

**Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования детско-юношеская спортивная школа № 7
муниципального образования город Краснодар**

СОГЛАСОВАНО
На заседании НМС
МКУ КНМЦ
«__» _____ 2022г.
Председатель Совета,
директор МКУ КНМЦ

Ф.И.Ваховский

УТВЕРЖДАЮ
Заместитель главы
администрации
муниципального образования
Туапсинский район по
вопросам социальной сферы,
связям со СМИ, по делам
несовершеннолетних

УТВЕРЖДАЮ
Директор МБОУ ДО
ДЮСШ № 7

Э.А.Фомиченко
Протокол педсовета МБОУ
ДО ДЮСШ №7
№__ от «__» _____ 2022г.

**ПРОГРАММА ПРОФИЛЬНОЙ СМЕНЫ
«ШАХМАТНАЯ ПЛАНЕТА»**

для обучающихся МБОУ ДО ДЮСШ №7, победителей и призёров
Всероссийских и краевых соревнований по шахматам и шашкам
в МБУ «Комплексный спортивно-оздоровительный центр «Ольгинка»

Возрастная категория – 7-17 лет,
Количество участников – 50 человек
Срок реализации программы - 13-26 июня 2022 года

Авторы программы:
Рубанова Е.В., заместитель директора
Размыслова В.Н., старший методист

ИНФОРМАЦИОННАЯ КАРТА ПРОГРАММЫ

по организации отдыха, оздоровления и занятости детей и подростков
в период летней оздоровительной кампании 2022 года

1.	Полное название программы	Программа профильной смены «Шахматная планета» для обучающихся МБОУ ДО ДЮСШ №7, победителей и призёров Всероссийских и краевых соревнований по шахматам и шашкам в МБУ «Комплексный спортивно-оздоровительный центр «Ольгинка»
2.	Цель программы	Создание благоприятных условий для полноценного отдыха и оздоровления обучающихся; - помощь обучающимся в освоении подходов к постижению шахмат с позиций отечественного и мирового опыта, к организации самостоятельной работы по изучению шахмат на углубленном уровне; - развитие творческого потенциала одарённых детей; - формирование профессионального отношения к деятельности, развитие навыков и качеств, способствующих улучшению спортивных результатов обучающихся
3.	Направления деятельности	Физкультурно-спортивное
4.	Составитель программы (ФИО, должность)	Рубанова Елена Викторовна – МБОУ ДО ДЮСШ №7, заместитель директора. Размыслова Вера Николаевна – МБОУ ДО ДЮСШ №7, старший методист
5.	Муниципальная образовательная организация, представившая программу	Муниципальное бюджетное образовательное учреждение детско-юношеская спортивная школа № 7 муниципального образования город Краснодар
6.	Адрес, телефон	г. Краснодар, ул. Постовая, 59, 8(861)-268-63-66
7.	Место реализации	МБУ «Комплексный спортивно-оздоровительный центр «Ольгинка»
8.	Количество учащихся	50 человек
9.	Возраст учащихся	7-17 лет
10.	Сроки реализации	13-26 июня 2022 года
11.	Перечень подпрограмм	-

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

1.1. Программа разработана в соответствии с нормативно-правовыми документами:

- распоряжение Правительства Российской Федерации от 22 мая 2017 года № 978-р «Об утверждении Основ государственного регулирования и государственного контроля организации отдыха и оздоровления детей»;

- распоряжение Министерства просвещения РФ от 26.04.2021 № Р-93 «О внесении изменений в ведомственную целевую программу Развитие сферы отдыха и оздоровления детей», утверждённую распоряжением Министерства просвещения РФ от 28.11.19г. № Р-121;

- письмо Министерства просвещения РФ от 08.04.2021 № СК-806 «О подготовке к проведению летней оздоровительной кампании 2021 года»;

- методические рекомендации Министерства просвещения РФ по вопросам подготовки к проведению летней оздоровительной кампании 2021 года от 5 апреля 2021 г. № ДГ-38/06вн;

- письмо министерства образования, науки и молодёжной политики Краснодарского края от 30.03.2021 № 470113-6034/21 «Об организации деятельности лагерей, организованных образовательными организациями»;

- СанПиН 3.1/2.4.3598-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации работы образовательных организаций и других объектов инфраструктуры для детей и молодёжи в условиях распространения новой коронавирусной инфекции (COVID-19)», утверждённые Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 30.06.20 № 16;

- постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 24 марта 2021 г. № 10 «О внесении изменений в санитарно-эпидемиологические правила СП 3.1/2.4.3598-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации работы образовательных организаций и других объектов инфраструктуры для детей и молодёжи в условиях распространения новой коронавирусной инфекции (COVID19)», утверждённые Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 30.06.20 № 16»;

- методические рекомендации Роспотребнадзора МР 3.1/2.4.0239-21 «Рекомендации по организации работы организаций отдыха детей и их оздоровления в условиях сохранения рисков распространения COVID-19 в 2021 году».

1.2. Актуальность программы:

Детский оздоровительный лагерь достаточно давно является привычным местом проведения летних каникул для детей и подростков.

В условиях проведения профильной смены создаётся благоприятная среда для оздоровления подрастающего поколения, осуществления активного

отдыха детей, реализации интересов и потребностей в самопроявлении и самореализации в различных сферах деятельности.

Особенностью данной программы является сопряжение углублённого изучения шахмат и ещё, что несмотря на нахождение в детском оздоровительном центре, дети не отрываются от образовательного процесса.

В программе органично сочетаются теория и практика. В основу практических занятий положены принципы дидактической эвристики: принцип личностного целеполагания обучающегося, принцип выбора индивидуальной образовательной траектории, принцип метапредметных основ содержания образования, принцип продуктивности обучения, принцип первичности образовательной продукции обучающегося, принцип ситуативности обучения, принцип образовательной рефлексии. В соответствии с ними обучающийся конструирует знания в исследуемой области реальности, а затем с помощью преподавателя сопоставляет полученный результат с культурно-историческими аналогами, что даёт как личностное, так и общекультурное приращение.

Задача лагеря - не просто создать условия для летнего отдыха ребёнка, но и помочь ему реализовать его потребности отдыхать с пользой для себя и социума. В связи с этим создана программа «Шахматная планета», в рамках которой учитываются значимые события Года культурного наследия народов России, а также 350-летие со дня рождения Петра I. Петр Первый был большим любителем шахмат. Шахматы были обязательным развлечением на знаменитых петровских ассамблеях.

Интеллектуальный труд в лагере дополняется физической активностью. Благодаря этому полученные на занятиях знания лучше усваиваются.

Данная программа предназначена для юных шахматистов школьного возраста – до 17 лет, проявивших интеллектуальные и творческие способности в области шахмат и готовящихся к участию в соревнованиях высокого уровня. Процесс подготовки к олимпиадам и конкурсам помогает расширить кругозор обучающихся, развивает и углубляет интерес к изучаемому предмету, актуализирует собственный опыт обучающихся.

Программа «Шахматная планета» является учебно-познавательной.

1.3. Цель программы - создание благоприятных условий для полноценного отдыха и оздоровления обучающихся, позволяющим:

- помочь обучающимся в освоении подходов к постижению шахмат с позиций отечественного и мирового опыта, к организации самостоятельной работы по изучению шахмат на углублённом уровне;
- способствовать развитию творческого потенциала одарённых детей;
- привить профессиональное отношение к деятельности, развить навыки и качества, способствующие улучшению спортивных результатов обучающихся.

1.4. Задачи программы:

Обучающие:

1. Познакомить с основными типами позиций, развить знание и понимание.
2. Познакомить с системой оценки позиции.
3. Сформировать готовность к творческому, нестандартному подходу к шахматам.
4. Сформировать ключевые компетенции в шахматах.

Развивающие:

1. Изучение и учёт познавательных, личных интересов, склонностей, способностей обучающихся для осуществления личностно-ориентированного и развивающего обучения.
2. Создание условий для самоопределения, самореализации и развития обучающихся через включение в разнообразие деятельности интеллектуального, творческого, спортивного характера, помощь в развитии индивидуальных способностей обучающихся.
3. Развивать организованность, гармоничное физическое и интеллектуальное развитие через длительные тренировки для поддержания формы, самообладания и эмоциональной устойчивости.

Воспитательные:

1. Приобщение детей к здоровому образу жизни. Создание системы физического оздоровления занимающихся в условиях временного коллектива.
2. Воспитывать лидерство, стремление стать первым, завоевывать высшие награды и титулы.
3. Формирование у спортсменов навыков общения и толерантности.

2. ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

2.1. Основные мероприятия

Программа «Шахматная планета» по своей направленности является комплексной, т.е. включает в себя в основном деятельность по профилю смены (теоретические и практические занятия по шахматам, лекции, мастер-классы, турниры, викторины и т.п.), а также разноплановую деятельность: объединяет различные направления оздоровления, отдыха и воспитания детей в условиях лагеря.

По продолжительности программа является краткосрочной, т.е. реализуется в течение одной смены в оздоровительном центре (14 дней).

Все мероприятия профильной смены направлены на формирование чёткой гражданской позиции детей и подростков.

Основная деятельность профильной смены направлена на формирование интереса обучающихся к шахматной игре и включение его в разнообразие человеческих отношений и межличностное общение со сверстниками. Профильная смена, учитывая её специфическую деятельность, может дать детям определённую целостную систему нравственных ценностей и культурных традиций через погружение ребёнка в атмосферу шахматной игры и познавательной деятельности дружеского микросоциума.

Принципы, используемые при планировании и проведении профильной смены:

- безопасность всех проводимых мероприятий;
- учёт особенностей каждой личности;
- возможность проявления способностей во всех областях творческой деятельности и досуга всеми участниками смены;
- достаточное количество спортивного инвентаря и материалов для организации всей деятельности смены;
- распределение эмоциональной и физической нагрузки в течение каждого дня;
- чёткое распределение обязанностей и времени между всеми участниками смены;
- ежедневная рефлексия с возможностью для каждого участника смены высказать своё мнение о прошедшем дне.

Направления и виды деятельности.

Физкультурно-оздоровительная работа:

Задачи:

- вовлечение детей в различные формы физкультурно-оздоровительной работы;
- выработка и укрепление гигиенических навыков;
- расширение знаний об охране здоровья.

Основные формы организации:

- утренняя гимнастика (зарядка);
- спортивные игры на спортивной площадке;
- подвижные игры на свежем воздухе.

Беседы о здоровом образе жизни.

Утренняя зарядка проводится ежедневно в течение 10-15 минут. Основная задача этого режимного момента помимо физического развития и закаливания создание положительного эмоционального заряда и хорошего физического тонуса на весь день.

Подвижные игры включают все основные физкультурные элементы: ходьбу, бег, прыжки. Они способствуют созданию хорошего, эмоционально окрашенного настроения у детей, развитию у них таких физических качеств, как ловкость, быстрота, выносливость, а коллективные игры – ещё и развитие дружеских отношений.

Социальное направление предполагает познавательно-творческую насыщенность жизнедеятельности, направленность всех форм работы на познание, творчество, расширение кругозора, умение ценить творческие достижения. Ежедневно на протяжении лагерной смены будут проходить теоретические и практические занятия по шахматам (1-2 раза в день).

Теоретическая часть программы смены состоит из теоретических занятий и разбора партий.

Занятия по шахматам ведут тренеры-преподаватели с большим стажем работы, мастера ФИДЕ по шахматам, имеющие высшую квалификационную

категорию. Обучающиеся получают достаточный объём знаний в шахматах, закрепят изученное и смогут реализовать его на практике.

Практическая часть предусматривает проведение различных турниров, бесед.

