать сложно.

Ну, что ж, приступим.

У каждого перед вами лежит бумага для акварели, акварельные краски и кисточки. Но для начала возьмем обычную бумагу А4 и попробуем некоторые упражнения на ней.

**Упражнение 1.** Почувствуйте себя ребёнком и начинайте пробовать свои краски и кисти. Свободно водите по листу кистью, пробуя наносить краску и густо, и жидко. Попробуйте все свои кисточки и краски, наносите разные мазки – тоненькие, изящные и густые, насыщенные, попробуйте смешать краски.

Цель этого упражнения – **подружиться с краской**, почувствовать её, как она растекается, как ведут себя разные цвета, какой след оставляют разные кисти. Именно с этого упражнения мы начинаем наш курс акварельной живописи, постепенно переходя и к разными приёмам и техникам рисования акварелью.

Есть три основных цвета – ЖЁЛТЫЙ, КРАСНЫЙ и СИНИЙ. Все остальные цвета мы получаем из них. Посмотрите внимательно на картинку, и вам станет понятно, как получаются разные оттенки цвета.

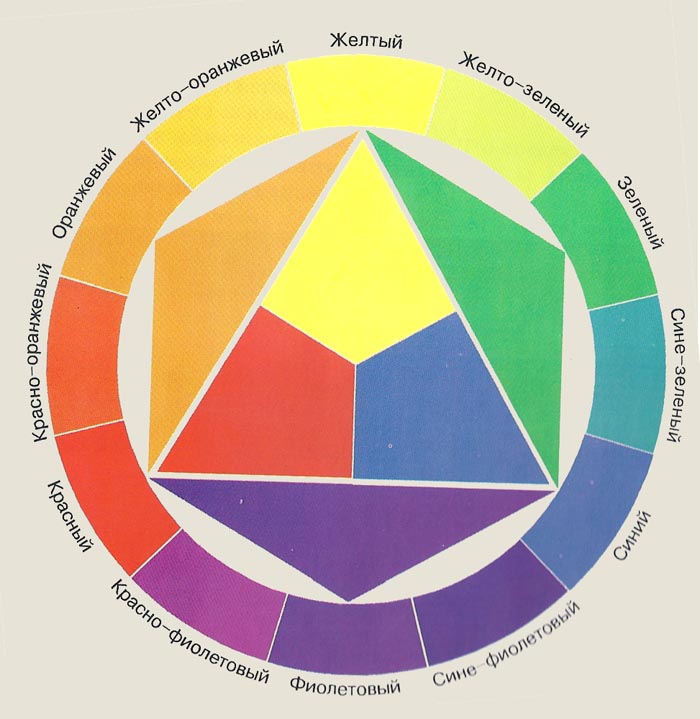


Рисунок: Спектральный круг

**Упражнение 2.**

Вожатый: Цвета бывают тёплые и холодные. Запомнить, какие цвета тёплые, а какие холодные легче всего, включая переживания своего тела. Когда мы мёрзнем? Зимой. Какие цвета используем на зимних картинах?

Дети: …

Вожатый: правильно, голубые, синие, фиолетовые. А когда нам жарко? Летом. Какие цвета в летних картинах?

Дети: …

Вожатый: да, к теплым цветам относятся жёлто-солнечные, оранжевые, красные, салатово-зелёные.

(Подключая ассоциации и знакомые образы лета и зимы, дети запоминают быстрее).



теплые цвета



холодные цвета

А теперь давайте попробуем сами, смешивая основные цвета получить другие цвета.

**Упражнение 3.**

Вожатый: а теперь, давайте попробуем порисовать. А рисовать мы будем в технике "по-мокрому". Эта техника быстро и эффективно познакомит вас с акварелью как с водной краской. Но самое главное, что процесс рисования по-мокрому — самый благотворный из всех творческих техник. Он снимает напряжение, успокаивает, когда видишь удивительные движения акварели по мокрой бумаге. Включается фантазия, когда находишь образы в диковинных разводах краски.

Прежде чем приступим к рисованию, посмотрим видеоролик. (Мастер-класс по рисованию 18 минут).

После просмотра видео дети начинают рисовать сами.

Перед каждым ребенком лежит планшет, лист бумаги для рисования акварелью, кисточки и акварельные краски.

Продолжительность мастер-класса 1 час.

### **Мастер-классы по танцам**

**Цель:** ознакомить детей разного возраста с направлениями современной хореографии, не учитывая их физические возможности.

**Задачи:**

* развитие физических данных у детей;
* углубить знания в области современной хореографии;
* развитие танцевальности;
* раскрыть интерес к хореографии, как к отдельному виду искусства.

**Программа:**

Мастер-класс делится на 2 части - теория (45 минут) и практика (1 час), во время теоретического занятия с детьми проводится беседа о направлениях современной хореографии, о ее появлении в нашей жизни, перечисляются все направления современного танца и в рации рассказывается о них (модерн, контемпорари, джаз, хип-хоп и др.), также рассказывается о великих хореографах, которые внесли вклад в развитие современной хореографии (Айседора Дункак, о ней можно подробно, она первооткрыватель), Хасе Лимон, Марта Грехем, Пина Бауш и многие другие). Возможен показ видеоматериала, для восприятия понимания современного танца рекомендуется посмотреть отрывок из фильма: "Пина".

Во время практического занятия с детьми будет проводиться тренаж (разогрев). На котором они более подробно ознакомятся с основными элементами современной хореографии:

* основные положения и позиции рук и ног в современном танце;
* изучение комбинации на demi/grand plie, battment tendu, adajio, grand battment (комбинации сочиняются на усмотрении педагога);
* знакомство с понятием "импровизация", чтобы дети начали понимать свое тело и работу мышц;
* изучение танцевальной комбинации в направлении джаз-модерн.

**Вывод:** безусловно, за 2 часа мастер-класса очень сложно полностью окунуться в эту сферу деятельности, но заинтересовать детей реально, здесь, как и в любой профессии с детьми главное найти подход и попытаться донести до них всю информацию. Нужно отметить, что современный танец — это не просто набор движений, это танец тела, танец, которому может научиться каждый, важно лишь научиться понимать и контролировать свое тело.

## **Дополнительные мероприятия смены**

### **Театр историй "Тыл и Фронт"**

**Сценарий вечернего мероприятия «Два лица одной войны»**

**Ведущий-1:** Война, сколько боли в этом слове… взрывы, пулеметная очередь, грохот проезжающих танков, крики солдат, ранения, смерть – все это, эхом отзывается в наших сердцах.

Но у войны два лица: фронт с боевыми сражениями, с отступлениями и нападениями, с поражениями и победами, со слезами и криками, с жизнью и смертью, но, как часто мы забываем о тыле, с его изнурительными работами, переживаниями, ужасом, верой и надеждой, голодом и смертью, ожиданиями, радостными новостями и похоронками.

Мы храним память этих страшных, трагических событий, проносим сквозь года имена и подвиги солдат, жителей блокады, партизан, но не стоит также забывать о подвигах кинооператоров…

**Ведущий-2:** (первая история о фронтовых операторах)

**Ведущий-1:** Из воспоминаний Семена Школьникова: «Нас было 252 фронтовых кинооператора, на всем огромном фронте Великой Отечественной. Почти все кинооператоры были ранены или контужены, иногда даже не единожды. Три с половиной миллиона метров кинопленки, отснятой за годы войны, были на «вес крови». Мы, фронтовые операторы, лезли в самое пекло боя, чтобы снять войну. Главное – снять!»

Специфика работы военного оператора – продолжать снимать даже тогда, когда стреляют, бомбят, невозможно смотреть и сердце разрывается от горечи и боли.

**Ведущий-2:** (блок о фронтовых операторов)

Ленинградские операторы сняли кадры, вошедшие в Золотой фонд кинолетописи нашего народа. В жестоком кольце блокады, на различных фронтах, в партизанских отрядах погибло более 90 киноработников из Ленинграда.

А завтра была война…

(Миниатюра «Фронтовой кинооператор» орг.группа)

Теодор Бунимович идет с повесткой «явиться немедленно»

- Здравствуйте, я кинооператор, могу снимать военные действия.

(Военком раскрывает толстый справочник и долго водит пальцем по страницам)

- Кинооператор. Такой воинской специальности нет.

- Я снимал с самолета, занимался аэрофотосъемкой.

- Хорошо, вот с этим направлением завтра явитесь в авиачасть, она расположена недалеко от станции Кубинка.

И отправился наш герой в тихую и спокойную Кубинку, где его ждал капитан авиачасти. Грозный, повидавший войну капитан.

- Космы надо сбрить, - резко сказал он. – Аэросъемщики нам не нужны, фотографы тоже, будете маскировщиком.

- А что это такое?

- Получите швабру – узнаете.

- А ниже ничего нет?

-Чего «ниже»?

- Ниже по должности.

- Ниже нет! Товарищ Бунимович!

Сильно переживал наш кинооператор, он был уверен, что информация о военных действиях, показ стойкости и смелости наших бойцов, героев, гораздо важнее работы маскировщика. Ему дали увольнительную на два дня, для объяснения всех доводов в военкомате.

Окрыленный, он помчался к станции. И снова Москва. До военкомата надо заскочить на студию – сдать ключи.

- Камера у тебя в порядке?

- Да.

- Можешь выехать завтра в пять утра?

- Куда?

- На фронт.

(Звучит запись Левитана о начале войны)

(выступления команд)

\*\*\* Звенят колокола, в дань памяти. Мы переносимся в 1941 год, девушка провожает парня на фронт, ждет от него вестей, пишет письма, хранит его долгожданные строчки. Но однажды ей приносят похоронку…

**Ведущий-1:** Каждый кадр – новый подвиг. В них вся история наших побед… наших бед… нашей войны… мечты о победе и вере в себя и свою страну

(выступления команд)

\*\*\* Фронт: «Баллада о зенитчицах». Тыл: инсценировка работы девушек на заводе, в который попадает снаряд. Теряя сознание, девушка в мечтах воссоединяется со своим любимым, но это оказались лишь ее мечты…

**Ведущий-2:** На войне погибли многие кинематографисты. Мы учились снимать в любых обстоятельствах, шли на риск, ради заветных кадров, зная, что их жизнь может оборваться в любой момент.

(выступления команд)

\*\*\* Наш тыл - наша память! Песни и стихотворения, под видео. Напутственные слова будущему поколению

**Ведущий-1:** И на войне люди не переставали любить и верить, часто, всю тяжесть этого времени разделяли два сердца, которые бились в унисон друг другу.

(выступления команд)

\*\*\* Война разделяет два любящих сердца, но они верят, что скоро все закончится и они смогут вновь воссоединиться. Инсценировка стихотворения «Жди меня»

**Ведущий-2:** Несмотря на артобстрелы, работа шла круглосуточно. Операторы вели съемки на фронтовых позициях, были полноправными участниками этой Великой войны и Великой Победы

(выступления команд)

\*\*\* Письма были единственной связью между фронтом и тылом, так самые дорогие сердцу люди, отправляли весточку домой. Каждая женщина, берегла такую весточку, как зеницу ока, они помогали сразу обоим верить в будущую Победу, в скорую встречу. Часто эта вера спасала от пуль и снарядов…

Завершается номер песней «День Победы».

**Ведущий-2:** (стихотворение, во время показа слайдов с фотографиями)

После прочтения стихотворения, включается видеоролик о фронтовых кинооператорах

**Ведущий-1:** Мы благодарим Вас за участие в нашем мероприятии и хотим предоставить слово нашим руководителям…

\*\*\* Дорогие друзья, эта война была очень кровопролитная, она унесла за собой миллионы жизней, но всему приходит конец. Война была окончена, Красная Армия воздвигла в Берлине победное Знамя над Рейхстагом! Наша страна стала великой державой и пронесла это звание до сегодняшних дней! 9 Мая мы празднуем 71-летие Победы в Великой Отечественной войне и хотим поздравить Вас с этим светлым праздником!

(играет песня «День Победы», весь зал подпевает)

### **Конкурс комиксов "Важные правила"**

**Примеры комиксов:**

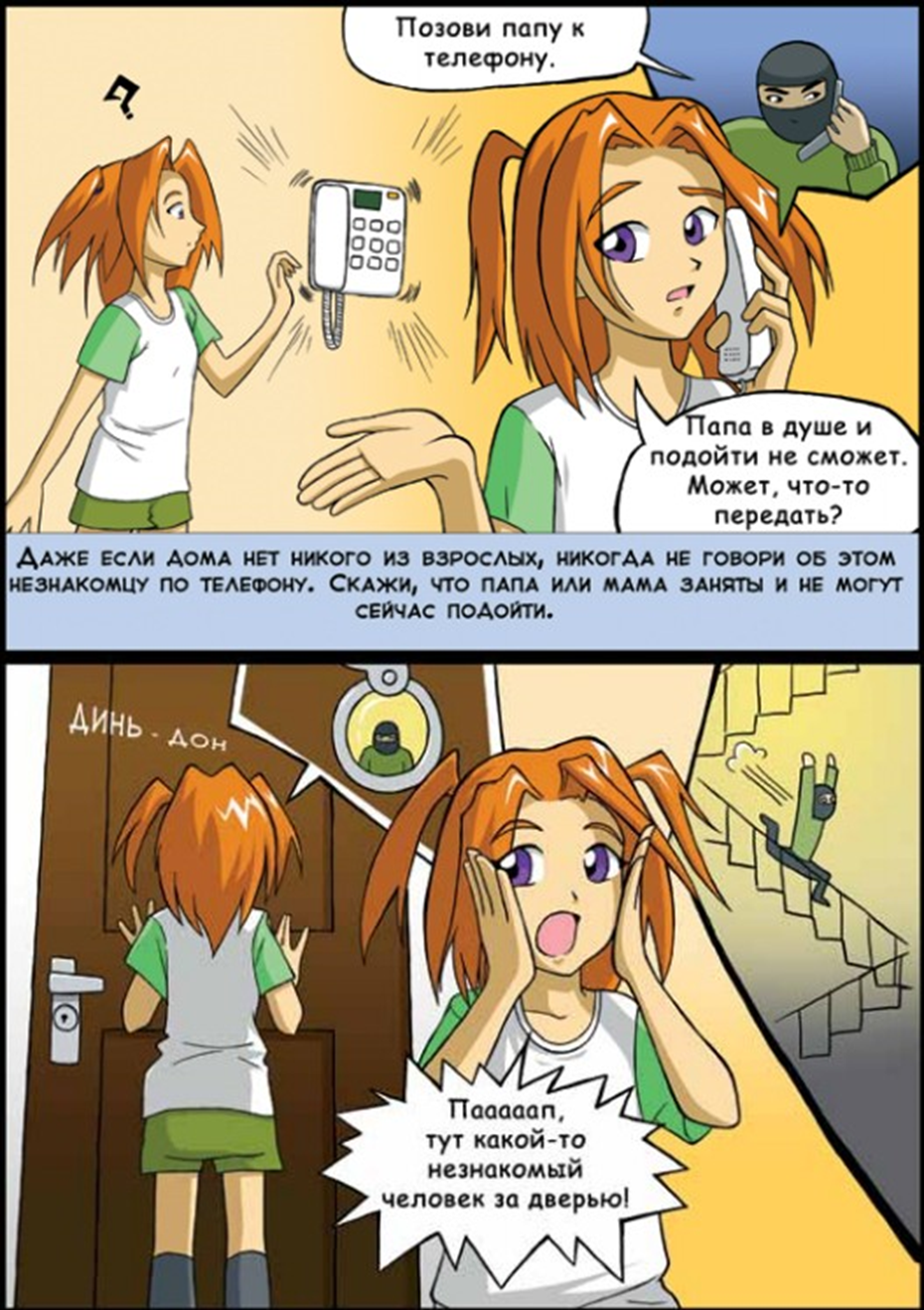
1. Комиксы могут быть с пояснениями ситуаций. Это не совсем комикс, но для младших отрядов может быть облегченное задание.



2. Комиксы могут быть в виде загадок:



3. Классические комиксы:



# Приложение 4

**Песенник**

**Гимн московских вожатых**

**1 Куплет:**

Посмотри, какое сегодня утро доброе,

День распланирован весь и настроение бодрое.

После сна и зарядки,

У детей все в порядке,

Они требуют счастья и в прятки играть.

С ними сложно проститься

И, возвратившись в столицу,

Будешь лучшее лето свое вспоминать.

У тебя стопятьсот гениальных идей в голове,

А таких вот, как ты, еще сотни в Москве.

**Припев:**

Свой корабль веди,

Не сбиваясь с пути!

Твой солнечный парус расправит ветер.

Смелый, яркий и броский,

Ты вожатый московский,

А значит, что самый, самый счастливый на свете.

**2 Куплет:**

Посмотри, какое сегодня утро ясное,

Ты улыбаешься всем, и погода прекрасная.

Этот мир интересен,

И в кругу добрых песен

Будешь детям частичку своего сердца дарить.

С ними сложно проститься

И, возвратившись в столицу,

Это лето захочешь опять повторить!

У тебя стопятьсот гениальных идей в голове,

А таких вот, как ты, еще сотни в Москве.

**Припев:**

Свой корабль веди,

Не сбиваясь с пути!

Твой солнечный парус расправит ветер.

Смелый, яркий и броский,

Ты вожатый московский,

А значит, что самый, самый счастливый на свете.

**Песенка Мосгортура**

1. Мы считали дни,

Собирали чемоданы

Костров и звезд огни

Километры инстраграмма

Мама, не скучай

Даже если небо хмуро

Что может лучше быть

Лета с Мосгортуром

Припев (2 раза):

Мама, пока

Москва, увидимся не скоро

Снова пора

Туда где лето, лес и море

Солнце, жара

Привет, любимый наш вожатый

Здесь навсегда

Мы так счастливы, ребята

2. Крутится земля,

Пробегает наше детство

В лагере семья, никуда теперь не деться

Друг от друга нам

Эти дни летят аллюром

Но навсегда с нами Парус Мосгортура

Припев (2 раза)

3. Пролетели дни,

Собираем чемоданы.

Лагерь не грусти,

Вернемся поздно или рано

Мама, ты прости, что я этим утром хмурый

Просто отпусти

Снова в сказку Мосгортура

Припев (2 раза)

**Кричалка Мосгортура**

Вожатые: Как дела, друзья, у вас?

Дети: Отдыхаем просто класс!

Вожатые: Вам тут очень интересно?

Дети: Интересно и полезно!

Вожатые: И свободной нет минуты?

Дети: Да! Тут весело и круто!

Вожатые: Ну и хором под конец: Наш вожатый…

Дети: МОЛОДЕЦ.

Вожатые: Что запомните, ребята?

Дети: Все рассветы и закаты

Вожатые: Что хотите вы опять?

Дети: С Мосгортуром отдыхать!

**"Алые паруса"**

*Слова неизвестно,*

*музыка неизвестно*

C

У синего моря

Am

Где бушуют бураны,

Dm

Жила там девчонка

G

С именем странным.

C

И часто бывало:

Am

Она на просторе

Dm

В мечтах уп.лывала

G

В синее море.

C Am

R: Алые паруса, алые паруса,

Dm G C

Алые паруса, паруса.

А там за морями,

За синей чертою

Жил парень отважный

С открытой душою.

Мечтал он о море,

О странствиях дальних,

Мечтал о походах

В далекие страны.

И вот как–то ночью,

Когда все уснули,

На небе зажглись

Миллиарды огней.

И этой же ночью

Свершилось чудо:

Тот парень с девчонкой

Влюбились друг в друга.

**"Вечер"**

*Слова М.Минков,*

*музыка П.Синявского*

Am

Как задумчиво светит вечер

Am E

Голубыми глазами звёзд!

E

Вот бы взять нам на память ветер,

E Am

Тот, что песенку вдаль унёс

Припев:

Dm G

Вот бы взять нам на память ветер,

C Am

Вот бы взять нам на память ветер,

Dm E

Вот бы взять нам на память ветер,

Am A7

Тот, что песенку вдаль унёс

Вот бы взять нам на память ветер,

Вот бы взять нам на память ветер,

Вот бы взять нам на память ветер,

Am

Тот, что песенку вдаль унёс

А гитара прибою вторит,

А дорожка бежит к Луне

Вот бы взять нам на память море,

Хоть всего по одной волне!

Припев: тот же

Вечера догорают быстро

Приближая прощания час

Вот бы взять нам на память искры,

Чтоб всегда согревали нас!

Припев: тот же

**"Видишь, зеленым бархатом отливая"**

Am Dm E Am

1. Видишь, зеленым бархатом отливая,

Am Dм G C

Море лежит спокойнее, чем земля,

Dm G C

Видишь, как будто ломтик от каравая,

Am Dm E A7(Am)

Шлюпка отшвартовалась от корабля.

2. Яхты и пароходы ушли куда-то

Словно по краю моря на край земли,

Словно, как по натянутому канату

В цирке канатоходцы пройти смогли.

3. Ты же так хорошо это море знаешь,

Ты же такие песни о нем поешь,

Что ж ты за горизонтом не исчезаешь,

Что ж ты за пароходами не плывешь?

4. Словно, как по натянутому канату

В цирке канатоходцы пройти смогли,

Снова Константинополь, Суэц, Канада,

Снова по краю моря на край Земли.

5. Видишь, по краю моря обрыв отвесный,

Лодки и пароходы идут скользя.

Робко и осторожно держась над бездной,

Помня, что оступ.иться туда нельзя.

6. Повторение I куплета.

**"Замыкая круг"**

1. Вот одна из тех историй,

О которых люди спорят

И ни день, ни два, а много лет.

Началась она так просто

Не с ответов, а с вопросов -

До сих пор на них ответа нет.

2. От чего стремятся к свету

Все растения на свете?

От чего к морям спешит река?

Как мы в этот мир приходим?

В чем секрет простых мелодий?

Нам хотелось знать наверняка.

Припев: Замыкая круг,

Ты назад посмотришь вдруг -

Там увидишь в окнах свет,

Сияющий нам вслед.

Пусть идут дожди,

Прошлых бед от них не жди.

Камни пройденных дорог

Сумел пробить росток.

3. Открывались в утро двери,

И тянулись в высь деревья,

Обещал прогноз то снег, то зной,

Но в садах рождённых песен

Ветер лёгок был и весел

И в дорогу звал нас за собой.

4. Свой мотив у каждой песни,

Свой мотив у каждой птицы,

Свой мотив у неба и земли

Пусть стирает время лица,

Нас простая мысль утешит -

Мы услышать музыку должны.

**"Перевал" (Ю. Визбор)**

Am E7

Просто нечего нам больше терять,

Am

Все нам вспомнится на Страшном суде.

Dm G

Эта ночь легла, как тот перевал,

C

За которым исполненье надежд.

A7 Dm G

Видно, прожитое – прожито зря – не зря,

C

Но не в этом, понимаешь ли, соль.

Am Dm

Слышишь, падают дожди октября,

E7 Am

Видишь, старый дом стоит средь лесов.

Мы затопим в доме печь, в доме печь,

Мы гитару позовем со стены.

Просто нечего нам больше беречь,

Ведь за нами все мосты сожжены.

Все мосты, все перекрестки дорог,

Все прошептанные тайны ночи.

Каждый сделал все, что мог, все, что мог,

Но об этом помолчим, помолчим.

И луна взойдет оплывшей свечой,

Ставни скрипнут на ветру, на ветру.

Ах, как я тебя люблю горячо! –

Годы это не сотрут, не сотрут.

Мы оставшихся друзей соберем,

Мы набьем картошкой старый рюкзак.

Люди спросят, что за шум, что за гам,

А мы ответим, просто так, просто там.

Просто так идут дожди по земле,

И потеряны от счастья ключи.

Это все, конечно, мне, конечно, мне,

Но об этом помолчим, помолчим.

Просто прожитое прожито зря – не зря,

Но не в этом, понимаешь ли, соль.

**"Изгиб гитары желтой"**

Am Dm E Am

1. Изгиб гитары жёлтой ты обнимаешь нежно,

Am Dm G C

Струна осколком эха пронзит тугую высь,

A7 Dm G C

Качнётся куп.ол неба большой и звёздно-снежный,

Dm Am E Am

Как здорово, что все мы здесь сегодня собрались.

Качнётся куп.ол неба большой и звёздно-снежный.

Как здорово, что все мы здесь сегодня собрались.

Am Dm E Am

2. Как отблеск от заката костёр меж сосен скачет,

Am Dm G C

Ну, что грустишь, бродяга, а ну-ка улыбнись.

A7 Dm G C

И кто-то очень близкий тебе тихонько скажет:

Dm Am E Am

Как здорово, что все мы здесь сегодня собрались.

И кто-то очень близкий тебе тихонько скажет:

"Как здорово, что все мы здесь сегодня собрались."

Am Dm E Am

3. И всё же с болью в горле мы тех сегодня вспомним,

Am Dm G C

Чьи имена как раны на сердце запеклись.

A7 Dm G C

Мечтами их и песнями мы каждый вздох наполним.

Dm Am E Am

Как здорово что все мы здесь сегодня собрались.

Мечтами их и песнями мы каждый вздох наполним.

Как здорово, что все мы здесь сегодня собрались.

Как здорово, что все мы здесь сегодня собрались...

**"Милая моя" (Ю. Визбор)**

Em

Всем нашим встречам разлуки, увы, суждены.

G D7 G

Тих и печален ручей у янтарной сосны,

H7 C E7

Пеплом несмелым подернулись угли костра,

Am H7 Em

Вот и окончилось все, расставаться пора.

Припев:

Em Am D7 G

Милая моя, солнышко лесное,

Em Am

Где, в каких краях

H7 Em

Встретишься со мною?

Крылья сложили палатки: их кончен полет.

Крылья расправил искатель разлук - самолет.

И потихонечку пятится трап от крыла,

Вот уж действительно пропасть меж нами легла.

Припев

Не утешайте меня - мне слова не нужны.

Мне б отыскать тот ручей у янтарной сосны.

Вдруг сквозь туман там краснеет кусочек огня,

Вдруг у огня ожидают, представьте, меня.

Припев

**"Снег" (Ю.Денисов–В.Яшкин)**

Em

Снег… До чего красивый снег!

Am

Я по снегу, как во сне,

H7 Em

В старый замок убегу.

Em

След, одинокий чей–то след,

Am

Словно отзвук давних лет,

H7 EmE7

Затерялся на снегу.

AmD7 G

Припев: Всем в этом мире нужен друг,

Cam

Ласка рук и нежность губ,

H7 EmE7

Заслоняющих беду.

AmD7 G

Пусть будет вьюга и метель,

Cam

Хоть за тридевять земель

H7 Em

Позови – и я приду.

Свет, до чего красивый свет,

Словно жизни лёгкий бег,

Улетает в синеву.

Смех, этот добрый вечный смех,

Словно отзвук давних лет,

Я опять его зову.

Припев.

Друг, мой надёжный верный друг,

Мы с тобою, как во сне,

Улетим за облака.

Пусть наша дружба на века,

Словно яркая звезда,

Не померкнет никогда.

**"Ты, да я, да мы с тобой…"**

*Слова В. Потоцкого*

*музыка В. Иванова*

Am

Ты, да я, да мы с тобой!

Am

Ты, да я, да мы с тобой!

A7 Dm

Здорово, когда на свете есть друзья.

G C

Если б жили все в одиночку,

F Dm

То б уже давно на кусочки

E Am -A7

Развалилась бы, наверное, земля.

Ты, да я, да мы с тобой!

Ты, да я, да мы с тобой!

Землю обогнем, потом махнем на Марс.

Может, у оранжевой речки

Там уже грустят человечки

От того, что слишком долго нету нас.

Ты, да я, да мы с тобой!

Ты, да я, да мы с тобой!

Нас не разлучит ничто и никогда.

Даже если мы расстаемся,

Дружба все равно остается,

Дружба остается с нами навсегда.

**"Ребята, надо верить в чудеса"**

1.Am Dm

Ребята, надо верить в чудеса,

G C

Когда-нибудь весенним утром ранним

Dm G C Am

Над океаном алые взметнутся паруса

Dm E Am (A7)

И скрипка пропоет над океаном.

2. Не три глаза, ведь это же не сон,

И алый парус правда гордо реет

Над бухтой, где отважный Грей нашел свою Ассоль

Над бухтой, где Ассоль дождалась Грея.

3. С друзьями легче море переплыть

И есть морскую соль, что нам досталась

А без друзей на свете было б очень трудно жить

И серым стал бы даже алый парус.

4. Когда-то где-то счастье ты найдешь,

Узнаешь Грея и Ассолью станешь.

В свою мечту ты веришь и ее ты не предашь

Гори, гори на солнце алый парус.

5. Узнаешь зло - без этого нельзя:

Ведь люди не всегда бывают правы,

Но горя никому не причиняйте никогда,

Иначе станет серым алый парус.

6.Там корабли стоят из разных стран,

И тянут мачты к небу словно руки,

А в кубрике над картой одинокий капитан

Стоял, грустил, и думал о подруге.

**"В парусиновых брюках"**

1.

Am

В парусиновых брюках, широких, залатанных, длинных

A7 Dm

Мы бродили в развалку, чуть на бок была голова.

Dm G C Am

Мы придумали море, таким как на старых картинках |

Dm E Am (A7) | 2 раза

И условились так, что открыты не все острова. |

2. Мы придумали город, где сушатся старые сети,

Где базар, как причал, одинаково рыбой пропах.

Мы придумали город, в котором суровые дети

И развешаны компасы вместо часов на столбах.

3. Мы придумали совесть, такую, что дай бог любому

Если рядом беда, то попробуй-ка спрятать глаза.

Если крик за окном, ты попробуй не выйти из дома,

Если в шт.орм кто-то тонет попробуй гасить паруса.

4. А потом как положено возраст такой наступ.ает

Вырастаем из улочек детства, из теплой земли.

Стрелка полюс меняет, и город, придуманный тает,

И пора уходить, и пора нам сжигать корабли.

5. Только я обманул вас, я прическу сменил и походку,

Ну а парусник сжег, чтоб пахуча была и крепка.

Золотой и янтарной смолой просмолю свою лодку

И отправлю на ней по морям своего двойника.

6. Лодка эта приходит, не в солнечный день, а в ненастье.

Только знаю, что если глаза мне застелит туман,

Если я промолчу, откажусь от чужого несчастья,

Город мой, мою лодку и имя сожжет капитан.

**"Есть только миг"**

Слова: Дербенев Л.

Музыка: Зацепин А.

Fm Bbm6 C7 Fm7 Fm6

Призрачно все в этом мире бушующем,

Bbm6 Eb7 Abmaj F7

Есть только миг - за него и держись.

Bbm Eb7 Abmaj Dbmaj

Есть только миг между прошлым и будущим,

F#maj C7 Fm

Именно он называется жизнь.

Вечный покой сердце вряд ли обрадует.

Вечный покой для седых пирамид,

А для звезды, что сорвалась и падает,

Есть только миг - ослепительный миг.

Пусть этот мир вдаль летит сквозь столетия,

Но не всегда по дороге мне с ним.

Чем дорожу, чем рискую на свете я -

Мигом одним - только мигом одним.

Счастье дано повстречать да беду еще.

Есть только миг - за него и держись.

Есть только миг между прошлым и будущим,

Именно он называется жизнь.

**Кораблик детства"**

1.

Am Dm E Am

Кораблик детства, уп.лывает в детство

Am Dm G C A7

Белые большие трубы скошены назад

Dm G C

Дайте наглядеться, на прощанье на глядеться /

Am Dm E Am (A7) / 2 раза

2. Дайте мне наслушаться как они гудят

Ветерок на палубе тронул чьи-то волосы

И в туман уносится чей-то нежный взгляд

Уп.лывает детство, ну до чего ж не во время

Что даже все ребята об этом говорят

3. Все ли попрощались, все ли распрощались

Время уж последней шлюпке в море уходить

Что же вы остались, чудаки остались

Или вам не хочется с нами в юность плыть.

# Приложение 5

**Календарь знаменательных и памятных дат на летнюю оздоровительную кампанию 2016 года (июнь, июль, август)**

**2016 год объявлен Годом**

Год Н.М.Карамзина (250 лет со дня рождения).

Год российского кино.

Год Российской Федерации в Греческой Республике и Год Греческой Республики в Российской Федерации.

Год русской культуры в АСЕАН и Год культуры стран АСЕАН в России (Ассоциация стран Юго-Восточной Азии (АСЕАН). В состав АСЕАН входят: Индонезия, Малайзия, Сингапур, Филиппины, Бруней, Вьетнам, Лаос, Камбоджия.)

Год образования в Содружестве Независимых Государств

**Книги-юбиляры 2016 года**

235 лет Фонвизин Д. И. "Недоросль" (1781)

195 лет Пушкин А. С. "Кавказский пленник" (1821)

185 лет Гоголь Н. В. "Вечера на хуторе близ Диканьки" (1831)

185 лет Грибоедов А. С. "Горе от ума" (1831)

185 лет Пушкин А. С. "Сказка о царе Салтане, о сыне его, славном и могучем богатыре князе Гвидоне Салтановиче и о прекрасной царевне Лебеди" (1831)

185 лет Пушкин А. С. "Повести покойного Ивана Петровича Белкина" (Первая публикация, 1831)

180 лет Гоголь Н. В. "Ревизор" (1836)

180 лет Пушкин А. С. "Капитанская дочка" (1836)

175 лет Одоевский В. Ф. "Мороз Иванович" (1841)

165 лет Миллер Ф. Б. "Раз-два-три-четыре-пять, вышел зайчик погулять" 1851)

160 лет Толстой Л. Н. "Севастопольские рассказы" (1856)

160 лет Островский А. Н. "Доходное место" (1856)

155 лет Достоевский Ф. М. "Униженные и оскорбленные" (1861)

155 лет Некрасов Н. А. "Крестьянские дети", "Коробейники" (1861)

150 лет Достоевский Ф. М. "Преступ.ление и наказание" (1866)

150 лет Суриков И. З. "Детство" (Вот моя деревня, вот мой дом родной…) (1866)

140 лет Некрасов Н. А. "Кому на Руси жить хорошо" (1866-1876)

135 лет Достоевский Ф. М. "Братья Карамазовы" (1881)

135 лет Лесков Н. С. "Левша (Сказ о тульском косом Левше и о стальной блохе)" (1881)

130 лет Салтыков-Щедрин М. Е. "Сказки" (1886)

120 лет Станюкович К. М. "Максимка" (1896)

115 лет Свирский "Рыжик" (1901)

95 лет Грин А. С. (н. ф. Гриневский) "Алые паруса" (1921)

90 лет Бабель И. Э. "Конармия" (1926)

90 лет Белых Г. Г., Пантелеев Л. (н. и. Алексей Иванович Еремеев) "Республика Шкид" (1926)

90 лет Маршак С. Я. "Багаж" (Дама сдавала багаж…) (1926)

90 лет Маяковский В. В. "Что ни страница, - то слон, львица" (1926)

90 лет Обручев В. А. "Земля Санникова, или Последние онкилоны" (1926)

90 лет Фадеев А. А. "Разгром" (1926)

90 лет Чуковский К. И. "Путаница" (1926)

90 лет Чуковский К. И. "Телефон" (1926)

90 лет Чуковский К. И. "Федорино горе" (1926)

85 лет Бабель И. Э. "Одесские рассказы" (1931)

80 лет Барто Л. А. "Игрушки" (1936)

80 лет Беляев В. П. "Старая Крепость" (1936)

80 лет Катаев В. П. "Белеет парус одинокий" (1936)

80 лет Михалков С. В. "А что у вас" (1936)

80 лет Михалков С. В. "Дядя Степа" (1936)

80 лет Михалков С. В. "Фома" (1936)

80 лет Набоков В. В. "Приглашение на казнь" (1936)

80 лет Толстой А. Н. "Золотой ключик, или Приключения Буратино" (1936)

80 лет Гайдар А. П. "Голубая чашка" (1936)

75 лет Пантелеев Л. "Честное слово" (1941)

75 лет Твардовский А. Т. "Василий Теркин" (1941-1945)

70 лет Верзилин Н. М. "По следам Робинзона" (1946)

70 лет Ильина Е. "Четвертая высота" (1946)

70 лет Некрасов В. П. "В окопах Сталинграда" (1946)

70 лет Полевой Б. Н. "Повесть о настоящем человеке" (1946)

70 лет Фадеев А. А. "Молодая гвардия" (1946)

65 лет Носов Н. Н. "Витя Малеев в школе и дома" (1951)

60 лет Рыбаков А.Н. "Бронзовая птица" (1956)

55 лет Аксенов В. П. "Звездный билет" (1961)

55 лет Драгунский В. Ю. "Он живой и светится" (1961)

55 лет Носов Н. Н. "Приключения Толи Клюквина" (1961)

50 лет Булгаков М. А. "Мастер и Маргарита" (Начало первой публикации в журнале "Москва", 1966, №11)

50 лет Заходер Б.В. "Товарищам детям" (1966)

50 лет Искандер Ф.А. "Сандро из Чегема" (Впервые новелла из цикла была опубликована в 1966 г.)

50 лет Сладков Н. И. "Подводная газета" (1966)

50 лет Успенский Э. Н. "Крокодил Гена и его друзья" (1966)

45 лет Троепольский Г. Н. "Белый Бим Черное ухо" (1971)

40 лет Алексин А. Г. "Безумная Евдокия" (1976)

50 лет Астафьев В. П. "Царь-рыба" (1976)

50 лет Распутин В. Г. "Прощание с Матерой" (1976)

30 лет Довлатов С. Д. "Чемодан" (1986)

30 лет Дудинцев В. Д. "Белые одежды" (1986)

**Праздники и памятные даты**

Июнь

1 июня – Международный день защиты детей.

4 июня – Международный день невинных детей – жертв агрессии. (Отмечается по решению ООН, начиная с 1983 г.).

4 июня – 195 лет со дня рождения русского поэта, переводчика Аполлона Николаевича Майкова (1821-1897). "Весна", "Колыбельная песня", "Летний дождь", "Румяный парус".

5 июня – Всемирный день охраны окружающей среды. (Отмечается по решению ООН. Провозглашен 16.12.1972 г.).

5 июня – День эколога. (Установлен Указом Президента России от 21.07.2007 г. № 933 "О Дне эколога").

6 июня – Пушкинский день России. (Установлен Указом Президента России от 21.05.1997 г. № 506 "О 200-летии со дня рождения А.С.Пушкина и установлении Пушкинского дня России").

8 июня – 100 лет со дня рождения русского поэта, переводчика Георгия Афанасьевича Ладонщикова (1916-1992). "В мастерского бобренка", "В реке и над рекой", "Едем на дачу", "Играйте вместе".

10 июня – 80 лет со дня создания киностудии "Союзмультфильм" (1936).

11 июня – 205 лет со дня рождения русского литературного критика, публициста Виссариона Григорьевича Белинского (1811-1848). "Взгляд на русскую литературу", "О детской литературе", "Сочинения Александра Пушкина".

12 июня – День России. (Установлен Указом Президента России от 2.06.1994 г. № 1113 "О государственном празднике Российской Федерации").

14 июня – 125 лет со дня рождения русского писателя, переводчика Александра Мелентьевича Волкова (1891-1977). "Волшебник изумрудного города", "Семь подземных королей", "Урфин Джюс и его деревянные солдаты"

15 июня – День создания юннатского движения. 15 июня 1918 года в Москве было открыто первое внешкольное учреждение для юных любителей природы.

17 июня – 105 лет со дня рождения русского писателя Виктора Платоновича Некрасова (1911-1987). "В окопах Сталинграда", "Маленькая печальная повесть", "Написано карандашом"

18 июня – 90 лет со дня рождения российской художницы– иллюстратора Марии Евгеньевны Успенской (1925– 2007).

19 июня – 85 лет со дня рождения русского художника, иллюстратора детских книг Александра Георгиевича Траугота (р. 1931). Г.А.В. Траугот – общая подпись, под которой публиковалась книжная графика трёх художников: Георгия Николаевича Траугота и его сыновей Александра и Валерия. Иллюстрации к книгам: А. С. Пушкин "Полтава", "Дубровский", "Маленькие трагедии"; Н. В. Гоголь "Ночь перед Рождеством"; С. Т. Аксаков "Аленький цветочек"; А. П. Чехов "Кашт.анка"; М. А. Булгаков "Мастер и Маргарита".

21 июня – 80 лет со дня рождения французской писательницы Франсуазы Саган (1935– 2004).

22 июня – Памятная дата России. День памяти и скорби – день начала Великой Отечественной войны (1941). (Установлен Указом Президента России от 8.06.1996 г. № 857 "О дне памяти и скорби", Федеральным законом от 24.10.2007 г. № 231-ФЗ "О днях воинской славы и памятных датах России").

23 июня – Международный Олимпийский день. (Установлен по решению МОК).

25 июня – День дружбы и единения славян. Этот праздник был учреждён в 90-х годах XX в., чтобы разные ветви славянских народов помнили о своих исторических корнях, стремились сохранить свою культуру и многовековую связь друг с другом. Он появился как следствие распада СССР, когда образовалось больше независимых славянских государств, и возникла необходимость к налаживанию дружественных и партнерских отношений в новых условиях.

26 июня – Международный день борьбы с наркоманией. (Учреждён Генеральной Ассамблеей ООН в 1987 г.).

27 июня – День молодёжи. (Установлен распоряжением Президента России от 24.06.1993 г. № 459-рп "О праздновании дня молодёжи").

28 июня – 320-летие основания металлургического завода Демидовых и 265-летие русского самовара.

29 июня – Памятная дата России. День партизан и подпольщиков. (Установлен Федеральным законом от 10.04.2009 г. № 59-ФЗ "О днях воинской славы и памятных датах России").

30 июня – День изобретателя и рационализатора. (Установлен Указом Президиума Верховного Совета СССР от 01.10.1980 г. № 3018-х "О праздничных и памятных датах").

Июль

3 июля – 90 лет со дня рождения русского писателя Владимира Осиповича Богомолова (1926-2003). Повести "Иван", "Зося", роман "В августе сорок четвёртого".

5 июля – 115 лет со дня рождения русского актёра, режиссёра, основателя и руководителя Центрального театра кукол Сергея Владимировича Образцова (1901-1992). "Всю жизнь я играю в куклы", "Ничего особенного".

7 июля – День живой воды (Иван Куп.ала).

6 июля – 220 лет со дня рождения Николая I (Николая Павловича Романова, 1796-1855), российского императора.

6 июля – День работников морского и речного флота (Отмечается в первое воскресенье июля с 1976 года).

8 июля – День покровителей суп.ружества святых Петра и Февронии. Всероссийский день семьи, любви и верности. (Отмечается с 2008 г.).

10 июля – День воинской славы России. День победы русской армии под командованием Петра I над шведами в Полтавском сражении (1709). (Установлен Федеральным законом от 13.03.1995 г. № 32-ФЗ "О днях воинской славы и памятных датах России").

11 июля – Всемирный день народонаселения. (Отмечается согласно Программе развития ООН, принятой в 1989 г.).

11 июля – Праздник шоколада.

12 июля – День российской почты. (Праздник учрежден Указом Президента России от 16 мая 1994 г.).

13 июля – День рыбака. (Отмечается во второе воскресенье июля).

16 июля – Всероссийский день отца.

17 июля – 170 лет со дня рождения Николая Николаевича Миклухо-Маклая (1846-1888), русского путешественника.

19 июля – День металлурга. (Отмечается в третье воскресенье июля).