Духовно-нравственное воспитание - приобщение детей и подростков к традиционным духовным ценностям России, формирование понимания значимости традиционных нравственных идеалов и моральных норм для жизни личности, семьи, общества, формирование у детей основополагающих морально-нравственных идеалов, установок, ценностей, норм, обеспечивающих осознанный нравственный выбор.

Творческая деятельность – это особая сфера человеческой активности, в которой личность не преследует никаких других целей, кроме получения удовольствия от проявления духовных и физических сил. Основным назначением творческой деятельности в центре является развитие креативности детей и подростков.

Формы организации:

- изобразительная деятельность;
- конкурсные программы;
- творческие конкурсы;
- творческие игры.

Программа «Шахматная планета» осуществляется по следующим блокам:

Организационный.

Цель: помощь каждому ребенку адаптироваться в новых условиях. Предъявить единые требования к режиму дня и дисциплине.

Виды работ:

1. Планирование.
2. Определение обязанностей.
3. Организация питания в лагере.
4. Организация занятий по шахматам.

Оздоровительный.

Цели и задачи: научить отдыхающих ответственно относиться к своему здоровью и окружающей среде; научить правилам личной гигиены; дать правильное представление о нравственных и психологических отношениях между людьми; умению владеть собой; приёмам самозащиты в экстремальных ситуациях.

1. Утренняя гимнастика.
2. Рациональное сбалансированное питание.
3. Режим дня.
4. Закаливание, солнечно-воздушные ванны.
5. Спортивные мероприятия (эстафеты, веселые старты, игры).

Виды работ:

1. Медицинский контроль и наблюдение за здоровьем детей, оперативный контроль со стороны педагогов, профилактические мероприятия.

2. Обеспечение активного двигательного режима - спортивно-массовая работа для нормального развития детей и профилактики переутомления; проведение утренней зарядки на свежем воздухе; проведение спортивных, культурно-массовых мероприятий на свежем воздухе.

Общественно-полезный.



В программу введены мероприятия, целью которых являются воспитание доброты и порядочности, нравственных качеств, умения понимать и ценить природу, уважать труд других людей. Это уборка территории центра и поддержание её в чистоте.

Творческий (досуговый).

1. Коллективно-творческая деятельность.
2. Участие в мероприятиях.
3. Конкурсы, викторины.

Режим дня профильной смены «Шахматная планета»

7.45	Подъем	
8.00-8.10	Зарядка	
8.10-8.15	Информационная линейка	
8.15-8.30	Сан. процедуры	
8.30-9.00	Завтрак	
9.00-10.30	Выход на море	
11.00-13.30	Лекции, мастер-классы	
13.30-14.00	Обед	
14.30-16.00	Турнир по шахматам	

16.00-17.30	Выход на море	
18.00-19.00	Ужин	
19.00-22.00	Спортивные, развлекательные мероприятия	
22.00-22.15	Сан. процедуры	
22.30	Отбой, сон	

2.2. Механизм реализации программы

Программа реализуется в несколько этапов:

- подготовительный;
- организационный;
- основной;
- заключительный.

1. Подготовительный этап:

- разработка программы профильной смены;
- определение контингента участников профильной смены, конкурсный отбор (осуществляется экспертной комиссией МБОУ ДО ДЮСШ №7 на основании мотивационного письма и конкурса портфолио обучающегося);
 - подготовка кадров для работы на профильной смене (семинары, консультации, инструктаж);
 - методическое обеспечение (разработка занятий в форме мастер-классов, организация планирования содержания мероприятий профильной смены, определение форм и методов работы);
 - материально-техническое обеспечение (приобретение оборудования, инвентаря, канцелярских товаров, наградного материала).

2. Организационный этап:

- создание условий для деятельности профильной смены, для осознания детьми и подростками правил, требований жизнедеятельности в лагере;
- проведение педагогической диагностики интересов, возможностей и способностей детей и подростков;
- формирование основ самоуправления в детском коллективе;
- реализация совместной разносторонней деятельности.

3. *Основной этап:*

Программа построена на основе системно-деятельностного подхода и состоит из отдельных модулей, связанных между собой общими задачами раскрытия подходов к шахматам.

Основной деятельностью этого этапа является:

- реализация основной идеи смены – специальные учебно-тренировочные занятия по шахматам;
- создание условий для проявления индивидуальности ребёнка, его творческого и нравственного потенциала;
- организация разнообразной творческой деятельности;
- спортивные соревнования;
- показ детских достижений и приобретений через разнообразные формы досуговой деятельности: игровые программы, праздники и конкурсы.

4. *Заключительный этап:*

- подведение итогов смены;
- демонстрация индивидуальных и групповых достижений (результаты соревнований, турниров и др.);
- оценка и самооценка участниками смены, лично значимых результатов участия в программе (анкетирование, опрос, наблюдение);
- создание эмоциональной атмосферы успешного завершения смены, поощрение наиболее активных участников;
- стимулирование положительных изменений в личности участников смены (грамоты, благодарственные письма);
- анализ организации и проведения профильной смены педагогами, обобщение результатов, приобретенного опыта;
- анализ предложений, внесенных обучающимися, тренерами-преподавателями по деятельности смены, составление отчёта о проведении смены.

2.3. Срок и место реализации программы

Продолжительность профильной смены – 14 дней, 1 смена, с 13 по 26 июня 2022 года.

Профильная смена будет проводиться в МБУ «Комплексный спортивно-оздоровительный центр «Ольгинка», Краснодарский край, Туапсинский район, с.Ольгинка, ул. Приморская, 22-А.

2.4. Формы и методы реализации программы

Программа реализуется в процессе проведения лекционных и практических занятий, тестов, викторин, решения различных позиций.

Основные технологии: проблемно-диалогическая, технология развития критического мышления, технология дебютов, технология творческой мастерской, игровые технологии.

Компьютерные программы, используемые при обучении – Skype, Zoom, Шахматная Планета, chess.com, lichess.org.

2.5. Перечень всех организаторов программы

- Департамент образования администрации муниципального образования город Краснодар;
- Муниципальное казённое учреждение муниципального образования город Краснодар «Краснодарский научно-методический центр»;
- Муниципальное бюджетное образовательное учреждение детско-юношеская спортивная школа № 7 муниципального образования город Краснодар.

Координаторы смены:

1. Руководитель программы – 1 человек
2. Тренер-преподаватель, вожатый отряда – 2 человека
3. Педагог-организатор, спортивный организатор - 1 человек.

2.6. Участники программы

Программа рассчитана на обучающихся МБОУ ДО ДЮСШ № 7 от 7 до 17 лет. Количество участников – 50 человек (2 отряда по 25 человек), 1 руководитель, 3 педагога. Всего – 54 человека.

Половой состав: смешанный (мальчики и девочки).

Продолжительность смены – 14 дней.

Целевая группа: победители, призёры, участники различных соревнований по шахматам (первенств ДЮСШ №7, первенств муниципального образования город Краснодар, первенств ЮФО и др.). Обязательно наличие медицинского заключения для выезжающих в лагерь.

Перед началом работы лагерной смены проводится установочный семинар для всех участников программы. На смене работают руководитель, один организатор и два тренера-преподавателя. Педагоги несут ответственность за жизнь и здоровье детей, выполнение учебно-воспитательного плана, проведение коллективных творческих дел.

2.7. Ресурсное обеспечение

2.7.1. Материально-техническое обеспечение:

Для успешной реализации и проведения профильной смены необходимо следующее оборудование и инвентарь:

- музыкальное оборудование (ноутбук, активная колонка с радиомикрофоном);
- микрофоны – 2 шт.;
- оборудование для просмотра мультимедийных презентаций, видеофайлов, прослушивания аудиофайлов;
- доступ в Интернет с целью использования учебных и игровых шахматных сайтов;
- спортивный инвентарь (шахматные доски с комплектами фигур, мячи и др.);
- канцелярские товары (бумага, карандаши, фломастеры и др.);

- наградная продукция;
- призовой фонд: грамоты, дипломы.

2.7.2. Методическое обеспечение:

- разработка методических рекомендаций, подготовка оборудования для организации мастер-классов;
- сборник инструкций по охране жизни и здоровья детей;
- учебные пособия по шахматам;
- методическая литература: игры, конкурсы, сценарии, викторины, праздники и т.д.

2.7.3. Кадровое обеспечение:

Оздоровление и развитие детей в значительной степени зависит от знаний, умений и подготовленности к работе тех взрослых, которые организуют жизнедеятельность смены.

Реализация программы осуществляется следующим кадровым составом:

Должность	Функциональные обязанности	Количественный состав
Руководитель программы	<ul style="list-style-type: none"> - обеспечивает общее руководство деятельностью смены; - организует работу по программе, образовательную, профилактическую деятельность; - отвечает за организацию мероприятий; - утверждает правила внутреннего распорядка смены; - проводит инструктаж персонала по технике безопасности; - ведёт отчетную документацию в ходе реализации программы 	1 чел.
Вожатый отряда (тренер-преподаватель)	<ul style="list-style-type: none"> - несёт ответственность за жизнь и здоровье детей во время пребывания в центре; - отвечает за организацию работы отрядов, выполнение режима дня в центре; - проводит учебно-тренировочные занятия по шахматам, турниры; - отвечает за проведение отрядных дел, работу органов детского самоуправления; - отвечает за подготовку мероприятий; - готовит отчетность по проведённым мероприятиям 	2 чел.
Педагог-организатор	<ul style="list-style-type: none"> - организует и проводит спортивно-оздоровительные мероприятия, утреннюю зарядку, соревнования; - организует и проводит мероприятия; - отвечает за технику безопасности; 	1 чел.

	- готовит отчётность по своему направлению деятельности	
--	---	--

2.8. План-сетка реализации основных мероприятий программы

Время	Содержание	Участники
1 день (13.06 – понедельник)		
14.30-15.00	Открытие смены	Все участники
15.00-17.00	Блицтурнир	Все участники
19.00-20.30	Огоньки знакомств	Все участники
2 день (14.06 – вторник)		
11.00-13.30	Виды и приёмы защиты	Группа 1
11.00-13.30	Тактические приёмы	Группа 2
14.30-16.00	Турнир по шахматам	Все участники
19.00-21.30	Алло! Мы ищем таланты!	Все участники
3 день (15.06 – среда)		
11.00-13.30	Преимущество в развитии	Группа 1
11.00-13.30	Как играть дебют. Философский мастер-класс	Группа 2
14.30-16.00	Турнир по шахматам	Все участники
19.00-21.30	Игра «Путешествие по станциям»	Все участники
4 день (16.06 – четверг)		
11.00-13.30	Английское начало за белых - центральная стратегия	Группа 1
11.00-13.30	Карлсбадская структура	Группа 2
14.30-16.00	Турнир по шахматам	Все участники
19.00-21.30	Конкурс «Актерское мастерство»	Все участники
5 день (17.06 – пятница)		
11.00-13.30	Упрощения	Группа 1
11.00-13.30	Марш Королем	Группа 2
14.30-16.00	Турнир по шахматам	Все участники
19.00-21.30	Весёлое морское путешествие	Все участники
6 день (18.06 – суббота)		
11.00-13.30	Преимущество в пространстве	Группа 1
11.00-13.30	Три стратегии защиты в дебюте и миттельшпиле	Группа 2
14.30-16.00	Турнир по шахматам	Все участники
19.00-21.30	Игра «Форд Боярд»	Все участники
7 день (19.06 – воскресенье)		
11.00-13.30	Типовые планы и действия в сложных, неконкретных позициях	Группа 1
11.00-13.30	Ферзевый гамбит за белых	Группа 2
14.30-16.00	Турнир по шахматам	Все участники

19.00-21.30	Олимпиада	Все участники
8 день (20.06 – понедельник)		
11.00-13.30	Староиндийская защита за белых	Группа 1
11.00-13.30	Король в центре	Группа 2
14.30-16.00	Турнир по шахматам	Все участники
19.00-21.30	Квест «В поисках сокровищ»	Все участники
9 день (21.06 – вторник)		
11.00-13.30	Эндшпиль. Теоретические окончания. Часть 1	Группа 1
11.00-13.30	Сдача пешечного центра	Группа 2
14.30-16.00	Турнир по шахматам	Все участники
19.00-21.30	Конкурс «Мисс смены»	Все участники
10 день (22.06 – среда)		
11.00-13.30	Эндшпиль. Теоретические окончания. Часть 2	Группа 1
11.00-13.30	Эндшпиль. Теоретические окончания. Часть 1	Группа 2
14.30-16.00	Турнир по шахматам	Все участники
19.00-21.30	День Нептуна	Все участники
11 день (23.06 – четверг)		
11.00-13.30	Анти – Грюнфельд за белых	Группа 1
11.00-13.30	Эндшпиль. Теоретические окончания. Часть 2	Группа 2
14.30-16.00	Блицтурнир	Все участники
19.00-21.30	Квест «Летнее приключение»	Все участники
12 день (24.06 – пятница)		
11.00-13.30	Эндшпиль. Игра при ферзях	Группа 1
11.00-13.30	Атака Панова за белых	Группа 2
14.30-16.00	Блицтурнир	Все участники
19.00-21.30	Прощальный огонек	Все участники
13 день (25.06 – суббота)		
11.00-13.30	Просмотр художественного фильма «Чемпион мира»	Все участники
14.30-16.00	Подведение итогов. Закрытие смены	Все участники
19.00-21.30	Закрытие смены. Дискотека	Все участники
14 день (26.06 – воскресенье)		
12.00	Отъезд	Все участники

2.9. Предполагаемые конечные результаты реализации программы

2.9.1. Ожидаемые результаты:

Оздоровительные:

- общее оздоровление обучающихся, укрепление их здоровья.

Развивающие:

- расширение кругозора у детей и подростков;
- формирование навыков, составляющих основу здорового образа жизни, укрепление физического и психического здоровья;
- приобщение детей и подростков к различным видам творческой деятельности;
- получение участниками смены умений и навыков индивидуальной и коллективной, творческой и трудовой деятельности, социальной активности;
- реализация интересов участников проекта в саморазвитии;
- развитие лидерских, организаторских качеств, развитие коммуникативных способностей и толерантности.

Организационные:

- популяризация шахмат среди детей и молодежи;
- занятость продуктивным организованным досугом.

Образовательные:

- обучающиеся повысят своё шахматное мастерство;
- достойно представят в дальнейшем Краснодарский край на всероссийских и международных соревнованиях;
- получают представление о контексте, в котором необходимо воспринимать стандартные и нестандартные шахматные приемы.

Воспитательные:

- предупреждение правонарушений в подростковой среде;
- формирование устойчивой мотивации к ЗОЖ;
- воспитание любви к Родине;
- приобщение к миру шахмат.

Для педагогов-организаторов проекта:

Организационные:

- успешная реализация проекта;
- популяризация шахмат среди детей и молодежи.

Методические:

- разработка новых методических рекомендаций, сценариев для организации летнего досуга детей и подростков;
- разработка мастер-классов.

2.9.2. Ожидаемые результаты и критерии их оценки

Задача	Критерии	Способы отслеживания результатов
Формирование ценностного отношения и интереса к шахматам и расширение информационного поля по шахматам	Развитие потребности занятий шахматами	Участие каждого ребёнка в практических занятиях, мастер-классах, консультациях и мероприятиях
Создание благоприятных условий для полноценного отдыха детей и подростков в период летних каникул	Организация полноценного содержательного отдыха	Медицинское наблюдение, 100 % участие во всех мероприятиях смены, проба сил в разнообразных формах деятельности, ежедневные зарядки
Создание условий для укрепления физического и нравственного здоровья, пропаганда здорового образа жизни	Ведение здорового образа жизни в центре	Отсутствие травматизма
Содействие всестороннему развитию личности каждого ребёнка через организацию активного досуга. Выявление у детей способностей и талантов	Организация активного досуга	Участие детей и подростков в разнообразных формах творческой и активной деятельности, их творческий отчёт (организация различных соревнований, шахматных турниров). Успешность детей в различных мероприятиях повысит социальную активность, даст уверенность в своих силах и талантах

При активном участии детей и взрослых в реализации программы у детей возникнет мотивация к знакомству с другими детьми.

Успешное выступление детей в мероприятиях, конкурсах повысит социальную активность, которая должна проявиться в течение всей смены. Дети станут дружными, сплочёнными, творческим коллективом, ставящим перед собой новые цели.

Оценивание достижений обучающихся предполагается осуществлять по результатам выполнения заданий разного уровня при работе в группах, по

результату викторины и тестов, по результатам на последующих шахматных соревнованиях.

2.10. Показатели эффективности (индикаторы) программы

Целевые показатели	Индикаторы
Физическое развитие посредством «погружения» детей и подростков в среду шахмат	- выработка положительной мотивации детей и подростков к занятиям шахматами; - отсутствие отрицательной динамики состояния здоровья обучающихся в результате занятий, а наоборот, наблюдение улучшения самочувствия у обучающихся
Физкультурно-спортивное развитие	- выработка положительной мотивации детей и подростков к принципам здорового образа жизни
Развитие познавательной и творческой активности обучающихся	- сохранение положительной мотивации и интереса среди участников смены заниматься шахматами; - высокий уровень качества знаний обучающихся
Формирование основ нравственной культуры	- сформированность основных нравственных качеств личности; - наличие отрицательной динамики правонарушений и преступлений среди обучающихся

2.10.1. Факторы риска и меры их профилактики

Возможные факторы риска

Фактор риска	Меры профилактики
Травмоопасность в центре	Проведение инструктажа по технике безопасности; Учёт индивидуальных возможностей участников смены
Низкая активность детей в реализации программы	Выявление индивидуальных способностей и интересов ребёнка для приобщения и занятости другой деятельностью (социально-значимой, спортивной, организационной и т. д.)
Недостаточная психологическая компетентность педагогического коллектива	Проведение инструктивно-методических сборов с теоретическими и практическими занятиями. Планирование взаимозаменяемости воспитателей педагогами смены. Индивидуальная работа с преподавателями по коррекции содержания работы

2.11. Динамика развития программы в течение последних лет

Программа выездной профильной смены «Шахматная планета» реализуется впервые.

2.12. Потенциал развития программы

Потенциал развития программы – долгосрочная перспектива.

Сценарии проведения развлекательных мероприятий

Мероприятие «Огоньки знакомств»

Все дети садятся в круг.

Ведущий: Перед тем, как мы начнем, прошу вас определить, с каким настроением пришли вы сегодня. Для этого посмотрите на стенд, на котором изображен аквариум. В него каждый из вас запустит рыбку того цвета, который соответствует вашему настроению на этот момент: желтая рыбка – плохое настроение, оранжевая – хорошее, красная – отличное.

Ведущий: Поиграем в «Шляпу». На листках бумаги написаны вопросы, при ответе на которые можно лучше узнать, понять друг друга. Каждый по очереди берет листок с вопросом из шляпы, передаваемой по кругу.

Вопросы могут быть следующие:

- Какую последнюю ты прочитал(а) книгу?
- Какую страну ты хотел(а) бы посетить?
- Как ты любишь проводить свободное время?
- Самый необычный день в твоей жизни?
- Какие качества тебе нравятся в людях?
- Что бы ты сделал(а), если бы выиграл(а) миллион? и др.

Дальше играем в «Тайну». Каждый пишет свои ожидания от предстоящей профильной смены. Все записки подписываются по желанию и собираются в конверт, который запечатывается до прощального огонька.

Прежде чем мы расстанемся, я прошу каждого из вас еще раз определиться со своим настроением, выберите рыбку соответствующего цвета: желтая – плохое, оранжевая – хорошее, красная – отличное. Запустите рыбок в аквариум. Изменился аквариум или нет?

Мероприятие «Алло! Мы ищем таланты!»

Музыка «Матрица».

Пират: Капитан, капитан, прямо по курсу – остров! Неужели тот, который мы ищем?

Капитан: Бросить якорь! *Бросают.* Мы смогли пристать к суше!!!
Обнимаются. **Капитан:** Да, это тот остров! Мы нашли его.

Спускаются.

Пират: Вот уже 400 лет бороздим моря и океаны, потому что не можем избавиться от проклятия.

Капитан:

Я на острове далеко
Много лет тому назад
В яме темной и глубокой
Закопал бесценный клад.

Именно за это «Летучий голландец» обречён скитаться по свету, пока не найдёт остров и не выбросит клад в море. По легенде нам должны помочь жители этого острова: талантливые ребята.

Пират: Вы же талантливые? Вы всё умеете?

Ответы.

Музыка «Джек Воробей».

Смотрите, капитан, я вижу свёрток с посланием.

Читает:

«Чтобы освободиться от проклятия, необходимо посмотреть выступления островитян на конкурсной программе «Алло! Мы ищем таланты!», а потом отдать им сундук с кладом.

Конкурсанты выступают в следующих номинациях, в каждой из которых будет определён победитель:

- незабываемое пение,
- мир танца,
- разное.

Также предусмотрена номинация «Приз симпатий жюри». После каждого номера жюри таблички с баллами поднимает. Когда закончатся выступления, главная волшебница острова, имя которой начинается на букву «М», отдаст сундук и произнесёт заклинание, чтобы вас освободить!»

Капитан, а кто такие таланты и почему их надо искать?

Капитан: Талант – это то, что человек любит делать больше всего, то, что человек никогда не бросит делать, то к чему он возвращается снова и снова, то от чего он получает удовольствие. Таких людей мало, поэтому их нужно искать и поддерживать, например, бурными аплодисментами!

Пират: Понял! Мы с вами тоже таланты! Так виртуозно обманывать, брать в плен, грабить и пугать, быть смелыми и отчаянными сможет не каждый!

Капитан: Давай поближе познакомимся со знаменитостями. Встречаем аплодисментами

Музыка «Джек Воробей».

Пират: Давайте поиграем. За четыреста лет каких только песен мы не слышали! Узнайте песню по описанию и спойте из неё отрывок:

Песня о трагической судьбе маленького насекомого («Кузнечик»)

Песня об использовании улыбки в качестве электроэнергии («Улыбка»)

Песня о существе, которого каждая дворняжка знает («*Песенка Чебурашки*»)

Песня о ежедневных занятиях детей в течение 9—11 лет («*Чему учат в школе*»)

Встречаем аплодисментами

Музыка «Джек Воробей».

Капитан: А мы продолжаем игру со зрителями. Знаете, я очень люблю читать. А вы? Ответьте на вопросы:

Он пиявок добывал,
Карабасу продавал,
Весь пропах болотной тиной.
Его звали... (*Дуремар*).

В Простоквашино он жил
И с Матроскиным дружил.
Простоват он был немножко,
Звали песика... (*Шарик*).

Он гулял по лесу смело,
Но лиса героя съела.
На прощанье спел бедняжка —
Его звали... (*Колобок*).

Много дней он был в пути,
Чтоб жену свою найти,
А помог ему клубок,
Его звали... (*Иван-царевич*).

Все узнает, подглядит,
Всем мешает и вредит.
Ей лишь крыска дорога,
А зовут ее... (*Шапокляк*).

И красива, и мила,
Только очень уж мала!
Стройная фигурочка,
А зовут... (*Дюймовочка*).

Жил в бутылке сотни лет,
Наконец, увидел свет,
Бородою он оброс,
Это добрый... (*старик Хоттабыч*).
Встречаем аплодисментами

Музыка «Джек Воробей».