20 июля – Международный день шахмат. (Отмечается по решению Всемирной шахматной федерации с 1966 г.).

21 июля – День мороженого.

23 июля – Всемирный день китов и дельфинов. (Отмечается с 1986 г.).

23 июля – 190 лет со дня рождения Александра Николаевича Афанасьева (1826-1871), собирателя и исследователя русского фольклора, историка русской литературы.

26 июля – День Военно-Морского флота. (Отмечается в последнее воскресенье июля с 1939 г.).

26 июля – День работника торговли. (Отмечается в четвёртое воскресенье июля с 1966 г.).

27 июля – День памяти [М.Ю. Лермонтова](http://www.bibliopskov.ru/html2/lermontov.htm) (1814-1841), 175 года со дня смерти писателя.

28 июля – Памятная дата России. День Крещения Руси. (Установлен Федеральным законом от 28.07.2010 г. № 32-ФЗ "О днях воинской славы и памятных датах России").

28 июля – 210 лет со дня рождения Александра Андреевича Иванова (1806-1858), русского живописца, автора картины "Явление Христа народу"

Август

2 августа – День Воздушно– Десантных войск. (Отмечается в первое воскресенье августа).

2 августа – День железнодорожника. (Отмечается в первое воскресенье августа).

6 августа – 160 лет со дня рождения Аполлинария Михайловича Васнецова (1856-1933), художника.

6 августа – День Хиросимы. Всемирный день борьбы за запрещение ядерного оружия.

6-7 августа – 55 лет назад был совершен 25-часовой космический полет корабля "Восток-2", пилотируемого летчиком-космонавтом Г.С.Титовым.

8 августа – Международный день грамотности. (Отмечается с 1966 г. по инициативе ЮНЕСКО и рекомендации "Всемирной конференции министров образования по ликвидации неграмотности").

9 августа – День воинской славы России. День первой в российской истории морской победы русского флота под командованием Петра I над шведами у мыса Гангут (1714). (Установлен Федеральным законом от 13.03.1995 г. № 32-ФЗ "О днях воинской славы и памятных датах России").

9 августа – Всемирный день коренных народов мира.

8 августа – День физкультурника. (Отмечается во вторую субботу августа с 1939 г.).

9 августа – День строителя. (Отмечается во второе воскресенье августа с 1955 г.).

12 августа – Международный день молодежи. (Установлен Генеральной Ассамблеей ООН 17 декабря 1999 г.).

12 августа – 335 лет со дня рождения Витуса Ионассен Беринга (Ивана Ивановича, 1681-1741), русского мореплавателя

13 августа – Всемирный день левшей. (Отмечается с 1992 г.).

15 августа – Всемирный день бездомных животных. (Отмечается в третью субботу августа).

16 августа – День Воздушного флота России. (Учреждён Указом Президента России от 29 августа 1997 г., отмечается в третье воскресенье августа).

22 августа – День Государственного флага России. (Учреждён Указом Президента России от 20.08.1994 г. № 1714 "О Дне Государственного флага Российской Федерации").

23 августа – День воинской славы России. День разгрома советскими войсками немецко-фашистских войск в Курской битве (1943). (Установлен Федеральным законом от 13.03.1995 г. № 32-ФЗ "О днях воинской славы и памятных датах России").

23 августа – День Байкала. (Учреждён в 1999 г. и с тех пор отмечается ежегодно в четвёртое воскресенье августа).

27 августа – День кино России. (Установлен в 1979 г.).

30 августа – День шахтёра. (Отмечается в последнее воскресенье августа с 1947 г.).

# Приложение 6

**Интересные факты**

**Интересные факты о театре**

1. Во времена А.С.Пушкина не весь зал театра был занят креслами, а лишь пара первых рядов. Эти места предназначались знатным и состоятельным господам. За ними располагались стоячие места для обычных людей — студентов, клерков. Билеты в эту зону зрительного зала по стоимости были намного дешевле. На чрезвычайно популярные спектакли желали попасть множество театралов, поэтому самые заядлые приходили на пару часов раньше начала, чтобы занять лучшие места для стояния.
2. Современные сотнесериальные фильмы — не изобретение нашего времени. В древности на Сицилии ставились спектакли, которые длились по году. Каждый вечер после работы зрители собирались в театре, чтобы посмотреть продолжение. Самой популярной в течение последних 800 лет была борьба Роланда с маврами.
3. К интересным фактам о театре также можно отнести суеверие о том, что ни в коем случае нельзя ронять сценарий. Но если это все-таки произошло, то необходимо обязательно сесть на него, причем, не важно, куда сценарий упал, хоть в грязь, хоть в лужу. После того, как посидели на нем немного, возьмите его рукой, и только после этого вставайте. Актеры уверены, что если не произвести все эти действия, то обязательно случится какая-нибудь неприятность. Либо слова роли забудутся, либо и вовсе спектакль провалится.
4. Выражение "Финита ля комедиа" произошло ещё во времена древнего Рима. Тогда этой фразой актеры завершали все спектакли.
5. Большой театр стал первой профессиональной сценой Петра Ильича Чайковского – в 1887 году он взял в руки дирижерскую палочку, и продирижировал премьерной постановкой оперы "Черевички". Здесь же впервые был поставлен самый "балетный" балет всех времен и народов – "Лебединое озеро". Кстати, известный голландский цветовод-селекционер в 50-х годах был настолько потрясен постановкой этого балета с Галиной Улановой в главной роли, что вывел два новых сорта тюльпанов, которые назвал "Большой театр" и "Галина Уланова". Сейчас эти цветы высаживают на Театральной площади.
6. Особый вид театрального представления - кукольный театр. Во времена Древней Греции были популярны домашние спектакли, в которых члены семьи сами шили кукол и костюмы для них, а затем устраивали представления. С того времени театр, конечно, изменился, но осталось главное - в таких представлениях участвуют только куклы.
7. Летом 2013 года в английском театре Барбикан ежедневно вечером играли уникальный спектакль, который назывался "Колыбельная". Зрителям предлагали лежать на кроватях вместо кресел. Ведь задача спектакля – погрузить зрителей в сон. Также в программе подавался утренний завтрак.
8. В Американском шт.ате Вирджиния есть уникальный "Бартер театр", куда за вход можно расплатиться продуктами питания.
9. Национальный театр в Пекине представляет собой куп.ол из стекла и титана, выполненный в форме эллипса. Его общая высота - 46 метров. Огромное сооружение в 22 этажа вмещает в себя 5500 зрителей. Вход в театр находится под водой на глубине 8 метров и представляет собой тоннель со стеклянной крышей. Это сделано для того, чтобы, попав под воду и проходя по этой галерее, человек избавлялся от груза забот и погружался в мир прекрасного.
10. Театр родился более 5-тысяч лет назад. Первые признаки его зарождения видны в ритуальных обрядах древней Греций. Как известно, слово "театр" произошло от древнегреческого слова – "театрон", что значит "место, где смотрят".
11. Когда Брюс Уиллис стал старшеклассником, у него развилось заикание. Попав в театральный кружок, он обнаружил, что во время игры на сцене он перестаёт заикаться, что подстегнуло Брюса к усиленной активности в этом направлении.
12. Древнеримская публика любила кровавые зрелища не только на гладиаторских боях, но и на обычных театральных представлениях. Если по ходу действия актёр должен был погибнуть, его могли в последний момент заменить на приговорённого к казни преступника и убить прямо на сцене.
13. Итальянский комик Бианконелли решил разыграть перед публикой весёлую пантомиму с большой бутылью в руке. По одной из версий, после его провала слово "фиаско" (по-итальянски — "бутылка") получило значение "актёрская неудача", а затем "неудача, провал" вообще.

**Интересные факты о музыке**

1. Советский музыкант Владимир Вавилов в 1970 году записал пластинку, вышедшую под названием "Лютневая музыка XVI—XVII веков". Авторами мелодий были указаны различные зарубежные композиторы той эпохи, и лишь после смерти Вавилова выяснилось, что он сочинил всё сам. Среди композиций была и "Сюита для лютни: канцона и танец", приписанная Франческо Канова де Милано. Анри Волохонский написал стихи для этой мелодии, а популярной песня стала в исполнении Бориса Гребенщикова. Правда, тот вместо "Над небом голубым" спел "Под небом голубым", всего одним словом, по мнению некоторых критиков, кардинально изменив смысл текста.
2. Первой и пока единственной группой, давшей концерты на всех континентах, стала Metallica. В 2013 году коллектив выступ.ил подкуп.олом на аргентинской антарктической исследовательской станции Карлини для аудитории в 120 человек. Уникальность концерта была ещё и в том, что для соблюдения принятых международными соглашениями природоохранных норм в Антарктиде не использовалось усиление звука. Вместо этого он транслировался напрямую в наушники слушателей.
3. На набережной хорватского города Задар можно послушать морской орган — сооружение из 35 труб, каждая из которых настроена на определённый тон. Воздух поступ.ает в трубы через отверстия в мраморных ступенях, спускающихся к морю, в результате хаотичного действия ветра и волн.
4. С момента обособления роли руководителя музыкантов во время концерта все мировые оркестры на протяжении 19 века выступали с дирижёром. Первым оркестром, снова отказавшимся от дирижёра, стал в 1922 году московский Персимфанс (сокращение от "Первый симфонический ансамбль"). Главной причиной его создания стала идеология нового государства, возвеличивающая коллективный труд. Персимфанс имел признание и просуществовал 10 лет. Позже его пример переняли другие ансамбли, и сегодня оркестры без дирижёра успешно существуют в Праге, Нью-Йорке, Австралии и других уголках планеты.
5. Среди произведений Моцарта есть необычный дуэт для 2 скрипок. Музыканты должны встать друг к другу лицом и положить страницу с нотами между собой. Каждая скрипка играет свою партию, но обе партии записаны на одной и той же странице. Скрипачи начинают читать ноты с разных концов листа, затем встречаются в середине и снова удаляются от друг от друга, а в целом получается красивая мелодия.
6. Большинство диалектов китайского, вьетнамский и некоторые другие языки Азии и Африки являются тональными, то есть один и тот же слог может иметь разные значения в зависимости от высоты произносимого звука. Среди носителей тональных языков отмечается больший процент людей с абсолютным слухом, так как они естественным образом привыкают к различению тонов с раннего детства.
7. Самые дорогие скрипки в мире — это инструменты работы Страдивари конца 17—начала 18 века, якобы звучащие лучше всех остальных скрипок благодаря неразгаданному до сих пор секрету мастера. Однако в 2010 году это предубеждение было опровергнуто в ходе эксперимента, в котором 21 профессиональный скрипач методом двойного слепого тестирования исследовал 3 современных скрипки и 3 старых инструмента — 2 работы Страдивари и ещё один работы Гварнери. Большинство музыкантов, участвующих в эксперименте, не смогли отличить старые скрипки от новых. Более того, наилучшим качеством звучания обладают, как выяснилось в результате тестирования, инструменты живущих ныне мастеров, в то время как более чем в сто раз дорогие скрипки Страдивари заняли два последних места.
8. Провожая войска на русско-турецкую войну в 1877 году, император Александр II поразился выправке солдат лейб-гвардии Казачьего полка: "На войну идут, как на свадьбу!", после чего официально назначил маршем этого полка свадебный марш Мендельсона.
9. Собачий вальс в разных странах называется по-разному. В Германии, Бельгии, Нидерландах — блошиный вальс. В Болгарии — кошачий марш, а в Финляндии — кошачья полька. В Венгрии — ослиный марш, а во Франции его почему-то называют отбивной котлетой.
10. Каждый раз, прежде чем сесть за стол и приступить к сочинению музыки, Бетховен опускал голову в таз с ледяной водой. Этот прием настолько вошёл у него в привычку, что композитор не мог отказаться от него до конца жизни.
11. Слово "фортепиано" произошло от названия, данного Кристофори своему инструменту: "piano et forte", что значит "тихо и громко".
12. Всем известно и научно доказано, что классическая музыка развивает интеллект, успокаивает. Даже некоторые заболевания излечивались после сеансов прослушивания музыки. В противовес целительному действию классической музыки – губительное свойство музыки-кантри. Статистики подсчитали, что в Америке самый большой процент личных катастроф, самоубийств и разводов приходится на тех, кто является почитателем кантри-музыки.

**Интересные факты о песнях**

1. Песня "Смуглянка" была написана Анатолием Новиковым в 1940 году для танцевальной сюиты, а воспевалась в ней молдавская партизанка времён Гражданской войны. Однако чиновники отказали в её записи, и песня по разным причинам лежала на полке до 1944 года, когда Ансамбль песни и пляски Александрова исполнил её на Всесоюзном конкурсе песен о войне. Несмотря на то что "Смуглянка" понравилась зрителям, и многие ансамбли на фронте и в тылу стали включать её в репертуар, песню снова не пустили в широкое вещание. Возможно, причиной этому стало то, что в оккупированной немцами Молдавии практически не было партизанского движения. Народное признание и популярность "Смуглянка" получила только в 1974 году после выхода фильма "В бой идут одни "старики""
2. Оперный певец Энрико Карузо считался тенором, однако его голос мог меняться в очень широком диапазоне. Однажды при исполнении оперы Пуччини "Богема" бас повернулся к Карузо и прошептал, что потерял голос. На что Карузо сказал ему просто открывать рот и сам исполнил всю арию, стоя спиной к зрителям. Практически никто из публики не заметил подвоха.
3. Песня "Пусть всегда будет солнце" была написана в 1962 году поэтом Львом Ошаниным и композитором Аркадием Островским. Тамара Миансарова стала с ней победителем международного фестиваля в польском городе Сопоте, и песня постепенно обрела известность по всему миру. Сейчас существуют её переводы на десятки языков: как и в нашей стране, особенно часто её поют детские хоры. А шведская группа Hootenanny Singers, возглавляемая будущим участником ABBA Бьорном Ульвеусом, в 1964 году попросту украла эту мелодию и записала песню "Gabrielle", где от слов про солнце, небо и маму ничего не осталось. Композиция стала хитом не только в Швеции, но и во многих других европейских странах, так как группа спела её на нескольких языках.
4. Большое число колумбийских солдат и полицейских взяты в плен и удерживаются в лагерях повстанческих сил. Некоторые из них находятся в заточении свыше десяти лет и не имеют доступ.а к новостям. Однако музыкальные радиостанции им слушать, как правило, не запрещено, чем в 2011 году воспользовались правительственные силы. Они привлекли популярных музыкантов к созданию хита, в который битом было вставлено сообщение на азбуке Морзе, рассказывающее о том, сколько человек военным уже удалось вызволить из плена, и призывающее не терять надежду. Песня была в ротации большинства колумбийских радиостанций в течение двух месяцев.
5. Согласно распространённой версии, А.С.Пушкин посвятил написанное им в 1825 году стихотворение "Я помню чудное мгновенье..." Анне Керн. Через 15 лет композитор Глинка переложил эти строчки на музыку и посвятил романс её дочери — Екатерине Керн, в которую был долго влюблён.
6. В популярной песне, прозвучавшей в фильме 1934 года "Юность Максима", есть строки: "Крутится-вертится шар голубой, крутится-вертится над головой". Очевидная нелогичность текста (что за шар может крутиться над головой?) объясняется просто. В изначальном варианте этой песни, возникшей ещё в середине 19 века, пелось не "шар", а "шарф". Но так как буква "ф" на стыке слов в быстром темпе пелась очень трудно, она впоследствии редуцировалась.
7. Когда Пол Маккартни записывал песню "Yesterday", профессиональные музыканты из аккомпанирующего ему струнного квартета назвали композицию семитактным неквадратным построением и сказали, что музыку так не пишут. После записи другие участники группы сомневались, стоит ли вообще включать её в альбом, и настояли, чтобы песню не выпускали отдельно. В итоге в британский хит-парад она вошла в исполнении певца Метта Монро, выпустившего свою версию хита. В других странах песня была издана как сингл и почти везде взлетела на верхние строчки хит-парадов.
8. Песенка "уно-уно-уно, ун моменто" из фильма "Формула любви" на слух очень похожа на итальянскую. В действительности её текст представляет собой просто рифмованный набор итальянских слов о любви, а придуман он был композитором фильма Геннадием Гладковым.
9. В знаменитой песне из романа Стивенсона "остров сокровищ" поется: "Пятнадцать человек и сундук мертвеца. Йо-хо-хо, и бутылка рому!". Логично предположить, что "Йо-хо-хо" – это хохот пиратов, однако это не так. Такой возглас использовался английскими моряками, когда им нужно было вместе одновременно приложить усилия в какой-нибудь работе – в русском языке ему соответствует фраза "Раз. Два, взяли!".
10. Композиция "White Christmas" (1942) использовалась в качестве секретного закодированного послания во время войны во Вьетнаме. Прозвучавшая на частоте американского радиопередатчика в апреле 1975-го года, она означала, что город Сайгон захвачен, и американским солдатам нужно немедленно начать эвакуацию.
11. Известная песенка "Happy Birthday to You" по сей день находится под защитой авторских прав. Её можно бесплатно петь в обычном кругу семьи или друзей, но за коммерческое использование, например, в фильме или поздравительной открытке, необходимо платить отчисления. Сейчас песня приносит ежегодно 2 миллиона долларов компании-владельцу прав на неё.

**Интересные факты о танцах**

1. Мировой рекорд по самой длинной линии танцоров конга был установлен в Майами в 1988 году, когда выстроилось 119 986 человек. Конга - зажигательный кубинский танец. Танцующие выстраиваются длинной шеренгой.
2. В 2008 году первый в мире "устойчивый" танцпол открылся в клубе Ватт в Роттердаме, Швеция. В плитку на полу были встроены пружины, подключенные к генераторам. Чем сильнее люди танцевали, тем больше пружины сжимались, вырабатывая энергию, которая поступ.ала в светодиодные фонари в полу.
3. Брейкданс был впервые создан в 1970-х в качестве "менее смертоносной" формы боевых действий между враждующими афроамериканскими уличными бандами Бронкса, Нью-Йорке. Эта форма танца вновь набрала всемирную популярность во 1990-х годах.
4. Итальянский город Таранто (в древности — Тарент) дал название и танцу тарантелле, и пауку тарантулу. В средние века местные жители верили, что этот паук ядовит и его укус вызывает смертельную болезнь. Единственным способом излечения они считали танец, исполнение которого могло длиться несколько часов. Движения такой тарантеллы были экстатичными и почти конвульсивными, что символизировало агонию от укуса.
5. В оперетте "Свадьба в Малиновке" один из героев шутливо исказил название танца тустеп, назвав его "В ту степь". Отсюда в народе распространилось выражение "Не в ту степь" в значении "ехать не в том направлении" или "говорить невпопад".
6. Танец Сиртаки не является греческим народным танцем. Его создали специально для фильма "Грек Зорба" в 1964 году. После выхода фильма танец стал очень популярным во всём мире и одним из символов Греции. Примечательно то, что актёр Энтони Куинн, исполнивший этот танец в фильме, сломал на съёмках ногу. И вместо изначально запланированных прыжков в танце были использованы скользящие движения, не причинявшие боль ноге.
7. Для того, чтобы принять участие в благородном собрании или же попасть на венский рождественский бал, вам просто необходимо уметь танцевать вальс. Попадете ли вы на такие мероприятия, решат на специальных репетициях.
8. Танго получило распространение от африканских сообществ в Буэнос-Айресе. Слово "танго" возводят к языку нигерийского народа ибибио, где оно значило танец под звук барабана. Первоначально танго танцевали только мужчины, добивающиеся внимания женщин.
9. На Кавказе проживает свыше 100 народов. Поэтому культура Кавказа очень богата и многогранна. Одним из самых ярких проявлений культуры являются танцы народов Кавказа. Каждый народ на Кавказе имеет свои национальные танцы, однако наиболее популярным танцем почти у всех народностей является лезгинка.
10. Кадриль – танец, распространенный у многих европейских народов и получивший свое название благодаря тому, что группы танцующих образовывали маленькие «четырехугольники», из двух пар каждый (каре). Родина танца – Франция, где он был популярен особенно в эпоху Наполеона. В то время французская кадриль, качество исполнения которой было серьезным испытанием для самолюбия исполнителей, состояла из 5 фигур и была центром внимания и основой каждого бала.
11. В классическом индийском танце для того, чтобы изобразить определенное чувство, задействуются не только глаза, но и брови, губы, нос, щеки, подбородок и уши. Это прекрасная зарядка для мышц лица.
12. Многие считают, что танец полька родом из Польши. Однако это чешский танец, и его название не имеет ничего общего с названием страны. Чешское слово "polka" означает "половина". Танец назвали так потому, что его танцуют маленькими, "половинными" шагами.

**Интересные факты о рисовании**

1. искусство первобытных людей вовсе не было примитивным, как многие могут думать. Лучшим тому доказательством может служить то, что, когда в 1879 году испанский археолог-любитель Марселино Санс де Саутола вместе со своей девятилетней дочерью обнаружил пещеру Альтамира с полихромной живописью (в Кантабрии, Испания), эксперты наотрез отказались ему поверить и обвинили Саутолу в том, что он сам подделал творения первобытных художников. В качестве аргументов приводилось в том числе то, что наши предки не могли создать столь совершенное искусство с такой сложной композицией.
2. Люди XIX столетия по-настоящему не видели древнерусской живописи. Иконы были "черными досками", представляющими только исторический и культовый интерес. Причина такой невидимости икон – в технике их исполнения. Темперные краски, нанесенные на грунтованную доску иконы, сверху покрывали олифой. Олифа хорошо проявляет цвет и сохраняет икону от повреждений, но, к сожалению, со временем темнеет. За 70-100 лет олифа темнела настолько, что совсем скрывала находящуюся под ней живопись. Тогда иконы "поновлялись", чаще неумело. Постепенно живопись закрывалась несколькими слоями записей и олифы. На древних досках проявлялись лишь силуэты. Неудивительно, что до середины XIX века считали, что живописи на Руси до Петра не было.
3. Иван Шишкин вовсе не в одиночку написал свой шедевр, посвященный медведям в лесу. Интересный факт состоит в том, что для изображения мишек Шишкин привлек известного анималиста Константина Савицкого, который с задачей справился превосходно. Шишкин достаточно справедливо оценил вклад компаньона, поэтому попросил его поставить свою подпись под картиной рядом со своей. В таком виде полотно "Утро в сосновом лесу" и привезли Павлу Третьякову, который успел куп.ить картину у художника в процессе работы. Увидев подписи, Третьяков возмутился: мол, картину он заказывал Шишкину, а не тандему художников. Ну и распорядился смыть вторую подпись. Так и выставляют картину с подписью одного Шишкина.
4. Исследования "Чёрного квадрата" Малевича с помощью микроскопа и рентгена выявили, что под ним спрятаны сразу две более ранние работы, написанные цветными красками — одна относится к кубофутуристическому периоду творчества художника, вторая — к протосуп.рематическому. Также под слоем краски обнаружена сделанная Малевичем надпись: "Битва негров ночью", отсылающая к абсолютно чёрному шуточному полотну Альфонса Алле, написанному 30 годами ранее. А расположение и направление надписи свидетельствует о том, что картина висит в Третьяковской галерее вверх ногами.
5. Одна из самых известных картин Рембрандта "Ночной дозор" вовсе не предполагалась художником как "ночной дозор". Когда в 1642 году Рембрандт писал эту картину, он изобразил на ней стрелковую роту капитана Франса Баннинга Кока, солдаты которой выходят под развевающимися флагами на залитую солнцем площадь. Однако, когда полотно было обнаружено в XIX веке, оно настолько потемнело от копоти и толстого слоя лака, что никаких сомнений в том, что действие картины разворачивается ночью, у исследователей просто не было. Так она и получила свое название. И только при реставрации в 1947 году выяснилась правда.
6. В 1921 году к художнику Борису Кустодиеву обратились двое молодых учёных с просьбой написать их портрет. Их аргументом было то, что Кустодиев рисует только знаменитостей, а они уверены, что тоже прославятся, пусть сейчас особо и никому не известны. Этими учёными были Пётр Капица и Николай Семёнов, будущие нобелевские лауреаты по физике и химии соответственно. В качестве гонорара они отдали художнику мешок пшена и петуха, полученных за ремонт мельницы.
7. Сэмюэл Морзе до 34 лет был художником и не интересовался техникой. В 1825 году посыльный доставил ему письмо от отца, в котором говорилось, что его жена умирает. Морзе немедленно покинул Вашингтон и отправился в Нью-Хейвен, где жило его семейство, но к его прибытию суп.ругу уже похоронили. Этот случай заставил Морзе оставить живопись и углубиться в изучение способов быстрой доставки сообщений на длинные расстояния, что привело к разработке азбуки Морзе и электрического телеграфа в 1838 году.
8. На создание картины "Иван Грозный и сын его Иван" Илью Репина вдохновили несколько событий. Первое — это убийство царя Александра II от взрыва бомбы, второе — посещение в том же году Репиным концерта Римского-Корсакова, где он впечатлился музыкой симфонической сюиты "Антар" и захотел передать это настроение на холсте. А финальным стимулом для художника стало посещение корриды в Испании, после чего он писал в дневнике: "Несчастья, живая смерть, убийства и кровь составляют влекущую к себе силу... И я, заразившись, вероятно, этой кровавостью, по приезде домой, сейчас же принялся за кровавую сцену".
9. Леонардо да Винчи мог рисовать одной рукой, и одновременно писать другой.
10. Для своих картин художники ищут моделей, наиболее подходящих для задуманных образов. Леонардо да Винчи, задумав картину «Тайная вечеря», с особой тщательностью подошёл к написанию образов Иисуса Христа и Иуды. Долгое время художник не мог найти достойных натурщиков. В какое-то время он заметил юношу, который пел в хоре храма и предложил ему позировать для образа Христа, а вот с Иудой долгое время не получалось. Прошло не мало времени, около трех лет, пока натурщик был найден. Как то, проходя по улице, Леонардо да Винчи наткнулся на пьяницу, валявшегося в канаве. Это был не старый человек, но измотан постоянным пьянством. Художник пригласил его в пивнушку и предложил ему позировать для картины. Прошло какое-то время и, протрезвев натурщик рассказал, что уже позировал мастеру. Это было три года назад, когда он пел в хоре, и позировал для образа Иисуса Христа.
11. Художник Владислав Коваль во время учёбы в Москве посылал письма родным. При этом марки на конверты он не наклеивал, а рисовал, и все письма дошли в таком виде. Когда министерство печати объявило конкурс на эскизы новых марок, студент Коваль принёс организаторам пачку конвертов и стал победителем.

# Приложение 7

Входная анкета

Расставь свои ответы, отмечая галочки в квадратиках

Программа "Яркие люди"

|  |  |
| --- | --- |
| ***заполняет вожатый*** | № отряда: |
| ***заполняет вожатый*** | Оздоровительная организация: |
| **Твои имя и фамилия: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Сколько тебе дет?**\_\_\_\_\_\_\_\_ | |
|  | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. **Что ты ожидаешь от отдыха в лагере?** (*Выбери все подходящие варианты ответа)* | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|  | Найти новых друзей | | |  | | Принять участие в интересных мероприятиях | | | |  | | Принять участие в увлекательных мастер-классах | | | |  | | Записаться в интересные кружки | | |
|  | Встретить хороших вожатых | | |  | | Узнать много нового и необычного | | | |  | | Поучаствовать в творческих выступлениях | | | |  | | Принять участие в спортивных играх и играх на свежем воздухе | | |
| 1. **Был ли ты в детских лагерях раньше?** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Нет, не был | | | | | | | | | | | | Да, был \_\_\_\_ раз (смен) | | | | | | | | |
| 1. **Как ты относишься к перечисленным ниже творческим направлениям?**   *Выбери один из трех вариантов ответа для каждого из блоков 3.1. и 3.2.* | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|  | | * 1. **Насколько они тебе нравятся?** | | | | | | | | | | | | | * 1. **Насколько хорошо ты в них разбираешься?** | | | | | |
| Очень нравится | | | | | | Нормально | | | | Не нравится | | | Хорошо разбираюсь | В основном разбираюсь | | | | Не разбираюсь |
| Танец | |  | | | | | |  | | | |  | | |  |  | | | |  |
| Музыка | |  | | | | | |  | | | |  | | |  |  | | | |  |
| Театр | |  | | | | | |  | | | |  | | |  |  | | | |  |
| Вокал | |  | | | | | |  | | | |  | | |  |  | | | |  |
| Рисование | |  | | | | | |  | | | |  | | |  |  | | | |  |
| 1. **В каком творческом направлении ты бы хотел себя попробовать?** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Танец | | Музыка | | | | | | | Театр | | | | Вокал | | | | Рисование | | | |
| 1. **Хочется ли тебе, чтобы твоя команда стала лучшей в смене?** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|  | Очень не хочется | | | |  | | Не хочется | | | | | | |  | Мне все равно |  | | | Хочется | |
| не собираюсь принимать участие в мероприятиях чтобы заработать баллы для рейтинга отряда | | | | | постараюсь не принимать участие в мероприятиях чтобы заработать баллы для рейтинга отряда | | | | | | | | | буду участвовать на ровне с другими, но стараться не собираюсь | | постараюсь принимать участие в мероприятиях чтобы заработать баллы для рейтинга отряда | | | | |
| 1. **Участвуя в мероприятиях во время смены, ты сможешь заработать награды. Набрав определенное их число, ты сможешь стать победителем в рейтинге популярности своего отряда. Будешь ли ты стараться заработать награды?** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Нет, я не буду стараться их заработать | | | Постараюсь участвовать лишь в тех мероприятия, которые посчитаю интересными | | | | | | | | Чересчур стараться не буду, гнаться за жетонами и должностями не стану | | | | | Буду стараться активно участвовать и зарабатывать жетоны, чтобы стать победителем в рейтинге популярности | | | | |

Выходная анкета

Расставь свои ответы, отмечая галочки в квадратиках

Программа "Яркие люди"

|  |  |
| --- | --- |
| ***заполняет вожатый*** | № отряда: |
| ***заполняет вожатый*** | Оздоровительная организация: |
| **Твои имя и фамилия: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Сколько тебе лет?**\_\_\_\_\_\_ | |
|  | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. **За время смены произошло много всего, было и хорошее, и плохое.**   **В целом, насколько тебе понравилось отдыхать в лагере?**  *Чем больше тебе понравилось отдыхать в лагере, тем выше оценка* | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Совсем не понравилось | | 0 | | 1 | | 2 | | 3 | | | 4 | | | | | 5 | | | 6 | | | 7 | | | | 8 | | | | 9 | | | | | | 10 | | | | Лучшее лето в моей жизни! |
|  | |  | |  | |  | | |  | | | | |  | | |  | | |  | | | |  | | | |  | | | | | |  | | | |
| 1. **Насколько лагерь оправдал твои ожидания?** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Не оправдал | | 0 | | 1 | | 2 | | 3 | | 4 | | | | 5 | | | | 6 | | 7 | | | | | 8 | | | | 9 | | | | 10 | | | | | | Превысил мои ожидания | | |
|  | |  | |  | |  | |  | | | |  | | | |  | |  | | | | |  | | | |  | | | |  | | | | | |
| 1. **Что тебе понравилось на территории самого лагеря?**   *Отметь один ответ в каждой строке* | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|  | | | | | Совсем не понравились | | | | | | | Нормально | | | | | | | | | | | | | | | | | | | Понравилось | | | | | | | | | |
| Территория лагеря | | | | |  | | | | | | |  | | | | | | | | | | | | | | | | | | |  | | | | | | | | | |
| Жилая комната | | | | |  | | | | | | |  | | | | | | | | | | | | | | | | | | |  | | | | | | | | | |
| Ванная комната, душ, туалет | | | | |  | | | | | | |  | | | | | | | | | | | | | | | | | | |  | | | | | | | | | |
| Море, бассейн, река или озеро | | | | |  | | | | | | |  | | | | | | | | | | | | | | | | | | |  | | | | | | | | | |
| Пляж | | | | |  | | | | | | |  | | | | | | | | | | | | | | | | | | |  | | | | | | | | | |
| Wi-Fi | | | | |  | | | | | | |  | | | | | | | | | | | | | | | | | | |  | | | | | | | | | |
| Медпункт | | | | |  | | | | | | |  | | | | | | | | | | | | | | | | | | |  | | | | | | | | | |
| Спортивные площадки | | | | |  | | | | | | |  | | | | | | | | | | | | | | | | | | |  | | | | | | | | | |
| 1. **Насколько ты согласен со следующими утверждениями?**   *Отметь один ответ в каждой строке* | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|  | | | | **Полностью не согласен** | | | | | | | | **Скорее не согласен** | | | | | | | | | | | | | | | **Скорее согласен** | | | | | | | | | | **Полностью согласен** | | | |
| Мне всегда хватало времени на еду | | | |  | | | | | | | |  | | | | | | | | | | | | | | |  | | | | | | | | | |  | | | |
| Порции в столовой достаточно большие | | | |  | | | | | | | |  | | | | | | | | | | | | | | |  | | | | | | | | | |  | | | |
| Еда в столовой была вкусной | | | |  | | | | | | | |  | | | | | | | | | | | | | | |  | | | | | | | | | |  | | | |
| 1. **Тебе понравилась программа "Яркие люди", ты бы приехал на нее еще раз?** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Нет | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | Да | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1. **Расскажи, какие мероприятия понравились тебе в программе "Яркие люди"?**   *Отметь один ответ в каждой строке* | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|  | | | | Совсем не понравились | | | | | | | | | Не очень понравились | | | | | | | | | | | | | | | Понравилось | | | | | | | | | | Очень понравилось | | |
| Вводная игра "Бенефис искусств" | | | |  | | | | | | | | |  | | | | | | | | | | | | | | |  | | | | | | | | | |  | | |
| Пресс – бум "Творческие открытия" | | | |  | | | | | | | | |  | | | | | | | | | | | | | | |  | | | | | | | | | |  | | |
| Шоу "Театр глазами детей" | | | |  | | | | | | | | |  | | | | | | | | | | | | | | |  | | | | | | | | | |  | | |
| Фестиваль "Яркие люди" | | | |  | | | | | | | | |  | | | | | | | | | | | | | | |  | | | | | | | | | |  | | |
| Музыкальный конкурс "Вот это номер!" | | | |  | | | | | | | | |  | | | | | | | | | | | | | | |  | | | | | | | | | |  | | |
| Конкурс хореографии "Держи ритм" | | | |  | | | | | | | | |  | | | | | | | | | | | | | | |  | | | | | | | | | |  | | |
| Конкурс вокального творчества "Voka star" | | | |  | | | | | | | | |  | | | | | | | | | | | | | | |  | | | | | | | | | |  | | |
| Конкурс актерского мастерства "Праздник лицедеев" | | | |  | | | | | | | | |  | | | | | | | | | | | | | | |  | | | | | | | | | |  | | |
| Мастер – классы по актерскому мастерству и постановке голоса | | | |  | | | | | | | | |  | | | | | | | | | | | | | | |  | | | | | | | | | |  | | |
| Мастер-классы по игре на музыкальных инструментах | | | |  | | | | | | | | |  | | | | | | | | | | | | | | |  | | | | | | | | | |  | | |
| Мастер-классы по вокалу | | | |  | | | | | | | | |  | | | | | | | | | | | | | | |  | | | | | | | | | |  | | |
| Мастер-классы по танцам | | | |  | | | | | | | | |  | | | | | | | | | | | | | | |  | | | | | | | | | |  | | |
| Мастер-классы по прикладному искусству | | | |  | | | | | | | | |  | | | | | | | | | | | | | | |  | | | | | | | | | |  | | |
| 1. **Было ли тебе интересно принимать участие в рейтинге команд?** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Я не участвовал | | | | | Не интересно, практически не участвовал | | | | | | | | | | Мне было все равно, все участвовали, и я участвовал | | | | | | | | | | | | | | | | Интересно, я активно участвовал | | | | | | | | | |
| 1. **Насколько интересно тебе было принимать участие в работе органов самоуправления команды?** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Я не участвовал | | | | | Не интересно, практически не участвовал | | | | | | | | | | | | Мне было все равно, все участвовали, и я участвовал | | | | | | | | | | | | | | | | Интересно, я активно участвовал | | | | | | | |
| 1. **Насколько важно для тебя было зарабатывать награды для продвижения в рейтинге популярности внутри команды?** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Не важно, я не старался их заработать | | | | Я участвовал лишь в тех мероприятия, которые считал интересными | | | | | | | | | | | | | Я особенно не старался, решил не гнаться за наградами | | | | | | | | | | | | | | | | | Я старался активно участвовать и зарабатывать награды, чтобы победить в рейтинге популярности своего отряда | | | | | | |
| 1. **В каком творческом направлении ты попробовал себя?** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Танец | | | Музыка | | | | | | Театр | | | | | | | | | | | | | | Вокал | | | | | | | | | Рисование | | | | | | | | |
| 1. **Что у тебя получилось за время отдыха в лагере?** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Найти новых друзей | | | | | Принять участие в интересных мероприятиях | | | | | | | Принять участие в увлекательных мастер-классах | | | | | | | | | | | | | | | | | | | Заниматься в интересных кружках | | | | | | | | | |
| Встретить хороших вожатых | | | | | Узнать много нового и необычного | | | | | | | Участвовать в творческих  выступлениях | | | | | | | | | | | | | | | | | | | Принять участие в спортивных играх и играх на свежем воздухе | | | | | | | | | |
| 1. **Изменилось ли твое отношение к перечисленным ниже творческим направлениям?**   *Выбери один из трех вариантов ответа для каждого из блоков 12.1. и 12.2.* | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|  | * 1. Насколько они тебе нравятся? | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | * 1. Насколько хорошо ты в них разбираешься? | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Изменилось в худшую сторону | | | | | | Не изменилось | | | | | | Изменилось в лучшую сторону | | | | | | | | | | | Не изменилось | | | | | | | | | | | Стал лучше разбираться | | | | | |
| Танец |  | | | | | |  | | | | | |  | | | | | | | | | | |  | | | | | | | | | | |  | | | | | |
| Музыка |  | | | | | |  | | | | | |  | | | | | | | | | | |  | | | | | | | | | | |  | | | | | |
| Театр |  | | | | | |  | | | | | |  | | | | | | | | | | |  | | | | | | | | | | |  | | | | | |
| Вокал |  | | | | | |  | | | | | |  | | | | | | | | | | |  | | | | | | | | | | |  | | | | | |
| Рисование |  | | | | | |  | | | | | |  | | | | | | | | | | |  | | | | | | | | | | |  | | | | | |

# Приложение 8

**Стихи**

**В театре**

**Автор:** Агния Барто

Когда мне было

Восемь лет,

Я пошла

Смотреть балет.

Мы пошли с подругой Любой.

Мы в театре сняли шубы,

Сняли тёплые платки.

Нам в театре, в раздевальне

Дали в руки номерки.

Наконец-то я в балете!

Я забыла всё на свете!

Даже три помножить на три

Я сейчас бы не могла.

Наконец-то я в театре,

Как я этого ждала!

Я сейчас увижу фею

В белом шарфе и венке.

Я сижу, дышать не смею,

Номерок держу в руке.

Вдруг оркестр грянул в трубы.

Мы с моей подругой Любой

Даже вздрогнули слегка.

Вдруг вижу - нету номерка.

Фея кружится на сцене -

Я на сцену не гляжу.

Я обшарила колени -

Номерка не нахожу.

Может, он

Под стулом где-то?

Мне теперь

Не до балета!

Все сильней играют трубы,

Пляшут гости на балу,

А мы с моей подругой Любой

Ищем номер на полу.

Укатился он куда-то...

Я в соседний ряд ползу.

Удивляются ребята:

— Кто там ползает внизу?

По сцене бабочка порхала —

Я не видала ничего:

Я номерок внизу искала

И наконец нашла его.

А тут как раз зажегся свет,

И все ушли из зала.

— Мне очень нравится балет, —

Ребятам я сказала.

**Квартет**

**Автор:** Агния Барто

Басню выбрали давно,

Распределили роли,

Решило выступить звено

На утреннике в школе.

Решили девочки прочесть

"Квартет", такая басня есть.

Светлане роль не подошла:

- Я вовсе не упряма,

Зачем же мне играть осла?

Мне не позволит мама.

Артистки начали шуметь.

Одна кричит: - Она медведь,

А вовсе не мартышка! -

Кричит другая: - Чур-чура,

Сказала я еще вчера -

Я косолапый мишка!

Проходит день и два денька,

Потом проходит пять,

На репетицию никак

Артисток не собрать.

Пришел козел и сел за стол,

Но нету соловья.

- Ну, если так,- сказал козел,

Тогда уйду и я!

Проказница мартышка

Умчалась на каток,

А косолапый мишка,

Схватив свое пальтишко,

Пустился наутек.

То нет мартышки,

То козла

Куда-то тетя увезла,

То мишка косолапый

Ушел на лыжах с папой!

Когда в товарищах согласья нет,

Не прочитать им и "Квартет".

**В театре для детей**

**Автор:** С.Я.Маршак

Народу-то! Народу!

Куда ни кинешь взгляд, -

По каждому проходу

Идет волна ребят.

Сажают их на стулья

И просят не шуметь,

Но шум стоит, как в улье,

Куда залез медведь.

Из длинного колодца -

Невидимо для глаз -

То флейта засмеется,

То рявкнет контрабас.

Но вдруг погасли лампы,

Настала тишина,

И впереди за рампой

Раздвинулась стена.

И увидали дети

Над морем облака,

Растянутые сети,

Избушку рыбака.

Внизу запела скрипка

Пискливым голоском -

Заговорила рыбка

На берегу морском.

Все эту сказку знали -

О рыбке золотой, -

Но тихо было в зале,

Как будто он пустой.

Очнулся он, захлопал,

Когда зажгли огонь.

Стучат ногами об пол,

Ладонью о ладонь.

И занавес трепещет,

И лампочки дрожат -

Так звонко рукоплещет

Полтысячи ребят.

Ладоней им не жалко...

Но вот пустеет дом,

И только раздевалка

Кипит еще котлом.

Шумит волна живая,

Бежит по всей Москве,

Где ветер, и трамваи,

И солнце в синеве.

**Театральная песенка**

**Автор:** Юрий Сопов

В полумраке зала прожекторы светят,

И снова на сцену актёрам пора.

Заботы и беды пусть останутся дома.

Здесь сказка и правда, здесь жизни игра.

Идей суматоха и соли три пуда,

Волнения дрожь и таланта искра.

Из книжного образа рождается чудо,

И нашей частицей уходит в сердца.

Уходит от нас, след, щемящий оставив,

Но мы переполнены трепетным чувством.

Когда на мгновенье касаются души,

Того, что на свете зовётся искусством.

И может запомнят, а может забудут.

Не так это важно и нас не пугает.

Ведь зеркало сцены, как зеркало жизни,

Лишь искренность сердца в себе отражает.

**\*\*\***

**Автор:** Борис Пастернак

Годами когда-нибудь в зале концертной

Мне Брамса сыграют, — тоской изойду,

Я вздрогну, я вспомню союз шестисердый,

Прогулки, купанье и клумбу в саду.

Художницы робкой, как сон, крутолобость,

С беззлобной улыбкой, улыбкой взахлеб,

Улыбкой, огромной и светлой, как глобус,

Художницы облик, улыбку и лоб.

Мне Брамса сыграют, — я вздрогну, я сдамся,

Я вспомню покупку припасов и круп,

Ступеньки террасы и комнат убранство,

И брата, и сына, и клумбу, и дуб.