Пират: Капитан, а сколько новых слов появилось, чтобы поздороваться: «привет», «всем чмоки», «хай, пипл», «хэллоу». Раньше только «здравствуйте», «добрый вечер», «добрый день», «доброе утро».

Капитан: Всё меняется, не переживай. Теперь пираты и грабят иначе, даже через Интернет. Давайте здороваемся немного по-другому. Все девчонки после слова: «Здравствуйте!» громко скажут: «Хи-хи-хи!», а все мальчишки скажут: «Ха-ха-ха!». Ну а взрослые, присутствующие на нашей программе, будут говорить: «Хо-хо-хо!» Теперь все вместе. Молодцы!

Пират: А Интернет – это что?

Капитан: Пока выступают следующие звёзды, я расскажу тебе про Интернет. Встречаем аплодисментами

Музыка «Джек Воробей».

Капитан: Расскажу я вам рассказ
В полтора десятка фраз.
Лишь скажу я слово "три",
«Ура!» немедленно кричи!

Однажды щуку мы поймали,
Рассмотрели, что внутри.
Рыбешек мелких увидали,
И не одну, а целых... пять.

Мечтает парень закаленный
Стать пиратом знаменитым,
Смотри, на корабле ты не хитри,
А жди команду: "Раз, два... марш"

Когда команды запомнить хочешь,
Их не зубри до поздней ночи,
А про себя их повтори,
Разок, другой, а лучше... семь.

Однажды шхуну для пиратов
Мне три часа пришлось прождать.
Ну что ж, друзья, вы «Ура!» прокричали.
Я ставлю вам оценку "пять".

Пират: Встречаем аплодисментами

Музыка «Джек Воробей».

Пират: Ещё во время плаваний по морям и океанам, мы видели разных животных.

Поднимите руки вверх.
Перекрестите.
Растопырьте пальцы.
Сделайте удивленные глаза.
Это олени первый раз увидели расписание уроков!

Расставьте руки в стороны.
Возьмитесь за уши и оттопырьте их.
Покачайте головой.
Потопайте ногами.
Это мартышки играют на перемене!

Дружно встали.
Вытянули вперед правую руку.
Не убирая руки, уткнитесь в нее носом.
Левую руку за спину ладошкой вверх.
Повернитесь направо... налево... нет, всё-таки направо.
Возьмите правой рукой за левую руку соседа.
Это слоники идут на физкультуру!

Встречаем аплодисментами

Музыка «Джек Воробей».

Капитан: Спонсором программы является газета «Вести от СМАКа», которую вы можете приобрести завтра по цене 10 рублей. Подошли к концу выступления островитян. Осталось несколько минут до долгожданной свободы.

Пират (*закрывает глаза*): Раз, два, три! (*открывает глаза*) Никто не появился? Где же волшебница, где свобода? Я так устал бороздить моря и океаны... Ау! (*оглядывается по сторонам*). Дети, вы не видели?

Капитан: Что-то мне подсказывает, что волшебница ищет сундук и вспоминает заклинание. Пока я предлагаю прочитать мысли здесь присутствующих. Не переживай, всё будет хорошо!

Игра «Мысли».

Музыка «Жизнь висела на волоске».

Капитан: А вот и волшебница.

М.В. отдаёт сундук, читает заклинание.

Музыка «Я свободен».

Капитан: Ура! Теперь я куплю себе домик в деревне, буду цветочки выращивать.

Пират: Я стану ведущим увлекательного ток-шоу о моде.

Капитан: Спасибо вам, дети. На прощание нам хочется сказать:

Талант у нас всех разный,

Нужно лишь его открыть.

Пират: И поймёшь, что мир - прекрасный,
И счастливым сможешь быть!
Уходят под музыку «Матрица».

Мероприятие «Путешествие по станциям»

План.

1. Сообщение правил игры.
2. Получение маршрутных листов.
3. Путешествие по станциям.
4. Подведение итогов путешествия.

Условия игры. Каждая команда получает свой маршрутный лист, в котором указан план путешествия по станциям. По маршрутному листу дети отправляются на свои станции.

Прибыв на станцию, команды выполняют задания, которые оцениваются жетонами. По окончании игры подводятся итоги, составляется сводная таблица путешествия, награждение победителей и участников.

Слова ведущего:

Ребята сейчас вы отправитесь в увлекательное путешествие по станциям, на которых вы узнаете много интересного и увлекательного. Каждому отряду выдается маршрутный лист. Выполнение заданий на станциях будет оцениваться в баллах. Команда, набравшая больше всего баллов, получит грамоту победителя игры.

Ребята отправляются по станциям.

Станция «Спортивная»

1. Картошка в ложке - надо пробежать определенное расстояние, держа в вытянутой руке ложку с большой картофелиной. Бегут по очереди. Время бега засекают по часам. Если картофелина упала, ее кладут обратно и продолжают бег. Бежать без картофелины нельзя! Побеждает показавший лучшее время. Еще увлекательнее состязание команд.

2. Эстафета со скакалкой - допрыгать до контрольного пункта и вернуться обратно, побеждает команда, участники которой быстрее всех преодолеют дистанцию.

3. Эстафета с обручем и мячом - один участник команды (капитан) становится на контрольной линии с обручем, члены команды по очереди ведут мяч до контрольного пункта и оттуда бросают, стараясь попасть в обруч (баскетбол) - обручем можно ловить мячи, побеждает команда, забросившая больше всех мячей.

Станция «Вкусный алфавит»

Алфавит напечатан на листе. На каждую букву алфавита необходимо записать фрукт, овощ или ягоду. Сколько правильных ответов, столько баллов получает команда.

Станция «Боулинг»

Ставятся в ряд 7 кеглей. Каждый участник с определенного расстояния должен сбить мячом все кегли. Баллы считаются по количеству сбитых кеглей всей командой.

Станция «5 секунд на размышление»

Необходимо быстро ответить на вопросы.

- 1) Девочкина дочка. (*Кукла*)
- 2) Не имеющая плохой погоды. (*Природа*)
- 3) Зеленая, от которой мухи дохнут. (*Тоска*)
- 4) Прилеталки по-саврасовски и улеталки по-некрасовски. (*Грачи*)
- 5) Пиджак к подгузнику. (*Распашонка*)
- 6) Буквы, выстроенные для переключки. (*Алфавит*)
- 7) Эпицентр бублика. (*Дырка*)
- 8) Охотница до чужих мехов. (*Моль*)
- 9) Ярмарочное приспособление, чтобы вскружить голову. (*Карусель*)
- 10) Фольклорный тест на сообразительность. (*Загадка*)
- 11) Последний модный звук. (*Писк*)
- 12) Часть тела, которую предлагают в комплекте с сердцем. (*Рука*)
- 13) Новое сооружение для задумчивого барана. (*Ворота*)
- 14) Макаронный откидыватель. (*Дурилаг*)
- 15) Обратная сторона затылка. (*Лицо*)
- 16) Учреждение, куда принимают неграмотных. (*Школа*)
- 17) Домашний иллюминатор. (*Окно*)
- 18) Часть лица, которую иногда вешают. (*Нос*)
- 19) Мудрое время суток. (*Утро*)
- 20) Легкий после бани. (*Пар*).

Станция «Следопыт»

На территории смены прячутся заранее деревянные кубики (для 1 команды) и треугольники (для 2 команды). Задание: за 5 минут найти фигуры. Сколько фигур найдено, столько баллов получает команда.

Станция «Запомни и нарисуй»

Участникам показывается в течение 1 минуты картинка, им необходимо воспроизвести ее на бумаге, можно схематически. Сколько предметов совпадет, столько баллов и получает команда.

Станция «Пойми меня»

Каждый участник получает листок с заданием. С помощью мимики и жестов изобразить то, что написано, а команда должна угадать. Сколько ситуаций угадано, столько баллов получает команда.

Человек ест мороженое.

Человек ест длинные макароны.

Месит тесто и делает пирожки.

Вдеет нитку в иголку и шить.

Жарит яичницу-глазунью.

Человек ест недожаренный шашлык.

Доставать деньги из кошелька и считать их.

Укладывать вещи в чемодан.

Разжигать костер.

Человек ест арбуз.

Станция «В гостях у сказки»

- 1) Кто из героев русской народной сказки был хлебобулочным изделием? (*Колобок*)
- 2) Какая порода рыб самая ценная? (*Золотая рыбка*)
- 3) Назовите героиню русской народной сказки, которая была сельскохозяйственным продуктом? (*Репка*)
- 4) В какой русской народной сказке брат не послушал сестру, нарушил санитарно-гигиенические правила и жестоко за это поплатился? (*Сестрица Алёнушка и братец Иванушка*)
- 5) Назовите героиню французской сказки, которая получила имя, благодаря головному убору? (*Красная Шапочка*)
- 6) Героиня, какой французской сказки чистила печки и убирала в доме? (*Золушка*)
- 7) Какой сказочный герой посеял деньги, надеясь, что из него вырастет денежное дерево? (*Буратино*)
- 8) Какая домашняя птица, героиня русской народной сказки, несла хозяевам изделия из драгоценных металлов? (*Курочка Ряба*)
- 9) Какой герой французской сказки очень любил обувь, и как его за это прозвали? (*Кот в сапогах*)
- 10) Назовите имя сказочной женщины-лётчика (*Баба Яга*).

Мероприятие «Конкурс Актерского Мастерства»

Дети делятся на две команды.

1 ТУР

Задание 1 (пластика, мимика, голос) ВОКЗАЛ.

Изобразите пластикой и голосом:

1. Ребенок, потерявшийся на вокзале.
2. Родителей потерявшегося ребёнка.
3. Вам срочно надо уехать, а билетов нет.
4. Вы опаздываете на поезд.
5. Вы третьи сутки на вокзале.
6. Вы перебегаете дорогу перед «носом» паровоза.
7. Опять от вас сбежала последняя электричка...
8. У вас 2 чемодана, 3 сумки и ребенок, а ваш поезд уже прибывает, и вы пытаетесь добраться до перрона.
9. В зале ожидания собралась толпа и вам не терпится узнать почему...
10. Вы отправляетесь в путешествие с пятью детьми.
11. Вы сели в вагон, но на вашем месте уже едут двое.
12. Вы всю жизнь прожили в глухой деревне и, вдруг, попали на вокзал большого города.

13. Вы пытаетесь сдать билет на поезд, который отправляется через пять минут.
14. В кассе огромная очередь, а вы настойчиво пытаетесь что-то спросить у кассира, не стоя в ней.
15. Вы стоите в очереди в багажную кассу, перед вами некто пытается пролезть без очереди.
16. Вы очень плохо слышите, но старательно пытаетесь узнать у окружающих, когда прибывает ваш поезд.

Задание 2. ФРАЗЫ. ИНТОНАЦИИ

Скажите с заданной интонацией:

1. Здравствуйте, я ваша тетя! - *С горечью*
2. Эх, жизнь моя жестянка... - *С радостью*
3. Ваня, я ваша навеки! - *Печально*
4. А теперь покатай меня, большая черепаха! - *Гневно*
5. Я сказал: Горбатый! - *Ласково*
6. Отдай колбасу, я все прошу! - *Нежно*
7. Товарищи, в зоопарке тигру мяса не докладывают!... - *С радостью*
8. Моя Маруся хуже динамиту! - *С любовью*

Задание 3 (пластика, мимика - пантомима) СПОРТ.