Художница пачкала красками траву,

Роняла палитру, совала в халат

Набор рисовальный и пачки отравы,

Что "Басмой" зовутся и астму сулят.

Мне Брамса сыграют, — я сдамся, я вспомню

Упрямую заросль, и кровлю, и вход,

Балкон полутемный и комнат питомник,

Улыбку, и облик, и брови, и рот.

И сразу же буду слезами увлажен

И вымокну раньше, чем выплачусь я.

Горючая давность ударит из скважин,

Околицы, лица, друзья и семья.

И станут кружком на лужке интермеццо,

Руками, как дерево, песнь охватив,

Как тени, вертеться четыре семейства

Под чистый, как детство, немецкий мотив.

**Музыкальные инструменты**

**Автор:** С.Олексяк

Кончен вечер. Музыканты,

Раздарив свои таланты,

Тихо, под аплодисменты

Разобрали инструменты

И ушли со сцены прочь…

Впереди большая ночь…

Спать легли в свои футляры

Скрипки, трубы и гитары,

Барабан, колокола

Засопели из чехла…

Месяц заглянул в окно…

Стало тихо и темно...

Вдруг как вздрогнет, как подскочит

Серебристый КОЛОКОЛЬЧИК:

"Динь-динь-динь! День-день-день!

Ах, какой короткий день!

Динь-динь-динь! Не буду спать!

День-день-день! Хочу играть!"

"Бом-м-м! – ударил старший брат

Медный КОЛОКОЛ в набат. –

Успокой свой язычок!

Ляг в коробку и – молчок!

Пощади родного брата –

Завтра у меня соната…

Бом-м-м!"

"Види-вити, ви-и-ди-вити!

Погодите! Погодите! –

Взвизгнула с улыбкой

Озорная СКРИПКА. –

Ви-и-дите ли, дело в чём –

Как-то скучно мы живём!

Струны-жилы тянем!

А давайте грянем

Со всего размаха

Что-нибудь из Баха!"

"Бис-с! – забился БУБЕН. – Бис-с!

Можно выступить на бис?

Я вступление

лихо дам

Для цыганочки

с выходом!"

Словно сказочный дракон

Изогнулся САКСОФОН.

"Фу-у! – взрычал он едко. –

Успокойтесь, детка!

Я не понимаю вас.

Мне по нраву только джаз!

Фуру-фа-фа! Вместе! Ну-с!..

Ну, по крайней мере, блюз!

Пфа-фау!.."

"Туру-ду-ту… Вот судьба, –

Тихо буркнула ТРУБА, –

Все в моём семействе

На почётном месте…

Младшая сестрица

Служит на границе!

Под её форшлаги

Поднимают флаги!

А сестра постарше –

На параде в марше!

Я и сама хочу, не скрою,

Что-нибудь эдакое вот такое…

Ту-туру-ду-ту-ту-у!"

В темноте вздохнул РОЯЛЬ

И нажал свою педаль:

"Таба-даба-дам-пам-пам!

Что за споры по ночам?

Таба-даба-дам-па-рам!

Рад я разным авторам –

Листу и Бетховену…

Но одна диковина,

Часто слышится во сне

И тревожит сердце мне:

По струнам моим семенят молотки,

Играя частушки в четыре руки…"

"Цыки-тасы, цыки-тасы! –

Оживились МАРАКАСЫ. –

Не найдёте вы сейчас

Никого подвижней нас!

Ни минутки не молчим –

Всё головками бренчим!

Мы для вас сыграем танго

О стране, где зреет манго!

В пляс, амиго маракасы!

Цыки-тасы, цыки-тасы!"

Тут вмешалась БАЛАЛАЙКА:

"Трень! На танцы налегай-ка!

Я слыву ужасно старой…

Но ведь сёстры мы с ГИТАРОЙ.

Уж, бывало, разойдусь,

Да, бывало, распрямлюсь –

Пол гудит, крошится стенка

От испанского фламенко!

Треньки-бреньки! Треньки-бреньки!

Разговоры коротеньки…

Трень.."

"Пфи-ити, - ФЛЕЙТА пропищала, –

Ну, а я давно мечтала

Выдать что-то грубое

Хоть на пару с тубою!"

Заворчала ТУБА: "Бду-у!

Я на это не пойду!

Что это за глупости?

Попрошу без грубости!

Кабы что-нибудь лиричное…

Но, простите, это личное…"

"Тин-тин-тон, тин-тон, тин-тон!" –

Оживился КСИЛОФОН. -

Чем меня усердней бьют,

Тем охотнее поют

Деревянные пластинки

На моей широкой спинке!

Ведь, в действительности, я

Бойкий мальчик для битья!"

"Тпр-ру, - раздвинулся ТРОМБОН, –

Посреди оркестра, –

Продолжал угрюмо он, –

Мне немного тесно.

С широтой моей души

Выдь и "Барыню" пляши!"

"Мы б исполнили куплеты, –

Застучали КАСТАНЬЕТЫ, –

Мы с сестрой такие крошки –

Что вмещаемся в ладошке

И в чудесный перестук

Бьём, не покладая рук…

Чики-чики-чики-тамы!

Нам бы сольные программы!"

"Бо-бо-бо-о! – пропел ФАГОТ. –

Я, как говорит народ,

Брат народным инструментам…

Но слыву интеллигентом.

А мечтал служить РОЖКОМ

При коровах с пастушком,

Пасторали петь… Однако

Пастушок не носит фрака"

Отозвался БАРАБАН:

"Бан-н-н!

Как похож я на большой

чан!

Подружился бы со мной

кок,

Я б варить ему компот

мог.

Приготовил бы ему

суп. с лапшой…

Жаль, что хруп.ок телом я

и душой…"

Пили-ли-ли-лим-плим-плим!

Замечательно не спим! –

Улыбнулась у стены

В сорок две свои струны

АРФА золотая –

Чёлка завитая. –

Я исполню песнь былинную –

Задушевную, старинную!

Потому как для меня

ГУСЛИ русские родня.

Вдохновенно и легко

Их касался сам Садко!"

"О-о-о! - взмолился КОНТРАБАС. –

На часах десятый час!

В струнах – гул, болят бока,

В голове – дремота…

Пожалейте старика –

Утром на работу…"

"А и вправду, будем спать, –

Пожалела СКРИПКА деда, –

Предлагаю напоследок

Колыбельную сыграть.

Ну-ка, вместе кто как хочет:

Види-ви… Спокойной ночи!

Ту-ру-ду-ту… Бо-бо… Бис-с…

Вечер пологом навис…

Динь-динь-динь… Пфа-фау…Тин-тон…

Пусть приснится сладкий сон…

Чики-чик… Та-дам-пам… Тпр-ру…

Встанет солнце поутру…

Пфи-ти… Бду-у…Цык-цык… Трень-трень…

И наступит новый день!..."

**Музыкант**

**Автор:** Булат Окуджава

Музыкант играл на скрипке, я в глаза ему глядел,

Я не то чтоб любопытствовал - я по небу летел.

Я не то чтобы от скуки, я надеялся понять,

Как умеют эти руки эти звуки извлекать.

Из какой-то деревяшки, из каких-то бледных жил,

Из какой-то там фантазии, которой он служил.

А еще ведь надо в душу нам проникнуть и поджечь.

А чего с ней церемониться, чего ее беречь.

Счастлив дом, где пенье скрипки наставляет нас на путь.

И вселяет в нас надежд, остальное - как-нибудь.

Счастлив инструмент, прижатый к угловатому плечу.

По чьему благословлению я по небу лечу.

Счастлив тот, чей путь недолог, пальцы злы, смычок остер,

Музыкант, соорудивший из души моей костер.

А душа, уж это точно, ежели обожжена,

Справедливей, милосерднее и праведней она.

**Портрет**

**Автор:** Николай Заболоцкий

Любите живопись, поэты!

Лишь ей, единственной, дано

Души изменчивой приметы

Переносить на полотно.

Ты помнишь, как из тьмы былого,

Едва закутана в атлас,

С портрета Рокотова снова

Смотрела Струйская на нас?

Ее глаза - как два тумана,

Полуулыбка, полуп.лач,

Ее глаза - как два обмана,

Покрытых мглою неудач.

Соединенье двух загадок,

Полувосторг, полуиспуг,

Безумной нежности припадок,

Предвосхищенье смертных мук.

Когда потемки наступают

И приближается гроза,

Со дна души моей мерцают

Ее прекрасные глаза.

**Импрессионизм  
Автор:** Осип Мандельштам

Художник нам изобразил

Глубокий обморок сирени

И красок звучные ступени

На холст, как струпья, положил.

Он понял масла густоту –

Его запекшееся лето

Лиловым мозгом разогрето,

Расширенное в духоту.

А тень-то, тень все лиловей,

Свисток иль хлыст, как спичка, тухнет,-

Ты скажешь: повара на кухне

Готовят жирных голубей.

Угадывается качель,

Недомалеваны вуали,

И в этом солнечном развале

Уже хозяйничает шмель.

**Вальс о вальсе**

**Автор:** Е.Евтушенко

Вальс устарел, говорит кое-кто, смеясь,

Век усмотрел в нем отсталость и старость,

Робок, несмел наплывает мой первый вальс,

Почему не могу я забыть этот вальс?

Твист и чарльстон, вы заполнили шар земной,

Вальс оттеснен, без вины виноватый,

Но затаен он всегда и везде со мной,

И несет он меня, и качает меня, как туманной волной.

Смеется вальс над всеми модами века,

И с нами вновь танцует старая Вена,

И Шт.раус где-то тут сидит, наверно,

И кружкой в такт стучит,

На нас не ворчит, не ворчит.

Вальс воевал, он в шинели шел запылен,

Вальс напевал про Маньчжурские сопки,

Вальс навевал нам на фронте "Осенний сон",

И как друг фронтовой не забудется он.

Вальс у костра где-то снова в тайге сейчас,

И Ангара подпевает, волнуясь,

И до утра с нами сосны танцуют вальс,

Пусть проходят года, все равно никогда

Не состарится вальс.

Поет гармонь, поет в ночном полумраке,

Он с нами, вальс, в ковбойке, а не во фраке,

Давай за вальс поднимем наши фляги,

И мы ему нальем, нальем,

И споем, и споем.

Робок, несмел наплывает мой первый вальс,

Никогда не смогу, никогда не смогу

Я забыть этот вальс.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Научите меня танцевать,

В ритме плавных движений струиться,

В вихре звуков себя расплескать,

Раствориться… и с музыкой слиться.

Пусть меня поглотит глубина,

Захлестнет затаенной мечтой.

Жить свободною, я рождена

Под своею счастливой звездой.

Я лечу за пьянящей волной

В море счастья и в капельке слёз…

В этом мире, придуманном мной,

В мире слов. В мире снов. В Мире грез.

# Приложение 9

**Сказки и рассказы**

**Иван Шишкин. Сказка о лесном художнике**

Много художников жило в России, а мало кто был так знаменит, как Шишкин. Больше всего на свете любил изображать леса, реки, деревья... Все вместе это называется "пейзаж". И почти всегда на его картинах светило яркое солнце, сияло голубое небо, зеленела трава. Любил он, чтобы все было красивое, сильное, здоровое.

Он и сам был такой — широкоплечий, с кудрявыми волосами и бородой, с большими сильными руками. Кажется, ему этими руками только бы топор или молот большой держать. А он как возьмёт карандашик — его и не видно в толстых пальцах — да как станет листочки, корешки да веточки вырисовывать — глаз не оторвёшь!

Шумят на его картинах сосновые рощи, волнуется золотая рожь, шелестят листвой могучие дубы. Кто ни посмотрит — залюбуется. Широка, просторна, нарядна, богата наша земля. Живи, да радуйся!

Вот пошёл однажды Шишкин в лес посмотреть, как всегда, на всякие маленькие и большие чудеса: на деревья-великаны, цветы, да разных лесных обитателей. То мухомор уж больно красивый нарисует, то ствол еловый, весь мхом заросший, то травку какую-нибудь кудрявую углядит и сейчас же на карандаш.

Шёл-шёл, и не заметил, как забрёл в глухую непролазную чащу.

Вдруг видит: впереди просвет. Глянул Шишкин сквозь ветки, да и обомлел! Кувыркаются на полянке, на поваленных стволах, три медвежонка. Карабкаются вверх, рычат, друг друга покусывают, а если свалятся и ударятся побольнее, то начинают жалобно пищать — ну совсем, как ребятишки.

Стоит Шишкин, любуется, пошевелиться боится, чтобы не спугнуть лесных шалунов. И вдруг кто-то ему на плечо словно руку тяжёлую положил. Оглянулся Шишкин и аж присел от неожиданности — стоит позади него громадная медведица. И подобралась-то ведь как тихонько, он и не услышал. "Ну, — думает, — пропал, брат Шишкин, конец тебе пришёл".

А медведица-то вдруг наклонилась и... говорит ему толстым голосом:

— Это ты, чей же будешь? Как звать-величать прикажешь?

— Ив-ван Ив-ванович, — только и смог прошептать Шишкин.

— Ну а меня Марья Михайловна зовут, — как ни в чем ни бывало рычит медведица. — Я, братец, тебя уж давненько знаю. Сколько раз видала, как ты наш лес, деревья и цветы на бумагу переносишь, и они у тебя как живые. Человек ты, видать, не злой, не охотник, а то я бы тебя к своим медвежатам и на сто шагов не подпустила. Не как другие-прочие по лесу ходишь: костров не жжёшь, малой ветки зря не сломаешь. Не иначе, ты тоже наш, лесной, будешь?

— Ну, лесной не лесной, а лес люблю, — говорит Шишкин.

— И чей же ты сын, кто твой батюшка?

— Купец он, из Елабуги, — отвечает Шишкин, а сам себя за руку щиплет: уж не снится ли ему весь этот разговор?

— А-а-а. — кивнула медведица. — Знаю я те места. А чего ж ты-то сам в купцы не подался?

— Да не вышел из меня купец, — засмеялся Шишкин. — Не торговый я, знать, человек. Все меня обманывали. Батюшка смотрел-смотрел, да и махнул на меня рукой. Езжай, мол, куда хошь, видно, не судьба тебе наследником моего дела стать. И поехал я в Москву на художника учиться.

— А долго ли по этой части учиться-то надо?

— До-о-лго, — махнул рукой Шишкин. — Много лет. Да и не все, кто учится, потом художниками настоящими становятся.

— А в других-то краях бывал? — спрашивает опять медведица.

Видно, делать-то ей особенно нечего, вот и решила она с интересным человеком потолковать.

— Бывал, как же, — говорит Шишкин. — В разных странах чего только ни повидал, а такого простора да красоты, как у нас, нигде не нашёл.

И уж совсем было хотел ввернуть, что его недавно "царём леса" в газете назвали, да вовремя язык прикусил: брякнешь этак при медведице, так, пожалуй, и греха не оберёшься — небось, она сама себя лесной царицей считает. Да и по праву — нет в лесу никого старше да сильнее ее.

— Что, хороши у меня детки? — спрашивает медведица.

— Куда уж лучше, — улыбнулся художник.

— Вот и я говорю: таких медвежат на всем свете не сыщешь. Вон какие здоровенькие да пригоженькие. Слышь-ко, Иван Иванович, нарисуй мне на память моих детушек. Уж больно быстро растут — не успеешь оглянуться, а их уже и след простыл, взрослыми медведями стали, в лес ушли. Встретишь — и не узнаешь. Нарисуй, а? А уж я тебе за это самые укромные места в лесу покажу, где мёда да малины видимо-невидимо, туда тебе ни за что самому не добраться.

— Да не умею я людей да зверюшек рисовать, — испугался Шишкин. — Вот честное слово, не умею!

— Ты мне тут голову пустыми словами не забивай! — осерчала медведица. — Умеешь рисовать, так и не скромничай! А то я тебя сейчас как ударю — из тебя и дух вон!

Видит Шишкин — дело плохо. Надо что-нибудь придумывать.

— Да ведь у меня тут ничего, кроме карандаша-то, и нет, — развёл он руками. — А у медвежат твоих, смотри, глазки черные, шёрстка бурая, подпалинки светлые, язычки розовые. И хочется, чтобы деревья зелёные были, чтобы солнышко золотилось. Карандашом так-то не сделаешь. Отпусти ты меня домой, Марья Михайловна! Там у меня краски разноцветные есть, я большую картину напишу, да и тебя с детьми туда вставлю.

— И все меня с детишками увидят?

— Ну конечно! — отвечает Шишкин.

— А ведь мне-то все равно ничего не останется на память, — сообразила Марья Михайловна.

— Зато ее много людей увидят. Увидят, улыбнутся на твоих детушек, а там, может, и не выстрелят лишний раз в лесу, пожалеют вас, лесных жителей.

Пейзаж с мостиком

Пейзаж с мостиком

— Ишь ты! — усмехнулась медведица. — А не обманешь?

— Честное человеческое слово! — торжественно пообещал художник. — Да я тебе потом маленькую картиночку с неё сделаю и вот сюда на полянку принесу.

— Ну, смотри, — погрозила медведица. — Не привыкла я вам, людям, доверять, да уж попробую, так и быть, поверю разок. Запомнил ты моих детушек?

Кивнул головой Шишкин, а на самом деле эти мишутки для него, что цыплята, все одинаковы. Нужно много времени, чтобы каждого рассмотреть, нрав-характер распознать.

— Ну, ступ.ай, — молвила медведица. — Поглядим, какое такое ваше слово человеческое.

Обрадовался Шишкин, но виду не показал. Поклонился с достоинством и пошёл себе спокойно, не торопясь. А как домой вернулся, стал думать, что же теперь делать? Нехорошо ведь честное слово нарушать, даже если дал его лесному зверю. Да и какой же это простой зверь Марья Михайловна, коли по-человечески, как мы с вами, разговаривает?

И начал Шишкин новую картину писать. Большущий холст взял да всё, что в тот день видел, на картине изобразил: и лес дремучий, и сосновые стволы с корнями вывернутые, и, кажется, даже сам лесной воздух, на смоле да на травах настоянный.

Все, как живое, вышло, все есть — но медвежата не получаются! Что-то похожее, конечно, выходит — вроде игрушечных плюшевых мишек, а вот таких, каких видел, — весёлых, живых, озорных лесных детишек — написать не получается. Да и Марью Михайловну не запомнил он со страху — так, что-то огромное, зубастое да лохматое.

Пришёл тут в гости к Шишкину его друг, художник Савицкий Константин Аполлонович. Увидел он, как Шишкин бьётся-мучается, да решил другу помочь.

— Я, — говорит, — тебе этих медведей за милую душу нарисую, и никакая Марья Михайловна в жизни не догадается. Ты подумай, она что, в зеркало, что ли, смотрится? Да и медвежат у неё каждый год по двое, по трое. Растут быстро, она их, поди, тоже не больно-то помнит. Главное, чтобы медведи, как живые, вышли, а для этого надо на них как следует посмотреть, неважно, где, да хоть бы и в цирке. Сказано — сделано.

Получилась картина на славу. Сделал Шишкин маленькую копию, отнёс на поляну, да и оставил на том самом месте, где с медведицей-то говорил. Пришёл дня через два — картинки нет, а кто уж ее взял, Марья Михайловна, или грибник какой — неведомо.

Через несколько месяцев оказался Шишкин как-то в компании охотников. Начались всякие охотничьи рассказы, а один вдруг и говорит:

— Слышь-ка, художник, какой у нас случай чудной вышел. Обложили мы недавно медвежью берлогу, собак натравили, стали зверя из берлоги выгонять. Шум, гам, лай, медведь рычит, а выходить не хочет. А потом, ты только послушай, высунул он осторожно из берлоги огромную лапу, а в лапе той, не поверишь, картинка! И на ней медведица с медвежатами в лесу изображены летом.

— Да что ты! — поразился Шишкин. — Это же ведь моя картина была! И медведица та — моя знакомая. Неужели у вас рука поднялись в неё выстрелить?

— Ну что ж мы, совсем, что ли, никакого понятия не имеем, — обиделся охотник. — Видим, зверь не простой, собак отозвали, ружья стволами вниз повесили, "выходи!", кричим. И вылезла огромадная медведица, видно, старая уж, но ещё могучая. К груди картинку прижимает и медленно так в сторону, в лес уходит. А потом поклонилась вроде, и слышь, Иван Иванович, ведь она как будто нам "спасибо" сказала. Я так точно слышал, что она по-человечески нас поблагодарила, а вот приятель мой говорит, что почудилось мне. Не знаешь, кто-прав-то из нас?

— Не знаю, — улыбнулся в усы Шишкин. — Медведь — он зверь не простой. Всякое бывает. — Головой помотал, и добавил про себя: "Значит, и впрямь помогла ей моя картиночка. Ну и дела!"

А картина эта, что Шишкин с Савицким написали, знаменитая стала. Вот какая слава Шишкину да Марье Михайловне выпала.

**Сказка про Ёжика-художника**

**Автор:** Лукшин Алексей

Придя домой, Ёжик вспомнил, что очень хотел стать художником, когда был маленьким.

Сейчас он посчитал, что действительно достаточно вырос. И может приниматься за дело. За важное дело своей жизни.

Он достал кисти и две пустые банки для красок. Ещё ёжик решил, что много красок ему иметь необязательно, ведь он рисовал ещё только самую первую картину на своём творческом пути. Потому и обойтись можно только двумя цветами.

Одну банку Ёжик поставил на солнце, чтобы там копились солнечные лучи. Потом он добавит туда воды из самого чистого ручья, из которого пьют все звери.

Затем Ёжик пошептал в банку добрые-добрые слова. И получилась самая что ни на есть лучшая и добрая краска солнечно-жёлтого цвета.

Во вторую банку он положил несколько нежных дубовых листочков, парочку березовых, а после обсыпал мелко-мелко нащипанной травой. Это для того, чтобы на картине оставалось меньше разводов. Кроме того, у Ёжика было предчувствие, как и у всех великих художников, что если трава будет мельче, то зелёный цвет будет более насыщенный.

А чтобы ему не говорили, что он использует известный всем рецепт, Ёжик добавил туда сосновой смолы, которую выбирал долго-долго. Самую прозрачную и чистую, как слеза, которая образуется от радостного детского смеха. Так он рассчитал, что возникнет хорошая липкость: "Уж, если нарисую, ничем не сотрёшь".

Такие вот приготовления сделал наш Ёжик, после чего успокоился и принялся за работу.

Насадил он альбомный листок на ветки и начал рисовать первую серьёзную картину. Но сначала Ёжик задумался. Он вытянул губы в маленький хоботок, сморщил брови. Одной лапой подпёр бок, а другой голову, чтобы она не уп.ала, когда потяжелеет от мыслей.

Потом он быстро нарисовал картину и назвал её "Солнце над лесом".

Мимо шла лиса. Увидела ёжика-художника с красками и спрашивает его.

– Ёжик, ты что это, в художники подался?

Как услышал ёжик, что лиса сразу догадалась, что он художник, то даже привстал на цыпочки, чтобы выше быть от важности и гордости.

Но лиса посмотрела на картину и сразу замолчала.

– Что же это ты, братец игольчатый, нарисовал здесь сверху всё жёлтое прежёлтое, а снизу зелено?

Ёжик отвечает:

– А ты разве не догадалась? Эта картина называется "Солнце над Дружным лесом".

– Да? – обронила лиса удивлённо. И ещё раз посмотрела на картину. – Послушай, – заговорила лиса, – расскажи-ка мне, голубчик дорогой, где у тебя солнце, а где Дружный лес.

– А очень просто, – посмотрел на неё Ежик. – Солнце жёлтое? – спросил ежик у лисы.

– Жёлтое, – подтвердила она.

– То-то и оно. Вот тут оно у меня, сверху. А чтобы красивее было, я его как можно больше нарисовал. Даже больше, чем нужно. – И Ёжик от важности задрал подбородок. – А половину снизу закрасил зелёным. Лес-то у нас зелёный? – он снова вопросительно посмотрел на лису.

– Зелёный, – согласилась лиса. – Все это знают. Тут и догадываться не надо.

– Вот половину картины я и выкрасил в зелёный цвет, – добавил Ёжик. К тому же, аргументом моего таланта служит то, что я позволил себе авторскую бузу.

При этих словах Ёжика лиса чуть с ума не сошла. Она отошла на пару шагов и села на пенёк, потому что у неё голова закружилась от таких разговоров.

– Что за буза такая? – и она уставилась на ежа.

– А буза, на то и есть буза. Несогласие значит.

– С кем несогласие? – лиса вцепилась в пенёк обеими лапами, чтобы от большего удивления с него не свалиться.

– Как так, лиса! Ты не знаешь? Несогласие, а по-иному – буза. Творческий протест. Против всех способов рисования, которые придуманы до меня. В моём творческом замысле важно одно – простота.

– Да, Ёжик. Повезло тебе. Наделила тебя судьба талантами. Ты и впрямь настоящий художник. Как же я сразу не догадалась.

– Это ещё что! – воскликнул ёжик. – Хочешь, я и тебя выкрашу в зелёный цвет? Только тогда ты будешь травой. Потому что я лес уже нарисовал. И он уже занят.

Лиса по-дружески не смогла отказаться от предложения Ёжика. И согласилась со своим талантливым другом, позволив себя разрисовать в зелёный цвет. Посчитав, что так ему скорей удастся завоевать признание среди художников.

А после этого лиса пошла, показывать всем, какой у них талантливый ёжик живёт в лесу.

**Стойкий оловянный солдатик**

**Автор:** Г.Х.Андерсен

Было когда-то на свете двадцать пять оловянных солдатиков. Все сыновья одной матери - старой оловянной ложки, - и, значит, приходились они друг другу родными братьями. Это были славные, бравые ребята: ружье на плече, грудь колесом, мундир красный, отвороты синие, пуговицы блестят... Ну, словом, чудо что за солдатики!

Все двадцать пять лежали рядком в картонной коробке. В ней было темно и тесно. Но оловянные солдатики - терпеливый народ, они лежали, не шевелясь и ждали дня, когда коробку откроют.

И вот однажды коробка открылась.

- Оловянные солдатики! Оловянные солдатики! - закричал маленький мальчик и от радости захлопал в ладоши.

Ему подарили оловянных солдатиков в день его рождения.

Мальчик сейчас же принялся расставлять их на столе. Двадцать четыре были совершенно одинаковые - одного от другого не отличить, а двадцать пятый солдатик был не такой, как все. Он оказался одноногим. Его отливали последним, и олова немного не хватило. Впрочем, он и на одной ноге стоял так же твердо, как другие на двух.

Вот с этим-то одноногим солдатиком и произошла замечательная история, которую я вам сейчас расскажу.

На столе, где мальчик построил своих солдатиков, было много разных игрушек. Но лучше всех игрушек был чудесный картонный дворец. Через его окошки можно было заглянуть внутрь и увидеть все комнаты. Перед самым дворцом лежало круглое зеркальце. Оно было совсем как настоящее озеро, и вокруг этого зеркального озера стояли маленькие зеленые деревья. По озеру плавали восковые лебеди и, выгнув длинные шеи, любовались своим отражением.

Все это было прекрасно, но самой красивой была хозяйка дворца, стоявшая на пороге, в широко раскрытых дверях. Она тоже была вырезана из картона; на ней была юбочка из тонкого батиста, на плечах - голубой шарф, а на груди - блестящая брошка, почти такая же большая, как голова ее владелицы, и такая же красивая.

Красавица стояла на одной ножке, протянув вперед обе руки, - должно быть, она была танцовщицей. Другую ножку она подняла так высоко, что наш оловянный солдатик сначала даже решил, что красавица тоже одноногая, как и он сам.

"Вот бы мне такую жену! - подумал оловянный солдатик. - Да только она, наверно, знатного рода. Вон в каком прекрасном дворце живет!.. А мой дом - простая коробка, да еще набилось нас туда чуть не целая рота - двадцать пять солдат. Нет, ей там не место! Но познакомиться с ней все же не мешает..."

И солдатик притаился за табакеркой, стоявшей тут же, на столе.

Отсюда он отлично видел прелестную танцовщицу, которая все время стояла на одной ножке и при этом ни разу даже не покачнулась!

Поздно вечером всех оловянных солдатиков, кроме одноногого - его так и не могли найти, - уложили в коробку, и все люди легли спать.

И вот когда в доме стало совсем тихо, игрушки сами стали играть: сначала в гости, потом в войну, а под конец устроили бал. Оловянные солдатики стучали ружьями в стенки своей коробки-им тоже хотелось выйти на волю и поиграть, но они никак не могли поднять тяжелую крышку. Даже щелкунчик принялся кувыркаться, а грифель пошел плясать по доске, оставляя на ней белые следы, - тра-та-та-та, тра-та-та-та! Поднялся такой шум, что в клетке проснулась канарейка и начала болтать на своем языке так быстро, как только могла, да притом еще стихами.

Только одноногий солдатик и танцовщица не двигались с места.

Она по-прежнему стояла на одной ножке, протянув вперед обе руки, а он застыл с ружьем в руках, как часовой, и не сводил с красавицы глаз.

Пробило двенадцать. И вдруг - щёлк! - раскрылась табакерка.

В этой табакерке никогда и не пахло табаком, а сидел в ней маленький злой тролль. Он выскочил из табакерки, как на пружине, и огляделся кругом.

- Эй ты, оловянный солдат! - крикнул тролль. - Не больно заглядывайся на плясунью! Она слишком хороша для тебя.

Но оловянный солдатик притворился, будто ничего не слышит.

- Ах, вот ты как! - сказал тролль. - Ладно же, погоди до утра! Ты меня еще вспомнишь!

Утром, когда дети проснулись, они нашли одноногого солдатика за табакеркой и поставили его на окно.

И вдруг - то ли это подстроил тролль, то ли просто потянуло сквозняком, кто знает? - но только окно распахнулось, и одноногий солдатик полетел с третьего этажа вниз головой, да так, что в ушах у него засвистело. Ну и натерпелся он страху!

Минуты не прошло - и он уже торчал из земли вверх ногой, а его ружье и голова в каске застряли между булыжниками.

Мальчик и служанка сейчас же выбежали на улицу, чтобы отыскать солдатика. Но сколько ни смотрели они по сторонам, сколько ни шарили по земле, так и не нашли.

Один раз они чуть было не наступ.или на солдатика, но и тут прошли мимо, не заметив его. Конечно, если бы солдатик крикнул: "Я тут!" - его бы сейчас же нашли. Но он считал непристойным кричать на улице - ведь он носил мундир и был солдат, да притом еще оловянный.

Мальчик и служанка ушли обратно в дом. И тут вдруг хлынул дождь, да какой! Настоящий ливень!

По улице расползлись широкие лужи, потекли быстрые ручьи. А когда наконец дождь кончился, к тому месту, где между булыжниками торчал оловянный солдатик, прибежали двое уличных мальчишек.

- Смотри-ка, - сказал один из них. - Да, никак, это оловянный солдатик!.. Давай-ка отправим его в плавание!

И они сделали из старой газеты лодочку, посадили в нее оловянного солдатика и спустили в канавку.

Лодочка поплыла, а мальчики бежали рядом, подпрыгивая и хлопая в ладоши.

Вода в канаве так и бурлила. Еще бы ей не бурлить после такого ливня! Лодочка то ныряла, то взлетала на гребень волны, то ее кружило на месте, то несло вперед.

Оловянный солдатик в лодочке весь дрожал - от каски до сапога, - но держался стойко, как полагается настоящему солдату: ружье на плече, голова кверху, грудь колесом.

И вот лодочку занесло под широкий мост. Стало так темно, словно солдатик опять попал в свою коробку.

"Где же это я? - думал оловянный солдатик. - Ах, если бы со мной была моя красавица танцовщица! Тогда мне все было бы нипочем..."

В эту минуту из-под моста выскочила большая водяная крыса.

- Ты кто такой? - закричала она. - А паспорт у тебя есть? Предъяви паспорт!

Но оловянный солдатик молчал и только крепко сжимал ружье. Лодку его несло все дальше и дальше, а крыса плыла за ним вдогонку. Она свирепо щелкала зубами и кричала плывущим навстречу щепкам и соломинкам:

- Держите его! Держите! У него нет паспорта!

И она изо всех сил загребала лапами, чтобы догнать солдатика. Но лодку несло так быстро, что даже крыса не могла угнаться за ней. Наконец оловянный солдатик увидел впереди свет. Мост кончился.

"Я спасен!" - подумал солдатик.

Но тут послышался такой гул и грохот, что любой храбрец не выдержал бы и задрожал от страха. Подумать только: за мостом вода с шумом падала вниз - прямо в широкий бурный канал!

Оловянному солдатику, который плыл в маленьком бумажном кораблике, грозила такая же опасность, как нам, если бы нас в настоящей лодке несло к настоящему большому водопаду.

Но остановиться было уже невозможно. Лодку с оловянным солдатиком вынесло в большой канал. Волны подбрасывали и швыряли ее то вверх, то вниз, но солдатик по-прежнему держался молодцом и даже глазом не моргнул.

И вдруг лодочка завертелась на месте, зачерпнула воду правым бортом, потом левым, потом опять правым и скоро наполнилась водой до самых краев.

Вот солдатик уже по пояс в воде, вот уже по горло... И наконец вода накрыла его с головой.

Погружаясь на дно, он с грустью подумал о своей красавице. Не видать ему больше милой плясуньи!

Но тут он вспомнил старую солдатскую песню:

Шагай вперед, всегда вперед!

Тебя за гробом слава ждет!..-

и приготовился с честью встретить смерть в страшной пучине. Однако случилось, совсем другое.

Откуда ни возьмись, из воды вынырнула большая рыба и мигом проглотила солдатика вместе с его ружьем.

Ах, как темно и тесно было в. желудке у рыбы, темнее, чем под мостом, теснее, чем в коробке! Но оловянный солдатик и тут держался стойко. Он вытянулся во весь рост и еще крепче сжал свое ружье. Так он пролежал довольно долго.

Вдруг рыба заметалась из стороны в сторону, стала нырять, извиваться, прыгать и, наконец, замерла.

Солдатик не мог понять, что случилось. Он приготовился мужественно встретить новые испытания, но вокруг по-прежнему было темно и тихо.

И вдруг словно молния блеснула в темноте.

Потом стало совсем светло, и кто-то закричал:

- Вот так шт.ука! Оловянный солдатик!

А дело было вот в чем: рыбу поймали, свезли на рынок, а потом она попала на кухню. Кухарка распорола ей брюхо большим блестящим ножом и увидела оловянного солдатика. Она взяла его двумя пальцами и понесла в комнату.

Весь дом сбежался посмотреть на замечательного путешественника. Солдатика поставили на стол, и вдруг - каких только чудес не бывает на свете! - он увидел ту же комнату, того же мальчика, то же самое окно, из которого вылетел на улицу... Вокруг были те же игрушки, а среди них возвышался картонный дворец, и на пороге стояла красавица танцовщица. Она стояла по-прежнему на одной ножке, высоко подняв другую. Вот это называется стойкость!

Оловянный солдатик так растрогался, что из глаз у него чуть не покатились оловянные слезы, но он вовремя вспомнил, что солдату плакать не полагается. Не мигая, смотрел он на танцовщицу, танцовщица смотрела на него, и оба молчали.

Вдруг один из мальчиков - самый маленький - схватил оловянного солдатика и ни с того ни с сего швырнул его прямо в печку. Наверно, его подучил злой тролль из табакерки.

В печке ярко пылали дрова, и оловянному солдатику стало ужасно жарко. Он чувствовал, что весь горит - то ли от огня, то ли от любви, - он и сам не знал. Краска сбежала с его лица, он весь полинял - может быть, от огорчения, а может быть, оттого, что побывал в воде и в желудке у рыбы.

Но и в огне он держался прямо, крепко сжимал свое ружье и не сводил глаз с прекрасной плясуньи. А плясунья смотрела на него. И солдатик почувствовал, что тает...

В эту минуту дверь в комнату распахнулась настежь, сквозной ветер подхватил прекрасную танцовщицу, и она, как бабочка, порхнула в печку прямо к оловянному солдатику. Пламя охватило ее, она вспыхнула - и конец. Тут уж и оловянный солдатик совсем расплавился.

На другой день служанка стала выгребать из печки золу и нашла маленький комочек олова, похожий на сердечко, да обгорелую, черную, как уголь, брошку.

Это было все, что осталось от стойкого оловянного солдатика и прекрасной плясуньи.

**Бременские музыканты**

**Автор:** [Братья Гримм](http://www.solnet.ee/skazki/Gri.html)

Много лет тому назад жил на свете мельник.

И был у мельника осел — хороший осел, умный и сильный. Долго работал осёл на мельнице, таскал на спине кули с мукой и вот наконец состарился.

Видит хозяин: ослабел осёл, не годится больше для работы, — и выгнал его из дому.

Испугался осёл: "Куда я пойду, куда денусь! Стар я стал и слаб".

А потом подумал: "Пойду-ка я в немецкий город Бремен и стану там уличным музыкантом".

Так и сделал. Пошёл в немецкий город Бремен.

Идёт осёл по дороге и кричит по-ослиному.

И вдруг видит: лежит на дороге охотничья собака, язык высунула и тяжело дышит.

— Отчего ты так запыхалась, собака? — спрашивает осёл. — Что с тобой?

— Устала, — говорит собака. — Бежала долго, вот и запыхалась.

— Что ж ты так бежала, собака? — спрашивает осёл.

— Ах, осел, — говорит собака, — пожалей меня! Жила я у охотника, долго жила, по полям и болотам за дичью бегала. А теперь стара стала, и задумал мой хозяин убить меня. Вот я и убежала от него, а что дальше делать — не знаю.

— Пойдем со мной в город Бремен, — отвечает ей осел, — сделаемся там уличными музыкантами. Лаешь ты громко, голос у тебя хороший. Ты будешь петь и в барабан бить, а я буду петь и на гитаре играть.

— Что ж, — говорит собака, — пойдем.

Пошли они вместе.

Осёл идет — кричит по-ослиному, собака идет — лает по-собачьи.

Шли они, шли и вдруг видят: сидит на дороге кот; печальный сидит, невесёлый.

— Что ты такой печальный? — спрашивает его осел.

— Что ты такой невеселый? — спрашивает собака.

— Ах, — говорит кот, — пожалейте вы меня, осел и собака! Жил я у своей хозяйки, долго жил — ловил крыс и мышей. А теперь стар стал и зубы у меня притуп.ились. Видит хозяйка, не могу я больше мышей ловить, и задумала меня утопить в речке. Я и убежал из дому. А что дальше делать, как прокормиться, — не знаю.

Осел ему отвечает:

— Пойдем с нами, кот, в город Бремен, станем там уличными музыкантами. Голос у тебя хороший, ты будешь петь и на скрипке играть, собака — петь и в барабан бить, а я — петь и на гитаре играть.

— Что ж, — говорит кот, — пойдем.

Пошли они вместе.

Осел идёт — кричит по-ослиному, собака идет — лает по-собачьи, кот идёт — мяукает по-кошачьи.

Шли они, шли, проходят мимо одного двора и видят — сидит на воротах петух. Сидит и кричит во все горло: "Ку-ка-ре-ку!"

— Ты что, петушок, кричишь? — спрашивает его осел.

— Что с тобой случилось? — спрашивает его собака.

— Может, тебя кто обидел? — спрашивает кот.

— Ах, — говорит петух, — пожалейте вы меня, осёл, собака и кот! Завтра к моим хозяевам гости приедут — вот и собираются хозяева зарезать меня и сварить из меня суп.. Что мне делать?

Отвечает ему осел:

— Пойдем, петушок, с нами в город Бремен и станем там уличными музыкантами. Голос у тебя хороший, ты будешь петь и на балалайке играть, кот будет петь и на скрипке играть, собака — петь и в барабан бить, а я буду; петь и на гитаре играть.

— Что ж, — говорит петух, — пойдём.

Пошли они вместе.

Осёл идёт — кричит по-ослиному, собака идёт — лает по-собачьи, кот идёт — мяукает по-кошачьи, петух идёт - кукарекает.

Шли они, шли, и вот настала ночь. Осёл и собака легли под большим дубом, кот сел на ветку, а петух взлетел на самую верхушку дерева и стал оттуда смотреть по сторонам.

Смотрел, смотрел и увидел — светится невдалеке огонёк.

— Огонёк светится! — кричит петух.

Осёл говорит:

— Надо узнать, что это за огонек. Может быть, поблизости дом стоит.

Собака говорит: — Может, в этом доме мясо есть. Я бы поела. Кот говорит:

— Может, в этом доме молоко есть. Я бы попил.

А петух говорит:

— Может, в этом доме пшено есть. Я бы поклевал.

Встали они и пошли на огонёк.

Вышли на поляну, а на поляне дом стоит, и окошко в нём светится.

Осёл подошёл к дому и заглянул в окошко.

— Что ты там видишь, осел? — спрашивает его петух. — Вижу я,— отвечает осел,— сидят за столом разбойники, едят и пьют.

— Ох, как хочется есть! — сказала собака.

— Ох, как хочется пить! — сказал кот.

— Как бы нам разбойников из дома выгнать? — сказал петух.

Думали они, думали и придумали.

Осёл тихонько поставил передние ноги на подоконник, собака взобралась на спину ослу, кот вскочил на спину собаке, а петух взлетел на голову коту.

И тут они все разом закричали:

осел - по-ослинному,

собака - по-собачьи,

кот - по-кошачьи,

а петух закукарекал.

Закричали они и ввалились через окно в комнату. Испугались разбойники и убежали в лес.

А осел, собака, кот и петух сели вокруг стола и принялись за еду.

Ели-ели, пили-пили - наелись, напились и спать легли.

Осел растянулся во дворе на сене, собака улеглась перед дверью, кот свернулся клубком на теплой печи, а петух взлетел на ворота.

Потушили они огонь в доме и заснули.

А разбойники сидят в лесу и смотрят из лесной чащи на свой дом.

Видят - огонь в окошке погас, темно стало.

И послали они одного разбойника посмотреть, что в доме делается. Может, зря они так испугались.

Подошел разбойник к дому, отворил дверь, зашел на кухню. Глядь, а на печи два огонька горят.

"Наверное, это угли, - подумал разбойник. - Вот я сейчас лучинку разожгу".

Ткнул он в уголек лучинкой, а это был кошачий глаз. Рассердился кот, вскочил, зафыркал, да как цапнет разбойника в глаз, да как зашипит.

Разбойник — в дверь. А тут его собака за ногу схватила.

Разбойник — во двор. А тут его осел копытом лягнул.

Разбойник — в ворота. А с ворот петух как закричит:

— Кукареку!

Кинулся разбойник со всех ног в лес. Прибежал к своим товарищам и говорит:

— Беда! В нашем доме страшные великаны поселились. Один мне своими длинными пальцами в лицо вцепился, другой мне ножом ногу порезал, третий меня по спине дубиной стукнул, а четвертый закричал мне вслед: "Держи вора!"

— Ох,— сказали разбойники,— надо нам отсюда поскорее уходить!

И ушли разбойники из этого леса навсегда.

А бременские музыканты — осёл, собака, кот и петух — остались жить у них в доме да поживать.

(Пересказ А. Введенского под редакцией С. Маршака. По изданию "Братья Гримм. Сказки" - М.: "Детская литература", 1991)

**Как совы учились петь (эстонская сказка)**

**Автор:** Якобсон Аугуст

Было время, когда птицы все пели одинаково. От этого получалась большая путаница.