Изобразите:

- Штангиста (подход к штанге и её поднятие)
- Человека, заканчивающего марафонскую дистанцию.
- Прыгуна с шестом.
- Изящную акробатку.
- Цирковую гимнастку.
- Спортсмена, метящего молот.
- Вы - футбольный вратарь (момент атаки на ваши ворота).
- Туриста с тяжелым рюкзаком.
- Гимнастку, выполняющую упражнение на бревне.
- Вы - тренер проигрывающей команды.
- Футболиста, забивающего пенальти.
- Гимнаста с шестом, балансирующего на канате.
- Вы – всадник (наездник) на бешено брыкающейся лошади.
- Пловца на дистанции.
- Прыгуна с десятиметровой вышки.
- Вы - фехтовальщик на шпагах.
- Вы - болельщик и ваша любимая команда забивает гол.
- Вы – теннисист.
- Спортсмена по прыжкам в сторону.
- Вы - гимнастка с лентой.

Задание 4 ИМИДЖ

Участники по одному идут по кругу и выполняют задание:

- Вы - элегантная женщина, Ваш рост 180 см, а вес 120 кг. При этом Вы носите туфли на очень высоком каблуке, в правой руке - тяжелая сумка,

сильно дергается левый глаз. Для того, чтобы произвести впечатление, Вы идете, высоко подняв голову и слегка покачивая бедрами.

- Вы - невысокий мужчина, очень комплексующий по поводу своей внешности: левое плечо выше правого, большие оттопыренные уши, небольшой горб на спине. Кроме того, Вы слегка прихрамываете на правую ногу. Для того, чтобы сгладить впечатление, Вы много улыбаетесь и, более того, часто и громко смеетесь.
- Вы - женщина, считающая себя ужасной толстухой. Однако, на самом деле Вы выглядите более чем худенькой. Вы носите объемную одежду и шляпу с большими полями. К тому же постоянно попадаете в нелепые ситуации: вот и сейчас на правой туфле сломался каблук, а с плеча постоянно спадает сумочка. Чтобы пережить все неприятности, Вы достаете из кармана «Ментос» и начинаете глотать таблетку за таблеткой.
- Вы - высокий шикарный мужчина, привыкший нравиться женщинам. Вы ходите широкими шагами, сильно размахивая руками и высоко подняв голову. Вы часто моргаете обоими глазами и встряхиваете головой, отбрасывая назад длинную челку. Вы держите в руках тяжелую папку, из которой постоянно что-то выпадает.

2 ТУР

Задание 1. ТЕАТРАЛЬНАЯ ПОСТАНОВКА

1. СЮЖЕТ ПЕРВЫЙ «ЦЫГАН – ВОР»:

Количество участников - в зависимости от количества желающих колеблется от 9 до 13 (с добавлением ролей деревьев и занавеса).

Ночь. Завывает ВЕТЕР. Раскачиваются ДЕРЕВЬЯ. Между ними пробирается ЦЫГАН-ВОР. Он ищет конюшню, где спит КОНЬ... Вот и конюшня. Спит конь, ему что-то снится, он слегка перебирает копытами и тоненько ржет. Недалеко от него пристроился на жердочке ВОРОБЕЙ. Он дремлет, иногда открывает то один глаз, то второй. На улице на привязи спит ПЁС. Деревья шумят, из-за шума неслышно как Цыган-вор пробирается в конюшню. Вот он хватает коня за уздечку... Воробей зачирикал тревожно... Пес отчаянно залаял... Цыган уводит коня. Пес заливается лаем. Выбежала из дома ХОЗЯЙКА, заохала, закричала. Она зовет мужа. Выскочил с ружьем в руках ХОЗЯИН. Цыган убегает.

Хозяин ведет коня в стойло. Пес прыгает от радости. Воробей летает вокруг. Деревья шумят, и ветер продолжает завывать. Хозяин гладит коня и бросает ему сена. Хозяин зовет хозяйку в дом. Все успокаивается. Спит пес, дремлет воробей на своем прежнем месте, стоя засыпает конь, он изредка вздрагивает и тихо ржет...

ЗАНАВЕС.

1. СЮЖЕТ ВТОРОЙ «ФИЛОСОФ»:

Количество участников в зависимости от количества желающих колеблется от 10 до 18 (с добавлением ролей волн, дельфинов и занавеса).

МОРЕ. Море волнуется. Находится в постоянном движении. У берега на КАМНЕ сидит ФИЛОСОФ. Он углубился в мысли, ничего не замечает вокруг. Со стороны кажется, что он дремлет. Не замечает ВОЛН, набегающих на берег. Не замечает, как подплыла АКУЛА, разинув хищную пасть, собираясь съесть философа. Не замечает он, как стайка веселых ДЕЛЬФИНОВ прогоняет злую акулу в море. Философ сидит, погруженный в мысли. Ничто не может вывести его из раздумий о смысле жизни. Он так неподвижен, что прилетевшая ЧАЙКА принимает его за камень и садится ему на голову.

На берегу появляется ТОРГОВЕЦ с КОРЗИНОЙ. Целый день он продавал товар на рынке. Усталый, волочит корзину по песку. Торговец видит одинокую фигуру человека, сидящего на камне, и направляется к нему. Заметив человека, чайка с криком улетает. Философ сохраняет прежнюю задумчивость. Подойдя к философу, торговец просит присмотреть за корзиной. Раздевается и идет окунуться в море. В это время на берегу появляются ДВА ШУТНИКА. Они видят погруженного в мысли философа, крадучись подбираются к корзине с одеждой. Забирают ее и пускаются наутек. Торговец видит, как похищают его корзину с деньгами и одеждой, быстро плывет к берегу и кричит: «Спасите!» От крика философ пробуждается и бросается на помощь. Конечно, спасти человека для философа - это все равно, что спасти высшую ценность. Торговец отбивается от философа. Вскоре они оказываются на берегу. Шутники убегают все дальше и дальше. Торговец мечется по берегу, умоляя философа дать ему на время одежду, чтобы поймать шутников. Философ отвечает, что одежда - не самое главное в жизни, что она только средство, а не цель... И вновь впадает в глубокую задумчивость. Торговец прыгает вокруг, бьет философа по спине, пытаясь вывести его из задумчивости, становится на колени, умоляя об одежде.

Приплывают дельфины, обсуждают ситуацию. Чайка кричит, дает советы голому торговцу, философ невозмутим, дельфины уплывают, чайка улетает. Торговец раздевает философа, бежит спасать свое добро. На камне одинокий философ, погруженный в мысли о смысле жизни...

Задание 3. Конкурс «Человек жующий»

ВЕДУЩИЙ. Для актера бывает немаловажно сработать пантомимический беспредметный этюд. И вот сейчас участникам наших вступительных экзаменов предлагается съесть предмет (съедобный) так, чтобы всем сразу стало ясно, что вы едите. Да при этом необходимо быстро переключаться с одного предмета на другой:

- Семечки, червивое яблоко, костлявая рыба.
- Спелый арбуз, тающее мороженое, не прожаренный шашлык.
- Спагетти, манную кашу, касторку.
- Спелая груша, банан, рисовую кашу китайскими палочками.

Задание 4. Конкурс «Крики на банкетках»

Сыграть эмоции бывает трудно, особенно когда это необходимо сделать одним голосом. Но и такое нужно уметь настоящему актеру:

- Вы престарелая бабушка, находитесь на своем балконе 9 этажа и видите, как внизу старшие ребята обижают Вашего любимого внука.
- Будучи вожатым, Вы видите ребёнка из своего отряда на самом высоком дереве смены и Вам необходимо его оттуда снять.
- Стоя под окном любимой, которая живет на 8 этаже, Вы признаетесь в любви и приглашаете ее в кино.
- Ваш выход на сцену. Вы - чтец стихов, но микрофон не работает, а зал просто огромный.

3 ТУР

Задание 1. «Однажды, в студеную зимнюю пору...»

Прочитайте отрывок из стихотворения «Однажды в студеную зимнюю пору...»:

- Вопросительно
- Восклицательно
- Как перед расстрелом
- Как на похоронном митинге
- Как ребёнок, только что научившийся говорить
- Большой зал, а микрофоны не работают
- С горячей картошкой во рту
- С тяжёлым грузом на спине
- С грузинским акцентом
- Только что с марафонского финиша
- Выступление на свадьбе с тостом
- На 50-градусном морозе
- На 80-градусной жаре
- Человек, не видевший долго людей
- На суде, обвинение в преступлении

Задание 2. Изобразите голосом:

- Причаливающий мотор
- Водосточный бачок
- Заводящийся мотор
- Закипающий чайник
- Вой сирены
- Шторм на море
- Тормозящий автомобиль
- Топот коня
- Шум взлетающего самолёта

Задание 3. Телефон:

Вы спешите, уже опаздываете, но вдруг перед самым уходом вы слышите звонок телефона. Торопясь, вы поднимаете трубку и быстро отвечаете на вопрос:

- Скажите, что мне делать со своей дочерью?
- Подскажите животное из 7 букв?
- Когда привезут колбасу?

- Или вы сейчас расскажете в чём дело, или...?
- Ну а как насчёт кино?
- Как вам не стыдно?
- Шеф, клиент готов, что делать дальше?
- Ну, сколько ещё можно, уже 3 часа ждём?
- Мама, когда же ты меня отсюда заберёшь?
- Как быть, если она не пришивается?
- Скажите, зачем всё это?
- Алло, а у меня тут лампочка не зажигается? Что делать?
- Всё посмотрел, но чего-то не хватает. Чего же?

Мероприятие "Весёлое морское путешествие"

Сегодня мы предлагаем вам отправиться в морское путешествие.

Вы спросите, почему мы выбрали морскую тематику? А потому, то море – это символ света, простора и свободы. Сколько художников, поэтов, композиторов посвятили морям и рекам свои произведения! А сколько интересных фильмов сняли режиссеры!

1. Морские загадки

Младшие отряды:

Если он на дне лежит,
то корабль не побежит. (якорь)

Ног нет, а движется;
Перья есть, а не летает;
Глаза есть, а не мигает. (рыба)

По морю идет, идет,
А до берега дойдет -
Тут и пропадет. (волна)

Кругом вода,
А с питьем беда. (море)

Я и туча, и туман,
И ручей и океан.
И летаю, и бегу,
И стеклянной быть могу. (вода)

Старшие отряды

1. Какой адрес у пиратов? (море)
2. Любимая валюта пиратов? (золото)
3. Как звали капитана, совершившего кругосветное плавание на яхте «Беда»? (Врунгель)
4. Где пираты хранят свои сокровища? (сундук)

5. Как назывался подросток на корабле, обучающийся морскому делу? (юнга)

6. Высокий столб для паруса на корабле? (мачта)

7. Сильная буря на море? (шторм)

8. Плоская, как тарелка, живет на дне моря? (камбала)

9. Любимый напиток пиратов? (ром)

10. Самая страшная рыба? (акула)

11. Команда корабля, самолета, танка? (экипаж)

12. Что может бежать, но не умеет ходить? (река, ручей)

13. Самое глубокое озеро на земле? (Байкал)

14. Густые водоросли на дне реки или пруда? (тина)

15. Кто автор «Сказки о рыбаке и рыбке»? (А.С. Пушкин)

2. Знаток морей.

Перед вами названия морей.

Каких морей не существует в мире?

Белое, Синее, Черное, Желтое, Зеленое, Красное.

3. Морские профессии

Написать на листке как можно больше морских профессий.

4. Игра под «Море, берег, парус»

По сигналу «Море!» все делают шаг вперед, по сигналу «Берег!» — шаг назад, по сигналу «Парус!» — поднимают руки.

Жюри следит за тем, чтобы вся команда действовала слаженно.

5. Переливай-ка

Из полного стакана перелить шприцем в пустой воду, не пролив ее на стул.

6. Узнай морское животное

Собрать картинку морского животного из пазлов и назвать его.