Бывало, услышит голубь красивую песенку, подумает, что голубка его поет-разливается. Полетит на голос да прямо в когти коршуну попадается.

Станет красногрудый снегирь сзывать своих птенцов, а на зов его слетаются серые воробьишки…

Наконец надоела такая жизнь птицам, и решили они так: сложим все песни в большой сундук и будем тянуть по очереди; кто какую песню вытащит, ту и станет петь весь его род. Назначили птицы день, час и место и слетелись со всех концов леса делить песни.

Одни совы опоздали. Были они большими лентяйками и очень любили поспать.

Птицы, пролетая к назначенному месту, позвали двух сов, дремавших на ветке, но те только приоткрыли свои круглые глаза и сказали друг другу:

— К чему спешить? Самые хорошие песни подлиннее да потяжелее, они, верно, завалились на дно сундука. Вот и достанутся нам.

Только к вечеру собрались совы получить свою долю. Заглянули в сундук, а там пусто. Все песни разобрали другие птицы. Так совам ничего и не досталось.

А разве можно прожить без песен? Друг другу и то не знаешь, как голос подать.

Горевали, горевали совы и наконец сказали:

— Давайте сами придумаем для себя какую-нибудь песенку.

А это было не так-то легко.

То затянут такое, что у самих уши заболят, то зальются трелью и уже обрадуются — вот-то хорошо! — да вдруг услышат: то же коленце, но гораздо складнее выводит какой-нибудь жалкий зяблик. Совсем приуныли совы.

А птицы кругом так и щебечут с утра до вечера им на зависть.

Однажды вечерком встретились две подруги-совы в рощице за деревней. Поболтали о том, о сем, заговорили о своей печальной судьбе.

И тут одна из них сказала:

— Не поучиться ли нам у людей?

— Вот это дело, — ответила вторая. — Я как раз слыхала, что сегодня на хуторе справляют свадьбу. А на свадьбах, уж это я верно знаю, поют самые лучшие песни.

Сказано — сделано.

Полетели совы в деревню, прямо на тот двор, где играли свадьбу. Пристроились на яблоне, что росла поближе к избе, и навострили уши.

Да на их беду никто из гостей не затягивал песню.

Надоело совам сидеть на ветке.

— Видно, и от людей не дождаться нам помощи! — сказали они друг другу и уже собрались было улетать восвояси.

Но тут скрипнула дверь, распахнулась с шумом, выбежал какой-то весельчак на улицу и крикнул во весь голос:

— Уу-ух-уу!

— Чур, моя песня, чур, моя! — воскликнула первая сова.

— Ладно, — ответила ее подруга. — Ну и повезло ж тебе!

В это время в конюшне проснулась лошадь. Проснулась и громко зафыркала:

— Фррр…

— А вот это моя, моя песня! — тотчас закричала вторая сова.

И обе улетели веселые, чтобы поскорее добраться до леса и похвастаться своими чудесными песнями перед другими птицами.

Кому случалось в ночную пору забрести в сосняк или березняк, или в ельник, тот, верно, слыхал перекличку двух птиц.

Одна кричит:

— Уу-ух-уу!

Другая отвечает:

— Фррр… фррр… фрр-рр-рр!

Это и есть те самые совы, которые в старину летали на свадьбу учиться песням.

**Книги о театре**

1. Бочарникова Э. "Страна волшебная – балет".
2. Валерия Вилюнова. Серия книг "Играем в театр".
3. Климовский В. "Мы идем за кулисы".
4. Образцов С. "Всю жизнь я играю в куклы".
5. Юлия Богомолова. "Кукольный театр - детям".
6. Народные сказки о музыке и музыкальных инструментах - <http://cadence.ucoz.net/publ/skazki_rasskazy_o_muzyke/narodnye_skazki_o_muzyke_i_muzykalnykh_instrumentakh/3-1-0-65>.
7. Очарованье русского пейзажа. Сказки о художниках Изд-во Белый город. Редактор Л.Жукова.

# Приложение 10

**Знаете ли вы Крым?**

Крым — это «мир в миниатюре». Если ваш лагерь расположен на Крымском полуострове, рассказывайте ребятам о нем на протяжении всей смены.

В нашей жизни каждый день мы сталкиваемся с географическими названиями — топонимами (от гр. топос — место, местность, онома — имя, название). К ним относятся названия островов и полуостровов, городов, поселков и сел, курганов, крепостей и башен, церквей и монастырей, мысов, дорог.

В разное время Крым населяли киммерийцы, тавры, скифы, греки, римляне, сарматы, аланы, готы, хазары, кипчаки (половцы), караимы, крымчаки, монголы, татары, турки, итальянцы, армяне, черкесы... И, хотя многие из этих народов уже давно сошли с исторической сцены, они оставили о себе память в тех или иных географических названиях.

АДАЛАРЫ (Ай-Долары, с кр.-татар. острова) — эти два небольших скалистых островка (высота — 35 и 48 м), которые расположены в 400 м от берега напротив Артека, называют еще «Белые камни», «Белые скалы», «Скалы-близнецы». По легенде, эти две скалы образовались от взмаха трезубца Нептуна. На самом же деле их образование связано с разрушением яйлы и отрывом от южных крутых обрывов — эти процессы происходят время от времени при землетрясениях. Сначала оторвавшиеся известняковые глыбы лежали у подножия, а затем оползнями перемещались все ниже и ниже, пока постепенно не выдвинулись в море.

АЙ-ПЕТРИ (с гр. святой Петр) — это и вершина, и огромный горный массив площадью более 300 км2, один из столовых массивов, вытянувшихся вдоль Южного берега Крыма (ЮБК) и составляющих Главную горную гряду. Массив Ай-Петри простирается с востока на запад на 25 км. Его вершина (1234 м над уровнем моря) вздымается почти под прямым углом, а прямо под вершиной, как огромные клыки гигантского дракона, поднимаются зубцы скал. Вершина этой горы является ископаемым рифом. Подняться туда можно двумя способами: в обход, по крутой извилистой дороге — серпантину, или напрямик, при помощи фуникулера.

АЙ-ТОДОР (с гр. святой Федор) — мыс над морем у поселка городского типа Кореиз, на территории которого было раскопано римское укрепление Харакс. На одном из отрогов, Аврориной скале, разместилось «Ласточкино гнездо», памятник архитектуры и истории. Мыс выдается в море трезубцем Нептуна, самый южный его зуб — собственно Ай-Тодор. На вершине отрога стоит маяк, его свет виден более чем за 50 миль. Неподалеку от маяка сохранились остатки векового южнобережного леса: заросли можжевельника высокого, фисташки туп.олистой, дуба пушистого и т. д. Сильные ветры, обычные для этих мест в зимнее время, придали кронам многих деревьев флагообразную форму. Наибольший интерес представляет растущая на самой вершине, близ маяка, гигантская тысячелетняя фисташка, занесенная в Красную книгу Украины. Это одно из самых древних деревьев Крыма.

АЛУП.КА (от гр. алепу — лиса; возможно, селение получило такое название из-за большого количества лисиц, водившихся в окрестных лесах) — городок на Южном берегу Крыма, между Ялтой и Севастополем. На его территории находится Воронцовский дворцово-парковый комплекс.

АЛУШТ.А — город, расположенный на берегу Черного моря в холмистой долине, окруженной горами Кастель, Бабуган, Чатыр-Даг и Демерджи. История Алушт.ы начинается в VI в. с постройки византийцами крепости Алустон. Происхождение названия города можно отнести к одной из загадок крымской истории. На протяжении последних десятилетий исследователи предлагали различные варианты этимологии происхождения данного топонима. В нем усматривали греческие корни — «неумытая» (проблемы с водой были тут всегда), итальянские — «сквозняк» (постоянные сквозняки и вправду досаждают местным жителям), индо-иранские (таврские) — «устье гор», германские — «ольховая» (русла рек, пересекающих Алушт.инскую долину, действительно покрыты зарослями ольхи).

«АРТЕК» — знаменитый лагерь получил свое название по месту расположения — в урочище Артек в месте впадения одноименной реки в Черное море. Происхождение самого слова, как и многих других крымских топонимов, не имеет однозначного толкования. Наиболее обоснованные версии связывают его с греческими словами арктос; (медведь) — по расположению у Медведь-горы, ортукиа (перепелка), артос, (хлеб) или с татарским артык (лишний, особенный).

В самом лагере наиболее популярной является версия, связанная с перепелками. Существует устойчивое выражение «Артек — перепелиный островок». Греческое поселение существовало в северной части урочище Артек, на холме Тоха-Дахыр с VI в. до н. э. до IV в. н. э. Остатки его были обнаружены в ходе разведочных археологических раскопок в 1968 г.

«Артек» расположен на одной широте с Флоренцией, Марселем, Бильбао и Бостоном, между Ялтой и Алушт.ой — двумя круп.нейшими курортными центрами.

АЮ-ДАГ (с кр.-татар, медведь-гора) — гора и мыс на Южном берегу Крыма. Медведи водились на полуострове вплоть до конца XVIII в., но в случае с Аю-Дагом топоним, несомненно, отражает внешнее сходство горы с лежащим медведем. Высота каменного медведя 565 м над уровнем моря, длина — почти 3 км, ширина — примерно 2 км.

Медведь-гора — это лакколит («несостоявшийся» вулкан)., Около 150 млн лет назад магма внедрилась в разлом в земной коре, но к поверхности не пробилась.

Аю-Даг представляет собой массив габбродиабазов. Габбродиабаз — красивый и прочный камень серо-зеленого цвета, особенно эффектный после полировки. Его использовали при возведении трибуны на Красной площади в Москве и первых станций Московского метрополитена.

Аю-Даг — самая круп.ная возвышенность в береговой полосе Южном берегу Крыма. Греки называли эту гору Криуметопон, что в переводе означает бараний лоб.

Богат Аю-Даг и на археологические памятники. Причем, как утверждают ученые, более интересных и загадочных памятников, чем здесь, в Крыму не найти, да и за его пределами равных им мало. Лес Аю-Дага скрывает развалины многих древних строений. Здесь искали следы легендарного храма таврской богини Девы. По сообщению Геродота и других авторов, тавры поклонялись богине Деве, приносили ей в жертву эллинов, потерпевших кораблекрушение, и других иностранцев, захваченных в море.

БАБУГАН-ЯЙЛА (с кр.-татар, бабуган — волчья ягода, яйла — летнее горное пастбище) — самый высокий массив в Крымских горах. Является частью Главной гряды Крымских гор к северу от Гурзуфа, к югу от горы Чатыр-Даг.

ГАСПРА — небольшой поселок в 10 км западнее Ялты. Одни исследователи считают, что название греческого происхождения — белая, другие возводят его к слову гаспыря — лебяжий пух.

ГУРЗУФ — наиболее распространенная версия происхождения названия — от латинского слова урзус — медведь. Один из старейшего поселков Крыма. В античные времена здесь уже было поселение, в VI в. византийцы построили крепость Гурзувиты, вблизи которой вырос приморский городок. После разгрома турками Генуэзской крепости он пришел в уп.адок. В XIX в. селение начало расти. В настоящее время сохранилось исторически сложившееся ядро с разнообразной живописной застройкой. Как и другие старые города Крыма, Гурзуф был застроен невысокими каменными домами с лавками и кофейнями на первом этаже, жилыми помещениями вверху, обращенными на улицы и дворы деревянными эркерами или закрытыми галереями, покрытыми пологими крышами с черепичной кровлей.

ДШЕРДЖИ (с кр.-татар. кузнец; в Средние века греки называли ее Фуна — дымящаяся) — одна из красивейших крымских гор Алушт.инского горного амфитеатра. Вершины — Северная Демер-джи (1356 м над уровнем моря) и Южная (1239 м). На обрывистых стенках западного гребня Демер-джи, в средней ее части, — фантастический мир каменных изваяний, напоминающий идолов с острова Пасхи. Удивительные фигуры (башни, колонны, бастионы, пирамиды) вздымаются на многие десятки метров. Неслучайно западные обрывы Демерджи называются Долиной привидений. Более ста каменных столбов-«привидений» образовались в результате процессов выветривания, которые тысячелетиями протекали на склонах горы. На южной вершине находится еще одна достопримечательность — большая скала, издалека напоминающая голову Екатерины, правда, вблизи она скорее похожа на голову сфинкса.

КРЫМ, Крымский полуостров (возможно, от монгол, хэрэм — стена, вал, а возможно, от кр.-татар. кырым — ров).

По одной версии, город Солхат, ставший резиденцией наместника золотоордынского хана в Таврике в XIII в., получил название «Кырым», потому что был окружен оборонительным валом и рвом. Затем название города перешло на весь полуостров. По другой версии, полуостров стал называться «Кырым адасы», что в переводе с татарского означает «остров за рвом», поскольку полуостров был отделен от материка Перекопским оборонительным рвом. Со временем название сократилось, и полуостров стали именовать просто «Кырым» или «Крым».

В настоящее время полуостров именуется Крымским, а административно-территориальная единица — Автономной Республикой Крым.

«ЛАСТОЧКИНО ГНЕЗДО» — в Кореизе, на самом краю 40-метровой скалы, возвышается над морем здание с высокой башенкой, увенчанной зубчатыми парапетами и остроконечными готическими пинаклями. Это «Замок любви», или «Ласточкино гнездо». Возведен в 1912 г. архитектором А. Шервудом. Здание невелико (длина — не более 20 м, ширина — 10, высота — 12 м). Живописное, сложенное из камня и облицованное известняком сооружение органично сливается со скалой. Кажется, что оно повисло над морской пучиной. Замок выдержал сильное землетрясение 1927 г. В 1970-1971 гг. несущая скала была укреплена железобетонными конструкциями, здание — антисейсмическими поясами, восстановлены интерьеры и декоративные детали фасадов.

ЛИВАДИЯ — поселок, расположен в 3 км к юго-западу от Ялты, на восточном склоне горы Могаби. В 1799 г. земли Панас-Чаир (с кр.-татар. — священный луг) приобрел национальный герой Греции Ламброс Кацонис. Мечтая сражаться за свободу своей родины, он записался добровольцем в русскую эскадру графа Алексея Орлова, проявил себя храбрым воином. В Панас-Чаир он основал усадьбу, которую назвал в честь своего родного города, расположенного всего в 120 км от Афин, — Ливадией, что удивительным образом также означает «лужайка, луг». В 1860 г. имение приобрела царская семья. С апреля 1910 по сентябрь 1911 г. по проекту Николая Краснова две с половиной тысячи рабочих создали Большой (Белый) дворец (ныне Ливадийский).

МАССАНДРА — поселок, пригород Ялты. Как и многие топонимы в Крыму, «Массандра» не имеет точного перевода. Возможно, название происходит от греческого марс андрос — военный человек (скорее всего, это было военное поселение).

МИСХОР (с гр. среднее место) — курортный поселок, расположенный в 12 км от Ялты, посередине между поселками Гаспра и Кореиз, отсюда и название. Известен по генуэзским документам с XIV в. По праву считается самым теплым курортом Южного берега Крыма, поскольку от холодных северных ветров его прикрывает гора Ай-Петри.

МРАМОРНАЯ ПЕЩЕРА — пещера на нижнем плато горного массива Чатыр-Даг, геологический памятник природы, доступ.ен для посещения туристами. Эта уникальная по красоте огромная пещера со сложной системой залов и галерей была открыта симферопольскими спелеологами в 1987 г. Протяженность всех разведанных залов — более 2 км, глубина — 60 м. Вход в пещеру находится на высоте 920 м над уровнем моря. Каждый из залов имеет собственное название: «Галерея сказок», «Тигровый ход», «Дворцовый зал», «Зал Надежды» и др. Свое название получила благодаря цвету известняка, из которого сложены своды пещеры. По оценкам спелеологов, входит в пятерку красивейших пещер планеты.

ПАРТЕНИТ — поселок на Южном берегу Крыма у восточного подножия Аю-Дага. Название происходит от греческого слова парфенос — девушка. По преданию, в древности на месте нынешнего Партенита существовало святилище Девы — главной богини тавров. В Средние века название было переосмыслено как относящееся к Деве Марии. Партенит в Средние века был цветущим портовым городом с многочисленным населением.

РОМАН-КОШ (от кр.-татар, орман — лес и кош — вершина, т. е. лесная вершина) — самая высокая вершина Крымских гор (1545 м над уровнем моря), расположена в центральной части горного Крыма на Бабуган-яйле.

СИМФЕРОПОЛЬ — расположен в предгорном Крыму, в ложбине, образованной пересечением межгрядовой долины между Внешней (самой низкой) и Внутренней грядами Крымских гор и долины реки Салгир. Первые поселения человека на территории нынешнего Симферополя появились еще в доисторические времена. В эпоху господства Золотой Орды здесь существовало небольшое поселение Керменчик (с кр.-татар. маленькая крепость). В период Крымского ханства возник небольшой город, в русских источниках известный как Ак-Мечеть (белая мечеть). После вхождения Крыма в состав Российской империи было решено на месте Ак-Мечети основать центр образованной на большей части земель ханства Таврической губернии. В 1784 г. под руководством светлейшего князя Григория Потемкина-Таврического на территории, находящейся рядом с мечетью Кебир-Джами (на левом берегу Салгира), началось строительство административных и жилых зданий и православного храма. Город, включавший в себя как вновь построенные кварталы, так и территорию Ак-Мечети, получил название Симферополь, что в переводе с греческого означает «город пользы». С того момента Симферополь бессменно является административным центром Крыма.

УЧАН-СУ (с кр.-татар. летучая вода) — водопад близ Ялты, высота падения воды 98 м. В летне-осеннее время почти полностью пересыхает.

ЧЕРНОЕ МОРЕ — древнегреческое название моря — Понт Аксинское» т. е. негостеприимное (получило такое название из-за трудностей с навигацией, а также диких враждебных племен, населявших его берега). Позднее, после удачного освоения берегов греческими колонистами, море стало называться Понт Эвксинское — гостеприимное. В некоторых летописях Древней Руси встречается название. «Русское море», в других — «Скифское». Самые ранние источники, уп.оминающие название «Черное море», относятся к XIII в. Существует целый ряд гипотез относительно причин возникновения такого названия. Турки и другие завоеватели встречали яростный отпор со стороны черкесов, адыгов и других племен, за что и прозвали море Караден-гиз — черным, негостеприимным. В Турции существует еще одна легенда, согласно которой в водах Черного моря покоится богатырский меч, брошенный туда по просьбе умиравшего волшебника Али. Из-за этого море волнуется, пытаясь выплеснуть из своих пучин смертоносное оружие, и окрашивается в черный цвет. Другой причиной, по мнению ряда исследователей, может быть тот факт, что во время шт.ормов вода в море сильно темнеет. Впрочем, шт.ормы в Черном море не слишком часты, а темнеет вода во время бурь во всех морях. Еще одна гипотеза происхождения названия основывается на том, что металлические предметы (например, якоря), опущенные в воду моря глубже 150 м на длительное время, покрывались налетом черного цвета под действием сероводорода. Другая гипотеза связана с принятым в ряде азиатских стран «цветовым» обозначением сторон света, где «черный» обозначал север, соответственно Черное море — северное море.

ЯЙЛА (с кр.-татар, плато) — 1) главная гряда в системе Крымских гор высотой до 1545 м (г. Роман-Кош). Яйла имеет крутые южные и пологие северные склоны. На западе преоб¬ладают платообразные поверхности (Айпетринская яйла, Ялтинская, Бабуган и др.), на востоке — обособленные массивы (Чатырдаг, Демерджи и др.), высотой до 700 м. На склонах горнолесные ландшафты, на вершинах — голый и полузадернованный карст; 2) летние горные пастбища в Крыму.

ЯЛТА — была основана греками предположительно в I в. Легенда гласит, что когда сбившиеся во время бури с пути греческие мореплаватели наконец увидели берег (ялос), то решили так и назвать основанное на месте высадки поселение. В античности город был частью Римской империи, в Средние века — входил во владения Византийской империи, княжества Феодоро и генуэзских колоний и был известен как Ялита и Джалита. После выселения христианского населения Крыма в Приазовье, осуществленного в 1778 г. по распоряжению российского правительства, и последовавшей вслед за вхождением Крыма в состав Российской империи массовой эмиграцией крымских татар Ялта практически обезлюдела и к концу XVIII в. представляла собой маленькую рыбацкую деревню. В 1838 г. было решено выделить южное побережье Крыма в отдельный уезд Таврической губернии и при выборе уездного центра власти остановились на Ялте. В середине XIX в. город превратился в популярный курорт и быстро начал расти. К началу XX в. в Ялте имели дачи и дворцы многие представители российской знати, в том числе члены императорской фамилии и сами монархи. С Ялтой связаны имена Л. Н. Толстого и А. П. Чехова, М. Горького и В. В. Маяковского, И. А. Бунина и А. И. Куп.рина, Н. А. Римского-Корсакова, И. В. Курчатова и С. П. Королева.

ЯЛТИНСКИЙ ЗАПОВЕДНИК – горнолесной, создан в 1973 г. Здесь охраняются высокоствольные сосновые, а также буковые и дубовые леса, местами с вечнозеленым средиземноморским подлеском. Флора заповедника насчитывает 1356 видов высших растений, в том числе 115 эндемиков (местных видов, произрастающих только в определенном регионе), фауна представлена 37 видами млекопитающих, 113 видами птиц, 11 видами пресмыкающихся и 4 видами земноводных.

# Приложение 11

**Список фильмов рекомендованных к просмотру вожатых до начала смены и детьми на смене**

**Кинофильмы:**

* + - 1. **Кинофильм "Идеальный голос"**

**Краткое содержание:** В Барденском университете начинается набор в музыкальные коллективы. Новенькие ребята Бека Митчелл (Анна Кендрик) и Джесси (Скайлар Эстин) поступили в Университет Бардена. Заключив уговор с отцом, Бека решает вступить в музыкальный коллектив "Барденские Беллы" ("The Barden Bellas"), к которым после провала на международных состязаниях никто не желает присоединяться, но всё же они собирают команду. Джесси вступает в мужской коллектив "Триальтины" ("TrebleMakers") и начинается борьба в университетском состязании, но Джесси и Бека не только поют, но и творят музыку. Они вместе устраиваются стажёрами в радиостудию, где становятся близкими друзьями…

**Жанр:** комедия, мюзикл

**Режиссер:** Джейсон Мур

**Актеры:** Анна Кендрик, Скайлар Эстин, Ребел Уилсон, Адам Дивайн, Анна Кэмп, Бриттани Сноу, Джон Майкл Хиггинс, Элизабет Бэнкс, Фредди Строма, Бен Платт и др.

**Страна:** США

**Год:** 2012

**Возраст:** 12+

**Время:** 112 минут.

* + - 1. **Кинофильм "Хористы"**

**Краткое содержание:** Франция, 1949 год. Отчаявшись найти работу, учитель музыки Клемент Матье попадает в интернат для трудных подростков. Там он видит, к каким жестоким "воспитательным мерам" прибегает ректор этого заведения Рашан. Чем больше издевается Рашан над мальчиками, тем агрессивнее они становятся.

Добродушного по натуре Матье возмущают эти методы, но он не в состоянии открыто протестовать. Но однажды ему, автору многочисленных музыкальных произведений, которые он скромно прячет в своей комнате, приходит в голову замечательная идея: организовать школьный хор.

**Жанр:** [драма](http://www.kinopoisk.ru/lists/m_act%5Bgenre%5D/8/), [музыка](http://www.kinopoisk.ru/lists/m_act%5Bgenre%5D/21/)

**Режиссер:** Джейсон Мур

**Актеры:** Жерар Жюньо, Франсуа Берлеан, Кад Мерад, Жан-Поль Боннер, Мари Бюнель, Поль Шарьера, Кароль Вайсс, Филипп дю Жанеран, Эрик Демарец, Жан-Батист Монье и др.

**Страна:** Франция, Швейцария, Германия

**Год:** 2004

**Возраст:** 12+

**Время:** 90 минут.

* + - 1. **Кинофильм "Давайте потанцуем"**

**Краткое содержание:** Юрист-трудоголик из Чикаго Джон Кларк, утомленный рутиной повседневной жизни, по дороге домой, из вагона метро, случайно замечает симпатичную преподавательницу танцев, и решает начать брать у неё уроки. Его преподаватель Паулина сразу даёт понять, что студия бальных танцев не место, где можно найти женщину для романтической связи. Поначалу у Джона ничего не получается, но постепенно он начинает чувствовать вкус к занятиям. Вскоре удовольствие от танцев приходит в его жизнь, и он понимает, что именно танцы могут быть ключом к его спасению. Опыт набирается от занятия к занятию, и в итоге Джона записывают участником на чемпионат по бальным танцам.

**Жанр:** драма, мелодрама, комедия

**Режиссер:** Питер Челсом

**Актеры:** Ричард Гир, Дженнифер Лопез, Сьюзен Сарандон, Лиза Энн Уолтер, Стэнли Туччи, Анита Джиллет, Бобби Каннавале, Омар Бенсон Миллер, Ричард Дженкинс, Ник Кэннон

**Страна:** США

**Год:** 2004

**Возраст:** 12+

**Время:** 106 минут.

* + - 1. **Пианист**

**Краткое содержание:** Фильм снят по автобиографии Владислава Шпильмана, одного из лучших пианистов Польши 30-х годов прошлого века. Главный герой фильма — Владек — занимается искусством до тех пор, пока территорию Польши не занимают нацисты. Жизнь всех евреев меняется: их помещают в Варшавское гетто, запрещают работать, унижают, заставляют носить отличительные повязки, а через некоторое время отправляют в концлагерь.

**Режиссер:** Роман Полански

**Актеры:** Эдриан Броуди, Эмилия Фокс, Даниэль Кальтаджироне, Эд Стоппард, Морин Липман, Фрэнк Финлей, Джессика Кейт Мейер, Джулия Рейнер, Томас Кречман, Михал Жебровский и др.

**Страна:** Польша, Франция, Великобритания, Германия

**Год:** 2002

**Возраст:** 16+

**Время:** 149 минут

* + - 1. **Август Раш**

**Краткое содержание:** Молодой харизматичный ирландский гитарист и американская виолончелистка из престижной семьи полюбили друг друга. После волшебной встречи в Нью-Йорке обстоятельства оказываются сильнее их, и они вынуждены расстаться. Родившийся ребёнок, Август Раш, по столь же несчастливому стечению обстоятельств оказывается в одном из нью-йоркских приютов.

Двенадцать лет спустя Август Раш, необыкновенно талантливый для своего возраста музыкант, отчаянно стремится найти своих родителей. Единственной возможностью для этого он считает свою музыку — юный музыкант верит, что, если он будет играть, его родители смогут узнать и найти его по музыке. Теперь, опекаемый загадочным незнакомцем, он играет на улицах Нью-Йорка и пытается найти родителей, которых никогда не видел, с помощью своего исключительного музыкального дара.

**Режиссер:** Кёрстен Шеридан

**Актеры:** Фредди Хаймор, Робин Уильямс, Кери Рассел, Джонатан Риз Майерс, Терренс Ховард, Уильям Сэдлер, Мэриэн Селдес, Майкелти Уильямсон, Леон Дж. Томас III, Аарон Стэтон и др.

**Страна:** США

**Год:** 2007

**Возраст:** 12+

**Время:** 109 минут.

* + - 1. **Театр**

**Краткое содержание:** История великой актрисы, которая, находясь на пороге важного перелома в жизни, готовится сыграть свои лучшие роли — как на сцене, так и вне сцены. Лондон, 1938 год. Неотразимая Джулия Ламберт находится в полном расцвете сил — и творческих, и физических. Однако её успешная театральная карьера и удачный брак с ловким импрессарио Майклом Госселином перестают приносить ей удовлетворение. Она ищет новых страстей и увлечений. В её жизни появляется Том Феннел — молодой человек, восхищающийся её талантом.

Не в силах сопротивляться его натиску, Джулия решает, что любовная интрига — лучшее средство от хандры, и со всей страстью отдаётся любви. Жизнь сразу обретает новые краски — до тех пор, пока молодой любовник не предпринимает попытки отодвинуть Джулию на второй план. Мобилизуя все свои силы, Джулия разрабатывает блестящий план мести, в результате которого оказывается ровно на том месте, которое принадлежит ей по праву: в центре сцены, перед рукоплещущей публикой…

**Жанр:** драма, мелодрама, комедия

**Режиссер:** Иштван Сабо

**Актеры:** Аннетт Бенинг, Джереми Айронс, Шон Эванс, Тереза Чёрчер, Брюс Гринвуд, Майкл Гэмбон, Мириам Маргулис, Ли Лосон, Джульет Стивенсон, Розмари Харрис и др.

**Страна:** Канада, США, Венгрия, Великобритания

**Год:** 2004

**Возраст:** 12+

**Время:** 104 минуты.

**Мультфильмы:**

1. **Делай ноги (мультфильм)**

**Краткое содержание:** Императорские пингвины, живущие в Антарктиде, отличаются тем, что у них всех есть песня сердца, которая позволяет им находить себе пару. Так было заведено всегда. Но однажды в семье императорских пингвинов Нормы Джин и Мемфиса рождается маленький пингвинёнок по имени Мамбл, чьи связки издают лишь скрежет, зато лапы, чуть что, пускаются в пляс. Чечётка Мамбла не приводит ни к чему хорошему. Танцы — настоящее табу для императорских пингвинов, которым дозволено только пение, как способ привлечения своего избранника по жизни. С самого рождения Мамбл становится изгоем, которому симпатизирует самая популярная местная девушка Глория.

**Жанр:** мультфильм, комедия, семейный, музыка

**Режиссер:** Джордж Миллер, Уоррен Коулмэн

**Актеры:** Элайджа Вуд, Робин Уильямс, Бриттани Мерфи, Хью Джекман, Николь Кидман, Хьюго Уивинг, Мириам Маргулис, Карлос Аласраки, Ломбардо Бойяр, Джеффри Гарсиа и др.

**Страна:** Австралия, США

**Год:** 2009

**Возраст:** 12+

1. **Русалочка**

**Краткое содержание:** Таинственные глубины моря хранят немало тайн, а обитатели океана могут рассказать множество удивительных историй. И самой невероятной из них была и остаётся история русалочки Ариэль. Дочь могущественного царя подводного мира Тритона, она однажды влюбляется в прекрасного и мужественного принца. Но разве они могут быть вместе — земной человек и морская дева? Однако настоящие чувства преодолевают любые преграды. Ради своей любви Ариэль готова пойти на всё. Даже если для обретения своего счастья ей навсегда придётся покинуть родной океан и навеки стать земной девушкой…

**Режиссер:** Рон Клементс, Джон Маскер, Актеры: Джоди Бенсон, Пэт Кэрролл, Рене Обержонуа, Кристофер Дэниэл Барнс, Пэдди Эдвардс, Бадди Хэкетт, Джейсон Марин, Кеннет Марс, Эди МакКлёрг, Уилл Райан и др.

**Страна:** США

**Год:** 1989

**Возраст:** 0+

**Время:** 83 минуты.

1. **Бременские музыканты**

**Краткое содержание:** Музыкальная фантазия, любимая не одним поколением зрителей, о необыкновенных, очень опасных и веселых приключениях бременских музыкантов: Трубадура, кота, собаки, петуха и осла. Музыканты путешествуют по Германии времен братьев Гримм и поют вполне современные песни. Время от времени совершают подвиги. Все было хорошо, но во время одного циркового представления приглянулась нашему герою принцесса…

**Жанр:** мультфильм, короткометражка, мюзикл, фэнтези, семейный

**Режиссер:** Инесса Ковалевская

**Актеры:** Эльмира Жерздева, Олег Анофриев, Анатолий Горохов

**Страна:** СССР

**Год:** 1969

**Возраст:** 6+

**Время:** 20 минут.

1. **Чужие краски**

**Краткое содержание:** Сказка про человечков-осенников, раскрашивающих листья в цвета осени, и про мальчишку по прозвищу Кузьма-Ни капли-ума, который украл эти краски.

**Режиссер:** Лев Атаманов

**Актеры:** Владимир Ратомский

**Страна:** СССР

**Год:** 1962

**Возраст**: 0+

**Время:** 10 минут

1. **Похитители красок**

**Краткое содержание:** Музыкальный фильм о торжестве ярких красок над черными красками, которые стремились перекрасить весь мир в черный цвет. Действие фильма происходит в детском магазине. Его герои — тюбики с красками и игрушки.

**Режиссер:** Лев Атаманов

**Актеры:** Алексей Кривченя, Нина Гуляева, Игорь Дивов.

**Страна:** СССР

**Год:** 1959

**Возраст:** 6+

**Время:** 21 минута.

1. **Петух и краски**

**Краткое содержание:** О приключения нарисованного петушка, которого забыли раскрасить.

**Режиссер:** Борис Степанцев

**Актеры:** Георгий Вицин, Лев Миров, Клара Румянова, Юлия Юльская, Рина Зеленая.

**Страна:** СССР

**Год:** 1964

**Возраст:** 6+

**Время:** 15 минут.

# Приложение 12

**Игры**

### **В дороге**

**Морячок**

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

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

"Что стоишь, качаясь?.."

"…Качает, качает волна морская".

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

Источник: Для вожатых – развлечения в дороге: <http://rules.net.ru/vbus.php?id=1>

**Эстафеты**

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

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

Источник: Для вожатых – развлечения в дороге: <http://rules.net.ru/vbus.php?id=1>

**Что я видел**

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

Я видел озеро в огне,

Собаку в брюках на коне,

На доме шляпу вместо крыши,

Котов, которых ловят мыши.

Я видел утку и лису,

Что плугом пашут луг в лесу,

Как медвежонок туфли мерил,

И как дурак всему поверил.

(С.Я. Маршак)

Или:

Из-за леса, из-за гор

Ехал дедушка Егор.

Он на пегой на телеге,

На дубовой лошади,

Подпоясан он дубиной,

Приопёршись на кушак,

Сапоги на растормашку,

На босу ногу пиджак.

Или:

Ехала деревня мимо мужика,

А из-под собаки лают ворота,

Кнут схватила лошадь,

Хлещет мужика,

Чёрная корова

Ведёт девку за рога.

(К.С. Станиславский)

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

Источник: Для вожатых – развлечения в дороге: <http://rules.net.ru/vbus.php?id=1>

**Петьки-Васьки**

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

На солнечной поляночке

Стоит зелёный дом.

А на крылечке домика

Сидит весёлый гном.

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

"Петьки":

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

Я пришёл к вам, де-е-тки,

Чтобы съесть конфе-е-тку!

"Васьки":

Ва-а-ська! У меня штаны в горо-о-шку!

Я пришёл из ска-а-зки,

Потому что я хоро-о-ший!

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

Источник: Для вожатых – развлечения в дороге: <http://rules.net.ru/vbus.php?id=1>

**Загранички**

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

*Рисосики*

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

О-о-о!

Калабамба ла-о!

Осики-рисрсики-рисосики-рисбамба!

О, я бананы ем!

*Балами*

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

Бала-бала-ми - хей!

Чика-чика-чи - хей!

Чи - хей!

Чи - хей!

Чик-чирик-чик - хей!

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

Источник: Для вожатых – развлечения в дороге: <http://rules.net.ru/vbus.php?id=1>

### **Игры-ледоколы**

Зачем? – познакомить детей друг с другом и с вожатыми, преодолеть первичные барьеры в общении.

**Важно!**

Обязательно перед знакомством необходимо провести несколько разминочных игр, или игр-ледоколов. После этих игр процесс знакомства будет проходить эффективнее и совершенно с другим настроением.

**Игра "Как здороваются олени?"**

Игра контактная и немного "сумасшедшая", что очень нравится детям! Ребята преодолевают барьеры в общении посредством соприкосновения друг с другом. Всё, что перечислено ребята должны выполнить. Перед началом игры вожатый выясняет, есть ли среди отряда настоящие трусы. В основном ответ детей – НЕТ. Затем вожатый берёт с детей слово, что они в несложной игре докажут, что они ничего не боятся!

Участники стоят попарно в два круга – одни внутренний лицом наружу и второй внешний лицом внутрь круга. После каждой фразы внешний круг передвигается на одни шаг к другому участнику. Вожатые должны показывать действия детям друг на друге – показывая своим примером, что это весело! Все действия повторяет и тот и другой партнёр по игре по очереди:

|  |  |
| --- | --- |
| **Слова** | **Действие** |
| Как здороваются олени? – трутся рогом об колени | Дети имитируют руками рога над головой и трутся или об колени партнёра. |
| Как здороваются ежи? – в шею тихо ты дыши | Дети, издавая звук (шу-шу-шу) стараются произнести его близко к шее партнёра. |
| Мишки – спинками потрутся | Дети трутся друг о друга спинками. |
| Зайки – как бы подерутся | Дети машут руками (как лапками зайки) друг перед другом. |
| Белки – чешут за ушами | Каждый из участников чешет другому за ушком. |
| Только Лось – смотрит глазами | Участники, соприкоснувшись лбами, смотрят глаза в глаза друг другу с очень серьёзным выражением лица! |
| Бобрик – он погладит нежно | Дети просто гладят друг друга по плечу. |
| А сова заснёт, конечно | Со звуками "УГУ" дети стоят друг напротив друга с закрытыми глазами. |
| Кошки – головою трутся | "Мурлыкая" дети стараются как бы потереться ушками друг о друга. |
| Обезьяны – обнимутся | Дети попарно обнимаются. |
| Страус пробежит по кругу | Дети бегают вокруг самих себя руками изображая страусиные крылья. |
| Пёс протянет лапу другу | Дети протягивают как собака лапу свою руку своему партнёру. |
| Ленивец – вызывает скуку | Дети, стоя прямо друг перед другом машут у рта рукой, как бы зевая. |
| Человек пожмёт вам руку | Дети здороваются рукопожатием. |
| Всем здороваться не лень! Скажем дружно – Добрый день!!! | Добрый день!!! – Это все дети кричат дружно повторяя за вожатыми. |

**Дотронься до…**

Ведущий: "Дотроньтесь до желтого!", участники должны быстро найти в комнате или одежде что-то желтое и дотронуться до него. Можно давать задания дотронуться до высокого, низкого, шершавого, мягкого, круглого, бумажного и т.д.

**Разминка Те, кто…**

Детям предлагается поднять руки (встать, выйти в центр круга) тем, кто сегодня с утра не успел позавтракать, у кого дома есть кошка, (бывал в лагере, первый раз в лагере).

**Шишки-Желуди-Орехи**

Подготовка. Игроки образуют круг, в середине которого становится водящий, а остальные, разбившись по тройкам, встают один за другим лицом к центру (первый номер – в трёх-четырёх шагах от водящего). Руководитель даёт всем играющим названия: первые в тройках "шишки", вторые "жёлуди", третьи "орехи".

Содержание игры. По сигналу водящий громко произносит, например, "Орехи". Все играющие, названные "орехами", должны поменяться местами, а водящий стремится стать на любое освободившееся место. Если ему это удаётся, то игрок, оставшийся без места, становится водящим. Если водящий скажет "жёлуди", меняются местами стоящие в тройках вторыми, если "шишки" – стоящие в тройках первыми. Когда игра освоена, водящему можно вызывать двух или даже трёх игроков в тройках, например, "шишки, орехи". Вызванные также должны поменяться местами.

Побеждают игроки, которые ни разу не были водящими.

Правила игры: 1. Вызванным запрещается оставаться на месте. 3. Игроки не могут перебегать в какую-либо другую тройку (в противном случае игрок становится водящим).

**Самурай-Дракон-Принцесса**

Ведущий: "Давайте разделимся на две, равные по количеству участников команды. Я предлагаю вам сыграть в игру "Самурай, Дракон, Принцесса". Эта игра похожа на детскую игру "Камень-Ножницы-Бумага". Помните такую игру? Только эта игра командная. Это означает, что у вас – участников команд, будет время, чтобы договориться какую фигуру они будут показывать. После того как вы договоритесь, команды выстраиваются в две шеренги друг против друга и по моей команде, вы одновременно, показываете выбранные фигуры. Фигур у нас будет три: принцесса, самурай и дракон. Принцесса побеждает Самурая, Самурай дракона, Дракон Принцессу. Как показывать фигуры?

Самурай. Как будем его показывать? Обычный образ самурая – это меч, он агрессивен и кричит "банзай". Давайте попробуем показать самурая: у каждого в руке меч, шаг вперед, бьем мечом и кричим "банзай"! На счет три-четыре!

Дракон. Как дракона покажем? Он больший и страшный, а еще у него изо рта пламя бьет. Давайте попробуем по моей команде показать дракона: шаг вперед, руки-когти и рычим – р-р-рррр.

Принцесса. "Ну, принцесса у нас девочка-припевочка, в руках подол, ногами как в варьете и поет "ля-ля-ля".

Разобрались с фигурами, теперь у каждой команды есть 10 секунд, чтобы обсудить свой первый ход, т.е. то, какую фигуру вы будете показывать. Постарайтесь обсуждать так, чтобы вас не услышала другая команда. Игра длится до трех побед.

**Великое переселение народов**

Подготовка. Игроки образуют круг, в середине которого становится водящий, а остальные, разбившись по тройкам, встают следующим образом: 2 человека образуют домик, взявшись за руки, третий участник – жилец.

По различным командам водящего участники меняются местами:

1. По команде "Ветер" – "Жильцы" меняются местами (должны занять другой домик);
2. по команде "Ураган – "Домики" меняются местами ("Жильцы" стоят на месте, меняются местами "домики", при этом те, кто образуют "домики" не должны разрывать руки).
3. По команде "Землетрясение" – абсолютно все меняются местами. При этом "Домики" не должны разрывать руки.

Водящий стремится стать на любое освободившееся место. Если ему это удаётся, то игрок, оставшийся без места, становится водящим.

### **Игры на знакомство:**

**Великолепная Валерия**

Участники встают в круг. Первый участник называет свое имя и прилагательное, характеризующее его (игрока) и начинающееся с той же буквы, что и его имя. Например, Великолепная Валерия, Интересный Игорь и т.д. Второй участник называет словосочетание первого и говорит свое. Третий же участник называет словосочетания первых двух игроков и так до тех пор, пока последний участник не назовет свое имя.

**Три факта**

Каждый участник сообщает группе свое имя и три факта о себе. Один из них является реальным, а два других – выдуманными. Задача остальных участников – определить, какой именно из представленных фактов соответствует действительности (участникам предлагается поочередно проголосовать за истинность каждого из фактов).

Потом участник, который представлялся, раскрывает истину: говорит, какой из приведенных фактов реален.

**Покрывало**

Участники делятся на две команды, располагаясь, друг напротив друга. Между ними натянуто одеяло. С каждой команды по одному человеку подсаживаются ближе к одеялу.

Как только одеяло опускают, необходимо успеть произнести имя того, кто сидит, напротив. Кто быстрее назвал – забирает к себе в команду игрока. Побеждает та команда, которая "перетянет" к себе больше игроков, т.е. та команда, которая знает больше имён.

**Мы идём в поход**

Участники встают в круг. Начинает игру первый участник, называя своё имя и предмет, который он берёт с собой в поход. Ведущий начинает: "Меня зовут Катя, я беру с собой карандаши". Всем участникам необходимо догадаться о том, что предмет должен начинаться с той же буквы, с какой и имя. Кто догадался, того ведущий берёт в поход. И так до тех пор, пока все не скажут правильно.

**Я змея, змея, змея**

Участники стоят в круге, через одного – мальчик, девочка. Начинает вожатый, подходя к кому-нибудь со словами: "Я змея, змея, змея, хочешь быть моим хвостом?". Если ответ положительный, то спрашиваемый проползает под ногами ведущего, знакомится и своей правой рукой берёт левую руку спрашиваемого через ноги. В случае отрицательного ответа звучит фраза: "А придётся!", и идёт сцепление.

Таким образом, с каждым разом змея всё больше и больше увеличивается. Игра продолжается до тех пор, пока все участники не присоединятся друг к другу.

**Дрозд**

Участники образуют два круга: внутренний и внешний, равные по численности. Игроки внутреннего круга разворачиваются спиной в центр, образуются пары. Далее вместе с ведущим произносят: "Я дрозд, ты дрозд, у меня нос и у тебя нос, у меня щёчки аленькие и у тебя щёчки аленькие. Мы с тобой два друга. Любим мы друг друга". При этом пары выполняют движения: открытой ладонью показывают на себя и соседа, прикасаются кончиками пальцев к своему носу и к носу соседа, к щёчкам, обнимаются или пожимают руку, называя свои имена. Затем внешний круг делает шаг вправо, и образуются новые пары, игра продолжается.

**Ритм**

Участники стоят в кругу. Все вместе делают два хлопка по коленкам, щелчок пальцами правой руки, щелчок пальцами левой руки, два хлопка и т.д. Желательно, чтобы начинал вожатый. Итак, при щелчке пальцами правой и левой руки ведущий произносит "Привет, я ", затем два хлопка, после этого при щелчке пальцами правой руки произносит "Привет", а при щелчке пальцами левой руки - имя одного из участников. Тот игрок, чьё имя назвали, сначала здоровается с тем, кто назвал его имя, а при следующих щелчках называет имя другого участника из круга. Например, щелчок/Привет, щелчок/я Оля, два хлопка, щелчок/привет, щелчок/Игорь, Игорь: щелчок/привет, щелчок/Оля, два хлопка, щелчок/привет, щелчок/Света, и т. д. Кто не успел – тот " прошляпил".

**Паровоз**

Участники стоят в кругу. Ведущий подходит к любому игроку и говорит: "Привет, я – паровоз. Как тебя зовут?" Участник называет своё имя, "паровоз" повторяет. Важно повторять с той же интонацией, с какой произнёс участник. Кто представился, присоединяется к паровозу. Игра продолжается до тех пор, пока все участники не присоединятся друг к другу.

**Я знаю пять имён**

Участники стоят в кругу – мальчик, девочка. По очереди каждый игрок называет 5 имён мальчиков и 5 имён девочек своего отряда, начиная с фразы: "Я знаю 5 имён…"

**Любимое занятие**

Все участники сидят в кругу на стульях. Ведущий в центре, он произносит некую характеристику (например, кто любит танцевать, кто играет на гитаре, кто любит мороженое и др.), относящие её к себе игроки должны поменяться местами. Если ведущий первым занимает свободный стул, то игрок без стула становится ведущим.

**Суета сует**

Всем участникам раздаются карточки, которые разделены на 9-16 клеточек. В каждой клеточке записано задание. Суть одна: записать в клеточку имя человека, который (тут открывается простор для фантазии) любит рыбу, держит дома собаку, любит звёзды… Чем неожиданней будет задание, тем лучше. Можно заложить в эту карточку то, что нужно вам. Например, выявить любителей рисования, пения, игры на гитаре и т. д. Побеждает тот, кто быстрее и точнее соберёт имена.

**Ветер дует в сторону…**

Играющие становятся в круг. Ведущий говорит: "Ветер дует в сторону…" (например, того у кого есть брат) – те играющие, к которым относится высказывание ведущего (те, у кого есть братья) – должны встать в круг.

**5 важных вещей**

Выполняется в парах. Пары расходятся на пять минут и молча жестами показывают друг другу пять самых важных для себя вещей. А затем пара жестами представляет друг друга кругу. Возможны варианты: пять самых страшных для меня вещей, самых неприятных и т.п.

**Имя – жест**

Участники игры, по очереди, называют свою имя, но сопровождают характерным для себя жестом, движением (присесть, лечь, все на что хватит фантазии), затем все хором называют имя участника игры и повторяют его жест.

**Знакомство**

Ведущий. Сейчас мы с вами познакомимся. Меня зовут … . А вот вас собралось очень много, поэтому сделаем так: я буду называть имена мальчиков и девочек и давать им задания. Если вы услышали свое имя, быстро и дружно выполняйте команду. Попробуем.

- Ну-ка, Саши, Лены, Оли, - покажись! (Ребята поднимаются со своих мест).

- Ну-ка, Миши и Марины, - улыбнись! Эй, Алеши и Андрюши, - поклонись!

Возможные команды: отзовись, наклонись, причешись, потянись, повернись, распрямись, расстегнись, почешись и т.д.

Ведущий. А сейчас давайте знакомиться так, как это делают животные.  
- Чьи имена начинаются с буквы "М" - будут мычать;  
- Чьи имена начинаются с буквы "Р" - рычать;  
- "С" - свистеть;  
- "Б" - блеять;  
- "К" - кудахтать;  
- "О" - орлами летать;  
- "А" - будут антилопами с изогнутыми рогами (показывают рога над головой);  
- "И" - извиваться, как змеи и т.д.

**Расскажи о себе**

Играющие разбиваются по парам и в течение определенного времени (около 30 сек.) рассказывают о себе своему напарнику. Затем по одному человеку из пары садятся лицом в круг, а за их спинами становятся напарники, которые за определенное время (около 15 сек.) должны рассказать от своего лица то, что они только что услышали от напарника. Потом напарники меняются местами.

**Свидания**

Каждому участнику игры выдается листок и ручка. На этом листке пишется время по часам в столбик: 00:00, 01:00, 02:00, …, 23:00. После этого дается время, чтобы участники назначили друг другу свидание в определённое время. При назначении свидания напротив определенного времени прописывается имя человека, которому было назначено свидание. В одно время можно назначить свидание только одному человеку, если группа достаточно большая, то свидание одному человеку можно назначать только один раз.

Как только все участники распишут на своих листах свидания по всем часам, ведущий объявляет время и тему разговора (например, "Сейчас 03:00 и тема разговора "Моя мечта"). Во время свидания пары участников должны поговорить друг с другом на заданную тему. Темы разговоров должны быть подобраны так, чтобы максимально познакомить детей. Свидание длится 1-2 минуты. После этого объявляется следующее время и следующая тема разговора, и новые пары участников встречаются на следующем свидании.

**Для маленьких**

**Кораблик**

Всем выдаются кораблики, и каждый по очереди рассказывает о себе, как о кораблике ("Мой кораблик зовут "Ксюша", он любит читать книги о путешествиях…") Маленьким детям легче рассказывать о каком-либо предмете, чем о себе. Таким образом, вы можете получить гораздо больше информации.

**БИП**

Необходимо иметь стулья и шарф (повязка на глаза). Играющие рассаживаются в круг. Водящий с завязанными глазами ходит внутри круга, периодически садясь к играющим на колени. Его задача – угадать, к кому он сел. Садиться надо спиной к играющему, так, как будто садишься на стул, ощупывать руками не разрешается. Зато тот, к кому водящий присел на коленки, должен произнести: "БИП", желательно не своим голосом, чтобы его не узнали. Если водящий угадал имя обладателя коленок, то они меняются местами.

**Творог (Сосиска)**

Все стоят в помещении и идут медленно и осторожно спиной друг к другу. Если кто-то встречается (натыкается), то они, оставаясь в таком положении, широко расставляют ноги и, наклоняясь, приветствуют друг друга рукопожатием, произнося при этом "Сосиска" (Творог). Потом они продолжают свое движение.

**Любимое занятие**

Все встают в круг. Начинает вожатый. Он говорит, например, "Я люблю петь" и показывает действие. Тот, кто тоже любит петь начинает показывать это же. Следующий придумывает своё действие, и так у многих к концу круга накапливается масса разных дел.

**Молекулы-хаос**

Участники изображают броуновское движение молекул. Встречаясь, здороваются и знакомятся друг с другом.

По команде вожатого: " Молекула-2, молекула-3 и т. д.", игроки разбиваются на группы по 2, 3 и т. д. человек. Как только звучит команда: "Хаос", участники вновь начинают двигаться как молекулы. Таким образом, игра продолжается.

**Часы**

Необходимо иметь листы бумаги с изображением больших часов на каждого члена группы, ручки, 14 тем разговора, заготовленных заранее.

Ведущий раздает каждому участнику часы. Дается несколько минут, чтобы все назначили друг другу встречи на определенное время и записали имя своего товарища напротив определенного времени. Нельзя встречаться с одним человеком 2 раза. Все показывают часы с заполненными делениями.

Вожатый объявляет: "Сейчас час дня и в час дня мы говорим о том, какую музыку мы любим. У вас есть 3 минуты". Ребята находят человека, с которым у них назначена встреча на час и болтают с ним о музыке.

"А теперь 2 часа. И мы говорим о том, как вчера мы собирались в лагерь и что нам сказали родные на прощанье", и т.д.

**Пара: мим и болтун**

Все сидят в кругу, выбираются двое из отряда. Каждый по очереди пытается рассказать о себе основное, только во время рассказа он может лишь показывать жесты - он мим. А другой, его напарник, пытается интерпретировать жесты. Получается весело и познавательно. Потом они меняются местами.

**Построения**

Ведущий предлагает построиться участникам по цвету глаз (от самых светлых до темных); по числам и месяцам рождения от 1 января до 31 декабря; в алфавитном порядке по первым буквам полных имен и т. д.

Для усложнения задания можно устраивать построения в полной тишине.

**Шляпа**

Участники стоят в кругу. Все вместе делают два хлопка, щелчок пальцами правой руки, щелчок пальцами левой руки, два хлопка и т. д.

Желательно, чтобы начинал вожатый. Итак, при щелчке пальцами правой и левой руки ведущий произносит свое имя, затем два хлопка, после этого при щелчке пальцами правой руки произносит свое имя, а при щелчке пальцами левой руки – имя одного из участников. Тот игрок, чье имя назвали, повторяет то же самое. Например, Оля, Оля, два хлопка, Оля, Игорь, Игорь, Игорь, два хлопка, Игорь, Света, и т. д. Кто не успел — тот "прошляпил".

**Расскажи о себе**

Играющие разбиваются по парам и в течение определенного времени (около 30 сек.) рассказывают о себе своему напарнику. Затем по одному человеку из пары садятся лицом в круг, а за их спинами становятся напарники, которые за определенное время (около 15 сек.) должны рассказать от своего лица то, что они только что услышали от напарника. Потом напарники меняются местами.

**Особенное знакомство**

Каждому участнику дается (30-60 секунд), чтобы рассказать о себе, но делать он это будет особенным образом. Например, рассказать о себе без использования буквы А, рассказывая о себе и танцевать.

Как еще один вариант: можно раздать ребятам различные предметы (мыльница, ручка, часы, галстук, мягкая игрушка и т. д.). И они, используя их должны будут оригинально рассказать о себе.

**Эмблема**

Каждому участнику предлагается придумать и нарисовать свою эмблему, свой собственный значок, а затем рассказать о том, что отражает его эмблема. Так автор кратко знакомит остальных участников с собой, со своими увлечениями, чертами характера.

В дальнейшем эмблемы оформляются в виде визиток, значок и прикрепляют к одежде.

**Здравствуйте!**

Участники становятся в круг. Вожатый предлагает поздороваться со своими соседями способом, принятым в некоторых странах. При этом вожатый называет страну и форму приветствия:

В РОССИИ принято пожимать друг другу руки.

В ИТАЛИИ горячо обниматься.

В БРАЗИЛИИ хлопать друг друга по плечу.

В ЗИМБАБВЕ трутся спинами.

В МАКЕДОНИИ здороваются локтями.

В НИКАРАГУА приветствуют друг друга плечами.

У АВСТРАЛИЙСКИХ АБОРИГЕНОВ принято тройное приветствие: хлопнуть по ладоням, подпрыгнуть, толкнуть бедром.

Эта игра дает возможность снять эмоциональное напряжение и в веселой форме расположить участников к дальнейшему знакомству и общению.

**Забавная анкета**

Вожатый задает вопросы, если ребята себя узнают, то выполняют то, о чем попросит вожатый.

1.Чей рост превышает один метр пятьдесят сантиметров…

Скажите: "Я – КИНКОНГ!"

2.Кто родился в мае…

Возьмите себе кого-нибудь в пару и станцуйте.

3.У кого синие глаза…

Подмигните нам три раза

4.У кого есть брат…

Щелкните три раза.

5. Кто любит кошек…

Промяукайте громко.

6.У кого есть в одежде красный цвет…

Скажите соседу справа: "У вас чудная прическа"

7. Кто хоть раз в своей жизни курил…

Скажите: "Я это оспариваю"

8. А кто не переносит дыма от сигарет…

Скажите: "Курение вредит вашему здоровью".

**Восточный базар**

Предварительно подготовить по 3 небольших пустых листочков для каждого участника игры (подойдут стикеры). На каждом из листочков ребятам предлагается написать слова, которые употребляют их друзья, знакомые и т.д. по отношению к ним (имя, фамилия, прозвище или подобное). Затем каждый листок необходимо сложить текстом внутрь несколько раз и сдать вожатому в заранее подготовленный мешочек. Далее вожатый перемешивает сложенные листочки и произносит следующее:

"Мы с вами отправимся на восточный базар. Каждый по очереди подходите к мешочку и вытягивайте 3 бумажки. В течение следующих 10 минут вам придется вернуть себе все 3 ваших листочка, но для этого вам необходимо сообщить "торговцу", что-либо о себе. Задача "торговца" – задавать интересующие вопросы о "покупателе".

Затем необходимо обсудить с детьми: что нового они узнали о других ребятах, какую тактику использовали во время торга: активно искали свои бумажки, ожидали "торговцев" и "покупателей" в стороне, активно обменивались или обращались громко сразу ко всей аудитории.

**Столкновение**

На полу отмечаются две линии друг напротив друга, люди распределяются произвольно вдоль линий. Вводная: ведущий называет какие-то характеристики, например, "Пусть справа окажутся те, кто любит эстрадную музыку, а слева — те, кто любит классику" (варианты – имена, фильмы и так далее). Участники должны быстро, не столкнувшись перебежать на ту линию, которая им подходит. Если не подходит ни та, ни другая – останавливаются в центре. Если столкнулись – ведущий выбирает нового воду и все продолжается.

**Разрекламируй друга!**

В парах. Люди знакомятся друг с другом, узнают лучшие качества друг друга и должны наилучшим образом представить своего партнера, сделать ему рекламу перед всей группой! Игра имеет много вариантов

**Это - я**

Игроки становятся в круг. Ведущий, стоящий в центре, называет два имени (одно женское, второе мужское). Игроки, чьи имена назвали, кричат: "это – Я" и меняются местами. Задача ведущего занять освободившееся место. Тот, кто не успел занять свободное место, становится ведущим. Если из двух названных имен есть только один человек с таким именем, он кричит "Это-Я" и остается на месте.

**Хоровод знакомства**

Все участники, взявшись за руки, водят хоровод со словами: "Мы по кругу ходим, ходим, познакомиться хотим. Стоят лишь те, кого зовут СЕРЕЖИ (имя одного из играющих). Ну, а мы с Вами – сидим". После этих слов участники, чье имя было названо, остаются стоять, а остальные приседают.

**Ассоциации**

Мяч перекидывается в кругу (произвольно) и каждый у кого в руках мяч, называет слово. Тот, кому перекинули называет слово – ассоциацию к сказанному предыдущим участником. Может быть задана тема для ассоциаций. Игра может быть переходом от одной темы к другой.

**Найди похожего на тебя**

Каждому участнику игры выдается небольшой листок и ручка, на котором необходимо в столбик записать ответы на 10 вопросов:

1. имя
2. год рождения;
3. знак зодиака;
4. цвет волос;
5. цвет глаз;
6. рост;
7. любимый день недели;
8. любимое занятие;
9. любимый спорт;
10. любимый фильм.

Задача участников собрать подписи других, имеющих что-либо общее с его ответами за ограниченное время.

**Печатная машинка**

Игра направлена на закрепление знакомства, поэтому перед началом игры каждый сидящий (стоящий) в кругу напоминает всем свое имя.

Все участники игры становятся механизмами одной "печатной машинки", руки и ноги которых клавиши на этой машинке. Все стоят или сидят в кругу и делают одновременно синхронно и ритмично движения: щелчок одной рукой, щелчок другой и два хлопка по коленкам. Когда делают щелчок правой рукой – говорят свое имя, когда левой – имя любого человека из круга, а на два удара по коленкам – все молчат (так как это пробел).

Итак, от одного человека до другого мы начинаем печатать имена всех присутствующих.

"Печатная машинка" ломается, т.е. участник выходит из игры, если сбивается с ритма, если сначала называет не свое имя, если называет имя вышедшего из игры игрока. Выбывший игрок перекрещивает на груди руки, но из круга не уходит. Игру продолжает игрок, сидящий справа от него. В конце игры выбираются сам работоспособные "печатные машинки".

Ведущий помнит о том, что если среди игроков есть люди с повторяющимися именами, то необходимо договориться, как в этой игре их будут звать (игровое имя). Например, в коллективе три Лены. Одну из них называем Леной, вторую - Леночкой, третью – Ленчиком. Перед игрой каждый громко называет свое игровое имя, чтобы все запомнили. Сначала проводится репетиция, т. к. сразу трудно одновременно и щелкать, и говорить, и вспоминать имена. После 2-З минутной репетиции начинается игра на выбывание.

Это игра на внимание, развитие памяти, а также она является игрой на знакомство (скорее проверкой как все запомнили имена присутствующих).

### **На выявление лидера**

**Три перемены в одежде**

Один человек выходит и становится перед остальными, чтобы те могли его внимательно осмотреть. Время на осмотр от одной до пяти минут. Потом он уходит из помещения и производит в своей одежде какие-либо три малозаметных перемены: расстегивает пуговицу, развязывает шнурки, слегка завертывает рукав у рубашки, из кармана высовывает уголок платка, переворачивает пояс у брюк. Произведя три перемены, он возвращается к остальным. Каждый должен сказать, какие перемены произошли.

**Скала**

Отряд выстраивается на скамейке или на стульях в ряд вплотную друг к другу. Рассчитывается по порядку номеров. Затем ему предлагается по одному человеку поменяться местами. То есть – номер 1 становится последним, аккуратно переходя и держась за ребят. Затем номер 2 и так далее. Передвигать стулья и спрыгивать на пол запрещается. Если кто-то не удерживается, то все начинается сначала. Действует запрет на разговоры для всех, кроме человека, который возьмет на себя роль координатора. Этого человека вожатый выбирает сам или по желанию из потенциальных ребят – лидеров.

Другая разновидность этой игры – координатору предлагается построить отряд по росту, по цвету носков, по размеру ботинок, длине волос и так далее.

**Ехали цыгане**

Вожатый предлагает ребятам построить цыганскую повозку, состоящую из телеги, тройки лошадей, стен телеги, крыши, колес, извозчика, пассажиров, жеребенка на привязи. Время на подготовку задания 3-5 минут.

Интерпретация: кучер – на данный момент главный лидер – организатор в отряде стены и крыша – те, на кого можно положиться, хорошие исполнители. Колеса, телега, лошади – те, на ком все стремятся "ехать" и кто способен везти, т.е. лидеры меньшего ранга. Жеребенок – "выпавший ", но с претензиями на лидерство.

Пассажиры – основная масса.

По окончанию игры необходимо опросить ребят, все ли согласны с таким распределением ролей и на какое место они претендуют.

**Шаг вперед**

Ребята становятся в шеренгу по ширине, по команде делают шаг вперед, при этом ведущий ограничивает количество шагающих: "10 человек – шаг вперед! 5 человек – шаг вперед!". Лидеры - организаторы сразу хорошо видны.

**Кто быстрее**

Участвуют 2 команды. По хлопку ведущего должны построиться по:

1. цвету волос (от светлого к темному или наоборот),

2. размерам обуви (от меньшего к большему),

3. первой букве имени;

4. длине волос,

5. цвету глаз (от светлого к темному или наоборот).

Руководящую должность берут на себя лидеры.

**Четыре стороны света**

Команда выстраивается в шеренгу, не плотно друг к другу. Как вы знаете, есть 4 стороны света. Участники закрывают глаза, им также нельзя разговаривать и договариваться. По хлопку ребятам надо подпрыгнуть на месте так, чтобы развернуться и оказаться смотрящими в одну из сторон. Дается три попытки.

**Положи руку**

Ребятам предлагается положить всем сразу правую ладонь на плечо тому человеку в отряде, который им более всего симпатичен (душа отряда), а левую на плечо тому, кого они бы хотели видеть командиром. Вожатый определяет кто есть кто подсчетом рук. Как правило, не бывает слишком много лидеров, если проводить эту игру в конце организационного периода.

**Джостик**

Все встают друг против друга, причем каждый берет за руку соседа за большой палец. Большой палец соседа будет джойстиком. Первый в цепочке протягивает руку вперед над столом. На стол кладется небольшой предмет (монета, сережка и т.п.). Все закрывают глаза, кроме последнего участника команды. Он и управляет "джойстиком", передавая первому команду через остальных участников. Цель первого опустить палец точно на предмет на столе. Игру можно провести в форме соревнования. Если вы решили устроить из этой игры соревнование, не забудьте определить независимых судей, чтобы никто не жульничал.

**Бесконечное кольцо**

Группа встает в круг и берется за руки. В руке у первого и последнего концы веревок. Необходимо, не отпуская рук, сделать кольцо и пропустить через него всю команду и вернуться обратно.

**Делай раз, делай два**

Игроки стоят за стульями. По команде ведущего: "Делай раз", - все должны одновременно поднять стулья.

По команде: "Делай два", - все играющие должны оббежать стулья и сесть на них.

Все действия должны выполняться одновременно. Игра способствует выявлению лидера – организатора, именно он должен догадаться первым подать команду опустить стулья в первом случае, и сесть – во втором.

**Скульптура**

Вожатый предлагает командам построить скульптурную экспозицию "Наш отряд" в течении 5 минут. По тому, кто возьмет на себя роль прораба, судят о лидерах.

**Волшебный мячик**

У вожатого в руке мячик (сделанный из одного листа бумаги формата А4). Называя свое имя, он кидает мячик любому ребенку из круга, ребенок другому. Мячик должен пройти всех ребят. Затем вожатый дает следующие задание: "Теперь мячик должен пройти всех вас в том же порядке за 1 минуту". После того как у них это получилось, вы сокращаете время: 30 секунд, 3 секунды и 1. Знайте, что это возможно. Во-первых, ребята могут двигаться. Во-вторых, мячик должен пройти все руки. В-третьих, его нельзя взять одному ребенку и провести по ручкам остальных.

Необходимо добиться того, чтобы ребята собственными, размышлениями и пробами дошли до следующего решения: Соединяя руки всех участников, построили колодец. Варианты могут быть и другие.

**Карета**

Все ребята делятся на две команды. И каждой команде на ушко вы даете одинаковое задание – построить карету из людей. Время на подготовку 2 минуты. Очень важно следить за всем процессом, который происходит в командах: кто руководит, кто придумывает, кому все равно, кто строит всех членов команды. За время подготовки можно четко увидеть большую часть детей, выбрать лидеров.

**Калейдоскоп**

Вот ещё один вариант выделения лидеров, состоящей из нескольких игр. Для этого ребята делятся на две равные по количеству участников команды. Каждая команда выбирает себе название. Вожатый предлагает условия: "Сейчас команды будут выполняться после того, как я скомандую: "Начали!". Выигравшей будет считаться та команда, которая быстрее и точнее выполнит задание". Таким образом вы создадите дух соревнования, который является весьма немаловажным для ребят.

Итак, первое задание. Сейчас каждая команда должна сказать хором какое-нибудь одно слово. "Начали!". Для того чтобы выполнить это задание, необходимо всем членам команды как-то договориться. Именно эти функции берёт на себя человек, стремящийся стремящихся к лидерству.

Второе задание. Здесь необходимо, чтобы, ни о чём не договариваться, быстро встало полкоманды. "Начали!" Интерпретация этой игры сходна с интерпретацией игры "Карабас": встают самые активные члены группы, включая лидера.

Третье задание. Сейчас все команды летят на космическом корабле на Марс, но для того чтобы полететь, нам нужно как можно быстрее организовать экипажи. В экипаж входят: капитан, штурман, пассажиры и "заяц". Итак, кто быстрее?! Обычно, функций организатора опять же берёт на себя лидер, но лидер выбирает себе роль "зайца". Это можно объяснить его желанием переложить ответственность командира на плечи кого-нибудь другого.

**Командные соревнования**

Вот еще один вариант выявления лидеров, состоящий из нескольких игр. Для этого ребята делятся на две-три равные по количеству участников команды. Каждая команда выбирает себе название. Вожатый предлагает условия: "Сейчас команды должны будут выполнить несколько заданий. Задания будут выполняться после того, как я скомандую "начали!". Выигравшей будет считаться та команда, которая быстрее и точнее выполнит задание". Таким образом, вы создадите дух соревнования, который является весьма немаловажным для ребят.

Итак, **первое задание**. Сейчас каждая команда должна сказать хором какое-нибудь одно слово. "Начали!"

Для того чтобы выполнить это задание необходимо всем членам команды как-то договориться. Именно эти функции берет на себя человек, стремящийся к лидерству.

**Второе задание.** Здесь необходимо, чтобы, ни о чем, не договариваясь, быстро встали полкоманды. "Начали!" Интерпретация этой игры сходна с интерпретацией игры "Карабас": встают самые активные члены группы, включая лидера.

**Третье задание.** Сейчас все команды летят на космическом корабле на Марс, но для того, чтобы полететь, нам нужно как можно быстрее организовать экипажи. В экипаж входят: капитан, штурман, пассажиры и "заяц". "Итак, кто быстрее?!" Обычно, функции организатора опять же берет на себя лидер, но распределение ролей часто происходит таким образом, что лидер выбирает себе роль "зайца". Это можно объяснить его желанием передать ответственность командира на плечи кого-нибудь другого.

**Задание четвертое.** Мы прилетели на Марс и нам нужно как-то разместиться в марсианской гостинице, а в ней только один трехместный номер, два двухместных и один одноместный. Вам необходимо как можно быстрее распределиться, кто в каком номере будет жить. "Начали!"

Проведя эту игру, вы можете увидеть наличие и состав микрогрупп в вашем коллективе. Одноместные номера обычно достаются либо скрытым, не выявленным лидерам, либо "отверженным".

Предложенное количество номеров и комнат в них составлено для команды, состоящей из 8 участников. Если в команде больше или меньше участников, то составьте количество номеров и комнат сами, но с тем условием, чтобы были трехместные, двуместные и один одноместный.

Эта методика даст довольно-таки полную систему лидерства в коллективе.

**Хлопушка**

Все встают в круг. Задание проводиться молча. По хлопку ведущего, все должны показать на человека, которого они выбрали.

Задание – что бы за меньшее число хлопков, вся группа показывала на одного и того же человека, в том числе и он сам на себя.

**Киностудия.**

1. этап – разбивка на несколько микрогрупп, каждая из которых придумывает и обыгрывает сюжет на любую тему.

2. Этап – представление авторов идеи – идейных лидеров.

3. Этап – представление организаторов в каждой группе.

4. Этап – новая разбивка по группам в зависимости какой фильм понравился больше.

5. Этап – все лидеры выстраиваются на сцене и в течении 30 секунд каждый рекламирует предполагаемую им отрядную деятельность в смене и способы осуществления этой деятельности.

6. Этап – тот, за кем после этого проголосует большая часть отряда – ваш командир.

### **На сплочение и командообразование**

Все ниже перечисленные задания являются играми (испытаниями) на сплочение / взаимодействие, а также выявление лидеров.

Психологический смысл упражнений: развитие коммуникативных навыков, сплоченности членов группы; осознание важности этих качеств для эффективной работы группы; развивает умение идти на уступки, сотрудничать и действовать сообща.

Подведение итогов: Обсуждение в общем кругу. Участники рассказывают, что помогало или, наоборот, мешало выполнению задания.

**Путаница Вариант 1**

Один человек выбирается ведущим и перед началом игры выходит в соседнюю комнату (отворачивается). Остальные участники, взявшись за руки, образуют замкнутый круг. Затем нужно, не размыкая рук, как можно сильнее запутать цепочку. Для этого можно выворачиваться, переступать через руки, поворачиваться, пролезать под руками других игроков и т.д. Главное условие – нельзя отпускать руки соседей. После того, как все перепутались, зовется ведущий.

Задача ведущего "Путаницы"— распутать получившийся "клубок" обратно (опять же не размыкая ничьих рук), постаравшись не вывихнуть и не сломать конечности участников.

**Путаница Вариант 2**

Количество участников обязательно должно быть четное. Участники выстраиваются в круг и вытягивают правые руки к его центру. По сигналу ведущего каждый жмет пронятую руку любого игрока. По следующему сигналу участники вытягивают левую руку и также ищут себе "партнера по рукопожатию"(это должен быть другой человек). Задача ведущего – распутать получившуюся кучу, не разъединяя рук.

Игру можно усложнить, запретив, например, словесное общение.

Количество игроков: от 4-х человек

Дополнительное оборудование: нет

**Минное поле (БИП)**

Ваша задача - перебраться всей командой через это магическое поле. На этом поле есть единственный правильный путь. Двигаться по полю можно только по одной клетке, вправо, влево, вперед, по диагонали вправо, по диагонали влево. Если шаг сделан неверно, звучит команда "Бип". В этом случае участник должен вернуться и встать в конец очереди. И теперь следующий участник пытается выполнить задание.

Упражнение выполняется в тишине (не разговаривая), и всем участникам, кроме стоящего на поле, нельзя пересекать линию старта.

Реквизит: на полу нарисовано поле 7х7 клеток. У ведущего задания в его папке/ на листке нарисовано такое же поле с правильным путем.

Группа после инструкции ведущего выстраивается в очередь перед "Минным полем".

**Монолит**

Встать в круг друг за другом носочек к пятке, руки на талии. Нужно сесть на коленки человеку, стоящему сзади и в таком положении нужно пройти. Кто-то должен командовать правая, левая нога, чтобы идти в ногу.

**Вариант № 2** "Монолит на стульях"(ТРАВМООПАСНО!!!)

Участники сидят на стульях в кругу. По команде ведущего они должны повернуться на 90 градусов в право (сидя на стульях) затем лечь спиной на колени соседа, сидящего слева.

Затем ведущий аккуратно в разных местах круга вытаскивает по одному стулу (не более 5 стульев). Задача участников продержаться и не упасть.

**Осьминожка**

К кольцу (скотч) привязаны длинные веревки, на кольцо закрепляется плоская поверхность (картон/ пластиковая тарелка) сверху кладется теннисный мячик (яблоко/апельсин). Задача: не уронив мячик, обнести его по заранее продуманной траектории (вокруг колонны, вокруг стульев). Вариант: в большом кольце воздушный шарик.

**Узел**

Каждый из группы держится за веревку. Задача: завязать веревку в узел. Отпускать руки нельзя, можно только перемещать вдоль веревки (если кто-то отпускает руки, упражнение начинается с начала). Вариант: потом развязать узел с теми же правилами. Вариант: развязать узел, завязанный ведущим**.**

**Слепые фигуры**

Участники игры встают в круг и берутся за руки. Задача играющих - с закрытыми глазами, всем вместе, не расцепляя рук, построить квадрат. После того как участники игры посчитают, что квадрат готов, вожатый просит их открыть глаза и посмотреть, что у них получилось. Если ребята не довольны увиденным, они вновь закрывают глаза и продолжают выполнять задание. Затем таким же образом можно построить прямоугольник, треугольник, равнобедренный треугольник и т.д.

Примечание: в данном задании можно использовать веревку со связанными концами, за которую берутся все участники игры.

**Болото (Кочки)**

Описание упражнения: Каждому участнику выдается листок бумаги А4. Все собираются на одном конце комнаты и ведущий поясняет, что впереди – болото, листы – это кочки, все участники – лягушки, а ведущие – крокодилы. Задача группы – не потеряв ни одной лягушки, добраться до противоположного конца комнаты. Наступать можно только на кочки. Крокодилы могут топить (забирать) оставленные без присмотра кочки. Наступать можно только на кочки. Если лягушка оступилась, или не все лягушки смогли перебраться на другой берег, потому что не осталось кочек, то выиграли крокодилы, и игра начинается сначала. (Пояснение: Если Кочка осталась в болоте, и на нее не успели наступить – она утонула, группа начинает заново).

**Лабиринт Вариант 1**

Исходные условия: На местности очерчен криволинейный путь (например, цветной лентой, малярным/ цветным скотчем), ширина его варьируется от 0,5 до 2 м – это лабиринт. В лабиринте есть не более двух препятствий – натянутые на пути веревки, так чтобы через одну можно было перешагнуть, а под ругой пройти нагнувшись.

Команда, распределившись вдоль лабиринта, могут подсказывать слепому, куда идти, только по одному слову каждый в заранее выбранном порядке (один после другого, когда все сказали по слову, снова начинает первый и т.д.)

Реквизит: скотч / веревка, ножницы.

**Лабиринт Вариант 2**

На одеяле / простыне с помощью цветного / малярного скотча изображается лабиринт.

Вся группа, держась за покрывало (простынь), должна регулируя уровень наклона покрывала провести по лабиринту круглый предмет (мяч/ апельсин, скотч и т.д.)

**Остров**

Группе нужно уместиться на "острове" – куске ткани. Причем "вода поднимается", т.е. размер острова уменьшается.

**Волшебный ковер**

Исходные условия: Всем встать на покрывало и перевернуть покрывало на другую сторону, при этом (переворачивании) никто из команды с покрывала не сходит.

**Волшебная палочка**

Реквизит – длинная палка / рейка

Инструкция для ведущего: команду необходимо разделить на две группы. Участники встают в две линии друг напротив друга. Вытягивают правую руку и сопоставляются указательные пальцы вместе (палец к пальцу).

Ведущий сверху кладет на пальцы длинную палочку / рейку. Задача всех участников – соприкасаться пальцами до рейки, при этом опустить рейку на пол. Дается 1 тренировочная попытка.

**Связка**

Реквизит: Веревка / малярный скотч/ различные предметы

Инструкция для ведущего: команда становится в круг плотно-плотно прижавшись друг к другу. Ведущий связывает всю группу с помощью веревки. В таком положении команда должна пройти по небольшому маршруту. Попутно собрав 3-4 различных предмета (игрушки). Так чтобы скотч не разорвался.

**Упражнение Ритмика**

Группа стоит в кругу. Ведущий задает движение (шаг вправо-шаг влево) и определенный темп. Участники по одному и по очереди должны встроиться в темп и повторять движение ведущего, так чтобы не произошло сбивки. Как только команда сбивается все начинается сначала.

Варианты усложнения – 1. Делать в полной тишине, 2. Добавить еще одно движение.

Рекомендация: если есть участник, который вообще не может поймать ритм и темп общей группы – его необходимо переставить ближе к ведущему.

**Дополнительно**

**Упражнение Паутина– горизонтальная**

Между несколькими деревьями (две скамейки), которые стоят в 2-3 метрах друг от друга натягивается веревка и плетется паутина. Дырки в ней должны быть сделаны таким образом, чтобы можно было в нее наступить ногой и не задеть. Эта паутина натягивается от земли 20-30 см. - примерно на уровне колен. Задача отряда взяться за руки и пройти через всю паутину не зацепив ее.

При ошибке задание начинается сначала.

**Бревно (Обрыв)**

Исходные условия: вся группа встает в шеренгу на бревно, скамейку или бордюр (шириной 20 сантиметров и длиной 7-8 метров).

Задание: участникам группы поменяться местами так, чтобы первый с одного конца шеренги стал первым с начала другого, второй с конца стал вторым с начала и т.д.

Ограничения: при касании земли любым участником упражнение выполняется всей группой с начала.

**Веревочный курс**

Веревочный курс – упражнения, разработанные для преодоления коммуникативных барьеров внутри группы, познания друг друга, сплочения коллектива. В обязательном порядке после каждого упражнения необходимо проводить анализ действий команды, определять, что в большей степени повлияло на результат, что нужно исправить для повышения эффективности при прохождении следующего задания.

Главные цели веревочного курса – командная работа и лидерство. Но при этом можно добавить, что это дает:

- выработку стратегии группой;

- творческий подход;

- самовыражение;

- результативное лидерство;

- уверенность в себе;

- решение проблем;

- преодоление себя.

Курс можно проводить только в теплой и доброжелательной атмосфере.

Этапы

**1. "Путаница"**

Участники образуют круг и берутся за руки, причем руки одного человека должны быть сцеплены с руками разных людей.

Задача: не расцепляя рук, распутать узел и образовать круг.

Этап предполагает участие всей команды в выработке стратегии.

**2. "Электрическая цепь"**

Команда разбивается на пары. Партнеры садятся напротив друг друга, где соединяют руки и ступни, образуя таким образом, электрическую цепь, по которой ток течет по сцепленным рукам и ногам.

Задача: встать, не разрывая электрической цепи.

После удачного выполнения задания разбейтесь по четыре участника, затем по восемь. В завершении попробуйте встать все вместе.

Два главных условия этого упражнения:

* 1. электрический ток должен беспрепятственно течь по замкнутой электрической цепи, образованной сцепленными руками и ногами;
  2. на каждом этапе участники должны отрываться от земли одновременно.

Вожатый выполняют поддерживающую функцию, участника трудно выполнить задание, не у всех получается с первого раза.

**3. "Биг-мак"**

Участники встают в большой круг. Ведущий разбивает команду на пары. Каждая пара выбирает словосочетание из двух слов, которые по традиции следуют друг за другом (Биг-мак, Чип и Деил, мороз и солнце и т.д. ) Теперь всех участникам необходимо закрыть глаза. Ведущий мешает команду по сигналу ведущего каждый участник начинает выкрикивать свою часть парной фразы и с с закрытыми глазами пытается найти пару.

После того как пара воссоединится ведущий отводит их от остальных участников. Когда все соединятся пары сообщают остальным свое словосочетание. Этап должен проходить на большой площадке.

**4. "Сидячий круг"**

Участники встают в тесный круг плечом к плечу. Зетем все разворачиваются на 90° направо.

Задание: необходимо медленно сесть на колени друг к другу и рукой коснуться плеча человека сзади.

Вожатым здесь важно закончить этап на веселой ноте, хлопая и поддерживая ребят.

**5. "Отжимания"**

Разделите команду на четверки. Задача каждой четверки отжаться от земли не касаясь ногами земли.

Подсказка: это задание можно выполнить если участники лягут лицом вниз образовав квадрат, а ноги положив на спину друг другу.

Обязательно уточните у участников, если у кого проблемы со спиной. Такие участники могут быть экспертами и оценивать прохождение этапа другими участниками.

**6. "Бревно".**

Необходимые материалы: бревно/скамейка/бордюр.

Участники встают на бревно. Задача команды переправиться в полном составе на противоположную сторону бревна. Начинает команда с первого участника (дальнего от противоположной стороны бревна). В результате на противоположной стороне должен получится линия в той же последовательности что и до старта этапа.

Подсказка: участников лучше чередовать по половому признаку. Так будет проще преодолевать этап.

**7. "Тролли"**

Необходимые материалы: тролли - небольшая дощечка/ брусок/ палка.

На земле рисуются две параллельные линии на удалении не менее 3 метров. Участники должны переправиться от одной линии до другой на троллях, не касаясь при этом земли.

**8. "Прогулка слепых"**

Каждому участнику завязываются глаза. Права рука кладется на плечо впередистоящего участника. Команда медленно отправляется в путь в полном молчании с залезанием на пеньки, преодолением низкорастущих веток, проход через близко растущие деревья. Финиш на узком, но безопасном месте. Заранее команде необходимо договорится о знаке опасности (пожимание плеча, хлопок, подергивание плеча)

**9. "Паутинка"**

Необходимые материалы: веревки натянутые как паутина. Количество ячеек паутинки равно количеству участников. В одну ячейку может пролезть только один участник, не касаясь паутинки, иначе вся команда возвращается обратно.

**10. "Переправа"**

Необходимое оборудование: канат, привязанный к опоре, емкость с водой, стакан, пустая емкость. Каждый участник должен переправиться на ту сторону вместе со стаканом воды, не пролив не капли.

Вожатый страхует участников

**11. "Электрическая цепь"**

Необходимые материалы: веревка, тонкое бревно.

Вся команда должна переправить через веревку, натянутую на уровне груди участника среднего роста. Если участник задевает цель вся команда начинает сначала. У команды есть возможность воспользоваться тонким бревном, либо для переправки каждого, либо для переправки последнего участника. На вечернем анализе дня необходимо обсудить веревочный курс что получилось, а что нет. Все ли принимали должное участие.

Варианты упражнений, которые могут быть включены в веревочный курс:

**Падение на доверие** — падение на руки всех членов команды спиной вперёд.

**Растяжки** — парное упражнение, в котором участники проходят по подвешенным на небольшой высоте расходящимся тросам, упираясь друг на друга вытянутыми руками.

**Болото** — команда переправляется из одного пункта в другой, используя несколько перевалочных пунктов (несколько брёвен малого размера) и две длинные узкие жерди для перехода.

**Переправа** — команда переправляется из одного пункта в другой, используя один промежуточный перевалочный пункт (несколько узких коротких брёвен) и две широкие доски.

**Зигзаги** — команда переправляется по нескольким узким доскам, сложенным зигзагообразно, из одного пункта в другой, не коснувшись земли. Иногда вводятся роли: однорукий (участник не может пользоваться одной рукой), слепой (участник проходит упражнение с закрытыми глазами при помощи других участников), немой (участник не может говорить во время упражнения)

**Стена** — команда должна переправиться через высокую стену (обычно 4 метра 20 сантиметров — это удвоенная высота человека среднего роста с вытянутыми вверх руками), не используя никаких подручных средств. В данном упражнении обычно снимается деление на команды.

**Минное поле** — участники делятся на пары, одному из пары завязывают глаза и выпускают на поле с препятствиями, которое с помощью команд другого члена пары "слепому" участнику предстоит преодолеть.

### **Игры минутки**

**Коленочки**

Левая рука на правой коленке соседа, а правая – на левой коленке соседа справа. Если круг не замкнут, то первый и последний кладут одну руку себе на колено. В процессе игры нужно быстро хлопать ладонью, не нарушая последовательности в руках. Если кто-то хлопнул не в свою очередь или просто поднял руку, то он убирает "ошибившуюся" руку за спину. Для повышения интереса нужно держать высокий темп в игре.

**Буги-вуги**

Взявшись за руки все идут по кругу и напевают:

Мы танцуем буги-вуги, поворачиваясь в круге, и, в ладоши хлопая, поем.

(Играющие хлопают в ладоши). Далее снова берутся за руки, идут в центр круга и поют:

Буги – вуги, эгей!

поднимая одну ногу вперед. Идут из центра круга:

Буги-вуги, эгей!

Вновь поднимают ногу вперед. Далее все движения сопровождаются такой песней:

Руку правую вперед, а потом ее назад, а потом опять вперед и немного потрясем.

Танец повторяется:

Мы танцуем буги-вуги…

Продолжая танец-игру, подчеркнутые слова заменяют на: руку левую, ногу..., ухо... и т.д. (на сколько хватит фантазии и сил).