7. Рыболовы

До чего же увлекательное дело – рыбалка! Но наш конкурс не будет зависеть от клева. Для рыбалки потребуется «водоем» с рыбками – ведро воды со спичками и «удочка» - ложка. Задача каждого участника – добежать до «водоема», поймать «удочкой» одну рыбку, не помогая себе другой рукой, затем положить ее в «садок» - тарелку, добежать до команды и передать эстафету следующему. Удачной рыбалки!

8. Морской узел

Кто скажет мне, что должен уметь каждый матрос? (ответы детей)

Каждый матрос должен знать, как морской узел завязать!

(игра "Завяжи узелки" - каждый получает по веревке, кто больше узлов завяжет).

9. Смельчаки

А если навстречу акулы, братцы! То мы не будем их бояться! Матросу нужно метким быть, чтобы акул всех победить!

Мы самые смелые? (Да!) Мы самые меткие? (Да!)

Ставятся кегли с наклеенными на них картинками акул, нужно сбить все кегли мячом.

10. Ловкач

На спины соперникам прикрепляются таблички с надписями. Участники не должны видеть эти надписи. Задача участников – постараться прочесть то, что написано на спине соперника, который старается спрятать свою надпись на спине, уворачиваясь. Побеждает тот, кто быстрее прочтет эту надпись.

Гроза морей
Морской волк
Алые паруса
Необитаемый остров
Легкий бриз.

11. Танцевальный

Станцевать танец «Яблочко». Какая команда лучше.

12. Домашнее задание – песня

Команды исполняют песню на тему, связанную с водой – морем, речкой и т.д.

Заканчиваем мероприятие игрой в «РУЧЕЁК».

Мероприятие «Игра «Форд Боярд»

Методические советы:

Заранее готовятся маршрутные листы для каждого отряда, в котором указан план путешествия по станциям. По маршрутному листу дети отправляются на свои станции. Прибыв на станцию, отряды выполняют задания, которые оцениваются в баллах. Баллы проставляются в маршрутный лист. На станциях стоят дети из старших отрядов, которые тоже будут награждены за помощь в организации мероприятия. Также на станциях размещаются таблички с названием станции для удобного ориентирования ребят.

Ход игры

Музыкальная станция

1. Музыкальный конкурс «Угадай мелодию».

Звучит аккомпанемент. Дети угадывают песню.

Предлагается три популярные песни:

«Песня Забавы»,

«В каждом маленьком ребёнке»,

«I like to move it move it» Песня короля Джулиана из м/ф. Мадагаскар

2. Споем вместе.

Дети всем отрядом поют песни, которые угадали.

Станция Медицинская

1. Как обработать рану?

3. Первая помощь при ушибе.

2. Первая помощь при ожоге.

4. Первая помощь при перегревании.

5. Первая помощь при обмороке.

6. Первая помощь при пищевом отравлении.

7. Первая помощь при утомлении.

8. Первая помощь при укусе пчел.

9. Первая помощь при укусе змеи.

Станция Игровая

1. Повторяй-ка

Дети становятся в одну линию. По жребью или считалке выбирают первого участника. Он становится лицом ко всем и выполняет какое-либо движение, например, хлопок в ладоши, прыжок на одной ноге, поворот головы, поднятие рук и т.д.

Затем он встает на своё место, а на его место становится следующий игрок. Он повторяет движения первого участника и добавляет своё.

Третий игрок добавляет два предыдущих и добавляет своё, и так по очереди делают остальные участники.

2. Море – суша

Для этой игры понадобятся обручи. Обручи кладут на пол. Договариваются, что внутри обруча водная стихия – море, река, океан и т.п. Снаружи обруча – суша, берег, луг, пляж и т.п.

По команде «Море!» дети должны запрыгнуть в обручи. По команде «Суша!» дети должны находиться вне обруча.

3. Нарисованная пословица

Обычно художники рисуют пейзажи, портреты, натюрморты. А вы попробуйте нарисовать пословицу. Например, такую:

- на чужой каравай рот не разевай;
- за двумя зайцами погонишься - ни одного не поймаешь;
- дареному коню в зубы не смотрят;
- одна голова хорошо, а две лучше;
- доброе слово и кошке приятно.

4. Умение сотрудничать

Ведущий. Представьте, что нам с вами предстоит экспедиция на необитаемый остров, мы можем взять с собой только ограниченное количество предметов. Какие предметы мы возьмем, зависит от того, как мы сможем договориться. Сейчас каждый индивидуально посмотрите на список предметов и выберите три самые необходимые на необитаемом острове вещи, подчеркните их. (1 минута.)

Теперь нам всем вместе нужно решить, какие три предмета вы возьмёте с собой в экспедицию. (Обсуждение в группе и выбор трех предметов.)

Список предметов:

1. Охотничий нож
2. Карманный фонарь
3. Магнитный компас
4. Охотничье ружье
5. Пачка соли

6. Литр воды на каждого
7. Карманное зеркало
8. Полиэтиленовый плащ
9. Золото, алмазы
10. Собака

Мероприятие «Олимпиада»

Виды упражнений

Прыжки в длину.

В эстафете не будет разбега, а вот “заступать” будет категорически нельзя. Эстафета проходит так:

Первый участник встает на линию старта, совершает прыжок с места в длину. После приземления он не должен двигаться с места, пока не проведут черту, которая зафиксирует место “посадки”. Черта проводится по носкам обуви прыгающего.

Следующий участник ставит ноги прямо перед чертой, не “заступая” её. И тоже совершает прыжок в длину. Вся команда совершает один коллективный прыжок в длину. Прыгать надо аккуратно и не падать при посадке – иначе аннулируется результат прыжка. Самый длинный коллективный прыжок – победный.

Стрельба «из лука».

Мишень – это обычные ведра. Лук – обыкновенный репчатый лук. Ведро-мишень ставим на 5 м от финишной прямой. Луковицы укладываем на финишной черте, их число равно числу участников. Участник №1 по сигналу начинает движение от старта к финишу. Прибежав, он берет луковицу и бросает её в ведро. Каждое попадание – одно дополнительное очко. Независимо от попадания, первый стрелок не задерживается долго возле финиша, а бежит к своей команде, чтобы передать эстафету следующему. Так, все члены команды, по очереди совершают луковую стрельбу. Побеждает команда, быстрее всех и точнее всех забросившая все луковицы.

Вольная борьба.

На земле чертится круг диаметром в 1 м, в него входят представители двух команд, встают друг к другу спиной, упираются в землю ногами и пытаются вытолкнуть противника из круга. Помогать себе руками нельзя, начинать выталкивать необходимо по сигналу. За каждого вытолкнутого присуждается 1 очко, по окончании упражнения очки суммируются. Победитель тот, у кого больше очков.

Бадминтон.

Ракеткой чеканить будем обычный воздушный шарик. На линии старта стоит первый участник забега. В одной руке у него ракетка, в другой – шарик. Напротив, на линии финиша, установлено ведро. Игрок должен, ударяя ракеткой по шарик, провести шар до финиша и уложить его в ведро. Затем игрок возвращается и передает эстафету следующему. Второй участник бежит к ведру, достает из него шарик и ведет его к команде. Никто не имеет права нести шар в руках или ударять его рукой, все только ракеткой. Победит команда, первой освоившая правила такого бадминтона и сделавшая все быстрее других.

Скачки.

Лошади в этой эстафете не совсем обычные. Их заменяют табуретки или стулья.

«Всадник» в этой эстафете должен на старте «оседлать» табуретку, взяться за её края вместо уздечки и, помогая себе ногами, проделать путь от старта до финиша и обратно. Вслед за первым «седоком» этот путь преодолевает вся команда. Побеждают во всех «конных забегах» самые выносливые и быстрые.

Велогонки.

Велосипед может заменить обычная гимнастическая палка. Её нужно «оседлать» сразу двум участникам. Они – велосипедисты. Каждому «велодуэту» предстоит «проехать» до поворотной отметки и обратно, удерживая между ногами «велосипед». Побеждают самые быстрые.

Перетягивание каната.

Канат надо перетягивать, пропустив его между ногами, и стоя спиной друг к другу.

Стрельба по движущейся мишени.

Оружие – теннисные мячи: по одному на каждого участника эстафеты. Мишень – табурет. Чтобы мишень стала «движущейся», необходимо к её ножке привязать веревку. Капитан, стоя в сторонке, возьмет в руки конец веревки, а команда выстраивается в колонну на «огневом рубеже» на линии старта. Расстояние – не менее 10 м. По сигналу капитан начинает тянуть на себя веревку, табурет двигается, и, пока он перемещается, все игроки должны произвести по одному «выстрелу». Это нужно делать быстро: кинуть мяч и тут же отпрыгнуть в сторону, чтобы на «рубеж огня» вышел стоящий сзади, следующий участник. Времени на движение мишени – 30 сек.

Выигрывает та команда, у которой больше точных попаданий. В перерывах можно устраивать рекламные паузы, делать репортаж с места событий, показывать мини-концерты болельщиков.

Канатаходцы.

На полу из полосок бумаги или шпагата протягивается ленточка-дорожка, по которой надо пройти с закрытыми глазами. Побеждает команда, сделавшая большее число точных шагов по ленточке.

Кастрюльбол.

Для игры нужно: пакет камушек, тазик, 2 чашки или кастрюли, сильно различающиеся по размеру, которые бы входили в тазик.

Приготовление: установите чаши одна в другую и поместите их обе в тазик. Предоставьте игрокам возможность поочередно кинуть по три ореха в центральную (самую маленькую) чашу. Если добавить немного воды в большие кастрюли, то мишень станет плавать, что сделает игру ещё интереснее! Присуждается по 5 очков за орехи, попавшие в центральную чашу (и оставшиеся там), 3 очка за попадание в более крупную чашу и 1 очко за каждый орех, оставшийся в тазике.

Мероприятие «Квест «В поисках сокровищ»

Ведущий. Дорогие друзья! Сегодня я предлагаю вам отправиться на поиски клада. Как называются люди, которые отправляются на поиски клада?

Дети: Кладоискатели.

Ведущий: Верно. Сейчас каждый из вас попробует себя в роли кладоискателя, но в одиночку найти клад трудно, поэтому мы будем путешествовать командами. Предлагаю каждой команде представить свое название, девиз и выбрать капитана. На обсуждение даю вам 5 минут.

Команды представляются.

Ведущий: Сейчас команды отправятся на этапы. Этапы перечислены в маршрутных листах. Командиры по ним будут вести своих кладоискателей. На каждой станции вы должны заработать кусочек карты. Этапы можно проходить не по порядку, а в разброс. Но 7 этап последним, и я вам помогу склеить карту и укажу место, где находится последняя подсказка. После получения подсказки вы отправляетесь на поиски клада. Победит только одна команда, которая первая найдет клад.

(раздать маршрутные листы)

Этапы: на каждом из них нужно получить кусок карты

1. «Сборы в дорогу»

На этапе назвать **10 самых необходимых вещей** в мореплавании и поиске клада, а также выполнить задание **«Веревочка»**. Командам предлагается протянуть одну веревочку через элементы одежды всех членов команды. После этого, необходимо не порвав веревочку смотать ее обратно в клубок. Засекается время.

2. «Морской волк»

На этапе детям предлагается решение задания «Эрудит» (на знание морских терминов) и кроссворда.

Через океан плывет великан и выпускает воды фонтан. (кит)
 Живет между камнями голова с четырьмя ногами. (черепаха)
 В воде она живет, нет клюва, а клюет. (рыба)
 В тихую погоду нет нас нигде,
 А ветер подует - бежим по воде. (волны)
 Шириною широко, глубиною глубоко,
 День и ночь о берег бьется,
 Из него вода не пьется,
 Потому что не вкусна -
 и горька и солонна. (море)
 И в тайге, и в океане он отыщет путь любой,
 Умещается в кармане, а ведет нас за собой. (компас)
 Ты со мною не знаком? Я живу на дне морском.
 Голова и восемь ног, вот и весь я - ... (осьминог)
 Ученик-матрос (*юнга*)
 Доска для спуска с корабля (*трап*)
 Руль корабля (*штурвал*)
 Дежурство на корабле (*вахта*)

3. Трудности кладоискателей

Предлагается отгадать шифр и прочитать фразу. В шифре есть лишние цифры (в помощь предоставляется табличка с алфавитом).