**Вперед четыре шага...**

Участники становятся в круг, берутся за руки и поют, следуя названным движениям:  
Вперед четыре шага,   
Назад четыре шага,  
Ножками потопали,   
Ручками похлопали,  
Глазками помигали,  
А теперь попрыгали (вокруг себя)  
С каждым повтором темп ускоряется.

**Любое число**

Ведущий называет по имени любого из игроков. Тот мгновенно должен назвать какое-нибудь число от одного до числа, кратного количеству участников в группе. Ведущий командует "три-четыре".

Одновременно должно встать столько игроков, какое число названо. При этом игрок, назвавший это случайное число, сам может встать, а может остаться сидеть. Ведущий прекращает игру после двух-трех удачных попыток.

**Муха и хомяк**

Все встают в круг. Вожатый артистично говорит: "Дети, я сегодня с собой привел хомяка (достает из кармашка), его нужно выгулять, но проблема в том, что мой хомяк совсем ничего не видит. Давайте поможем ему не заблудиться!". Дети, естественно, соглашаются. Для того, чтобы хомяк прошел в кругу и остался жив, детям нужно прыгнуть, но только после того, как прыгнул их сосед. (по цепочке). Делать это нужно очень быстро, чтобы не задавить хомяка. Конечно, первые 3 хомяка обречены на гибель. Но дальше уже будет все хорошо. Далее вожатый говорит: "Ребята, а еще у меня с собой есть муха (достает из кармашка). Ей тоже хочется погулять, но она слепая" Для того чтобы муха облетела весь круг, детям нужно хлопать, но только после того как это сделает их сосед (по цепочке). Затем вожатый говорит, раз вы такие молодцы, давайте одновременно выведем погулять и муху, и хомяка! и пускает их в разные стороны, а можно и в одну. Здесь результат событий не сложно предсказать.

**Третий лишний**

Все встают в круг лицом, попарно – один человек, а за спиной другой. Одна пара становится ведущей - один из пары бежит, другой догоняет. Бегают по внешнему кругу. Тот, кто убегает, может спастись от погони, встав к любой паре третьим. Вставать нужно перед первым игроком пары, тогда стоящий у него за спиной игрок становится третьим, третьим лишним и должен убегать от погони. Тот, кого догонит и коснётся "ляпа" сам становиться "ляпой" и теперь должен догонять. Через круг можно бегать, но только на одной ноге.

### **Игры с залом**

**Тетя Мотя**

Ведущие начинают петь следующую песню:

У тети Моти четыре сына

Четыре сына у тети Моти

Они не ели, они не пили,

И только делали вот так

*Правая рука!*

При каждом упоминание какой-либо части тела надо ее "активизировать" – активно двигать и трясти, допустим, вы поете:...не ели, они не пили и повторяли один куплет: правая нога (нога начинает топать "танцевать"), левая нога (тоже самое), правая рука (правой рукой хлопаете по коленке)

Каждый куплет добавляется новая часть тела, и к концу песни набор может быть таким:

*Правая рука, левая рука,*

*Правая нога, левая нога,*

*Правое плечо, левое плечо,*

*Шея, голова!*

И таким образом через несколько повторений куплетов, играющие становятся похожи на таракашек, что вызывает у ребят прилив положительных эмоций.

**Ипподром**

Ведущий говорит: "Покажите мне ваши руки и ваши коленки. У всех есть две коленки? Тогда вперед! Будем сейчас участвовать в скачках на ипподроме. Повторяйте за мной".

Участники повторяют движения за ведущим. "Лошади вышли к старту (хлоп-хлоп-хлоп вразнобой по коленям). Остановились на старте. Помялись (тихонько хлопаем). На старт, внимание, марш! Гонка началась (хлопаем быстро по коленям). Барьеры (поднимаем руки, словно зависли над барьером). Каменная дорога (стучим кулаками по груди). По болоту (дергаем себя за щеки). Песочек (трем ладонь о ладонь). Трибуна девочек (девочки кричат). Трибуна мальчиков (мальчики кричат).

Финишная прямая (очень быстро). Ура!

**Обсерватория**

Назначение данной игры заключается в снятии эмоциональных барьеров между детьми, в активизации их деятельности.

Все участники игры должны повторять за ведущим слова и соответствующие им движения:

Ставим руки в исходное положение! (Руки сомкнуты перед собой, согнуты в локтях)

Жалюзи открываются: вжик–вжик! (Руки разводят в стороны поочереди)

Выезжает телескоп: у–у–у! (Между разведенными руками вытягивают голову, руки заводят чуть назад)

Протираем стекла: ших–ших! Ших–ших! (Участники на уровне лица ладошкой протирают воображаемое стеклышко)

Наводим телескоп: брум–брум–брум! (Голову поворачивают справа налево, рука — в прежнем положении, ею делаются круговые движения)

И вдруг — звезда: о! (Все показывают вверх указательным пальцем)

А там сотни звездочек: чпок! Чпок! Чпок! Чпок! (Расслабленные ладони игроки вскидывают над собой)

И тут полетели кометы: уау! Уау! Уау! (Совершают круговые движения перед собой снизу-вверх)

Потом метеориты: вшик! Вшик! Вшик! (Делают круговые движения руками перед собой сверху вниз)

Из-за угла появляются летающие тарелки: лю–лю–лю–лю!

(Произносится звонко, высоким голосом, вращая обеими ладонями, с боков сводя руки перед собой)

А из летающей тарелки вываливается инопланетянин: шмяк!

(Показывают падение)

Но вот начало вставать солнце, и под его лучами звезды стали осыпаться на обсерваторию громким дождем: сначала упала одна звезда, (Одним пальцем игроки ударяют по ладошке) потом две звезды, (Двумя пальцами) три звезды, (Тремя пальцами) четыре, (Четырьмя пальцами) пять, (Пятью пальцами)

И пошел звездный дождь! Настоящий ливень! (Звучит "буря" аплодисментов).

**Мы с тобой — одна семья!**

Ведущий предлагает повторять всем вместе текст и движения к нему:

Мы с тобой — одна семья:

Вы, мы, ты, я.

Потрогай нос соседа справа,

Потрогай нос соседа слева,

Мы с тобой — друзья!

Мы с тобой — одна семья:

Вы, мы, ты, я.

Обними соседа справа,

Обними соседа слева,

Мы с тобой — друзья!

Мы с тобой — одна семья:

Вы, мы, ты, я.

Ущипни соседа справа,

Ущипни соседа слева,

Мы с тобой — друзья!

Мы с тобой — одна семья:

Вы, мы, ты, я.

Поцелуй соседа справа,

Поцелуй соседа слева,

Мы с тобой — друзья!

**Хлопки**

Ведущий предлагает всем участникам посоревноваться в умении хлопать. Для этого он говорит, сколько раз необходимо хлопнуть. По сигналу ведущего, все начинают как можно быстрее хлопать указанное количество раз. Происходит небольшое соревнование между участниками и ведущим, при этом количество хлопков ведущий постоянно увеличивает.

**Дельфинарий**

Ведущий: "Игра на внимание. Представьте, что моя левая рука - это море (делает волнообразное движение), а правая - рыбка (правой ладошкой изображает рыбку, которая плывет, извиваясь). Когда рыбка выпрыгивает из моря (т.е. поднимается правая рука над левой рукой), вы хлопаете. Итак, начинаем". Ведущий первоначально делает медленные движения. Затем вводит обманные движения, после ускоряет темп, устраивая овации.

**Гол мимо**

Зал делится на две половины. Ведущий поочередно вверх поднимает то левую, то правую руку. Дети поочередно (в соответствии с поднятыми руками) кричат:

Правая рука - Гол

Левая - Мимо

Если ведущий поднимает вверх обе руки, дети кричат: "штанга"

**Всех запомнил**

Ведущий: Добрый вечер, девчонки и мальчишки детского лагеря. Вас очень много и все вы очень интересные. Я очень хочу с вами познакомиться. Я сейчас назову своё имя, а когда я взмахну руками каждый из вас должен назвать своё имя. Итак, внимание!

- Меня зовут ......, а вас?

- (все дети выкрикивают своё имя)

- Молодцы, я всех запомнил, вот мы и познакомились!!!

**Это я, это я, это все мои друзья**

Ведущий: ребята, я вам буду задавать вопросы, а вы внимательно слушайте и отвечайте "это я, это я, это все мои друзья".

Кто из вас не любит скуки?

Кто здесь мастер на все руки?

Кто танцует о поет?

Кто одежду бережет?

Под кровать ее кладет?

Вещи кто хранит в порядке?

Рвет и книжки, и тетрадки?

Кто спасибо говорит?

Кто за все благодарит?

Кто первым готов взяться за дело?

А в зале спортивном кто бегает смело?

Кто песни поет в пионерском отряде?

А кто аккуратно содержит тетради?

А кто не лентяй, и не трус, и не плакса?

Кто ставит в тетради большущую кляксу?

Кто на "отлично" желает учиться?

Кто своей школой и классом гордится?

Кто без запинки урок отвечает?

В учебе товарищам кто помогает?

### **Игры на свежем воздухе**

**Горячая картошка**

По правилам игры участники становятся в круг и перебрасывают друг другу мяч, отбивая его. Если кто-то из игроков не отбил и уронил мяч, то он садится на корточки в центр круга ("котел"). Игра продолжается.

Любой игрок по желанию может выручить "провинившихся". Для этого он, отбивая мяч, старается попасть им по сидящим в центре круга. "Освобожденный" (тот, кого коснулись мячом) вновь принимает участие в игре.

Сидящие внутри круга стараются поймать летящий мяч. Важно - при этом нельзя вставать с корточек в полный рост, можно только пытаться подпрыгнуть, не вставая в полный рост. Если кому-то из игроков удалось поймать мяч, то все "наказанные" возвращаются в игру, а игрок, бросавший мяч, занимает их место.

Для игроков помладше - то же самое, но мяч можно не отбивать, а ловить в две руки и быстро ("картошка же горячая, обожжёмся ") перекидывать следующему игроку. Если кто-то замешкался - тоже идет в круг "провинившихся".

**Светофор**

На площадке чертятся две линии на расстоянии 5-6 метров друг от друга. Играющие стоят за одной линией. Водящий стоит между линиями примерно посередине спиной к играющим. Водящий называет какой-то цвет. Если у играющих этот цвет присутствует в одежде, они беспрепятственно проходят мимо ведущего за другую линию. Если такого цвета в одежде нет, то водящий может осалить перебегающего пространство между линиями игрока. Осаленный становится водящим.

**Воробьи и вороны**

На расстоянии 11.5 метра чертятся две параллельные линии. От них отмеряется еще 45 метров и прочерчиваются точно так же еще 2 линии. Первые две линии - это линии старта, вторые - "домики". Команды выстраиваются спиной друг к другу около первых линий, т. е. на расстоянии 11,5 метра. Команд две, одна из них называется "воробьи", а вторая - "вороны". Ведущий встает между командами и называет слова: воробьи или вороны. Если ведущий сказал "вороны", то вороны догоняют воробьев, которые пытаются убежать за вторую линию, т. е. спрятаться в "домик". Все пойманные воробьи становятся воронами. Если ведущий говорит "воробьи", то воробьи бегут и ловят ворон. Игра может продолжаться до тех пор, пока в одной команде не останется играющих. Или игра идет определенное количество раз, и тогда побеждает команда, в которой больше играющих.

**Поймай хвост дракона**

Ребята выстраиваются в колонну, каждый держит впередистоящего за пояс. Они изображают "дракона". Первый в колонне - это голова дракона, последний - хвост. По команде ведущего "дракон" начинает двигаться. Задача "головы" - поймать "хвост". А задача "хвоста", в свою очередь, - убежать от "головы". Туловище дракона не должно разрываться, т. е. играющие не имеют права отцеплять руки. После поимки "хвоста" можно выбрать новую "голову" и новый "хвост".

**Кот и мыши**

На расстоянии 10 метров чертятся две линии: за одной - домик "кота", за другой - домик "мышей". Водящий - "кот" спит в своем домике, а "мышата" идут к нему со словами:

Вышли мыши как-то раз

Посмотреть, который час.

Раз, два, три, четыре,

Мыши дернули за гири...

(В этот момент "мыши" подходят к "коту" и даже могут его потрогать.)

Вдруг раздался страшный звон.

Побежали мыши вон.

После слова "вон" "кот" просыпается и бежит догонять "мышей". "Мышки" должны спрятаться в своем домике. Те же, кого "кот" поймал, выбывают из игры или меняются ролями с "котом".

**Море волнуется раз**

Перед началом игры выбирается водящий. Водящий отворачивается от остальных участников и громко говорит:

"Море волнуется раз,

Море волнуется два,

Море волнуется три,

Морская фигура замри!"

В этот момент игроки должны замереть в той позе, в которой оказались. Водящий поворачивается, обходит всех играющих и осматривает получившиеся фигуры. Кто первый из них пошевелится, тот становится на место ведущего, либо выбывает из игры (в этом случае победителем становится наиболее дольше продержавшийся игрок).

Можно использовать другой вариант игры, когда ведущий осматривает все фигуры и выбирает наиболее ему понравившуюся. В этом случае победителем становится игрок, наиболее ярко проявивший свою фантазию.

**Чай-Чай-Выручай**

В начале определяют границу игровой зоны, за которую нельзя забегать и водящего.

Водящий догоняет игроков и тот, кого он догнал должен замереть на месте и кричать: "Чай-чай-выручай!" до тех пор, пока его не выручат.

Выручить его может любой из участников, кроме, конечно, водящего, просто дотронувшись до него. При этом задача водящего становится очень непростой, так как он сможет передать свою роль другому только тогда, когда догонит всех остальных игроков, и при условии, что их никто не выручит.

**Гуси**

На площадке, на расстоянии 10-15 метров чертятся две линии -два "дома". В одном находятся гуси, в другом - их хозяин. Между "домами, под горой" живет "волк" - водящий. Хозяин и гуси ведут между собой диалог, известный всем с раннего детства:

- Гуси, гуси!

- Га-га-га.

- Есть хотите?

- Да-да-да.

- Так летите!

- Нам нельзя:

Серый волк под горой Не пускает нас домой.

После этих слов "гуси" стараются перебежать к "хозяину", а

"волк" их ловит. Пойманный игрок становится "волком".

**Красочки**

Выбирается водящий – "монах" и ведущий – "продавец". Все остальные играющие загадывают в тайне от "монаха" цвета красок. Цвета не должны повторяться.

Игра начинается с того, что водящий приходит в "магазин" и говорит: "Я монах, в синих штанах, пришел к вам за красочкой". Продавец: "За какой?".

Монах: (называет любой цвет, например, "за голубой").

Если такой краски нет, то продавец говорит: "Иди по голубой дорожке, найдешь голубые сапожки, поноси да назад принеси!"

"Монах" начинает игру сначала.

Если такая краска есть, то играющий, загадавший этот цвет, пытается убежать от "монаха", а тот его догоняет. Если догнал, то красочкой становится водящий, если нет, то краски загадываются вновь, и игра повторяется.

**Казаки-разбойники**

Играющие делятся на две группы. Одна изображает казаков, другая - разбойников. У казаков есть свой дом, где в течение игры находится сторож. В его обязанности входит охрана пойманных разбойников. Игра начинается с того, что казаки находятся в своем доме и дают возможность разбойникам спрятаться. Разбойники по ходу своего движения должны оставлять следы: стрелки, условные знаки или записки, где указывается место следующей отметки. Следы могут быть и ложные для того, чтобы запутать казаков. Через 10-15 минут казаки начинают поиски. Игра заканчивается тогда, когда все разбойники пойманы, а пойманным считается тот, кого увидели казаки.

Игру лучше проводить на большой, но ограниченной какими-либо знаками территории. По окончании игры казаки и разбойники меняются ролями.

**Тише едешь**

Водящий и играющие находятся по разные стороны двух линий, которые прочерчены на расстоянии 5-6 метров друг от друга. Задача играющих - как можно быстрее дойти до водящего и дотронуться до него. Тот, кто это сделал, становится водящим. Но дойти до водящего не просто. Играющие двигаются только под слова водящего: "Тише едешь, дальше будешь. Стоп!" На слово "стоп" все играющие замирают. Водящий, стоящий до этой спины к играющим, поворачивается и смотрит. Если в этот момент кто-то из играющих пошевелится, а водящий это заметит, то этому игроку придется уходить назад, за черту. Водящий может смешить замерших ребят. Кто рассмеется, также возвращается за черту. Игра продолжается. Кто же сумеет занять место водящего?

**Третий лишний**

В игре два водящих: один – убегает, другой – догоняет. Все остальные игроки распределяются по парам и становятся таким образом, чтобы образовалось два круга, один в другом. Убегающий может встать перед любой из пар. В этом случае начинает убегать игрок, оказавшийся в колонне третьим от центра. Перемещаться убегающий и догоняющий могут только за кругом. Если убегающий пойман, водящие меняются местами.

### **Дворовые игры**

**"Лягушка"**

*Правила игры:* На стене рисуется линия (высота линии определяется чуть выше игроков, соответственно для старших детей линия должна быть проведена выше) – ниже нее мяч кидать нельзя. Игроки выстраиваются в колонну, друг за другом. Первый игрок кидает мяч, тот ударяется о стенку, отскакивает, ударяется о землю, и в этот момент игрок должен через него перепрыгнуть. Мяч подхватывает следующий игрок, повторяя то же самое, – и так по кругу.

Тот, кто не перепрыгивает мяч, получает штрафную букву (л – я – г – у – ш – к – а). Проигравшим считается тот из участников, кто собрал полностью слово "лягушка".

*Количество игроков:* не ограничено.

**"Классики"**

Считается, что "классики" придумали в СССР. На самом деле, в Средние века игра была известна преимущественно, как мальчишеская. В России в "классики" в виде, дошедшем до наших дней, вовсю играли уже в конце ХIX века.

**Что развивает:** ловкость, меткость, умение концентрироваться и знание цифр, если игроки совсем малыши.

*Правила*

На асфальте мелом чертится прямоугольное поле с 10 квадратами и полукругом ("котел", "вода", "огонь"). Вариантов прыжков и разметки площадки существует несколько. Но, как правило, игроки по очереди кидают битку (камушек, коробочка из-под леденцов и т.д.) в первый квадрат. Затем первый игрок перепрыгивает из квадрата в квадрат и толкает за собой битку.

* №1 – одна нога;
* №2 – одна нога;
* №3 и 4 – левая на 3, правая на 4;
* №5 – двумя ногами (можно передохнуть);
* №6 и 7 – левая на 6, правая на 7;
* №8 – одна нога;
* №9 и 10 – левая на 9, правая на 10.

Затем поворот на 180% и обратно тем же манером. Наступил на черту или битка на нее попала? Встал на обе ноги? Ход переходит к другому.

**Количество игроков:** не ограничено.

Видеоролик с описанием правил игры:

<http://www.youtube.com/watch?v=Cd0wSw179Hs>

**Ремешок**

**Что развивает:** вестибулярный аппарат, координацию, внимательность. Учит тренироваться, побеждать, достойно проигрывать, прыгать выше всех и дружить с девочками, даже если в данную минуту они соперницы.

*Правила игры*

Все игроки находятся за чертой площадки – в домике. На противоположной стороне размещается камень – отметка места куда кладется ремешок. Выбирается водящий его задача забрать платок и выбрать следующего ведущего (задеть по ногам, тем самым передать право хода). Но просто так ведущий не может сложить свои полномочия, он относит ремешок на камень, а осаленный игрок подбирает его и должен успеть запятнать ремешком экс-ведущего, пока тот не успел пересечь черту.

Видеоролик с описанием правил игры:

<http://www.youtube.com/watch?v=_xsk7COMIL8>

**Резиночка**

Культовая дворовая игра. Сложно найти ребенка 1980-1990-х гг., кто бы не прыгал в резиночку. Обладатель новой упругой резиночки (это был дефицит) во дворе считался "мажором" и пользовался особой популярностью.

*"Правила игры"*

Двое игроков натягивают резинку (3-4 метра) между собой на определенном уровне, а третий прыгает. Ноги игроков, держащих резинку должны быть расставлены на расстояние равное длине стопы прыгающего.

Уровни:

1. резиночка на уровне щиколоток держащих
2. резиночка на уровне колен
3. резиночка на уровне бедер
4. резиночка на талии
5. резиночка на уровне груди и резиночка на уровне шее

На каждом уровне нужно выполнить определенный набор упражнений: бегунки, ступеньки, бантик, конвертик, кораблик и т.д.

**Количество игроков:** 3-4 человека (вчетвером обычно играют парами).

Видеоролик с описанием правил игры:

<http://www.youtube.com/watch?v=dZm-vlhj7oo>

**Игра Квадрат**

Игра для любителей футбола в условиях, когда нет возможности собрать полноценную команду или нет подходящей площадки.

*Правила игры*

На асфальте чертится большой квадрат размерностью 6 на 6 метров, можно меньше, все зависит от желания игроков. В центре рисуется небольшой круг. 4 игрока занимают каждый свой квадрат. Считалкой определяется игрок, вводящий мяч в игру. Мяч вводится в игру сбрасыванием в круг, в направлении диагонального к сбрасывающему игрока. Из круга мяч отскакивает диагональному. Задача каждого игрока не позволить мячу коснуться земли внутри своего квадрата больше одного раза. Игроку засчитывается гол если:

1. Мяч касается земли в квадрате игрока больше одного раза
2. От удара игрока мяч улетает за пределы поля, не коснувшись других квадратов
3. Игрок припечатал мяч ногой к квадрату соперника
4. Игрок не попал мячом при вбрасывании в пределы круга

Участники заранее договариваются до какого счета играют.

Альтернативной игрой является игра два на два участника. Рисуется не четыре, а всего два квадрата и в каждом квадрате находятся два игрока защищающие свою территорию.

Видеоролик с описанием правил игры:

<http://www.youtube.com/watch?v=AY-YIalgDos>

**"Штандар, стоп"**

Водящий с мячом в руке встает в круг, образованный остальными участниками (не менее 3 человек). Как можно выше бросает мяч с криком "Штандер" и называет имя любого играющего. Тот, кого назвали должен поймать мяч и крикнуть "Стоп". Все остальные участники замирают. Задача ведущего определить расстояние до игрока, объявив всем "До (имя игрока) 5 гигантский и два муравьиных шага".

Варианты шагов:

* Гигантские – шаг на размах ног
* Муравьиные – маленькие шажочки
* Лягушачьи – прыжки вперед из положения приседа
* Гусиные – в присяде
* Каракатицы спиной к земле, шагая руками и ногами
* Крабовые – боков в приседе всадника подняв согнутые руки вверх, приставными шагами.
* И т.д. на что способна детская и ваша фантазия, главное соблюдать манеру движения во время выполнения шагов

Видеоролик с описанием правил игры:

<http://www.youtube.com/watch?v=AzLQnmXS1-8>

**Колечко**

Участники садятся на скамейку, складывают ладони лодочкой и выставляют руки вперед. Ведущий зажимает между своими ладошками колечко (или другую небольшую плоскую вещь). Затем ведущий проводит по ряду игроков (если их не много ведущий может пройти несколько раз туда, сюда) вкладывая свои ладони в ладони участников. Задача ведущего не заметно вложить в "лодочку" одного из игроков кольцо. Пока ведущий не закончит обход все участники держат руки сложенными, обладатель кольца старается себя не выдать.

Ведущий произносит:

"Колечко - колечко, выйди на крылечко!"

Участник с кольцом должен вскочить со скамейки, остальные должны не дать ему это сделать. Если обладатель кольца пойман, он возвращается на скамейку, если нет, он становится новым ведущим.

**Испорченный телефон**

Игроки садятся на лавку. Первый игрок тихо, быстро, так чтобы не слышали остальные, на ухо шепчет соседу слово или фразу (в зависимости от возраста и особенностей детей). Следующий игрок передает услышанную им фразу дальше. Последний игрок в слух называет то что услышал, а первый называет изначально названное слово или фразу. Все обсуждают кому что послышалось.

**Краски**

С помощь считалки определяются продавец и покупатель. Остальные игроки становятся красками. Каждая краска придумывает свой цвет и сообщает его на ухо только продавцу, который запоминает и следит, чтобы цвета не повторялись. Все краски садятся на скамейку. К продавцу подходит покупатель между ними происходит следующий диалог:  
 *- Тук, тук.*

*- Кто там?*

*- Я монах в красных штанах, синей рубахе, приехал на собаке.*

*- Зачем пришел?*

*- За краской.*

*- За какой?*

Покупатель называет цвет краски. Если такая краска отсутствует, то "продавец" говорит: "*Такой краски нет, скачи по дорожке на одной ножке*". "Покупатель" должен пропрыгать вокруг условленного места, вернуться и снова попытаться.

Если цвет назван верно "продавец" называет цену (до 10). Пока тот "платит", хлопая по ладони "продавца", "краска" убегает. Потом монах должен поймать краску. Если поймал, садится на скамейку к краскам, а краска становится монахом. Если не поймал, игра продолжается с теми же персонажами.

**"На тебе стакан-лимон, и катись отсюда вон!"**

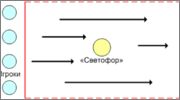
При слове "вон" и монах и краска бежали оговоренный заранее круг, например вокруг той же лавочки.

Если "монах" ловил краску, то у него обязательно спрашивали, что он нарисовал. Надо было придумать что-нибудь изощренное, например какого-нибудь "чебуратора" в огромными ушами и хоботом на костыле... а то могли потребовать, чтобы он вторую краску брал.

**Светофор**

Выходя гулять во двор, каждый стремился надеть на себя что-нибудь разноцветное на тот случай, если будет решено играть в эту игру. На площадке отчерчивались две линии на расстоянии нескольких метров одна от другой. Это была дорога (как правило, существовала "универсальная" дорога для светофора, "тише едешь" и других игр).

Все игроки, кроме "светофора", выстраивались за одной из линий. "Светофор" караулил на "дороге".

[](http://postimg.org/image/dwehkvzdv/)Стоя спиной к игрокам, он называл какой -нибудь цвет. Если игрок мог отыскать "на себе" названный цвет (одежда, бант, заколка и т.п.), он брался за него рукой и спокойно переходил через "дорогу". Если же ничего подходящего не находилось, ему оставалось только быстро перебежать на другую сторону (не выбегая за пределы "дороги"). А "светофор" должен был ловить нарушителей. Тот, до кого он дотрагивался, сам становился "светофором".

Доходило до смешного - поиска розового пятнышка от сока на синей майке, доказывания друг другу, что этот цвет на самом деле "малиновый, а не красный", ну и так далее…

**"Вы поедете на бал?"**

**Как играть.** Водящий произносит считалку:

Да и нет не говорите, Черное-белое не называйте, Вы поедете на бал?  
Его задача — запутать игрока.

После считалки водящий задает игроку самые разные уточняющие вопросы: в чем поедет, на чем поедет, какого цвета будет платье или брюки, как зовут жениха и т.д. Задача игрока — ответить на вопросы, не используя слова "да", "нет", "черный", "белый". Интереснее всего перемешивать простые и сложные вопросы, менять темп речи и интонацию.

**Что развивает:** умение нестандартно мыслить, следить за собственной речью, удерживать внимание и быстро находить выход из сложившейся ситуации.

### **Игры на пляже**

**Камешки**

Играющие садятся в круг на песке. У каждого в руке небольшой камешек. По сигналу ведущего каждый игрок должен левой рукой подкинуть камешек так, чтобы его мог поймать сосед слева, а сам должен поймать камешек, брошенный соседом справа, правой рукой. Те, кто остался без камешка, выбывают. Второй вариант игры. В центр круга ставится банка, наполненная на 2/3 водой. У каждого игрока 10 камней разной величины. По очереди каждый игрок опускает в банку по одному камешку. Тот игрок, при ходе которого вода перельется через край, считается проигравшим. Важно догадаться, что сначала необходимо положить все самые большие камни. Третий вариант. Играет группа в 3-7 человек. На песке расчищается ровная площадка. Играющий бросает кучку камней. Два камня, между которыми окажется самое маленькое расстояние, называются воротами. Через эти ворота необходимо пробить все камешки, ударяя один по-другому. Когда останутся одни ворота, то последним ударом по одному камню нужно задеть второй. Выигрывает тот, кто справится за меньшее число ходов-ударов.

**Сортировка камней**

Играющие сидят в круге спиной к центру. У каждого за спиной кучка из 10-12 камней. Не поворачиваясь, на ощупь игроки должны разложить камни в порядке убывания. По сигналу ведущего все поворачиваются, изучают свой результат и выбирают победителя.

Параллель-крест. Игроки вместе с ведущим сидят в круге, вытянув ноги вперед. Ведущий бросает мяч любому игроку и произносит фразу "параллель-параллель", игрок, получивший мяч, бросает его любому игроку, ведущий комментирует его бросок, например, "параллель - крест" и т. д. В ходе игры игроки должны догадаться, по какому принципу произносится эта фраза. Догадавшиеся могут шепнуть ведущему свой ответ, но вслух он не произносится. Игра может быть достаточно долгой. (Ключ: игрок, чьи ноги лежат прямо, - параллель, у кого нога на ногу - крест).

**Тяни-толкай**

Держась за руки, играющие стоят снаружи большого начерченного круга. По сигналу ведущего они начинают вталкивать друг друга в круг. Если игрок заступает за круг, то он выбывает из игры.

**Песочный замок расколдуй**

Недалеко от воды выстраивается песочный дворец. На самую высокую башню дворца помешается волшебная палочка. Стража 1-2 человека стоит у стен замка. На расстоянии 5-10 метров от замка чертится линия старта, за которой размещаются играющие, они должны расколдовать замок, похитив волшебную палочку. Стража закрывает глаза, громко считает до трех, в это время игроки бегут к замку. Сказав "три", стражники открывают глаза, и если они видят какие-либо движения, то отправляют игроков, их совершивших, за линию старта. Затем вновь закрывают глаза и считают до трех. Игрок, первым взявший палочку, в следующем туре становится стражником.

**Чья нога**

За одеялом помещается группа детей. По очереди они вытягивают ноги, а водящий должен угадать, чья нога. Если угадал, то он идет за одеяло, а игрок, чья нога была опознана, становится водящим.

**В воду**

Играющие стоят внутри большого начерченного круга. По приказу "на берег" они должны выскочить из круга. По приказу "в воду" они прыгают в круг. Ведущий может дважды дать одну и ту же команду. Например, "в воду". В таком случае никто не должен двигаться. Тот, кто ошибается, выходит из игры.

**Досчитай до 12**

Заранее всех детей в отряде знакомят с правилом 12 секунд. Если звучит свисток "на берег", то на выход из воды дается 12 секунд. Дети, вместе с вожатым находящиеся на берегу, считают дружно до 12, и тот, кто вышел из воды позже, должен исполнить на пляже творческий номер (спеть, сплясать, прокричать и др.) по выбору отряда.

**Картошка**

Играющие встают кругом. Быстро перебрасывают друг другу мяч. Игрок, плохо кинувший мяч или не поймавший его, садится в центр круга на корточки. В ходе игры игроки, сидящие в круге, если смогут поймать летящий мяч, освобождаются. Освободить сидящих в круге игроков можно и другим способом. Нужно, не ловя летящий в руки мяч, отбить его так, чтобы он, отлетая, задел хотя бы одного игрока, сидящего в круге. Тогда все игроки, сидящие в центре круга и держащиеся за руки, освобождаются.

### **Считалочки**

Еще несколько десятилетий назад без считалочки не обходилось ни одной подвижной игры с количеством игроков больше одного. В настоящий момент значение считалок в развитии ребенка принижают, забывая о том, что их разучивание и периодическое произношение способствует развитию памяти ребенка, речевого аппарата, чувства ритма, изучению основ счета. Легкий в запоминаниях стишок, как правило с веселым контекстом развивает логическое мышление, улучшая дикцию. Через считалки дети пропускают через себя эстетику рифмы и родной речи, способствует дальнейшему развитию интереса к русскому языку и литературе. Дети со временем сами придумывают части считалки, пробуют сами сочинять считалку полностью.

|  |  |
| --- | --- |
| Тише, мыши, кот на крыше | Тише, мыши, кот на крыше  Тише, мыши, кот на крыше,  а котята ещё выше.  Кот пошёл за молоком,  а котята кувырком.  Кот пришёл без молока,  а котята ха-ха-ха. |
| Эники-беники | Эники-беники  Эники-беники ели вареники  Эники-беники - клёц!  Вышел весёлый матрос. |
| Раз, два, три, четыре, пять | Раз, два, три, четыре, пять  Раз, два, три, четыре, пять,  Вышел зайчик погулять.  Вдруг охотник выбегает,  Прямо в зайчика стреляет.  Пиф – паф! Ой-ой-ой!  Умирает зайчик мой.  Привезли его в больницу,  Он украл там рукавицу,  Привезли его в палату,  Он украл там шоколаду.  Привезли его на крышу,  Он украл там дядю Мишу.  Привезли его домой,  Оказался он живой. |
| Кони, кони | Кони, кони, кони,  Кони, кони, кони,  Мы сидели на балконе.  Чай пили, чашки били,  По-турецки говорили. |
| Считалка от 1 до 10 | Считалка от 1 до 10  Раз, два, три, четыре, пять, Научились мы считать. Ну а дальше мы не знаем, Может, вместе посчитаем?  Шесть – конфеты любим есть, Семь – мы помогаем всем, Восемь – мы друзей в беде не бросим. Девять – учимся на пять, Десять – кончили считать. |
| Считалка с тигром | Считалка с тигром  Раз, два, три, четыре, пять,  Вышел тигр погулять.  Запереть его забыли.  Раз, два, три, четыре. |
| Эне, бене, раба | Эне, бене, раба  Эне, бене, раба, Квинтер, финтер, жаба. Эне, бене, рес, Квинтер, финтер, жес! |
| Апельсинка | Апельсинка  Катилась апельсинка По имени Мальвинка, Уроки не учила и  Двойку получила. А потом пошла гулять, Получила цифру пять! |
| Сороконожка | Сороконожка  У сороконожки заболели ножки: Десять ноют и гудят, Пять хромают и болят. Помоги сороконожке  Посчитать больные ножки. |
| Аты-баты | Аты-баты  Аты-баты, шли солдаты,  Аты-баты, на базар.  Аты-баты, что купили?  Аты-баты, самовар.  Аты-баты, сколько стоит?  Аты-баты, три рубля  Аты-баты, он какой?  Аты-баты, золотой. Аты-баты, шли солдаты,  Аты-баты, на базар.  Аты-баты, что купили?  Аты-баты, самовар.  Аты-баты, сколько стоит?  Аты-баты, три рубля.  Аты-баты, кто выходит?  Аты-баты, это я! |
| Считалка гномов | Считалка гномов  Под горою у реки Живут гномы-старики.  У них колокол висит,  Позолоченный звонит:  Диги-диги-диги-дон,  Выходи скорее вон! |
| http://martjackstorage.blob.core.windows.net/in-resources/23c09df6-eb5f-49c2-b8a7-48a42be26ed9/Images/ProductImages/Small/629602622_th.png | Мы делили апельсин,  Много нас, а он один.  Эта долька - для ежа,  Эта долька - для стрижа,  Эта долька - для утят,  Эта долька - для котят,  Эта долька - для бобра,  А для волка - кожура.  Он сердит на нас - беда!!!  Разбегайтесь кто-куда! |

### **Кричалки**

**Парам - Парэрум**

Игра-кричалка, с помощью которой можно в считанные секунды поднять настроение зала или группы детей. Ведущий проговаривает первую часть слогана, например: "Парам - парэрум", а зал отвечает второй частью слогана: "Хей!" и т. д.:

Парам - парэрум - Хэй!

Парам - парэрум - Хэй!

Парам - парэрум - Хэй! Хэй! Хэй!

**Петьки-Васьки**

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

На солнечной поляночке

Стоит зелёный дом.

А на крылечке домика

Сидит весёлый гном.

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

"Петьки":

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

Я пришёл к вам, де-е-тки,

Чтобы съесть конфе-е-тку!

"Васьки":

Ва-а-ська! У меня штаны в горо-о-шку!

Я пришёл из ска-а-зки,

Потому что я хоро-о-ший!

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

Источник: Для вожатых – развлечения в дороге: <http://rules.net.ru/vbus.php?id=1>

**Загранички**

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

*Рисосики*

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

О-о-о!

Калабамба ла-о!

Осики-рисрсики-рисосики-рисбамба!

О, я бананы ем!

*Балами*

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

Бала-бала-ми - хей!

Чика-чика-чи - хей!

Чи - хей!

Чи - хей!

Чик-чирик-чик - хей!

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

# Приложение 13

**Сказки**

### **Сказкотерапия**

Как составить сказку чтобы скорректировать поведение детей

В мире существует огромное количество сказок. Однако, читая книгу за книгой вы, вероятно, уже заметили, что сюжеты некоторых из них удивительно напоминают друг друга. Более того, исследовав их содержание подробнее, фольклористы обнаружили, что сказки, как правило, имеют схожие элементы, из которых и складывается нить повествования. Используя эти литературные кирпичики, вы можете заполнять их по своему усмотрению и сочинять собственные сказки для себя и своих детей. Ну а если еще и вложить туда поучительную мораль и сделать главного героя, похожим на своего малыша, то сказка получится не только интересной, но еще и полезной. Впрочем, обо всем по порядку.

**Главная мысль**

*Сказки – прекрасный способ донести до своего ребенка какую-то мысль. Слушать вожатские нравоучения о том, что зубы надо чистить, одевать кепку на солнцепеке, есть суп и кашу - скучно. Другое дело, если вожатый расскажет захватывающую историю о злобном мохнатом кариесе, который строит норки в зубах ленивых малышей. Таких бытовых историй может быть целая куча на каждый случай жизни. Способна терапевтическая сказка исправлять и более сложные ситуации – вселять уверенность, учить дружбе, принятию и терпению. Но что делать, если ваш литературный талант находится в спящем состоянии? Для этого достаточно воспользоваться готовым конструктором сказок.*

**Основные элементы терапевтической истории**

Начать можно со стандартной схемы волшебной сказки: "Герой, похожий на малыша, идет решать идентичную проблему, обретает друзей, навык и волшебное средство с помощью чего побеждает злодея". Если размахнуться, то этого достаточно для создания эпического произведения, но для обычной сказки на ночь не надо особых подробностей описательного характера. Скажем, если вы не можете придумать, что случалось по дороге с главным персонажем, достаточно общей фразы "долго ли, коротко ли, а пришел наш герой…". Ребенок будет рад, если он сможет сам добавлять какие-то детали.

Для этого, например, его можно специально подталкивать дополнять вашу историю: "Может быть, к подножью огромной горы? Или к избушке на курьих ножках?" И пусть ребенок сам скажет, куда же отправился его герой. Чем больше он включается в сочинение сказки, тем больше она ему нравится и тем лучше она работает. Главное – это соблюсти некоторые правила.

**Правила сочинения сказок**

1. *Главный герой всегда имеет элементы схожести с ребенком.* Ему должен нравиться тот же цвет одежды или герой мультфильма, у него должна быть схожая комплекция и схожая проблематика. Это может быть его любимое животное или какой-то сказочный персонаж: эльф, фея, трансформер-бакуган или кто угодно еще.
2. *Для героя необходимо создать безопасное волшебное пространство.* Не все дети готовы слушать сказку про девочку, которая пачкает штанишки и получает двойки каждую неделю. Поэтому мы погружаем героя в "давным-давно, в некотором царстве", "На другой планете", "В одном обычном городе, только в Африке, где много диких обезьян". В волшебном мире совсем не страшно столкнуться со своей проблемой, но если он будет слишком похож на настоящий, то это станет повторением опасной ситуации, что уж точно не является ничем полезным для ребенка.
3. *В сказке всегда присутствует друг героя – его помощник.* Он может быть с ним с самого начала, а может прийти в "дороге". Как его придумать? Очень просто. Если у ребенка есть любимая игрушка. Скажем, Мишка, с которым он спит, то другу надо придать его черты. Например, сказать: "кстати он очень был похож на твоего котика Пуфина…" Очень хорошо, если он будет смешным – будет шепелявить, есть конфеты тоннами, падать в лужу и попадать в смешные ситуации. Смех, крик, дрожь, слезы, которые помогают ребенку прожить сказку со своим героем, разряжают эмоции и оказывают терапевтическое воздействие.
4. *Герой со своим обретенным другом пытаются разрешить какую-то проблему.* Для этого ему, например, нужно выполнить три задания дарителя, спасти друзей, претерпеть удивительное преображение и получить волшебный артефакт для победы над злодеем.
5. *Злодей. Никогда не должен быть слишком уж страшным, его можно победить каким-нибудь простым и доступным ребенком способом*, этот способ можно проиграть тут же – нарисовать и разорвать, избить подушкой, рассмешить, чтобы он лопнул или применить полученное от дарителя волшебное средство.
6. *Конец должен быть позитивный* – проблема решена, герой вернулся домой, получил награду, женился и стал править королевством, где все рады и счастливы.

**Кирпичи конструктора сказок**

В качестве опорной конструкции для повествования, я предлагаю воспользоваться следующими элементами сказки, большинство из которых некогда вычленил известный *российский ученный Владимир Яковлевич Пропп.* Вы можете использовать их все, а можете часть из них опустить. Главное – попасть из точки "жили-были" в точку "счастливый конец".

1. Жили-были. **Создаем сказочное пространство.** (Каждая сказка начинается с вводных слов "давным-давно", "жили-были", "в тридесятом царстве").
2. **Особое обстоятельство** ("умер отец", "солнце исчезло с небосклона", "дожди перестали лить, и наступила засуха").
3. **Запрет** ("не открывай оконца", "не отлучайся со двора", "не пей водицы").
4. **Нарушение запрета** (персонажи сказок и в оконце выглядывают, и со двора отлучаются, и из лужи водицу пьют; при этом в сказке появляется новое лицо — антагонист, вредитель).
5. **Герой покидает дом** (при этом герой может либо отправляться, отсылаться из дома, скажем, с благословения родителей разыскивать сестренку, либо изгоняться, например, отец увозит изгнанную мачехой дочь в лес, либо уходить из дома, превратившись в козлика после того, как запрет нарушен).
6. **Появление друга-помощника** (серый волк, кот в сапогах).
7. **Способ достижения цели** (это может быть полет на ковре-самолете, использование меча-кладенца и т.п.).
8. **Враг начинает действовать** (змей похищает царевну, колдунья отравляет яблоко).
9. **Одержание победы** (разрушение злых чар, физическое уничтожение антагониста — Змея, Кощея Бессмертного, победа в состязании).
10. **Преследование** (какая сказка, как и детектив, обходится без погони? Героев могут преследовать гуси-лебеди, Змей Горыныч, Баба-яга, Лихо Окаянное и прочие, не менее "симпатичные" персонажи).
11. **Герой спасается от преследования** (прячась в печку, превращаясь в кого-то или с помощью волшебных средств и преодолевая огромные расстояния).
12. **Даритель испытывает героя.** И тут появляется новый персонаж – волшебник, гном, старушка, которой нужна помощь или нищий. Баба-яга дает девушке задание выполнить домашнюю работу, Змей предлагает герою поднять тяжелый камень.
13. **Герой выдерживает испытание дарителя** (все очевидно).
14. **Получение волшебного средства** (оно может передаваться, изготовляться, покупаться, появляться неведомо откуда, похищаться, даваться дарителем).
15. **Отлучка дарителя** (Баба яга отпускает с миром, волшебник исчезает, дракон прячется обратно в пещеру).
16. **Герой вступает в битву с врагом** (иногда это открытый бой - со Змеем Горынычем, иногда состязание или игра в карты).
17. **Враг оказывается поверженным** (в сказках антагониста не только побеждают в бою или состязании, но и изгоняют или уничтожают с помощью хитрости).
18. **Героя метят** (метку наносят на тело или дают особый предмет - кольцо, полотенце, образок, он что-то забирает у поверженного врага).
19. **Герою дают сложное задание** (достать перстень со дна моря; соткать ковер; построить дворец за одну ночь; принести то, не знаю что).
20. **Герой исполняет задание** (а как же иначе?).
21. **Герою дается новый облик** (частый прием -погружение в кипящую воду или горячее молоко, которое делает героя еще краше).
22. **Герой возвращается домой** (обычно это происходит в тех же формах, что и прибытие, но это может быть и победный прилет на поверженном драконе).
23. **Героя не узнают дома** (иногда вследствие произошедших с ним внешних изменений, наведенного заклятья, увечья, взросления).
24. **Появляется ложный герой** (то есть тот, кто выдает себя за героя или присваивает себе его заслуги).
25. **Разоблачение ложного героя** (это может произойти в результате специальных испытаний или свидетельства авторитетных лиц).
26. **Узнавание героя.** (И тут обнаруживается подмена. Ложный герой с позором изгоняется, а нашего персонажа принимает в объятия любящая королевская чета)
27. **Счастливый конец** (пир на весь мир, свадьба, пол царства в придачу).
28. **Мораль** (какой вывод можно сделать из случившейся истории).