15,6; 12,21,19,20; 35; 1; 19; 13,10,19,20,16,25,12,1,14,10; 35;

15,6; 18,21,2,1,26,12,1; 35; 1; 19,26,10,20,1;

15,6; 25,6,13,16,3,6,12; 35; 1; 18,1,19,19,12,1,9,29,3,1,6,20; 34.

4. Приметы мореплавателей

Детям предлагается угадать, что из этих примет правда (т.е. так на самом деле считали мореплаватели), а что ложь.

1. Бегство крыс с корабля приведет к его крушению (верно).
2. Женщина на корабле - к счастью и удаче. (ложь, считается, что женщина на корабле к беде).
3. Подкова, прибитая к мачте, защищает корабль от беды (верно)
4. Когда корабль впервые спускают на воду о его бор разбивают большой фарфоровый чайник. (ложь, о борт разбивают бутылку)
5. Нельзя заранее объявлять всем имя корабля (верно).
6. Можно много раз менять имя корабля (ложь, не зря говорят: «Как корабль назовешь, так он и поплывет»).
7. Плюнуть на палубе – преступление (верно).
8. Нельзя свистеть на палубе – этим накликнется шторм (верно).

Подсчитываются баллы.

5. «Веселый Роджер» на выполнение задания

- Ребятам предлагается вспомнить и записать песни, где встречаются слова «море», «пират», «клад», «мачта», «корабль», «океан», «штурвал», «ветер» и другие пиратские/морские слова.

- или ребятам предлагается отгадать детские песни о море, путешествиях, пиратах, кладах.

6. Полоса препятствий

Предлагается пройти полосу препятствий: кочки, паутинка (из веревок между деревьями, змейка – держась друг за друга пройти змейкой между кеглями).

7. Расшифровка карты

Приходят все отряды. Складываются все куски карты.

Команды получают последний кусок карты (на обратной стороне последнего куска карты крестом отмечено место, где спрятана последняя подсказка или нужно потереть монеткой, там будут написаны ориентиры для последней подсказки). Команды советуются, идут искать последнюю подсказку.

- повернуться лицом к морю, осмотреть самые большие деревья-пальмы;
- повернуться правым боком к морю, идти в сторону забора;
- встать лицом к морю, найти подсказку в самой большой кормушке (или встать лицом к морю, это место где дети играют в футбол, осмотреть правую часть).

На всех подсказках написано «Холл», дети заходят получают, например, апельсины (сделать сундук из картонной коробки).

Мероприятие «Мисс смены»

Ведущий: Добрый день, дорогие друзья! Мы рады приветствовать вас в этом зале. Сегодня мы должны будем выбрать Мисс смены, самую привлекательную и обаятельную девушку.

Итак, встречайте наших участниц!

Парад участниц. После знакомства проводится жеребьевка. Представление жюри.

Ведущий: Первое конкурсное задание – «Представление костюма».

Ведущий: Второй конкурс – «Разминка». Называется «Вспомнить всё».

Вам, уважаемые конкурсантки, выдаём листы с написанными: медведь, лиса, Баба Яга, заяц, обезьяна, воробей, волк.

В течение трех минут вы должны вспомнить и записать названия литературных произведений, в которых встречаются эти герои. Кто больше? Раз, два, начали!!!

2 конкурс.

Ведущий: А, мы поиграем со зрителями.

Игра со зрителями «Шуточные вопросы»

Вы должны догадаться, о каких сказках идет речь.

1. Сказка о том, как любовь превращает зверя в человека. («Аленький цветочек»)
2. Сказка о первой жертве неудачного вложения денег. («Золотой ключик»)
3. Сказка о преимуществе каменных строений перед соломенными. («Три поросенка»)
4. Сказка о нелегком пути хлебобулочного изделия к потребителю. («Колобок»)
5. Сказка о девушке, которая 3 раза чуть не вступила в неравный брак, но потом все-таки нашла своего принца. (Г. Х. Андерсен «Дюймовочка»)

6. Сказка о головокружительном взлете и крахе карьеры женщины из Приморского края. (А. С. Пушкин «Сказка о рыбаке и рыбке»)

7. Сказка о фермерском хозяйстве по выращиванию овощей. («Репка»)

Ведущий: 3 конкурс – «Визитная карточка». Вы заранее должны были подготовить номера – песню, танец, сценку, то есть проявить себя.

Итак, первую участницу прошу на сцену!

Ведущий: 4 конкурс – «Самая зажигательная».

Сейчас прозвучит музыка различных жанров. Вам нужно показать умение двигаться под соответствующую музыку.

Ведущий: 5 конкурс - «Для самых грациозных».

Участницы выступают по очереди. Им на голову кладется книга, руки нужно вытянуть вперед. Ваша задача: дойти до стула, сесть, встать, пройти обратно. Учитывается время и эстетика ваших движений.

Ведущий: Конкурс № 6.

Всем хороши наши девочки. Но смогут ли они завоевать сегодня сердца мальчиков? Ведь, как известно, путь к сердцу мужчины лежит через желудок. В течение 1 минуты участницам по очереди будут называться какие-либо продукты. Задача – указать, что это.

- | | |
|---------------------|-----------------------|
| 1. Сазан (рыба) | 14. Кольраби (овощ) |
| 2. Фисташки (орехи) | 15. Тыква (овощ) |
| 3. Хурма (фрукт) | 16. Брусника (ягода) |
| 4. Баклажан (овощ) | 17. Киви (фрукт) |
| 5. Рябчик (птица) | 18. Топинамбур (овощ) |
| 6. Буженина (мясо) | 19. Вишня (ягода) |
| 7. Виноград (ягода) | 20. Изюм (ягода) |
| 8. Рис (крупа) | 21. Пшено (крупа) |
| 9. Палтус (рыба) | 22. Редька (овощ) |
| 10. Кокос (орех) | 23. Чеддер (сыр) |
| 11. Сморчок (гриб) | 24. Стерлядь (рыба) |
| 12. Индейка (птица) | 25. Зельц (мясо) |
| 13. Квас (напиток) | |

Ведущий: Конкурс № 7.

В предыдущих конкурсах мы увидели, какие вы сообразительные и эрудированные, грациозные и хозяйственные.

А теперь окунемся в так называемый «мир прекрасного». Какой праздник может обойтись без цветов? Итак, предлагаем вопросы викторины «Цветы»

1. До поздней осени на нас

Бросает взгляды смелые

Ее веселый желтый глаз

Через ресницы белые. (Ромашка)

2. Этот цветок называют «зеленым акробатом». Поначалу он, как и все растения, растет вверх. Потом верхушка его начинает вращаться против часовой стрелки, описывая в солнечную погоду полный круг всего за 2 часа. Встретив при вращении какую-то опору, он цепляется за нее и растет вверх... (Вьюнок)

3. Об этих цветах А.Н. Толстой писал в стихах:

Конь несет меня лихой

А куда не знаю... (Колокольчики)

4. Есть легенда. Влюбилась русалка в красивого парня, пахавшего на берегу землю под рожь. Полюбил и он ее. Но не могли они никак договориться, где жить: в воде или на суше. Тогда превратила русалка парня в цветок. Она подумала, что ветер оторвет его от земли, и упадет он в реку. Но крепко держался цветок корнями за пашню. И люди называли цветок именем этого парня. (Василек).

5. Как гласит легенда, этот цветок появился на земле необыкновенным образом. Когда Афродита купалась в море, некие смельчаки решились подсматривать за ней. Рассерженный Зевс превратил их в этот цветок... (Анютины глазки).

Ведущий: Конкурс № 8 «Ситуации».

Я предлагаю вам ситуации, из которых вы должны найти выход.

1. Вы спешите на бал, выходите из кареты, а под вами ломается ступенька.

2. Вы спешите на бал, а перед лестницей, ведущей во дворец, огромная лужа.

3. Вы готовитесь к балу, но прожигаете подол платья, а другого у вас нет.

4. Подавая вам пирожное, ваш кавалер роняет его вам на платье.

5. Вы вышли на балкон, и вас сверху окатили ведром воды.

6. Вы спускались по лестнице в полной темноте, споткнулись, и подвернули ногу.

7. На балу вы встречаете бывшую подружку своего кавалера, которая не остаётся в стороне.

8. Вы договорились, что на бал за вами заедет ваш кавалер, но он опаздывает. Вы не знаете, где он. Что будете делать?

Ведущий: На этом наша конкурсная программа закончилась. Просим жюри подвести итоги.

Подведение итогов.

Мероприятие «День Нептуна»

Ведущий:

В подводном царстве,

В морском государстве,

Жил царь морской на дне морском.

Без дела не скучал,

Корону чистит он песком, да корабли качал.

И каждый год на дне морском,

Устраивал он бал.

Гостей морских со всех широт,

На праздник приглашал.

Ведущий: В основе морского праздника и посвященного ему водного представления лежит старая морская традиция, согласно которой при

пересечении судном экватора капитан должен спросить у Владыки морей разрешения на плавание по северным и южным его владениям.

Ведущий: А Нептун, прежде чем дать такое разрешение, должен окрестить морской водицей моряков, не пересекавших ранее экватор. Вот по этому сценарию чаще всего и разворачивается водное представление.

Водяной: Здравствуйте, уважаемые надводные и подводные обитатели, ребята! Сегодня у нас в Подводном царстве — Водяном государстве праздник. А знаете ли вы, в честь кого?

Это он грозитя в море,
Водит волны на просторе.
Топит корабли в пучине,
Клады копит без причины.

Кто же это? Правильно — Царь Нептун– бог морей.

Ведущий: Нептун пришел к нам из римской мифологии. Нептуна принято представлять на большой колеснице, запрягались в нее морские кони, а в руках у него красовался трезубец.

Звучит песня: «Праздник Нептуна» из м/фильма «Капитан Врунгель» под песню входит Царь Нептун делает круг почёта.

Нептун: Я рад, ребята, встречи с вами.

Прошу вас: будьте мне друзьями!

Здесь жарко так, какое горе!

А я живу в прохладном море.

(Русалки овивают царя опахалом.)

От жителей морской пучины

Привет вам женщины, мужчины!

Привет девчонки и мальчишки,

Привет земные ребяташки!

Водяной: Дорогие наши дети, давайте проведем конкурсы, где участие в них определяется жетонами с цифрами, кто больше наберет жетонов, тот и станет победителем.

Игра «Море волнуется раз!»

Нептун: Как сильно взволновали море, много всего поднялось морского, появилось. А вы знаете морские слова? Что же может на море находиться?

Игра «Морские слова»

(якорь, штурвал, корабль, паруса, лодка, парусник, плавать, спасательный круг, дельфин, рыбы, мачта).

Нептун: Какие молодцы, всё-то они вы знаете много слов на морскую тему.

Игра «Раскопки»

(2 совочка, 2 ведра с песком, 2 морские раковины)

Участники на скорость откапывают ракушки из песка.