Все эти функции можно выразить графически и сочинять удивительные истории с ребенком вместе, вытаскивая новую карту за картой.

При этом надо сказать, что основным работающим моментом сказки для ребенка будет тот яркий образ, который вы создадите. Одна правильная картинка, запавшая в голову может сделать гораздо больше удивительных приключений, созданного вами героя. Впрочем, если вы все еще сомневаетесь в своих способностях, попробуйте потренироваться на своей собственной сказке, и лишь потом браться за сказкотерапию детских проблем.

Для того, чтобы научиться пользоваться предложенной схемой, я предлагаю вам одно хорошее упражнение. Сочинить для начала сказку не о проблеме ребенка, а о своей собственной жизни. Скажем, "Сказ о богатыре русском Иване Смирнове" или "Принцесса-рассмеяна Аня Кашина". В данном случае, название не имеет значение, главное соблюсти предлагаемый порядок: "Герой выходит из дома и отправляется решать актуальную проблему, приобретая на пути недостающие навыки, знания, помощников и артефакты, побеждает злодея и воцаряется на троне".

Если в какой-то момент вы чувствуете, что не можете найти слова для продолжения истории, обратитесь к элементам конструктора, заполнив его любыми образами, которые придут к вам в голову: герои фильмов, сказок, литературы и кино тоже подойдут. Проще всего рассказывать такую сказку, если у вас есть благодарный слушатель. Но если вы предпочитаете творить в одиночестве, то оптимальный способ – записать получившуюся историю. После чего, вы можете вернуться к этой статье и самостоятельно поработать над получившимся произведением, воспользовавшись техниками из второй части статьи.

**Анализ получившейся сказки.**

Итак, вы сочинили свою волшебную сказку. Возможно, в ней присутствовали все элементы, предложенные в конструкторе, а может быть, выбрали всего несколько из них. В первом случае у вас получился сюжет в стиле современных кинофильмов, где все время что-то происходит, падает, взрывается, герой вынужден бежать, сражаться и выкручиваться, чтобы прийти к финишу. Во-втором – это более плавное повествование, в котором, как правило, присутствует много описательных деталей и диалогов.

Собственно, уже сама композиция многое говорит о характере сказочника. Каждый из нас вкладывает в свое сочинение частичку собственный души, и его темперамент так или иначе просвечивает между строк. Однако, если мы говорим об истории, которая может изменить вашу судьбу, то она должна стать не просто диагностической. Сказку придется уравновесить и привнести в нее определенные элементы. Для того, чтобы понять, как это сделать, мы должны разбить ее на части и посмотреть, что у нас вышло. А затем скорректировать повествование так, чтобы в нем присутствовали не имеющиеся элементы реальности с ее негативным сценариями, паттернами и установками, а те, о которых вы пока только мечтаете.

Подводя черту под всем вышесказанным, хочется обратить ваше внимание на тот настрой, который вы получите после рассказанной истории. Если сказка удалась, ее автор ощущает прилив сил, настроение его улучшается, и хочется что-то делать в реальной жизни. Это главный показатель работающей терапевтической истории. Запишите удачный вариант и перечитывайте его в минуту невзгоды, дополняя его новыми деталями и задачами. Если вы сумели написать такую сказку для самого себя, можете смело браться за терапевтическую историю для своих детей.

### **Скрытый смысл русских народных сказок**

Сказки – это ложь. Именно так считает подавляющее большинство людей. И фраза эта, если уж быть откровенными, не очень приятна ни на слух, ни на зрительное восприятие. Но всё станет выглядеть несколько иначе, если мы начнём разбираться в том, что такое ложь.

В славянской традиции под словом "ложь" всегда понималась поверхностная или неполная правда. Можно взять, к примеру, два выражения: "Грязное болото" и "Вода, покрытая пеленой грязи и тины". Второе утверждение является правдивым, т.к. полностью соответствует действительности, а первое – ложным, т.к. в нём сказана неполная правда – ложь.

Такие слова как "ложа", "ложе" и, собственно, "ложь" имеют один и тот же корень. Другими словами, ложь является тем, что лежит на поверхности, или же тем, на поверхности чего можно лежать, т.е. поверхностным суждением о чём-либо.

Так почему же к русским сказкам так часто применяется слово "ложь" в том смысле, в котором оно означает скрытую или поверхностную правду? Наверное, потому что сказки являются той самой ложью, однако лишь для мира внешнего – того, в котором обычно находится сознание человека.

Что же касается миров других, таких как Навь, Славь и Правь, то и происходящее в сказках, и все их персонажи – всё это является правдой. Исходя из этого, можно сделать вывод, что сказки являются былью, но только для конкретного мира, для конкретной реальности. И если сказки порождают в воображении человека какие-то образы и картины, значит, есть какое-то место, где эти образы и картины находятся до того, как дойти до воображения человека.

Нет какого-либо отдельного фантастического мира, который существует в разрыве с нашей привычной реальностью. Фантастический мир является таким же реальным, как и тот, в котором мы живём. Каждый раз, когда человек реагирует на слова, он как бы берёт соответствующие образы из общего информационного пространства. А эти образы существуют в одном из множества миров, среди которых проходит жизнь человека. И нет какой-то одной центральной точки, вокруг которой крутились бы сказочные сюжеты.

Наши предки выражали в сказках не просто какие-то мысли, мировоззрения, образы или идеи. В сказках, помимо сюжетов и персонажей из других реальностей, всегда присутствовал некий посыл, многовековые знания, уроки.

А что такое вообще – урок? Обратившись снова к славянской традиции, можно узнать, что под "уроком" понималось что-то, что стоит У Рока, иначе говоря, Бытие, Судьба или Миссия, которая присуща любому живому существу, живущему на планете Земля. Урок представляет собой нечто, что ему нужно усвоить, понять и осознать перед тем как путь эволюции продолжит двигать его выше.

Здесь мы и приходим к выводу, что "сказка – ложь, да в ней намёк". Намёк на что-то такое, что должны понять люди в течение того срока, который отпущен им на мирскую жизнь. И о чём же могут нам поведать наиболее популярные русские народные сказки?

**Сказка "Колобок"**

**О чём сказка:**

Говорится в сказе о том, что Бабка с Дедом испекли Колобка в форме шара. Но он дома не остался, и от Бабки с Дедом сбежал. По дорожке он катился-катился, вдруг ему навстречу Лебедь, который хочет его съесть. Полностью не съел, но кусочек отщипнул.

Колобок покатился дальше. Катился-катился, а навстречу ему Ворон, который хочет его съесть. Полностью не съел, но кусочек клювом тоже отщипнул.

Колобок покатился дальше. Катился-катился, а навстречу ему Медведь, который хочет его съесть. Колобка Медведь лапами схватил, помял бока, но не съел. Колобок еле-еле удрал.

Покатился дальше Колобок по Сварожьему Пути, а навстречу ему Волк, который хочет его съесть. Колобка Волк зубами схватил, но не съел – снова удрал Колобок.

Путь продолжился. Покатился Колобок дальше, но уже совсем малюсенький кусочек от Колобка остался. Но вот навстречу ему Лиса, которая хочет его съесть. Колобок только и успел сказать Лисе, чтоб она его не ела, как Лиса тут же проглотила его полностью.

**В чём смысл:**

Сказка про Колобка обретает совершенно иную смысловую нагрузку, если мы рассматриваем её с позиции мудрости славянских предков. У славян Колобок никогда не был никаким хлебобулочным изделием, несмотря на то, что в мультфильмах его всегда изображают то хлебом, то пирогом, то булкой, то ватрушкой. Истинная древняя мысль кроется гораздо глубже, чем кажется на первый взгляд.

Колобок является метафорой, как, впрочем, и любые другие персонажи русских сказок. А сама сказка о Колобке представляет собой процесс астрономического наблюдения славянских предков за лунным циклом. "Приготовление" Колобка – это полнолуние, после которого месяц идёт на убыль, и каждый из тех, кого встречает Колобок на своём пути (речь о Лебеде, Вороне, Медведе и Волке) является Чертогом, который "откусывает свой кусочек". Когда же Колобок (Месяц) приближается к Чертогу Лисы, от него не остаётся практически ничего, и Лиса его съедает, что говорит о том, что месяц скрывается полностью.

Мы можем найти подобную интерпретацию Колобка и в русских народных загадках. Можно вспомнить загадку из собрания Владимир Даля, в которой говорится о голубом платке и красном колобке, который по этому платку катается и людям улыбается – именно здесь прослеживается аналогия между голубым платком – небом и красным колобком – солнцем. Разница лишь в том, что Колобок в этой загадке – это солнце, а не месяц.

Также не будет лишним отметить, что между славянскими и современными созвездиями нет точного соотношения. Славянский Круголёт представлен шестнадцатью Чертогами (созвездиями), которые, ко всему прочему, отличались по своей конфигурации от двенадцати современных знаков зодиака.

Сказка "Курочка Ряба"

**О чём сказка:**

Основное действие сказки заключается в том, что курочка Ряба сносит яичко, да не простое, а золотое. Баба и Дед пытались это яичко расколоть, но ни у кого из них это не получилось, и счастья они не нажили. Но вот пробежала мимо мышка, махнула легонько своим хвостиком, и яичко разбилось.

**В чём смысл:**

На самом деле, сказка о курочке Рябе – это сказка, посвящённая многовековой мудрости – образу мудрости Вселенной, которая заключена внутри золотого яйца. Однако познать эту мудрость под силу далеко не каждому, так же как и время для этого требуется особенное. Порой людям приходится довольствоваться всего лишь тем, что заключено в обычном яйце (вспомните, что после того как Дед и Баба начали плакать и горевать о разбитом золотом яичке, курочка пообещала им снести просто яйцо).

Многие современные исследователи фольклора и традиций говорят о том, что эту сказку обязательно нужно читать своим детям, причём, одной из первых. Когда ребёнок слышит и воспринимает её, древняя мудрость доходит до его подсознания. Сознание ребёнка будет воспринимать текст сказки, как простую историю, но сам он будет способен приходить к пониманию множества вещей без каких бы то ни было сторонних объяснений. Если говорить с точки зрения психологии, то информация будет восприниматься правым полушарием головного мозга ребёнка.

Давайте поговорим о такой известной фразе, знакомой нам из русских сказок: **"Пойди Туда, неведомо Куда, Принеси То, неведомо Что" —** в ней тоже имеется скрытый смысл.

"**Пойди Туда, неведомо Куда, Принеси То, неведомо Что**"

Если разобраться, то такое наставление получали не только герои русских народных сказок. Каждый представитель единой Свята Расы получал такое наставление, когда ему предстояло пройти по Златому Пути Духовного Развития.

Это наставление подразумевает путешествие сознания человека внутрь самого себя, где он сможет узреть целый мир, а также осознать Великую мудрость предков, которая была заложена в нём при рождении на планете Земля. Путь к этой мудрости знает каждый человек, принадлежащий к Роду Свята Расы, и заключается он как раз в том, что нужно пойти Туда, неведомо Куда, и познать Там То, Что неведомо.

Это один из важнейших славянских уроков, о которых мы говорили в самом начале. Но подтверждение ему можно найти и в индийской традиции, в которой говорится, что для открытия мира нужно заглянуть внутрь себя, и в китайской традиции, говорящей о том, что верхом глупости является поиск истины вне себя самого, и во многих других.

С течением времени русские народные сказки были сильно изменены и переиначены. Но, несмотря на это, во многих из них до сих пор можно отыскать священный смысл.

Пусть сказки кажутся нам небылицами. Но эти небылицы – небылицы лишь в нашем привычном мире, а в другом – скрытом – они являются правдой и былью. Как в каждой шутке есть доля правды, так и в ложь хранит в себе крупицу истины. Помните об этом.

Одна из характерных составляющих фольклора любой страны – это наличие сказок. И наша с вами страна здесь не исключение. Все вы наверняка помните, как в детстве кто-то из родителей или, например, бабушка, читала вам сказку на ночь, чтобы вы скорее закрывали глаза и засыпали. Спокойный и монотонный родной голос, повествующий о чём-то очень интересном перед сном, действует поистине успокаивающе и усыпляюще. Однако речь пойдёт не о том, какой эффект оказывает на психику ребёнка чтение сказок перед сном, а о том смысле, который заложен в этих сказках, но очень часто остаётся непонятным по причине того, что он скрыт. И понять его не могут не то что бы дети, но даже взрослые.

Дело в том, что сказки зачастую пронизаны глубочайшим символизмом, а также являются неиссякаемым источником знаний и сведений о всевозможных событиях древности. В большинстве сказок нет случайных образов и персонажей, названий, имён и слов, а смысловая нагрузка может быть настолько глубока, что просто диву даёшься – сродни русской матрёшке, в внутри которой находится другая, а внутри неё – ещё одна и т.д., главный смысл сказки может таиться где-то в её глубине – под слоем более простых смысловых наслоений. Все уровни сказки могут представлять собой окошко в неизвестный мир устройства мироздания и основ жизни.

Всем нам следует знать, что сказки, кроме привычной бытовой воспитательной функции, могут выполнять и ряд других – более сложных, например,

* Раскрывать тайны мироздания и другие тайные знания
* Указывать на цикличность бытия
* Служить астрономическим или природным календарём
* Быть хранилищем истории
* Связывать с предками
* Рассказывать об обрядах инициации, когда человек переходит из детства в зрелость
* Направлять человека на путь духовных исканий и личностного роста и т.д.

Во многих сказках представленные направления могут не только идти рядом друг с другом, но также и пересекаться и даже синхронизироваться. Персонажи сказок являют собой некие символы, каждое их действие несёт в себе сакральный смысл, а пути, по которым они идут, указывают на особые методы получения тайных знаний и достижения внутренней гармонии. Нередко сказки сравнивают даже с магическими формулами, которые теряют свою силу, если их неправильно произнести.

И давайте в качестве примеров рассмотрим несколько всем известных русских народных сказок. Не факт, что наши расшифровки будут в полной мере отражать истину, но послужить неким алгоритмом для понимания, заложенного в сказках скрытого смысла они всё же смогут.

Итак, рассмотрим три сказки: "Репка", "По щучьему веленью" и "Кощей бессмертный".

**Сказка "Репка"**

Что мы знаем из сказки: Нам известно, что дед посадил репку, и по причине особо урожайного года, она выросла очень больших размеров. Чтобы вытянуть репку, деду по очереди на помощь прибегали бабка, внучка, Жучка, кошка и мышка. Вытянуть же репку они смогли только тогда, когда тянули её все вместе.

Скрытый смысл: Если говорить о скрытом, эзотерическом значении данной сказки, то она рассказывает нам о тех знаниях, которые были накоплены предками, жившими в древние времена. Репка выступает в роли корней рода, а посадил её первопредок – тот самый дед, являющийся старейшим и мудрейшим.

Бабка в этой сказке символизирует традиции дома; отец – опору и защиту семейства; мать – опеку, тепло и любовь; внучка – продолжение рода; Жучка – защиту благосостояния; кошка – благостное состояние в доме и позитивный микроклимат; а мышка – достаток.

Каждый из представленных образов тесно связан друг с другом, а все вместе они представляют одно целое. Только соединив все части вместе, человек способен достичь истинной гармонии бытия, научится жить в состоянии потока, когда всё, что есть внутри человека, и всё, что окружает его снаружи, приходит в соответствие друг с другом.

**Сказка "По щучьему веленью"**

Что мы знаем из сказки: Молодой человек по имени Емеля сидел на печи и ничего не делал. В один из дней, пойдя на реку за водой, он выловил щуку. Щука попросила Емелю её отпустить, а взамен согласилась исполнить несколько желаний. После недолгих раздумий Емеля попросил у щуки царевну и дворец, что и получил в итоге, а также стал красавцем.

Скрытый смысл: Печь символизирует собой пространство сознания, в котором герой сказки находился большую часть времени, и из которого выбираться очень не хотел, т.к. всё время созерцал сам себя. Однако человек не может находиться в гармонии, если его внутренний мир никак не связан с внешним.

"Познакомившись" с щукой, Емеля осознал свои истинные желания и обрёл намерение, которое выражается в словах: "По щучьему велению, по моему хотению". Щука же, в свою очередь, представляет собой природу-мать, по отношению к которой Емеля и проявил внимательность. И уже затем природа дала ему возможности для реализации своего намерения и самосознания.

Фраза: "По щучьему велению, по моему хотению" означает единство двух граней бытия – Духа человека и его Души. Щуку также можно трактовать как "Щура", т.е. пращура – родоначальника всего и человеческого духа. Река, из которой Емеля решил набрать воду, является неким энергоинформационным каналом, в который можно проникнуть, только выйдя из привычных рамок и отказавшись от сковывающих убеждений. В конечном счёте, Емеля, посредством освобождения своего духа, достиг недоступных человеку в обычном состоянии сознания возможностей и стал властелином своей судьбы. Кроме того, становление Емели прекрасным принцем – это проявление внутренней красоты на внешнем плане.

**Сказка "Кощей Бессмертный"**

Что мы знаем из сказки: Кощей является злым владыкой тёмного царства подземелья, регулярно крадущим прекрасных девиц. Он состоятелен, а в его владениях обитают диковинные птицы и животные. Кощею служит Змей Горыныч, обладающий огромным количеством тайных знаний, по причине чего имеющий большую власть. Кощей считается бессмертным, и обычными способами его не одолеть, хотя, если есть желание, то можно узнать необычные способы, которые, как правило, Ивану-царевичу, раскрывает Баба-яга.

Скрытый смысл: Если мы обратимся к пантеону богов славян, то увидим, что Кощей – это одно из проявлений Чернобога, властвующего над Навью, Тьмой и Пекельным царством. Также Кощей олицетворяет зимние холода, а девицы, которых он крадёт – животворящую силу Природы и весну. Иван-царевич является символом солнечного света и весеннего грома, сопровождающегося дождём (вспоминаем бога Перуна), в поисках Кощея которому способствуют все природные силы. Победив Кощея, Иван-царевич победит холод, тьму и смерть.

Как нам известно, смерть Кощея можно найти в яйце, которое есть символ возрождения и возможность бытия всего сущего, что только может быть. Исходя из этого, Кощей находится у начала Всего, а его гибель приравнивается к возникновению мира.

Игла, на острие которой находится Кощеева смерть, служит отсылкой к мировому Древу, соединяющему подземный мир, землю и небо, а также зимнее и летнее солнцестояния. Кощея можно интерпретировать как зимнее солнцестояние, а Ивана-царевича – как летнее солнцестояние. Они всегда находятся в состоянии борьбы друг с другом. Погибель одного – это рождение другого, точно так же, как уходит зима и приходит лето, а после этот цикл повторяется.

И ещё одна деталь: Кощей Бессмертный – это попытка напугать Ивана Царевича, которая содержит в себе совсем иной посыл – Кощей Бессмертный – это Кощей Бес Смертный.

**Небольшое напутствие**

Время неумолимо бежит вперёд. Мир меняется. И вместе с миром меняется человек и его восприятие. Сегодня уже совсем немногие могут понять и объяснить сакральный и очень глубокий смысл сказок наших мудрых предков, а он, как вы и сами успели убедиться, конечно же, есть. А те знания, которые в этих сказках передавались, вообще совсем скоро могут кануть в Лету. Несложно заметить, что с течением времени прервалась та тонкая связь, которая соединяла друг с другом разные поколения людей.

Для того чтобы понять истинную суть сказок, в особенности, русских, человек должен отодвинуть на задний план своё нынешнее мировосприятие, и постараться посмотреть на мир и жизнь в нём тем взглядом, которым на них смотрели люди, жившие в те далёкие времена, когда сказки только начали появляться.

Поиск смысла, всенепременно, должен присутствовать, ведь Законы бытия, каким бы ни было время, каким бы развитым не было общество, какой бы высокотехнологичной ни была жизнь человека, всегда оставались и будут оставаться одними и теми же. Поэтому, пусть сказки о Кощее Бессмертном, Бабе-яге, Иване-царевиче, Емеле, Алёнушке и других персонажах будут для вас не просто интересными придумками, а теми указателями, на которые вы будете ориентироваться в своей повседневной жизни, в которой уже, казалось бы, совсем не осталось истинного волшебства.

Помните: волшебство есть, и оно окружает вас повсюду!

### **Сказки для чтения детям**

**Рикки-Тикки-Тави**

Это рассказ о великой войне, которую вел в одиночку Рикки-Тикки-Тави в ванной большого дома в поселке Сигаули.

Дарзи, птица-портной, помогала ему, и Чучундра, мускусная крыса (ондатра, водится главным образом в Северной Америке. – Ред.) – та, что никогда не выбежит на середину комнаты, а все крадется у самой стены, – давала ему советы. Но по-настоящему воевал он один.

Рикки-Тики-Тави был мангуст (небольшое хищное животное с вытянутым гибким телом и короткими ногами, водится в тропических странах. – Ред.). И хвост, и мех были у него, как у маленькой кошки, а голова и все повадки – как у ласочки. Глаза у него были розовые, и кончик его беспокойного носа тоже был розовый. Рикки мог почесаться, где вздумается, все равно какой лапкой: передней ли, задней ли. И так умел он распушить свой хвост, что хвост делался похожим на круглую длинную щетку. И его боевой клич, когда он мчался в высоких травах, был рикки-тикки-тикки-тикки-чк!

Он жил с отцом и матерью в узкой ложбине. Но однажды летом произошло наводнение, и вода понесла его вдоль придорожного рва. Он брыкался и барахтался, как мог. Наконец ему удалось ухватиться за плывущий пучок травы, и так он держался, пока не лишился сознания. Очнулся он на горячем припеке в саду, посередине дорожки, истерзанный и грязный, а какой-то мальчик в это время сказал:

– Мертвый мангуст! Давай устроим похороны!

– Нет, – сказала мальчику мать, – возьмем-ка его и обсушим. Может быть, он еще живой.

Они внесли его в дом, и какой-то большой человек взял его двумя пальцами и сказал, что он вовсе не мертвый, а только захлебнулся в воде. Тогда его завернули в вату и стали обогревать у огня. Он открыл глаза и чихнул.

– А теперь, – сказал Большой Человек, – не пугайте его, и мы поглядим, что он станет делать.

Нет на свете ничего труднее, как испугать мангуста, потому что он от носа до хвоста весь горит любопытством. "Беги Разузнай и Разнюхай" – начертано на семейном гербе у мангустов, а Рикки-Тикки был чистокровный мангуст он всмотрелся в вату, сообразил, что она не годна для еды, обежал вокруг стола, сел на задние лапки, привел свою шерстку в порядок и вскочил мальчику на плечо.

– Не бойся, Тедди, – сказал Большой Человек. – Это он хочет с тобой подружиться.

– Ай, он щекочет мне шею! – вскрикнул Тедди.

Рикки-Тикки заглянул ему за воротник, понюхал ухо и, спустившись на пол, начал тереть себе нос.

– Вот чудеса! – сказала Теддина мать. – И это называется дикий зверек! Верно, он оттого такой ручной, что мы были добры к нему.

– Мангусты все такие, – сказал ее муж. – Если Тедди не станет поднимать его с пола за хвост и не вздумает сажать его в клетку, он поселится у нас и будет бегать по всему дому... Дадим ему чего-нибудь поесть.

Ему дали маленький кусочек сырого мяса. Мясо ему страшно понравилось. После завтрака он сейчас же побежал на веранду, присел на солнышке и распушил свою шерстку, чтобы высушить ее до самых корней. И тотчас же ему стало лучше.

"В этом доме есть немало такого, что я должен разведать как можно скорее. Моим родителям за всю свою жизнь не случалось разведать столько. Останусь тут и разведаю все как есть".

Весь этот день он только и делал, что рыскал по всему дому. Он чуть не утонул в ванне, он сунулся носом в чернила и тотчас же после этого обжег себе нос о сигару, которую курил Большой Человек, потому что взобрался к Большому Человеку на колени посмотреть, как пишут пером на бумаге. Вечером он прибежал в Теддину спальню, чтобы проследить, как зажигаются керосиновые лампы. А когда Тедди улегся в постель, Рикки-Тикки прикорнул возле него, но оказался беспокойным соседом, потому что при всяком шорохе вскакивал и настораживался и бежал разузнавать, в чем дело. Отец с матерью зашли перед сном проведать своего спящего сына и увидели, что Рикки-Тикки не спит, а сидит у него на подушке.

– Не нравится мне это, – сказала Теддина мать. – Что если он укусит ребенка?

– Не бойся, – сказал отец. – Эта зверюшка защитит его лучше всякой собаки. Если, например, вползет змея...

Но Теддина мать и думать не хотела о таких ужасах. К утреннему завтраку Рикки въехал на веранду верхом на Теддином плече. Ему дали банан и кусочек яйца. Он перебывал на коленях у всех, потому что хороший мангуст никогда не теряет надежды сделаться домашним мангустом. Каждый из них с детства мечтает о том, что он будет жить в человечьем доме и бегать из комнаты в комнату.

После завтрака Рикки-Тикки выбежал в сад – поглядеть, нет ли там чего замечательного. Сад был большой, лишь наполовину расчищенный. Розы росли в нем огромные – каждый куст, как беседка, – и бамбуковые рощи, и апельсиновые деревья, и лимонные, и густые заросли высокой травы. Рикки-Тикки даже облизнулся.

– Неплохое место для охоты! – сказал он.

И чуть только подумал об охоте, хвост у него раздулся, как круглая щетка. Он быстро обежал всю окрестность, нюхнул здесь, нюхнул там, и вдруг до него донеслись из терновника чьи-то печальные голоса. Там, в терновнике, жили Дарзи, птица-портной и его жена. У них было красивое гнездо: они сшили его из двух большущих листьев тонкими волокнистыми прутиками и набили мягким пухом и хлопком. Гнездо качалось во все стороны, а они сидели на краю и громко плакали.

– Что случилось? – спросил Рикки-Тикки.

– Большое несчастье! – ответил Дарзи. – Один из наших птенчиков вывалился вчера из гнезда, и Наг проглотил его.

– Гм, – сказал Рикки-Тикки, – это очень печально... Но я тут недавно... Я нездешний... Кто такой Наг?

Дарзи и его жена юркнули в гнездо и ничего не ответили, потому что из густой травы, из-под куста, послышалось негромкое шипение – страшный, холодный звук, который заставил Рикки-Тикки отскочить назад на целых два фута. Потом из травы все выше и выше, вершок за вершком, стала подниматься голова Нага, огромной черной кобры (ядовитая очковая змея; сзади, чуть пониже головы, у нее узор, похожий на очки. – Ред.), – и был этот Наг пяти футов длины от головы до хвоста.

Когда треть его туловища поднялась над землей, он остановился и начал качаться, как одуванчик под ветром, и глянул на Рикки-Тикки своими злыми змеиными глазками, которые остаются всегда одинаковые, о чем бы ни думал Наг.

– Ты спрашиваешь, кто такой Наг? Смотри на меня и дрожи! Потому что Наг – это я...

И он раздул свой капюшон (когда кобра сердита, она раздувает шею так, что получается подобие капюшона. – Ред.), и Рикки-Тикки увидел на капюшоне очковую метку, точь-в-точь как стальная петля от стального крючка.

Рикки стало страшно – на минуту. Дольше одной минуты мангусты вообще никого не боятся, и хотя Рикки-Тикки никогда не видал живой кобры, так как мать кормила его мертвыми, он хорошо понимал, что мангусты для того и существуют на свете, чтобы сражаться со змеями, побеждать их и есть. Это было известно и Нагу, и потому в глубине его холодного сердца был страх.

– Ну так что! – сказал Рикки-Тикки, и хвост у него стал раздуваться опять. – Ты думаешь, если у тебя узор на спине, так ты имеешь право глотать птенчиков, которые выпадут из гнезда?

Наг думал в это время о другом и зорко вглядывался, не шевелится ли трава за спиной у Рикки. Он знал, что, если в саду появились мангусты, значит, и ему, и всему змеиному роду скоро придет конец. Но теперь ему было нужно усыпить внимание врага. Поэтому он чуть-чуть нагнул голову и, склонив ее набок, сказал:

– Давай поговорим. Ведь птичьи яйца ты ешь, не правда ли? Почему бы мне не лакомиться птичками?

– Сзади! Сзади! Оглянись! – пел в это время Дарзи.

Но Рикки-Тикки хорошо понимал, что пялить глаза уже некогда. Он подпрыгнул как можно выше и внизу под собой увидел шипящую голову Нагайны, злой жены Нага. Она подкралась сзади, покуда Наг разговаривал с ним, и хотела прикончить его. Она оттого и шипела, что Рикки ускользнул от нее. Подпрыгнувший Рикки бухнулся к ней прямо на спину, и будь он постарше, он знал бы, что теперь самое время прокусить ее спину зубами: один укус – и готово! Но он боялся, как бы она не хлестнула его своим страшным хвостом. Впрочем, он куснул ее, но не так сильно, как следовало, и тотчас же отскочил от извивов хвоста, оставив змею разъяренной и раненой.

– Гадкий, гадкий Дарзи! – сказал Наг и вытянулся вверх сколько мог, чтобы достать до гнезда, висевшего на терновом кусте.

Но Дарзи нарочно построил свое гнездо так высоко, чтобы змеи не достали до него, и гнездо только качнулось на ветке.

Рикки-Тикки чувствовал, что глаза у него становятся все краснее и жарче, а когда глаза у мангуста краснеют, это значит – он очень сердит. Он сел на хвост и на задние лапы, как маленький кенгуренок, и, поглядев во все стороны, затараторил от ярости. Но воевать было не с кем: Наг и Нагайна юркнули в траву и исчезли. Когда змее случится промахнуться, она не говорит ни единого слова и не показывает, что она собирается делать. Рикки-Тикки даже не пытался преследовать врагов, так как не был уверен, может ли справиться с обоими сразу. Он побежал рысцой по направлению к дому, сел на песчаной тропинке и глубоко задумался. Да и было, о чем.

Когда тебе случится читать старые книги о разных животных, ты прочтешь, будто ужаленный змеей мангуст тотчас же убегает прочь и съедает какую-то травку, которая будто бы лечит его от укуса. Это неверно. Победа мангуста над коброй – в быстроте его глаз и лап. У кобры – укус, у мангуста – прыжок.

И так как никакому глазу не уследить за движением змеиной головы, когда она хочет ужалить, этот прыжок мангуста чудеснее всякой волшебной травы.

Рикки-Тикки хорошо понимал, что он еще молодой и неопытный. Оттого ему было так радостно думать, что он изловчился увильнуть от нападения сзади. Он почувствовал большое уважение к себе, и, когда по садовой дорожке подбежал к нему Тедди, он был не прочь позволить мальчугану, чтобы тот погладил его. Но как раз в ту минуту, когда Тедди нагнулся над ним, что-то мелькнуло, извиваясь, в пыли, и тоненький голосок произнес: "Берегись! Я – Смерть!" Это была Карайт, пыльно-серая змейка, которая любит валяться в песке. Жало у нее такое же ядовитое, как у кобры, но оттого, что она маленькая, никто не замечает ее, и таким образом она приносит людям еще больше вреда.

Глаза у Рикки-Тикки опять стали красные, и он, приплясывая, подбежал к Карайт той особенной, неровной походкой враскачку, которую унаследовал от своих прародителей. Походка забавная, но очень удобная, потому что дает вам возможность сделать прыжок под каким угодно углом. А когда имеешь дело со змеями, это важнее всего. Поединок с Карайт был еще опаснее для Рикки, чем сражение с Нагом, потому что Карайт такая маленькая, такая юркая и ловкая змейка, что, если только Рикки не вопьется в нее сзади зубами чуть пониже головы, Карайт непременно ужалит его либо в глаз, либо в губу.

Впрочем, Рикки этого не знал. Глаза у него совсем покраснели, он уже ни о чем не раздумывал – он шел и раскачивался взад и вперед, выискивая, куда ему лучше вонзиться зубами. Карайт налетела на него. Рикки отскочил вбок и хотел было ее укусить, но проклятая пыльно-серая головка очутилась у самого его затылка, и, чтобы сбросить ее со спины, ему пришлось перекувырнуться в воздухе. Она не отставала и мчалась за ним по пятам.

Тедди повернулся к дому и крикнул:

– Идите посмотрите: наш мангуст убивает змею!

И Рикки-Тикки услышал, как взвизгнула Теддина мать. Отец мальчика выбежал с палкой, но как раз в это время Карайт сделала неудачный рывок – дальше, чем нужно, – и Рикки-Тикки вскочил на нее и впился зубами чуть пониже ее головы, а потом откатился прочь. Карайт сразу перестала шевелиться, и Рикки-Тикки уже приготовился съесть ее, начиная с хвоста (таков обеденный обычай у мангустов), когда он вспомнил, что мангусты от сытной еды тяжелеют и что, если он хочет сохранить свою ловкость и силу, он должен оставаться худым. Он отошел прочь и стал кувыркаться в пыли под кустом клещевины, а Теддин отец набросился с палкой на мертвую.

"К чему это?" – думал Рикки. – Ведь я уже прикончил ее".

И тут к Рикки-Тикки подбежала Теддина мать, подняла его прямо из пыли и стала крепко прижимать к себе, крича, что он спас ее сына от смерти, а Тедди сделал большие глаза, и в его глазах был испуг. Суматоха понравилась Рикки, но из-за чего она произошла, он, конечно, не мог понять. За что они так ласкают его? Ведь для него драться со змеями то же самое, что для Тедди кувыркаться в пыли – одно удовольствие.

Когда сели обедать, Рикки-Тикки, гуляя по скатерти среди стаканов и рюмок, мог бы трижды набить себе брюхо самыми вкусными лакомствами, но он помнил о Наге и Нагайне, и хотя ему было очень приятно, что Теддина мать тискает и гладит его и что Тедди сажает его к себе на плечо, но глаза у него то и дело краснели, и он испускал свой воинственный клич: рикки-тикки-тикки-тикки-чк!

Тедди взял его к себе в постель. Мальчику непременно хотелось, чтобы Рикки спал у него под самым подбородком, на груди. Рикки был благовоспитанный мангуст и не мог ни укусить, ни оцарапать его, но чуть только Тедди заснул, он спустился с постели и пошел путешествовать по дому.

В потемках он наткнулся на мускусную крысу Чучундру, которая кралась поближе к стене.

У Чучундры разбитое сердце. Она хнычет и ноет всю ночь и все хочет набраться храбрости, чтобы выбежать на середину комнаты. Но храбрости у нее никогда не хватает.

– Не губи меня, Рикки-Тикки! – закричала она и чуть не заплакала.

– Кто убивает змею, станет ли возиться с какой-то мускусной крысой! – презрительно ответил Рикки-Тикки.

– Убивающий змею от змеи и погибнет! – еще печальнее сказала Чучундра. – И кто знает, не убьет ли меня Наг по ошибке? Он подумает, что я – это ты...

– Ну, этого он никогда не подумает! – сказал Рикки-Тикки. – К тому же он в саду, а ты там никогда не бываешь.

– Моя двоюродная сестра, крыса Чуа, говорила мне... – начала Чучундра и смолкла.

– Что же она говорила?

– Тсс... Наг вездесущий – он всюду. Ты бы сам поговорил с моей сестрой в саду.

– Но я ее не видел. Говори же! Да поскорее, Чучундра, а не то я тебя укушу.

Чучундра уселась на корточки и начала плакать. Плакала она долго, слезы текли у нее по усам.

– Я такая несчастная! – рыдала она. – У меня никогда не хватало духу выбежать на середину комнаты. Тсс! Но разве ты не слышишь, Рикки-Тикки? Уж лучше мне не говорить ничего.

Рикки-Тикки прислушался. В доме была тишина, но ему показалось, что до него еле-еле доносится тихое, еле слышное ш-ш-ш, как будто по стеклу прошла оса. Это шуршала змеиная чешуя на кирпичном полу.

"Или Наг, или Нагайна! – решил он. – Кто-то из них ползет по водосточному желобу в ванную..."

– Верно, Чучундра. Жаль, что я не потолковал с твоей Чуа.

Он прокрался в Теддину умывальную комнату, но там не оказалось никого. Оттуда он пробрался в умывальную комнату Теддиной матери. Там в оштукатуренной гладкой стене, у самого пола, был вынут кирпич для водосточного желоба, и когда Рикки пробирался по каменному краю того углубления, в которое вставлена ванна, он услыхал, как за стеной, в лунном сиянии, шепчутся Наг и Нагайна.

– Если в доме не станет людей, – говорила Нагайна мужу, – он тоже уйдет оттуда, и сад опять будет наш. Иди же, не волнуйся и помни, что первым ты должен ужалить Большого Человека, который убил Карайт. А потом возвращайся ко мне, и мы вдвоем прикончим Рикки-Тикки.

– Но будет ли нам хоть малейшая польза, если мы убьем их?

– Еще бы! Огромная. Когда дом стоял пустой, разве тут водились мангусты? Пока в доме никто не живет, мы с тобою цари всего сада: ты царь, я царица. Не забудь: когда на дынной гряде вылупятся из яиц наши дети (а это может случиться и завтра), им будет нужен покой и уют.

– Об этом я и не подумал, – сказал Наг. – Хорошо, я иду. Но, кажется, нет никакого смысла вызывать на бой Рикки-Тикки. Я убью Большого Человека и его жену, а также, если мне удастся, его сына и уползу потихоньку. Тогда дом опустеет, и Рикки-Тикки сам уйдет отсюда.

Рикки-Тикки весь дрожал от негодования и ярости.

В отверстие просунулась голова Нага, а за нею пять футов его холодного туловища. Рикки-Тикки хоть и был взбешен, но все же пришел в ужас, когда увидал, какая огромная эта кобра. Наг свернулся в кольцо, поднял голову и стал вглядываться в темноту ванной комнаты. Рикки-Тикки мог видеть, как мерцают его глаза.

"Если я убью его сейчас, – соображал Рикки-Тикки, – об этом немедленно узнает Нагайна. Драться же в открытом месте мне очень невыгодно: Наг может меня одолеть. Что мне делать?"

Наг раскачивался вправо и влево, а потом Рикки-Тикки услышал, как он пьет воду из большого кувшина, который служил для наполнения ванны.

– Чудесно! – сказал Наг, утолив жажду. – У Большого Человека была палка, когда он выбежал, чтобы убить Карайт. Быть может, эта палка при нем и сейчас. Но когда нынче утром он придет сюда умываться, он будет, конечно, без палки... Нагайна, ты слышишь меня?... Я подожду его здесь, в холодке, до рассвета...

Нагу никто не ответил, и Рикки-Тикки понял, что Нагайна ушла. Наг обвился вокруг большого кувшина у самого пола и заснул. А Рикки-Тикки стоял тихо, как смерть. Через час он начал подвигаться к кувшину – мускул за мускулом. Рикки всматривался в широкую спину Нага и думал, куда бы вонзиться зубами.

"Если я в первый же миг не перекушу ему шею, у него все еще хватит силы бороться со мной, а если он будет бороться – о Рикки!"

Он поглядел, какая толстая шея у Нага, – нет, ему с такой шеей не справиться. А укусить где-нибудь поближе к хвосту – только раззадорить врага.

"Остается голова! – решил он. – Голова над самым капюшоном. И уж если вцепиться в нее, так не выпускать ни за что".

Он сделал прыжок. Голова змеи лежала чуть-чуть на отлете; прокусив ее зубами, Рикки-Тикки мог упереться спиной в выступ глиняного кувшина и не дать голове подняться с земли. Таким образом он выигрывал только секунду, но этой секундой он отлично воспользовался. А потом его подхватило и брякнуло оземь, и стало мотать во все стороны, как крысу мотает собака, и вверх, и вниз, и большими кругами, но глаза у него были красные, и он не отстал от змеи, когда она молотила им по полу, расшвыривая в разные стороны жестяные ковшики, мыльницы, щетки, и била его о края металлической ванны.

Он сжимал челюсти все крепче и крепче, потому что хоть и думал, что пришла его смерть, но решил встретить ее, не разжимая зубов. Этого требовала честь его рода.

Голова у него кружилась, его тошнило, и он чувствовал себя так, будто весь был разбит на куски. Вдруг у него за спиной словно ударил гром, и горячий вихрь налетел на него и сбил его с ног, а красный огонь опалил ему шерстку. Это Большой Человек, разбуженный шумом, прибежал с охотничьим ружьем, выстрелил сразу из обоих стволов и попал Нагу в то место, где кончается его капюшон. Рикки-Тикки лежал, не разжимая зубов, и глаза у него были закрыты, так как он считал себя мертвым.

Но змеиная голова уже больше не двигалась. Большой Человек поднял Рикки с земли и сказал:

– Смотри, опять наш мангуст. В эту ночь, Элис, он спас от смерти нас – и тебя, и меня.

Тут вошла Теддина мать с очень белым лицом и увидела, что осталось от Нага. А Рикки-Тикки кое-как дотащился до Теддиной спальни и всю ночь только и делал, что встряхивался, как бы желая проверить, правда ли, что его тело разбито на сорок кусков, или это ему только так показалось в бою.

Когда пришло утро, он весь как бы закоченел, но был очень доволен своими подвигами.

"Теперь я должен прикончить Нагайну, а это труднее, чем справиться с дюжиной Нагов... А тут еще эти яйца, о которых она говорила. Я даже не знаю, когда из них вылупятся змееныши... Черт возьми! Пойду и потолкую с Дарзи".

Не дожидаясь завтрака, Рикки-Тикки со всех ног бросился к терновому кусту. Дарзи сидел в гнезде и что есть мочи распевал веселую победную песню. Весь сад уже знал о гибели Нага, потому что уборщик швырнул его тело на свалку.

– Ах ты глупый пучок перьев! – сказал Рикки-Тикки сердито. – Разве теперь время для песен?