Викторина «Рыбы»

- Какие рыбы существуют только с 20 февраля по 20 марта? (знак зодиака)
- Какая рыба вооружена лучше всех? (рыба-меч)
- Какая рыба, кроме «золотой», способна исполнить желание? (щука)

•Каким орудием ловил рыбу старик из «Сказки о рыбаке и рыбке» А.С.Пушкина? (невод)

•Какая игра заканчивается «рыбой»? (домино)

•Какая рыба носит имя человека? (каarp)

•Как звали человека-амфибию? (ихтиандр)

•Какая рыба в праздничные дни надевает «шубу»? (сельдь)

Конкурс «Достань яблоко»

В тазу с водой плавают яблоки с целой плодоножкой. Желаящие вылавливают их без помощи рук, стараясь зацепить зубами. В награду они получают то яблоко, которое вытащили.

Конкурс «Кто больше»

Желаящие получают бутылку с водой, в крышке которой сделаны отверстия. Все они надевают футболки. Их задача – облить противников. После окончания конкурса участники переодеваются, предоставляя для подведения итогов свою футболку, из которой в емкость выжимается вся вода. Победителем будет тот, из чьей футболки было выжато больше жидкости.

Нептун: Ребята, у нас сегодня водный праздник, а вы знаете правила поведения на воде. Если вы пришли к воде, что нужно помнить?

Ответы детей

Водяной:

- Нельзя купаться без взрослых;
- Нельзя купаться в неизвестных местах или в местах, где купаться запрещено;
- Нельзя купаться сразу после еды и долгого пребывания на солнце;
- Нельзя нырять в незнакомых, мелких местах, особенно с каменистым дном;
- Нельзя играть возле обрывов и крутых склонов рек и озёр.
- Нельзя долго находиться в воде, так как это приводит к ознобу, переохлаждению тела и появлению судорог;
- Нельзя долго находиться на солнце, что может привести к солнечному удару.

Вот и указ: Я - царь всех морей и океанов, разрешаю всем детям и взрослым купаться, плескаться нырять, кувыркаться. Во всех морях, океанах, реках, прудах и озёрах. Купаться разрешается.

Нептун:

Спасибо милые друзья,

Повесили вы меня.

Ну, а мне уже хочется покоя...

Отправляюсь я на дно морское

До свидания!

Мероприятие «Квест «Летнее приключение»

Количество участников: квест разработан для участия 4-х команд по 10 человек.

Предварительная работа: команды заранее придумывают название, девиз (по желанию). После вступительной части игры дети получают карту и карандаш.

Порядок проведения: квест проводится согласно плану мероприятий на территории спортивной площадки.

Каждый этап оборудуется указателем этапа и игровым инвентарем (указан в комментарии к этапу).

После представления команды получают маршрутный лист, составленный так, чтобы команды не пересекались на этапах или одновременно приходили на определённый этап.

Команды проходят восемь этапов и встречаются на общем девятом, переходящем в десятый финишный этап.

Название этапа	Оборудование
Парашют	2 мешка для мусора с ручками, 2 воздушных шарика наполненных водой, мел + разметка на асфальте с баллами, указатель этапа
Спина к спине	2 пляжных мяча, бумажные шарики, секундомер
Силомер	Турник, секундомер
Тоннели	тоннель – 2 шт. пазл.4 штуки
Метатели	2 корзины, 4 кометы (или мячики)
Шар дружбы	2 воздушных шарика
Ловушка	Веревка, колокольчики
Скачки	2 фитбола с ручкой
Перекасти поле	4 фитбола.4 конверта с солнцем и фломастером
Финиш	-

Ведущий: Вам предстоит пройти испытания и добраться до спрятанного солнышка, которое будет светить вам и согревать своим теплом до окончания смены. Но прежде назовите свои имена отважные искатели.

Представление команд.

Ведущий: Капитаны, прошу вас подойти ко мне. (Капитаны получают карты) Итак смельчаки в путь. Удачи вам!

Команды расходятся по этапам.

№ 1 – Парашют

Условия игры: Играет одна команда.

Описание: игроки выстраиваются в колонну, по сигналу ведущего этапа первый игрок кидает «снаряд», ведущий записывает очки. При попадании снаряда между цифрами в зачет идёт цифра с меньшим значением.

Следующие игроки действуют аналогично первому. Ведущий записывает количество баллов каждого игрока через знак «+».

Инвентарь: 2 мешка для мусора с ручками, 2 воздушных шарика наполненных водой, мел + разметка на асфальте с баллами. К мешку (за ручки) привязать небольшой воздушный шарик наполненный водой. На асфальтированном участке нарисовать разметку с баллами от 1 до 10 через 50 см.



№ 2 – Спина к спине

Условия игры: Играет две команды.

Описание: игроки выстраиваются по парам, по сигналу ведущего этапа

ТАБЛИЦА СЛЕДОВАНИЯ КОМАНД ПО ЭТАПАМ

I команда	II команда	III команда	IV команда
Парашют	Силомер	Ловушка	Метатели
Спина к спине	Спина к спине	Парашют	Силомер
Ловушка	Метатели	Силомер	Парашют
Силомер	Ловушка	Тоннели	Тоннели
Тоннели	Тоннели	Метатели	Ловушка
Метатели	Парашют	Спина к спине	Спина к спине
Шар дружбы	Шар дружбы	Скачки	Скачки
Скачки	Скачки	Шар дружбы	Шар дружбы
Перекасти поле	Перекасти поле	Перекасти поле	Перекасти поле
Солнечная улыбка	Солнечная улыбка	Солнечная улыбка	Солнечная улыбка
Финиш	Финиш	Финиш	Финиш

 - парный этап  - все команды

первая пара зажимает мяч между спинами и сцепляет руки, добегают до конуса берет бумажный комок, бежит к команде (на обратном пути 1 игрок держит мяч, другой бумажный комок). Ведущий засекает 2 минуты. Команды бегают, не останавливаясь и носят комки, по истечению времени ведущий считает количество добытых комков. Балл получает команда, наносившая комков больше.

Инвентарь: 2 пляжных мяча, бумажные комки, секундомер.

№ 3 – Силомер

Условия игры: Играет одна команда.

Описание: От команды участвуют 5 человек. В висе на турнике они поднимают ноги, сгибая в коленях. Время выполнения задания для каждого игрока – 1 минута. Ведущий записывает результат каждого игрока.

Инвентарь: Турник, секундомер.

№ 4 – Тоннели

Условия игры: Играет две команды.

Описание: игроки выстраиваются друг за другом перед тоннелем. По сигналу ведущего ныряют в тоннель и берут у ведущего 1 кусочек картинки, бегут обратно к команде и складывают его в конверт. Как только 1 игрок взял картинку и побежал к команде в тоннель «ныряет» следующий игрок и т.д.

После того как у ведущего получены все части картинки команда должна собрать пазл. Кто выполнит задание быстрее, тот получит балл.

Инвентарь: тканевый тоннель – 2 шт. пазл.4 штуки.

№ 5 – Метатели

Условия игры: Играет одна команда.

Описание: игроки выстраиваются в колонну по сигналу ведущего бросают в корзину «кометы».

Ведущий записывает количество попаданий каждого игрока

Инвентарь: 2 корзины, 4 кометы.

№ 6 – Шар дружбы

Условия игры: Играют две команды.

Описание: игроки выстраиваются парами. Задача зажать лбами воздушный шар и держась за руки добежать до конуса и обратно так же. Балл получает команда выполнившая задание быстрее и правильно.

Инвентарь: 2 воздушных шара.

№ 7 – Ловушка

Условия игры: Играет одна команда.

Организация этапа: натянуть верёвку с колокольчиками.

Описание: игроки по очереди проходят этап, пролезая между веревками. Если зазвонит колокольчик ведущий минусует балл.

Балл получает каждый игрок, прошедший ловушки и не задевший верёвку. Ведущий записывает общее количество баллов.

Инвентарь: Веревка, колокольчики.

№ 8 – Скачки

Условия игры: Играют две команды.

Описание: игроки берут фитбол и по очереди, держась за ручку мяча, скачут до конуса и обратно. Балл получает команда выполнившая задание быстро и правильно.

Инвентарь: 2 фитбола с ручкой.

№ 9 – Перекасти поле

Условия игры: Играют все команды.

Описание: игроки выстраиваются друг за другом. По команде ведущего катят фитболы до конуса и обратно. Выполняют задание по очереди. Команда, выполнившая задание первой получает у ведущего следующее задание, выполнив которое получит балл.

Инвентарь: 4 фитбола. 4 конверта с солнцем и фломастером.

№ 10– **Финиш**

Условия игры: Играют все команды.

Описание: игроки получают команду строиться на старте. Команда, построившаяся быстрее всех, получает балл.

ФИНАЛ

После того как нашли все солнышки и построились на старте жюри объявляет победителей.

Мероприятие «Прощальный огонек»

Игра «Барьер»

Все играющие делятся на две команды, между ними натягивается покрывало. "На ринг" выходят по одному играющему из обеих команд. Затем, на счет "три", покрывало опускается и задача каждого из двоих, увидев второго, назвать его. Тот, кто успеет сделать это раньше, остаётся, а второй уходит, и его заменяет следующий из команды. И так далее, пока в одной из команд не закончатся игроки.

Игра «Крокодил»

Игроки делятся на две команды. Команды по очереди загадывают слово или фразу, затем вызывают одного или нескольких представителей другой команды, которым сообщают загаданное слово. Этим игрокам при помощи жестов и мимики придётся изобразить загаданное слово своей команде. Команда должна догадаться, что загадали соперники.

Игра «Запомни детали»

Для игры необходимо 5-15 человек. Ведущий с одним игроком выходят и меняют какую-нибудь деталь во внешности этого игрока. Например, расстёгивают одну пуговицу, подкатывают рукав или изменяют причёску. Затем они возвращаются к остальным игрокам, которые должны угадать, что изменилось.

Игра «11 вопросов»

Ведущий загадывает одного знаменитого человека. Играющие могут задать 11 вопросов. На них ведущий может давать ответы «Да» или «Нет». После этого игроки с трёх попыток должны назвать загаданного человека.

Мероприятие «Заккрытие смены»

Педагог-организатор.

Дорогие друзья!

Вот наступило время прощаться,
Как тяжело нам всем расставаться.
Столько деньков были мы вместе,
Пели наши любимые песни,
На дискотеках мы зажигали,
На тихих часах просто мечтали,
Так пролетела смена у нас,
О ней вспоминать будем мы каждый час.

Педагог-организатор: Давайте мы сейчас немного разомнемся.

Игра «Хлопалка»

Хлопают все присутствующие,
А теперь хлопают только девочки,
Только наша защита и оборона,
Только те, кто любит вкусно поесть,
Только те, кто любит варенье,
Только те, кто любит шоколад,
Только те, кто любит каникулы,
Только те, у кого хорошее настроение.

Игра «Упражнение в кругу»

Все становятся в круг, звучит музыка, передают мячик под подбородком. Как только музыка останавливается, тот человек, у кого остался мячик, выходит в круг и показывает упражнение и все его повторяют.

Игра "Сидячий танцпол"

Игроки ставят стулья в ряд, напротив гостей и садятся на них. **Педагог-организатор:** Руки нам даны не для скуки, сейчас танцуют только руки.

*(Включается музыка, играющие начинают танцевать только **руками**, сидя на стульях).*

Затем ведущий предлагает станцевать **плечами**, вновь звучит, уже другая музыка, играющие танцуют.

Педагог-организатор: Теперь танцуют только **ноги**.

Затем предлагают станцевать **глазами, ушами, бровями, лицом и т.д.** В конце игры ведущий просит станцевать **всеми частями тела**, сидя на стульях.

Игра «Цепочка»

Один участник говорит 2-3 фразы, связанные со своими впечатлениями о проведенном этапе смены, рядом сидящий продолжает разговор. Игровая форма проведения огонька, для получения большого количества информации; кратковременного проведения.

Педагог-организатор: До новых встреч, друзья, в прекрасном центре с чудесным названием (хором дети кричат название лагерной смены). А сейчас вас ждёт дискотека!