– Умер, умер, умер Наг! – заливался Дарзи. – Смелый Рикки-Тикки впился в него зубами! А Большой Человек принес палку, которая делает бам, и перебил Нага надвое, надвое, надвое! Никогда уже Нагу не пожирать моих деток!

– Все это так, – сказал Рикки-Тикки. – Но где же Нагайна? – И он внимательно огляделся вокруг.

А Дарзи продолжал заливаться:

– Нагайна пришла к водосточной трубе,

И кликнула Нага Нагайна к себе,

Но сторож взял Нага на палку

И выбросил Нага на свалку.

Славься же, славься, великий

Красноглазый герой Рикки-Тикки!..

И Дарзи снова повторил свою победную песню.

– Достать бы мне до твоего гнезда, я бы вышвырнул оттуда всех птенцов! – закричал Рикки-Тикки. – Или ты не знаешь, что все в свое время? Тебе хорошо распевать наверху, а мне здесь внизу не до песен: нужно снова идти воевать! Перестань же петь хоть на минуту.

– Хорошо, я готов замолчать для тебя – для героя, для прекрасного Рикки! Что угодно Победителю Свирепого Нага?

– В третий раз тебя спрашиваю: где Нагайна?

– Над мусорной кучей она у конюшни, рыдает о Наге она... Велик белозубый Рикки!..

– Оставь мои белые зубы в покое! Не знаешь ли ты, где она спрятала яйца?

– У самого края, на дынной гряде, под забором, где солнце весь день до заката... Много недель миновало с тех пор, как зарыла она эти яйца...

– И ты даже не подумал сказать мне об этом! Так под забором, у самого края?

– Рикки-Тикки не пойдет же глотать эти яйца!

– Нет, не глотать, но... Дарзи, если у тебя осталась хоть капля ума, лети сейчас же к конюшне и сделай вид, что у тебя перебито крыло, и пусть Нагайна гонится за тобой до этого куста, понимаешь? Мне надо пробраться к дынной гряде, а если я пойду туда сейчас, она заметит.

Ум у Дарзи был птичий, в его крошечной головке никогда не вмещалось больше одной мысли сразу. И так как он знал, что дети Нагайны выводятся, как и его птенцы, из яиц, ему подумалось, что истреблять их не совсем благородно. Но его жена была умнее. Она знала, что каждое яйцо кобры – это та же кобра, и потому она тотчас же вылетела вон из гнезда, а Дарзи оставила дома: пусть греет малюток и горланит свои песни о гибели Нага. Дарзи был во многом похож на всякого другого мужчину.

Прилетев на мусорную кучу, она стала егозить в двух шагах от Нагайны и при этом громко кричала:

– Ой, у меня перебито крыло! Мальчишка, живущий в доме, бросил в меня камнем и перебил мне крыло!

И она еще отчаяннее захлопала крыльями. Нагайна подняла голову и зашипела:

– Это ты дала знать Рикки-Тикки, что я хочу ужалить его? Плохое же ты выбрала место хромать!

И она скользнула по пыльной земле к жене Дарзи.

– Мальчишка перебил его камнем! – продолжала кричать жена Дарзи.

– Ладно, может быть, тебе будет приятно узнать, что, когда ты умрешь, я разделаюсь с этим мальчишкой по-своему. Сегодня с самого рассвета мой муж лежит на этой мусорной куче, но еще до заката мальчишка, живущий в доме, тоже будет лежать очень тихо... Но куда же ты? Не думаешь ли ты убежать? Все равно от меня не уйдешь. Глупая, погляди на меня!

Но жена Дарзи хорошо знала, что этого-то ей и не следует делать, потому что стоит только какой-нибудь птице глянуть змее в глаза, как на птицу с перепугу нападает столбняк и она не может шевельнуться. Жена Дарзи рванулась прочь, жалобно попискивая и беспомощно хлопая крыльями. Над землей она не вспорхнула ни разу, а Нагайна мчалась за ней все быстрее.

Рикки-Тикки услышал, что они бегут от конюшни по садовой дорожке, и кинулся к дынной гряде, к тому краю, что у самого забора. Там, в разопрелой земле, покрывающей дыни, он отыскал двадцать пять змеиных яиц, очень искусно припрятанных, – каждое такой величины, как яйцо бантамки (курица мелкой породы. – Ред.), только вместо скорлупы они покрыты белесой кожурой.

– Еще день, и было бы поздно! – сказал Рикки-Тикки, так как он увидел, что внутри кожуры лежали, свернувшись, крошечные кобры.

Он знал, что с той самой минуты, как они вылупятся из яйца, каждая может убить человека и мангуста. Он принялся быстро-быстро надкусывать верхушки яиц, прихватывая при этом головки змеенышей, и в то же время не забывал раскапывать гряду то там, то здесь, чтобы не пропустить какого-нибудь яйца незамеченным.

Осталось всего три яйца, и Рикки-Тикки начал уже хихикать от радости, когда жена Дарзи закричала ему:

– Рикки-Тикки, я заманила Нагайну к дому, и Нагайна поползла на веранду! О, скорее, скорее! Она замышляет убийство!

Рикки-Тикки надкусил еще два яйца, а третье взял в зубы и помчался к веранде.

Тедди, его мать и отец сидели на веранде за завтраком. Но Рикки-Тикки заметил, что они ничего не едят. Они сидели неподвижно, как каменные, и лица у них были белые. А на циновке у самого Теддиного стула извивалась кольцами Нагайна. Она подползла так близко, что могла во всякое время ужалить голую ногу Тедди. Раскачиваясь в разные стороны, она пела победную песню.

– Сын Большого Человека, убившего Нага, – шипела она, – подожди немного, сиди и не двигайся. Я еще не готова. И вы все трое сидите потише. Если вы шевельнетесь, я ужалю его. Если вы не шевельнетесь, я тоже ужалю. О глупые люди, убившие Нага.

Тедди, не отрываясь, впился глазами в отца, а отец только и мог прошептать:

– Сиди и не двигайся, Тедди. Сиди и не двигайся! Тут подбежал Рикки-Тикки и крикнул:

– Повернись ко мне, Нагайна, повернись и давай сражаться!

– Все в свое время! – отвечала она, не глядя на Рикки-Тикки. – С тобой я расквитаюсь потом. А покуда погляди на своих милых друзей. Как они притихли и какие у них белые лица. Они испугались, они не смеют шелохнуться. И если ты сделаешь хоть один шаг, я ужалю.

– Погляди на своих змеенышей, – сказал Рикки-Тикки, – там, у забора, на дынной гряде. Ступай и погляди, что сталось с ними.

Змея глянула вбок и увидела на веранде яйцо.

– О! Дай его мне! – закричала она.

Рикки-Тикки положил яйцо между передними лапами, и глаза у него стали красные, как кровь.

– А какой выкуп за змеиное яйцо? За маленькую кобру? За кобру-царевну? За самую, самую последнюю в роде? Остальных уже пожирают на дынной гряде муравьи.

Нагайна повернулась к Рикки-Тикки. Яйцо заставило ее позабыть обо всем, и Рикки-Тикки видел, как Теддин отец протянул большую руку, схватил Тедди за плечо и протащил его по столу, уставленному чайными чашками, в такое место, где змея не достанет его.

– Обманул! Обманул! Обманул! Рикк-чк-чк! – дразнил ее Рикки-Тикки. – Мальчик остался цел, – а я, я, я нынче ночью схватил твоего Нага за шиворот... там, в ванной комнате... да!

Тут он начал прыгать вверх и вниз всеми четырьмя лапами сразу, сложив их в один пучок и прижимаясь головой к полу.

– Наг размахивал мной во все стороны, но не мог стряхнуть меня прочь! Он уже был неживой, когда Большой Человек расшиб его палкою надвое. Убил его я, Рикки-Тикки-чк-чк! Выходи же, Нагайна! Выходи и сразись со мною. Тебе недолго оставаться вдовой!

Нагайна увидела, что Тедди ей уже не убить, а яйцо лежит у Рикки-Тикки между лапами.

– Отдай мне яйцо, Рикки-Тикки! Отдай мне мое последнее яйцо, и я уйду и не вернусь никогда, – сказала она, опуская свой капюшон.

– Да, ты уйдешь и никогда не вернешься, Нагайна, потому что тебе скоро лежать рядом с твоим Нагом на мусорной куче. Скорее же сражайся со мною! Большой Человек уже пошел за ружьём. Сражайся же со мною, Нагайна!

Рикки-Тикки егозил вокруг Нагайны на таком расстоянии, чтобы она не могла его тронуть, и его маленькие глазки были как раскаленные угли.

Нагайна свернулась в клубок и что есть силы налетела на него. А он отскочил вверх – и назад. Снова, и снова, и снова повторялись ее нападения, и всякий раз ее голова хлопала с размаху о циновку, и она снова свертывалась, как часовая пружина. Рикки-Тикки плясал по кругу, желая обойти ее сзади, но Нагайна всякий раз поворачивалась, чтобы встретить его лицом к лицу, и оттого ее хвост шуршал на циновке, как сухие листья, гонимые ветром.

Он и забыл про яйцо. Оно все еще лежало на веранде, и Нагайна подкрадывалась к нему ближе и ближе. И наконец, когда Рикки остановился, чтобы перевести дух, она подхватила яйцо и, скользнув со ступеней веранды, понеслась, как стрела, по дорожке. Рикки-Тикки – за нею. Когда кобра убегает от смерти, она делает такие извивы, как хлыст, которым стегают лошадиную шею.

Рикки-Тикки знал, что он должен настигнуть ее, иначе все тревоги начнутся опять. Она неслась к терновнику, чтобы юркнуть в густую траву, и Рикки-Тикки, пробегая, услышал, что Дарзи все еще распевает свою глупую победную песню. Но жена Дарзи была умнее его. Она вылетела из гнезда и захлопала крыльями над головой Нагайны. Если бы Дарзи прилетел ей на помощь, они, может быть, заставили бы кобру свернуть. Теперь же Нагайна только чуть-чуть опустила свой капюшон и продолжала ползти напрямик. Но эта легкая заминка приблизила к ней Рикки-Тикки. Когда она шмыгнула в нору, где жили она и Наг, белые зубы Рикки вцепились ей в хвост, и Рикки протиснулся туда вслед за нею, а, право, не всякий мангуст, даже самый умный и старый, решится последовать за коброй в нору. В норе было темно, и Рикки-Тикки не мог угадать, где она расширится настолько, что Нагайна повернется и ужалит его. Поэтому он яростно впился в ее хвост и, действуя лапками, как тормозами, изо всех сил упирался в покатую, мокрую, теплую землю.

Вскоре трава перестала качаться у входа в нору, и Дарзи сказал:

– Пропал Рикки-Тикки! Мы должны спеть ему похоронную песню. Бесстрашный Рикки-Тикки погиб. Нагайна убьет его в своем подземелье, в этом нет сомнения.

И он запел очень печальную песню, которую сочинил в тот же миг, но едва он дошел до самого грустного места, трава над норой зашевелилась опять, и оттуда, весь покрытый грязью, выкарабкался, облизывая усы, Рикки-Тикки. Дарзи вскрикнул негромко и прекратил свою песню.

Рикки-Тикки стряхнул с себя пыль и чихнул.

– Все кончено, – сказал он. – Вдова никогда уже не выйдет оттуда.

И красные муравьи, что живут между стеблями трав, немедленно стали спускаться в нору друг за другом, чтобы разведать, правду ли он говорит.

Рикки-Тикки свернулся клубком и тут же, в траве, не сходя с места, заснул – и спал, и спал, и спал до самого вечера, потому что нелегка была его работа в тот день.

А когда он пробудился от сна, он сказал:

– Теперь я пойду домой. Ты, Дарзи, сообщи кузнецу, а он сообщит всему саду, что Нагайна уже умерла.

Кузнец – это птица. Звуки, которые она производит, совсем как удары молоточка по медному тазу. Это потому, что она служит глашатаем в каждом индийском саду и сообщает новости всякому, кто желает слушать ее.

Идя по садовой дорожке, Рикки-Тикки услыхал ее первую трель, как удары в крошечный обеденный гонг. Это значило: "Молчите и слушайте!" А потом громко и твердо:

– Динг-донг-ток! Наг умер! Донг! Нагайна умерла! Динг-донг-ток!

И тотчас же все птицы в саду запели и все лягушки заквакали, потому что Наг и Нагайна пожирали и птиц, и лягушек.

Когда Рикки приблизился к дому, Тедди, и Теддина мать (она все еще была очень бледна), и Теддин отец бросились ему навстречу и чуть не заплакали. На этот раз он наелся как следует, а когда настало время спать, он уселся на Теддино плечо и отправился в постель вместе с мальчиком. Там увидела его Теддина мать, придя проведать сына поздно вечером.

– Это наш спаситель, – сказала она мужу. – Подумай только: он спас и Тедди, и тебя, и меня.

Рикки-Тикки тотчас же проснулся и даже подпрыгнул, потому что сон у мангустов очень чуткий.

– А, это вы! – сказал он. – Чего же вам еще беспокоиться: ни одной кобры не осталось в живых, а если бы они и остались – ведь я тут.

Рикки-Тикки имел право гордиться собою. Но все же он не слишком заважничал и, как истый мангуст, охранял этот сад и зубом, и когтем, и прыжком, и наскоком, так что ни одна кобра не смела сунуться сюда через ограду.

ХВАЛЕБНАЯ ПЕСНЬ,

которую птичка-портняжка Дарзи пела во славу Рикки-Тикки-Тави

– Жизнью живу я двойной:

В небе я песни пою,

Здесь, на земле, я портной –

Домик из листьев я шью.

Здесь, на земле, в небесах над землею

Вью я, и шью, и пою!

Радуйся, нежная мать:

В битве убийца убит.

Пой над птенцами опять:

Недруг в могилу зарыт.

Злой кровопийца, таившийся в розах,

Пойман, убит и зарыт!

Кто он, избавивший нас?

Имя его мне открой.

Рикки – сверкающий глаз,

Тикки – бесстрашный герой.

Рик-Тикки-Тикки, герой наш великий,

Наш огнеглазый герой!

Хвост перед героем развей.

Трель вознеси к небесам.

Пой ему, пой, соловей!

Нет, я спою ему сам.

Славу пою я великому Рикки,

Когтям его смелым, клыкам его белым

И огненно-красным глазам!

(Здесь песня обрывается, потому что Рикки-Тикки-Тави помешал певцу продолжать ее.)

Сказка про храброго Зайца - длинные уши, косые глаза, короткий хвост

**Мамин-Сибиряк Д.Н.**

Родился зайчик в лесу и всё боялся. Треснет где-нибудь сучок, вспорхнёт птица, упадёт с дерева ком снега, - у зайчика душа в пятки.

Боялся зайчик день, боялся два, боялся неделю, боялся год; а потом вырос он большой, и вдруг надоело ему бояться.

- Никого я не боюсь! - крикнул он на весь лес. - Вот не боюсь нисколько, и всё тут!

Собрались старые зайцы, сбежались маленькие зайчата, приплелись старые зайчихи - все слушают, как хвастается Заяц - длинные уши, косые глаза, короткий хвост, - слушают и своим собственным ушам не верят. Не было ещё, чтобы заяц не боялся никого.

- Эй ты, косой глаз, ты и волка не боишься?

- И волка не боюсь, и лисицы, и медведя - никого не боюсь!

Это уж выходило совсем забавно. Хихикнули молодые зайчата, прикрыв мордочки передними лапками, засмеялись добрые старушки зайчихи, улыбнулись даже старые зайцы, побывавшие в лапах у лисы и отведавшие волчьих зубов. Очень уж смешной заяц!.. Ах, какой смешной! И всем вдруг сделалось весело. Начали кувыркаться, прыгать, скакать, перегонять друг друга, точно все с ума сошли.

- Да что тут долго говорить! - кричал расхрабрившийся окончательно Заяц.

- Ежели мне попадётся волк, так я его сам съем...

- Ах, какой смешной Заяц! Ах, какой он глупый!..

Все видят, что и смешной, и глупый, и все смеются.

Кричат зайцы про волка, а волк - тут как тут.

Ходил он, ходил в лесу по своим волчьим делам, проголодался и только подумал: "Вот бы хорошо зайчиком закусить!" - как слышит, что где-то совсем близко зайцы кричат и его, серого Волка, поминают.

Сейчас он остановился, понюхал воздух и начал подкрадываться.

Совсем близко подошёл волк к разыгравшимся зайцам, слышит, как они над ним смеются, а всех больше - хвастун Заяц - косые глаза, длинные уши, короткий хвост.

"Э, брат, погоди, вот тебя-то я и съем!" - подумал серый Волк и начал выглядывать, который заяц хвастается своей храбростью. А зайцы ничего не видят и веселятся пуще прежнего. Кончилось тем, что хвастун Заяц взобрался на пенёк, уселся на задние лапки и заговорил:

- Слушайте вы, трусы! Слушайте и смотрите на меня! Вот я сейчас покажу вам одну штуку. Я... я... я...

Тут язык у хвастуна точно примёрз.

Заяц увидел глядевшего на него Волка. Другие не видели, а он видел и не смел дохнуть.

Дальше случилась совсем необыкновенная вещь.

Заяц-хвастун подпрыгнул кверху, точно мячик, и со страху упал прямо на широкий волчий лоб, кубарем прокатился по волчьей спине, перевернулся ещё раз в воздухе и потом задал такого стрекача, что, кажется, готов был выскочить из собственной кожи.

Долго бежал несчастный Зайчик, бежал, пока совсем не выбился из сил.

Ему всё казалось, что Волк гонится по пятам и вот-вот схватит его своими зубами.

Наконец совсем обессилел бедняга, закрыл глаза и замертво свалился под куст.

А Волк в это время бежал в другую сторону. Когда Заяц упал на него, ему показалось, что кто-то в него выстрелил.

И Волк убежал. Мало ли в лесу других зайцев можно найти, а этот был какой-то бешеный...

Долго не могли прийти в себя остальные зайцы. Кто удрал в кусты, кто спрятался за пенёк, кто завалился в ямку.

Наконец надоело всем прятаться, и начали понемногу выглядывать кто похрабрее.

- А ловко напугал Волка наш Заяц! - решили все. - Если бы не он, так не уйти бы нам живыми... Да где же он, наш бесстрашный Заяц?..

Начали искать.

Ходили, ходили, нет нигде храброго Зайца. Уж не съел ли его другой волк? Наконец-таки нашли: лежит в ямке под кустиком и еле жив от страха.

- Молодец, косой! - закричали все зайцы в один голос. - Ай да косой!.. Ловко ты напугал старого Волка. Спасибо, брат! А мы думали, что ты хвастаешь.

Храбрый Заяц сразу приободрился. Вылез из своей ямки, встряхнулся, прищурил глаза и проговорил:

- А вы бы как думали! Эх вы, трусы...

С этого дня храбрый Заяц начал сам верить, что действительно никого не боится.

Баю-баю-баю...

Финист - ясный сокол

**Русская народная сказка**

Жил да был крестьянин. Умерла у него жена, осталось три дочки. Хотел старик нанять работницу — в хозяйстве помогать. Но меньшая дочь, Марьюшка, сказала:

— Не надо, батюшка, нанимать работницу, сама я буду хозяйство вести.

Ладно. Стала дочка Марьюшка хозяйство вести. Все-то она умеет, все-то у нее ладится. Любил отец Марьюшку: рад был, что такая умная да работящая дочка растет. Из себя-то Марьюшка красавица писаная. А сестры ее завидущие да жаднющие, из себя-то они некрасивые, а модницы-перемодницы — весь день сидят да белятся, да румянятся, да в обновки наряжаются, платья им — не платья, сапожки — не сапожки, платок — не платок.

Поехал отец на базар и спрашивает дочек:

— Что вам, дочки, купить, чем порадовать?

И говорят старшая и средняя дочки:

— Купи по полушалку, да такому, чтоб цветы покрупнее, золотом расписанные.

А Марьюшка стоит да молчит. Спрашивает ее отец:

— А что тебе, доченька, купить?

— Купи мне, батюшка, перышко Финиста — ясна сокола.

Приезжает отец, привозит дочкам полушалки, а перышка не нашел.

Поехал отец в другой раз на базар.

— Ну, — говорит, — дочки, заказывайте подарки.

Обрадовались старшая и средняя дочки:

— Купи нам по сапожкам с серебряными подковками.

А Марьюшка опять заказывает;

— Купи мне, батюшка, перышко Финиста — ясна сокола.

Ходил отец весь день, сапожки купил, а перышка не нашел. Приехал без перышка.

Ладно. Поехал старик в третий раз на базар, а старшая и средняя дочки говорят:

— Купи нам по платью.

А Марьюшка опять просит;

— Батюшка, купи перышко Финиста — ясна сокола.

Ходил отец весь день, а перышка не нашел. Выехал из города, а навстречу старенький старичок:

— Здорово, дедушка!

— Здравствуй, милый! Куда путь-дорогу держишь?

— К себе, дедушка, в деревню. Да вот горе у меня: меньшая дочка наказывала купить перышко Финиста — ясна сокола, а я не нашел.

— Есть у меня такое перышко, да оно заветное; но для доброго человека, куда ни шло, отдам.

Вынул дедушка перышко и подает, а оно самое обыкновенное. Едет крестьянин и думает: "Что в нем Марьюшка нашла хорошего?"

Привез старик подарки дочкам, старшая и средняя наряжаются да над Марьюшкой смеются:

— Как была ты дурочка, так и есть. Нацепи свое перышко в волоса да красуйся!

Промолчала Марьюшка, отошла в сторону, а когда ьсе спать полегли, бросила Марьюшка перышко на пол и проговорила:

— Любезный Финист — ясный сокол, явись ко мне, жданный мой жених!

И явился ей молодец красоты неописанной. К утру молодец ударился об пол и сделался соколом. Отворила ему Марьюшка окно, и улетел сокол к синему небу.

Три дня Марьюшка привечала к себе молодца; днем он летает соколом по синему поднебесью, а к ночи прилетает к Марьюшке и делается добрым молодцем.

На четвертый день сестры злые заметили — наговорили отцу на сестру.

— Милые дочки, — говорит отец, — смотрите лучше за собой!

"Ладно, — думают сестры, — посмотрим, как будет дальше".

Натыкали они в раму острых ножей, а сами притаились, смотрят. Вот летит ясный сокол. Долетел до окна и не может попасть в комнату Марьюшки. Бился, бился, всю грудь изрезал, а Марьюшка спит и не слышит. И сказал тогда сокол:

— Кому я нужен, тот меня найдет. Но это будет нелегко. Тогда меня найдешь, когда трое башмаков железных износишь, трое посохов железных изломаешь, трое колпаков железных порвешь.

Услышала это Марьюшка, вскочила с кровати, посмотрела в окно, а сокола нет, и только кровавый след на окне остался. Заплакала Марьюшка горькими слезами — смыла слезками кровавый след и стала еще краше.

Пошла она к отцу и проговорила:

— Не брани меня, батюшка, отпусти в путь-дорогу дальнюю. Жива буду — свидимся, умру — так, знать, на роду написано.

Жалко было отцу отпускать любимую дочку, но отпустил.

Заказала Марьюшка трое башмаков железных, трое посохов железных, трое колпаков железных и отправилась в путь-дорогу дальнюю, искать желанного Финиста — ясна сокола. Шла она чистым полем, шла темным лесом, высокими горами. Птички веселыми песнями ей сердце радовали, ручейки лицо белое умывали, леса темные привечали. И никто не мог Марьюшку тронуть; волки серые, медведи, лисицы — все звери к ней сбегались. Износила она башмаки железные, посох железный изломала и колпак железный порвала.

И вот выходит Марьюшка на поляну и видит: стоит избушка на курьих ножках — вертится. Говорит Марьюшка:

— Избушка, избушка, встань к лесу задом, ко мне передом! Мне в тебя лезть, хлеба есть.

Повернулась избушка к лесу задом, к Марьюшке передом. Зашла Марьюшка в избушку и видит: сидит там баба-яга — костяная нога, ноги из угла в угол, губы на грядке, а нос к потолку прирос.

Увидела баба-яга Марьюшку, зашумела:

— Тьфу, тьфу, русским духом пахнет! Красная девушка, дело пытаешь аль от дела лытаешь?

— Ищу, бабушка, Финиста—ясна сокола.

— О красавица, долго тебе искать! Твой ясный сокол за тридевять земель, в тридевятом государстве. Опоила его зельем царица-волшебница и женила на себе. Но я тебе помогу. Вот тебе серебряное блюдечко и золотое яичко. Когда придешь в тридевятое царство, наймись работницей к царице. Покончишь работу — бери блюдечко, клади золотое яичко, само будет кататься. Станут покупать — не продавай. Просись Финиста — ясна сокола повидать.

Поблагодарила Марьюшка бабу-ягу и пошла. Потемнел лес, страшно стало Марьюшке, боится и шагнуть, а навстречу кот. Прыгнул к Марьюшке и замурлыкал:

— Не бойся, Марьюшка, иди вперед. Будет еще страшнее, а ты иди и иди, не оглядывайся.

Потерся кот спинкой и был таков, а Марьюшка пошла дальше. А лес стал еще темней.

Шла, шла Марьюшка, башмаки железные износила, посох поломала, колпак порвала и пришла к избушке на курьих ножках. Вокруг тын, на кольях черепа, и каждый череп огнем горит.

Говорит Марьюшка:

— Избушка, избушка, встань к лесу задом, ко мне передом! Мне в тебя лезть, хлеба есть.

Повернулась избушка к лесу задом, к Марьюшке передом. Зашла Марьюшка в избушку и видит: сидит там баба-яга — костяная нога, ноги из угла в угол, губы на грядке, а нос к потолку прирос.

Увидела баба-яга Марьюшку, зашумела:

— Тьфу, тьфу, русским духом пахнет! Красная девушка, дело пытаешь аль от дела лытаешь?

— Ищу, бабушка, Финиста — ясна сокола.

— А у моей сестры была?

— Была, бабушка.

— Ладно, красавица, помогу тебе. Бери серебряные пяльцы, золотую иголочку. Иголочка сама будет вышивать серебром и золотом по малиновому бархату. Будут покупать — не продавай. Просись Финиста — ясна сокола повидать.

Поблагодарила Марьюшка бабу-ягу и пошла. А в лесу стук, гром, свист, черепа лес освещают. Страшно стало Марьюшке. Глядь, собака бежит:

— Ав, ав, Марьюшка, не бойся, родная, иди. Будет еще страшнее, не оглядывайся.

Сказала и была такова. Пошла Марьюшка, а лес стал еще темнее. За ноги ее цепляет, за рукава хватает... Идет Марьюшка, идет и назад не оглянется.

Долго ли, коротко ли шла — башмаки железные износила, посох железный поломала, колпак железный порвала. Вышла на полянку, а на полянке избушка на курьих ножках, вокруг тын, а на кольях лошадиные черепа; каждый череп огнем горит.

Говорит Марьюшка:

— Избушка, избушка, встань к лесу задом, а ко мне передом!

Повернулась избушка к лесу задом, а к Марьюшке передом. Зашла Марьюшка в избушку и видит: сидит баба-яга — костяная нога, ноги из угла в угол, губы на грядке, а нос к потолку прирос. Сама черная, а во рту один клык торчит.

Увидела баба-яга Марьюшку, зашумела:

— Тьфу, тьфу, русским духом пахнет! Красная девушка, дело пытаешь аль от дела пытаешь?

— Ищу, бабушка, Финиста — ясна сокола.

— Трудно, красавица, тебе будет его отыскать, да я помогу. Вот тебе серебряное донце, золотое веретенце. Бери в руки, само прясть будет, потянется нитка не простая, а золотая.

— Спасибо тебе, бабушка.

— Ладно, спасибо после скажешь, а теперь слушай, что тебе накажу: будут золотое веретенце покупать — не продавай, а просись Финиста — ясна сокола повидать.

Поблагодарила Марьюшка бабу-ягу и пошла, а лес зашумел, загудел: поднялся свист, совы закружились, мыши из нор повылезли—да все на Марьюшку. И ви дит Марьюшка — бежит навстречу серый волк.

— Не горюй, — говорит он, — а садись на меня и не оглядывайся.

Села Марьюшка на серого волка, и только ее и видели. Впереди степи широкие, луга бархатные, реки медовые, берега кисельные, горы в облака упираются. А Марьюшка скачет и скачет. И вот перед Марьюшкой хрустальный терем. Крыльцо резное, оконца узорчатые, а в оконце царица глядит.

— Ну, — говорит волк, — слезай, Марьюшка, иди и нанимайся в прислуги.

Слезла Марьюшка, узелок взяла, поблагодарила волка и пошла к хрустальному дворцу. Поклонилась Марьюшка царице и говорит:

— Не знаю, как вас звать, как величать, а не нужна ли вам будет работница?

Отвечает царица:

Давно я ищу работницу, но такую, которая могла бы прясть, ткать, вышивать.

— Все это я могу делать.

— Тогда проходи и садись за работу.

И стала Марьюшка работницей. День работает, а наступит ночь — возьмет Марьюшка серебряное блюдечко золотое яичко и скажет:

— Катись, катись, золотое яичко, по серебряному блюдечку, покажи мне моего милого.

Покатится яичко по серебряному блюдечку, и предстанет Финист — ясный сокол. Смотрит на него Марьюшка и слезами заливается:

— Финист мой, Финист — ясный сокол, зачем ты меня оставил одну, горькую, о тебе плакать!

Подслушала царица ее слова и говорит:

— Продай ты мне, Марьюшка, серебряное блюдечко и золотое яичко.

— Нет, — говорит Марьюшка, — они непродажные. Могу я тебе их отдать, если позволишь на Финиста — ясна сокола поглядеть.

Подумала царица, подумала.

— Ладно, — говорит, — так и быть. Ночью, как он уснет, я тебе его покажу.

Наступила ночь, и идет Марьюшка в спальню к Финисту — ясну соколу. Видит она — спит ее сердечный друг сном непробудным. Смотрит Марьюшка не насмотрится, целует в уста сахарные, прижимает к груди белой, — спит не пробудится сердечный друг.

Наступило утро, а Марьюшка не добудилась милого...

Целый день работала Марьюшка, а вечером взяла серебряные пяльцы да золотую иголочку. Сидит вышивает, сама приговаривает:

— Вышивайся, вышивайся, узор, для Финиста — ясна сокола. Было бы чем ему по утрам вытираться.

Подслушала царица и говорит:

— Продай, Марьюшка, серебряные пяльцы, золотую иголочку.

— Я не продам, — говорит Марьюшка, — а так отдам, разреши только с Финистом — ясным соколом свидеться.

Подумала та, подумала.

— Ладно, — говорит, — так и быть, приходи ночью.

Наступает ночь. Входит Марьюшка в спаленку к Финисту — ясну соколу, а тот спит сном непробудным.

— Финист ты мой, ясный сокол, встань, пробудись!

Спит Финист — ясный сокол крепким сном. Будила его Марьюшка — не добудилась.

Наступает день.

Сидит Марьюшка за работой, берет в руки серебряное донце, золотое веретенце. А царица увидала: продай да продай!

— Продать не продам, а могу и так отдать, если позволишь с Финистом — ясным соколом хоть часок побыть.

— Ладно, — говорит та.

А сама думает: "Все равно не разбудит".

Настала ночь. Входит Марьюшка в спальню к Финисту — ясну соколу, а тот спит сном непробудным.

— Финист ты мой — ясный сокол, встань, пробудись!

Спит Финист, не просыпается.

Будила, будила — никак не может добудиться, а рассвет близко.

Заплакала Марьюшка:

— Любезный ты мой Финист — ясный сокол, встань, пробудись, на Марьюшку свою погляди, к сердцу своему ее прижми!

Упала Марьюшкина слеза на голое плечо Финиста — ясна сокола и обожгла. Очнулся Финист — ясный сокол, осмотрелся и видит Марьюшку. Обнял ее, поцеловал:

— Неужели это ты, Марьюшка! Трое башмаков износила, трое посохов железных изломала, трое колпаков железных поистрепала и меня нашла? Поедем же теперь на родину.

Стали они домой собираться, а царица увидела и приказала в трубы трубить, об измене своего мужа оповестить.

Собрались князья да купцы, стали совет держать, как Финиста — ясна сокола наказать.

Тогда Финист — ясный сокол говорит:

— Которая, по-вашему, настоящая жена: та ли, что крепко любит, или та, что продает да обманывает?

Согласились все, что жена Финиста — ясна сокола — Марьюшка.

И стали они жить-поживать да добра наживать. Поехали в свое государство, пир собрали, в трубы затрубили, в пушки запалили, и был пир такой, что и теперь помнят.

Сивка-Бурка

**Русская народная сказка**

Жил-был старик, у него было три сына. Старшие занимались хозяйством, были тароваты и щеголеваты, а младший, Иван-дурак, был так себе - любил в лес ходить по грибы, а дома все больше на печи сидел.

Пришло время старику умирать, вот он и наказывает сыновьям:

- Когда помру, вы три ночи подряд ходите ко мне на могилу, приносите мне хлеба.

Старика этого схоронили. Приходит ночь, надо большому брату идти на могилу, а ему не то лень, не то боится, - он и говорит младшему брату:

- Ваня, замени меня в эту ночь, сходи к отцу на могилу. Я тебе пряник куплю.

Иван согласился, взял хлеба, пошел к отцу на могилу. Сел, дожидается. В полночь земля расступилась, отец поднимается из могилы и говорит:

- Кто тут? Ты ли, мой больший сын? Скажи, что делается на Руси: собаки ли лают, волки ли воют, или чадо мое плачет?

Иван отвечает:

- Это я, твой сын. А на Руси все спокойно.

Отец наелся хлеба и лег в могилу. А Иван направился домой, дорогой набрал грибов. Приходит - старший сын его спрашивает:

- Видел отца?

- Видел.

- Ел он хлеб?

- Ел. Досыта наелся.

Настала вторая ночь. Надо идти среднему брату, а ему не то лень, не то боится - он и говорит:

- Ваня, сходи за меня к отцу. Я тебе лапти сплету.

- Ладно.

Взял Иван хлеба, пошел к отцу на могилу, сел, дожидается. В полночь земля расступилась, отец поднимается и спрашивает:

- Кто тут? Ты ли, мой средний сын? Скажи, что делается на Руси: собаки ли лают, волки ли воют, или мое чадо плачет?

Иван отвечает:

- Это я, твой сын. А на Руси все спокойно.

Отец наелся хлеба и лег в могилу. А Иван пошел домой, дорогой опять набрал грибов. Средний брат его спрашивает:

- Отец ел хлеб?

- Ел. Досыта наелся.

На третью ночь настала очередь идти Ивану, Он говорит братьям:

- Я две ночи ходил. Ступайте теперь вы к отцу на могилу, а я отдохну.

Братья ему отвечают:

- Что ты, Ваня, тебе стало там знакомо, иди лучше ты.

- Ну ладно.

Иван взял хлеба, пошел. В полночь земля расступается, отец поднялся из могилы:

- Кто тут? Ты ли, мой младший сын Ваня? Скажи, что делается на Руси: собаки ли лают, волки ли воют, или чадо мое плачет?

Иван отвечает:

- Здесь твой сын Ваня. А на Руси все спокойно.

Отец наелся хлеба и говорит ему:

- Один ты исполнил мой наказ, не побоялся три ночи ходить ко мне на могилу. Выдь в чистое поле и крикни: "Сивка-бурка, вещая каурка, стань передо мной, как лист перед травой!" Конь к тебе прибежит, ты залезь ему в правое ухо, а вылезь в левое. Станешь куда какой молодец. Садись на коня и поезжай.

Иван взял узду, поблагодарил отца и пошел домой, дорогой опять набрал грибов. Дома братья его спрашивают:

- Видел отца?

- Видел.

- Ел он хлеб?

- Отец наелся досыта и больше не велел приходить.

В это время царь кликнул клич: всем добрым молодцам, холостым, неженатым, съезжаться на царский двор. Дочь его, Несравненная Красота, велела построить себе терем о двенадцати столбах, о двенадцати венцах. В этом тереме она сядет на самый верх и будет ждать, кто бы с одного лошадиного скока доскочил до нее и поцеловал в губы. За такого наездника, какого бы роду он ни был, царь отдаст в жены свою дочь, Несравненную Красоту, и полцарства в придачу.

Услышали об этом Ивановы братья и говорят между собой:

- Давай попытаем счастья.

Вот они добрых коней овсом накормили, выводили, сами оделись чисто, кудри расчесали. А Иван сидит на печи за трубой и говорит им:

- Братья, возьмите меня с собой счастья попытать!

- Дурак, запечина! Ступай лучше в лес за грибами, нечего людей смешить.

Братья сели на добрых коней, шапки заломили, свистнули, гикнули - только пыль столбом. А Иван взял узду и пошел в чистое поле. Вышел в чистое поле и крикнул, как отец его учил:

- Сивка-бурка, вещая каурка, стань передо мной, как лист перед травой!

Откуда ни возьмись конь бежит, земля дрожит, из ноздрей пламя пышет, из ушей дым столбом валит. Стал как вкопанный и спрашивает:

- Чего велишь?

Иван коня погладил, взнуздал, влез ему в правое ухо, а в левое вылез и сделался таким молодцом, что ни вздумать, ни взгадать, ни пером написать. Сел на коня и поехал на царский двор. Сивка-бурка бежит, земля дрожит, горы-долы хвостом застилает, пни-колоды промеж ног пускает.

Приезжает Иван на царский двор, а там народу видимо-невидимо. В высоком тереме о двенадцати столбах, о двенадцати венцах на самом верху в окошке сидит царевна Несравненная Красота.

Царь вышел на крыльцо и говорит:

- Кто из вас, молодцы, с разлету на коне доскочит до окошка да поцелует мою дочь в губы, за того отдам ее замуж и полцарства в придачу.

Тогда добрые молодцы начали скакать. Куда там - высоко, не достать! Попытались Ивановы братья, до середины не доскочили. Дошла очередь до Ивана.

Он разогнал Сивку-бурку, гикнул, ахнул, скакнул - двух венцов только не достал. Взвился опять, разлетелся в другой раз - одного венца не достал. Еще завертелся, закружился, разгорячил коня и дал рыскача - как огонь, пролетел мимо окошка, поцеловал царевну Несравненную Красоту в сахарные уста, а царевна ударила его кольцом в лоб, приложила печать.

Тут весь народ закричал:

- Держи, держи его!

А его и след простыл. Прискакал Иван в чистое поле, влез Сивке-бурке в левое ухо, а из правого вылез и сделался опять Иваном-дураком. Коня пустил, а сам пошел домой, по дороге набрал грибов. Обвязал лоб тряпицей, залез на печь и полеживает.

Приезжают его братья, рассказывают, где были и что видели.

- Были хороши молодцы, а один лучше всех - с разлету на коне царевну в уста поцеловал. Видели, откуда приехал, а не видели, куда уехал.

Иван сидит за трубой и говорит:

- Да не я ли это был?

Братья на него рассердились:

- Дурак - дурацкое и орет! Сиди на печи да ешь свои грибы.

Иван потихоньку развязал тряпицу на лбу, где его царевна кольцом ударила, - избу огнем осветило. Братья испугались, закричали:

- Что ты, дурак, делаешь? Избу сожжешь!

На другой день царь зовет к себе на пир всех бояр и князей, и простых людей, и богатых и нищих, и старых и малых.

Ивановы братья стали собираться к царю на пир. Иван им говорит:

- Возьмите меня с собой!

- Куда тебе, дураку, людей смешить! Сиди на печи да ешь свои грибы.

Братья сели на добрых коней и поехали, а Иван пошел пешком. Приходит к царю на пир и сел в дальний угол. Царевна Несравненная Красота начала гостей обходить. Подносит чашу с медом и смотрит, у кого на лбу печать.

Обошла она всех гостей, подходит к Ивану, и у самой сердце так и защемило. Взглянула на него - он весь в саже, волосы дыбом.

Царевна Несравненная Красота стала его спрашивать:

- Чей ты? Откуда? Для чего лоб завязал?

- Ушибся.

Царевна ему лоб развязала - вдруг свет по всему дворцу. Она и вскрикнула:

- Это моя печать! Вот где мой суженый!

Царь подходит и говорит:

- Какой это суженый! Он дурной, весь в саже.

Иван говорит царю:

- Дозволь мне умыться.

Царь дозволил. Иван вышел на двор и крикнул, как его отец учил:

- Сивка-бурка, вещая каурка, стань передо мной, как лист перед травой!

Откуда ни возьмись конь бежит, земля дрожит, из ноздрей пламя пышет, из ушей дым столбом валит. Иван ему в правое ухо влез, из левого вылез и сделался опять таким молодцом, что ни вздумать, ни взгадать, ни пером написать. Весь народ так и ахнул.

Разговоры тут были коротки: веселым пирком да за свадебку.

Липунюшка

**Сказки Толстого Л.Н.**

Жил старик со старухою. У них не было детей. Старик поехал в поле пахать. А старуха осталась дома блины печь. Старуха напекла блинов и говорит:

– Если бы был у нас сын, он бы отцу блинов отнёс; а теперь с кем я пошлю?

Вдруг из хлопка вылез маленький сыночек и говорит:

– Здравствуй, матушка!

А старуха и говорит:

– Откуда ты, сыночек, взялся и как тебя звать?

А сыночек и говорит:

– Ты, матушка, отпряла хлопочек и положила в столбочек: я там и вывелся. А звать меня Липунюшкой. Дай, матушка, я отнесу блинов батюшке.

Старуха и говорит:

– Ты донесёшь ли, Липунюшка?

– Донесу, матушка...

Старуха завязала блины в узелок и дала сыночку. Липунюшка взял узелок и побежал в поле.

В поле попалась ему на дороге кочка, он и кричит:

– Батюшка, батюшка, пересади меня через кочку! Я тебе блинов принёс.

Старик услыхал с поля – кто-то его зовёт, пошёл к сыну навстречу, пересадил его через кочку и говорит:

– Откуда ты, сынок?

А мальчик говорит:

– Я, батюшка, в хлопочке вывелся, – и подал отцу блинов.

Старик сел завтракать, а мальчик говорит:

– Дай, батюшка, я буду пахать.

А старик говорит:

– У тебя силы недостанет пахать.

А Липунюшка взялся за соху и стал пахать. Сам пашет и сам песни поёт.

Ехал мимо этого поля барин и увидал, что старик сидит завтракает, а лошадь одна пашет. Барин вышел из кареты и говорит старику:

– Как это у тебя, старик, лошадь одна пашет?

А старик говорит:

– У меня там мальчик пашет, он и песни поёт.

Барин подошёл ближе, услыхал песни и увидал Липунюшку.

Барин и говорит:

– Старик! Продай мне мальчика.

А старик говорит:

– Нет, мне нельзя продать, у меня один только и есть.

А Липунюшка говорит старику:

– Продай, батюшка, я убегу от него.

Мужик и продал мальчика за сто рублей. Барин отдал деньги, взял мальчика, завернул его в платочек и положил в карман. Барин приехал домой и говорит жене:

– Я тебе радость привёз.

А жена говорит:

– Покажи, что такое?

Барин достал платочек из кармана, развернул его, а в платочке ничего нету. Липунюшка уж давно к отцу убежал.

1. Дети старших отрядов могут приготовить спектакль, действия которого сочиняют самостоятельно. Дети младших отрядов - готовят сценку по определенной сказке/басне. [↑](#footnote-ref-1)